

**Наталія СЕРГЕЄВА,**  
*orcid.org/0000-0002-9677-7548*  
кандидат мистецтвознавства, доцент,  
доцент кафедри графічних мистецтв,  
Національної академії образотворчого мистецтва і архітектури  
(Київ, Україна) [sn\\_design@ukr.net](mailto:sn_design@ukr.net)

## ПРОЄКТНО-ДИЗАЙНЕРСЬКЕ МИСЛЕННЯ ЯК ВИЗНАЧАЛЬНА СКЛАДОВА СУЧАСНОГО МИСТЕЦТВА

У статті представлено спробу конкретизувати дефініції поняття сучасного мистецтва. Дослідження охоплює як аналіз тлумачень змісту терміну, так і з'ясування та розгляд чинників, які вплинули на наявну відмінність визначення хронологічної межі початку самого явища. Так, розгляд історично-культурних особливостей появи перших об'єктів сучасного мистецтва в Україні дозволив виявити ключову «характеристику проєктності», подальший аналіз сутності і ролі якої став основою формування мети статті як доведення можливостей проєктно-дизайнерського мислення являти собою одну із визначальних складових поняття сучасного мистецтва.

Також, історично-культурний аспект представленого дослідження дав змогу продемонструвати, що у країнах західного світу послідовний шлях до взаємного зближення мистецької і технічної сфер бере свій початок з періоду промислових революцій. Ідеї У. Морріса та його теоретичні обґрунтування «Руху мистецтв і ремесел», розширення векторів подальших прагнень естетизації людського повсякденного життя спричинили розвиток дизайну як нової художньо-проєктної діяльності. Поступово, властиві для дизайну та галузі проєктування принципи, підходи й методи набували все більшої універсальності та почали застосовуватись для ефективного вирішення завдань створення, планування та організації як таких. З'ясовано, що відмінність між дизайн-мисленням і проєктним мисленням полягає у тому, що перше є переважно зосередженим на створенні нової ідеї чи рішення з врахуванням орієнтованих на людину найрізноманітніших контекстів. Друге – є більш тісно пов'язаним з управлінням самого процесу виконання в межах вже визначених цілей, обмежень тощо.

На прикладах проєктів сучасних українських художників показано, що, на відміну від традиційного мистецтва, де початок роботи міг бути обумовленим естетичним задумом, для втілення якого часто було достатньо спонтанної індивідуальної творчості митця, сучасне мистецтво починається з ідентифікації проблеми, соціального виклику чи культурного феномену. Під час реалізації такого твору проєктний підхід допомагає переосмислити мистецьку діяльність через призму планування, процесуальності, міждисциплінарності та соціальної взаємодії. В цьому контексті проєктно-дизайнерське мислення стає не просто допоміжним інструментом, а й визначальною основою сучасного мистецтва.

**Ключові слова:** сучасне мистецтво, проєкт, дизайн-мислення, проєктний підхід в мистецтві.

**Nataliia SERHEIEVA,**  
*orcid.org/0000-0002-9677-7548*  
PhD in Art history, Associate Professor,  
Associate Professor at the Department of Graphic Arts  
National Academy of Fine Arts and Architecture  
(Kyiv, Ukraine) [sn\\_design@ukr.net](mailto:sn_design@ukr.net)

## PROJECT-BASED AND DESIGN THINKING AS A DEFINITIVE COMPONENT OF CONTEMPORARY ART

The article attempts to clarify the definitions of the concept of contemporary art. The study encompasses both an analysis of interpretations of the term's meaning and an examination of the factors that have influenced the existing differences in determining the chronological boundaries of the phenomenon's origins. Thus, an examination of the historical and cultural features of the emergence of the first objects of contemporary art in Ukraine revealed a key «characteristic of projectability», the further analysis of the essence and role of which formed the basis for the article's objective: to demonstrate that project-design thinking is one of the defining components of the concept of the contemporary art.

