

МУЗЕЙ ЯК МЕДІУМ

Мета дослідження. З'ясувати специфіку музею як медіуму. **Методологія.** Теорія М.Маклюєна й теорія «трёх світів» К.Поппера. **Наукова новизна.** З'ясовано медійну (безвідносно до контенту) специфіку музею, що полягає у здатності цього інституту інтегрувати у своїй діяльності три світи, виділених Поппером: світ музейних предметів, світ обміну суб'єктивними судженнями та світ об'єктивованих продуктів пізнання (наука, мистецтво та ін.). **Висновки.** Всесвітня мережа інтернету та новітні мультимедійні технології значно розширили можливості традиційної (експозиційної) музейної комунікації. До того ж музей некоректно розглядати як архаїчний медіум, що може функціонувати лише за рахунок «милиць», наданих новітніми медіа. Не можна також стверджувати, що музей з часом буде існувати лише у віртуальному вигляді як складова Інтернет-медіуму. Під час дослідження було з'ясовано, що на сучасному етапі посилилася автономізація попперівських трьох світів. Інтернет здатний інтегрувати лише світ комунікації та світ об'єктивованого знання, проте має лише опосередкований вплив на фізичний світ. Крім того, Всесвітня мережа демонструє тенденцію до гіпертрофії другого світу – світу комунікації. Отже, незважаючи на свою позірну архаїчність, порівняно із Інтернетом, музей є безальтернативним медіумом в царині інтеграції фізичного світу, домену соціальних комунікацій та об'єктивованих результатів людського пізнання. В цьому і полягає медійна специфіка музею.

Ключові слова: музей, комунікативна система, інституційна специфіка музею, ідентичність музею, Маклюєн, Поппер, medium is a message, музейна комунікація, пожежа в Національному музеї Бразилії.

Руденко Сергей Борисович, кандидат культурологии, докторант Киевского национального университета культуры и искусств

Музей как медиум

Цель исследования. Выяснить специфику музея как медиума. **Методология.** Теория М. Маклюэна и теория «трёх миров» К. Поппера. **Научная новизна.** Медийная (безотносительно к содержанию) специфика музея состоит в том, что этот институт способен интегрировать три мира, выделенных Поппером: физический мир (артефакты, музейные предметы), субъективный мир коммуникации и мир объективированных продуктов познания (наука, искусство и т.д.). **Выводы.** Интернет и современные мультимедийные технологии значительно расширили возможности традиционной (экспозиционной) музейной коммуникации. В то же время, музей не стоит рассматривать как архаичный медиум, который неспособен существовать без «костылей» предоставленных новыми медиа. Преждевременно также утверждать, что музей целиком растворится во Всемирной паутине. Сейчас наблюдается усиление автономизации попперовских трёх миров. Интернет способен абсорбировать только мир коммуникаций и объективированного знания. Его влияние на первый мир является сугубо опосредованным. Кроме того, в Интернете гипертрофирован второй мир – мир коммуникации. Следовательно, музей, несмотря на кажущуюся архаичность в сравнении с интернетом, остаётся безальтернативным медиумом касательно интеграции трёх попперовских миров. В этом и состоит специфика музея как медиума.

Ключевые слова: музей, коммуникативная система, институциональная специфика музея, идентичность музея, Маклюэн, Поппер, medium is a message, музейная коммуникация, пожар в Национальном музее Бразилии.

Rudenko Serhii, Phd in Culturology (Cultural Studies), Doctor of science degree applicant, Kyiv National University of Culture and Arts

Museum is a message

Purpose of the article. Find out specific of the museum as the medium. **Methodology.** M. McLuhan's theory (medium is a message) and K. Popper's theory of three worlds. **Scientific novelty.** The museum, in distinct of other media, can integrate all K. Popper's three worlds. **Conclusions.** Internet and modern media technologies extend the capacity of customary museum communication. In the same time, it doesn't mean, that museum is archaic medium, and this institution cannot operate without «crutches» of new media. It's too soon to affirm, that museum completely dissolves in WWW. The Internet can absorb the world of communication (second Popper's world) and objectivated results of cognition (third Popper's world). The Internet is influential for the physical world (first Popper's world), but it always only a mediation of the world of things. That's why the museum is non-alternative media in the field of integration K. Popper's three worlds. This capacity is museum-specific as the medium.

