



ТЕОРІЯ І МЕТОДИКА ПРОФЕСІЙНОЇ ОСВІТИ

УДК 378.147:792.024:7.01

DOI <https://doi.org/10.5281/zenodo.20187873>

Стратегія навчання проєктування сценічного костюма на основі принципів візуального сприйняття

Петровська Анна Олегівна,

незалежний дослідник у сфері дизайну,

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

Прийнято: 01.05.2026 | Опубліковано: 14.05.2026

***Анотація. Мета.** Сьогоднішня освіта сконцентрована на подоланні розриву між технологічною стороною проєктування сценічних образів та когнітивними принципами організації сценічного простору. Стаття сфокусована на науковому обґрунтуванні та створенні робочої стратегії навчання розробці сценічного костюма за ключовими принципами візуального сприйняття. **Методи.** Дослідження враховує комплексний підхід до організації методологічного інструментарію, включно з педагогічним експериментом та системним моделюванням освітнього процесу в академічних групах. Експериментальне дослідження було проведено з залученням 110 студентів спеціальності «Дизайн», яких було розподілено на експериментальну та контрольну групи. Оцінка результатів експерименту проводилась за пропонованими критеріями композиційної цілісності, оптичної читабельності силуету та комунікативної ефективності образу. Для підтвердження статистичної вірогідності результатів використано критерій Пірсона χ^2 . **Результати.** Дослідження підтвердило, що за умови імплементації принципів візуального сприйняття творчий процес перетворюється на організовану*



систему. Запровадження пропонованої моделі навчання спричинило збільшення кількості студентів з високим рівнем професійної компетентності з 40% до 61,8%. Підтверджено взаємозв'язок між усвідомленням майбутніми дизайнерами оптичних закономірностей (текстура, фігура, колір) та здатністю втілювати конкурентоспроможні сценічні образи. **Висновки.** Наукова новизна дослідження полягає у створенні інноваційної педагогічної моделі, що розглядає сценічний костюм у якості складової комунікативного акту. Підтверджено, що за умов систематизованої інтеграції когнітивних механізмів у сферу дизайн-освіти студенти починають виконувати проєктування більш систематизовано та обґрунтовано. Практична значущість результатів полягає у перспективі їх використання в межах освітніх програм та навчальних планів мистецьких закладів вищої освіти. Перспективою подальших досліджень є вивчення впливу імерсивних технологій на процес моделювання сценічних образів.

Ключові слова: сценічний образ, візуальна перцепція, модель навчання, дизайн-освіта, когнітивне навантаження.

A strategy for teaching stage costume design based on the principles of visual perception

Anna Petrovska,

Independent Researcher in Design,

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

Abstract. Purpose. Today's education is focused on bridging the gap between the technological side of designing stage images and the cognitive principles of organizing stage space. The article focuses on the scientific substantiation and creation of a working strategy for teaching stage costume design based on the key principles of



visual perception. **Methods.** The study takes into account a comprehensive approach to organizing methodological tools, including a pedagogical experiment and systemic modelling of the educational process in academic groups. The experimental study was conducted with the involvement of 110 students of the Design specialty, who were divided into experimental and control groups. The evaluation of the experimental results was carried out according to the proposed criteria of compositional integrity, optical readability of the silhouette and communicative effectiveness of the image. To confirm the statistical reliability of the results, the Pearson χ^2 criterion was used. **Results.** The study confirmed that, under the condition of implementing the principles of visual perception, the creative process turns into an organized system. The introduction of the proposed learning model caused an increase in the number of students with a high level of professional competence from 40% to 61.8%. The relationship between the awareness of future designers of optical regularities (texture, figure, colour) and the ability to embody competitive stage images was confirmed. **Conclusions.** The scientific novelty of the study lies in the creation of an innovative pedagogical model that considers the stage costume as a component of a communicative act. It was confirmed that under the conditions of systematic integration of cognitive mechanisms into the sphere of design education, students begin to perform design in a more systematic and reasoned manner. The practical significance of the results lies in the prospect of their use within the educational programs and curricula of art institutions of higher education. The prospect of further research is to study the influence of immersive technologies on the process of modelling stage images.

