

Valentina Sablić

Suodnos digitalnog i efemernog u okviru arhiviranja prolaznog

The Relationship Between the Digital and the Ephemeral Within the Framework of Archiving the Transient

Valentina Sablić, valentina.sablic@uniri.hr
Asistentica, Odsjek za povijest umjetnosti, Filozofski fakultet Sveučilišta u Rijeci
Doktorandica, Odjel za povijest umjetnosti, Poslijediplomski doktorski studij „Humanističke znanosti“, Sveučilište u Zadru
Teaching assistant, Department of Art History, Faculty of Humanities and Social Sciences, University of Rijeka
PhD Candidate, Department of History of Art, Postgraduate Doctoral Programme Humanities, University of Zadar

Prethodno priopćenje
Primljen: 25. ožujka 2025.
Prihvaćen: 30. studenog 2025.
DOI: 10.65265/124s2m56

Preliminary communication
Received: March 25, 2025
Accepted: November 30, 2025
DOI: 10.65265/124s2m56

Sažetak Tehničke inovacije utjecale su na razvoj digitalnih medija i digitalne umjetničke produkcije, a suvremena tendencija digitalnog arhiviranja materijala, u namjeri njihovog očuvanja i istrgnuća od zaborava, u konfrontaciji je s aspektom prolaznosti i efemernosti u umjetnosti. Rad istražuje naizgled nespojive aspekte efemernosti u djelima digitalne umjetnosti. Na početku se daje teorijski okvir, definiraju se ključni pojmovi te se efemernost u digitalnoj umjetnosti istražuje na studijama slučaja realiziranim u formi digitalnih arhiva u umjetnosti – na primjeru djela *Arhiv snova* hrvatske umjetnice Kate Mijatović i *Džepovi puni uspomena* mađarskog umjetnika Georzea Legradyja. U oba slučaja riječ je o djelima digitalne umjetnosti s intencijom digitalnog arhiviranja sadržaja efemernog karaktera, mahom preuzetih iz područja nesvjesnog, neopipljivog, ali iz okruženja životne stvarnosti. U navedenim je djelima publika kreator efemernog materijala iz kojeg se djelo digitalne umjetnosti razvija. Efemernost se u navedenim primjerima afirmira u kontekstu procesualnog karaktera digitalne umjetnosti, djelima nastalim u relacijskom odnosu s publikom, postupcima remedijacije djela te naročito u samom činu arhiviranja sadržaja nematerijalnog karaktera ljudskog nesvjesnog i memorijskog.

Ključne riječi: digitalna umjetnost, efemerna umjetnost, digitalni arhiv u umjetnosti, Kata Mijatović, George Legrady

Abstract Technological innovations have influenced the development of digital media and digital artistic production, while the contemporary tendency toward digital archiving aims to preserve materials and rescue them from oblivion. This is opposed to the aspect of transience and ephemerality in art. This paper explores the seemingly incompatible aspects of ephemerality in works of digital art. It begins by establishing a theoretical framework, defining key concepts, and analyzing ephemerality in digital art through case studies in the form of digital archives in art – specifically, *The Archive of Dreams* by Croatian artist Kata Mijatović and *Pockets Full of Memories* by Hungarian artist George Legrady. These digital artworks exemplify the intention to digitally archive content of an ephemeral nature, mostly taken from the realm of the unconscious, the intangible, yet deeply rooted in real life experience. In the aforementioned works, the audience is the creator of the ephemeral material from which the digital artwork evolves. In the mentioned artworks ephemerality is affirmed in the context of the process-oriented character of digital art, in works created in a relational relationship with the public, in the procedures of remediation of art, and, ultimately, in the very act of archiving the intangible aspects of human memory.

Keywords: digital art, ephemeral art, digital archive in art, Kata Mijatović, George Legrady

Uvod

Društvena suvremenost danas uvelike je definirana ubrzanim razvojem tehnologije, ekspertnih računalnih sustava te informacijskih tehnologija koje ostvaruju upliv u sve sfere javnog života. Gotovo sva umjetnost, pa tako i digitalna, zrcali paradigmu vremena i društvenih okolnosti u koje je urođena pa se i procesi karakteristični informacijskoj kulturi, u današnjoj paradigmi digitalne ere, translatairaju na područje umjetnosti. Jednako tako, prostor javnog se iz tradicionalne fizičke dominantno prometnuo u sferu digitalnih medija.

