

## **Μια ψηφιακή εφαρμογή για την Επανάσταση ως συμβολή στο πεδίο της δημόσιας ιστορίας**

Γιάννης Στογιαννίδης, Ανδρομάχη Γκαζή, Ηλίας Μαρμαράς, Stewart Ziff, Φωτεινή Βενιέρη, Γιάννης Σκουλιδάς, Θοδωρής Γιαννάκης

### *Εισαγωγή*

Το χρηματοδοτούμενο από το ΕΛΙΔΕΚ ερευνητικό πρόγραμμα «Ζωντανεύοντας την Αθήνα της Επανάστασης-RevAthens»<sup>1</sup> είναι αποτέλεσμα μιας διεπιστημονικής συζήτησης, που μετατράπηκε σε πρόταση, με αφορμή την επέτειο των 200 χρόνων από την επανάσταση για την ανεξαρτησία του ελληνικού κράτους. Βασικό προϊόν του έργου είναι μια ψηφιακή εφαρμογή για κινητά τηλέφωνα ή tablets μέσω της οποίας οι χρήστες έχουν τη δυνατότητα να παρακολουθήσουν μια σειρά μικρών ιστοριών που διαδραματίζονται στην Αθήνα κατά τη διάρκεια της τρίτης πολιορκίας της Ακρόπολης από τον Κιουταχί το 1827. Πρόκειται για μια σειρά τρισδιάστατων σκηνών προσομοίωσης με παιγνιώδη στοιχεία, οι αφηγήσεις και το ιστορικό περιεχόμενο των οποίων δομήθηκαν με βάση τη μεθοδολογία του μουσειακού θεάτρου και της αφήγησης σε ψηφιακό περιβάλλον (Mouw and Sprock 2007). Στο παρόν κείμενο αναλύεται η διαδικασία παραγωγής της εφαρμογής με έμφαση στην ιστοριογραφική προσέγγιση, τις βασικές μεθοδολογικές επιλογές, τα επίπεδα της ιστορικής τεκμηρίωσης και τα ψηφιακά εργαλεία που αξιοποιήθηκαν για τη δημιουργία του τελικού προϊόντος.

### *Ιστοριογραφική προσέγγιση και μεθοδολογικές επιλογές*

1

Ήδη κατά την προετοιμασία της ερευνητικής πρότασης, η ομάδα έργου είχε θέσει ορισμένους στόχους: αναζητούσε νέες αναγνώσεις της Επανάστασης, επεδίωκε να αναδείξει λιγότερο γνωστές πτυχές της και να προσκαλέσει το ευρύ κοινό σε μια συζήτηση για το ιστορικό παρελθόν, χωρίς ακαδημαϊκές περιχαρακώσεις και στενά όρια. Αυτή η επιλογή για την ανάγνωση του παρελθόντος καθοδήγησε τη συγκρότηση της ομάδας: Σε αυτήν συμμετείχαν ερευνητές και ερευνήτριες με ενδιαφέροντα για τη νεότερη ιστορία, τις ψηφιακές ανθρωπιστικές επιστήμες και τη δημιουργία ψηφιακών παιχνιδιών<sup>1</sup>, τη μουσειολογία. Αργότερα προστέθηκαν στον βασικό πυρήνα της ομάδας ηθοποιοί, οι οποίοι/ες συμμετείχαν στον σχεδιασμό των σεναρίων.

Ο ιστοριογραφικός προσανατολισμός της προσπάθειας διαμορφώθηκε εξαρχής, όταν τα μέλη της ομάδας συμφώνησαν ότι προτεραιότητα είχε να υιοθετηθεί μια διαφορετική ανάγνωση των πρωτογενών πηγών της εποχής. Έτσι, δόθηκε -μεταξύ άλλων- έμφαση σε απομνημονεύματα πρωταγωνιστών που αφηγούνταν στιγμές της Επανάστασης με στόχο, όμως, να έρθουν στο φως πληροφορίες για τα ήθη, τις καθημερινές δυσκολίες και τις διαπολιτισμικές σχέσεις των πληθυσμών. Στοιχεία δηλαδή τα οποία η παραδοσιακή ελληνική ιστοριογραφία έχει κατά κανόνα αποσιωπήσει, εστιάζοντας στα στρατιωτικά γεγονότα και τις διαπροσωπικές σχέσεις των πρωταγωνιστών εκείνων των χρόνων. Η προσέγγισή μας στην ιστορική

<sup>1</sup> Στο πλαίσιο χρηματοδοτούμενης από το ΕΛΙΔΕΚ έρευνας για τα 200 χρόνια από την ελληνική επανάσταση.

πραγματικότητα του 19<sup>ου</sup> αι. ασπάζεται τις αρχές της σχολής της κοινωνικής ιστορίας, σύμφωνα με την οποία η μελέτη των ειδικών χαρακτηριστικών κάθε κοινωνικού συνόλου συμβάλλει στην πληρέστερη κατανόησή του.

Στόχος μας δεν ήταν η συγγραφή μιας παραδοσιακής, ακαδημαϊκής, ιστορικής μελέτης, αλλά η παραγωγή μιας ψηφιακής εφαρμογής με γεωγραφικά και χρονολογικά συμφραζόμενα, που επιτρέπει στους χρήστες να επικεντρωθούν σε διαφορετικά σημεία του χώρου και να παρακολουθήσουν διαλόγους και επεισόδια που αναδεικνύουν ζητήματα όπως οι σχέσεις των δύο φύλων, οι σχέσεις των εμπόλεμων Ελλήνων με τους ευρωπαίους φιλέλληνες ή οι σχέσεις προσώπων με διαφορετική εθνοτική καταγωγή μέσα στο πολυπολιτισμικό περιβάλλον της μεγαλύτερης αυτοκρατορίας της νεωτερικής Μεσογείου κ.λπ.