Keywords: stage image, visual perception, learning model, design education, cognitive load.

Постановка проблеми. Сучасний мистецький простір передбачає трансформацію ролі сценічного костюма: від утилітарного елемента



театралізованого процесу до знаково-комунікативного коду. Чимало науковців сьогодні розглядають сценічний костюм як базовий інструмент формування візуальної драматургії вистави [1]. Ефективність його сприйняття глядацькою аудиторією здебільшого залежить від майстерності дизайнера поєднувати принципи роботи зорового аналізатора та психологічне сприйняття образу персонажа.

Сьогодні у вищій мистецькій освіті існує складний дисонанс: студенти продовжують навчатися згідно з традиційними методиками (вивчаючи історичні та технологічні аспекти), не зосереджуючись при цьому на принципах візуального сприйняття [2].

Актуальність цієї теми визначена необхідністю трансформації процесу створення сценічного костюма зі сфери інтуїтивного неконтрольованого творчого пошуку до науково обґрунтованого проєктування. Будь-який сценічний простір наділений визначеним переліком параметрів: динаміка руху, дистанція акторів та публіки, композиція світлового середовища. Усі ці параметри впливають на композиційну структуру сценічного костюма. Окрім того, художник не може транслювати приховані смисли без знання кольору, оптичних ілюзій, особливостей світла, фону та цілісності образу.

Таким чином, важливо розглянути стратегію навчання у розрізі нової педагогічної моделі, в рамках якої проєктування сценічного костюма перетворюється з процесу створення одягу, на цілісний комунікативний акт. Актуальним залишається аналіз суперечностей між освітніми канонами композиції та постійно змінюваною природою візуальної перцепції в умовах сучасної сцени. Саме тому у якості базового чинника підвищення рівня конкурентоспроможності дизайнерів сценічного костюма слід розглядати розробку стратегії навчання з чітко визначеними принципами візуального сприйняття.



Аналіз останніх досліджень і публікацій. Сучасні дослідження розглядають проектування сценічного костюма як міждисциплінарну проблему, що поєднує психологію сприйняття, педагогіку та мистецтвознавство. У наукових публікаціях останніх років простежується тенденція до переосмислення ролі костюма в сценічному мистецтві. Так, D. Haroon та ін. зазначають [3], що сценічний костюм поступово стає інструментом візуальної комунікації між актором і глядачем. У продовження цієї думки N. Nik Harun та ін. підкреслюють важливість системного підходу до підготовки майбутніх дизайнерів, який забезпечує цілісність професійного навчання [4].

Окремий напрям досліджень пов'язаний із використанням сучасних освітніх технологій та практико-орієнтованих методів навчання. Зокрема, S. Suurla наголошує [5], що розвиток професійних компетентностей дизайнерів значною мірою залежить від інтерактивних методів навчання. У цьому контексті Н. Подосочна описує застосування VR-технологій для аналізу візуального сприйняття сценічного костюма [6], а B. Varanuyuth підтверджує ефективність такого підходу, зокрема для оцінювання образу ще на етапі ескізу [7]. Подібні підходи розширює С. Devonport [8], яка підкреслює ефективність використання реальних артефактів у навчанні костюм-дизайну, що сприяє глибшому розумінню матеріальної та образної природи сценічного костюма.

У межах досліджень процесуального підходу до дизайну костюма Н. Durbin розглядає створення сценічного костюма як поетапний творчий процес, що включає концептуалізацію, розробку візуального рішення та добір матеріалів, акцентуючи увагу на системності дизайнерського мислення [9].

