

УДК 78.071.1:004.9

DOI 10.32461/2226-3209.2.2026.362317

Цитування:

Садовенко С. М. Саунд-дизайн у музичному продюсуванні в цифрову добу. *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв* : наук. журнал. 2026. № 2. С. 243–249.

Sadovenko S. (2026). Sound Design in Music Production in the Digital Age. *National Academy of Managerial Staff of Culture and Arts Herald: Science journal*, 2, 243–249 [in Ukrainian].

Садовенко Світлана Миколаївна,
доктор культурології, професор,
професор кафедри музичного мистецтва
Національної академії керівних кадрів
культури і мистецтв,
заслужений діяч мистецтв України
<https://orcid.org/0000-0001-9166-5259>
ssadovenko@dakkkim.edu.ua

САУНД-ДИЗАЙН У МУЗИЧНОМУ ПРОДЮСУВАННІ В ЦИФРОВУ ДОБУ

Мета дослідження – теоретично обґрунтувати саунд-дизайн як складову музичного продюсування в цифрову добу та визначити його художньо-естетичні, соціально-професійні й культурологічні функції в умовах цифрового виробництва, платформного поширення музики та зміни фахових ролей у студійній практиці. **Методологія роботи** ґрунтується на поєднанні культурологічного, мистецтвознавчого, соціологічного та аналітичного підходів. Застосовано метод теоретичного узагальнення для уточнення поняття саунд-дизайну в системі музичного продюсування; порівняльний метод – для зіставлення зарубіжних і українських досліджень цифрового музичного виробництва; структурно-функціональний аналіз – для розкриття співвідношення саунд-дизайну, звукорежисури, мікшування, мастерінгу й музичного програмування; елементи соціології професій – для характеристики трансформації поділу праці між продюсером, композитором, виконавцем, бітмейкером і звукорежисером. **Наукова новизна** дослідження полягає у розгляді саунд-дизайну як цілеспрямовану організацію звукової ідентичності музичного твору, що охоплює відбір, створення, трансформацію, темброво-фактурне впорядкування та просторово-динамічне моделювання звукового матеріалу. Доведено, що цифрові аудіоробочі станції, бібліотеки семплів, плагіни, стрімінгові платформи й інструменти генеративного штучного інтелекту змінюють критерії професійної компетентності, форми колективної творчої праці та способи аудиторної реценсії музичного продукту. **Висновки.** Саунд-дизайн у цифрову добу виконує інтегративну функцію в музичному продюсуванні, оскільки забезпечує зв'язок між художнім задумом, студійною технологією, соціальною організацією праці й платформним функціонуванням фонограми. Для українського фахового середовища особливо важливими є поняттєве розмежування саунд-дизайну із суміжними видами музично-виробничої діяльності, уточнення освітніх компетентностей і вироблення критеріїв аналізу звукової форми, авторства та якості в сучасній музичній культурі.

Ключові слова: саунд-дизайн, музичне продюсування, цифрова доба, цифрові аудіоробочі станції, звукова ідентичність, музичне виробництво, генеративний штучний інтелект, платформний обіг музики.

Sadovenko Svitlana, Doctor of Cultural Studies, Professor, Professor at the Department of Musical Art Educational and Scientific Institute of Performative Arts, National Academy of Culture and Arts Management, Honoured Art Worker of Ukraine