Η εφαρμογή επιδιώκει να υποδείξει σημεία ενδιαφέροντος για την εποχή που η επίσημη ιστοριογραφία προσπέρασε, εκούσια ή ακούσια, αποδίδοντας σε αυτά μικρή σημασία. Απώτερος στόχος είναι η ανάδυση αθέατων όψεων της εμπειρίας των υποκειμένων, η διάχυση εναλλακτικών αναγνώσεων της ιστορίας σε ευρύτερες ομάδες κοινού και η αφορμή για επόμενες αναζητήσεις<sup>ii</sup>. Με αυτή την έννοια, η εφαρμογή εντάσσεται στο πεδίο της δημόσιας ιστορίας ως μιας ιστορίας που αξιοποιεί νέες μορφές αναπαράστασης και διήγησης εκτός ακαδημαϊκών πλαισίων, προσφέρεται μέσω ποικιλίας ερμηνευτικών μέσων (π.χ. ταινίες, λογοτεχνία, κόμικς, εκθέσεις κ.λπ.) και αποσκοπεί στη διάδοση της ιστορίας στο ευρύ κοινό<sup>iii</sup>.

Τα ψηφιακά παιχνίδια με ιστορικό περιεχόμενο αποτελούν μια νέα μορφή δημόσιας ιστορίας (Noiret 2018, McCall Jeremy 2019, 30). Για τον σχεδιασμό τους χρειάζεται ουσιαστική συνεργασία επιστημόνων από διαφορετικές πειθαρχίες. Η ευθύνη των ιστορικών που συμμετέχουν σε τέτοιες ομάδες είναι αυξημένη, καθώς καλούνται να δράσουν ως διαμεσολαβητές έγκυρης ιστορικής πληροφορίας σε μη ειδικούς. Ταυτόχρονα, η συμμετοχή ιστορικών στη δημιουργία ψηφιακών εφαρμογών μεταβάλλει το σύνθημα παραγωγής μιας ιστορικής μελέτης και φέρνει τους ιστορικούς αντιμέτωπους με μεθοδολογικά και άλλα ερωτήματα (Leon 2017, σ. 46-54, Noiret 2018, *passim*, Πεντάζου 2019, σ. 19-22). Για παράδειγμα, στις ψηφιακές εφαρμογές η αφήγηση διαφέρει από μια ιστορική αφήγηση ακαδημαϊκού τύπου, καθώς συνήθως (αλλά όχι πάντα) δεν χαρακτηρίζεται από γραμμικότητα. Αντιθέτως, ωθεί τους χρήστες της εφαρμογής σε μια πολυπρισματική πρόσληψη γεγονότων, προσώπων και καταστάσεων, η οποία δημιουργείται μέσα από συνδυασμό οπτικών, ηχητικών, κειμενικών και άλλων στοιχείων. Η συγκεκριμένη εφαρμογή για την Αθήνα της Επανάστασης βρίσκεται σε ένα μεθοδολογικό μεταίχιμο, αφού αξιοποιεί μεν τις παραδόσεις της κοινωνικής και πολιτισμικής ιστορίας για την επιστημονική τεκμηρίωση, χωρίς όμως να προσπαθεί να δημιουργήσει ένα ενιαίο και γραμμικό αφήγημα. Έτσι, οι διάλογοι θυμίζουν περισσότερο ιστορικά επεισόδια παρά μια απόπειρα ολιστικής ερμηνείας των γεγονότων.

Η ιστοριογραφική προσέγγιση καθοδήγησε και την επιλογή του συγκεκριμένου τόπου και χρόνου της Επανάστασης: την τρίτη πολιορκία της Ακρόπολης από τα οθωμανικά στρατεύματα του Κιουταχί το 1827. Η πολιορκία αυτή δεν επελέγη μόνο ως ιστορικό γεγονός, αλλά και ως αφορμή για να δούμε τον βράχο της Ακρόπολης με διαφορετική ματιά. Συνήθως, το μνημείο προσεγγίζεται από το κοινό ως κατάλοιπο των κλασικών χρόνων. Με αυτό τον τρόπο ενδύεται μόνο με αφηγήσεις που αφορούν την κοινωνία και τα γεγονότα της (κλασικής) αρχαιότητας. Ποιος ήταν, όμως, ο ρόλος του στους

αιώνες που ακολούθησαν την κλασική εποχή; Επιλέγοντας την πολιορκία της πόλης από τον Κιουταχή, επιδιώκουμε να αναδείξουμε τον ρόλο της Ακρόπολης ως κάστρου και έτσι επιχειρούμε να φέρουμε στο προσκήνιο τα τοπογραφικά χαρακτηριστικά του βράχου, ο οποίος μετατρέποταν κατά διαστήματα σε καταφύγιο των διωκόμενων κατοίκων, άλλοτε μουσουλμάνων και άλλοτε χριστιανών.

Μας απασχόλησε ιδιαίτερα η επιλογή των μικρών ιστοριών, καθώς και ο τρόπος με τον οποίο θα τις αφηγούμασταν στην εφαρμογή, δηλαδή η μέθοδος εξιστόρησής τους. Επιλέξαμε τη μεθοδολογία του μουσειακού θεάτρου ως προσφορότερη για την εξιστόρηση και ερμηνεία πολλαπλών επιπέδων ιστορικής αφήγησης με άμεσο και ελκυστικό τρόπο<sup>iv</sup>. Στόχος μας ήταν η διαμόρφωση παραδειγμάτων ιστορικών υποκειμένων που έζησαν κατά την περίοδο της Επανάστασης στην Αθήνα και τα οποία διαμεσολαβούν τις εμπειρίες τους στους σημερινούς χρήστες μέσω της ψηφιακής εφαρμογής.