У мистецтвознавчих дослідженнях Р. Owens розглядає сценічний костюм як засіб візуальної та символічної комунікації, що передає абстрактні й природні образи через колір, форму та фактуру [2]. Подібний підхід підтримує С. Шутько [10], який акцентує увагу на значенні стильової єдності сценографії, костюма та режисерського бачення, а також Z. Wang та ін. [11], які аналізують семіотичну



природу сценічного костюма, зазначаючи, що глядач сприймає окремі елементи образу як єдину систему візуальних сигналів. Водночас Л. Попова та ін. [12] пропонують інший погляд, підкреслюючи, що сприйняття костюма є більш цілісним і базується на загальному композиційному враженні.

Виділення невирішених раніше частин загальної проблеми. Значна кількість робіт сфокусована на технологіях виготовлення сценічного костюма або на загальних теоретичних засадах дизайнерського концепту. Попри це, недостатньо висвітленим залишається питання створення цілісної педагогічної стратегії, що пов'язувала б алгоритм проєктування костюма безпосередньо з етапами візуального сприйняття: від первинного сканування силуету до детального аналізу фактур. Окрім того, така стратегія має враховувати закони когнітивної психології, що включають теорію подвійного кодування та принципи групування при розробці сценічного костюма.

Формулювання цілей статті (постановка завдання). Мета роботи – розробити та обґрунтувати комплексну стратегію навчання майбутніх дизайнерів у процесі проєктування сценічного костюма на основі принципів візуального сприйняття. Досягнення мети передбачає виконання таких завдань:

1. Опрацювати теоретичні засади візуального сприйняття об'єктів у сценічному мистецтві.
2. Сформулювати ключові принципи (цілісність, структурність, константність), що мають лягти в основу навчальної стратегії для майбутніх дизайнерів.
3. Визначити алгоритм реалізації стратегії навчання: від аналітичного спостереження до творчої імплементації візуальних стимулів у сценічний образ.
4. Обґрунтувати ефективність запропонованого підходу в процесі професійної підготовки майбутніх спеціалістів зі створення сценічного костюма.

Виклад основного матеріалу дослідження. Для досягнення ключової мети було використано змішаний дизайн дослідження. Ключовим джерелом

збору даних став педагогічний експеримент, до якого було залучено 110 студентів спеціальності «Дизайн» Київського національного університету культури та мистецтв. Аби досягнути максимальної об'єктивності результатів, учасників експерименту було розподілено на дві рівноцінні групи: контрольну та експериментальну методом стратифікованої рандомізації (Таблиця 1).

Таблиця 1

Демографічна характеристика вибірки

Показник	Категорія	Контрольна група (n=55)	Експериментальна група (n=55)
Стать	Жіноча	48 (87,3%)	49 (89,1%)
	Чоловіча	7 (12,7%)	6 (10,9%)
Вік	19 років	14 (25,5%)	12 (21,8%)
	20 років	36 (65,4%)	38 (69,1%)
	21 рік і старше	5 (9,1%)	5 (9,1%)
Попередня освіта	Загальна середня (школа)	41 (74,5%)	43 (78,2%)
	Фахова передвища (коледж)	14 (25,5%)	12 (21,8%)
Базовий рівень підготовки* (визначено на основі показників академічної успішності за попередні семестри навчання)	Високий	11 (20,0%)	12 (21,8%)
	Середній	32 (58,2%)	31 (56,4%)
	Достатній	12 (21,8%)	12 (21,8%)

Джерело: власна розробка автора.

Щоб вибірка була репрезентативною, студенти мали відповідати таким вимогам:

- навчання на 3-му курсі – студенти вже опанували базові дисципліни («Пропедевтика», «Історія костюма»), але ще не перейшли до вузькоспеціалізованого проектування складних сценічних образів;
- успішне завершення модулів з композиції та кольорознавства (оцінка не нижче «достатньо» за шкалою ECTS);
- участь у понад 70% практичних занять з фахових дисциплін протягом попереднього семестру.