Prema naravi medija, digitalnu umjetnost karakterizira postojanost, trajnost, umnožavanje, dostupnost; sve ono što je u suprotnosti s efemernim, odnosno prolaznim, kratkotrajnim, nestabilnim, iščekavajućim karakterom, kakav se uočava u jednom dijelu nedigitalne umjetnosti. U ovom se radu fokus interesa postavlja na efemerne aspekte digitalne produkcije. Efemernost se u digitalnoj umjetnosti istražuje na primjerima slučajeva realiziranim u formi digitalnih arhiva kao umjetničkih medija. U kontekstu efemernosti, razmatraju se procesualni projekt *Arhiv snova* hrvatske multimedijalne umjetnice Kate Mijatović i rad *Džepovi puni uspomena* (*Pockets Full of Memories*) mađarskog multimedijalnog umjetnika Georzea Legradyja. U oba slučaja riječ je o djelima digitalne umjetnosti s intencijom arhiviranja prolaznosti i korištenja digitalnog medija za arhiviranje sadržaja efemernog karaktera.

Razlozi odabira teme efemernosti u produkciji digitalnog arhiva u umjetnosti leže u konfrontaciji i protuteži između digitalnog i arhivskog. Iako arhivski materijal ostavlja dojam efemernog materijala kojeg treba sačuvati od zaborava, efemerno je često činjenje, akcija ili izvedba koja se dokumentira za potrebe arhiviranja. Digitalni mediji i efemernost u direktnoj su konfrontaciji te se naizgled čine nespojivim. U radu se pokazuje kako se djela digitalnog arhiva u umjetnosti javljaju kao protuteža efemernima. Naročito u poveznici s procesom arhiviranja i „memorijskog“ bilježenja efemernog materijala, sadržaja, činjenja, karaktera u umjetnosti.

Teorijski okvir i determinacija ključnih pojmova: digitalna, efemerna umjetnost i rekonceptualizacija kulture

Kako bismo istražili suodnos digitalnog i efemernog u digitalnoj umjetničkoj produkciji, odnosno u kontekstu arhiviranja prolaznog, na početku je potrebno dati teorijski okvir, poglavito definirati ključne pojmove, na način kako su opisani u literaturi. Naglasak je na pojmovima „efemerna“ i „digitalna umjetnost“, „novi mediji“ te „digitalna efemernost“ i „kulturalna rekonceptualizacija“ kada je riječ o teorijskim doprinosima vezanim uz determinaciju i suodnos efemernog i digitalnog.

Pojam digitalna umjetnost veže se uz digitalni medij, odnosno prema tumačenju teoretičara Miška Šuvakovića, uz umjetničku praksu ostvarenu „kompjuterskom obradom podataka“ (Šuvaković, 2005, str. 144). Među podvrste Šuvaković ubraja kompjutersku, kibernetičku, *cyber*, *VR* i umjetnost kompjuterske multimedije uključujući primjere slučajeva digitaliziranih tradicionalnih umjetnosti, poput digitalne fotografije, filma, dizajna zvuka, glazbe i drugih umjetnosti. Uz termin digitalna umjetnost u literaturi se koristi pojam novomedijska umjetnost (umjetnost novih medija, *new media art*), premda je pojam digitalna umjetnost unatrag dva desetljeća u znatno većoj uporabi. Pojam digitalne kulture usko se veže uz „masovnu medijsku kulturu“ koja se prema Šuvakovićevu tumačenju još od prijelaza u novi milenij temelji na interakciji „posredovanoj digitalnim računalom“ ili digitalnim mrežama (Šuvaković, 2005, str. 144).