### *Ιστορική τεκμηρίωση*

Για τον ψηφιακό σχεδιασμό και την ενσωμάτωση του κοινωνικού και πολιτισμικού περιβάλλοντος στο σενάριο της εφαρμογής ήταν αναγκαία η τεκμηρίωση των συνηθειών, των πολιτισμικών και των έμφυλων σχέσεων που προηγήθηκαν της Επανάστασης και, σε ορισμένες περιπτώσεις, επεβίωσαν ή μεταβλήθηκαν στη διάρκειά της. Για τον σκοπό αυτό αξιοποιήθηκαν περιηγητικά κείμενα του τέλους του 18<sup>ου</sup> και των αρχών του 19<sup>ου</sup> αιώνα μαζί με τις αφηγήσεις όσων έζησαν στην Ελλάδα στα χρόνια της Επανάστασης (Μακρυγιάννη, 2014· Σατωβριάνδος, 2019· Σκουζές, 1948· Φιλήμων, 1859· Χάου, 1997· Chandler, 1776· Dodwell, 1821· Dodwell, 1819· Finlay, 1861).

Σταθερό ζητούμενο στις αναζητήσεις μας ήταν η θέση των γυναικών και των ανδρών στον ιδιωτικό και στον δημόσιο χώρο της εποχής. Τα περιηγητικά κείμενα προσέφεραν πλούσιες πληροφορίες για τον τρόπο ένδυσης μέσα και έξω από την κατοικία των οθωμανικών χρόνων, για τις εργασίες που αναλάμβαναν τα αγόρια και τα κορίτσια και για τις συμπεριφορές χριστιανών και μουσουλμάνων προς τις γυναίκες τόσο της δικής τους κοινότητας όσο και άλλων θρησκευτικών κοινοτήτων ή εθνοτήτων (Σατωβριάνδος, 2019, σσ. 85, 119, 163· Chandler, 1776, σσ. 121-125). Χάρη στα κείμενα των περιηγητών, εντοπίστηκαν στοιχεία για τους τρόπους επικοινωνίας ανάμεσα στα δύο φύλα (Dodwell, 1819, σ. 287). Στις πηγές εντοπίστηκαν, επίσης, πληροφορίες για τις πρωτοβουλίες των κατοίκων και των επαναστατών να ιδρύσουν το 1825 αλληλοδιδασκτικά σχολεία για τα αγόρια και τα κορίτσια (παρθεναγωγεία), στοιχείο που διαψεύδει την αμιγώς πολεμική αναπαράσταση της επαναστατικής περιόδου από την ιστοριογραφία (Σουρμελής, 1834, σ. 129). Ήρθαν, ακόμα, στο φως και σημαντικές πληροφορίες για τον τρόπο με τον οποίο το σώμα των γυναικών «θυσιαζόταν» στις ανάγκες των στρατιωτών να επιβάλουν την κυριαρχία τους (Μακρυγιάννη, 2014, σσ. 73, 79· Σουρμελής, 1834, σ. 32). Συγκεντρώσαμε στοιχεία για τις ασθένειες που μάστιζαν τους πληθυσμούς, για τις ιατρικές θεραπείες και την παρουσία των γιατρών στην Αθήνα της εποχής (Σουρμελής, 1834, σσ. 34-35, 80-82, 84· Σατωβριάνδος, 2019, σσ. 68, 121). Τέλος, σε οθωμανικές μαρτυρίες της περιόδου εντοπίσαμε συμπληρωματικές πληροφορίες για τη στάση των πληθυσμών απέναντι στις επιδημίες, στη μεσαιωνική πρακτική της

εγκατάλειψης των πόλεων και στη μετάδοση των λοιμωδών νοσημάτων από τους πολιορκημένους στους πολιορκητές (Λαΐου & Σαρηγιάννης, 2019, σ. 51).

### *Ιστορικός χρόνος και γλώσσα*

Ο ιστορικός χρόνος αντιμετωπίστηκε ως μια σύνθετη, πολυεπίπεδη διαδικασία, χωρίς γραμμική ροή και ομοιόμορφη ανάπτυξη. Η έναρξη της Επανάστασης διαμόρφωσε σταδιακά μια νέα περίοδο για τους κατοίκους της Αθήνας, μια περίοδο μεγάλων μεταβολών σε σύντομο χρονικό διάστημα, η οποία το 1827 -χρονιά στην οποία τοποθετούμε τη δράση της εφαρμογής- βαδίζει σταδιακά προς το τέλος της, καθώς η τρίτη πολιορκία θα σημάνει και την τελική για τους Αθηναίους συνθηκολόγηση. Πρόκειται για μια περίοδο όπου ο ορίζοντας της εμπειρίας των υποκειμένων διαφοροποιείται ριζικά από τον ορίζοντα των προσδοκιών τους. Στη βάση αυτή προσπαθήσαμε να εντοπίσουμε χαρακτηριστικά και διαδικασίες που επαναλαμβάνονται ή διακόπτονται (τις ρωγμές, τις συνέχειες, και τους μετασχηματισμούς που υφίσταται η ζωή στην Αθήνα), συγκροτώντας θεματικές που αφορούν όψεις της ζωής των ανθρώπων, όπως η εκπαίδευση, η υγεία, η σύνθεση του πληθυσμού κ.ά.

Παράλληλα, επιχειρήσαμε να προσεγγίσουμε ανθρώπινα χαρακτηριστικά με διαχρονικό χαρακτήρα (έρωτας, θάνατος, ανατροφή παιδιών, φιλία), όπως αυτά εκφράζονται σε περιόδους πολέμου και ακραίας κακουχίας. Αναγκαία για το σκοπό αυτό ήταν η μελέτη της ζωής, των πολιτισμικών αντιλήψεων και των πρακτικών στην Αθήνα στα τέλη του 18<sup>ου</sup> και στις αρχές του 19<sup>ου</sup> αιώνα, εποχή κατά την οποία γεννήθηκαν και μεγάλωσαν οι χαρακτήρες της εφαρμογής. Ταυτόχρονα, σημαντικό ρόλο στην απόδοση των σκηνών έπαιξε ο χρόνος στον οποίο τοποθετείται η δράση. Για παράδειγμα, στο πρώτο μέρος της εφαρμογής συναντάμε τους χαρακτήρες μια νύχτα με φεγγάρι του Γενάρη του 1827: το κρύο, η νύχτα και το φως του φεγγαριού ασκούν καθοριστική, αν και όχι ρητή, επίδραση στο ντύσιμο, στη συμπεριφορά και στη δράση των χαρακτήρων.

