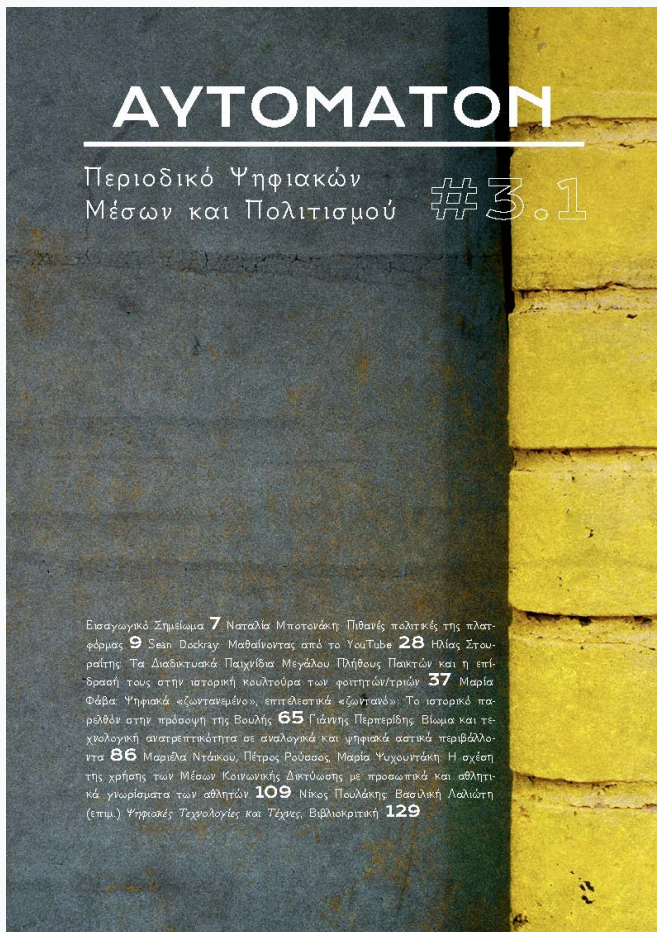


# Αυτόματον: Περιοδικό Ψηφιακών Μέσων και Πολιτισμού

Τόμ. 3, Αρ. 1 (2024)

Αυτόματον Τεύχος 3.1



Ψηφιακά «ζωντανεμένο», επιτελεστικά «ζωντανό»

Μαρία Φάβα

doi: [10.12681/automaton.38846](https://doi.org/10.12681/automaton.38846)

Copyright © 2024



Άδεια χρήσης [Creative Commons Αναφορά 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

## Βιβλιογραφική αναφορά:

Φάβα Μ. (2024). Ψηφιακά «ζωντανεμένο», επιτελεστικά «ζωντανό»: Το ιστορικό παρελθόν στην πρόσοψη της Βουλής. *Αυτόματον: Περιοδικό Ψηφιακών Μέσων και Πολιτισμού*, 3(1), 65–85.  
<https://doi.org/10.12681/automaton.38846>

## Ψηφιακά «ζωντανεμένο», επιτελεστικά «ζωντανό»: Το ιστορικό παρελθόν στην πρόσοψη της Βουλής

Μαρία Φάβα\*

### Περίληψη

Στα τέλη του 2020 και το 2021, τη χρονιά που το ελληνικό κράτος γιόρτασε τα 200 χρόνια από την Επανάσταση του 1821 και εν μέσω της πανδημίας του κορονοϊού, στην πρόσοψη του ελληνικού Κοινοβουλίου προβλήθηκαν, με πρωτοβουλία του στρατού, της Επιτροπής «Ελλάδα 2021» και της ίδιας της Βουλής, ψηφιακά ιστορικά αφηγήματα με τη μέθοδο της χαρτογραφημένης προβολής (projection mapping). Τι προέκυψε από τη συνάντηση της ψηφιακής τεχνολογίας με το «ζωντάνεμα» της ιστορίας, στην επιφάνεια του εμβληματικότερου κτιρίου του ελληνικού κράτους; Μελετώντας τη μετατροπή της Βουλής σε οθόνη, εντοπίζουμε μία σημαντική μελέτη περίπτωσης που αποτυπώνει τον συντονισμό της επίσημης δημόσιας ιστορίας με τους κανόνες των δικτύων ψηφιακής οικονομίας και αναδεικνύει τη «ζωντανότητα» (liveness) ως την πιο ξεχωριστή, επιτακτικά διεκδικήσιμη, αντίληψη ιστορικότητας της εποχής μας.