Key words: museum, communication system, the specific museum as an institution, identity of the museum, McLuhan, Popper, the medium is a message, museum communication, fire in National Museum of Brazil.

Актуальність теми дослідження. На сучасному етапі музей переживає кризу інституційної ідентичності. Музей інтегрує у своїй діяльності значну кількість функцій, які виконують інші інститути. Мова йде про такі своєрідні гібриди або трансмутації як музей-школа, музей-будинок культури, музей-науковий центр, музей-дослідницький інститут, музей-атракціон, музей-бібліотека, музей-архів, музей-культурний хаб, музей-зоопарк, музей-ботсад, музей-склад тощо. У сферах, не пов'язаних із музейною, існує технологічний підхід, відповідно до якого певний інституту для уникнення зовнішніх руйнівних впливів необхідно посісти свою особливу нішу [10]. Для цього закладу варто слідувати тенденції не до інтеграції, а до диференціації. В зв'язку з цим, існує точка зору, що проблема інституційної специфіки музею пов'язана із його комунікаційною природою – музей посідає особливе місце з-поміж інших медіа.

Аналіз досліджень і публікацій. Досліджуючи медійну природу музею, Д. Камерон розглядав цей інститут, з одного боку, як екстравертний комунікативний майданчик («форум») [2], а з іншого, як інтровертну комунікативну систему [1], заснована на «мові» музейних пам'яток. М. Геннін [4] вбачала в музеї своєрідний медіум, компліментарний до інших медіа, що дозволяє йому надавати відвідувачам особливий комунікативний досвід за допомогою музейних пам'яток. М. Кастельс [3] розглядав музей з позиції нової медійно-комунікативної ситуації, викликаній розширенням Інтернету. На думку дослідника, музей міг би відігравати важливу роль для налагодження спілкування між людьми роз'єднаними індивідуальними «реальними віртуальностями». Кожен із зазначених дослідників звертався до поглядів М. Маклюена [6], котрий розглядав комунікацію як обмін повідомленнями, при цьому, наголошуючи на тому, що зміст повідомлення не є важливим. На його думку, основна увага має бути прикута до характеру передачі повідомлень. Виходячи із цього, Д. Камерон та М. Геннін, фактично, заперечували такий підхід, вважаючи, що саме контент (інтерпретація пам'яток, або особливий досвід відвідувачів) в контексті музеїв має основоположне значення. Натомість Х. Паркер та Дж. Барзун [7], покладаючись на концепцію Маклюена, вважали, що основним є не стільки музейне повідомлення, скільки особливості взаємодії відвідувача із музейною експозицією. М. Кастельс також спирається на погляди М. Маклюена, проте не поділяє його логіку прогресу медіа, відповідно до якої нові медіа заступають старі. Кастельс не вважає, що музей є застарілим медіумом, порівняно з Інтернетом й буде поглинений останнім (як мало б статися, виходячи із поглядів Маклюена). В усіх випадках специфіка музею пов'язується із використанням музейних пам'яток. Д. Камерон та М. Геннін, навіть, вдаються до штучного теоретичного ускладнення простої музейної комунікації (куратор – повідомлення на основі пам'ятки – відвідувач). Проте висновки залишаються тривіальними. Пов'язати медійну специфіку із пам'ятками можна і без спеціального дослідження. Ні прихильники, ні противники концепції Маклюена (крім Кастельса) не звертають увагу на те, яким чином музейний медіум може впливати на суспільні відносини. Отже, можна взяти на озброєння оптимізм щодо музею М. Кастельса (щоправда, описана ним реальна віртуальність поки не настала) й поставити під сумнів тезу про архаїчність музейної комунікації, з'ясувавши її значення в сучасному суспільному житті.

Метою статті є з'ясувати специфіку музею як медіуму.

