

15 Sarežģītās pagātnes komunikācija bērnu un jauniešu auditorijai. Žaņa Lipkes memoriāla piemērs

Raivis Sīmansons

1977. gadā Eiropas Muzeju foruma (EMF) paspārnē dibinātā Eiropas Muzeju gada balva kļuva par lielāka pārmaiņu procesa zīmi nozarē, ko raksturo pārēja no “muzeja par kaut ko pie muzeja kādam” (Weil, 1999: 229, izcēlums oriģinālā). EMF dibinātājs, britu žurnālists Kenets Hadsons (*Kenneth Hudson*) 1987. gadā klajā laistajā grāmatā “Ietekmes muzeji” (*Museums of Influence*) muzeju ietekmi saistīja ne vairs ar kolekciju izcilību vai mērogu, bet publisko kvalitāti (Hudson, 1987). Izvērtējot pasaules muzeju attīstību pēdējo 200 gadu laikā, Hadsons nosauca 37 muzejus, kas, viņaprāt, būtiski ietekmējuši muzeju domāšanu un praksi. 2021. gadā publicētajā grāmatā “Atgriežoties pie Ietekmes muzejiem” (*Revisiting Museums of Influence. Four Decades of Innovation and Public Quality in European Museums*), EMF atskatās uz Hadsona mantojumu un piedāvā jaunu “ietekmes muzeju” izlasi (O’Neill et al., 2021). Atšķirībā no Hadsona oriģināla šoreiz atlase nav “normatīva”, bet drīzāk ilustratīva. No gandrīz 1900 jauniem vai renovētiem muzejiem, kas tikuši pieteikti Eiropas Muzeju gada balvai 42 gadu laikā no 44 valstīm, grāmatas redaktori sākotnēji atlasīja 200 muzejus, kas visprecīzāk atbilst inovāciju un publiskās kvalitātes kritērijiem. Izmantoti tika arī tādi kritēriji kā muzeja veids un ģeogrāfiskā atrašanās vieta⁹⁰, kā arī tas, lai priekšlikumi nāktu no dažādu paaudžu pārstāvjiem. Tomēr galvenais kritērijs bija pašu autoru – muzeju vērtētāju – izvēle, kas šo atlasī pasniedz kā sava veida EMF tradīcijas spoguļi. Žaņa Lipkes memoriāla iekļūšana jaunajā 50 Eiropas ietekmīgo muzeju izlasē vērtējama kā ievērojams starptautisks panākums, kurš rosina pievērsties detalizētākam šī jaunā memoriālā muzeja komunikāciju darba izvērtējumam. Ievērojot, ka centrālais Žaņa Lipkes memoriāla iedvesmas avots, sākot ar memoriāla arhitektūru līdz pat izglītības programmu saturam, ir Žaņa un Johannas dēla Zigfrīda piezīmju bloknatā atrastais bunkura zīmējums, kurā tika slēpti vajātie ebreji, skatījums

⁹⁰ EMF darbojas Eiropas Padomes aizbildnībā, kuras dalībvalstu skaits saistībā ar Krievijas agresiju Ukrainā 2022. gadā samazināts uz 46.

uz dramatiskajiem vēstures notikumiem no zēna Ziga skata punkta bijis noteicošs virknes populārās vēstures produktu tapšanā tieši bērnu un jauniešu auditorijai.

Žaņa Lipkes memoriāls dibināts 2013. gadā ar mērķi atklāt plašai sabiedrībai Žaņa Lipkes, viņa ģimenes, palīgu un citu personu, kas sniegušas palīdzību no vācu okupācijas režīma cietušajiem Otrā pasaules kara laikā (1941–1945) visā Latvijas teritorijā, ikdienas varonības un pilsoniskās nepakļaušanās stāstu. Šajā nodaļā raksturots Žaņa Lipkes memoriāla komunikāciju darba galvenais princips – atvērtība sadarbībai ar radošām personībām, un aprakstīta Latvijas mērogā inovatīva muzejpedagoģijas prakse, izmantojot digitālās imersīvās tehnoloģijas holokausta izglītībā.