Also, the historical and cultural aspect of this study has made it possible to demonstrate that, in Western countries, the gradual convergence of the artistic and technical spheres began during the Industrial Revolution. W. Morris's ideas and his theoretical foundations for the «Arts and Crafts Movement», along with the expansion of efforts to aestheticize everyday human life, led to the development of design as a new form of artistic and creative activity. Gradually, the principles, approaches, and methods characteristic of design and the field of planning became increasingly universal and

*began to be applied to effectively solve the tasks of creation, planning, and organization in general. It has been established that the difference between design thinking and project thinking lies in the fact that the former is primarily focused on creating a new idea or solution, taking into account a wide variety of human-centered contexts. The latter is more closely linked to managing the execution process itself within the framework of predefined goals, constraints, and so on.*

*Examples of projects by contemporary Ukrainian artists demonstrate that, unlike traditional art—where the start of a work might have been driven by an aesthetic concept that could often be realized through the artist's spontaneous individual creativity—contemporary art begins with the identification of a problem, a social challenge, or a cultural phenomenon. During the creation of such a work, the project-based approach helps to rethink artistic activity through the lens of planning, process-oriented thinking, interdisciplinarity, and social interaction. In this context, project-based and design thinking becomes not merely a supporting tool, but a defining foundation of contemporary art.*

**Key words:** contemporary art, project, design thinking, project-based approach in art.

**Постановка проблеми.** Явище сучасного мистецтва, яке хронологічно охоплює період з другої половини ХХ століття і до нині, проявляє себе у надширокому спектрі напрямів традиційних (графіка, живопис, скульптура, література), новітніх та змішаних (цифрове мистецтво, перформанс, інсталяція, відео-арт, ленд-арт) форм медіа. Не зважаючи на тривалість та звичність використання сам термін «сучасне мистецтво» не має чіткого визначення відносно як щодо змісту, так і щодо конкретного часу своєї появи. Наразі, єдиним об'єднуючим аспектом характеристики творів сучасного мистецтва є їх активна позиція – реагувати на соціально-емоційний, політичний стан часу, залучаючи увагу глядача через незвичні засоби вираження.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій** з теми засвідчує поширену думку про те, що, на сьогодні, вміння малювати не дорівнює бути художником. «Картини в сувенірних крамницях та на Андріївському узвозі – це живопис, але навряд чи мистецтво. У ХХІ столітті немає сенсу просто копіювати пасторальні сцени або сюжети імпресіоністів. У цьому немає нічого нового ні за формою, ні за змістом» (Village special, 2019). Натомість, передбачається, що у сучасному мистецтві художником може стати той, хто: має власне бачення, має сміливість викликати на діалог, експериментує, звертається до актуальних явищ і проблем суспільства. А відтак – і твір сучасного мистецтва не обов'язково має бути технічно складним – його цінність полягатиме у закладених і виражених змісті, ідеї та їх новизні.

Так, у діючому «Положенні про Експертну раду Міністерства культури України з питань сучасного мистецтва» (Наказ № 1130 від 02.12.2016 р.) останнє трактується як «сукупність сформованих у другій половині ХХ століття художніх засобів та форм, в яких основна увага приділяється концептуальному вираженню проблематики взаємовідносин особистості та суспільства, що виражаються переважно у медіа-мистецтві (відео-арт, медіа-інсталяція, медіа-перформанс тощо), яке створю-