Методологія дослідження базується, з одного боку, на теорії М. Маклюена, відкинутої музейниками, а з іншого, на теорії трьох світів К. Поппера, котра дозволяє подолати утруднення із використанням теорії Маклюена щодо музейної комунікації.

Виклад основного матеріалу. Універсальна теорія комунікації, що може бути застосована і щодо музеїв, була запропонована М. Маклюеном. Її сутність виражається формулою: «носій (посередник) є посланням» («medium is a message») [6]. На перший погляд ця формула виглядає як гра слів, яку можна інтерпретувати довільно. З іншого боку, її важливість полягає у тому, що М. Маклюен відокремив продукти «третього світу» від процесу комунікації. Концепція трьох світів була розроблена К. Поппером. Відповідно до неї перший світ складають фізичні об'єкти, зокрема, артефакти. Другий світ – це сукупність суб'єктивних суджень, якими обмінюються люди; світ комунікації. До третього світу належать об'єктивовані продукти пізнання, насамперед, наука та мистецтво. Другий світ (людина) є посередником між третім і першим світами [12]. Можна, навіть, говорити про те, людина також виступає як своєрідний медіумом без повідомлення.

Маклюен стверджує, що кожна нова комунікаційна технологія може корінним чином трансформувати існуючі соціальні відносини. Як приклад учений наводить винайдення електричного світла або, вужче, – лампочки, котру він називає чистим носієм без будь-якого змісту. Винайдення світла значно розширило можливості людини в освоєнні навколишнього світу. В цілому, для Маклюена розширення комунікаційних можливостей полягає у зростанні швидкості переміщення об'єктів у

просторі (будь-чого: людей, повідомлень, певних матеріальних об'єктів). Можна говорити про те, що у розумінні дослідника поняття комунікації є синонімічним поняттю сполучення.

На думку Маклюена, відбувається щось на зразок природного відбору медіа: новий засіб комунікації несе у собі усе найкраще від попередніх (наприклад, писемність містить у собі попередній медіум – усну промову), але перевершує своїх попередників у здатності розширювати можливості людини. В зв'язку з цим, музейна комунікація для Маклюена не є чимось екстраординарним. Учений майже не приділяє уваги музеям, зводячи музейну комунікацію до споглядання певних об'єктів у русі. Скажімо, дослідник порівняє подорож автодорогою із спогляданням музейної експозиції. На його думку, літак, котрий значно розширив можливості переміщення у просторі, позбавив архаїчні сухопутні шляхи їхнього основного призначення, надавши їм нового (екскурсійного?) значення [6, 107].

В контексті впливу фотографії як медіуму Маклюен стверджує, що увесь світ став чимось на зразок музею з якими люди вже стикалися на фотографіях. Отже, музей виступає як інститут, до якого звертаються з метою підтвердити інформацію, отриману раніше з інших медіа. Цей процес підтвердження для Маклюена є чимось факультативним і вторинним. На думку ученого, «навіть музейні куратори часто віддають перевагу кольоровій фотографії порівняно із автентичними об'єктами» [6, 219].

На основі міркувань Маклюена, Паркера та Барзуна [7] можна зрозуміти, що важливим є не сам автентичний об'єкт, а спосіб його трансмісії за допомогою інших медіа, зокрема, фотографії. Іншими словами, нові медіа настільки розширили можливості розповсюдження попереднього медіуму (пам'ятки), що зробила його другорядним з точки зору комунікації. Маклюен послуговується метафорою А. Мальро про «музей без стін», який став можливим завдяки фотографії. Науковець вибудовує наступний ланцюжок: телефон – промова без стін, фонограф – музика без стін, електричне світло – світ без стін та фотографія – музей без стін [6, 313].

Здається, що розвиток інтернету (точніше, «всесвітньої павутини», робота якої базується на гіперпосиланнях) показує становлення найбільш універсального медіуму, що переважає у здатності розширювати можливості людини усі попередні медіа. Інтернет цілком підтверджує теорію Маклюена: цей медіум абсорбував усі інші медіа, зробив максимально швидким процес поширення інформації, нівелював часові й просторові перепони. На фоні інтернету музей, знову-таки, постає чимось архаїчним. Зрештою, всесвітня павутина, начебто, поглинула й музей, реалізувавши ідею А. Мальро про «музей без стін» у вигляді віртуального музею.

