

УДК 351.77:574:614.1/.7(477)  
DOI 10.32461/2226-3209.1.2026.356324

**Цитування:**

Сучков Д. Г. Особливості звукового оформлення сценічного твору в контексті проблематики гібридизації театрального та аудіовізуального мистецтва. *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв* : наук. журнал. 2026. № 1. С. 411–416.

*Сучков Денис Геннадійович,*  
*доцент кафедри кіно, телемистецтва*  
*ПВНЗ «Київський університет культури»,*  
*доцент кафедри звукорежисури*  
*Київського національного університету*  
*культури і мистецтв*  
*<https://orcid.org/0000-0003-2716-3873>*  
*denele@ukr.net*

Suchkov D. (2026). Features of Sound Design of a Stage Work in the Context of the Problems of Hybridisation of Theatre and Audiovisual Art. *National Academy of Managerial Staff of Culture and Arts Herald: Science journal*, 1, 411–416 [in Ukrainian].

## ОСОБЛИВОСТІ ЗВУКОВОГО ОФОРМЛЕННЯ СЦЕНІЧНОГО ТВОРУ В КОНТЕКСТІ ПРОБЛЕМАТИКИ ГІБРИДИЗАЦІЇ ТЕАТРАЛЬНОГО ТА АУДІОВІЗУАЛЬНОГО МИСТЕЦТВА

**Мета статті** – виявити особливості сучасного підходу до звукового оформлення вистави крізь призму проблематики гібридизації театрального та аудіовізуального мистецтва. **Методологія дослідження.** Застосовано комплексний, системний та типологічний методи (для вивчення особливостей розвитку звукорежисури на сучасному етапі розвитку суспільства), культурологічний, структурно-функціональний метод, порівняльно-типологічний метод, що посприяли узагальненню теоретико-методологічних основ дослідження гібридизації театрального та аудіовізуального в контексті проблематики звукового оформлення сценічної постановки та виявленню особливостей звукорежисерського інструментарію в процесі створення мультимедійних вистав. **Наукова новизна.** Розглянуто проблематику звукового оформлення театральної вистави в контексті посилення інтегрування в сценічні твори елементів аудіовізуального мистецтва; проаналізовано особливості створення імерсивного середовища мультимедійних вистав засобами звукорежисури; виявлено ефективний інструментарій та поширені підходи до звукового оформлення вистав сучасного театру, що відповідають запитам інформаційно-комунікаційної культури першої чверті ХХІ ст. **Висновки.** Під впливом інтеграційних процесів, що поєднують (технологічно та інформаційно) різноманітні засоби інформації і комунікації, сучасний театр продовжує пошук нових постановочних форм, в яких звук відіграє важливу роль. Це безпосередньо пов'язано з розвитком специфічної культури створення і репрезентації вистави глядачу, який долучений до високої якості подачі звуку в інформаційно-комунікаційному просторі першої чверті ХХІ ст. Серед найбільш показових прикладів сучасного підходу до звуку в гібридному сценічному просторі: первинне походження наративу з музики; створення унікального звукового стилю та звукового світу постановки, який не просто присутній на сцені, а радше формує багатовимірний простір навколо сценічної дії; дослідження взаємозв'язку між звуком і зображенням, а також меж і можливостей самого класичного кінематографічного звуку в умовах сценічного майданчика. Створення звукового оформлення мультимедійних вистав є складним процесом конструювання, читання, інтерпретації та реконструкції. З цієї точки зору, корисним вбачається звернення до семіотичного погляду на ці типи процесів, що відкриває перспективи подальших наукових досліджень.