Sound Design in Music Production in the Digital Age

The purpose of the work is to provide a theoretical substantiation of sound design as a component of music production in the digital age and to determine its artistic, aesthetic, socio-professional, and cultural functions under the conditions of digital production, platform-based music circulation, and the transformation of professional roles in studio practice. **The research methodology** is based on the combination of cultural, art-historical, sociological, and analytical approaches. The method of theoretical generalization is used to clarify the concept of sound design within the system of music production; the comparative method is applied to correlate international and Ukrainian studies of digital music production; structural and functional analysis is used to reveal the relationship between sound design, sound engineering, mixing, mastering, and music programming; elements of the sociology of professions are employed to characterise the transformation of the division of labour among the producer, composer, performer, beatmaker, and sound engineer. **The scientific novelty** consists in interpreting sound design not as an auxiliary technical operation of post-production, but as a purposeful organisation of the sonic identity of a musical work, which includes the selection, creation, transformation, timbral and textural ordering, and spatial-dynamic modelling of sound material. The article substantiates that digital audio workstations, sample libraries, plugins, streaming platforms, and generative artificial intelligence tools change the criteria of professional competence, the forms of collective creative labour, and the modes of audience reception of a musical product. **Conclusions.** In the digital age, sound design performs an integrative function in music production because it connects the artistic intention, studio technology, social organisation of labour,

and platform-based functioning of the phonogram. For the Ukrainian professional environment, particular importance is attached to the conceptual differentiation of sound design from related types of music-production activity, the clarification of educational competencies, and the development of criteria for analysing sonic form, authorship, and quality in contemporary music culture.

Keywords: sound design, music production, digital age, digital audio workstations, sonic identity, music production process, generative artificial intelligence, platform circulation of music.

Актуальність теми дослідження. Цифровізація музичного виробництва змінила не лише технічний інструментарій створення музики, а й соціально-професійний устрій продюсерської діяльності. Цифрові аудіоробочі станції поєднали в одному середовищі запис, програмування, редагування, оброблення, мікшування та підготовку матеріалу до розповсюдження, внаслідок чого дистанція між композиційною, звукорежисерською і продюсерською працею істотно скоротилася. Саме тому, саунд-дизайн у цифрову добу доцільно розглядати як темброво-фактурну організацію твору, від якої залежать художня виразність, розпізнаваність і придатність музичного продукту до платформного обігу.

Стан наукової розробки теми формується на перетині sound studies, медіадосліджень, музикознавства, теорії звукорежисури й досліджень креативних індустрій. Браян Кейн у своїх дослідженнях у сфері музикознавства показує, що sound studies та auditory culture становлять широке міждисциплінарне поле, де звук аналізується як фізичне явище та культурна форма слухового досвіду [9, 2–21]. Автор зазначає: «звукові дослідження» та «слухова культура» – це терміни, які часто використовуються як синоніми для позначення широкої, гетерогенної, міждисциплінарної галузі дослідження. Однак потенційна розбіжність між цими термінами залишається» [9, 2]. Саунд-дизайн став предметом українських і зарубіжних досліджень, однак у працях про музичне продюсування його функції часто розглядаються фрагментарно, зокрема, як частина студійної технології, компонент аудіовізуальної драматургії або як результат індивідуалізованого виконавського звучання. Відтак, теоретичне обґрунтування саунд-дизайну як складової музичного продюсування в цифрову добу та визначення його художньо-естетичних, соціально-професійних й культурологічних функцій в умовах цифрового виробництва, платформного поширення музики й зміни фахових ролей у студійній практиці є актуальним.

Аналіз досліджень і публікацій. Науковий дискурс щодо означеної проблематики зосереджений на з'ясуванні питань щодо того, яким чином DAW-платформи змінюють

професійні очікування, канали входження в професію, ринкові залежності та форми координації праці. Праця Інгвара К'юса дає підстави говорити про платформізацію музичного виробництва [10, 1063–1080].

Філіп Брукер і Вес Шаррок конкретизують цей процес на рівні колективної роботи в програмному середовищі, де рішення виробляються через повторне слухання, локальні корекції й ситуативний перерозподіл компетентності [5, 463–483]. Автори розглядають аматорське створення музики «за допомогою цифрової аудіостанції, показуючи, як аудіо та програмне забезпечення використовуються як ресурси для створення композицій», досліджують «матеріальні практики спільного створення пісень, використовуючи методи аналізу розмови – «черговість» та «вибір наступного» – щоб зафіксувати два ключові інтерактивні моменти» [5, 463].