З поля зору Маклюена вислизає та обставина, що старі медіа, вступаючи у взаємодію із новими набувають нових властивостей. Нові медіа відроджують давні й більш примітивні форми комунікації, які через свою простоту швидко набувають популярності. Скажімо, відбувається деградація писемної культури. Інтернет створює можливості для безпосереднього спілкування замість переписки (скайп); завдяки Youtube можна більше не читати інструкцій, а подивитися відео огляд з того чи іншого технічного питання. Нове відродження переживає піктографічне письмо у вигляді «смайликів». У зв'язку із цим «примітивні» з комунікативної точки зору музейні пам'ятки, що є знаками-предметами, знаками-символами та знаками-атрибутиками певних явищ, набувають особливого значення в сучасному спілкуванні, на що звертав увагу Кастельс. На користь цього свідчить, наприклад, мем-платформа іронічного спрямування «Страдницьке середньовіччя» у соціальних мережах, котра активно послуговується зображеннями пам'яток середньовіччя для осмислення сучасних явищ.

Примітивізація є лише одним із можливих шляхів розвитку. Нові медіа вимагають від сучасної людини оволодіння широким спектром технічних знань, пов'язаних із створенням і обробкою відео, фото, текстових матеріалів, технологічних навичок фільтрації інформації тощо [13]. Отже, ускладнення й примітивізація є співмірними тенденціями розвитку медіа. Процес розвитку комунікаційних технологій не можна описати лінійно, як пропонує у своїй теорії Маклюен. У зв'язку з цим, можна припустити, що нові комунікаційні технології не зробили музейну комунікацію застарілою, а, навпаки: музей може стати важливим фактором перетворення соціальних відносин.

Отже, можна припустити, що музей як медіум володіє тими властивостями, що є недоступними інтернету. На основі теорії трьох світів К. Поппера можна побачити, що всесвітня павутина має лише опосередкований зв'язок із першим – фізичним – світом. Цей домен представлений у інтернеті не безпосередньо, а чимось на зразок «аватарів». Перший світ може обійтися без «аватарів», в той час як Інтернет – ні. Наприклад, можливості використання пам'яток в цифровому і «аналоговому» вигляді різняться. Для того, щоб розширити можливості цифрових зразків, необхідно мати доступ до «аналогу». Отже, коли аналог втрачено, а цифрових копій недостатньо або, взагалі, немає,

відображення першого світу ускладнюється. Зазначимо, що всесвітня мережа опосередковано здійснює серйозний вплив на перший світ. Але прямо впливати на нього цей медіум не може.

Вплив музею як медіуму на соціальні відносини можна виявити, застосувавши метод *via negativa*, змодельовавши наслідки зникнення музеїв. Такі мислені експерименти не здаються неймовірними з огляду на знищення пожежею музею в Ріо-де-Жанейро у 2018 р. Лихо призвело до майже цілковитого знищення музейного зібрання, що нараховувало 20 млн. пам'яток (для порівняння уся державна частина Музейного фонду України налічує 11,6 млн. пам'яток [11]). У матеріалах, присвячених цій події [див., наприклад, 9] було зроблено наступні висновки: необхідно збільшити державне фінансування й приділяти більше уваги музейним проблемам, потрібно посилити заходи безпеки для фізичного збереження музейних зібрань, також варто інтенсифікувати *оцифрування* пам'яток. Останнє зауваження є особливо цікавим з огляду на можливості Інтернету. Загальновідомо, що не всі музеї охоче йдуть на цифрове копіювання своїх пам'яток. Проте коли фонди бразильського музею були знищені, заклад звернувся до широкого загалу з проханням надіслати матеріали втрачених об'єктів музею (в тому числі, цифрові). З цього випливає, що якомога швидше переміщення світових музейних зібрань в оцифрованому вигляді до Всесвітньої павутини є найкращим варіантом розв'язання проблеми збереження культурної спадщини.

