

Секція Освіта/Педагогіка	
УДК 378.147:7.05:792.02	
Дата першого надходження статті до видання	2026-04-15
Дата прийняття статті до друку після рецензування	2026-05-15
Дата публікації/оприлюднення	2026-05-25

Алгоритм формування сценічного образу засобами костюма у процесі професійної підготовки дизайнерів

Петровська Анна Олегівна

незалежний дослідник у сфері дизайну

<https://orcid.org/0009-0005-8986-9400>

Анотація. Стаття зосереджена на вивченні питання вдосконалення професійної підготовки студентів-дизайнерів шляхом розробки та впровадження комплексного алгоритму створення сценічного образу. Методологічною базою дослідження став комплексний підхід, що включав компаративний аналіз освітньо-професійних програм п'яти мистецьких закладів вищої освіти України, семіотичний аналіз кейсів театральних та шоу-програм та метод моделювання. У результаті вдалося розробити чотирьохетапний алгоритм створення сценічного костюма: від дешифрування художніх смислів і створення чорнових ескізів до апробації візуального впливу готового костюма. Ключову увагу зосереджено на конструктивно-ергономічній функції костюма та його ролі у процесі візуальної комунікації між актором та глядачем. Загалом сценічний костюм ідентифіковано як особливий художньо-комунікативний об'єкт, що забезпечує візуальну, символічну та ергономічну взаємодію виконавця з аудиторією. Підкреслено важливість врахування при розробці сценічного костюма законів оптики (колір, блиск, текстура) та нейромеханіки. Саме ці параметри відповідають за створення балансу між зовнішньою привабливістю та функціональною виправданістю. Практичне значення дослідження полягає у перспективах використання запропонованого алгоритму в повсякденному навчальному процесі за дизайнерськими спеціальностями. Окрім того він може бути корисним для організації професійної діяльності дизайнерів-початківців у сфері театального, кіно- та шоу-мистецтва. Новизна роботи ґрунтується на створенні комплексної моделі дизайн-проекування, що змінює методи роботи дизайнерів від механічного хаотичного копіювання до усвідомленого створення автентичних візуальних повідомлень. Перспективою подальших досліджень може стати емпіричне підтвердження ефективності розробленої моделі у рамках довготривалого дослідження у академічних групах.

Ключові слова: дизайн-освіта, семіотика костюма, візуальна комунікація, художньо-комунікативний об'єкт, алгоритм дизайну, професійна підготовка.

Algorithm for creating a stage image through costume design in the professional training of designers

Anna Petrovska

Independent Researcher in Design

<https://orcid.org/0009-0005-8986-9400>

Abstract. The article focuses on the study of the issue of improving the professional training of design students by developing and implementing a comprehensive algorithm for

creating a stage image. The methodological basis of the study was a comprehensive approach that included a comparative analysis of educational and professional programs of five art institutions of higher education in Ukraine, a semiotic analysis of cases of theater and show programs, and a modeling method. As a result, it was possible to develop a four-stage algorithm for creating a stage costume: from deciphering artistic meanings and creating draft sketches to testing the visual impact of the finished costume. The key focus is on the constructive and ergonomic function of the costume and its role in the process of visual communication between the actor and the viewer. In general, the stage costume is identified as a special artistic and communicative object that provides visual, symbolic, and ergonomic interaction of the performer with the audience. The importance of taking into account the laws of optics (color, shine, texture) and neuromechanics when developing a stage costume is emphasized. It is these parameters that are responsible for creating a balance between external attractiveness and functional justification. The practical significance of the study lies in the prospects for using the proposed algorithm in the everyday educational process in design specialties. In addition, it can be useful for organizing the professional activities of novice designers in the field of theater, film and show art. The novelty of the work is based on the creation of a comprehensive design model that changes the methods of designers' work from mechanical chaotic copying to the conscious creation of authentic visual messages. The prospect of further research may be empirical confirmation of the effectiveness of the developed model within the framework of long-term research in academic groups.

Keywords: design education, costume semiotics, visual communication, artistic and communicative object, design algorithm, professional training.