Teoretičarka novih medija Christiane Paul ističe potrebu za redefiniranjem pojma digitalne umjetnosti s obzirom na intenzivan razvoj i pojavu sve većeg broja tehnološki posredovanih umjetničkih praksi (Paul, 2008). Počevši od ranijih pojava u okviru računalne, multimedijske i *cyber* umjetnosti 1960-ih godina, a osobito s razvojem interneta i pojave *net-art*, software arta, virtualnih instalacija i projekata, transformacija digitalne umjetnosti usko je povezana s rapidnim razvojem tehnologije (Paul, 2008, str. 7-10). Tijekom posljednjih nekoliko desetljeća, digitalni je medij nadvladao „digitalnu revoluciju“ iz koje je proizašao, dominantno se pozicionirao u eri društvenih medija, a nova evolucija digitalnog medija, a time i digitalne umjetnosti, upravo se odvija progresijom tehnologije ekspertnih AI sustava. U okviru takvih transformacija Paul ističe nužnost razlikovanja umjetničkih djela koji tehnologiju koriste kao alat za produkciju (analogna fotografija) od digitalno generirane umjetnosti koja nastaje, pohranjuje se i distribuira u digitalnom okruženju. Novi uvjeti zahtijevaju i nove pristupe u razumijevanju i tumačenju djela.

Kada govori o diferencijaciji digitalne i analogne umjetnosti, teoretičar digitalnih medija Lev Manovich uspostavlja pet načela prema kojima se djela digitalne umjetnosti razlikuju od produkcije u tradicionalnim medijima (Manovich, 2001). To su redom načela numeričke reprezentacije, modularnosti i medijske automatizacije, varijabilnosti te transkodiranja. Numerička reprezentacija objekta odnosi se na postojanje digitalnog kôda koji, za razliku od analogne tehnologije, omogućuje algoritamsku manipulaciju i numerički zapis digitalnog objekta. Modularnost se odnosi na zapise koji se ostvaruju putem skupa digitalnih uzoraka (npr. zbirka piksela tvori sliku) i koji se sastavljaju u objekte većih razmjera, zadržavajući pritom svoj zasebni identitet, bilo da se radi o slikama, zvukovima ili oblicima. Dva navedena načela omogućuju treće – automatizaciju, vezanu uz načelo varijabilnosti, odnosno mogućnost postojanja medijskog objekta u različitim, poten-

cijalno beskonačnim, verzijama. Transkodiranje Manovich definira u kontekstu uvođenja strukture kompjuterske tehnologije, naročito logike računalne organizacije podataka, u medijske i kulturne sadržaje. S tim u vezi jest i pojam „kulturne rekonceptualizacije“ (Manovich, 2001, str. 64–65) koji Manovich definira u poveznici s procesom informatizacije kulture kao postupka transkodiranja u kulturi na način da se na razini značenja i/ili jezika koristi terminologija preuzeta iz računalne ontologije, epistemologije i pragmatike. Novi mediji stoga funkcioniraju kao preteča kulturnoj rekonceptualizaciji u suvremeno, digitalno doba (Manovich, 2001, str. 64–65).

Digitalna efemernost

Pojam efemernog, etimološki, potječe od grčke riječi *εφήμερος*; *ephēmeros* (Efemeran, n. d.) koja trajanje nekog čina, djelovanja ili predmeta veže uz kratkotrajnost te upućuje na to da mu je materijalnost i samo postojanje u cjelini uvjetovano prolaznošću. U umjetnosti se pojam veže uz djelo kojem je imanentna prolaznost. Proces prolaznosti je njegova intrinzična karakteristika jer je koncept destrukcije ili nestajanja sastavni aspekt djela i to onaj koji ga determinira. Spoznaja o prolaznosti događaja ili kratkotrajnosti materijala u kojem je djelo izvedeno čini ga efemernim. Takvo djelo ne nalazimo među trajnim objektima, već su djela efemerne umjetnosti obilježena konceptom vremena i prolaznosti. Karakteristike efemerne umjetnosti mogu se svesti na dvije ključne značajke – prolaznost u određenom vremenu i uspostavljanje odnosa s prolaznošću vremena. Uz navedeno, ova je umjetnost usmjerena na čin stvaranja te na procese nastanka djela (Sablić, 2022). Efemerne strategije mogu se pronaći u djelima koja pripadaju različitim i heterogenim umjetničkim praksama čiju afirmaciju nalazimo u praksama neoavangardne, postavangardne i recentne umjetnosti te u mediju hepeninga, performansa, *body art*, *land art*, *anti-form*, akcijske, siromašne (*arte povera*), (auto)destruktivne umjetnosti, u instalacijama i uličnoj umjetnosti (*street art*) te drugim medijima. U recentnoj umjetnosti efemernost se afirmira u djelima s interesom na postupak i proces izvedbe umjetničkog djela. Time se procesualnost, prolaznost događanja, temporalnost nameću kao ključne karakteristike efemerne umjetnosti.

