

7.01 : 008 : 004

МЕРЕЖЕВИЙ ПРОЕКТ ЯК НОВА ХУДОЖНЯ ФОРМА

Оленіна О. Ю. Мережєвий проект як нова художня форма. У статті аналізуються особливості мережевого проекту, який є послідовним утіленням процесів віртуалізації художньої культури, що народжує нові художні форми, замінюючи в Інтернет-просторі традиційні мистецькі твори. Звернувшись до генезису віртуального в мистецтві, автор акцентує увагу на тому, що рух у цьому напрямі почався ще з імпресіонізму, коли поява фототехніки звільнила художника від необхідності копіювати реальність. Як приклад аналізується проект зі створення першого віртуального оркестру відеопорталом YouTube спільно з Лондонським симфонічним оркестром, втілений у 2009 році. Автором виділено особливості віртуальних проектів і зроблено висновок, що в них фактично відбувається потенційно неосяжне розширення кола учасників художнього спілкування, які разом конструюють та проєктують віртуальні артефакти, перетворюючись із пасивного споживача художньої інформації на її активного користувача і творця.

Ключові слова: мистецтво, віртуальна реальність, художня культура, мережєвий проект, художня форма, художня комунікація.

Оленіна Е. Ю. Сетевой проект как новая художественная форма. В статье анализируются особенности сетевого проекта, который является последовательным воплощением процессов виртуализации художественной культуры, рождающей новые художественные формы, заменяя в Интернет-пространстве традиционные художественные произведения. Обратившись к генезису виртуального в искусстве, автор акцентирует внимание на том, что движение в этом направлении началось еще с импрессионизма, когда появление фототехники освободило художника от необходимости копировать реальность. В качестве примера анализируется проект по созданию первого виртуального оркестра видеопорталом YouTube совместно с Лондонским симфоническим оркестром, воплощенный в 2009 году. Автором выделены особенности виртуальных проектов и сделан вывод, что в них фактически происходит потенциально необъятное расширение круга участников художественного общения, которые совместно конструируют и проектируют виртуальные артефакты, превра-

щаясь из пассивного потребителя художественной информации в ее активного пользователя и создателя.

Ключевые слова: искусство, виртуальная реальность, художественная культура, сетевой проект, художественная форма, художественная коммуникация.

Olenina O. A net project as a new art form. The article analyses special aspects characteristic to a net project. A net project is a consecutive embodiment of virtualization of art culture; it brings about new art forms and replaces traditional works of art in the Internet space. The author considers the genesis of the virtual in the art and underlines that this process began in time of Impressionism when the invention of photographic technique made it unnecessary for an artist to copy the reality. The next step involved Modernist practices and later on Conceptualism which considered a work of art as a demonstration of concepts only. The transformations which Postmodernism introduced to the art were beneficial for a further democratization of the aesthetic sphere. Being a conventional, elite, and specific kind of activity, the art turned into rather a type of thinking or an intellectual practice. In Postmodernism a margin between art and non-art almost disappears and the work of art comes out of the brackets in its traditional understanding. Since a simulation of piece of work and creation prevails over a real art object or an action, now it becomes aesthetically acceptable to use computer graphics in order to create not only collages and installations, as well as to visit virtual art institutions, such as museums, galleries, conservatoires, and workshops. However, what is more important is that it enables both the realisation of an art communication and aesthetical delight despite time and place. A virtual space connected with art-aesthetical communications gets expanded and obtains unconventional art forms. The article offers an example of a net project which had to do with creation a first virtual orchestra and it was realized in 2009. In December 2008 a video portal YouTube with support of London Symphony Orchestra announced a casting for performing in YouTube Symphony Orchestra (the author of the project was the Chinese composer Tan Dun). Two performances were planned in the framework of the project, at that, a virtual one and a real one. It was the first orchestra in the world which musicians were casted just online. In the end the orchestra comprised of 50 musicians from 30 different countries. Some of them had never been abroad, not to mention the fact that they had never performed in concert halls of such a level or in the orchestra itself. Two years ago, following the same principle, Eric Whitacre organised a virtual choir which consisted of 185 representatives of 12 countries. The author of the article specified the following distinctive features of such projects. Firstly, it is creating an image of the project in the cultural-and-communicative space by means of advertising and PR, at that, the image prevails aesthetically and economically over the project itself. The accent is shifted from the work of art towards a process of communication. This is the very aim of the project, besides it ensures its profitability. Secondly, net projects cannot be considered in the paradigm of the classical art for it is, first of all, an event or a programme with a

thoroughly planned and monitored structure, tasks, and deadlines. Undoubtedly, the project assumes getting a unique result (product/service), but the technology for getting the result and a super-task are very much different to those in the art sphere (which is a work of art with the concept explained by a chosen art form). It happens because the creative product as a result of an art activity becomes secondary, while it is the process of getting the result itself that is primary and really essential. This is the ultimate goal of the project.

