



Η οικοδόμηση του ελληνικού κράτους

ΧΡΙΣΤΙΝΑ ΚΟΥΛΟΥΡΗ

επιμέλεια



αλεξάνδρεια

Ζωντανεύοντας την Αθήνα της Επανάστασης. Η πολιορκία της Ακρόπολης από τον Κιουταχή μέσα από τα μάτια των αφανών

Η πολιορκία της Ακρόπολης από τον Κιουταχή (Αύγουστος 1826-Μάιος 1827) είναι ένα από τα λιγότερο γνωστά επεισόδια του τελευταίου έτους της Ελληνικής Επανάστασης. Οι Έλληνες που κατέφυγαν στο «κάστρο», όπως αποκαλούσαν οι Αθηναίοι τον βράχο ήδη από τα βυζαντινά χρόνια, ήταν ντόπιοι αγωνιστές και κάτοικοι, δημογέροντες της Αθήνας, ξένοι στρατιώτες, αλλά και γυναίκες και παιδιά. Πώς ήταν, άραγε, η ζωή τους κατά τη διάρκεια των δέκα μηνών που κράτησε η πολιορκία των Οθωμανών; Είχαν αρκετά εφόδια για να επιβιώσουν; Ποια ήταν η καθημερινότητά τους, πολεμική και άλλη; Πού έμεναν; Τι έτρωγαν; Πώς βίωναν την πολιορκία οι γυναίκες και τα παιδιά; Σε ποια γλώσσα συνηγορούσαν οι οπλαρχηγοί με τον Φαβιέρο ή με τους Αλβανούς αγγελιοφόρους;

Αυτά και πολλά άλλα ερωτήματα δημιουργούνται, όταν αρχίζει κανείς να ασχολείται με τα γεγονότα της πολιορκίας υπό το πρίσμα μιας θεώρησης που στρέφει το ερευνητικό

ενδιαφέρον στην ανάδυση των αθέατων όψεων της ιστορίας. Τις τελευταίες δεκαετίες, εξάλλου, οι νέες προσεγγίσεις και αναγνώσεις της Επανάστασης του '21 έχουν διαμορφώσει ένα πλαίσιο μέσα στο οποίο το κυρίαρχο ιστορικό αφήγημα αρχίζει να υποχωρεί υπό το βάρος της εισαγωγής εναλλακτικών ιστοριών και ερμηνειών. Η δε επέτειος των 200 χρόνων προσφέρει μια εξαιρετική ευκαιρία ανάδειξης αφανών ή λησμονημένων ιστοριών ανθρώπων εκείνης της εποχής. Προς αυτή την κατεύθυνση, βρίσκονται σε εξέλιξη ορισμένα ενδιαφέροντα ερευνητικά προγράμματα που χρηματοδοτεί το Ελληνικό Ίδρυμα Έρευνας και Καινοτομίας (ΕΛΙΔΕΚ), στο πλαίσιο της δράσης «200 χρόνια από την Ελληνική Επανάσταση» (2019-2022). Ένα από αυτά, με τίτλο «RevAthens – Ζωντανεύοντας την Αθήνα της Επανάστασης», αξιοποιεί τη μεθοδολογία του μουσειακού θεάτρου και τις τεχνικές της επαυξημένης πραγματικότητας, για να δημιουργήσει μια ψηφιακή διαδραστική εφαρμογή περιήγησης γύρω από τον βράχο της Ακρόπολης που δίνει στους χρήστες τη δυνατότητα να «συναντήσουν» παραδείγματα ιστορικών χαρακτήρων που έζησαν την πολιορκία του 1826-1827.¹

1. Συντελεστές: Ανδρομάχη Γκαζή, αναπληρώτρια καθηγήτρια Παντείου Παν/μίου· Φωτεινή Βενιέρη, διδάσκουσα Τμήματος Θεατρικών Σπουδών, ΕΚΠΑ· Γιάννης Στογιαννίδης, επίκουρος καθηγητής Παν/μίου Δυτικής Αττικής· Ηλίας Μαρμαράς, σχεδιαστής ψηφιακών παιχνιδιών / ερευνητής· Stewart Ziff, καλλιτέχνης ψηφιακών μέσων / σχεδιαστής ψηφιακών παιχνιδιών / ερευνητής· Γιάννης Σκουλιδάς, προγραμματιστής / σχεδιαστής ψηφιακών παιχνιδιών· Θοδωρής Γιαννάκης, 3D artist / σχεδιαστής ψηφιακών παιχνιδιών.