Postojanje efemernog u digitalnoj umjetničkoj produkciji već je ranije uočila teoretičarka Christiane Paul, govoreći o digitalnoj umjetnosti kao nasljednici pojava nematerijalne umjetnosti i postupaka dematerijalizacije umjetničkog objekta, koji su centralne procedure konceptualne umjetnosti. Prema Paul, problematično bi bilo zanemariti komponente materijalnosti digitalne umjetnosti, posebice hardver koji je čini dostupnom (Paul, 2007). S tim u vezi, pojavu digitalne efemernosti teoretičarka Aleksandra Kaminska uočava u digitalnoj umjetnosti naglašeno procesualnog karaktera. Prema

Kaminskoj, digitalna efemernost proizlazi iz materijalne prirode digitalnog, pri čemu se efemerno locira u tri slučaja; u trenutku prevođenja i prijenosa između slojeva jezika i kôda, odnosno u procesu transkripcije; u ritmičkoj komunikaciji unutar i između tih jezika; te u vremenskim ograničenjima i mogućnostima koje proizlaze iz procesualne manipulacije digitalnim materijalima. Drugim riječima, efemernu procesualnost autorica nalazi u onim djelima digitalne umjetnosti procesualnog karaktera, odnosno u djelima koja pretendiraju biti dinamična i nedovršena, a ne gotovi objekti / projekti.

Efemernost i digitalni arhiv u umjetnosti – na primjeru djela Kate Mijatović i Georgea Legradyja

Priroda efemernog može se u percepciji činiti oprečnom arhiviranju. Međutim, dok arhiv ukazuje na težnju memorijskog čina čuvanja i dugotrajnosti, arhivski materijal često je efemernog karaktera. To je naročito uočljivo kod djela kod kojih materijalna produkcija umjetničkog objekta izostaje, odnosno kod kojih na mjestu nastanka ne ostaju nikakvi opipljivi tragovi ili su ti tragovi tek privremeni. Takva djela manifestiraju se u obliku zapisa; umjetničke dokumentacije (fotografije, nacrti, skice, tekstualnog zapisa, videozapisa) koja ima ulogu memoriranja i pohrane prisutnosti, kako ista ne bi bila izbrisana iz kolektivne memorije.

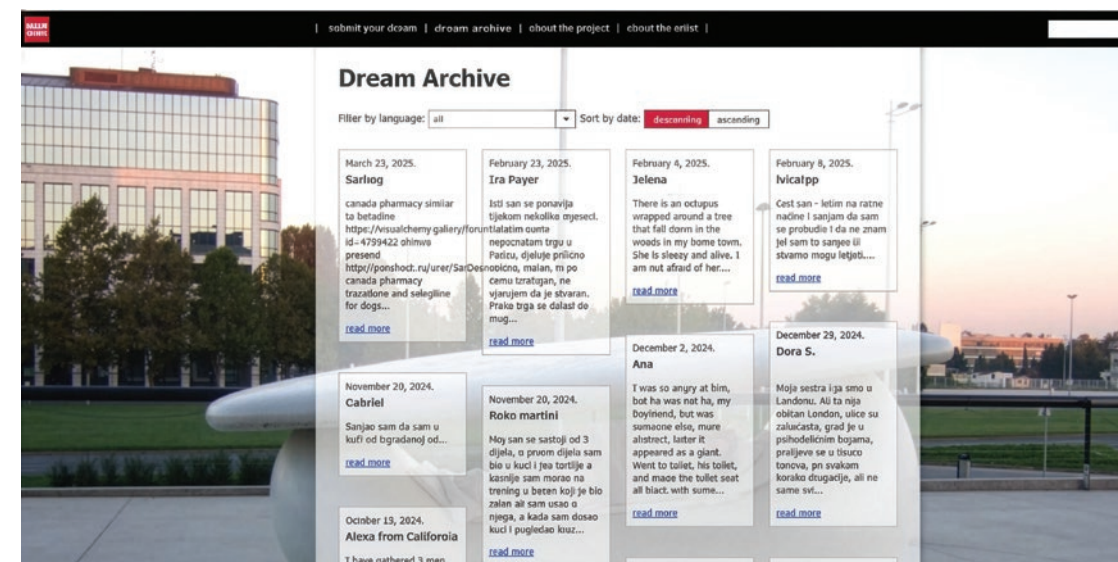
Prema enciklopedijskom značenju, riječ „arhiv“ označava „privatnu ili javnu zbirku dokumenata koje treba čuvati“ (Arhiv, n. d.). Čuvanje i dugotrajnost time su ključne odrednice naravi arhiva. Arhiviranjem se pojave nastoje učiniti trajnima i postojanima u vremenu, povijesti, memoriji te otrgnutima od mijene, nestanka, smrtnosti. Suodnos efemernog i