Sadarbība ar radošām personībām

Jaunatklātajam Žaņa Lipkes memoriālam 2014. gadā EMF piešķīra Keneta Hadsona balvu, kas izceļ personu, projektu vai cilvēku grupu, kuri uzrādījuši neparastu, drosmīgu un, iespējams, pretrunīgu sniegumu, paplašinot priekšstatu par muzeja nozīmi sabiedrībā.⁹¹

Kā tieši Žaņa Lipkes memoriāls paplašināja šo priekšstatu? Pirmkārt, redzamākajam cilvēku glābējam Latvijā nacistu okupācijas gados veltītais memoriāls bija privāta iniciatīva un tika uzbūvēts par ziedojumiem. Tā radošajā komandā sākotnēji nebija neviena muzeja eksperta – pašos pamatos tas tika veidots kā radošo industriju projekts, kuru raksturojošā holistiskā pieeja izrādījās novatoriska starptautiskā mērogā, bet saturiski apsteidza nacionālo historiogrāfiju par desmitgadi (sk. Nollendorfs, Ščerbinskis, 2021). Scenogrāfa Viktora Jansona (2021) ieskatā, memoriāls tika veidots kā mākslas priekšmets – metafora, kas iemieso tīru ideju. Savukārt EMF tiesnesis, kurš jaunatklāto memoriālu vērtēja 2014. gadā, jaunajā ietekmīgo muzeju izlases izdevumā raksta: “Tā varēja būt novele, bet tas ir muzejs” (Gnedovsky, 2021: 157–159). Teiktais uzvedina uz jautājumu par iztēli un radošumu kā noteicošu faktoru tradicionālo priekšstatu paplašināšanā par muzeju.

Atmiņas komunikācijas pētnieks Džefrijs Šandlers (*Jeffrey Shandler*), rakstot par nelielu, bet globāli ietekmīgo Annes Frankas namu Amsterdamā, šo darbības formulu precīzi raksturo kā “spēcīgu piemiņas un iztēles saplūšanu” (Shandler, n. d.). Arī Žaņa Lipkes memoriāla darbības pamatā ir

91 Sk. The Kenneth Hudson Award for Institutional Courage and Professional Integrity. <https://www.europeanforum.museum/en/winners/kenneth-hudson-award/>

līdzsvara ieturēšana starp pētniecību un radošumu vai saturu un formu, kas visefektīvāk darbojas sazobē. Tieši atvērtība sadarbībai un uzticēšanās vēsturiskā materiāla radošai interpretēšanai ir bijis noteicošais faktors, lai vēl bez memoriāla kā arhitektūras notikuma stāsts par cilvēku glābšanu Otrā pasaules kara laikā sasniegtu plašu auditoriju. Pēc memoriāla atklāšanas kā pamatnāma atmiņu politikas notikuma Latvijā⁹² izšķirošu grūdienu tālākai glābēju tēmas popularizēšanai un virknei jaunu populārās vēstures produktu deva 2017. gadā iznākusi Ineses Zanderes grāmata bērniem “Puika ar suni – stāsts par nosargātu noslēpumu”⁹³.

Par grāmatas iedvesmas avotu kļuva Zigfrīda Lipkes, saukta par Zigi, atmiņas par piedalīšanos ebreju glābšanā. Neatsverama loma vienlīdz memoriāla izveidē un grāmatas bērniem tapšanā bija Ziga piezīmju blokotā atlas-tajam vienīgajam zināmajam bunkura iekštelpas zīmējumam.

Pēc Ineses Zanderes grāmatas (Zandere, 2017) motīviem 2018. gadā tapa režisora Dāvja Sīmaņa godalgotā pilnmetrāžas mākslas filma “Tēvs Nakts”⁹⁴, kas stāstu par Rīgas dokeri Žani Lipki, kurš, riskējot ar visu, nacistu okupācijas laikā izglāba vairāk nekā 50 ebreju, padarīja starptautiski pazīstamu.

Turpinot populārās vēstures produktu uzskaitījumu, kam pamatā ir Ineses Zanderes interpretācija par memoriālā eksponēto Zigfrīda Lipkes zīmējumu un notikumiem, uz ko tas netieši norāda, 2020. gadā Covid-19 pandēmijas apstākļos ŽLM telpās pirmizrādi piedzīvoja Istabas teātra iestudējums bērniem “Puika ar suni”⁹⁵. Izrāde tika atjaunota 2022. gada rudens mācību sezonā un iekļauta kultūrizglītības programmas “Latvijas skolas soma”⁹⁶ piedāvājumā.