**Λέξεις κλειδιά:** χαρτογραφημένη προβολή, Βουλή, δημόσια ιστορία, ψηφιακή επιτέλεση, ζωντανότητα

\* Υποψήφια Διδακτόρισα, ΙΑΚΑ, Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας, maryfava972@gmail.com.

## Digitally “Alive”, Performatively “Live”: The Historical Past on the Hellenic Parliament Façade

**Mary Fava\***

### **Abstract**

Towards the end of 2020 and throughout 2021 -the year in which the Greek state celebrated the 200<sup>th</sup> anniversary of the Greek Revolution and in the midst of the covid-19 pandemic, digital historical narratives were projected onto the façade of the Hellenic Parliament. The initiative was spearheaded by the Hellenic Armed Forces, the “Greece 2021” Committee and the Hellenic Parliament, using projection mapping technology. What happens when digital technology converges with “history coming alive” on the façade of the most emblematic building of the Greek state? By examining the transformation of the Parliament building into a digital screen, this essay presents a significant case study that underscores the coordination of official public history with digital economy networks and highlights “liveness” as the most distinctive and urgently claimed understanding of “historicity” in contemporary society.

**Keywords:** projection mapping, Hellenic Parliament, public history, digital performance, liveness

\* PhD Candidate, Department of History, Archaeology and Social Anthropology, University of Thessaly, maryfava972@gmail.com.

## Εισαγωγή

Στη μετάβαση από το «πανδημικό» 2020 στο «επετειακό» 2021, η τεχνολογική μέθοδος του projection mapping επιστρατεύτηκε από τρεις θεσμούς του ελληνικού κράτους για να προβάλει τις εξιστορητικές τους εκδοχές για το ελληνικό παρελθόν στην επιφάνεια του εμβληματικότερου κτιρίου του – της Βουλής. Το απόγευμα της 21<sup>ης</sup> Νοεμβρίου 2020 και ενώ η πανδημία του Covid-19 επέλαυε, προβλήθηκε στην πρόσοψη της Βουλής ένα ψηφιακό αφήγημα, με σκοπό την απόδοση τιμών στις Ένοπλες Δυνάμεις της χώρας. Η προβολή έλαβε χώρα ενώπιον ελάχιστων –πλην εμβρόντητων ή/και ενθουσιωδών– θεατών, ταυτόχρονα όμως υπήρξε διαδικτυακά διαθέσιμη σε πολυάριθμους χρήστες. Η «κατάληψη» της επιφάνειας του Κοινοβουλίου από στρατιωτικά σύμβολα αναμόχλευσε μνήμες από τις εορταστικές πρακτικές της δικτατορίας, είτε προκαλώντας «ρίγη συγκίνησης» (Μαζανίτης 2020) είτε κερδίζοντας χαρακτηρισμούς όπως «Ψηφιακή Αρετή των Ελλήνων»<sup>1</sup> (Τριανταφύλλου 2020) ή ακόμη, «μεταμοντέρνα γΥΝΕΔ-οποίηση της Ελλάδας».<sup>2</sup> Η προβολή απελευθέρωσε μια σειρά από μνημονικά, πολιτικά και ταυτοτικά φορτία, που πυροδότησαν έντονα πάθη σε έναν ακόμη «πολιτισμικό πόλεμο» (culture war) στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης. Η επιλογή της πρόσοψης του Κοινοβουλίου ως οθόνης προβολής του στρατιωτικού παράγοντα και η οπτικοποίηση του αφηγήματος σχηματοποιούσαν στο παρόν ένα παρελθόν που ίσως τελικά να μην ήταν τετελεσμένο· εικονογραφούσαν ένα δυνητικό μέλλον που σε άλλους φάνταζε δυστοπικά απειλητικό και σε άλλους ευοίωνα νοσταλγικό. Το επόμενο έτος, στην πρόσοψη διαδραματίστηκε με την ίδια τεχνική μια οπτικοποιημένη αφήγηση του Αγώνα του 1821 μέσα από έργα τέχνης. Η προβολή αυτή υπήρξε μία από τις κεντρικές δράσεις της Επιτροπής «Ελλάδα 2021», του επίσημου κρατικού φορέα για τον εορτασμό των 200 χρόνων από την Ελληνική Επανάσταση. Με τον ίδιο τρόπο προβλήθηκε και η επετειακή έκθεση που διοργάνωσε η ίδια η Βουλή των Ελλήνων αξιοποιώντας τις εικαστικές συλλογές της.<sup>3</sup>