The author concludes that the major goal of given above communication-and-art actions and practices is providing an effective communication which is an interaction thanks to which one acquires new aesthetical experience. Bringing about a new art form, a net project outlines the boundaries and area for such communication in the internet space. It organizes the mechanism for its (communication) implementation where (hypothetically) plenty of concepts of many authors get structured according to characteristics given in advance. In contrast to conventional art forms, a net project is an open system; it is dynamic and able to get self-organised. Besides, a net provides absolutely new financial-technical means for creating an end product due to unique possibilities ensured by digital technologies.

Thirdly, being a new art form, a net project is not "a reproduction of an objective or subjective reality by expressive means of art", neither it is a tool for forming an art concept. It is the authors' social statement rather than artistic one which conveys the meaning. Moreover, the authors' social statement is not ultimate; it gets edited thankful to an on-going communication between the participants of the project. Furthermore, it does not have any space-time limits due to the fact that in contrast to traditional means of communication a net is able to set a number of connections between different channels. In fact, a potentially incomprehensible expanding of the participants' circle of the art communication takes place. At that, the participants construct and design virtual artifacts and from a passive consumer of art information they turn into its active user.

Keywords: *art, virtual reality, art culture, net project, art form, art communication.*

Сучасне мистецтво як результат історичного розвитку суспільства, що обумовлений культурними та цивілізаційними процесами, вирізняється широкою палітрою інновацій, які змінюють його специфіку. В епоху Постмодерну такою інновацією стали процеси віртуалізації художньої культури, які не просто змінюють всі основні елементи нормативного комплексу класичного мистецтва, а симулюють базові компоненти художніх практик Модерну, такі як твір, стиль, естетична цінність та ін.

Так, на зміну традиційних категорій «мімезис» та «відображення», котрі в класичній естетиці застосовувалися для аналізу мистецьких процесів, з'являється категорія «симулякр» (від фр. *simulacra* — подоба, видимість) як фантомне заміщення реальності та створення віртуального образу. Суб'єкт не вживається в пропоновані обставини за допомогою фантазії або спогадів особистого досвіду, виклика-

ючи певні емоції та почуття для створення образу. У даному контексті мистецтво не наслідує дійсності (згідно міметичному принципу), а підроблюється під неї (мімікрує). На протигагу імітації, що підтримує віру в існування до-сущої (пред-сущей) «органічної» реальності, симуляція у зворотному порядку «денатуралізує» саму реальність, виявляючи механізм, відповідальний за її породження [6].

Нова культурна парадигма починає пошук нових художніх форм. Віртуальна реальність формує не тільки новий естетичний (тобто чуттєвий) досвід, який спирається на реальне переживання людиною вигаданих, змодельованих дій або подій, а й новий інституціональний простір — художні напрями і школи, художню презентацію і художню організацію (наприклад, з'являються віртуальні музеї, виставки, театри й т. ін.). Крім того, процеси віртуалізації народжують нові художні форми, що замінюють у віртуальному просторі традиційні мистецькі твори.

Аналітика цього нового досвіду та решти проблем, пов'язаних із процесами віртуалізації, є вельми актуальною, що підтверджено й особливим науковим інтересом сучасної гуманітаристики. Специфіку художньої культури в інформаційному суспільстві, тою або іншою мірою, досліджували Д. Белл, В. Беньямін, З. Бжезинський, Г. Блумер, М. Бубер, Г. Гарфінкель, У. Еко, М. Кастельс, Н. Луман, М. Маклюен, І. Масуда, Дж. Мід, А. Моль, Дж. Семпсі, А. Тоффлер, А. Турен, Ю. Габермас, А. Щюц; М. Бахтін, В. Ємелін. Феномен віртуальної реальності висвітлюється у працях У. Купера, Н. Носова, М. Опенькова, С. Орехова, М. Хейма, С. Хорунжого, С. Жижика, К. Чешера, П. Леві, Р. Холетона, Б. Вулі. Мистецтвознавчі аспекти віртуальності вивчали П. Борсук, П. Браславський, С. Добротворський, А. Орлов, А. Прохоров, В. Савчук, Е. Штейнер та ін.