Virtuālā realitāte ŽLM muzejpedagoģijā

Cilvēku glābšanā iesaistītā zēna Ziga stāstam ir turpinājums arī jauno mediju formātā, ko savukārt pavēra Rīgas Starptautiskais kino festivāls (RIFF).

⁹² Memoriāla atklāšanā 2013. gada 30. jūlijā piedalījās Izraēlas Valsts prezidents Šimons Peress un Latvijas Valsts prezidents Andris Bērziņš.

⁹³ Grāmata iecerēta kā triloģija. Pēc 2017. gadā iznākušās pirmās burtnīcas “Bailes” 2021. gadā sekoja otrā burtnīca “Bunkurs”; sagatavošanā trešā burtnīca “Nenodotie”.

⁹⁴ Filma saņēma “Lielā Kristapa” balvu nominācijās “Labākais spēlfilmas režisors” (Dāvis Sīmanis), “Labākais spēlfilmas operators” (Andrejs Rudzāts) un “Labākā aktrise otrā plāna lomā” (Ilze Blauberga). 2019. gada oktobrī filma saņēma labākās ārzemju filmas balvu Haifas kinofestivālā Izraēlā.

⁹⁵ Izrādes radošā grupa: režisors Jānis Znotiņš, dramaturģe Ance Muižniece, mākslinieks Reinis Suhanovs, komponists Jēkabs Nīmanis, aktieris Emīls Krūmiņš.

⁹⁶ Sk. Kultūrizglītības programma “Latvijas skolas soma”. https://www.lnkc.gov.lv/lv/latvijas-skolas-soma?utm_source=https%3A%2F%2Fwww.google.com%2F

2018. gadā pirmo reizi RIFF programmā tika iekļauta virtuālās realitātes (VR) sadaļa, kuras mērķis bija tuvināt kino un tehnoloģiju industriju. Atzīstot VR kā medija pieaugošo nozīmi pasaulē un tā ietekmi īpaši uz bērnu un jauniešu auditoriju, organizatori VR sekciju veidoja kā Bērnu un jauniešu programmas sastāvdaļu. Par programmas centrālo elementu kļuva VR hakatons, kur radošās komandas strādāja pie izglītojošu VR prototipu izstrādes. Konteksts, kura ietvaros ŽLM tika aicināts piedalīties VR sekcijas veidošanā, bija jau minētā festivāla atklāšanas filma “Tēvs Nakts”. Iespēju piedalīties RIFF VR hakatonā kā uzdevuma devējam radošajām komandām Žaņa Lipkes memoriāls izmantoja 2019. gadā. Uzdevums komandām paredzēja izmantot VR, lai rekonstruētu vēsturisko situāciju Rīgas geto 1941. gada oktobrī, kad nacisti tur izvietoja Rīgas ebrejus un divās akcijās 30. novembrī un 8. decembrī noslepkavoja 25 000 cilvēku.

Pēc 2019. gada septembrī notikušā hakatona Žaņa Lipkes memoriāls turpināja darbu ar “Delfi Campus” balvu ieguvušo jauno mediju mākslinieku komandu (Ieva Viksne, Līga Vēliņa, Kaspars Lēvalds, Lauris Taube) pie Lipkes bunkura VR pieredzes izstrādes. Tā pamatā ir jau zināmais stāsts par zēna Ziga glabāto noslēpumu, ko ilustrē 3D formātā rekonstruētais vēsturiskais bunkurs zem malkas šķūņa Lipkes ģimenes mājas pagalmā Ķīpsalā.

Kopš 2022. gada rudens mācību sezonas VR pieredze “Lipkes bunkurs” tiek piedāvāta skolu grupām īpaši aprīkotā VR telpā. Ievērojot, ka ekspozīcijā integrēta VR pieredze memoriālajos muzejos vēl ir retums un vienlīdz sensitīvā satura un imersīvo tehnoloģiju dēļ prasa apmācīta asistenta klātbūtni (Ballis, 2022: 29), katra šāda inovatīva risinājuma ieviešana paredz padziļinātu testēšanas fāzi. Pirmo šādu testu Lipkes bunkura VR pieredze izgāja 2021. gada rudenī, piedaloties četrām fokusgrupām (kopā 16 dalībnieki 16–25 gadu vecumā) LU “MemoTours” projekta pētnieku vadībā (sk. nākamajā nodaļā).