digitalnog razmotrit će se na studiji slučaja dvaju umjetničkih djela, na projektu *Arhiv snova* hrvatske multimedijalne umjetnice Kate Mijatović i radu *Džepovi puni uspomena* (*Pockets Full of Memories*) mađarskog multimedijalnog umjetnika Georgea Legradyja. Oba ukazuju na tendenciju digitalnog arhiviranja efemernog sadržaja, preuzetih iz privatnosti života. Riječ je o djelima virtualne, otvorene i relacijske forme u kojima publika sudjeluje u procesu arhiviranja i zadobiva status sukreatora materijala iz kojeg se djelo razvija.

Prema teoretičaru medija i suvremene umjetnosti Borisu Groysu (Groys, 2006, str. 8–11) umjetnička dokumentacija sama po sebi nije umjetnost, ali upućuje na umjetnost koja u trenutku gledanja iščezava. Odnosno, ona omogućava uvid u efemernost fizičkog postojanja. Dokumentacija, prema Groysu, nastoji uputiti na „život sam“, na čistu umjetničku aktivnost koja u inicijalnoj zamisli ne cilja na ostvarenje materijalne produkcije djela (Groys, 2006, str. 10). Time dokumentacija postaje „jedini rezultat umjetnosti“ koja se shvaća kao „oblik života, trajanje, proizvodnja povijesti“ i kao takva upućuje na umjetničku aktivnost koja više nije prisutna (Groys, 2006, str. 17).

Arhiviranje i remedijacija efemernog: *Arhiv snova* Kate Mijatović

Kada govorimo o suodnosu digitalnog i efemernog, naročito o arhiviranju prolaznog te njegovoj remedijaciji, nezaobilaznim se ističe rad / digitalni projekt *Arhiv snova* hrvatske multimedijalne umjetnice Kate Mijatović. U spomenutom djelu, realiziranom u formatu digitalnog arhiva, Mijatović tematizira i arhivira nesvjesno, odnosno sadržaj nematerijal-



Mijatović, K. (2013. – u tijeku). *Arhiv snova* (*Dream Archive*) [Isječak sa web stranice: <https://arhivsnova.hr/archive>].