Вступ

Актуальність проблеми. Створення сценічного образу – це один із ключових напрямів діяльності дизайнера. Цей процес вимагає не лише високого рівня володіння технічними навичками конструювання одягу, але й занурення у психологію сприйняття образу персонажів. Таким чином значення костюма виходить за межі допоміжного елемента тлумачення образу: це інструмент семіотичного впливу, що передбачає дотримання алгоритміки проектування [1]. На важливість створення алгоритму формування сценічного костюму впливає декілька чинників. У першу чергу це динаміка креативних індустрій. Сучасний шоу-бізнес та сектор театрального мистецтва активно шукає так званих дизайнерів концептуалістів, які спроможні працювати в умовах стислих дедлайнів [2]. Другим чинником стала активна діджиталізація, зокрема просування концепту цифрової моди, що потребує повного переосмислення традицій створення сценічного костюму. Завдяки поетапній алгоритмізації процесу створення сценічного костюму можна забезпечити синтез класичних методів моделювання та засобів 3D-візуалізації [3]. Останній фактор є обов'язковим, згідно з оновленими стандартами вищої освіти за спеціальністю дизайну (2024). Проблематичним є методологічний розрив, який і досі спостерігається у вищій школі: студент окремо вивчає технології виготовлення та історії створення костюмів [4]. Таким чином, здобувач освіти отримує знання щодо технік розробки художніх образів, але не володіє при цьому алгоритмом його втілення.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Чимало науковців займаються вивченням особливостей підготовки дизайнерів сценічних костюмів. Так, Р. Owens [5] і Z. Wang та ін. [6] вивчали теоретичні основи композиції сценічного костюму. Їх тези були дещо розширені Е. Faizulina та ін. [7], що займалася семіотикою образу та художньою образністю форми. Натомість Y. Wang [8] вважає, що розглядати дизайн костюма варто не через призму художніх образів, а через концепт дизайн-мислення та інтерактивності. З ним погоджується і F. Yin [9], що підкреслює важливість психологічного втілення візуального образу та його вплив на глядацьку аудиторію. D. Russell [10] розширює цю

думку, описуючи у своїх працях не лише інтерактивні аспекти, але й особливості промислового проектування у сценічному середовищі. Загалом у наведених працях процес створення сценічного образу окреслюється як інтуїтивний акт без універсалізації та алгоритмізації процесу створення сценічного образу.

Виділення невирішеної частини проблеми. Значний науковий доробок не вирішує проблеми створення уніфікованого методичного алгоритму, що узагальнив би етапи концептуального вивчення сценічного образу персонажа та безпосереднє технологічне проектування костюму в єдину систему.

Мета статті – розробка та деталізований опис алгоритму створення сценічного образу з допомогою костюма у контексті професійної підготовки фахівців за спеціальністю дизайну.

Наукова новизна полягає у створенні уніфікованого алгоритму проектування сценічного костюма, який імплементує сценографічний аналіз та концепт візуальної семіотики. Завдяки цьому творчий пошук студента вдається стандартизувати та забезпечити прогнозований результат художніх пошуків. Запропоновано розуміння сценічного костюма як інструмента візуальних комунікації у контексті фахових дисциплін за спеціальністю дизайну.

Практичне значення включає можливість використання розробленого алгоритму у навчальних програмах та методичних рекомендаціях за дисциплінами «Проектування костюма», «Художнє моделювання» тощо. Це забезпечить систематизацію та уніфікацію багатокомпонентного процесу курсового проектування у складних творчих проектах.

Методологія

Методи дослідження. Досягнути поставленої мети вдалося за допомогою залучення ряду взаємодоповнюючих методів, що досліджували проблему як на теоретичному, так і на практичному рівнях. Зокрема для вивчення динамічного вектору «актор – костюм – сцена – глядач» було застосовано системний підхід. Це дозволило зафіксувати ключові точки взаємодії сценічного дизайну та інших компонентів театралізованого перформансу.

Основою розробки алгоритму став метод моделювання. Так, увесь процес створення сценічного образу вдалося розподілити на базові етапи (від задуму до втілення). Це сприяло створенню функціональної моделі, що охоплювала б професійну діяльність студента дизайнерської спеціальності.