Мистецтвознавчий і культурологічний виміри теми пов'язані з аналізом звуку як художнього матеріалу та як чинника перцептивної організації твору. Назарій Любінець розглядає саунд-дизайн як художньо-технологічний феномен, що формує просторові, часові та емоційно-перцептивні параметри аудіовізуального твору [2, 130–137]. Зокрема, дослідник наголошує на «трансформації професійної ролі саунд-дизайнера як співтворця драматургії та архітектора перцептивного досвіду» [2, 130]. Саме на цьому тлі поняття фонографічного творення доцільно тлумачити як таку форму музичної праці, де звук виступає не вторинним носієм уже готового тексту, а безпосереднім матеріалом художнього конструювання [7, 1–18; 8, 53–64]. Зокрема, Михайло Екзархос та Саймон Загорський-Томас розглядають чотири сфери «звукових характеристик та відповідні інструменти й процеси, розроблені для їх маніпулювання, а саме: «висота тону», «амплітуда», «спектр і тембр» та «час і простір» [7, 1].

Культурологічний аналіз цифрового обігу музики показує, що спосіб поширення твору впливає на соціальне функціонування його звучання. Санджів Деван і Джуї Рамапрасад, досліджуючи взаємозв'язок «між новими медіа, старими медіа та продажами в контексті

музичної індустрії», вивчають взаємодію між «ажіотажем навколо блогів, радіопрограмами та продажами музики як на рівні альбомів, так і на рівні пісень» [6, 101]. Використовуючи методологію «панельної векторної авторегресії (PVAR)» [6, 101], автори доводять неоднаковий вплив соціальних і традиційних медіа на продажі музичних продуктів. Маркус Шедль, аналізуючи поведінку слухачів академічної музики в мережі, фіксує залежність активності аудиторії від жанрової належності та медійного середовища. Автор ставить за мету «зробити класичну музику привабливою для нової аудиторії, принаймні, типово молодого покоління користувачів соціальних мереж» [11, 43]. Його стаття «проливає світло на використання двох платформ соціальних мереж (Last.fm та Twitter) шанувальниками класичної музики» [11, 43]. Ці праці важливі для музичного продюсування, оскільки демонструють зв'язок між звуковою презентацією, каналом поширення і соціальними характеристиками аудиторної спільноти.

Український науковий дискурс певною мірою зосереджений довкола інституціоналізації означеної проблематики. Денис Хренов пов'язує перспективи розвитку саунд-дизайну в Україні з наявністю технічної, практичної та освітньої бази [4, 18–26]. Дослідник, визначаючи основні напрямки розвитку саунд-дизайну в Україні, а також аналізуючи попередні здобутки в цій галузі констатує, що «саунд-дизайн є видом сучасної дизайнерської діяльності <...> активно крокує до розвитку звукової естетики. Проте цей процес значно уповільнює конфлікт як технічної, так і практичної бази» [4, 18]. Світлана Кишакевич і Галина Стець локалізують проблему на рівні вокальної практики, де саунд постає індивідуалізованою формою звучання голосу [1, 78–82]. Авторки зазначають, що ключовим для естрадної вокально-виконавської практики є опанування нових вокальних прийомів, здатних забезпечити «унікальне звучання голосу, що значною мірою зумовлює конкурентоспроможність сучасного фахівця на ринку праці» [1, 78]. Праця Юрія Смаліуса засвідчує новий етап технологічної перебудови студійної діяльності, адже генеративний штучний інтелект дедалі активніше використовується для технічних, повторюваних і частково творчих операцій [3, 387–390]. Автор наголошує на посиленні продуктивності студійної роботи, проте одночасно порушує питання співавторства,

автентичності музичного твору та зміни ролі людини в музичному виробництві. Дослідження дає підстави стверджувати, що генеративний штучний інтелект не скасовує музичне продюсування як людську творчу діяльність, а змінює його внутрішню функціональну структуру.