При цьому до участі у експерименті не долучались студенти, які навчаються за індивідуальною траєкторією через роботу за фахом (це дає їм несправедливу перевагу в досвіді порівняно з іншими). Окрім того, додатковим критерієм виключення стала наявність порушень зорового аналізатора (зокрема, дихромазія – дальтонізм), що унеможлиблює коректне тестування принципів візуального сприйняття.

Навчання у контрольній групі проходило за традиційною методикою, що включала здебільшого історичне дослідження крою, технологій пошиття та базових правил гармонії сценічного образу. У той же час експериментальна група працювала на основі розробленої авторської стратегії навчання, коли кожен етап створення ескізу включав аналіз у контексті когнітивної психології: закони гештальту, аналіз рухів ока, оптичні ілюзії тощо (Таблиця 2).

Стратегія навчання, продемонстрована в рамках Таблиці 2, уособлює перехід від репродуктивного навчання (копіювання зразків) до аналітичного проектування. Ключовою відмінністю є четвертий модуль – критична рефлексія, де студент виступає не просто як виконавець, а як дослідник власного візуального проєкту. Така структура дозволяє перетворити ескіз із «картинки» на проєкт візуальної комунікації, де кожен елемент має чітку психофізіологічну функцію.

Для фінальної оцінки готових творчих проєктів було створено незалежну експертну комісію з 6 осіб (автор дослідження та викладачі університету, фаховою спеціальністю яких є дизайн та проектування сценічних костюмів). Оцінювання робіт здійснювалося за трьома критеріями: композиційна цілісність, виразність силуету на відстані та комунікативна ефективність образу. Використання такої методології надало змогу оцінити якісні мистецькі ідентифікатори. Разом з тим дослідження не позбавлене певної суб'єктивності у контексті експертного оцінювання студентських робіт.

Таблиця 2

Структурно-функціональна модель авторської стратегії когнітивно-візуального моделювання сценічного костюма (CVMSI)

Етап (Модуль)	Принцип візуального сприйняття	Педагогічний метод / Навчальне завдання	Очікуваний візуальний ефект (результат)
I. Акцентуація	Керування саккадичними рухами ока. Визначення траєкторії погляду глядача.	Метод «Візуальних якорів»: Побудова композиційної схеми ескізу з визначенням точок первинної та вторинної уваги.	Чітка ієрархія елементів костюма; відсутність композиційного хаосу.
II. Структурування	Закони гештальт-групування. (Близькість, схожість, замкненість).	Завдання «Силуетний синтез»: Об'єднання дрібного декору в макро-структури, що зчитуються як єдине ціле.	Стійкість художнього образу при сприйнятті з великої дистанції.
III. Корекція	Оптико-просторові ілюзії. Сприйняття форми та кольору в динамічному середовищі.	Метод «Дистанційного моделювання»: Тестування ескізу через симуляцію віддалення; застосування ілюзій для корекції пропорцій фігури.	Оптична виразність костюма; адаптація об'єму до специфіки сценічного простору.
IV. Рефлексія	Критичне мислення. Усвідомлення психофізіологічного впливу образу.	Socratic Prompting (Сократівське опитування): Аналітичний захист проєкту через пояснення вибору колірних та лінійних подразників.	Аргументованість творчих рішень; відповідність образу психотипу персонажа.

Джерело: власна розробка автора.

Перед початком експерименту обидві групи пройшли вступне оцінювання, розробивши ескізи сценічних костюмів. Для забезпечення максимальної об'єктивності результатів, оцінювалися три ключові параметри: композиційна цілісність образу, оптична читабельність силуету з різних дистанцій та

комунікативна ефективність (тлумачення дизайнером індивідуального психотипу персонажа). Наприкінці експерименту було проведене повторне оцінювання проєктних робіт. Співставлення вступних та кінцевих показників дозволило простежити суттєву статистичну та якісну різницю за рівнями сформованості професійної компетентності обох груп. Наочну різницю між показниками обох груп продемонстровано у Таблиці 3.