**Ключові слова:** звукорежисура, звукове оформлення, сучасний театр, мультимедійна вистава, аудіовізуальне мистецтво.

*Suchkov Denys, Associate Professor of the Department of Cinema and Television Arts, PVNZ 'Kyiv University of Culture', Associate Professor of the Department of Sound Engineering, Kyiv National University of Culture and Arts*

**Features of Sound Design of a Stage Work in the Context of the Problems of Hybridisation of Theatre and Audiovisual Art**

**Purpose of the article** is to identify the features of the modern approach to the sound design of a performance through the prism of the problems of hybridization of theatre and audiovisual art. **Research methodology.** The complex, systemic and typological methods (to study the features of the development of sound design at the current stage of society's development), the culturological, structural-functional method, the comparative-typological method were applied, which contributed to the generalisation of the theoretical and methodological foundations of the study of the hybridisation of theatrical and audiovisual in the context of the issues of sound design of stage production and the identification of the features of sound design tools in the process of creating multimedia performances. **Scientific**

**novelty.** The issues of sound design of theatrical performances were considered in the context of strengthening the integration of elements of audiovisual art into stage works. The features of creating an immersive environment of multimedia performances by means of sound design were analysed; effective tools and common approaches to sound design of modern theatre performances were identified, which meet the needs of information and communication culture of the first quarter of the 21st century. **Conclusions.** Under the influence of integration processes that combine (technologically and informationally) various means of information and communication, modern theatre continues to search for new staging forms in which sound plays an important role. This is directly related to the development of a specific culture of creating and representing a performance to the viewer, who is attached to the high quality of sound delivery in the information and communication space of the first quarter of the 21st century. Among the most illustrative examples of the modern approach to sound in a hybrid stage space: the primary origin of the narrative from music; the creation of a unique sound style and sound world of the production, which is not simply present on the stage, but rather forms a multidimensional space around the stage action; the study of the relationship between sound and image, as well as the limits and possibilities of the most classic cinematic sound in the conditions of the stage. Creating a sound design for multimedia performances is a complex process of construction, reading, interpretation and reconstruction. From this point of view, it seems useful to turn to a semiotic view of these types of processes, which opens up prospects for further scientific research.

**Keywords:** sound design, modern theatre, multimedia performance, audiovisual art.

Актуальність теми дослідження. На сучасному етапі розвитку суспільства цифровізаційні процеси в соціокультурному просторі активно відбуваються навіть в тих сферах художньої творчості, які традиційно вважалися такими, що зосереджені виключно на матеріальній, фізичній складовій об'єкта, зокрема театрі. Цифрові технології та аудіовізуальна естетика здійснили вплив на нову форму побутування театру. Незважаючи на те, що взаємодія театрального та аудіовізуального мистецтва простежується з моменту зародження кінематографу, саме перша чверть ХХІ ст., завдяки широкому поширенню цифрових технологій позначилося безпрецедентним рівнем гібридизації сценічного простору. Звернення театральних режисерів до використання різноманітних проєкційних поверхонь, екранів, відеозаписів, онлайн-трансляцій та ін. в єдиному сценічному творі та їх взаємодія з традиційним для театрального мистецтва сценічними суб'єктами іа об'єктами (акторами, дизайном сценічного простору та ін.) серед інших актуалізують проблематику звукового оформлення.

Аналіз останніх досліджень і публікацій дозволяє говорити про те, що в сучасному академічному полі зростає інтерес до широкого спектру питань, присвячених звукорежисурі та різноманітним аспектам звукового оформлення сценічних творів. Так, наприклад, процес естетизації екранного звуку, особливості акустики і комунікації в мистецтві театру, кіно, естради та мультимедіа в контексті специфіки роботи звукорежисера досліджує О. Лішафай [3]. Проблематику розвитку звукорежисури в умовах сучасного соціокультурного простору досліджує В. Волкомор [2]. Виявленню основних принципів та критеріїв розвитку саунд-дизайну в Україні присвячено статтю Д. Хренова [5]. Окремі

аспекти мистецьких технологій та звукорежисури у драматичному театрі розглянуто М. Ужинським [4]. Спробу розглянути, систематизувати та проаналізувати функціональні характеристики засобів звукового забезпечення сценічних постановок здійснює К. Юдова-Романова [6]. Виявленню особливостей звукового оформлення вистав Роберта Вілсона в контексті специфіки використання режисером засобів художньої виразності присвячена публікація Л. Белименко [1]. Проте ще багато питань, пов'язаних із звуковим оформленням в сучасному театрі лишаються недостатньо висвітленими, зокрема одним із найменш розглянутих є звукорежисерська діяльність в умовах посилення гібридності сценічних творів.