Aktuālā VR pētniecība sniedz pārlicinošus pierādījumus VR izmantošanas lietderīgumam ne vien tehnisko, bet arī humanitāro un sociālo zinību apgūšanā (Daniela, 2020), kur šī tehnoloģija ir neatsverama vēsturisko vietu un notikumu digitālā rekonstruēšanā ar 3D palīdzību. Tomēr, kā secināts neseno veiktā pētījumā, “galvenā problēma VR mācīšanās pētniecībā ir izpratnes trūkums par vispārējiem principiem, kas regulē šo procesu, un par to, kā šie principi ir savstarpēji saistīti ar esošajām zināšanām par mācīšanos, mācību stratēģijām un mācību programmām” (Dreimane, 2020: 4).

ŽLM pieeja, ko raksturo VR pieredzes integrēšana fiziskā memoriāla apmeklējumā muzejpedagoģijas programmā, risina Dreimanes nosaukto problēmu. Lai arī veidota kā neformāla ārpusklases mācību nodarbība, Žaņa Lipkes memoriāla muzejpedagoģijas programma ar integrētu VR pieredzi ir

saturiski pieskaņota Latvijas vispārizglītojošo skolu mācību programmai un ļauj noturēt konkrētai klasei paredzētu vēstures mācību stundu muzejā.

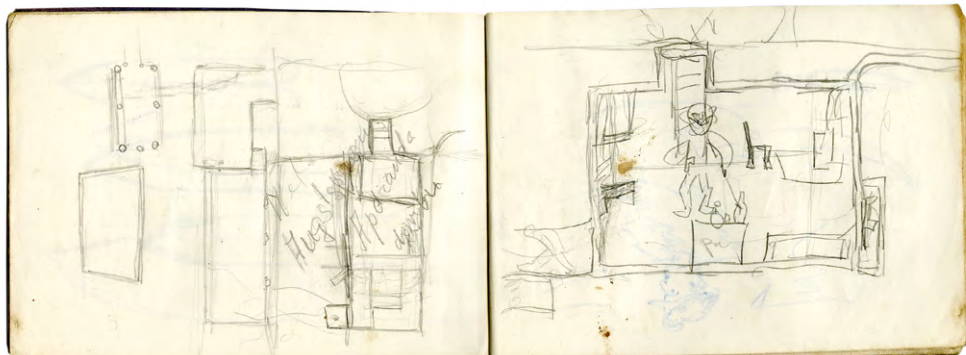
Bez palīga funkcijas skolotājiem, tādi jaunie mediji kā virtuālā un papildinātā realitāte (VR un AR) risina arī lielāku holokausta izglītības problēmu, kas saistās ar paaudžu nomaiņu. Tiešo notikumu liecinieku paaudzes aiziešana mūžībā neizbēgami rada atmiņas krīzi un jautājumu – kā turpmāk autentificēt holokausta un nacistu noziegumu vēsturi? Viena no atbildēm, ko pēta neirozinātnieki, ir vēsturiskās telpas kā autentificēšanas faktora izmantošana, izmantojot imersīvās tehnoloģijas. VR un AR ir līdzeklis, kas dod iespēju digitāli rekonstruēt vēsturiskās vietas oriģinālā mērogā un piedāvā plašas pētniecības iespējas ar mērķi labāk izprast, kā notiek mācīšanās digitālajā 3D vidē. Vērtīgas iestrādes telpiskās un sociālās mijiedarbības apstākļu pētniecībā digitālajā holokausta izglītībā ir Nākotnes atmiņas fondam⁹⁷. Fonda dibinātāja, neirozinātnieka Paula Vershura (Verschure, 2021) veiktie pētījumi atklāj, ka tieši telpiskā mācīšanās pieredze visefektīvāk modulē atmiņu. Vershura mācīšanās pieeja balstās konstruktīvisma izglītības teorijā, kur izšķiroša nozīme ierādīta sociālajai mijiedarbībai, kas pirmajā brīdī šķiet pretrunā ar iesaistošajām (imersīvajām) tehnoloģijām kā individuālas pieredzes gūšanas rīku. Vershura pieeja holokausta izglītībā ar imersīvo tehnoloģiju palīdzību, kas uzsvaru liek tieši uz asistētu telpisko pieredzi, kur vēsturiskā telpa tiek papildināta (augmentēta), šādi panākot autentiskuma sajūtu, ir bijusi iedvesmojoša Lipkes bunkura VR kā integrētas fiziskās un virtuālās telpas pieredzes izstrādei. Līdztekus VR pieredzes satura izstrādei LU “MemoTours” projektā pētnieku komanda īstenoja apmeklētāju pētījumu memoriāla telpās, kura fokusā bija dalībnieku empātijas kartēšana. Kā viens no fokusgrupu darba secinājumiem izkristalizējās rosinājums Žaņa Lipkes memoriāla fizisko vidi papildināt ar bunkura virtuālo pieredzi, apvienojot fizisko un virtuālo telpiskās mācīšanās elementu integrētā muzejpedagoģijas programmā.