Τα γεγονότα

Στις 3 Ιουλίου 1826 ο Κιουταχής στρατοπεδεύει με 3.000 στρατιώτες έξω από την Αθήνα, σηματοδοτώντας την έναρξη του αποκλεισμού της πόλης. Οι Αθηναίοι φυγαδεύουν γυναίκες και παιδιά σε Αίγινα και Σαλαμίνα και κλείνονται στο κάστρο της Ακρόπολης μαζί με τον Γκούρα και τους άνδρες του. Σύνολο 1.400 αγωνιστές, μεταξύ των οποίων και 300 ξένοι στρατιώτες, αλλά και 1.000 γυναικόπαιδα που έμειναν πίσω. Μεταξύ των οπλαρχηγών είναι ο Μακρυγιάννης, ο Κώνστας Χορμοβίτης ο υπονομοποιός, ο οποίος θα παίξει σημαντικό ρόλο κατά τη διάρκεια της πολιορκίας, ο Συμεών Ζαχαρίτζας, ο Νερούτζος Βενιζέλος κ.ά. Μαζί τους και τα μέλη της δημογεροντίας της Αθήνας. Ανάμεσα στους πολιορκημένους βρίσκεται και ο Διονύσιος Σουρμελής, που θα γράψει αργότερα για την πολιορκία.

Σε όλη τη διάρκεια της πολιορκίας σημειώνονται συνεχώς συγκρούσεις, ενώ βιαιότητες διαπράττονται και από τις δύο πλευρές. Μεγάλο μέρος των εκθροπραξιών διεξάγεται στα «λαγούμια», δηλαδή σε υπόγεια χαντάκια που διανοίγονται και από τους Έλληνες και από τους Οθωμανούς σε στρατηγικά σημεία κάτω από τον βράχο της Ακρόπολης, με στόχο την πρόκληση καταστροφών στον εχθρό μέσω της ανατίναξης τους. Σύμφωνα με τις πηγές, οι εκθροπραξίες μέσα στα λαγούμια ήταν συνεχείς και ιδιαίτερα επικίνδυνες. Οι Οθωμανοί ήταν άπειροι σε αυτήν τη δουλειά και συνήθως οι προσπάθειές τους αποτύγχαναν, καθώς οι πολιορκημένοι –με την καθοδήγηση του έμπειρου λαγουμιτζή Κώνστα Χορμοβίτη– χαλούσαν τους υπονόμους τους, πριν προλάβουν εκείνοι να

τοποθετήσουν το μπαρούτι. Όταν, μάλιστα, τον Σεπτέμβρη του 1826 οι Έλληνες σκότωσαν τον Οθωμανό αρχιτεχνίτη υπονόμων, ο Κιουταχής αναγκάστηκε να περιμένει πολύ έως ότου φτάσει έμπειρος αντικαταστάτης από τα Σκόπια.

Στα μέσα Αυγούστου οι πολιορκημένοι καταφέρνουν να φυγαδεύσουν 300 γυναικόπαιδα, για να μην καταναλώνουν νερό και τρόφιμα. Στις 17 Νοεμβρίου ο Μακρυγιάννης περνά με επιτυχία τις οθωμανικές γραμμές και φτάνει στην Αίγινα. Από εκεί ενημερώνει την ελληνική κυβέρνηση ότι οι αγωνιστές είναι πλέον αποκαρδιωμένοι, η πυρίτιδα λιγοστεύει και χρειάζονται ενισχύσεις. Στις 30 Νοεμβρίου ο Γάλλος συνταγματάρχης Φαβιέρος αποβιβάζεται στο Φάληρο με 650 επίλεκτους άνδρες του τακτικού στρατού. Κάθε άνδρας έχει πάνω του μόνο ένα δερμάτινο σακίδιο γεμάτο με πυρίτιδα. Καταφέρνουν να περάσουν γρήγορα τις γραμμές του εχθρού και να μπουκώσουν στο κάστρο με ελάχιστες απώλειες. Ελπίζουν ότι θα μπορέσουν να φύγουν τις αμέσως επόμενες ημέρες, αλλά τελικά εγκλωβίζονται στην Ακρόπολη έως τη λήξη της πολιορκίας.