Мета статті – виявити особливості сучасного підходу до звукового оформлення вистави крізь призму проблематики гібридизації театрального та аудіовізуального мистецтва.

Виклад основного матеріалу. Творча практика звукового дизайну – виробництво звуку та музики для створення атмосферних звуків для об'єктів, дій та подій, що допомагають у розповіді, зображують настрої та встановлюють місце чи обстановку – базується на тих самих принципах виробництва, що й у деяких практиках звукового мистецтва, таких як створення звукових пейзажів та акустична екологія – взаємозв'язок звуку між живими істотами та населеним середовищем. Просторовість, дифузія звуку та методи імерсивного аудіо, які зазвичай використовуються в художніх звукових дисциплінах, пропонують складні багатоканальні рішення для покращення середовища прослуховування для аудиторії, але вони використовуються з різними цілями та завданнями. Звук є лише одним

компонентом у театрі, наприклад, тоді як у звуковому мистецтві він зазвичай є єдиним компонентом (за очевидним винятком аудіовізуальних робіт) [11]. Звукове оформлення вистави – це мистецтво та практика створення, захоплення і маніпулювання звуком для якісної театральної постановки. Функція звукового оформлення полягає в створенні відповідної атмосфери, покращенні наративу та інтерпретації сценічної дії, посиленні емоційного враження та загального досвіду від сценічної постановки у глядача. Для створення захопливого досвіду важливо не мати безлічі стимулів для різних сенсорів, а мати їхню узгодженість, або, іншими словами, мультисенсорну інтеграцію. Ця узгодженість стає необхідною основою для занурення в історію, гру, фільм чи будь-який інший досвід. Звук відіграє ключову роль у створенні такого досвіду, як супроводжуючи дію та підкреслюючи хід оповіді, так і як незалежний актор, який відіграє центральну роль та спрямовує увагу [15].

Звукове оформлення вистави включає обрання та включення музичної композиції або звукових ефектів, захоплення фонових та оригінальних звуків, редагування та маніпулювання цифровими звуками, урівноваження та поєднання різноманітних елементів аудіо та розширення звукових каналів. У випадку мультимедійних вистав – тобто театральної постановки, що «використовує фільм, відео або комп'ютерне зображення разом із живим виконанням» [10, с. 8] і відповідно являють собою своєрідний гібрид театральної та аудіовізуальної естетики, підходи до звукового оформлення зазнають певних трансформацій.

Сучасний соціокультурний простір є аудіовізуально орієнтованим – це простір візуальних можливостей та інформаційних технологій. Відповідно в сучасному театрі аудіовізуальні засоби набувають особливого значення.

Під впливом інтеграційних процесів, що поєднують (технологічно та інформаційно) різноманітні засоби інформації і комунікації, сучасний театр продовжує пошук нових постановочних форм, в яких звук відіграє важливу роль. Це безпосередньо пов'язано з розвитком специфічної культури створення і репрезентації вистави глядачу, який долучений до високої якості подачі звуку в інформаційно-комунікаційному просторі першої чверті ХХІ ст.

Сценічне видовище в сучасному цифровому суспільстві позиціонується як складний аудіовізуальний режисерський текст,