З допомогою методу семіотичного аналізу вдалося провести глибоке дешифрування прихованого символізму костюмів (кольорова палітра, фактура, особливості крою та силуету). Усі ці компоненти розглядаються як знакові символи у комунікативній системі сценічного образу.

Додатково залучено метод порівняльного аналізу, що дозволив співставити традиційні інструменти навчання дизайну та ключові вимоги сучасних креативних індустрій. Саме цей аспект дозволив виявити лакунарні особливості фахової підготовки майбутніх сценічних дизайнерів.

Джерела даних. Інформаційна база дослідження складалася із декількох основних пунктів:

1. Освітньо-професійні програми – проаналізовано зміст 5 програм підготовки бакалаврів за спеціальністю «Дизайн» провідних мистецьких закладів вищої освіти України (КНУТД, ЛНАМ, ХДАДМ, КНУКіМ, НАОМА). Це дозволило співставити основні спільні та відмінні риси у методиці викладання композиції та проектування сценічного костюма.

2. Мистецтвознавчі кейси – додатково проаналізовано 25 сучасних театральних та кінопроектів, аби простежити особливості сучасних сценічних костюмів.

Особливу увагу приділено тематиці трансформації образу: діджитал-принти, кінетичні елементи, 3D-моделювання тощо. До розгляду взято лише кейси 2020–2026 років.

Інструменти аналізу. Обробка та верифікація отриманих в результаті аналізу даних відбувалася з використанням матричного методу. Це дозволило простежити кореляцію засобів виразності костюмів (форма, структура, колір) та персонажів, для яких вони створені. Верифікацію результатів аналізу здійснювала команда експертів з дизайну сценічних костюмів на чолі з автором дослідження. Залучення групи з 5 осіб дозволило забезпечити об'єктивність отриманих висновків.

Обмеження дослідження. У рамках дослідження проаналізовано особливості підготовки сценічних дизайнерів у межах базової вищої освіти (за рівнем бакалавр). Проаналізовано ключові особливості сценічних костюмів, що використовуються у театральному та естрадному мистецтві, тоді як специфіку повсякденного одягу поданий аналіз не охоплює. Окрім того, ключовою особливістю запропонованого алгоритму є його контекст – індивідуальна творча робота студентів-дизайнерів, а не масове професійне виробництво.

Результати

Аналіз передумов та сучасного стану підготовки дизайнерів

На початку дослідження було використано метод порівняльного аналізу, з допомогою якого вдалося проаналізувати структуру та зміст освітньо-професійних програм провідних ЗВО за дизайнерською спеціальністю. Таблиця 1 демонструє узагальнені статистичні дані, отримані у результаті аналізу.

Таблиця 1. Розподіл навчального часу за змістовими модулями у підготовці дизайнерів костюма (середні показники)