Η ανάπτυξη της αφήγησης εστίασε στην καθημερινή εμπειρία, επιχειρώντας να αποτυπώσει αυτά τα ζητήματα του ιστορικού χρόνου στη δράση και στις συνομιλίες των χαρακτήρων, οι οποίες παράλληλα τροφοδοτούνται από το ευρύτερο ιστορικό πλαίσιο, δηλαδή τα περισσότερα προβεβλημένα, πολιτικά και στρατιωτικά γεγονότα της εποχής. Με άλλα λόγια, εστίασαμε στην κατά Braudel (1999) μεσαία και μικρή διάρκεια του ιστορικού χρόνου, στον χρόνο των κοινωνικών - οικονομικών συστημάτων και στον βιωμένο χρόνο των υποκειμένων. Επιχειρήσαμε να τοποθετήσουμε τα ιστορικά γεγονότα στο δέντρο της ζωής των χαρακτήρων και να φωτίσουμε το πώς βιώνονται από διαφορετικά, ως προς το φύλο, τη θέση και την εθνική καταγωγή, υποκείμενα.

### *Οι χαρακτήρες και ο σχεδιασμός τους*

Τη μελέτη του ιστορικού υλικού ακολούθησε η επιλογή ορισμένων «φανταστικών» χαρακτήρων. Βασικό κριτήριο ήταν η ικανότητα αυτών των χαρακτήρων να φωτίσουν διαφορετικές όψεις των ιστορικών διαδικασιών, με τρόπο εύληπτο για διαφορετικές ομάδες κοινού. Ως «φανταστικοί» ορίζονται χαρακτήρες που δεν υπήρξαν, αλλά θα μπορούσαν να έχουν υπάρξει και οι οποίοι δημιουργούνται με τη

μέθοδο των «τεκμηριωμένων υποθέσεων» (Pustz 2010) που βασίζεται στις ιστορικές πηγές.

Σύμφωνα με όσα αναλύθηκαν παραπάνω, επελέγησαν χαρακτήρες που εκπροσωπούν διαφορετικές έμφυλες, κοινωνικές και εθνοτικές ομάδες, όπως, για παράδειγμα η Μενιδιάτισσα- Αλβανίδα «Κυριακή», η μορφωμένη Αθηναία «Ασπασία», ο Αλβανός Γκέγκης, ο Οθωμανός Αθηναίος «Μουράτ». Η επιλογή αυτή μαζί με την εστίαση στην καθημερινή εμπειρία των υποκειμένων στοχεύουν στη σύνδεση ποικίλων ομάδων κοινού με το παρελθόν μέσα από την έκφραση παρόμοιων αναγκών (συναισθηματικών, ιατρικών, διατροφικών κ.ά.) σε ένα άλλο ιστορικό πλαίσιο. Η εκπροσώπηση χαρακτήρων που ενσαρκώνουν διαφορετικές πλευρές<sup>v</sup> διευκολύνει, επίσης, την ταύτιση με ομάδες κοινού που έχουν παρόμοια χαρακτηριστικά σήμερα. Οι χρήστες της εφαρμογής μπορούν να διαδράσουν με τις σκηνές και να επιλέξουν διαφορετικές γωνίες παρακολούθησης όπως και χωρικές αποστάσεις από τους χαρακτήρες και τις δράσεις, αποκτώντας έτσι ευρύτερη κατανόηση των γεγονότων της αφήγησης και του περιβάλλοντος χώρου.

Ο σχεδιασμός των εικονικών χαρακτήρων (avatars) παραμένει όσο γίνεται πιο πιστός στην απεικόνιση των προσώπων, των σωμάτων και των ρούχων της εποχής που συναντάμε στις πηγές. Για την ακριβή απόδοση των ενδυμάτων των avatars έγινε εκτεταμένη έρευνα στο πλούσιο οπτικό υλικό της εποχής (ζωγραφική, χαρακτική, χαλκογραφίες κ.λπ.), ενώ σημαντική ήταν η βοήθεια του Πελοποννησιακού Λαογραφικού Ιδρύματος (ΠΛΙ) που διαθέτει εικόνες της συλλογής προτύπων (patrons) ρούχων της εποχής. Παράλληλα, έγινε δευτερογενής έρευνα σχετικά με τους ανθρωπολογικούς τύπους των Βαλκανίων και της Ανατολικής Μεσογείου με σκοπό την κατά το δυνατόν ακριβέστερη απόδοση των χαρακτηριστικών του προσώπου και του σώματος των χαρακτήρων.

Η γλώσσα των χαρακτήρων διαμορφώθηκε έτσι, ώστε να είναι κατανοητή σήμερα, αποδίδοντας, όμως, και μια αίσθηση της ιστορικής περιόδου. Μελετήθηκαν πρωτογενείς πηγές, π.χ. *Τα απομνημονεύματα* του Π. Σκουζέ και του Μακρυγιάννη, και επισημάνθηκαν οι διαφοροποιήσεις στις διατυπώσεις μερών του λόγου που παραμένουν κατανοητές και σήμερα. Επιπλέον, συγκροτήθηκε ένα λεξικό με ελληνικές λέξεις και τη σημασία τους στη συγκεκριμένη ιστορική περίοδο, καθώς και με τουρκικές και αλβανικές λέξεις, ορισμένες από τις οποίες ενσωματώθηκαν στους διαλόγους των χαρακτήρων οθωμανικής και αλβανικής καταγωγής αντίστοιχα. Κατά τη διαμόρφωση των διαλόγων έγινε προσπάθεια ενσωμάτωσης λέξεων που είναι γνωστές σήμερα, αλλά με διαφορετική σημασία, καθώς και λέξεων που διατηρούν την ίδια σημασία<sup>vi</sup>.