декодування якого відбувається внаслідок символічної інтерпретації сенсів. Використання цифрових технологій дозволяє модернізувати аудіовізуальну мову, зокрема звуко-шумове оформлення сценічної постановки. Аудіовізуальні тексти завдячують своєю ефективністю здатності створювати ефекти реальності на основі процесів технічного відтворення, і тому зазвичай пов'язані з формами представлення та реконструкції самої реальності. Частково ця ефективність зумовлена саме їхньою «аудіовізуальною» природою, тобто мовою, яка поєднує звуки з рухомими зображеннями за допомогою звичайних процедур: це стосується кіно, але також телебачення та медіаформатів, таких як музичні відео та реклама. Зокрема, це синкретична мова, тобто мова, яка за допомогою різних способів вираження (зображення та звуки) здатна призвести до однорідної конфігурації контенту [16, с. 37]. У контексті теми статті «аудіовізуальне» розглядається зокрема як концепція, як теоретичний конструкт у широкому сенсі та як абстракція, а не лише як її матеріалізація в різних медіа. У цьому сенсі теоретична основа спирається на роботи М. Чіон [8] та А. Родрігеса [12], які вивчають інваріанти «аудіовізуального» як функціональні константи, що потім втілюються в медіа (кіно, телебачення тощо) та жанрах як наслідок. Родрігес стверджує, що не існує єдиної аудіовізуальної мови для кожного медіа, а радше аудіовізуальний дискурс має функціональні якості, що виходять за межі медіа, в якому він матеріалізується [12, с. 56]. Ще одне питання, яке майже неминуче виникає як проблема, – це межа між категоріями музики, звукового мистецтва та звукового дизайну. Хоча це тема постійного обговорення та дуже актуальна антиномія в сучасних дебатах, ця робота представляє позицію з цього питання, що ґрунтується на теоретичних рамках, забезпечуючи контекст для розвитку рефлексій. Як окреме поняття, аналіз звуку також вивчається в його подвійному вимірі: його онтології (об'єкт) та сприйнятті-слуханні (суб'єкт). Метою є встановлення зв'язків між функцією звуків відповідно до контексту позначення та механізмами слухання (причинне, семантичне, редуковане слухання), на які також впливає функціональність та контекстуальне визначення, в цьому випадку, суб'єкта. У цьому сенсі М. Чіон говорить про звук як про те, що забезпечує «додаткову цінність», хоча уважне вивчення його праць показує, що він насправді вважає звук

основним конститутивним елементом [8, с. 35]. А. Родрігес справедливо зазначає, що аудіо не додає щось цінне до зображення, а змінює його; воно не діє для зображення, а діє як зображення [12, с. 81].

Відповідно до провідних тенденцій сучасного соціокультурного простору, театральна вистава, що традиційно є візуалізацією реальності та відображення дійсності в символіко-метафоричних композиціях, великою мірою розроблена з урахуванням вибору глядачем певної точки для медійної інтерпретації авторського задуму. Так, надзвичайно популярним в сучасних сценічних постановках є звернення до онлайн-проекції сценічної дії в певних ракурсах – цей прийом, в якому задіяно нові технології показу надреального видовища – власне сценічної дії та художнього мультитексту – дозволяє зробити режисерську ідею основою видовища. У свою чергу це зумовлює опанування звукорежисером нової сценічної мови з використанням музично-шумового оформлення, що відповідно до режисерського задуму передбачає використання необхідних звукових ефектів для створення звукової картини вистави, які народжують в підсвідомості глядача асоціативний зв'язок, формують візуальне втілення почутого та стимулюють творчу уяву. У сучасному театрі звук стає інструментом для збагачення аудіовізуальної мови більш вираженими виразними можливостями: з одного боку, реалізм підкреслюється завдяки більш повній сенсорній здатності та звуковій тілесності, що призводить до безпрецедентних ефектів присутності; з іншого боку, досягаються нові творчі межі завдяки створенню звуків на основі синтезу звуку та цифрового керування. Навіть роль, яку відіграє музика, більше не може бути визначена в рамках так званого традиційного звукового оформлення вистави [16, с. 38].

Використання напівпрозорих екранів в сценічних постановках сучасного театру дозволяє створити своєрідний тривимірний ефект між проєктованими зображеннями та акторами і є ефективним режисерським інструментом створення асоціації з кінематографічним проєкційним екраном. У випадку залучення багатьох зображень, анімованих персонажів, середовищ та об'єктів потрібно зробити їх присутніми для глядача, і звук доповнює це відчуття. Для того, щоб глядач сприймав об'єкти як «реальні» у віртуальному середовищі (у даному випадку віртуальному середовищі, створеному в сценічному просторі), вони повинні виглядати

деталізованими за текстурою та світлом, прагнучи фотореалізму [13, с. 92].