Στο τέλος Δεκεμβρίου παρατηρούνται μεγάλες ελλείψεις σε τρόφιμα. Τους έχει μείνει μόνο σιτάρι και κριθάρι, δεν έχουν όμως ξύλα για να ψήσουν ψωμί. Ακολουθεί επιδημία, στην οποία θα αρρωστήσουν σχεδόν όλοι και θα πεθάνουν πολλοί. Τα φάρμακα για τους τραυματίες και τους ασθενείς έχουν εξαντληθεί. Ο Σουρμελής, μάλιστα, αναφέρει ότι ανακάτευαν αυγά από κότες με άλλες ουσίες και τα έβαζαν ως κατάπλασμα στις πληγές. Μέχρι το τέλος της άνοιξης η κατάσταση μέσα στην Ακρόπολη περιγράφεται ως απελπιστική. Τα πολεμοφόδια έχουν λιγοστέψει επικίνδυνα. Τα ρούχα των

ανδρών έχουν λιώσει και σκιστεί από τις μάχες. Οι πολιορκημένοι τρώνε πλέον μόνο κριθάρι, ενώ δικαιούνται περίπου δύο λίτρα νερό την ημέρα, με το οποίο πρέπει να ζυμώσουν και το κριθάλευρο. Ορισμένοι ξένοι στρατιώτες αρχίζουν να τρώνε γάτες, σκύλους και ποντίκια.

Εν τω μεταξύ, έχει στρατοπεδεύσει στον Πειραιά ο Καραϊσκάκης, για να βοηθήσει τον ανεφοδιασμό των πολιορκημένων. Ο θάνατός του, στις 23 Απριλίου 1827, και η ολέθρια για τους Έλληνες κατάληξη της μάχης του Ανάλατου, την επόμενη μέρα, αποθαρρύνουν πλέον οριστικά τους πολιορκημένους, οι οποίοι αναγκάζονται εντέλει να διαπραγματευθούν την παράδοση του κάστρου, την οποία απέκρουαν για καιρό παρά τις πιέσεις του Κιουταχί. Η συνθηκολόγηση υπογράφεται στις 24 Μαΐου 1827. Από το κάστρο θα βγουν περίπου 1.500 μαχητές και 400 γυναικόπαιδα. Κατά τον Φίνλεϋ, η Ακρόπολη είχε ακόμη πυρίτιδα και σιτηρά για μερικούς ακόμα μήνες, αλλά το νερό ήταν σπάνιο και θολό, δεν υπήρχε καύσιμη ύλη και τα ρούχα των στρατιωτών κρέμονταν κουρέλια επάνω τους.

Μια διαφορετική ματιά στα γεγονότα

Πώς μπορεί να μιλήσει κανείς για όλα αυτά με διαφορετικό και συνάμα ενδιαφέροντα για το ευρύ κοινό τρόπο; Η ψηφιακή διαδραστική εφαρμογή RevAthens επιχειρεί να δώσει φωνή σε αφανή ιστορικά υποκείμενα που έζησαν την πολιορκία και «μοιράζονται» την προσωπική τους εμπειρία με τους χρήστες της εφαρμογής μέσα από τις δικές τους αφηγήσεις.

Οι αφηγήσεις αυτές βασίζονται σε εκτεταμένη ιστορική

έρευνα και το σενάριό τους δομείται με βάση τη μεθοδολογία του μουσειακού θεάτρου,² που επιτρέπει τη δημιουργική διαχείριση του αφηγηματικού υλικού. Η προσεκτική επεξεργασία του ιστορικού υλικού οδηγεί στην επιλογή ορισμένων χαρακτήρων, πραγματικών ή φανταστικών. Βασικό κριτήριο για την επιλογή των χαρακτήρων είναι η ικανότητά τους να φωτίσουν διαφορετικές όψεις των γεγονότων της πολιορκίας. Ως «φανταστικοί» ορίζονται χαρακτήρες που δεν υπήρξαν, αλλά θα μπορούσαν να έχουν υπάρξει, και οι οποίοι δημιουργούνται με τη μέθοδο των τεκμηριωμένων υποθέσεων. Οι χαρακτήρες εμφανίζονται με τη μορφή avatars, για την απεικόνιση των οποίων έγινε εκτεταμένη βιβλιογραφική και αρχειακή έρευνα. Αναλόγως με τη διαδρομή που ακολουθούν οι χρήστες/παίκτες της εφαρμογής μέσα στον προσομοιωμένο χώρο, σε