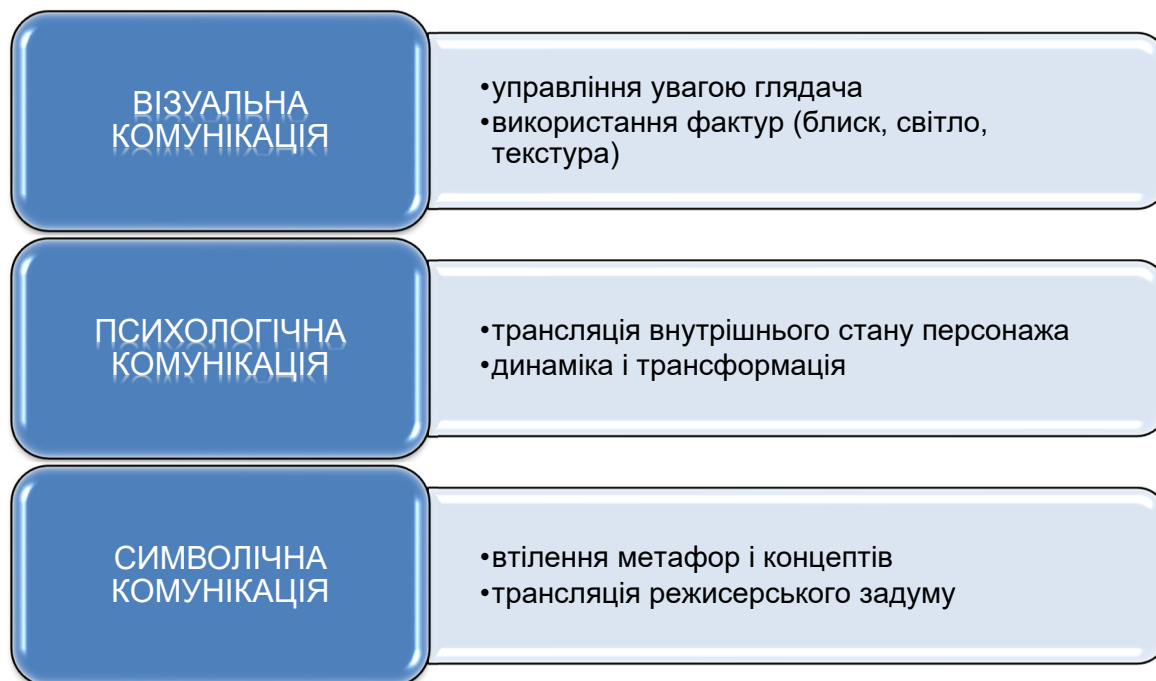
Змістовий модуль	Питома вага у навчальному плані (%)	Ключові дисципліни	Характер опанування
Технологічно-виробничий	65%	Конструювання, матеріалознавство, технологія виготовлення, швейна майстерність	Системний, практичний
Історико-теоретичний	15%	Історія мистецтв, історія костюма та орнаменту	Теоретично-описовий
Загально-мистецький	12%	Академічний рисунок, живопис, кольорознавство	Базовий інструментальний
Концептуально-семіотичний	8%	Дизайн-проектування, методологія дизайну, семіотика образу	Епізодичний (фрагментарний)

Джерело: створено автором

Дескриптивний аналіз дозволив відстежити наявність системної проблеми: у навчальних планах понад 65% часу приділено опрацюванню технологій виробництва та створення сценічного костюма. Разом з тим семіотичний аналіз та психологія візуального сприйняття у контексті навчальних дисциплін вивчаються епізодично (у вигляді додаткових векторів навчання при опрацюванні основної теми).

Разом з тим, при вивченні сучасних мистецтвознавчих кейсів (за зразок було взято театральні та шоу-проекти) підтвердилось, що костюм має виконувати не лише декоративну, але й комунікативну функцію. Костюм виходить за межі типового захисту тіла: це втілення візуальної, психологічної та символічної комунікації між актором та публікою (Рис. 1).

Рисунок 1. Комунікативні рівні сценічного костюма як медіа-об'єкта



Джерело: створено автором

Таким чином, суперечність між станом викладання дизайнерських дисциплін та вимогами сучасної театральної сцени підтвердило позицію щодо важливості створення алгоритму проектування сценічного костюма. У такому випадку технічна підготовка студента інтегрується з художнім мисленням. Важливо розробити модель, в рамках якої технічна підготовка студента (робота з фактурою, кольором, матеріалом) поєднуватиметься з інтерпретацією художніх образів, змістовим наповненням та психологією сприйняття сценічного костюма. Нижче представлено алгоритм, націлений на структурування діяльності студента-дизайнера з метою перетворення творчого пошуку та керований процес.

Теоретична модель та алгоритмізація процесу

На основі методу теоретичного синтезу вдалося сформуванати базову структуру пропонованого алгоритму. За основу моделі взято парадигму нерозривної єдності рухової активності та візуальної експресивності акторів. Цей процес вкрай важливий при втіленні динамічних сценічних форм. Окрім того, таке моделювання дозволяє перетворити хаотичний творчий безлад у діяльності студента на чітку поетапну модель, основні характеристики якої представлено на Рис. 2. Так, на початковому – аналітично-семіотичному – етапі здобувач освіти використовує ряд інструментів семіотичного аналізу, аби дешифрувати задум режисера. Саме на початку студент тренується розуміти механізми психології сприйняття, враховуючи, як на глядача може вплинути те чи інше сценічне світло, кольорове наповнення, текстура чи типаж матеріалу тощо. Фінальним результатом на цьому етапі є створення концепт-борду, що вміщує повну знакову систему майбутнього персонажа.