ється та висвітлюється за допомогою сучасних інформаційно-комунікаційних технологій (відео-, комп'ютерні, мультимедійні тощо), а також у традиційних видах мистецтва (скульптура, живопис, графіка тощо)» (Наказ, 2016: 1). Проте, як зазначає про сучасне мистецтво український дослідник Г. Вишеславський: «Термін вкрай невдалий для наукових текстів, бо може означати такі різні явища як модернізм і постмодернізм. Разом з цим, він зручний у розмові та популярний серед журналістів, бо не потребує глибокого аналізу естетики твору, а тільки натякає на його приналежність до сучасності», яка, «... до речі, визначається завжди ситуативно» (Вишеславський, Сидор-Гібелінда, 2010: 306–307). На думку Г. Вишеславського, цей термін є співвідносним англійському словосполученню «contemporary art» та його своєрідному перекладу «актуальне мистецтво», які також не мають однозначного трактування. Перше – окреслює лише приналежність до сучасності через апеляцію до модерністського розуміння мистецтва, а друге – не означає нічого, окрім як «те, що існує», що призводить до констатації, «що всі три терміни (сучасне мистецтво, contemporary art і актуальне мистецтво) є невдалими спробами знівелювати різницю між модернізмом і постмодернізмом» (Вишеславський, Сидор-Гібелінда, 2010: 306–307).

У розділі «Сучасне чи актуальне мистецтво: дискурс триває...» монографії С. Давимуки «Еко-система мистецтва: наукові засади становлення та сучасні практики» окреслено основні ознаки, за якими, як вважає автор, було б простіше розуміти предмет сучасного мистецтва. Серед них С. Давимука виділяє: початок хронології сучасного мистецтва та культурно-історичні обставини певної території чи країни (наприклад, України, де, переважно, появу сучасного мистецтва пов'язують з початком 1990х рр.). Але, все ж таки, як на основній і визначальній характеристиці ним зосереджено увагу на часовій ознаці, а саме – 1970 роках як десятилітті початку постмодерної епохи. Така паралель із постмодернізмом обумовлюється

відповідними зв'язками процесів пошуку, де «постмодерн шукав філософську альтернативу модернізму, сучасне мистецтво – естетичну» (Давимука, 2021: 51).

Переломним чинником щодо продовження і поглиблення уточнень ознак сучасного мистецтва, а також таким, що у наслідку обумовив формулювання теми даної статті, стало твердження знаного і шанованого українського мистецтвознавця О. Голубця. А саме – те, у якому в одному зі своїх останніх досліджень «Українське мистецтво ХХ століття» О. Голубець зазначає, що «для стабілізації поняття «сучасне мистецтво» потрібно, насамперед, позбутися «часових баластів» (Голубець, 2022: 173). В результаті подальшого аналізу особливостей функціонування мистецтва періоду другої половини ХХ-го століття знаходимо цікаві, з цієї точки зору, свідчення щодо активного користування художньою спільнотою в Україні терміном «проект» (Вишеславський, Сидор-Гібелінда, 2010: 275–276). Так, за спостереженнями вже згаданого вище Г. Вишеславського, саме у 1990-х роках, із настанням незалежності та інтеграції всього західного, у професійних мистецьких колах проектом почали усвідомлювати і називати весь цикл дій щодо появи об'єкту мистецтва – від художнього задуму і до його кінцевої реалізації. «Наприклад, замість «створити нову виставку» відтоді стало – «розробити і здійснити П. виставки». Таким чином, термін П. у мистецькому середовищі увібрав комплекс концептуальних, творчих, соціальних та економічних значень. Він передбачає існування творчої ідеї, плану її реалізації, розрахунку вартості робіт і прогнозування наслідків втілення» (Вишеславський, Сидор-Гібелінда, 2010: 276). Важливо, що все перелічене вимагалось безпосередньо від самих художників, а відтак – успішними або ж просто «видимими» (кураторами) ставали ті з них, які відповідали означеним критеріям та володіли відповідним проектним мисленням. Тож, окрім додаткової і зрозумілої відмінності підходів у створенні об'єктів мистецтва в Україні (до 1990-х) і об'єктів сучасного мистецтва (після 1990-х років), стає очевидною і причина, чому українське сучасне мистецтво починає свій відлік пізніше, ніж, прирізом, американське чи європейське.

Відповідно, **мета статті** полягатиме у розгляді змісту сутності проектного мислення як такого та обґрунтування його можливості являти собою одну із визначальних складових поняття сучасного мистецтва.