### *Οπτικοποίηση της δράσης*

Ο σχεδιασμός της ψηφιακής αφήγησης επικεντρώθηκε στην προσομοίωση δύο χώρων. Ο ένας είναι η βορειο-δυτική πλευρά του βράχου (που συμπεριλαμβάνει τη σπηλιά του Πανός, την πηγή της Κλεψύδρας και τις σκάλες ανόδου μέχρι την πόρτα των Προπυλαίων). Ο άλλος είναι ο Σερπεντζές (σημερινό Ηρώδειο), που προσομοιώνεται όπως ήταν με τις επιχωματώσεις εκείνης της εποχής. Οι ιστορίες της εφαρμογής, διαρθρωμένες σε σκηνές και υπο-σκηνές, εκτυλίσσονται σε αυτούς τους δύο προσομοιωμένους χώρους.

Η ψηφιακή αποκατάσταση των τοπίων και του φυσικού περιβάλλοντος, βασίστηκε σε δημοσιευμένες πηγές της εποχής. Έργα όπως εκείνο του Dodwell, στο οποίο δημοσίευσε πολλά χαρακτηριστικά και απεικονίσεις καθημερινών σκηνών στην Αττική, συνέβαλαν στην αποτύπωση του οικιστικού περιβάλλοντος, στην εξοικείωση με το πυκνοκατοικημένο τότε κάστρο της Ακρόπολης και τις συνήθειες των κατοίκων. Παράλληλα, η λεπτομερής περιγραφή καθημερινών σκηνών που συναντάμε σε κείμενα της εποχής συχνά μάς βοήθησε στην εικονογραφική απόδοση κινήσεων και στάσεων του σώματος των χαρακτήρων της εφαρμογής (Dodwell 1819, σσ. 42-43, 50· Σατωβριάνδος, σσ. 69-70)<sup>vii</sup>.

### *Τα ψηφιακά εργαλεία*

Βασική ιδέα για τη δημιουργία της εφαρμογής ήταν να συνδυαστεί η φυσική παρουσία του χρήστη σε συγκεκριμένα σημεία γύρω από τον βράχο της Ακρόπολης (βλ. παραπάνω), όπου, μέσω γεωεντοπισμού, μπορεί να παρακολουθήσει και να διαδράσει ως έναν βαθμό με την ψηφιακή αφήγηση που έχει από πριν αποθηκεύσει στο κινητό του ή στο tablet του<sup>viii</sup>. Η φυσική παρουσία των χρηστών στο «θέατρο» της τρίτης πολιορκίας κρίθηκε απαραίτητη, προκειμένου να μπορούν να συγκρίνουν τη σημερινή μορφή της Ακρόπολης με εκείνη του «κάστρου», που συνιστούσε τότε τη μορφολογία του βράχου, όπως την καθόριζαν οι φυσικές συνθήκες της εποχής, αλλά και οι επιπτώσεις της πολυετούς επανάστασης στην περιοχή της Αθήνας.

Στόχος μας ήταν να προσομοιάσουμε το έδαφος, το περιβάλλον και τα ερείπια όπως θα φαινόταν τότε, όσο μπορούμε, βέβαια, να το κατανοήσουμε μέσα από τη μελέτη ενός corpus οπτικών και κειμενικών τεκμηρίων που διαθέτουμε από εκείνη την εποχή. Για τον σκοπό αυτό συμβουλευτήκαμε παλιούς χάρτες, σχέδια, υδατογραφίες και έντυπα του τέλους του 18<sup>ου</sup> και των αρχών του 19<sup>ου</sup> αιώνα, σε συνδυασμό με γραπτές περιγραφές και δακτυλοτυπίες που χρονολογούνται πριν από την έναρξη των αρχαιολογικών ανασκαφών. Παρότι δεν ισχυριζόμαστε ότι η απόδοση του χώρου είναι απολύτως ακριβής, η προσέγγισή μας προσομοιάζει μια ανακατασκευή η οποία επιδιώκει να αποκαλύψει στο σημερινό κοινό πόσο διαφορετικός ήταν ο χώρος του βράχου το 1827.

Το καλλιτεχνικό στυλ των γραφικών του έργου, όπως και το ηχητικό μέρος του, τα στοιχεία δηλαδή που συνθέτουν το διαδραστικό περιβάλλον της εφαρμογής, παίζουν σημαντικό ρόλο στο να διαφοροποιηθεί η εμπειρία του χρήστη από εκείνη που συναντάμε σε προσομοιώσεις εμπορικών ιστορικών βιντεοπαιχνιδιών. Στόχος μας είναι η οπτικοποίηση του χώρου με συνέπεια προς την ιστορική και πολιτισμική πραγματικότητα της εποχής και όχι η δημιουργία μιας προσομοίωσης με υπερ-ρεαλιστική αληθοφάνεια<sup>ix</sup>. Αντιθέτως, εκλαμβάνουμε τον εικονικό χώρο περισσότερο σαν θεατρική σκηνή. Έτσι, η ψηφιακή σχεδιαστική και ζωγραφική παρέμβαση αποβλέπει στη δημιουργία μιας θεατρικής εικόνας και αίσθησης.

Ας σημειωθεί εδώ ότι σε σύγκριση με την τεχνολογία της αναπαράστασης στον αναλογικό χώρο και χρόνο, όπου οι τεχνικές δημιουργίας και κατασκευής παραμένουν επί μακρόν σχετικά οι ίδιες, στη ψηφιακή σφαίρα συμβαίνει το αντίθετο. Έτσι, πολύ συχνά ψηφιακά έργα που έχουν παραχθεί με βάση μια τεχνολογία πενταετίας καθίστανται παρωχημένα, δηλαδή στην πράξη μη λειτουργικά και βέβαια όχι προσβάσιμα, όταν αλλάξει η πολιτική της εταιρείας που παρέχει το λογισμικό ή το υλισμικό, αλλά και όταν επιβληθούν μέτρα ασφάλειας στη διαδικτυακή διανομή.