Мета дослідження полягає у теоретичному обґрунтуванні саунд-дизайну як складової музичного продюсування в цифрову добу та у з'ясуванні його соціально-професійних, культурних і художньо-естетичних функцій. Досягнення цієї мети передбачає уточнення поняття саунд-дизайну в структурі продюсерського циклу, зіставлення українського й зарубіжного наукового дискурсу та визначення впливу цифрових аудіоробочих станцій, платформ, бібліотек семплів, плагінів і генеративного штучного інтелекту на фахову організацію музичного виробництва.

Виклад основного матеріалу. Саунд-дизайн у структурі музичного продюсування доцільно визначати як цілеспрямовану діяльність із формування звукової ідентичності твору через відбір, створення, трансформацію та просторово-динамічну організацію матеріалу відповідно до естетичного задуму, способу поширення і передбачуваного режиму слухацької рецепції. Таке визначення дає змогу розмежувати саунд-дизайн із суто технічною фіксацією сигналу, локальним мікшуванням як операцією балансу та мастерінгом як фінальним доведенням фонограми до релізного стану, не ізолюючи його від цих стадій, а показуючи його присутність у всьому продюсерському циклі [7; 8].

Соціальна організація цієї діяльності в цифрову добу має виразно гібридний характер. Продюсер, композитор, бітмейкер, виконавець і звукорежисер нерідко працюють в одному програмному середовищі, проте така концентрація операцій не ліквідує поділу праці, а лише змінює його конфігурацію. Дослідження Ф. Брукера і В. Шаррока доводить, що музичні рішення в цифрових аудіоробочих станціях виникають не як суто індивідуальний жест користувача, а як результат колективного слухання, дискурсу, локальних демонстрацій і ситуативної зміни ролей [5, 463–483]. Платформізований вимір цього процесу, за спостереженням І. К'юса, виявляється в тому, що компанії-розробники забезпечують не тільки інструмент, а й доступ до бібліотек звуків, освітніх сервісів,

сертифікацій, суміжних ринків і моделей професійного успіху [10, 1063–1080].

Естетична функція саунд-дизайну в сучасному продюсуванні передусім пов'язана із керуванням слухацькою увагою. Тембр у цифровому середовищі перестає бути лише фізичною характеристикою джерела звуку й стає результатом багатоетапного конструювання. Фактура постає наслідком розподілу щільності, частотного насичення і ритмічної артикуляції. Просторове враження формується через свідоме проєктування глибини, панорами, ревербераційної дистанції та ілюзії присутності. Положення Н. Любінця про саунд-дизайн як художньо-технологічний феномен має безпосереднє значення і для музичного продюсування, де звукова форма виконує функцію естетичної самоідентифікації твору [2, 130–137].

Цифровий обіг музики змінює соціальні критерії оцінки звучання. Пісня, що функціонує через потокові сервіси, блоги, короткі відеоформати й рекомендаційні платформи, існує в іншому режимі рецензії, ніж фонограма епохи домінування фізичного носія. Звідси впливає підвищене значення швидкого тембрового розпізнавання, контрастної динамічної організації і точної адаптації звуку до носія та способу споживання. Дослідження С. Девана і Дж. Рамапрасада фіксує подвійний статус цифрового середовища як каналу комунікації і як каналу розповсюдження самого звукового матеріалу [6, 101–121]. Спостереження М. Шедля посилює цю тезу, оскільки показує, що інтенсивність мережевої активності залежить від конкретної аудиторної спільноти, а не є універсальною характеристикою будь-якого музичного жанру [11, 43–44].

Саунд-дизайн доцільно розглядати як багатовимірну форму організації звучання, що поєднує художнє формотворення, професійну координацію студійної праці та культурне функціонування фонограми в цифровому середовищі. На художньому рівні він визначає темброву, фактурну, динамічну й просторову своєрідність твору. На професійному рівні саунд-дизайн впливає на розподіл компетентностей між продюсером, композитором, виконавцем, бітмейкером, звукорежисером і фахівцем з аудіооброблення. На соціокультурному рівні він забезпечує впізнаваність музичного продукту в умовах потокового споживання, мережевої комунікації та алгоритмічно організованого добору контенту. Така дослідницька позиція дає змогу вивести проблему саунд-дизайну за

межі суто технологічного опису і розглядати її як питання художньої якості, авторської відповідальності та професійної стратифікації в сучасній музичній культурі.