Η «χαρτογραφημένη προβολή», όπως έχει επικρατήσει να αποδίδεται το projection mapping ή video mapping (Λιάπη 2022), δεν ήταν άγνωστη στην Ελλάδα. Κατά τη διάρκεια της τελευταίας δεκαετίας είχε αρχίσει σταδιακά να εφαρμόζεται σε κτίρια του αστικού ιστού, εισάγοντας στην ελληνική πραγματικότητα αυτή τη, δημοφιλή στο εξωτερικό, πρακτική προώθησης –διαφημιστικού και ψυχαγωγικού κυρίως– περιεχομένου, που φιλοτεχνεί στον νυχτερινό ορίζοντα των πόλεων φαντασμαγορικά, ψευδαισθητικά θεάματα. Ούτε ήταν η πρώτη φορά που το πολυσήμαντο οικοδόμημα στην καρδιά της Αθήνας μετατρέποταν σε πεδίο άσκησης μιντιακών καινοτομιών. Από την ανέγερσή του στα μέσα του 19<sup>ου</sup> αιώνα ως ανακτόρου και, κυρίως, μετά τη μετατροπή του σε έδρα του Κοινοβουλίου το 1929, δεν έπαψε να

1 Παραπέμποντας στις γιορτές της «Πολεμικής Αρετής των Ελλήνων» της περιόδου της δικτατορίας του 1967-1974.

2 Φράση από την αγόρευση του Γ. Βαρουφάκη στην Ολομέλεια της Βουλής στις 25 Νοεμβρίου 2020, όπου συζητήθηκε η προβολή (*Πρώτο Θέμα*, 2020).

3 Τα βίντεο των προβολών διαθέσιμα εδώ: <https://www.youtube.com/watch?v=Ia9nFDv47u8&list=PLumtgMU25x8xkfhZC9dGw2WuGkYrRIDzQ>.

διεκδικείται από την εκάστοτε πολιτική εξουσία ως κάτοπτρο που αντανakλούσε και εξακτίνωνε τις επικοινωνιακές της τακτικές. Εκείνο που ήταν πραγματικά πρωτόγνωρο για τα ελληνικά δεδομένα ήταν η μετατροπή του ίδιου του κτιρίου σε αστική οθόνη (urban screen) και κατ' επέκταση σε εργαλείο του κράτους για την επιτέλεση δημόσιας ιστορίας<sup>4</sup> και, μάλιστα, με επικοινωνιακή προμετωπίδα τη φράση «Η ιστορία “ζωντανεύει”».

Οι προβολές συνιστούν ένα πολύπλοκο, σχεδόν αξεδιάλυτο, πλέγμα συσχετισμών, το οποίο περιλαμβάνει πεδία όπως η δημόσια ιστορία, η ψηφιακή τεχνολογία και δικτύωση, ο πολιτισμός της εικόνας (visual culture), το συν-αίσθημα και η συν-κίνηση, οι πολιτικές μνήμης, αλλά και οι κανόνες που θέτει η ψηφιακή οικονομία του ύστερου καπιταλισμού. Στο άρθρο αυτό θα επιχειρήσω να αναλύσω τις προβολές ως παραδείγματα δημόσιας ψηφιακής ιστορίας που απηχούν και συνδιαμορφώνουν ταυτόχρονα μια σειρά μετατοπίσεων σε αλληλένδετα, ρευστά και συνεχώς μεταβαλλόμενα δίκτυα παραγωγής ιστορικού, πολιτικού και οικονομικού νοήματος, και θα διερευνήσω μια σειρά ερωτημάτων: Πώς προέκυψε η οθονοποίηση της πρόσοψης της Βουλής και πώς κατασκευάστηκε ψηφιακά η εμπειρία της «ζωντανής ιστορίας» στην επιφάνειά της; Μπορούν άραγε οι χαρτογραφημένες προβολές να νοηματοδοτηθούν ως επιτελεστικός μηχανισμός στον δημόσιο χώρο; Είναι εφικτό να ενταχθούν στις ζωντανές επιτελέσεις (live performances) της ιστορίας και να ερμηνευτούν με αναλυτικό εργαλείο τη «ζωντανότητα» (liveness); Και το κυριότερο: γιατί η συνθήκη της «ζωντανότητας» ήταν απαραίτητη και θεσμικά επιλέξιμη στην οθονοποίηση της Βουλής;