На конструктивно-ергономічному етапі студент-дизайнер розглядає костюм у якості складової цілісної біомеханічної системи. Сценічний костюм є втіленням конструкції, що гарантує актора кінематичну свободу. Якщо дизайнер цілеспрямовано ігнорує закони нейромеханіки та ергономіки, ставлячи на перше місце візуальну складову, художній образ руйнується через скутість рухів актора. Саме тому увесь

конструктивно-ергономічний етап супроводжується численними кресленнями та ескізами, які враховують стабільність форми при максимальних амплітудах руху.

Рисунок 2. Модель етапів проектування сценічного костюма



Джерело: створено автором

У рамках художньо-технологічного етапу студенти використовують матричний метод, аби співвіднести обрані засоби виразності з наявними матеріалами. Образ набуває реалістичного втілення шляхом підбору тканин та фурнітури. Алгоритм передбачає, що дизайнер проводить розрахунки кореляції технології обробки еластичних матеріалів та прогнозованого оптичного ефекту.

Фінальним є верифікаційно-перцептивний етап, коли першочерговою стає оцінка ефективності створеного сценічного костюма. Дизайнер має використати увесь візуально-аналітичний інструментарій, аби протестувати, наскільки цілісним та якісним є візуальне сприйняття актора в просторі у створеному образі. Ключовими аспектами, які мають бути перевірені, є оптичні, конструктивні та декоративні параметри.

Обговорення

Інтерпретація результатів. Отримані результати демонструють, що у контексті фахової підготовки майбутніх дизайнерів вкрай важливо здійснювати комплексне навчання, не обмежуючись виключно художніми чи технологічними аспектами. Запропонований алгоритм виконує функцію так званої когнітивної карти, що забезпечує організацію та структуру творчого хаотичного процесу. Впровадження обов'язкового конструктивно-ергономічного етапу усуває можливі непорозуміння за вектором «ідея-реалізація». Важливо, що створення алгоритму не мінімізує важливості креативної складової, а навпаки підсилю інтелектуальний ресурс здобувача освіти. Таким чином студент позбавлений необхідності вирішувати хаотичні технічні завдання,

а натомість фокусується на осмисленому проектуванні візуальних сенсів та символів. Таким чином дизайнер одночасно не лише проектує візуальне втілення сценічного образу персонажа, але й керує емоційним станом глядачів.

Порівняння з іншими дослідженнями. Порівняльний аналіз робіт українських вчених [11; 12] та досліджень зарубіжних учених [13; 14] демонструє, що наше розуміння костюма поєднує ідею його як «тілесної практики» та інструменту соціальної комунікації. Відмінність нашого підходу полягає в тому, що він враховує як семіотичні аспекти [15], так і фізичні механізми рухів [16], поєднуючи їх у єдиний підхід. У порівнянні з методиками, які розглядають процес дизайну як інтуїтивний, наш підхід базується на принципах дизайн-мислення [14], де кожен етап перевіряється на відповідність потребам остаточного користувача – в нашому випадку, це виконавець та глядач. Такий підхід зближує українську мистецьку освіту з стандартами ведучих закладів, наприклад, Central Saint Martins, де акцент зміщено з «виготовлення речі» на «створення концептуального об'єкта».

Наукова новизна полягає в тому, що вдалося вперше обґрунтувати важливість та розробити комплексний алгоритм проектування сценічного образу. Цей алгоритм є своєрідним симбіозом ключових характеристик семіотики, біомеханіки та технології матеріалів. На сьогодні існують лінійні моделі проектування сценічних костюмів, але цей алгоритм на відміну від них є ітераційним. Він передбачає корекцію художнього задуму відповідно до ергономічних вимог. Вдалося також витлумачити поняття «конструктивно-ергономічна функція» сценічного костюма. Цей термін пояснюється перш за все не як візуальна зручність, а як основа візуальної експресивності, коли цілісність художнього образу залежить від свободи рухів та впевненості персонажа.