Принципова зміна полягає в тому, що цифрові інструменти не тільки розширили доступ до музичного виробництва, а й ускладнили критерії професійного розрізнення. Доступність бібліотек семплів, пресетів, плагінів і типових ланцюгів оброблення створює умови для швидкого продукування звукового матеріалу, однак водночас посилює ризик тембрової уніфікації та втрати індивідуальної звукової манери. Саме тому саунд-дизайн виконує не лише декоративну або коригувальну функцію, а й функцію художньої селекції. Він відокремлює авторськи керовану звукову форму від стандартного програмного результату. Йдеться про здатність продюсера працювати зі звуком як із музичним матеріалом, у якому тембр, шум, ревербераційна перспектива, динамічний профіль і частотна щільність набувають формотворчого значення.

Генеративний штучний інтелект загострює це питання, оскільки частина операцій, що раніше вимагали фахового слухового досвіду, може бути делегована програмним системам. За таких умов цінність людської участі зміщується від механічного виконання окремих дій до відповідального добору, критичного слухового контролю, естетичного оцінювання і впорядкування результату відповідно до художнього задуму. Автоматично створений звуковий матеріал не дорівнює завершеним фонограмі, якщо в ньому відсутні внутрішня темброва логіка, драматургія щільності, просторово-динамічна виразність і стилістична впізнаваність. Отже, саунд-дизайн у добу генеративного штучного інтелекту може бути інтерпретований як зона, де зберігається професійна відповідальність людини за якість, міру авторської участі та культурну придатність музичного продукту.

Для українського фахового простору показовою є незавершеність поняттєвого окреслення саунд-дизайну саме в межах музичного продюсування. Д. Хренов фіксує повільність інституційного розвитку галузі [4, 18–26], С. Кишакевич і Г. Стець акцентують проблему індивідуалізованого виконавського звучання [1, 78–82], а Ю. Смаліус позначає новий технологічний тиск, пов'язаний із генеративними системами [3, 387–390]. Ці праці свідчать, що для українського середовища нагальною є не лише технічна модернізація студійної роботи, а й уточнення

професійної термінології, освітніх траєкторій та критеріїв розмежування між саунд-дизайном, саунд-продюсуванням, звукорежисурою і музичним програмуванням.

Дослідження 2024–2026 років істотно зміщують аналітичний акцент із локального опису технічних прийомів на розгляд саунд-дизайну як способу організації творчої праці, професійної ідентичності та культурної циркуляції музичного продукту. Праця І. К'юса демонструє залежність музичного виробництва від платформних умов праці [10, 1063–1080]. Автор зауважує, що «останні десятиліття спостерігають поширення технологій цифрового музичного виробництва, на чолі з цифровими аудіоробочими станціями (DAW), такими як Pro Tools та Live. Компанії, що стоять за ними, включаючи Avid та Ableton, нагадують музичних дистриб'юторів у своєму постійному процесі платформізації, тобто в тому, що вони стають основою для зростаючого спектру взаємодій та транзакцій» [10, 1063]. І. К'юс дає чітке визначення терміну «платформа», концептуалізує низку «конкретних та технічних значень (сцена, фундамент, інфраструктура), а також більш абстрактних та культурних (програма, політика, основа для дії)», проводить історичний аналіз застосування способів, якими традиційні медіа-підприємства починали ще на початку 2000-х років «поширювати свій контент та взаємодію на таких «медіаплатформах», як телебачення, інтернет та мобільні медіа» [10, 1063–1080]. Автор підкреслює, що «у сфері музики ці ракурси по-різному використовувалися для відображення зростання та резонансу стрімінгових платформ, таких як Spotify» [10, 1065]. І. К'юс зазначає, що в останні роки «компанії, що опинилися на хвилі онлайн-програм для роботи з музикою (DAW) та зазвичай характеризуються зручністю використання та соціальною інтерактивністю, розробили версії DAW, адаптовані для освіти та орієнтовані на будь-яку школу з музичною програмою. Деякі, як-от Soundtrap, пропонуються як інституційна підписка; інші, як-от BandLab, пропонуються безкоштовно» [10, 1066]. Автор також зауважує, що існує кілька ринків (Avid, Ableton, Reaper та Bitwig, FL Studio, BandLab), на які компанії DAW можуть «поширюватися, але більшість із них надають пріоритет певним частинам галузі над іншими через онлайн- (та офлайн) комунікацію, а також дизайн своїх інструментів» [10, 1070]. «Створюючи свої платформи як легкодоступні повсякденні