**Виклад основного матеріалу.** Варто зауважити, що шлях до свого взаємного зближення

сфери художнього і технічного (звідки й походить поняття проекту) розпочали значно раніше. Так, із другої половини – кінця ХІХ століття ідеї відомого британського письменника, художника і теоретика мистецтва Вільяма Морріса та його «Рух мистецтв і ремесел» («Arts and Crafts Movement») стали своєрідною реакцією на непривабливу тиражовану продукцію промислового виробництва. Прагнення естетизації повсякденного життя та привнесення мистецтва у буденне середовище людини спричинили розвиток дизайну як художньо-проектної діяльності щодо створення нових форм обладнання, меблів, побутового приладдя, текстилю, техніки та всього, що виготовлялося у промисловий спосіб. Поняття проекту в дизайні передбачало комплекс дій, які, в тій чи іншій мірі, охоплювали: вивчення проблемної ситуації відносно очікуваної функції об'єкту розробки, врахування властивостей використовуваних матеріалів та умов виробництва продукту, його апробацію щодо утилітарних та естетичних реакцій споживача.

Першим, хто обґрунтував і почав пропагувати дизайн-науку (Design Science) як спосіб вирішення глобальних проблем людства, був американський архітектор, дизайнер, інженер-винахідник та філософ-футурист Річард Бакмінстер Фуллер (Richard Buckminster Fuller, 1895–1983). Іншим піонером-методологом, який розглянув значно ширші можливості проектного мислення, а саме як процесу перетворення існуючих умов на бажані, став американський соціолог, економіст і лауреат Нобелівської премії Герберт Александер Саймон (Herbert Alexander Simon, 1916–2001). У своїй фундаментальній праці «Науки про штучне» («Sciences of the Artificial», 1969) він заклав основи розуміння проектування (дизайну) як інтелектуальної дисципліни, яка стосується не лише речей, а й економіки, організацій та особливостей людської психології думання в цілому (Simon, 1996).

Надалі, від початку 1990-х років, завдяки засновникам компанії IDEO Майку Ньютолу (Mike Nuttall), Девіду Келлі (David Kelley) та Біллу Морґриджу (Bill Moggridge) дизайн-мислення переросло у потужний рух методології процесу та набуло основної теоретичної бази і термінології. Сутність розробленої IDEO теорії дизайн-мислення полягала у людиноцентрованому підході до розробки інновацій як вирішення складних проблем. Так, серед основних положень теорії можемо виділити наступні: фокусування на людині та її потребах, емоціях, поведінці; співпраця як поєднання знань з різних галузей; експеримент та прототипування задля швидкого тестування ідей і навчання на

помилках; ітеративність як необхідне для найкращого результату доопрацювання (Design Thinking, 2020). Головним при цьому – залишається ставлення до наявної проблеми як до проектного завдання або ж як до проекту.

Хоча зміст термінів «дизайн» і «проект» є дуже близькими, а саме слово «дизайн» з англійської і перекладається як проектування, задум, план, ескіз, креслення, конструкція або оформлення, проте різниця між поняттями «дизайн-мислення» та «проектне мислення» є. Так, якщо основним сенсом дизайн-мислення виступає орієнтована на людину методологія вирішення проблеми, то у проектному мисленні – це структурований підхід до вирішення задач і виконання поставлених цілей. Тобто, відмінність між цими поняттями полягає саме у фокусі: дизайн і дизайн мислення є орієнтованими на людину та пошук інноваційних рішень, а проект і проектно мислення зосереджені на ефективному досягненні мети в рамках певних умов чи обмежень. В такому розумінні, дизайн-мислення і проектно мислення не суперечать один одному, а, швидше, доповнюють, де перше – є найкращим для створення концепції, а друге – необхідним для етапу її реалізації.