Objavljeno ljubaznošću umjetnice

nog i efemernog karaktera sna. Projekt ima procesualan karakter arhiviranja i funkcionira u digitalnoj domeni od 2013. godine sve do danas (*Dream Archive*, n. d.; <https://arhivsnova.hr/>). Riječ je o interaktivnoj internetskoj stranici na kojoj publika arhivira svoje snove u formi tekstualnog, ponegdje i fotografskog zapisa. Osim procesa digitalnog arhiviranja snova, umjetnica nadalje rekreira pojedine arhivirane nesvjesne sadržaje snova. Riječ je o postupku remedijacije, odnosno materijalnoj transkripciji jednog u drugi medij, ovdje u medij performansa, instalacije, prostorne intervencije, VR-a... Postupak remedijacije sustavno se u umjetnosti unatrag više od pola stoljeća veže uz „konfrontaciju sjećanja i zaborava”, kako je to primijetila teoretičarka Nataša Lah (Lah, 2023, str. 63). Ta se relacija očituje i u spomenutom djelu Kate Mijatović. Nesvjestan čin sanjanja primarno je efemernog karaktera, a u umjetničkom se projektu *Arhiv snova* nastoji dvostruko opredmetiti i time istrgnuti od zaborava. Mijatović to čini prije svega postupkom digitalizacije, odnosno deskripcije sna od strane sanjača, a potom rekreiranjem pojedinog sna u umjetničkoj izvedbi. Mogli bi govoriti o postupku „inverzije nevidljive u vidljivu sliku” (Elezović, 2019). Dakle, efemernost u navedenom djelu Mijatović afirmira na tri razine. Prva razina je efemernost sna kao nesvjesnog, nematerijalnog, neponovljivog i sadržaja kratkog trajanja; drugu razinu čini procesualni karakter arhiva odnosno procesi zapisivanja koji utječu na širenje i promjenjivost opsega virtualnog arhiva, a treću – efemernost remedijacije nalazimo u prevođenju elementa arhiva snova u drugi „opredmećeni” medij. Možemo zaključiti da remedijacija ovdje ima čvrstu poveznicu s aspektom digitalne efemernosti.

Digitalno arhiviranje memorije Georgea Legradyja

Interaktivna instalacija multimedijalnog umjetnika Georgea Legradyja *Džepovi puni uspomena (Pockets Full of Memories)* realizirana je 2001. godine u formi arhiviranja memorije publike. Instalacija se sastojala od ekranske projekcije i stanice za skeniranje, a participacija publike sastojala se u skeniranju objekata i kreiranju repozitorija u kojem su posjetitelji skenirano uparivali s vlastitim opisom tih objekata. Prema autoreferencijalnom tumačenju djela od strane umjetnika Georgea Legradyja te navodima informatičara Tima Honkelea (Legrady, Honkela, 2002), od informacija dobivenih sudjelovanjem publike, samoorganizirajući algoritam konstruirao je kartu po načelu sličnosti opisa. Karta objekata potom je projicirana u prostoru galerije te je bila dostupna na mrežnoj stranici projekta na kojoj je publika mogla i naknadno pregledavati predmete i dodavati im nove opise. Samoorganizirajući sustav koji je predstavljao promjenjiv rezultat rada kao i činjenica da *web* domena više ne postoji svjedoci su efemerne prirode djela.

U oba navedena slučaja ključna je participacija publike pa djela poprimaju participativan karakter i pripadaju praksama relacijske umjetnosti. Pojam relacijskog u umjetnosti u teoriju je uveo francuski teoretičar umjetnosti Nicolas Bourriaud, što, među ostalim, upućuje na interakcijski aspekt djela (Bourriaud, 2013). Umjetnost se time ostvaruje međudjelovanjem publike i umjetnika na način da je publika nositelj procesa produkcije arhiva, ona je arhivar i suučesnik u kreiranju djela. Navedeni relacijski aspekt time se može dovesti u vezu s idejom „otvorenog sustava” o kojem govori Paul (2007), navodeći kako su interakcija i sudjelovanje ključni elementi u transformaciji digitalne umjetnosti u spomenute „otvorene sustave”.

Participativna priroda gore opisanih djela novomedijске umjetnosti u direktnoj je vezi s praksama efemernosti iz razloga tendencije promjene, širenja, transformacije i remedijacije sadržaja iz jednog medija u drugi.

Zaključak

Iako arhivski sadržaj ostavlja dojam efemernog materijala, digitalni arhivi u umjetnosti ukazuju da se efemernost ovdje odnosi na činjenje, akciju, izvođenje koje se dokumentira za potrebe arhiviranja. Digitalni mediji i efemernost u direktnoj su konfrontaciji, premda u pojedinim djelima digitalne umjetnosti uočavamo aspekte efemernosti koja se očituje u prolaznosti digitalnih artefakata, njihovoj dinamičnoj i nedovršenoj prirodi, tendenciji nestajanja ili promjene tijekom vremena.