Практичне значення дослідження полягає в можливості безпосередньої імплементації розробленого алгоритму в навчальний процес чи галузь дизайнерських індустрій. У контексті вищої освіти ця модель може бути інтегрована у навчальні плани таких дисциплін як «Проектування костюма», «Художнє моделювання» чи «Основи композиції». У цьому випадку алгоритм виконуватиме функцію своєрідного методичного посібника для викладачів, дозволяючи їм змінювати черговість тем для вивчення чи вносячи корективи в критерії оцінювання студентських робіт. Останній аспект передбачає, що в рамках творчих проєктів будуть оцінюватися не лише естетичні параметри, але й логіка та ергономіка розробки, зручність і функціональність готового сценічного образу.

Що стосується студентів, які навчаються за спеціальністю дизайну, вони можуть користуватися запропонованим алгоритмом, аби структурувати власну роботу та мінімізувати час, який витрачається невдалі ескізи, хаотичні пошуки матеріалів тощо. Чіткість та поетапність роботи дозволить підвищити якість студентських проєктів, перетворивши їх на конкурентоспроможні зразки для реальних сценічних постановок.

Розглянуті у дослідженні підходи до керування увагою глядача та ергономіки костюма також можуть бути використані професійними дизайнерами та оформлювачами у театрах, кіно чи шоу-бізнесі. Це допоможе оптимізувати взаємодію з акторами та підвищити рівень ергономіки під час публічних виступів.

Висновки

Проведене дослідження дозволило вирішити складне педагогічне завдання: систематизувати та оптимізувати процес створення сценічного образу шляхом визначення чіткого алгоритму дій дизайнера. Підтверджено, що в рамках підготовки студентів-фахівців в сфері розробки сценічного костюма вкрай важливо перейти від фрагментарного вивчення до компіляції міждисциплінарних підходів. Дескриптивний аналіз показав, що в навчальних планах більше 65% часу виділено для вивчення технологій виробництва та створення сценічних костюмів. Однак семіотичний аналіз та

психологія візуального сприйняття, які є важливими в контексті навчальних дисциплін, вивчаються рідко, у вигляді додаткових елементів навчання, що вноситься під час розглядання основної теми.

Загалом сценічний костюм визначено у якості складного комунікативного об'єкта, що відповідає за синергію візуального втілення, семіотичного наповнення та практичної ергономіки персонажа. Розроблений чотирьохетапний алгоритм формування сценічного образу включає в себе аналітично-семіотичний, конструктивно-ергономічний, художньо-технологічний та верифікаційно-перцептивний етапи. Загалом таке наукове структурування творчого процесу дозволяє прибрати елемент хаотичності та перенаправити його на усвідомлене керування художнім враженням та психологічним станом публіки. Додатково встановлено, що за життєздатність та ефективність сценічного костюма відповідає в першу чергу конструктивно-ергономічна функція. Саме врахування особливостей біомеханіки, точності та зручності рухів впливають на поведінку виконавця на сцені, на його природність та невимушеність. Загалом алгоритмізація сприяє прогресу системного фахового мислення, що забезпечує успішну інтеграцію молодих дизайнерів у сферу сучасних креативних індустрій. У подальшому вкрай важливо зосередитись на вивченні імплементації запропонованого алгоритму у освітній процес академічних груп у довготривалій перспективі. Окрім того, цікавим вектором дослідження може стати адаптація готового алгоритму до цифрового дизайну в рамках метавесесвітів та цифрових аватарів.