Поширеним підходом в сучасній театральній звукорежисурі є маніпулювання п'ятьма основними елементами звукового оформлення – ритмом (маніпулювання ритмом сприяє створенню відчуття руху засобами «звукових фігур» або патернів), масою (підкреслює ключові моменти наративу), забарвленням (пов'язана з тембром, що визначається частотами і гармоніками, які генеруються природними або штучними джерелами), лінією (наслідування музиці або звукам, що підтримують сценічну дію, викликають сильні короточасні емоції і передують певним настроям) та простором (відіграє фундаментальну роль у створенні у глядача необхідного відчуття локації – камерного або масштабного простору, відстані між персонажами та ін. за рахунок ефектів ревербації і луни) [17, с. 98].

Об'єкти, сприйняті як «реальні» у світі драматичного твору, стають «присутніми», завдяки наданню їм форми за допомогою звуку. У випадку мультимедійної вистави актори можуть створювати цю присутність для глядачів, оскільки об'єкти чи персонажі реагують на них за допомогою звукового програмування. Це призводить до ефекту імерсії – психічного стану глибокого поглинання та відчуття повної залученості, що часто характеризується відчуттям присутності, спотворенням часу та посиленням сенсорним сприйняттям, що робить людину більш налаштованою на навколишнє середовище [15]. Занурення може проявлятися в різних контекстах та ситуаціях, таких як споживання медіа, художня творчість, ігри, фільми, спорт, навчання, соціальна взаємодія тощо. Спільним для цих контекстів є глибока залученість до моменту.

На думку В. Волкомора, «серед інновацій, що зумовлюють подальший розвиток звукорежисури, домінують живий виступ, аудіо високого розширення, віртуальна та доповнена реальність» [2, с. 149]. Цілковитим погоджуючись з дослідником, варто зазначити, що в сучасних мультимедійних виставах активно використовуються інструменти звукового дизайну для створення захопливих вражень та імерсивних середовищ. Створення захопливих вражень значною мірою залежить від вмілого використання інструментів звукового дизайну для перенесення людей у захопливі штучні середовища. Ці інструменти пропонують низку можливостей, від маніпулювання аудіоелементами до створення просторових аудіоефектів. Інструменти

звукового дизайну дозволяють творцям формувати звуковий ландшафт, який включає аудіоелементи, такі як музика, звукові ефекти та просторове аудіо. Ці інструменти, у свою чергу, використовуються для збагачення нарративних вимірів, викликання емоційних реакцій та посилення відчутності віртуальної присутності [14, с. 735].

Ключовими інструментами звукорежисури для побудови захопливого досвіду в сучасному театрі є: бінауральне аудіо (створює відчуття просторовості та глибини в захопливих враженнях завдяки імітації того, як людське вухо сприймає звук у трьох вимірах; використання спеціальних мікрофонів та навушників, можуть підвищити реалістичність звукового враження); польовий запис (захоплення аудіо, як природного так і штучного характеру, поза студійним середовищем; створюють ефект присутності та автентичності, переносячи слухача в певне місце та час); фолі (відтворення звукових ефектів з реального світу - кроків, звук руху одягу, відчинення дверей, розбиття скла та ін., що додає автентичності та відчуття присутності); просторовість звуку (створення реалістичного слухового середовища, в якому звуки можна сприймати як такі, що надходять з певних напрямків та відстаней) [7, с. 895]; звукова реверберація (сприяє більш реалістичному акустичному досвіду та привласненню віртуального простору) [7, с. 896]; спрямованість (сприяє покращенню «реальності» звукового ландшафту; фонові звуки (сприймаються на примітивному когнітивному рівні, і є вирішальними для сприйняття акустичного простору; інтерактивний звуковий дизайн (динамічна зміна або адаптація звуку людиною) та ін. [15].

Можливість використання багатоканального звуку 5.1 в театрі дозволяє створити захопливий досвід, який розміщує глядача у центр дії, сприяючи глибшому зануренню в оповідь, посиленню яскравості емоційних відчуттів завдяки звуковому оформленню та реалістичній подачі діалогів завдяки підсиленню мікрофоном [9].