Використання проектного-дизайнерського мислення у творчому процесі сприяє перетворенню хаотичного пошуку на структуровану діяльність, спрямовану на вирішення певної задачі та знаходження конкретного сенсу. Так, у створенні об'єкту мистецтва проектно мислення виявлятиметься через етапи: емпатії та дослідження, визначення завдання чи концепту, генерації ідей, прототипування (розробка ескізу чи моделі), тестування та інтерації (How Design Thinking, 2023). На практиці ці етапи виглядають послідовністю, де художник: 1) не просто створює щось «для себе», а досліджує контекст: хто буде дивитись, який емоційний чи соціальний відгук потрібен; 2) перетворює художній задум на конкретне проектно завдання, формулює тему як своєрідну відповідь на визначений запит; 3) шукає оригінальні рішення, що виражається у створенні ескізів, апробації матеріалів тощо; 4) поглиблює розробку обраного рішення шляхом виконання деталізації ескізу, створення макету, цифрової моделі тощо для перевірки «життєздатності» ідеї; 5) показує модель об'єкту мистецтва чи сам об'єкт з метою отримання зворотного зв'язку у вигляді відгуків та критики з метою подальшого доопрацювання.

Одним із яскравих прикладів вищевикладеного можна навести роботу українського художника Павла Макова «Фонтан виснаження. Висока вода», представлену на 59-й Венеційській бієнале сучас-

ного мистецтва. Об'єкт мав вигляд розташованих одна під одною рядами у формі піраміди системи ліюк, де вода з першої лійки розділялася на потоки, які потрапляли у лійки наступних рядів і поступово перетворювалися на краплі. Це і було означеною метафорою виснаження. І хоча ідея проекту разом із першими ескізами та офортами моделі «фонтану» зародилась ще у 1994–1995 роках, реалізуватися вона змогла лише 30 років потому. З'явившись як реакція на масштабну аварію з водопостачанням у місті Харкові, роздуми та антропологічні й екологічні дослідження автора дозволили тему виснаження перевести у чітку концепцію та апробації моделей візуалізації поступового знесилення, вичерпності та кінцевості. Діюча версія конструкції була реалізована лише у 2022 році за допомогою архітектурного бюро «Форма». Подальший контекст початку повномасштабного вторгнення надав глобального сенсу об'єкту фонтана як загального образу екологічного, політичного та культурного виснаження, а також того стану, який переживала Україна у перші тижні повномасштабного вторгнення (Масенко, 2022).

Іншим цікавим і наочним прикладом є відомий проект «I am fine» – спільна інсталяція художника Олексія Сая та засновника медіапроектів «Ukrainian Witness» Віталія Дейнеги, представлена у пустелі Блек Рок у Неваді (США) на фестивалі сучасного мистецтва «Burning Man» у 2024 році. Конструкція об'єкту довжиною 32 метри та висотою 7 метрів важила понад 10 тонн та складалася з багатьох поверхонь різних елементів, понівечених російськими ракетами, снарядами та кулями. Здалеку вона виглядала як об'ємні літери виразу, а з близька – розстріляними дорожніми знаками, уламками хвіртток та парканів зруйнованих росіянами осель, дитячих і спортивних майданчиків. Закладена авторами ідея нагати про реальність життя українців стала візуальним втіленням українського болю, витримки і продовження життя. Зрештою, загальне охоплення проекту (наживо і у формі 3d motion дизайну) сягнуло 270 мільйонів глядачів з Європи, Азії, Північної та Південної Америки, Африки, Австралії (Кірста, 2024), (I am Fine, 2024).

Наведені приклади, як і багато інших найрізноманітніших об'єктів сучасного мистецтва, володіють всіма характеристиками проявів залучення дизайнерського мислення. *Емпатія* дозволяє художнику зануритися у досвід та проблеми глядача як кінцевого споживача продукту. *Ітеративність* включає постійне вдосконалення рішення шляхом прототипування і тестування продукту. *Фокус на інноваціях* заохочує художника у засто-

суванні нестандартних, креативних підходів в процесі розробки продукту. Проектне мислення проявляється як підхід, незамінний для ефективної організації та завершення творчого проекту. *Структура та планування* необхідні для визначення обсягу робіт, термінів їх виконання, наявного бюджету і ресурсів. *Фокус на результаті* сприяє успішному завершенню проекту згідно сформованої концепції та визначеним критеріям успіху. *Лінійність* у керуванні проектом дозволяє слідувати перевіреним часом у проектній діяльності послідовній логіці: ініціація – планування – виконання – моніторинг – закриття.