Ця міркування знаходять багато підтверджень. Наприклад, завдяки наявності в Інтернеті значної кількості фото, вдалося зробити якісні цифрові реконструкції [5] рухомих і нерухомих пам'яток Близького Сходу, знищених ІДІЛ. Отже, можна говорити про те, що музей, в такому випадку, буде відігравати щось на кшталт сховища страхових копій, а усю медійну роботу музею перейме Інтернет.

В контексті ситуації, пов'язаної зі знищенням музею та його значення для суспільства як особливого медіуму, цікавими можуть бути мислені експерименти К. Поппера, наведені ним у праці «Об'єктивне знання...». Перший із них передбачає знищення усіх артефактів (перший світ) та суб'єктивних умінь їхнього використання (другий світ). Проте третій світ Поппер пропонує розглядати як неушкоджений, моделюючи ситуацію, коли «бібліотеки і наша здатність вчитися, засвоювати їхній зміст вижили» [12] (третій світ). Цього, на думку Поппера, було б достатньо для того, щоб, хоч із великими труднощами, знову запустити процес розвитку цивілізації. У другому мисленому експерименті крім першого і другого світів гине й третій. В другому випадку, як зазначає Поппер, «відродження нашої цивілізації не відбудеться протягом багатьох тисячоліть», тому що все треба буде починати спочатку. Поштовхом до нового розвитку може бути лише якась випадкова ситуація.

Наведені експерименти є мисленими та мають певні недоліки: в першому випадку людям заново доведеться вивчати мови (при чому за допомогою бібліотек, у найбільш неприродній спосіб – через засвоєння граматики), а у другому, мова, взагалі, зникне як явище. Звісно, коли вся культурна спадщина в усіх її формах зазнає знищення, і без складного аналізу та моделювання стають зрозумілими тяжкі наслідки для людської цивілізації. Поппер хотів підкреслити автономність та значущість третього світу, завдяки якому можна обійтися без першого і другого. З цього випливає, що, в принципі, артефактами, за наявності теоретичних знань, можна знехтувати. Виходить, що втрата, навіть, 20 млн пам'яток, як у випадку із музеєм у Ріо-де-Жанейро, не є надто серйозною з точки зору подальшого цивілізаційного розвитку.

Поппер акцентує увагу на ролі мови у формуванні третього світу, уособлюючи його у вигляді бібліотек – сховищ здобутків писемної культури. На сьогодні можна говорити про те, що функцію бібліотек у цьому експерименті може виконувати інтернет. Виникає запитання, чому ж у другому мисленому експерименті Поппер не залишив перший і другий світ уцілілими? Імовірно, що це дещо підважило б значущість третього світу.

У контексті досліджень музейного інституту цікавим є, якраз, інший мислений експеримент, коли виживають лише артефакти (або ж неуразеними залишається і другий світ), а третій світ цілком зникає. В цьому випадку можна говорити про те, що на планеті збереглися лише музейні пам'ятки. Якщо не буде втрачена здатність людей *досліджувати*, артефакти знаходитимуться в центрі постановки проблем, висунення гіпотез та їхньої дослідної перевірки. Критика інтерпретаційних гіпотез, тим більше, за допомогою даних другого світу також дадуть поштовх для відновлення третього світу, а, отже, і людської цивілізації. Отже, лише метод інтерпретації артефактів, що лежить в основі музейництва, сам по собі має важливе цивілізаційне значення. Проте, коли уявити, що збереглися *не лише пам'ятки, а й музеї*, котрі поєднують усі три світи: пам'ятки (перший світ),

музейна комунікація (другий світ), музейна репрезентація (третій світ), відновлення цивілізації було б ще швидшим.

Отже, музейний медіум зберігає свою актуальність, навіть, в умовах бурхливого розвитку Всесвітньої мережі, тому що за його допомогою можна відновити цивілізаційний розвиток, навіть тоді, коли третій світ виявляється зруйнованим. Зрештою, музеї виступають страховкою для усіх трьох світів. Зауважимо, що це не спростовує тезу Поппера про автономність та виключну важливість третього світу, який на сучасному етапі уособлює Інтернет.