Звернувшись до генезису віртуального в мистецтві, ми виявимо, що його рух у цьому напрямі почався ще з імпресіонізму, коли поява фототехніки звільнила художника від необхідності копіювати реальність. Наступним кроком стали модерністські практики, а згодом і концептуалізм, який розглядав художній твір лише в якості демонстрації понять. «Під впливом структуралізму й загальної орієнтації гуманітарних наук на лінгвістику, у сфері візуальних мистецтв головну роль починає відігравати мова людської комунікації, на все поле візуальної презентації поширюється поняття «тексту» з усіма декларованими структуралізмом наслідками й методами аналізу та мистецтвознавчої герменевтики», наголошує В. В. Бичков, у якості прикладу згадуючи композицію Джозефа Кошута «Один і три стільці» з Музею сучасного мистецтва в Нью-Йорку (1965 р.) — вона являє собою стілець, його фотографію й визначення слова «стілець», узяті автором концепції зі словника [1: 450].

Перетворення, що привніс до мистецтва постмодернізм, мали сприяти подальшій демократизації естетичної сфери. Мистецтво з умовного та специфічного виду діяльності, що була елітарною, стає, радше, типом мислення, або інтелектуальною практикою, яка досягається за допомогою маніпулювання банальними об'єктами, або елементарними діями. Таким об'єктом може стати будь-що, втягнуте в художню сферу із утилітарної повсякденної сфери без будь-яких перетворень з боку суб'єкта-художника: речі з вулиці, словник, елементарні дії або акції. І все це — тільки задля того, щоби під час такої практики набути особливого чуттєвого досвіду, який і є специфікою такого мистецтва.

У постмодерні практично зникає межа між мистецтвом та немистецтвом (реальністю), а твір мистецтва, у традиційному його розумінні, вноситься за дужки. Як художня творчість можуть сприйматися відмова від зображення об'єкта, естетизація нехудожніх об'єктів, контекстуалізація будь-яких об'єктів, і це означає, що творчість стає віртуальною. Творчість як контекстуалізація чогонебудь стала в модерністському авангарді логічним результатом наслідування інституціональних норм, що орієнтують художника на свободу творчості та прогрес засобів виразності. У постмодернізмі контекстуалізація стала технікою симуляції наслідування цих норм.

«Якщо традиційна естетика ґрунтувалася на фундаментальних принципах міметизму, зображення, символізму, вираження, її головними категоріями були зображення, образ, символ, іноді — знак, що обов'язково відсилали реципієнта до якоїсь іншої реальності (духовної, психічної, матеріальної), то симулякр не відсилає ні до чого іншого, крім себе самого, але при цьому імітує (грає, передражнює) ситуацію трансляції змісту. Симулякр — це муляж, видимість, імітація образу, символу, знака, за якою не стоїть жодної позначуваної дійсності, порожня шкарлупа, що маніфестує принципову присутність відсутності реальності» [1: 494].

Оскільки симуляція твору і творчості превалює над реальним художнім об'єктом або дією, естетично припустимим стає не тільки створення колажів і інсталяцій засобами комп'ютерної графіки, долучення до мистецтва за допомогою відвідування віртуальних мистецьких інституцій (серед яких — музеї, галереї, консерваторії, майстерні), а й, у першу чергу, можливість здійснення художньої комунікації та отримання естетичного задоволення будь-де й будь-коли, незалежно від часу та простору.

Віртуальний простір, пов'язаний із художньо-естетичними комунікаціями, розширюється й набуває незвичних, інноваційних художніх форм. «Естетика віртуальності концептуально ширша від постмодерністської естетики. У центрі її інтересів — не «третя реальність» постмодерністських художніх симулякрів, що пародійно копіюють «другу реальність» класичного мистецтва, а віртуальні

артефакти як комп'ютерні двійники дійсності, ілюзорно-чуттєва квазіреальність» [7: 112].

Яскравим прикладом може слугувати проект зі створення першого віртуального оркестру, який було втілено в 2009 році. У грудні 2008 р. відеопортал YouTube спільно з Лондонським симфонічним оркестром запропонував усім музично обдарованим людям пройти відбір і виступити у складі Симфонічного оркестру YouTube. У межах проекту було заплановано два виступи: віртуальний і реальний.