2. Τις τελευταίες δεκαετίες, η προσέγγιση ευρύτερων ιστορικών και κοινωνικών ζητημάτων μέσω του μουσειακού θεάτρου αναπτύσσεται σημαντικά ως απόρροια του κοινωνικού και πολιτισμικού ρόλου που τα σύγχρονα μουσεία καλούνται να εκπληρώσουν. Με αυτόν τον τρόπο, ανοίγονται προοπτικές για την επανεξέταση των σθεναρών στερεοτυπικών αντιλήψεων για την ιστορία και ευνοείται η εμβάθυνση σε ζητήματα που αφορούν τη συναισθηματική και κοινωνική δυναμική των δρώντων υποκειμένων. Βλ., μεταξύ πολλών, Scott Magelssen, *Living History Museums: Undoing History through Performance*, Λάνχαμ, Μέριλαντ, Scarecrow Press, 2007· Anthony Jackson και Jenny Kidd, *Performance, Learning, Heritage: Research Report*, Μάντσεστερ, Centre for Applied Theatre Research, University of Manchester, 2008. Πρόσβαση στο: <http://www.plh.manchester.ac.uk/> (The PL&H Full Report)· Scott Magelssen και Rhona Justice-Malloy (επιμ.), *Enacting History*, Τασκαλούσα, Αλαμπάμα, University of Alabama Press, 2011· Φωτεινή Βενιέρη, «Μουσειακό θέατρο: ιστορικές διαδρομές και σύγχρονες προσεγγίσεις», διδακτορική διατριβή, Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας, 2017.

συγκεκριμένα σημεία γύρω από τον βράχο της Ακρόπολης,³ αλλά και με τις σκηνές και τους χαρακτήρες που παρακολουθούν, αναδύονται διαφορετικές προσεγγίσεις της ιστορικής εμπειρίας. Για παράδειγμα, η «Κυριακή» είναι μία από τις γυναίκες που βρίσκονται στο κάστρο μαζί με το παιδί της. Ένα βράδυ συναντά τον «Μανώλη», αγωνιστή που βοηθά τον Κώνστα τον υπονομοποιό στη διάνοιξη ενός λαγουμιού, και από τη συζήτηση μαζί του ενημερώνεται για την εξέλιξη της πολιορκίας και τις ακρότητες που σημειώνονται και από τις δύο πλευρές. Ο «Μανώλης», με τη σειρά του, μοιράζεται μαζί της την αγωνία για την τύχη που περιμένει τις Αθηναίες, σε περίπτωση που πέσει η Ακρόπολη. Ο «Μουράτ», παλιός γείτονας του «Μανώλη» στην Αθήνα και τώρα στρατιώτης του Κιουταχί, τον βλέπει μια μέρα από μακριά, κοντά στη «ντάπια του Δυσσέα».⁴ Αναγνωρίζονται, συνομιλούν και μέσα από τη συνομιλία τους μεταφέρουν (στους σύγχρονους χρήστες της εφαρμογής) πληροφορίες για τη ζωή στην προεπαναστατική Αθήνα. Ή, ο «Μανώλης» συναντά έναν Αλβανό αγγελιοφόρο

3. Η εφαρμογή αποτελείται από δύο βασικές σκηνές, που συνοδεύονται από υποσκηνές. Οι δύο βασικές σκηνές «ξεκλειδώνουν» μέσω γεωεντοπισμού της συσκευής, όταν ο παίκτης βρεθεί στη βόρεια και στη νότια κλιτύ της Ακρόπολης. Συγκεκριμένα, στην περιοχή της πηγής της Κλεψύδρας (βόρεια) και στην περιοχή του Ηρωδείου (νότια). Μπορεί να πλοηγηθεί εικονικά στο προσομοιωμένο περιβάλλον, να επιλέξει διαδρομές, να συνδέσει τις υποσκηνές με τον τρόπο που θα αποφασίσει, να παρακολουθήσει τους διαλόγους και τις αφηγήσεις κ.ο.κ.

4. Πρόκειται για την αρχαία πηγή της Κλεψύδρας, τη μοναδική πηγή νερού, για την οποία αντιμάχονταν συνεχώς οι δύο πλευρές. Ονομάστηκε «ντάπια του νερού» ή «ντάπια του Δυσσέα», διότι το 1822 ο Οδυσσέας Ανδρούτσος φρόντισε να περιβληθεί η πηγή με ισχυρό προμαχώνα, προκειμένου να διασφαλιστεί η ύδρευση του «κάστρου».

που του μεταφέρει τα νέα από τη μάχη της 3ης Οκτωβρίου 1826 στη θέση «Λεοντάρι», κατά τη διάρκεια της οποίας σκοτώθηκαν περίπου 40 Οθωμανοί, και ούτω καθεξής. Η γλώσσα που μιλάνε οι χαρακτήρες εξαρτάται από την εθνικότητά τους και την κοινωνική θέση τους και έχει, επίσης, αποδοθεί έπειτα από συστηματική έρευνα του θέματος.