Виходячи з наведеного, інакшим може бути підхід до обрахунку втрат, що зазнав бразильський соціум в зв'язку із втратою свого провідного музею. Насамперед мова йде про те, що бразильське суспільство відтепер позбавлене важливого медіуму, що був запобіжником від цивілізаційної інволюції. Отже, бразильське суспільство стало більш крихким. Водночас, втрата інституту, що інтегрує три світи призводить також до зменшення потенціалу цивілізаційного поступу. Інтернет не може вповні його замінити, тому що він не містить першого світу, а можливість оцифрування багатьох пам'яток уже безповоротно втрачено.

В пресі багато говориться про те, що музей у Ріо-де-Жанейро був найстарішою науковою установою країни. Якщо не брати до уваги джерельного аспекту, втрати для науки, насправді, не є такими значними (коли, звісно, не постраждали наукові тексти, що зберігалися лише в музеї, а, отже, остаточно втрачені). З роботами науковців музею і надалі можна буде ознайомитися у бібліотеках або в Інтернеті. Діючі науковці музею можуть і надалі продовжувати займатися дослідницькою діяльністю. Зрозуміло, втрачена значна джерельна база з унікальною структурою, але вторинні дані про неї, а також деякі аналоги можна буде відновити. Проте Інтернет не зможе відновити роботу закладу.

Разом із музеєм було знищені усі здобути музейницького мистецтва, що побутувало в музеї (рівень якого встановити тепер буде досить складно). Музейництво є невіддільним від пам'яток і, навіть, наявність вторинної інформації у науковому архіві не дозволяє вповні його відтворити. Зазначимо, що музейники, взагалі, приділяють мало уваги фіксації своєї творчості на вторинних носіях, а виставки і експозиції є мінливими. В цьому полягає специфічний недолік об'єктивації музейницьких творів у третьому світі. Цікаво, що бібліотека бразильського музею постраждала найменше. Але і вона не дозволить відновити музейницьке мистецтво цього музейного інституту. Отже, треба підкреслити, що ключовою є не втрата пам'яток як таких, а неможливість подальшого функціонування музею як особливого медіуму. Пам'ятки є необхідним, але, все ж, лише ресурсом медійної діяльності музею.

Наукова новизна. З'ясовано медійну (безвідносно до контенту) специфіку музею, що полягає у здатності цього інституту інтегрувати в своїй діяльності три світи, виділених Поппером: світ музейних предметів, світ обміну суб'єктивними судженнями та світ об'єктивованих продуктів пізнання (наука, мистецтво та ін.).

Висновки. Інтернет як найновіший медіум значно вплинув на соціальні відносини й на функціонування звичних соціальних інститутів. Всесвітня мережа інтернет разом з новітніми мультимедійними технологіями значно розширила можливості традиційної (експозиційної) музейної комунікації. Тепер музейні репрезентації можуть бути доступні ширшій аудиторії, оскільки віртуальний музей нечутливий до географічних і часових обмежень. В той же час, музей некоректно розглядати як архаїчний медіум, що може функціонувати лише за рахунок «милиць», наданих новітніми медіа. Не можна також стверджувати, що музей з часом буде існувати лише у віртуальному вигляді як складова Інтернет-медіуму. В ході дослідження було з'ясовано, що на сучасному етапі посилилася автономізація попперівських трьох світів. Інтернет здатний інтегрувати лише світ комунікації та світ об'єктивованого знання, проте має лише опосередкований вплив на фізичний світ. Крім того, Всесвітня мережа демонструє тенденцію до гіпертрофії другого світу – світу комунікації. Отже, незважаючи на свою позірну архаїчність, порівняно із Інтернетом, музей є безальтернативним медіумом в царині інтеграції фізичного світу, домену соціальних комунікацій та об'єктивованих результатів людського пізнання. В цьому і полягає медійна специфіка музею. Перспективним напрямом подальших досліджень є роль музею у інтеграції об'єктів третього світу.