**Висновки.** Таким чином, на відміну від «історичного мистецтва», яке переважно було зосереджене на результаті художнього мислення митця як створенні гармонійно досконалої картини, скульптури тощо, акцент уваги в об'єктах сучасного мистецтва, які, по своїй суті і є проектами, змістився до понять концепції, процесу та взаємодії з глядачем. При цьому, проектно-дизайнерське мислення, стало не просто допоміжним інструментом, а фундаментальною основою мистецької діяльності. Так, створення не лише сучасних інсталяцій, перформансів чи медіа-проектів, а й

об'єктів сучасної скульптури, живопису, графіки тощо, починається з ідентифікації певної соціальної чи культурної проблеми, формування завдань та шляхів її вирішення мистецькими засобами.

Характерна для проектно-практики структура етапів ініціації, планування, виконання та презентації результатів не обмежує креативність художника, а допомагає спрямувати її в конструктивне русло, дозволяючи реалізовувати масштабні та інноваційні ідеї. А враховуючи, що мистецькі проекти часто вимагають залучення фахівців й з інших галузей (науковців, інженерів, соціологів, програмістів тощо), то міждисциплінарність та колаборація є ще однією характерною особливістю сучасного мистецтва, яку проектно мислення здатне забезпечити шляхом ефективної комунікації та координації дій в мультикультурних і міждисциплінарних командах. І хоча теми мистецького дослідження можуть різнитися і стосуватися найрізноманітніших сучасних аспектів людського життя від соціальних відносин чи культури до матеріальності речей, алгоритмів систем тощо, об'єднуючим і визначальним щодо успішної реалізації твору є застосування проектно-дизайнерського мислення.

#### СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. 8 наївних питань про мистецтво. URL: <https://www.village.com.ua/village/city/specials-city/290651-hennessy> (дата звернення 10.12.2025)
2. Голубець О. Українське мистецтво ХХ століття. Львів : Колір ПРО, 2022. 200 с.
3. Про затвердження Положення про Експертну раду Міністерства культури України з питань сучасного мистецтва : наказ Міністерства культури України від 02.12.2016 р. № 1130. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/z1664-16/ed20161202#Text> (дата звернення 10.12.2025)
4. Вишеславський Г.А, Сидор-Гібелінда О.В. Термінологія сучасного мистецтва. Означення, неологізми, жаргонізм сучасного візуального мистецтва України. Париж–Київ, 2010. 416 с.
5. Давимука С.А. Екосистема мистецтва: наукові засади становлення та сучасні практики: монографія. Львів : ДУ Інститут регіональних досліджень імені М. І. Долишнього НАН України, 2021. 581 с.
6. Simon, H. A. The sciences of the artificial. 3<sup>rd</sup> ed. London : The MIT Press. Cambridge, Massachusetts, 1996. 241 p.
7. Design Thinking by Tim Brown. URL: <https://designthinkingmeite.web.unc.edu/wp-content/uploads/sites/22337/2020/02/Tim-Brown-Design-Thinking.pdf>. (дата звернення 16.03.2026).
8. How Design Thinking helps the creative process. Global Leaders Institute for Arts Innovation. May 24, 2023. URL: <https://www.globalleadersinstitute.org/blog-post/how-can-design-thinking-help-the-creative-process/> (дата звернення 16.03.2026).
9. Масенко В. «Фонтан виснаження». Що означає робота, яка представить Україну на Венеційській бієнале. URL: <https://www.village.com.ua/village/culture/art/321581-ukrayinskiy-proekt-pro-visnazhennya-na-59-y-venetsiyskiy-bienale> (дата звернення 24.03.2026).
10. Кірста О. Інсталяція I am Fine від України на Burning Man 2024. URL: <https://bazilik.media/instaliatsiia-i-m-fine-vid-ukrainy-na-burning-man-2024/> (дата звернення 24.03.2026).
11. I am Fine Маніфест української стійкості. URL: <https://cf.digital/portfolio/im-fine-manifest-ukrayinskoyi-stiikosti> (дата звернення 24.03.2026).