Οι χρήστες/παίκτες δεν έχουν απλώς τη δυνατότητα να δουν τους χαρακτήρες και να ακούσουν τις αφηγήσεις τους. Μπορούν επίσης να διαδράσουν έως έναν βαθμό με τα τεκταινόμενα που αναπτύσσονται στην οθόνη τους (έξυπνο κινητό ή τάμπλετ), δηλαδή με τις τρισδιάστατες σκηνές και το προσομοιωμένο περιβάλλον, με παιγνιώδη τρόπο, όπως γίνεται στα σύγχρονα ιστορικά βιντεοπαιχνίδια. Αντίθετα με τις παραδοσιακές ιστοριογραφικές αφηγήσεις, τα ιστορικά παιχνίδια είναι πλέον μία από τις πιο διαδεδομένες και επιτυχημένες μορφές της δημόσιας ιστορίας. Αυτό, σε συνδυασμό με τις επιλογές του ιστορικού περιεχομένου τους, τα καθιστά ιδιαίτερος επιδραστικά ως αφηγήματα. Πρόκειται για μια νέα μορφή ιστορικού κειμένου, η οποία αλλάζει τους τρόπους πρόσληψης της ιστορίας από το ευρύ κοινό.⁵ Συνιστούν περισσότερο μια προσομοίωση της εμπειρίας, παρά την ανα-

5. Βλ., μεταξύ άλλων, Konstantinos Mikalef και Konstantinos Chorianopoulos, «Game playing in the field: Effects of interactivity on learning and museum experience», στο Διεθνές Εργαστήρι «DEG. Involving End Users and Domain Experts in the Design of Educational Games», που πραγματοποιήθηκε στο πλαίσιο του 3ου Διεθνούς Συμποσίου πάνω στο End-User Development, 7-10 Ιουνίου 2011, Μπρίντζι (Ιταλία). Πρόσβαση στο: <https://bit.ly/3rK4u0K>. Adam Chapman, *Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice*, Λονδίνο, Routledge, 2016.

παριστούν ως κείμενο και ως εικόνα. Μέσα από αυτήν τη διαδικασία ενθαρρύνεται η κατανόηση διαφορετικών όψεων του παρελθόντος και η κριτική, αλλά και ψυχαγωγική, εμπλοκή του χρήστη με τα ιστορικά αφηγήματα.

Αξιοποιώντας, λοιπόν, αυτά τα μεθοδολογικά εργαλεία, η εφαρμογή φιλοδοξεί να δημιουργήσει ένα ελκυστικό ερμηνευτικό μέσο, το οποίο βοηθά διαφορετικές ομάδες κοινού να αντιληφθούν με διαφορετικό τρόπο τα γεγονότα της πολιορκίας, αλλά και τις εμπειρίες των απλών ανθρώπων που τα έζησαν, έτσι ώστε να αρχίσουν να κατανοούν τις πολλαπλές επιδράσεις που είχε η επανάσταση στην καθημερινότητα των κατοίκων της Αθήνας εκείνης της εποχής αλλά και ευρύτερα. Επιπλέον, η εφαρμογή έχει στόχο να διευρύνει την πρόσβαση του κοινού στη σύγχρονη ακαδημαϊκή έρευνα. Αξίζει να σημειωθεί ότι το εγχείρημα μιας παιχνιδοποιημένης ψηφιακής εφαρμογής συνεπικουρούμενης από τη μεθοδολογία του μουσειακού θεάτρου για τη διαμόρφωση διαφορετικών αφηγήσεων επιχειρείται για πρώτη φορά. Υπ' αυτή την οπτική, η δράση συνιστά μια καινοτόμο εφαρμογή στο πεδίο της δημόσιας ιστορίας και ένα ερμηνευτικό «εργαλείο», που μπορεί να αποτελέσει ένα μοντέλο επικοινωνίας της ιστορίας σε διευρυμένες ομάδες κοινού.

Πηγές

Σουρμελής, Διονύσιος, *Ιστορία των Αθηνών κατά τον υπέρ ελευθερίας αγώνα. Αρχομένη από της επαναστάσεως μέχρι της αποκαταστάσεως των πραγμάτων*, Αίγινα, Εκ της τυπογραφίας Ανδρέου Κορομηλά, 1834.

Στρατηγός Μακρυγιάννης, *Απομνημονεύματα*, τ. Α', επιμέλεια Γιάννης Βλαχογιάννης, Αθήνα, Βιβλιοπωλείον της Εστίας, Νέα Ελληνική Βιβλιοθήκη, 2011.

Φίνλεϋ, Γεώργιος, *Ιστορία της Ελληνικής Επανάστασως*, τ. Β', μτφρ. Αλέξανδρος Παπαδιαμάντης, Αθήνα, Ίδρυμα της Βουλής των Ελλήνων, 2008.