Список використаних джерел

1. Alforova Z. Character costume as a marker in modern Ukrainian cinema. *HUDPROM: The Ukrainian Art and Design Journal*. 2025. Vol. 27, no. 1. P. 138–151. DOI: <https://doi.org/10.61993/2786-7285.2025.01.12>
2. Suurla S. Bringing 'it' out of the body and into matter: Fostering a contemplative and corresponsive methodology for costume design pedagogy. *Studies in Costume & Performance*. 2024. Vol. 9, no. 2. P. 115–132. DOI: https://doi.org/10.1386/scp_00114_1
3. Попова Л., Козаченко В., Забора В. Семіотичний та естетичний підходи до розробки сценічного костюма театральної вистави. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Сценічне мистецтво*. 2022. Том 5, № 2. С. 108–117. DOI: <https://doi.org/10.31866/2616-759X.5.2.2022.266519>
4. Varanuyuth B. Costume design for conveying semiotic concept in theatre: A case study of Vendetta stage play. *ACE – International Conference*. 2025. P. 343. URL: <https://conferaces.com/index.php/journal/article/view/643> (дата звернення: 18.04.2026)
5. Owens P. Expressive interpretation and elemental symbolism in costume design for exhibition: A study of Garment of Nature. *Existencia: Conrescence Journal of Arts and Humanities*. 2026. Vol. 4, no. 1. URL: <https://journals.casjournals.com/index.php/ECOJAH/article/view/258> (дата звернення: 18.04.2026)
6. Wang Z., Chen X. Research on the design of costume performance professional evaluation system based on information management. *Advances in Engineering Technology Research*. 2023. Vol. 6, no. 1. P. 121. DOI: <https://doi.org/10.56028/aetr.6.1.121.2023>
7. Faizulina E., Yessengaliyeva A., Jumagaliyeva V. Development of professional competencies of the future costume designer in the design system. *Harmonia: Journal of Arts Research and Education*. 2024. Vol. 24, no. 1. P. 208–220. DOI: <https://doi.org/10.15294/harmonia.v24i1.50298>
8. Wang Y. Research on the cultivation mode of talents in clothing and costume design in the context of new liberal arts. *Frontiers in Educational Research*. 2022. Vol. 5, no. 17. P. 55. DOI: <https://doi.org/10.25236/FER.2022.051710>

9. Yin F. Analysis of the role of costume design in shaping the characters of film and television. *Frontiers in Art Research*. 2023. Vol. 5, no. 6. P. 58–63. DOI: <https://doi.org/10.25236/FAR.2023.050611>
10. Russell D. The problem of style in costume design. *Educational Theatre Journal*. 1968. Vol. 20, no. 4. P. 545–562. DOI: <https://doi.org/10.2307/3204998>
11. Подосочна Н. Р. *Проектування сценічного костюма з декоруванням народною вишивкою*: кваліфікаційна робота. Кривий Ріг: КДПУ, 2025. URL: <https://elibrary.kdpu.edu.ua/handle/123456789/11879> (дата звернення: 18.04.2026)
12. Шутько С. Роль театрального костюма у створенні художнього образу оперної вистави. *Часопис Національної музичної академії України імені П. І. Чайковського*. 2022. № 3–4. С. 212–224. DOI: [https://doi.org/10.31318/2414-052X.3-4\(56-57\).2022.278246](https://doi.org/10.31318/2414-052X.3-4(56-57).2022.278246)
13. Hänninen S. *Costume materiality and the performer's body in dialogue through affordances*: master's thesis. Aalto University, 2025. URL: <https://aaltodoc.aalto.fi/items/17a4f637-24a0-4063-bee8-01b776e88a86> (дата звернення: 18.04.2026)
14. Haroon D. R., Sajib M. T. H., Nizam E. M. E. H. Comparative study on fashion and theatrical costume design. *European Journal of Theoretical and Applied Sciences*. 2023. Vol. 1, no. 4. P. 49–54. DOI: [https://doi.org/10.59324/ejtas.2023.1\(4\).06](https://doi.org/10.59324/ejtas.2023.1(4).06)
15. Pan C., Alizadeh F. Costume and body language of ethnic dance drama under semiotics: An analytical study. *Journal of Ecohumanism*. 2024. Vol. 3, no. 7. P. 741–754. URL: <https://www.cceol.com/search/article-detail?id=1275763> (дата звернення: 18.04.2026)
16. Helve T. *Costume design and collaboration in Finnish contemporary dance in the early twenty-first century*: doctoral dissertation. Aalto University, 2022. URL: <https://aaltodoc.aalto.fi/items/d7484b7e-a43f-4ea9-9163-bc3b40c1bfa7> (дата звернення: 18.04.2026)