Учасникам пропонувалося закачати партію для улюбленого музичного інструмента, записати відео з виконанням цього музичного фрагмента і викласти його на порталі YouTube. Кожна партія була частиною спеціально написаного твору китайського композитора Тан Дуна, автора музики до фільму «Тигр, що крадеться, дракон, що затаївся», а також офіційної музики Олімпійських ігор 2008 р. в Пекіні.

Брати участь у проекті міг кожен, хто досяг 14-річного віку. Бути професіоналом необов'язково, а у випадку з віртуальним виступом допускалося використання будь-яких, навіть нетрадиційних, інструментів, включаючи власні голосові зв'язки. Головний месидж рекламної кампанії — «Взяти участь у цьому проекті дуже просто» — був орієнтований на різноманітні цільові аудиторії, які уособлювали герої рекламного ролика: від молодика з електроскрипкою до віолончелістки середнього віку та відомої скрипачки Ванесси Мей. Ідея проекту — об'єднати в оркестр і надати можливість виявити свій талант тим, хто поки ще не досяг великого кар'єрного успіху: аматорам і початківцям, студентам музичних вузів, невизнаним геніям тощо. Останніх, на думку керівника проекту Тан Дуна, особливо багато: «За тим же YouTube криється така кількість незримих Бетховенів, — каже композитор у рекламному ролику. — Усіх цих безумців, які ламають стільці, ступають на барабанах, грають на роялі!». Справді, сотні тисяч відеороликів, що їх музиканти-аматори викладають на найпопулярнішу відеоплатформу в мережі, переконують: Інтернет має величезні можливості як платформа для пошуку невідшліфованих талантів.

З того ж порталу можна було завантажити відеоролик, у якому Тан Дун диригує весь твір від початку до кінця, а також окремі фрагменти твору, найскладніші для кожного з інструментів. Одразу розміщувалися відеоролики з корисною інформацією й порадами, що їх давали початківцям професіонали, наприклад, флейтистка Лондонського філармонічного оркестру: «Стежте за тактом. Не панікуйте, якщо не встигаєте. Нічого страшно-го. Насправді, все не так складно. Спершу навчіться тримати ритм. Це — кістяк музики, це важливо. Потім буде легше». Потім фахівці з Лондонського симфонічного оркестру на основі створених учасниками роликів скомпілювали відеокліп, котрий було представлено як перший спільний віртуальний

виступ Симфонічного оркестру YouTube. Таким чином було завершено перший — віртуальний — етап проекту.

Щоби потрапити до складу учасників другого етапу, реального виступу, необхідно було викласти у відкритий доступ ще одне відео — з виконанням одного з декількох уривків із класичних творів Бетховена, Моцарта або Дебюссі. Конкурсанти, яким вдалося справити найкраще враження на професійне журі у складі музикантів відомих оркестрів Берліна, Гонконгу, Лондона, Нью-Йорка, Сан-Франциско й користувачів сервісу, виступили у складі Симфонічного оркестру YouTube у Нью-Йоркському Карнегі-холі 15 квітня 2009 р. «Ми маємо намір влаштувати в Карнегі-холі приголомшливе шоу, якого ще ніколи не було раніше — і в сенсі того, як це звучатиме, і в сенсі того, як це виглядатиме», — пообіцяв диригент напередодні концерту. «Однак найважливіше в цій ідеї — те, як її сприйматиме світ, Інтернет-аудиторія, і те, на що це може перетворитися в результаті, із часом, у міру того, як у мережі презентуватимуться все більше відеозаписів», — сказав він [3].

Учасникам, які потрапили до другого етапу, було відведено всього три дні для репетицій, а вже на четвертий день відбувся концерт під керівництвом директора Симфонічного оркестру Сан-Франциско, засновника й художнього керівника симфонічного оркестру Нового Світу й головного запрошеного диригента Лондонського симфонічного оркестру Майкла Тілсона Томаса. У рамках концерту музиканти виконували спеціально створену для цієї події «Героїчну» Інтернет-симфонію № 1 композитора Тан Дуна. До великої програми ввійшли також твори Баха, Моцарта, Вагнера, Чайковського. Під час виступу в залі Карнегі-хол звучали 26 музичних інструментів — як класичні оркестрові інструменти, так і несподівані для симфонічної музики японські барабани, порожні миски тощо.

Це вперше у світі для участі в оркестрі музикантів відбирали в режимі он-лайн. Урешті-решт учасниками його стали 90 музикантів із 30 країн. Дехто з них ніколи раніше не виїжджав за кордон, не говорячи вже про те, щоби грати в концертних залах такого рівня й узагалі в оркестрі.