Πράξεις δηλαδή που τροποποιούν τις δυνατότητες πρόσβασης στα ψηφιακά έργα. Έχοντας κατά νου τα παραπάνω, επιλέξαμε να χρησιμοποιήσαμε ως κεντρικό κόμβο το λογισμικό της παιχνιδομηχανής Unity<sup>x</sup>. Η μηχανή Unity είναι πολύ δημοφιλής στο χώρο της δημιουργίας βιντεοπαιχνιδιών και γενικότερα στις ψηφιακές διαδραστικές αφηγήσεις διαφόρων τύπων. Κυρίως, όμως, προσφέρει δυνατότητες ιδιαίτερες ευνοϊκές για τον σχεδιασμό σε κινητά τηλέφωνα και tablets. Παράλληλα, διατηρεί μια ικανοποιητική σχέση με τις διαβαθμίσεις ανανέωσης του λογισμικού της έτσι, ώστε να μην αναιρούνται απόλυτα τα έργα που έχουν δημιουργηθεί με προηγούμενες εκδόσεις της<sup>xi</sup>.

Σε συνδυασμό με την Unity, χρησιμοποιήθηκε το λογισμικό Autodesk Maya και το Pixologic Zbrush για τη μοντελοποίηση και τη «σμίλευση» της τοπογραφίας του τοπίου και για τη δημιουργία αντικειμένων και χαρακτήρων (avatars) και το λογισμικό Adobe Substance για τη δημιουργία των υφών επιφανείας. Το Adobe Substance χρησιμοποιείται στην ψηφιακή «ζωγραφική», για να αποδώσει δηλαδή για τη γεωμετρία των αντικειμένων σε ένα τρισδιάστατο περιβάλλον, όπου προσομοιώνεται ο τρόπος με τον οποίο εμφανίζονται τα υλικά στον πραγματικό, φυσικό κόσμο.

Τέλος, η μηχανή Unity (game editor και runtime) χρησιμοποιήθηκε για την επιμέλεια σε πραγματικό χρόνο του προσομοιωμένου περιβάλλοντος, των εικονικών καμερών, των ατμοσφαιρικών εφέ, των κινήσεων των χαρακτήρων, των διαλόγων, των ηχητικών εφέ, τη σύνδεση σκηνών και γεγονότων, καθώς και του τελικού gameplay που προσφέρεται για διάδραση στους χρήστες.

*Εν κατακλείδι*

7

Η δράση φιλοδοξεί να καλύψει ένα σημαντικό κενό στην έρευνα, στην πρόσληψη και στη διάχυση των τεκμηρίων που σχετίζονται με την Επανάσταση του 1821. Η πρωτοτυπία της εντοπίζεται στη δημιουργία ενός ψηφιακού ερμηνευτικού εργαλείου για κινητά τηλέφωνα και tablets, το οποίο είναι προσβάσιμο σε διαφορετικές ομάδες κοινού και αξιοποιεί τη μεθοδολογία του μουσειακού θεάτρου για τη δημιουργία υποκειμενικών αφηγήσεων «φανταστικών» χαρακτήρων με παιγνιώδη, ευχάριστο και κατανοητό τρόπο. Οι διάσπαρτες πληροφορίες που δίνονται μέσα στους διαλόγους και τις σκηνές της εφαρμογής συνθέτουν το μωσαϊκό της οθωμανικής κοινωνίας των επαναστατικών χρόνων και χρησιμεύουν στην εκμείλιξη ερωτημάτων σχετικά με τις καθιερωμένες και διαδεδομένες αναπαραστάσεις της εθνικής ιστοριογραφίας. Μέσα από αυτή τη διαδικασία ενθαρρύνεται η κατανόηση διαφορετικών όψεων του παρελθόντος και η κριτική εμπλοκή του επισκέπτη με τα ιστορικά αφηγήματα. 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 ευρύτερες ομάδες κοινού.

## **Βιβλιογραφία**

### ***Ελληνόγλωσση***

Βενιέρη, Φ. (2022). *Μουσειακό θέατρο: Ιστορία, θεωρία, εφαρμογές*, Θεσσαλονίκη: Δίσιγμα.

Beaton, R. (2021). *Η Ελληνική Επανάσταση του 1821 και η παγκόσμια σημασία της*, Αθήνα: Αιώρα.

- Braudel, F. (1999). *Μελέτες για την ιστορία*, Αθήνα: Εταιρεία Μελέτης Νέου Ελληνισμού – Μνήμων.
- Εξερτζόγλου, Χ. (2020). *Η δημόσια ιστορία. Μια εισαγωγή*, Αθήνα: Εκδόσεις του Εικοστού Πρώτου.
- Ίγκερς, Γ. (1999). *Η ιστοριογραφία στον 20ό αιώνα*, Αθήνα: Νεφέλη.
- Κρεμμυδάς, Β. (2016). *Η ελληνική επανάσταση του 1821. Τεκμήρια αναψηλαφήσεις, ερμηνείες*, Αθήνα: Gutenberg.
- Λαΐου, Σ., και Σαρηγιάννης, Μ. (2019). *Οθωμανικές αφηγήσεις για την ελληνική επανάσταση*, Αθήνα: Εθνικό Ίδρυμα Ερευνών.
- Μακρυγιάννη, Σ. (2014). *Απομνημονεύματα*, Αθήνα: Βιβλιοπωλείον της Εστίας.
- Noiret, S. (2015). Υπάρχει τελικά διεθνής δημόσια ιστορία; Στο Α. Ανδρέου κ.ά. (επιμ.) *Η δημόσια ιστορία στην Ελλάδα: Χρήσεις και καταχρήσεις της ιστορίας*, Θεσσαλονίκη: Επίκεντρο, 51-64.
- Παπανικολάου, Λ. (1991). *Κοινωνική ιστορία της Ελληνικής Επανάστασης του 19ου αιώνα*, Αθήνα: Σύγχρονη Εποχή.
- Πεντάζου, Ι. (2017). *Ιστορία σε έκθεση. Πρακτικές ψηφιακού σχεδιασμού*, Αθήνα: Εκδόσεις ΕΑΠ.
- Σατωβριάνδος. (2019). *Οδοιπορικό του 1806*, Αθήνα: Μεταίχμιο.
- Σκουζές, Π. (1948). *Χρονικό της σκλαβωμένης Αθήνας*, Αθήνα: Α. Κολολός.
- Σουρμελής, Δ. (1834). *Ιστορία των Αθηνών κατά τον Υπέρ Ελευθερίας Αγώνα αρχομένη από της επαναστάσεως μέχρι της αποκαταστάσεως των πραγμάτων*, Αθήνα.
- Φιλήμων, Ι. (1859). *Δοκίμιον ιστορικών περί της Ελληνικής Επανάστασεως*, Αθήνα: Τύποις Π. Σούτσα και Α. Κτενά.
- Χάου, Σ. Γ. (1997). *Ιστορική σκιαγραφία της Ελληνικής Επανάστασης*, Αθήνα: Εκάτη.