References

1. Alforova, Z. (2025). Character costume as a marker in modern Ukrainian cinema. *HUDPROM: The Ukrainian Art and Design Journal*, 27(1), 138–151. <https://doi.org/10.61993/2786-7285.2025.01.12>
2. Suurla, S. (2024). Bringing 'it' out of the body and into matter: Fostering a contemplative and corresponsive methodology for costume design pedagogy. *Studies in Costume & Performance*, 9(2), 115–132. https://doi.org/10.1386/scp_00114_1
3. Popova, L., Kozachenko, V., & Zabora, V. (2022). Semiotychnyi ta estetychnyi pidkhody do rozrobky stsenichnoho kostiuma teatralnoi vystavy [Semiotic and aesthetic approaches to the development of stage costume for theatrical performance]. *Visnyk Kyivskoho natsionalnoho universytetu kultury i mystetstv. Seriya: Stsenichne mystetstvo*, 5(2), 108–117. <https://doi.org/10.31866/2616-759X.5.2.2022.266519>
4. Varanuyuth, B. (2025). Costume design for conveying semiotic concept in theatre: A case study of Vendetta stage play. *ACE - International Conference*, 343. <https://conferaces.com/index.php/journal/article/view/643>
5. Owens, P. (2026). Expressive interpretation and elemental symbolism in costume design for exhibition: A study of garment of nature. *Existentia: Concrscence Journal of Arts and Humanities*, 4(1). <https://journals.casjournals.com/index.php/ECOJAH/article/view/258>
6. Wang, Z., & Chen, X. (2023). Research on the design of costume performance professional evaluation system based on information management. *Advances in Engineering Technology Research*, 6(1), 121–121. <https://doi.org/10.56028/aetr.6.1.121.2023>
7. Faizulina, E., Yessengaliyeva, A., & Jumagaliyeva, V. (2024). Development of professional competencies of the future costume designer in the design system. *Harmonia: Journal of Arts Research and Education*, 24(1), 208–220. <https://doi.org/10.15294/harmonia.v24i1.50298>

8. Wang, Y. (2022). Research on the cultivation mode of talents in clothing and costume design in the context of new liberal arts. *Frontiers in Educational Research*, 5(17), 55. <https://doi.org/10.25236/FER.2022.051710>
9. Yin, F. (2023). Analysis of the role of costume design in shaping the characters of film and television. *Frontiers in Art Research*, 5(6), 58–63. <https://doi.org/10.25236/FAR.2023.050611>
10. Russell, D. (1968). The problem of style in costume design. *Educational Theatre Journal*, 20(4), 545–562. <https://doi.org/10.2307/3204998>
11. Podosochna, N. R. (2025). *Proiektuvannia stsenichnoho kostiuma z dekoruvanniam narodnoiu vyshyvkoiu [Design of stage costume with folk embroidery decoration]* (Kvalifikatsiina robota). Kryvorizkyi derzhavnyi pedahohichnyi universytet. <https://elibrary.kdpu.edu.ua/handle/123456789/11879>
12. Shutko, S. (2022). Rol teatralnoho kostiuma u stvorenni khudozhnoho obrazu opernoi vystavy [The role of theatrical costume in creating the artistic image of an opera performance]. *Chasopys Natsionalnoi muzychnoi akademii Ukrainy imeni P. I. Chaikovskoho*, (3-4), 212–224. [https://doi.org/10.31318/2414-052X.3-4\(56-57\).2022.278246](https://doi.org/10.31318/2414-052X.3-4(56-57).2022.278246)
13. Hänninen, S. (2025). *Costume materiality and the performer's body in dialogue through affordances* [Master's thesis, Aalto University]. Aalto University Repository. <https://aaltodoc.aalto.fi/items/17a4f637-24a0-4063-bee8-01b776e88a86>
14. Haroon, D. R., Sajib, M. T. H., & Nizam, E. M. E. H. (2023). Comparative study on fashion and theatrical costume design. *European Journal of Theoretical and Applied Sciences*, 1(4), 49–54. [https://doi.org/10.59324/ejtas.2023.1\(4\).06](https://doi.org/10.59324/ejtas.2023.1(4).06)
15. Pan, C., & Alizadeh, F. (2024). Costume and body language of ethnic dance drama under semiotics: An analytical study. *Journal of Ecohumanism*, 3(7), 741–754. <https://www.cceol.com/search/article-detail?id=1275763>
16. Helve, T. (2022). *Costume design and collaboration in Finnish contemporary dance in the early twenty-first century* [Doctoral dissertation, Aalto University]. Aalto University Repository. <https://aaltodoc.aalto.fi/items/d7484b7e-a43f-4ea9-9163-bc3b40c1bfa7>