Sekojojot ieteikumam par šādu integrētu fizisko un virtuālo pieredzi, muzejpedagoģijas programma “Kara pieredze bunkurā – izdzīvošanas stratēģijas” veidota kā maršruts ar četrām stacijām memoriāla kompleksa iekštelpās un ārtelpā, kur katra stacija piedāvā atšķirīgu sensoro pieredzi:

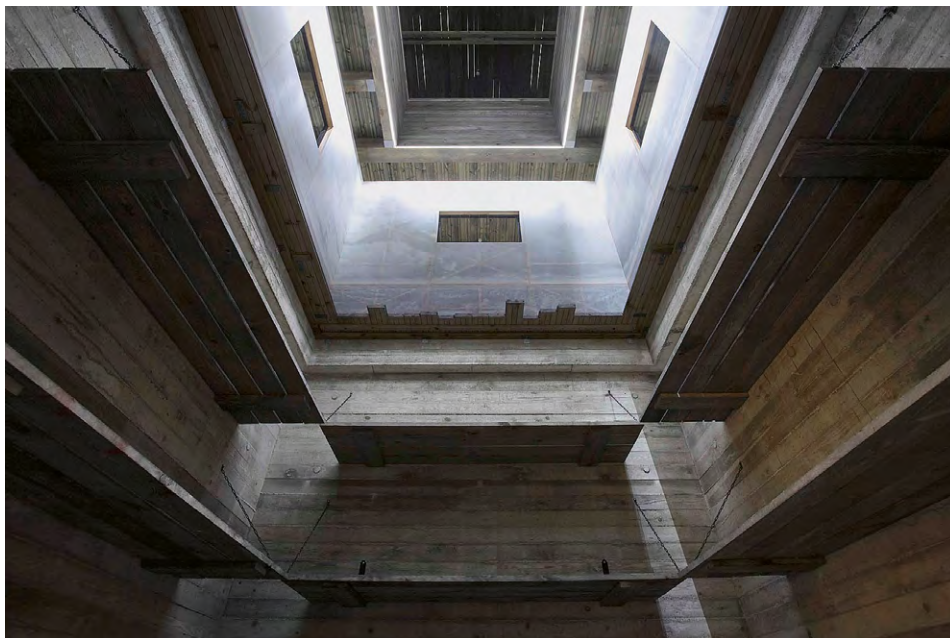
1. Pietura Nr. 1 / Bunkura zīmējuma oriģināls / Žaņa Lipkes memoriāla ekspozīcijas lielā telpa (2. stāvs), kurā eksponēts Ziga piezīmju burtnīcas oriģināls ar bunkura zīmējumu.

97 Sk. *Future Memory Foundation* tīmekļvietni. <https://www.futurememoryfoundation.org/>

2. Pietura Nr. 2 / Bunkura rekonstrukcija / Žaņa Lipkes memoriāla ekspozīcijas lielā telpa (2. stāvs) un mazā telpa (1. stāvs), kuras centrā ir bunkura rekonstrukcija oriģinālajā 3 × 3 m izmērā.



15.1. attēls. Zigfrīda Lipkes (Ziga) skiču bloknota atvērums ar bunkura zīmējumu.
(Bez datējuma, ŽLM)



15.2. attēls. Bunkura rekonstrukcija Žaņa Lipkes memoriāla plānojuma centrā, 2013.
(Foto: Ansis Starks)



15.3. attēls. Skats no Žaņa Lipkes memoriāla terases uz malkas šķūni Lipkes ģimenes mājas pagalmā, 2023. (Foto: Raivis Sīmansons)

3. Pietura Nr. 3 / Malkas šķūnis / Lipkes ģimenes mājas pagalms ar piekļuvi no Žaņa Lipkes memoriāla terases 1. stāva līmenī.
4. Pietura Nr. 4 / VR pieredze Lipkes bunkurs / 3 × 3 m VR telpa Žaņa Lipkes memoriāla pagrabstāvā, kur pieejama bunkura un Lipkes ģimenes pagalma ārtelpas digitāla 3D rekonstrukcija. Pieredze skatāma *Oculus Quest* brillēs ar sinhroni uz sienas projicētu attēlu un pavadošo skaņas celiņu. Telpa piemērota skolēnu grupas apmeklējumam.