### **Ξενογλωσση**

- Bycer, J. (2018). Risks of realism in game design. Why the pursuit of realism can hinder playability [κείμενο στον παγκόσμιο ιστό] <https://medium.com/super-jump/the-risk-of-embracing-realism-4673a8bb724c> (πρόσβαση: 20 Φεβρουαρίου 2022).
- Chandler, R. (1776). *Travels in Greece or an account of a tour made at the expense of the Society of dilettanti*, Oxford: Printed at the Clarendon Press.
- Dodwell, E. (1819). *A classical and topographical tour through Greece during the years 1801, 1805 and 1806*, London: Printed for Rodwell and Martin.
- Dodwell, E. (1821). *Views in Greece from drawings*, London: Rodwell and Martin.
- Finlay, G. (1861). *History of the Greek Revolution*, Edinburgh and London: William Blackwood & sons.
- Jackson, A. and Kidd, J. (2008). *Performance, Learning, Heritage: Research Report*, Manchester: Center for Applied Theater Research, <http://www.plh.manchester.ac.uk/documents/Performance,%20Learning%20&%20Heritage%20-%20Executive%20Summary.pdf> (πρόσβαση: 20 Φεβρουαρίου 2022).
- Leake, W. M. (1826). *An historical outline of the Greek Revolution*, London: John Murray.
- Leon, S. (2017). Complexity and collaboration: Doing public history in digital environments. Στο P. Hamilton and J.B. Gardner (επιμ.) *The Oxford Handbook of Public History*, Oxford: Oxford University Press, 44-67.
- Mccall, J. (2019). Playing with the past: history and video games (and why it might matter), *Journal of Geek Studies* 6(1): 29-48.



- Maggelsen, S. (2007). *Living History Museums: Undoing History through Performance*, Maryland, Toronto, UK: The Scarecrow Press.
- Maggelsen, S. and Malloy, R. (επιμ. 2011). *Enacting History*, Alabama: The University of Alabama Press.
- Munley, E.M. (1993). Evaluation Study of 'Buyin' Freedom'. Στο C. Hughes (επιμ.) *Perspectives on Museum Theater*, Washington, DC: American Association of Museums, 69-94.
- Mouw, M. και Spock, D. (2007). Immersive Media: Creating Theatrical Storytelling Experiences. Στο H. Din και Ph. Hecht (επιμ.) *The Digital Museum: A Think Guide*, Washington, DC: American Association of Museums, 45-56.
- Noiret, S. (2018). Digital Public History. Στο D. Dean (επιμ.) *A Companion to Public History*, London: Wiley Blackwell, 111-124.
- Pustz, J. (2010). *Voices from the back stairs: Interpreting servant's lives at historic house museums*, DeKalb: Northern Illinois University Press.
- Wordsworth, C. (1855). *Athens and Attica: Notes of a tour*, London: John Murray.

---

<sup>i</sup> Η ομάδα που ανέλαβε τη δημιουργία και την παραγωγή της ψηφιακής εφαρμογής, δηλαδή τη μεταφορά της ιστοριογραφικής έρευνας, καθώς και της ενσωμάτωσης στο ψηφιακό περιβάλλον της μεθοδολογίας του μουσειακού θεάτρου, έχει μια εμπειρία είκοσι χρόνων στη δημιουργία ψηφιακών αφηγήσεων και, πιο συγκεκριμένα, κοινωνικοπολιτικών βιντεοπαιχνιδιών δομημένων στη βάση διεπιστημονικών και καλλιτεχνικών πρακτικών. Βλ. <https://www.personalcinema.org/>.

<sup>ii</sup> Βεβαίως, η αμφισβήτηση των πρώτων αναγνώσεων της Ελληνικής Επανάστασης από τους πρώτους ιστορικούς του 19ου αι. ξεκίνησε πολύ πριν από την τρέχουσα επέτειο. Από τα χρόνια του Κορδάτου και τη μαρξιστική ανάγνωση των γεγονότων μέχρι την κοινωνική προσέγγιση του Παπανικολάου και του Κρεμμυδά, η ελληνική ιστοριογραφία έχει επανειλημμένα επιχειρήσει να ανασυνθέσει και κυρίως να εντοπίσει σημεία και στοιχεία της πραγματικότητας της εποχής που είχαν παραγνωρίσει οι προγενέστεροι μελετητές (βλ., ενδεικτικά, Κρεμμυδάς, 2016· Παπανικολάου, 1991).

<sup>iii</sup> Για μια βασική εξοικείωση με το πεδίο της δημόσιας ιστορίας στα ελληνικά βλ. Εξερτζόγλου (2020).