інтерфейси для всіх функцій, пов'язаних зі створенням музики, ці компанії можуть поступово консолідувати та закріплювати своє посередництво у відповідних відносинах на ринку праці» [10, 1073].

Дослідження Н. Любінця увиразнює художній статус саунд-дизайну [2, 130–137]. Автор, вибудовуючи «цілісну концептуальну модель саунд-дизайну як художньо-технологічного феномену сучасних аудіовізуальних мистецтв на підставі порівняльного аналізу звуку в кіно, театрі та відеоіграх», пропонує «цілісну концептуальну модель саунд-дизайну як художньо-технологічного феномену сучасних аудіовізуальних мистецтв, створену на основі міжмедійного порівняльного аналізу кіно, театру та відеоігор» [2, 130]. Ю. Смаліус виявляє нову суперечність між зростанням технічної ефективності та збереженням людського авторства в добу генеративного штучного інтелекту [3, 387–390]. Саме тому сучасний аналіз саунд-дизайну має охоплювати не лише тембр, фактуру і простір, а й зміну структури творчого рішення, критеріїв якості та способів професійного розрізнення в цифровому музичному виробництві.

Відтак, саунд-дизайн доцільно трактувати як одну з провідних складових сучасного музичного продюсування, оскільки саме він забезпечує перехід від технічної обробки звуку до художньо й соціально значущої організації звучання. Звукова форма твору в цифрову добу визначає не тільки його естетичну впізнаваність, а й режим циркуляції, спосіб рецепції, професійну оцінку та придатність до функціонування в платформному середовищі. Через це предмет дослідження набуває значення не лише для теорії музичного продюсування, а й для аналізу ширших змін у сучасній музичній культурі.

Наукова новизна дослідження полягає у узгодженні індустріального, культурологічного і мистецтвознавчого підходів до саунд-дизайну, а також у співвіднесенні міжнародних студій із сучасним українським фаховим контекстом. Саунд-дизайн запропоновано розглядати як форму звукової організації музичного продукту, що поєднує естетичне конструювання тембру, просторово-динамічне опрацювання фонограми, соціальну координацію студійної праці та адаптацію твору до цифрового обігу. Такий підхід дає змогу точніше розмежувати саунд-дизайн із суміжними видами музично-виробничої діяльності й показати його

значення для аналізу авторства, професійної стратифікації та критеріїв якості в сучасній музичній культурі. Авторський акцент дослідження полягає в тому, що саунд-дизайн інтерпретовано одночасно як спосіб формотворення звукової матерії, як показник професійного розподілу праці та як умову культурного функціонування фонограми в цифровому середовищі. Така інтерпретація поглиблює аналіз саунд-дизайну як явища, у якому технічне оброблення звуку підпорядковується художній якості, професійній відповідальності й соціальній впізнаваності музичного продукту.

Висновки. Проведений аналіз засвідчив, що саунд-дизайн у цифрову добу є однією з базових форм музичного продюсування. Його значення зростає внаслідок концентрації різномірних операцій у цифрових аудіоробочих станціях, посилення платформної залежності творчої праці та підвищення ролі звукової ідентичності продукту в цифровому обігу. Аналіз наукового дискурсу дає підстави стверджувати, що саунд-дизайн поєднує художню, професійну й соціокультурну функції. Він формує естетичну своєрідність твору, упорядковує працю учасників музичного виробництва та визначає способи входження музики в середовище цифрового поширення.