Digitalni arhiv u umjetnosti pokazuje se kao protuteža između trajnosti digitalnog medija i efemernih aspekata arhivskog materijala, na što upućuje postupak digitalnog arhiviranja snova u radu umjetnice Kate Mijatović i instalacija digitalno arhiviranih objekata sjećanja u djelu mađarskog umjetnika Georgea Legradyja. Čin arhiviranja je postupak očuvanja sadržaja poput snova ili memorije, odnosno neopipljivih, nematerijalnih sadržaja koji su po prirodi nestalni, efemerni. U oba slučaja riječ je o djelima digitalne umjetnosti u kojima se arhivira sadržaj efemernog karaktera, preuzet iz područja nesvjesnog, neopipljivog; iz života. Također, u oba slučaja forma digitalnog arhiva kao umjetničkog djela jest participativan prostor u kojem publika sudjeluje u kreiranju arhivskog materijala i djela u cjelini. Zaključno, efemernost se u navedenim primjerima afirmira u kontekstu procesualnog karaktera digitalne umjetnosti, djelima nastalim u relacijskom odnosu s publikom, postupcima remedijacije djela te naročito u samom činu arhiviranja sadržaja nematerijalnog karaktera ljudskog nesvjesnog i memorijskog.

Reference

- Arhiv, (n. d.). U *Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje*. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2013. – 2025. Preuzeto 13. 3. 2025. s <https://www.enciklopedija.hr/clanak/arhiv>
- Bourriaud, N. (2013). *Relacijska estetika. Postprodukcija – kultura kao scenarij: kako umjetnost reprogramira suvremeni svijet*. Muzej suvremene umjetnosti.
- Mijatović, K. (n. d.). *Dream Archive*. [Web projekt]. Preuzeto 10. 3. 2025. s <https://arhivsnova.hr/archive--sort-asc>
- Efemeran, (n. d.). U *Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje*. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2013. – 2025. Preuzeto 27. 2. 2025. s <https://www.enciklopedija.hr/clanak/efemeran>
- Elezović, N. (2019). Koncept i reprezentacija nevidljivog u umjetnosti 20. stoljeća (Neki primjeri). U Lah, N., Šuvaković, M., Mišćević, N. (ur.), *Lik slike / Imaging the image, Zbornik radova s područja povijesti i teorije vizualnih umjetnosti (Teorijski dijalozi 2009. – 2019.)*, (str. 111–127). Filozofski fakultet u Rijeci, Sveučilište u Rijeci.
- Groys, B. (2006). *Učiniti stvari vidljivima. Strategije suvremene umjetnosti*. Muzej suvremene umjetnosti.
- Kaminska, A. (2009). Locating the ephemeral: capturing the fleeting moment in digital arts. *International Journal of Arts and Technology*, vol. 2, br. 1/2, str. 40–50.
- Lah, N. (2023). Prilog raspravi o remedijaciji (vizualnih) medija. *Književna smotra: Časopis za svjetsku književnost*, vol. 55, br. 207(1), str. 54–65.
- Legrady, G., Honkela, T. (2002). Pockets Full of Memories: an interactive museum installation. *Visual Communication* 1(2), str. 163–169. <https://doi.org/10.1177/147035720200100202>
- Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. MIT Press.
- Paul, C. (2008). *Digital Art*. Thames & Hudson Ltd.
- Paul, C. (2007). The Myth of Immateriality: Presenting and Perserving New Media. U O. Grau (ur.), (str. 251–274). *Media Art Histories*. MIT Press.
- Pockets Full of Memories. (2001). *The Media Arts and Technology*. Preuzeto 16. 3. 2025. s <https://www.mat.ucsb.edu/glegrady/glWeb/Projects/pfom/Pfom.html>

- Sablić, V. (2002). *Efemerna prolazna urbana umjetnost*. [Diplomski rad. Sveučilište u Rijeci, Filozofski fakultet u Rijeci] <https://repository.ffri.uniri.hr/object/ffri:3172>
- Šuvaković, M. (2005). *Pojmovnik suvremene umjetnosti*. Horretzky, Vlees & Beton.