<sup>iv</sup> Το μουσειακό θέατρο περιλαμβάνει ένα εύρος μεθοδολογικών εργαλείων που επιτρέπουν τη δημιουργική διαχείριση των αφηγηματικού υλικού, υπερβαίνοντας τα όρια άλλων ερμηνευτικών προσεγγίσεων (Βενιέρη 2022). Μπορεί να υπηρετήσει μεγάλη ποικιλία στόχων και προσεγγίσεων: μπορεί να δημιουργήσει μια «κλειστή» ή/και νοσταλγική εικόνα του παρελθόντος ή, αντίθετα, να δημιουργήσει ερωτήματα και προβληματισμό σχετικά με τα ιστορικά αφηγήματα, τονίζοντας τη συνθετότητα των ιστορικών διαδικασιών (Maggelsen 2007· Maggelsen and Malloy 2011), ενώ έχει αποδειχθεί πολύτιμο εργαλείο ερμηνείας δύσκολων και ευαίσθητων θεματικών (Jackson and Kidd 2008· Munley 1993). Προϋπόθεση, ωστόσο, για την ενεργοποίηση αυτών των δυνατοτήτων είναι να έχει προηγηθεί ο κατάλληλος σχεδιασμός.

<sup>v</sup> Οικονομικοί και χρονικοί περιορισμοί δεν επέτρεψαν τον εμπλουτισμό της εφαρμογής με επιπλέον πρόσωπα διαφορετικών ηλικιακών ή εθνοτικών ομάδων, όπως παιδιά, Αιθίοπες, κ.ο.κ.

<sup>vi</sup> Για την ηχογράφηση των διαλόγων και των μονολόγων των χαρακτήρων που δημιουργήθηκαν με τη μεθοδολογία του μουσειακού θεάτρου, συνεργαστήκαμε με ηθοποιούς που έχουν προηγούμενη εμπειρία σε έργα που αφορούν το μουσειακό θέατρο.

<sup>vii</sup> Ωστόσο, τα έργα ιστορικών αναπαραστάσεων ή αναβιώσεων είτε υλοποιούνται στην αναλογική διάσταση είτε στην ψηφιακή αντιμετωπίζουν πάντοτε περιορισμούς σε σχέση με την κειμενική περιγραφή. Στην περίπτωση του έργου RevAthens η δέσμευση ότι οι ψηφιακές απεικονίσεις θα στηρίζονταν στην τεκμηριωμένη ιστορική και κοινωνική πραγματικότητα περιόρισαν την ενσωμάτωση πολλών σκηνών ή επεισοδίων. Ο χρόνος που απαιτούσε η ψηφιακή σύνθεση κάθε σκηνής από τους ερευνητές διαφορετικών ειδικοτήτων δεν μας επέτρεψε να εντάξουμε πολυάνθρωπες σκηνές, όπως για παράδειγμα, οι αψιμαχίες έξω από το τείχος του Σερπεντζέ, η άφιξη του τάγματος του Φαβιέρου και η κατάρρευση της οροφής του Ερεχθείου.

<sup>viii</sup> Η ψηφιακή εφαρμογή βρίσκεται διαθέσιμη δωρεάν για κατέβασμα στην ιστοσελίδα του έργου.

<sup>ix</sup> Ο όρος «υπερ-ρεαλισμός» αναφέρεται στον συγκεκριμένο τρόπο μοντελοποίησης που χρησιμοποιείται κατά κόρον στη βιομηχανία των βιντεοπαιχνιδιών. Τα υπερ-ρεαλιστικά γραφικά που

αποσκοπούν στην εμφάνιση της «πραγματικότητας» του εικονικού χώρου, συχνά την υπερβαίνουν, δείχνοντας σε υπερβολικό βαθμό λεπτομέρειες των εικονικών χαρακτήρων και του περιβάλλοντος. Στόχος είναι η «αιχμαλώτιση» των παικτών μέσω της αληθοφάνειας των γραφικών της προσομοίωσης, και η αύξηση της εμπύθισης τους στον παιγνιώδη κόσμο. Τα υπερ-ρεαλιστικά γραφικά έχουν δεχτεί έντονη κριτική για το ότι εμπλέκονται στο gameplay, αποπροσανατολίζοντας τον παίκτη και μετατρέποντας το game space του βιντεοπαιχνιδιού σε απλό θέαμα (Bycer 2018). Στο RevAthens αποσκοπούμε στην προσομοίωση της ιστορικής πραγματικότητας της περιόδου χωρίς να προσβλέπουμε στη θεαματικοποίησή της.

\* [https://en.wikipedia.org/wiki/Unity\\_\(game\\_engine\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Unity_(game_engine))

<sup>xi</sup> Ας σημειωθεί εδώ πως ο σχεδιασμός της ψηφιακής αφήγησης, που ουσιαστικά βασίζεται σε μια μεταφορά κειμενικών, δηλαδή αναλογικών αποτυπώσεων, γραφής και μέσων, στο κωδικοποιημένο περιβάλλον του ψηφιακού κόσμου και των αντίστοιχων συσκευών αναπαραγωγής των μηνυμάτων και της πληροφορίας που διακινούν, απαιτεί τη χρήση κάποιας μορφής γέφυρας. Η γέφυρα αυτή αποσκοπεί στην όσο δυνατόν καλύτερη απεικόνιση και συνεπώς κατανόηση της μεταφοράς από τον αναλογικό χώρο, όπου παραδοσιακά τοποθετείται και παράγει έργο η ιστορική επιστημονική κοινότητα, στον ψηφιακό αλγοριθμικό, ριζικά διαφορετικά κωδικοποιημένο χώρο, όπου επιτελείται η ψηφιακή τελική μεταφορά της συνολικής πληροφορίας. Έτσι, δημιουργήθηκε μια διαδικτυακή σελίδα που φιλοξενεί καταγραφές, σκέψεις, εικόνες και τελικά καταγράφει τη διαδικασία παραγωγής των ιδεών που αφορούν την εξέλιξη του έργου ως οργανικού συνόλου αναλογικής και ψηφιακής σύνθεσης. Ειδικότερα για το σκοπό καταγραφής και κατανόησης της κατασκευής του gameplay και της διαδραστικότητας της εφαρμογής, με άλλα λόγια ένα είδος storyboard, χρησιμοποιούνται σχέδια και σκίτσα τόσο με υλικό μολύβι και μελάνι, όσο και ψηφιακές εικόνες που παράγονται από προγράμματα επεξεργασίας εικόνας.