Отже, саунд-дизайн є інструментом покращення звучання і критерієм авторської організації музичного матеріалу. Через нього виявляються межі між автоматизованим звуковим результатом і професійно сформованою фонограмою. Саме в цій площині особливого значення набувають слуховий контроль, темброва селекція, просторово-динамічне впорядкування та здатність продюсера забезпечити індивідуальну звукову якість твору.

Для українського фахового середовища потрібне більш чітке розмежування саунд-дизайну із суміжними видами продюсерської та звукорежисерської праці, а також узгодження цієї категорії з освітніми програмами і професійною термінологією. Наукове значення такого підходу пов'язане з можливістю уточнення визначення змін творчих ролей у сучасному музичному виробництві, прикладне – з виробленням еквівалентних критеріїв аналізу звукової форми, авторства, якості та професійної стратифікації в добу платформізації й генеративного штучного інтелекту.

Література

1. Кишакевич С., Стець Г. Саунд як індивідуальна форма звучання голосу. *Молодь і ринок*. 2022. № 3–4 (201–202). С. 78–82. DOI : <https://doi.org/10.24919/2308-4634.2022.259953>.
2. Любінець Н. Саунд-дизайн як художньо-технологічний феномен: кіно, театр, відеоігри. *Fine Art and Culture Studies*. 2025. № 5. С. 130–137. DOI: <https://doi.org/10.32782/facs-2025-5-17>.
3. Смаліус Ю. П. Вплив генеративного штучного інтелекту на музичне продюсування. *Чорноморські наукові студії*. 2025. С. 387–390. DOI : <https://doi.org/10.36059/978-966-397-522-1-118>.
4. Хренов Д. О. Перспективи розвитку саунд-дизайну в Україні. *Вісник КНУКіМ*. Серія: Мистецтвознавство. 2019. Вип. 40. С. 18–26. DOI : <https://doi.org/10.31866/2410-1176.40.2019.173960>.
5. Brooker P., Sharrock W. Collaborative Music-Making with Digital Audio Workstations: The «nth Member» as a Heuristic Device for Understanding the Role of Technologies in Audio Composition (Спільне створення музики за допомогою цифрових аудіоробочих станцій: «n-й учасник» як евристичний інструмент для розуміння ролі технологій в аудіо композиції). *Symbolic Interaction*. 2016. Vol. 39, no. 3. P. 463–483. DOI : <https://doi.org/10.1002/symb.238>.
6. Dewan S., Ramaprasad J. Social Media, Traditional Media, and Music Sales (Соціальні мережі, традиційні медіа та продажі музики). *MIS Quarterly*. 2014. Vol. 38, no. 1. P. 101–121. DOI : <https://doi.org/10.25300/MISQ/2014/38.1.05>.
7. Exarchos M., Zagorski-Thomas S. Audio Processing. The Bloomsbury Handbook of Music Production (Обробка аудіо. Довідник Блумсбері з музичного виробництва. Довідники Блумсбері) / ed. by A. Bourbon, S. Zagorski-Thomas. New York : Bloomsbury Academic, 2020. P. 1–18. URL: <https://repository.uwl.ac.uk/id/eprint/6362/> (дата звернення: 04.04.2026).
8. Großmann R., Hanáček M. Sound as Musical Material: Three Approaches to a Material Perspective on Sound and Music. *Sound as Popular Culture: A Research Companion* / ed. by J. G. Papenburg, H. Schulze. Cambridge, MA : MIT Press, 2016. P. 53–64. DOI: <https://doi.org/10.7551/MITPRESS/9975.003.0009>.
9. Kane B. Sound Studies without Auditory Culture: A Critique of the Ontological Turn. *Sound Studies*. 2015. Vol. 1, № 1. P. 2–21. DOI : <https://doi.org/10.1080/20551940.2015.1079063>
10. Kjus Y. The Platformization of Music Production: How Digital Audio Workstations Are Turned into Platforms of Labor Market Relations. *New Media & Society*. 2026. Vol. 28, no. 3. P. 1063–1080. DOI : <https://doi.org/10.1177/14614448241304660>.
11. Schedl M. Social Media and Classical Music?: A First Analysis within the PHENICX Project: «Performances as Highly Enriched and Interactive Concert Experiences». SoMeRA'14: Proceedings of the First International Workshop on Social Media