Проект підтримували відомі персони: від китайського піаніста Ланг Ланга до російської поп-співачки Валерії. Спонсорами проекту були Нью-Йоркський Карнегі-хол, Берлінський філармонічний оркестр. На думку віолончеліста оркестру Олафа Манінгера, найцікавіше в ньому — розширення «зони впливу» класичної музики на Інтернет. Середній вік користувача Інтернету — 25 років, і цей показник постійно знижується. Аудиторія, що слухає класичну музику, далека від цього вікового рівня. Крім того, YouTube — портал, що не знає національних кордонів.

На думку музиканта, якщо є можливість пробитися до нової, молоді, міжнародної аудиторії,

то для цього необхідно використати всі ресурси. Манінгер вважає: «громада» порталу YouTube настільки велика, що цей проект просто приречений і на увагу нових, навіть зовсім випадкових людей. «Наприклад, мені написав електронного листа якийсь хлопець, котрий обов'язково хоче брати участь у проекті, причому як віолончеліст. Але віолончелі в нього немає. Він запитує мене, де йому знайти інструмент. Це, звичайно, радше казус, але очевидно, що за допомогою YouTube ми пробиваємося до слухачів, котрі не є традиційною філармонічною публікою», — розповів він [2].

Із моменту запуску проекту в грудні 2008 р. канал Симфонічного оркестру на YouTube мав більше 13 мільйонів переглядів, у конкурсі брали участь більше трьох тисяч відеороликів від професійних музикантів і музикантів-аматорів із 70 країн п'яти континентів. Два роки потому фактично за таким само принципом Ерік Вітейкр створив віртуальний хор, учасниками якого стали 185 людей із 12 країн світу [4].

Це наочний приклад — віртуальність постає як реальне місцеперебування реальних явищ, котрі насправді не представлені разом. Коли твір віртуалізується, віртуалізується й художнє «виробництво». Робота над твором стає «проектом» — комплексом PR-акцій, у якому зникають розбіжності між рекламою й художніми практиками в традиційному їхньому розумінні. Невипадково на одному з Інтернет-ресурсів звертали увагу на те, що насправді метою цього дійства було завдання довести: YouTube — безсрібник. За словами німецького представника порталу YouTube Хеннінга Дорстевіца, ніякої фінансової вигоди для YouTube від цієї акції немає. Головна її мета — поліпшення децю зіпсованого після скандалу з організацією GEMA іміджу порталу [3].

Для такого проекту характерним є те, що його імідж, створений у культурно-комунікативному просторі засобами реклами та PR, і естетично, і економічно превалює над власне проектом. Акцент зміщується з твору (чи то концерт, чи то художня експозиція, драматична вистава, кінофільм) на комунікативний процес (інтерв'ю з авторами й виконавцями, рекламні ролики, кліпи з фрагментів робочого матеріалу, репортажі у ЗМІ про проект, презентації, продаж сувенірів із символікою проекту). Саме це стає завданням проекту і забезпечує його рентабельність.

У будь-якому разі, Інтернет як арена, де синхронізують свої взаємодії безліч соціальних суб'єктів, виявився здатний якнайширше забезпечити міжкультурну взаємодію і співробітництво. Крім того, як сучасний електронний засіб зберігання й поширення інформації, Інтернет дозволяє подолати істотні обмеження попередніх форм комунікативної взаємодії: недовговічність, повільне поширення, обмеженість доступу.

Погоджуючись із думкою сучасних дослідників, треба звернути увагу на той факт, що, на

відміну від класичного мистецтва, яке ґрунтується на міметичному принципі, у віртуальній реальності людина нічого не зображує, не виражає й не споглядає, вона реально живе і діє за певними правилами гри. Віртуальна реальність претендує на роль самої дійсності, може бути навіть реальнішою, ніж та, в якій матеріально перебуває реципієнт. «Фактично віртуальна реальність стає для людини XXI ст. особливим квазідуховним середовищем, у якому вона, проте, відчуває себе цілком матеріальною істотою в матеріальному світі» [1: 517].

Таким чином, мережеві проекти не можна розглядати в парадигмі класичного мистецтва, це, перш за все, захід або комплекс заходів, що мають певну структуру, завдання, терміни виконання, які ретельно плануються й контролюються. Безумовно, проект передбачає створення унікального результату (продукту/послуги), але сама технологія створення такого результату й надзавдання докорінно відрізняються від уявлення про результат суто мистецький (витвір мистецтва, де зміст організовано художньою формою), бо сам мистецький продукт як результат художньої діяльності стає вторинним, а первинним, значущим — процес досягнення результату. Саме заради цього і здійснюється проект.