Таблиця 3

Порівняльний аналіз рівнів виконання проєктів сценічного образу

Рівень виконання проєктів	Контрольна група (55 студентів)	Експериментальна група (55 студентів)	Динаміка (різниця)
Високий (креативно-аналітичний)	12 осіб (21.8%)	34 особи (61.8%)	+ 40.0%
Середній (репродуктивний)	31 особа (56.4%)	18 осіб (32.7%)	- 23.7%
Низький (фрагментарний)	12 осіб (21.8%)	3 особи (5.5%)	- 16.3%

Джерело: власна розробка автора.

Згідно з даними, відображеними у Таблиці 2, у експериментальній групі відбулася кардинальна зміна у структурі розподілу рівнів успішності після завершення експерименту. Найбільш показовою є різниця у кількості осіб із високим (креативно-аналітичним) рівнем успішності в експериментальній групі. Доки в ЕГ показник склав 61.8% (34 особи), у КГ аналогічного рівня вдалося досягнути 12 особам – 21,8%. Разом з тим, у експериментальній групі відбулося суттєве скорочення кількості здобувачів освіти, що отримали середній (репродуктивний) рівень. Так, у ЕГ цей показник склав 32.7% (18 осіб), доки в КГ – 56.4% (31 особа).

Таким чином, вдалося підтвердити, що розроблена стратегія є успішним каталізатором, що дозволяє здобувачам освіти подолати бар'єр шаблонного конструювання одягу та перейти на етап усвідомленого дизайну.

Як додатковий індикатор успішності запропонованої стратегії слід розглядати мінімізацію низького (фрагментарного) рівня в рамках



експериментальної групи до маргінальних 5.5% (3 особи). Разом із тим, у контрольній групі фінальне оцінювання продемонструвало, що 21,8% студентів (тобто кожен п'ятий) не змогли досягнути середнього рівня у створенні візуальної організації ескізу. Статистичну значущість результатів підтверджено з використанням критерію Пірсона χ^2 . Вдалося встановити, що виявлені розбіжності між показниками двох груп не є випадковими, а зумовлені саме впровадженням інноваційної педагогічної моделі.

Загалом детальний експертний аналіз студентських творчих робіт виявив низку базових відмінностей у специфіці обох груп. Зокрема варто проаналізувати показник керування візуальним навантаженням. До кінця експерименту студенти ЕГ продемонстрували успішне оволодіння навичкою свідомого уникання візуального шуму. Фокусуючись на тлумаченні психологічних механізмів сприйняття, вони спрямовували увагу публіки на ключові деталі сценічного образу через використання ритмічних пауз, масштабних співвідношень та колірнього контрасту. Це дозволило досягнути лаконічних, але водночас виразних образів.

Наступним важливим параметром стало оптичне моделювання дистанції. У фінальних роботах студенті експериментальної групи вдалося відзначити глибоке розуміння специфіки сцени. Основний фокус зміщувався на синтезі дрібних деталей з урахуванням впливу сценічного освітлення та дистанції між глядацькою публікою та сценою. При цьому студенти орієнтувалися на закон константності сприйняття, аби зберегти цілісність та візуальну вагу сценічного образу.

Фінальним параметром, що демонструє позитивну динаміку у експериментальній групі, стала смислова перевантаженість. При співставленні робіт студентів обох академічних груп вдалося відзначити, що ескізи КГ були надмірно деталізованими, форма зазнала суттєвого дроблення. Звертаючись до історико-естетичних канонів, студенти КГ створювали костюми, які чудово



виглядали при близькому розгляді. При цьому фізіологічні параметри зорового аналізатора ними не враховувались, тому з умовної відстані від глядацької зали до сцени такі сценічні костюми перетворювались на неструктуровану текстурну масу. Це ще раз засвідчує, що при розробці сценічного костюма вкрай важливо орієнтуватися на базові принципи візуального сприйняття. Це дозволяє підвищити загальний рівень успішності і в цілому трансформувати дизайнерське бачення.