В звукорежисурі відповідальність виходить за рамки простого передбачення емоцій, які відчує аудиторія; вона поширюється на фундаментальну потребу встановити з нею зв'язок, перш ніж вони вирушать у свою емоційну подорож. У середовищі, де аудиторія зазвичай переживає виставу лише один раз, звукове оформлення має бути точним у підтримці емоцій та настроїв, які має передати сценічне дія. Важливо розуміти, що хоча використання

звуку як «рушійної сили» емоцій є поширеним у фільмах та деяких реалістичних або мелодраматичних стилях, воно не обов'язково добре поєднується з іншими театральними стилістичними підходами. Незалежно від стилю роботи чи техніки, у звукорежисурі кожен звук, кожна музична нота та кожен звуковий ефект повинні бути ретельно продумані, щоб стати невід'ємною частиною оповіді чи враження. Звукове оформлення у сучасному театрі – це не лише питання технічних навичок, а й синтез мистецтва та техніки. Поєднання продуманих методів композиції та дизайну, формальної звукової підготовки та ефективного використання технологічних інструментів є основоположними для створення захопливих та емоційних театральних вражень, які резонують з глядачами.

Висновки. Під впливом інтеграційних процесів, що поєднують (технологічно та інформаційно) різноманітні засоби інформації і комунікації, сучасний театр продовжує пошук нових постановочних форм, в яких звук відіграє важливу роль. Це безпосередньо пов'язано з розвитком специфічної культури створення і репрезентації вистави глядачу, який долучений до високої якості подачі звуку в інформаційно-комунікаційному просторі першої чверті XXI ст. Серед найбільш показових прикладів сучасного підходу до звуку в гібридному сценічному просторі: первинне походження нарративу з музики; створення унікального звукового стилю та звукового світу постановки, який не просто присутній на сцені, а радше формує багатовимірний простір навколо сценічної дії; дослідження взаємозв'язку між звуком і зображенням, а також меж і можливостей самого класичного кінематографічного звуку в умовах сценічного майданчика. Створення звукового оформлення мультимедійних вистав є складним процесом конструювання, читання, інтерпретації та реконструкції. З цієї точки зору, корисним вбачається звернення до семіотичного погляду на ці типи процесів, що відкриває перспективи подальших наукових досліджень.

### Література

1. Белименко Л. Феномен постановок Роберта Вілсона: звуковий аспект. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2024. Вип. 76. С. 45-49.
2. Волкомор. В. В. Тенденції та перспективи розвитку української звукорежисури. *Культура України*. 2020. Вип. 70. С. 149-157.

3. Лішафай О. О. Естетика екранного звуку, акустика і комунікація в мистецтві театру, кіно, естради. *Питання культурології*. 2015. Вип. 31. С. 149-156.
4. Ужинський М. Ю. Мистецькі технології та звукорежисура у драматичному театрі. *Молодий вчений*. 2019. № 3(1). С. 81-84.
5. Хренов Д. О. Перспективи розвитку саунд-дизайну в Україні. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія : Мистецтвознавство*. 2019. Вип. 40. С. 18-26.
6. Юдова-Романова К. Сучасні системи сценічного звукового забезпечення. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія : Сценічне мистецтво*. 2020. № 3(2). С. 193-209.
7. Begault D. R. Perceptual effects of synthetic reverberation on Three-Dimensional audio Systems. *Journal of the Audio Engineering Society*. 1992. Vol. 40(11). pp. 895–904. <https://www.aes.org/e-lib/browse.cfm?elib=7027>.
8. Chion M. La audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido. Barcelona: Paidós, 1993. 168 p.
9. Conejo J. M. Paso: diseño sonoro de una obra teatral con sonido cinematográficoosé. *Investigación Teatral. Revista de artes escénicas y performatividad*. 2024. Vol. 15. núm. 26. URL : <https://investigacionteatral.uv.mx/index.php/investigacionteatral/article/view/2775/4954> (дата звернення : 7.01.2026).
10. Gieseckam G. Staging the Screen: the Use of Film and Video in theatre, Palgrave MacMillan, New York 2007. 280 p.
11. Lauke K. The placement of sound in artistic contexts. *Body, Space & Technology*. 2010. Vol. 9. URL : [https://www.researchgate.net/publication/330283511\\_The\\_placement\\_of\\_sound\\_in\\_artistic\\_contexts](https://www.researchgate.net/publication/330283511_The_placement_of_sound_in_artistic_contexts) (дата звернення : 6.01.2026).
12. Rodríguez Bravo A. La dimensión sonora del lenguaje audiovisual. Barcelona: Paidós, 1998. 226 p.
13. Ryan M.-L. La realidad virtual como sueño y como tecnología. *La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos* Paidós, 2004. 480 p.
14. Salselas I., Penha R., Bernardes G. Sound design inducing attention in the context of audiovisual immersive environments. *Pers Ubiquit Comput*. 2021. Vol. 25. pp. 737–748 <https://doi.org/10.1007/s00779-020-01386-3>
15. Saroka V. The Role of Sound in the Immersive Experience. *Avant*. 2024. Vol. 14. <https://doi.org/10.26913/ava3202406>
16. Spaziante L. Immagini sonore: sound design, convenzioni audiovisive e costruzione della realtà. *Studi culturali*. 2013. Vol. 1. pp. 37-52.
17. Thomas R. Music as a Chariot: The Evolutionary Origins of Theatre in Time, Sound and Music. Routledge, 2018. 354 p.