Це певні комунікативно-художні дії, практики, що їх основною метою є здійснення ефективних комунікацій, тобто взаємодії, результатом якої є процес набуття нового естетичного досвіду. У якості нової художньої форми мережевий проект окреслює межі й поле такої комунікації в Інтернет-просторі, організує механізм її здійснення, де (гіпотетично) безліч змістів різноманітних авторів структуруються задалегідь заданими параметрами. На відміну від традиційних художніх форм, мережевий проект — це відкрита система, динамічна та здатна до самоорганізації. Крім того, мережа надає принципово нові матеріально-технічні засоби створення кінцевого продукту, що забезпечено унікальними можливостями цифрових технологій.

Як нова художня форма мережевий проект не є «відтворенням об'єктивної і суб'єктивної реальності у виразних засобах мистецтва» або засобом формування художнього змісту, бо змістом стає не стільки художнє, скільки соціальне висловлювання авторів, яке не є остаточним, воно доповнюється завдяки безперервній комунікації учасників і фактично не має просторово-часових обмежень, адже саме мережа, на відміну від традиційних засобів зв'язку, дозволяє встановлювати безліч взаємозв'язків між різними каналами. Фактично відбувається потенційно неосяжне розширення кола учасників художнього спілкування, які спільно конструюють та проєктують віртуальні артефакти, перетворюючись із пасивного споживача художньої інформації на її активного користувача і творця.

Література:

1. Бычков В. В. Эстетика : учебник / В. В. Бычков. — 2-е изд., перераб. и доп. — М. : Гардарики, 2006. — 573 с.
2. Виртуальный оркестр : You Tube формирует первый симфонический оркестр [Электронный ресурс]. — Режим доступа : http://www.eventua.com.ua/topic/muzika/virtualiniy_orkestr.html. — Назв. с экрана.
3. Виртуальный оркестр дал концерт : для чего нужен проект You Tube [Электронный ресурс]. — Режим доступа : http://www.eventua.com.ua/topic/muzika/virtualiniy_orkestr_dal_koncert.html. — Назв. с экрана.
4. Виртуальный хор — вы такого еще не видели [Электронный ресурс]. — Режим доступа : <https://www.youtube.com/watch?v=9A11RU-fvr4> — Назв. с экрана.
5. Иванов Д. В. Виртуализация общества. Версия 2. 0. — СПб. : «Петербургское Востоковедение», 2002. — 224 с.
6. Жижек С. Киберпространство, или Невыносимая замкнутость бытия / С. Жижек // Искусство кино. — 1998. — № 1. — С. 119–128 ; № 2. — С. 119–128.
7. Лексикон неклассики. Художественно-эстетическая культура XX века / Под ред. В. В. Бычкова. — М. : «Российская политическая энциклопедия» (РОССПЭН), 2003. — 607 с. — (Серия «Summa culturologiae»).

References:

1. Bychkov V. V. Estetika : uchebnik. 2-e yzd., pererab. i dop. M. : Hardariki, 2006, 573 p.
2. Virtual'nyi orkestr : You Tube formiruet pervyi simfonicheskiy orkestr. Available at : http://www.eventua.com.ua/topic/muzika/virtualiniy_orkestr.html.
3. Virtual'nyi orkestr dal kontsert : dlya cheho nuzhen proekt You Tube. Available at : http://www.eventua.com.ua/topic/muzika/virtualiniy_orkestr_dal_koncert.html.
4. Vyrtual'nyi khor — vi takoho eshche ne videli. Available at : <https://www.youtube.com/watch?v=9A11RU-fvr4>.
5. Ivanov D. V. Virtualizatsiya obshchestva. Versiya 2. 0. St. Petersburg, «Peterburhskoe Vostokovedenie», 2002, 224 p.
6. Zhyzhkek S. Kiberprostranstvo, ili Nevynosimaya zamknutost' bytiya. Iskustvo kino. 1998, Vol. 1, pp. 119–128 ; Vol. 2, pp. 119–128.
7. Leksikon nonklassiki. Khudozhestvenno-esteticheskaya kul'tura XX veka. Pod red. V.V.Bychkova. Moscow «Rossiyskaya politicheskaya entsyklopediya» (ROSSPЭN), 2003, 607 p. (Seriya «Summa culturologiae»).