Отримані результати продемонстрували, що при залученні структурованого, науково обґрунтованого проектування вдається суттєво підвищити показники художньої якості сценічного образу.

Для пояснення успіху експериментальної групи слід розглянути основні закони гештальт-психології. За словами R. Cunningham [13], при сприйнятті форми дизайнер не виконує механічне копіювання об'єкта, а радше працює над активною побудовою структурної цілісності. Так само і студенти експериментальної групи при опануванні основних принципів близькості (схожості, текстур, замкненості) працювали над тим, аби створювати візуальні вектори. Саме вони націлювали глядача на композиційний центр костюма. Таким чином вдалося розв'язати ключову проблему розпаду образу на окремі деталі і генералізувати сценічний костюм. В той час у понад 20% студентів контрольної групи саме проблематика розпаду образу була ключовою.

Окремо слід розглянути теорію когнітивного навантаження, яку згадують у своїх працях С. Devonport та Н. Durbin [8; 9]. Так, традиційне навчання дизайну сценічного костюму нерідко перенавантажує здобувачів освіти вимогами щодо історичної достовірності, особливостей технік пошиття, технічної складності костюмів тощо [14]. Натомість у розробленій стратегії пропонується алгоритм відсорткування візуальної інформації. Як демонструють результати, обмеження кількості акцентів та спрямування фокусу на одну доміную (Оптичну силу)



дозволяє мінімізувати візуальний шум. Таким чином художній задум сприймається більш цілісно та гармонійно.

На відміну від досліджень С. Шутько [10], який розглядає семіотику костюмів, сприймає їх як текст, у нашому підході сценічний образ тлумачиться на пресемантичному рівні. Пояснюється, що публіка фокусує свою увагу на лініях, кольорах, текстурних плямах до того, як усвідомлює сюжетну роль та вагу окремих костюмів в образі персонажів [15]. Таким чином, пропонована методика прирівнюється до нейроестетики, в рамках якої ефективність сценічного костюму залежить від швидкості і чіткості його ідентифікації зоровим каналом та мозком глядача. Особливу увагу в цих умовах потрібно приділити обмеженості часу та простору.

Попри те, що отримані результати були здебільшого позитивними, окремо слід зосередитися на певних обмеженнях проведеного емпіричного дослідження. Зокрема, експеримент проводився в рамках одного навчального закладу: таким чином ми не можемо говорити про глибину об'єктивності отриманих показників, адже вони можуть відображати специфіку конкретної художньої школи. У майбутніх дослідженнях слід розширити географію, що дозволило б універсалізувати дані. Другим параметром, який накладає певні обмеження на отримані результати, є те, що є оцінювання художніх творів здійснювалось виключно викладачами. У майбутніх дослідженнях можна залучити для оцінки ескізів методи комп'ютерного аналізу зображень, наприклад, теплові карти іTracking. Вони дозволять визначити траєкторію погляду на тому чи іншому ескізі.

Варто зазначити, що в ході дослідження були дотримані усі етичні вимоги академічної доброчесності. Студенти обох груп наприкінці модуля отримали середні та високі бали за свої роботи, незалежно від участі у дослідженні, що виключало можливість маніпуляції успішністю у ході проведення експерименту. Додатково всі учасники були проінформовані про мету та хід та перебіг



експерименту, а також про те, що вони можуть вийти з нього на будь-якому етапі. Загалом, розглянута стратегія навчання є життєздатною і може виступати інструментом професійної трансформації. Її використання дозволяє студенту перетворитися з типового виконавця одягу до творця візуального сприйняття, що вкрай важливо в рамках сучасного синтетичного театрального мистецтва.