Būtiski atzīmēt, ka iesaistošā VR pieredze muzejpedagoģiskās nodarības struktūrā ar nolūku atstāta kā noslēdzošā stacija, kurai skolēnu grupa tikusi emocionāli gatavota, secīgi iepazīstoties ar trim pirmajām stacijām – oriģinālo bunkura zīmējumu Ziga piezīmju bloknotā, bunkura rekonstrukciju un tā agrāko atrašanās vietu dabā, virs kuras joprojām atrodas malkas šķūnis. Imersīvo pieredzi noslēdzošajā stacijā veido vienlīdz virtuālā un papildinātā realitāte. Šāds efekts tiek panākts ar *Oculus Quest* brillēs redzamā 3D attēla projicēšanu uz sienas un skaļruņu palīdzību pastiprinātu audiālo efektu. Tikai 3 × 3 metrus plašā VR telpa izmēra ziņā ir identiska tai, kādā nacistu okupācijas gados bunkurā zem malkas šķūņa Lipkes ģimenes mājas pagalmā Ķīpsalā



15.4. attēls. VR telpa Žaņa Lipkes memoriāla pagrabstāvā, 2022.

(Foto: Didzis Grodzs)

vienlaikus uzturējās 10–12 cilvēki. Iesaistošās pieredzes laikā VR telpa pārtop par intensīvas sociālās interakcijas zonu, kas programmas dalībniekos pastiprina vēsturisko notikumu un vietas pieredzējuma autentiskuma izjūtu.

Secinājumi

Arhitektes Zaigas Gailēs projektētā Žaņa Lipkes memoriāla iekļūšana prestižajā EMF Eiropas 50 ietekmīgo muzeju izlasē vērtējama kā ievērojama starptautiska atzinība, kas seko Žaņa Lipkes memoriāla iekļaušanai valsts nozīmes kultūras pieminekļu sarakstā 2019. gadā.⁹⁸ EMF uzsvērtais inovāciju un publiskās kvalitātes kritērijs muzeja ietekmes faktora noteikšanā ir nepastarpināti saistīts ar muzeja komunikāciju un izglītojošo darbu. Zīmīgi, ka tieši zēna Ziga perspektīva uz tumšajiem kara gadiem ilustrētas bērnu grāmatas formā

⁹⁸ ŽLM (Nr. 9244) ir viena no nedaudzām 21. gadsimta modernās arhitektūras sabiedriskajām ēkām Latvijā, kas iekļauta pieminekļu sarakstā. Sk. <https://mantojums.lv/cultural-objects>

kalpoja par ierosinājumu tālākām mākslinieciskām un vēsturiski izglītojošām adaptācijām – pilnmetrāžas spēlfilmā “Tēvs Nakts”, teātra izrādei bērniem “Puika ar suni” un memoriāla apmeklējumu papildinošai VR pieredzei “Lipkes bunkurs” integrētā muzejpedagoģijas programmā “Kara pieredze bunkurā – izdzīvošanas stratēģijas”.

Apzinoties, ka tipoloģiski memoriālais muzejs kā 20. gadsimta otrajā pusē radies atmiņas institūts ir pretrunīgs fenomens, kas apvieno vienlīdz svinīgu pieminēšanu un kritisku vēstures interpretēšanu (Williams, 2007, 2011), jaunie digitālie mediji sniedz iespēju būtiski paplašināt šādu saturiski sensitīvu vietu komunikāciju darbu, neiejaucoties nereti jau ar likumu aizsargātā arhitektūras un scenogrāfijas konceptā.