Література

1. Cameron D.F. The museum as a Communication System and Implications for Museum Education // Curator. 1968. Volume 11. Issue 1. P. 33–40.
2. Cameron D.F. The museum, a temple or the forum // Curator. 1971. Volume 14. Issue 1. P. 11–24.
3. Castells M. Museums in the Information Era. Cultural connectors of time and space // ICOM News: Special Issue, 2001. P. 4–7.
4. Henning M. Museums, media and cultural theory. 2006. 183 p.
5. How your pictures can help reclaim lost history // TED. URL: https://www.ted.com/talks/chance_coughenour_how_your_pictures_can_help_reclaim_lost_history#t-15479 (date of address: 28.09.18).
6. McLuhan M. Understanding Media The extensions of man // Site of Robyn Backen. URL: http://robynbacken.com/text/nw_research.pdf (date of address: 28.09.18).
7. McLuhan M., Parker H., Barzun J. Exploration of the ways, means, and values of museum communication with the viewing public. New York, 1969. 80 p.
8. Parker H. The Museum as a Communication System // Curator. 1963. Volume 6, Issue 4. P. 350-360.
9. Билаш К. Выживут только метеориты: чему нас учит пожар в Национальном музее Бразилии // LB.ua. URL: https://lb.ua/culture/2018/09/10/407087_vizhivut_meteoriti.html (дата звернення: 28.09.18).
10. Кох Р. Законы силы в бизнесе // RoyalLib.com. URL: https://royallib.com/book/koh_richard/zakoni_sili_v_biznese.html (дата обращения: 28.09.18).
11. Мережа та діяльність музеїв за 2016 рік // Державна служба статистики України. URL: <http://www.ukrstat.gov.ua/express/expr2017/04/60pdf.zip> (дата звернення: 28.09.18).
12. Поппер К. Объективное знание. Эволюционный подход // Гуманитарные технологии. URL: <http://gtmarket.ru/laboratory/basis/4291/4295#t55> (дата обращения: 28.09.18).
13. Эко У. От Интернета к Гутенбергу: текст и гипертекст // Библиотека Гумер – гуманитарные науки. URL: https://www.gumer.info/bibliotek_Buks/Culture/Eko/Int_Gutten.php (дата обращения: 28.09.18).

References

1. Cameron, D.F. (1968). The museum as a Communication System and Implications for Museum Education. Curator, Vol.11, Issue 1, pp. 33–40.
2. Cameron, D.F. (1971). The museum, a temple or the forum. Curator. Vol. 14, Issue 1. pp. 11–24.
3. Castells, M. (2001). Museums in the Information Era. Cultural connectors of time and space. ICOM News: Special Issue, pp. 4–7.
4. Henning, M. (2006). Museums, media and cultural theory
5. How your pictures can help reclaim lost history. Retrieved from https://www.ted.com/talks/chance_coughenour_how_your_pictures_can_help_reclaim_lost_history#t-15479
6. McLuhan, M. Understanding Media The extensions of man. Retrieved from http://robynbacken.com/text/nw_research.pdf
7. McLuhan, M., Parker, H., Barzun, J. (1969). Exploration of the ways, means, and values of museum communication with the viewing public. New York.
8. Parker, H. (1963). The Museum as a Communication System. Curator. Vol. 6, Issue 4, pp. 350–360.
9. Билаш, К. Vyzhivut tolko meteority: chemu nas učit pozhar v Natsionalnom muzee Brazili. Retrieved from https://lb.ua/culture/2018/09/10/407087_vizhivut_meteoriti.html [in Russian]
10. Koch, R. Zakony sily v biznese. Retrieved from https://royallib.com/book/koh_richard/zakoni_sili_v_biznese.html [in Russian]
11. Merezha ta dijajlnistj muzejiv za 2016 rik. Retrieved from <http://www.ukrstat.gov.ua/express/expr2017/04/60pdf.zip> [in Ukrainian]
12. Popper, K. Obektivnoe znanie. Evolyutsionnyy podkhod. Retrieved from <http://gtmarket.ru/laboratory/basis/4291/4295#t55> [in Russian]
13. Eco, U. Ot Interneta k Gutenbergu: tekst i gipertekst Retrieved from https://www.gumer.info/bibliotek_Buks/Culture/Eko/Int_Gutten.php [in Russian]