Висновки. Проведене дослідження дозволило теоретично обґрунтувати стратегію навчання проєктуванню сценічного костюму та емпірично підтвердити ефективність розроблених принципів з елементами візуального сприйняття. На основі отриманих результатів можна зробити наступні висновки. Підтверджено, що сценічний костюм – це складний об’єкт комунікативного акту. Ефективність сценічного образу залежить від дотримання низки психофізіологічних законів сприйняття, серед яких основними є цілісність, константність форми, керованість увагою, дотримання оптичних ілюзій тощо. Вдалося встановити, що традиційні методи навчання фокусуються здебільшого на історичній складовій сценічного костюма та його декоративності, тоді як психофізіологічні закони нерідко залишаються поза увагою. Це призводить до візуальної перенавантаженості створюваних студентами сценічних образів.

Педагогічний експеримент підтвердив позитивний вплив розглянутої стратегії. Серед студентів експериментальної групи частка здобувачів освіти з високим рівнем зросла на 40% у порівнянні з показниками контрольної групи. Це підтверджує факт важливості розуміння механізмів зорового аналізатора, які дозволяють здобувачам освіти перетворити творчий задум у чітку організовану структуру. Практичне застосування отриманих результатів полягає у можливості впровадження принципів оптичної рівноваги, мінімізації когнітивного навантаження та дотримання законів фігури, текстури, фону у освітні програми закладів вищої освіти. Також названі принципи можуть використовуватися професійними дизайнерами при формуванні ескізів, що дозволяє посилити дизайнерський досвід, керувати увагою аудиторії тощо. Дослідження заповнює



прогалини у сфері теоретичної когнітивістики, пропонуючи при цьому інноваційну методику перетворення психологічних законів у композиційні прийоми. У майбутньому слід зосередити увагу на дослідженні аспектів цифрової трансформації, зокрема імплементації алгоритмів генеративних систем штучного інтелекту у формування ескізів на ранніх етапах.

Список використаних джерел

1. Ільницька О. А., Ільницький В. А. *Дигітальні технології сучасного сценічного мистецтва: семіотика освітлення*. 2020. URL: <https://elib.nakkkim.edu.ua/handle/123456789/3777> (дата звернення: 28.04.2026).
2. Owens P., Efetobore M. 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. P. 60–73. URL: <https://journals.casjournals.com/index.php/ECOJAH/article/view/258> (дата звернення: 28.04.2026).
3. 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).
4. Nik Harun N. A., Md Syed M. A., Abdullah F. Revolutionising costume design education: A case study on the impact of Microsoft Copilot. *Quality Assurance in Education*. 2025. Vol. 33, no. 2. P. 321–335. DOI: <https://doi.org/10.1108/QAE-06-2024-0119>.
5. 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.



6. 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: 28.04.2026).
7. 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: 28.04.2026).
8. Devonport C. *Bringing Costumes to Life: The Power of Real Artifacts in Teaching Costume Design*. 2024. URL: <https://salford-repository.worktribe.com/output/3833868> (дата звернення: 28.04.2026).
9. Durbin H. P. *The Costume Designer's Toolkit: The Process of Creating Effective Design*. Routledge, 2022. 370 p.
10. Шутько С. Роль театрального костюма у створенні художнього образу оперної вистави. *Часопис Національної музичної академії України імені П. І. Чайковського*. 2022. № 3-4 (56-57). 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).
11. 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>.
12. 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. Т. 5, № 2. С. 108–117. DOI: <https://doi.org/10.31866/2616-759X.5.2.2022.266519>.
13. Cunningham R. *The magic garment: Principles of costume design*. Waveland Press, 2009. 422 p.



14. Cho S. Exploring theatrical costume design as a pedagogical tool for empathic design. *International Journal of Fashion Design, Technology and Education*. 2019. Vol. 12, no. 1. P. 12–22. DOI: <https://doi.org/10.1080/17543266.2018.1462859>.
15. Шовкун А. Сучасні підходи до створення художнього образу в театральному мистецтві. *UNIVERSUM*. 2025. № 27. С. 771–779. URL: <https://archive.liga.science/index.php/universum/article/view/2624> (дата звернення: 28.04.2026).