Retrieval and Analysis, July 11, 2014, Gold Coast, Queensland, Australia. New York : ACM, 2014. P. 43–44. DOI : <https://doi.org/10.1145/2632188.2632213>.

References

1. Kyshakevych, S., & Stets, H. (2022). Sound as an individual form of voice sounding. *Molod i rynek*, 3–4(201–202), 78–82. DOI : <https://doi.org/10.24919/2308-4634.2022.259953> [in Ukrainian].
2. Liubinetz, N. (2025). Sound design as an artistic and technological phenomenon: cinema, theatre, video games. *Fine Art and Culture Studies*, 5, 130–137. DOI : <https://doi.org/10.32782/facs-2025-5-17> [in Ukrainian].
3. Smalius, Yu. P. (2025). The impact of generative artificial intelligence on music production. *Chornomorski naukovi studii*, 387–390. DOI : <https://doi.org/10.36059/978-966-397-522-1-118> [in Ukrainian].
4. Khrenov, D. O. (2019). Prospects for the development of sound design in Ukraine. *Visnyk KNUKіM. Serii: Mystetstvozhnavstvo*, 40, 18–26. DOI : <https://doi.org/10.31866/2410-1176.40.2019.173960> [in Ukrainian].
5. Brooker, P., & Sharrock, W. (2016). Collaborative music-making with digital audio workstations: The “nth member” as a heuristic device for understanding the role of technologies in audio composition. *Symbolic Interaction*, 39(3), 463–483. DOI : <https://doi.org/10.1002/symb.238> [in English].
6. Dewan, S., & Ramaprasad, J. (2014). Social media, traditional media, and music sales. *MIS Quarterly*, 38(1), 101–121. DOI : <https://doi.org/10.25300/MISQ/2014/38.1.05> [in English].
7. Exarchos, M., & Zagorski-Thomas, S. (2020). Audio processing. In A. Bourbon & S. Zagorski-Thomas (Eds.), *The Bloomsbury Handbook of Music Production* (pp. 1–18). *Bloomsbury Academic*. <https://repository.uwl.ac.uk/id/eprint/6362/> [in English].
8. Großmann, R., & Hanáček, M. (2016). Sound as musical material: Three approaches to a material perspective on sound and music. In J. G. Papenburg & H. Schulze (Eds.), *Sound as Popular Culture: A Research Companion* (pp. 53–64). MIT Press. DOI : <https://doi.org/10.7551/MITPRESS/9975.003.0009> [in English].
9. Kane, B. (2015). Sound studies without auditory culture: A critique of the ontological turn. *Sound Studies*, 1(1), 2–21. DOI : <https://doi.org/10.1080/20551940.2015.1079063> [in English].
10. Kjus, Y. (2026). The platformization of music production: How digital audio workstations are turned into platforms of labor market relations. *New Media & Society*, 28(3), 1063–1080. DOI : <https://doi.org/10.1177/14614448241304660> [in English].
11. Schedl, M. (2014). Social media and classical music?: A first analysis within the PHENICX project: “Performances as Highly Enriched and Interactive Concert Experiences”. In *Proceedings of the First International Workshop on Social Media Retrieval and Analysis (SoMeRA'14)* (pp. 43–44). ACM. DOI : <https://doi.org/10.1145/2632188.2632213> [in English].

Стаття надійшла до редакції 05.03.2026
Отримано після доопрацювання 09.04.2026
Прийнято до друку 20.04.2026
Опубліковано 26.05.2026