Tāpat imersīvo tehnoloģiju integrēšana memoriālajos muzejos ar virtuālās un papildinātās realitātes palīdzību risina pagātnes notikumu autentificēšanas problēmu un īpaši spēj uzrunāt bērnu un jauniešu auditoriju. Pirmajā memoriālajam muzejam digitālajā laikmetā veltītajā rakstu krājumā (Walden, 2022) secināts, ka tieši papildinātā realitāte ar tās sniegtajām iespējām strādāt vienlīdz ar fizisko un virtuālo telpu, kā to uzrāda Nākotnes atmiņas fonda darbība (Verschure, Wierenga, 2021), var palīdzēt risināt atmiņas krīzes problēmu (Walden, 2022: 48).

Pasaules muzeju praksē vērojama tendence, ka tieši vispārējo cilvēktiesību ētikā balstītie memoriālie muzeji izvirzās sarežģīto vēstures jautājumu diskusiju centrā un nereti arī funkcionē kā “pārlicināšanas vietas” (Apsel, Sodaro, 2020). Imersīvo digitālo tehnoloģiju izmantojums šim pārlicināšanas darbam piešķir papildu ietekmi.

LITERATŪRA

- Apsel, J., Sodaro, A. (eds). (2020). *Museums and Sites of Persuasion. Politics, Memory and Human Rights*. Routledge.
- Ballis, A. (ed.). (2022). *Tour Guides at Memorial Sites and Holocaust Museums. Empirical Studies in Europe, Israel, North America and South Africa*. Springer VS.
- Creative Museum. Pieejams: <http://www.creativemuseum.lv/lv/raksti/dienasgramata/30-neatkarigas-muzejniecibas-gadi-creative-museum-saruna-ar-scenografu-zana-lipkes-memoriala-scenarija-autoru-viktoru-jansonu-ii-dala>
- Daniela, L. (ed.). (2020). *New Perspectives on Virtual and Augmented Reality. Finding new ways to teach in a transformed learning environment*. Routledge.
- Dreimane, L. F. (2020). Virtual Reality Learning Experience Evaluation Tool for Instructional Designers and Educators. In: L. Daniela (ed.). *New Perspectives on Virtual and Augmented Reality. Finding New Ways to Teach in a Transformed Learning Environment*. Routledge, pp 3–21.

- Hudson, K. (1987). *Museums of Influence*. Cambridge University Press.
- Nollendorfs, V., Ščerbinskis, V. (eds). (2021). Editorial Introduction. The Impossible Resistance: Latvia Between Two Totalitarian Regimes 1940–1991. In: *Symposium of the Commission of the Historians of Latvia. Volume 29. The Impossible Resistance: Latvia Between Two Totalitarian Regimes 1940–1991*. Rīga: Zinātne.
- O'Neill, M., Sandhal, J., Mouliou, M. (eds). (2021). *Revisiting Museums of Influence. Four Decades of Innovation and Public Quality in European Museums*. Routledge.
- Shandler, J. (n. a.). Anne, from Diarist to Icon. <https://www.annefrank.org/en/annefrank/go-in-depth/anne-diarist-icon/#:~:text=A%20multi%2Dfaceted%20icon,%2C%20diarist%2C%20or%20feminist%20voice>
- Verschure, P. (2021). Digital Holocaust Memorialisation. *Digital Holocaust Memory*, 2021. <https://reframe.sussex.ac.uk/digitalholocaustmemory/online-discussions/>
- Verschure, P. M. J., Wierenga, S. (2021). Future memory: a digital humanities approach for the preservation and presentation of the history of the Holocaust and Nazi crimes. In: *Holocaust Studies: A Journal of Culture and History*. <https://doi.org/10.1080/17504902.2021.1979178>
- Walden, V. G. (ed.). (2022). The Memorial Museum in the Digital Age. *REFRAME Books*. <https://reframe.sussex.ac.uk/the-memorial-museum-in-the-digital-age/>
- Weil, S. E. (1999). From Being about Something to Being for Somebody: The Ongoing Transformation of the American Museum. *Daedalus* 128 (3), 229–258.
- Williams, P. (2007). *Memorial Museums: The Global Rush to Commemorate Atrocities*. Berg Publishers.
- Zandere, I. (2017). *Puika ar suni. Stāsts par nosargātu noslēpumu. 1. burtnīca: Bailes*. Rīga: Liels un mazs.
- Zelča Šimansone, I., Šimansons, R. (2021. gada 4. februāris) 30 neatkarīgas muzejniecības gadi. *Creative Museum* saruna ar leģendāro scenogrāfu un režisoru Viktoru Jansonu. II daļa. *Creative Museum*.