## References

1. Belymenko, L. (2024). The Phenomenon of Robert Wilson's Productions: Sound Aspect. *Current Issues in the Humanities*, 76, 45–49 [in Ukrainian].
2. Volkomor, V. V. (2020). Trends and Prospects for the Development of Ukrainian Sound Engineering. *Culture of Ukraine*, 70, 149–157 [in Ukrainian].
3. Lishafai, O. O. (2015). Aesthetics of Screen Sound, Acoustics and Communication in the Art of Theatre, Cinema, and Variety. *Issues of Culturology*, 31, 149–56 [in Ukrainian].
4. Uzhynskiy, M. Yu. (2019). Artistic Technologies and Sound Engineering in Drama Theater. *Young Scientist*, 3(1), 81–84 [in Ukrainian].
5. Khrenov, D. O. (2019). Prospects for the development of sound design in Ukraine. *Bulletin of the Kyiv National University of Culture and Arts. Series: Art History*, 40, 18–26 [in Ukrainian].
6. Yudova-Romanova, K. (2020). Modern systems of stage sound support. *Bulletin of the Kyiv National University of Culture and Arts. Series: Stage Art*, 3(2), 193–209 [in Ukrainian].
7. Begault, D. R. (1992). Perceptual effects of synthetic reverberation on Three-Dimensional audio Systems. *Journal of the Audio Engineering Society*, 40(11), 895–904 [in English].
8. Chion, M. (1993). La audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido. Paidós [in Spanish].
9. Conejo, J. M. (2024). Paso: diseño sonoro de una obra teatral con sonido cinematográficoosé. *Investigación Teatral. Revista de artes escénicas y performatividad*, 15 (26). <https://investigacionteatral.uv.mx/index.php/investigacionteatral/article/view/2775/4954> [in Spanish].
10. Gieseckam, G. (2007). Staging the Screen: the Use of Film and Video in theatre. Palgrave MacMillan [in English].
11. Lauke, K. (2010). The placement of sound in artistic contexts. *Body, Space & Technology*, 9 [in English].
12. Rodríguez Bravo, A. (1998). La dimensión sonora del lenguaje audiovisual. Paidós [in Spanish].
13. Ryan, M.-L. (2004). La narración como realidad virtual. Paidós [in Spanish].
14. Salselas, I., Penha, R., & Bernardes, G. (2021). Sound design inducing attention in the context of audiovisual immersive environments. *Pers Ubiquit Comput*, 25, 737–748 [in English].
15. Saroka, V. (2024). The Role of Sound in the Immersive Experience. *Avant*, 14 [in English].
16. Spaziante, L. (2013). Immagini sonore: sound design, convenzioni audiovisive e costruzione della realtà. *Studi culturali*, 1, 37–52 [in Italian].
17. Thomas, R. (2018). Music as a Chariot: The Evolutionary Origins of Theatre in Time, Sound and Music. Routledge [in English].

Стаття надійшла до редакції 09.01.2026  
Отримано після доопрацювання 01.02.2026  
Прийнято до друку 12.02.2026  
Опубліковано 31.03.2025