#### REFERENCES

1. 8 naive questions about art. [8 naive questions about art]. URL: <https://www.village.com.ua/village/city/specials-city/290651-hennessy>. [in Ukrainian].
2. Holubets O. (2022) Ukrainske mystetstvo XX stolittia. [Ukrainian art of the 20<sup>th</sup> century]. Lviv : Kolir PRO. 200 p. [in Ukrainian].
3. Pro zatverdzhennia Polozhennia pro Ekspertnu radu Ministerstva kultury Ukrainy z pytan suchasnoho mystetstva [On approval of the Regulations on the Expert Council of the Ministry of Culture of Ukraine on Contemporary Art]:

nakaz Ministerstva kultury Ukrainy vid 02.12.2016 r. № 1130. URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/z1664-16/ed20161202#Text>. [in Ukrainian].

4. Vysheslavskiy H.A, Sydor-Hibelynda O.V. (2010) Terminolohiia suchasnoho mystetstva. Oznachennia, neolohizmy, zharhonizmy suchasnoho vizualnoho mystetstva Ukrainy. [Terminology of contemporary art. Definitions, neologisms, jargons of contemporary visual art of Ukraine] Paryzh–Kyiv. 416 p. [in Ukrainian].

5. Davymuka, S. A. (2021) Ekosystema mystetstva: naukovi zasady stanovlennia ta suchasni praktyky: monohrafiia. [The ecosystem of art: scientific foundations of development and modern practices: monograph] Lviv : DU Instytut rehionalnykh doslidzhen imeni M. I. Dolishnoho NAN Ukrainy, 2021. 581 p. [in Ukrainian].

6. Simon, H. A. (1996) The sciences of the artificial. 3<sup>rd</sup> ed. London : The MIT Press. Cambridge, Massachusetts. 241 p.

7. Design Thinking by Tim Brown. URL: <https://designthinkingmeite.web.unc.edu/wp-content/uploads/sites/22337/2020/02/Tim-Brown-Design-Thinking.pdf>.

8. How Design Thinking helps the creative process. Global Leaders Institute for Arts Innovation. URL: <https://www.globalleadersinstitute.org/blog-post/how-can-design-thinking-help-the-creative-process/> [in English].

9. Masenko V. «Fontan vysnazhennia». Shcho oznachaie robota, yaka predstavyt Ukrainu na Venetsiiskii bienale. [“Fountain of Exhaustion.” What does the work that will represent Ukraine at the Venice Biennale mean]. URL: <https://www.village.com.ua/village/culture/art/321581-ukrayinskiy-proekt-pro-visnazhennya-na-59-y-venetsiyskiy-bienale>. [in Ukrainian].

10. Kirsta O. Instaliatsiia I am Fine vid Ukrainy na Burning Man 2024. [I am Fine installation from Ukraine at Burning Man 2024]. URL: <https://bazilik.media/instaliatsiia-i-m-fine-vid-ukrainy-na-burning-man-2024/>. [in Ukrainian].

11. I am Fine Manifest ukrainskoi stiikosti. [I am Fine Manifesto of Ukrainian Resilience]. URL: <https://cf.digital/portfolio/im-fine-manifest-ukrayinskoyi-stiikosti>. [in Ukrainian].

Дата першого надходження статті до видання: 04.03.2026

Дата прийняття статті до друку після рецензування: 25.03.2026

Дата публікації (оприлюднення) статті: 19.05.2026

Стаття поширюється на умовах ліцензії відкритого доступу (CC BY 4.0)