## Η Βουλή ως urban screen: από τη φωταγώγηση στην οθονοποίηση

Η χαρτογραφημένη προβολή ή χωρική επαυξημένη πραγματικότητα («spatial augmented reality») συνίσταται στην προβολή κινούμενων εικόνων σε μη επίπεδες επιφάνειες – στην περίπτωσή μας, αρχιτεκτονικές προσόψεις. Οι εικόνες συναρμόζονται μέσω ειδικού λογισμικού με τα υλικά και δομικά στοιχεία του κτιρίου, με αποτέλεσμα όταν προβάλλονται πάνω του με τη συνδρομή φωτός από βιντεοπροβολείς (projectors) με ισχυρότατους λαμπτήρες, να προσαρμόζονται επακριβώς στα χαρακτηριστικά της επιφάνειάς του. Η χαρτογραφημένη προβολή έχει μια δυσκολία στο να οριστεί με ακρίβεια· έχει εννοιοποιηθεί ως τεχνολογική μέθοδος, καλλιτεχνικό κίνημα, επικοινωνιακός μηχανισμός και αστικό φαινόμενο (Schmitt κ.ά. 2020). Η προσπάθεια εννοιολόγησής της είναι μάλλον μάταιη, για τον πολύ απλό λόγο ότι εμπεριέχει όλα τα παραπάνω χαρακτηριστικά και επιπλέον, παραδό-

4 Με τον όρο «δημόσια ιστορία» αναφέρομαι στο ευρύτατο, ακόμη εξελισσόμενο, επιστημονικό πεδίο που εστιάζει στην επικοινωνιακή λειτουργία της ιστορίας και μελετά τους πολλαπλούς τρόπους με τους οποίους το παρελθόν παράγεται και καταναλώνεται στη δημόσια σφαίρα. Όπως χαρακτηριστικά σημειώνει ο Χ. Εξερτζόγλου (2020: 19), η δημόσια ιστορία αναφέρεται σε «όλες εκείνες τις πρακτικές και όλους εκείνους τους λόγους που χρησιμοποιούν το παρελθόν για τις ανάγκες του παρόντος, είτε αυτό γίνεται ρητά είτε όχι – συνήθως όχι».

ξως, δεν έχει ακόμη μελετηθεί συστηματικά. Δεν θα ήταν όμως αδόκιμο να την εντάξουμε στις «αναδυόμενες τεχνολογίες», αυτές «που αφενός με την πάροδο του χρόνου αποκτούν (τουλάχιστον ως ένα βαθμό) μορφολογική ή/και λειτουργική συνεκτικότητα και αφετέρου έχουν τη δυνατότητα να ασκήσουν σημαντική επιρροή στους κοινωνικοοικονομικούς τομείς εντός των οποίων χρησιμοποιούνται» (Μπούνια & Καταπότη 2021: 10).

Οι απαρχές της χαρτογραφημένης προβολής είναι επίσης δύσκολο να προσδιοριστούν με σαφήνεια (Schmitt κ.ά. 2020). Αν και η ιστορικότητά της εγγράφεται στο πλαίσιο των καταγιστικών εξελίξεων στον τομέα των ψηφιακών τεχνολογιών του ύστερου 20<sup>ου</sup> και του πρώιμου 21<sup>ου</sup> αιώνα, η γενεαλογία της ανάγεται πολύ παλαιότερα, στον 19<sup>ο</sup> αιώνα, ο οποίος και επιστρέφει δυναμικά ως ο κατεξοχήν διεκδικούμενος «προγονικός» χρόνος στις αναλύσεις μελετητών της ψηφιακής οπτικότητας (Μπιλάλης 2002). Οικείες πραγματικότητες των σύγχρονων αστικών οθονών, άρρηκτα συνδεδεμένες με τη διαφήμιση, πρωτοεμφανίστηκαν τον ύστερο 19<sup>ο</sup> αιώνα, όταν τέθηκαν τα θεμέλια ενός διακριτού, εξεικονισμένου πολιτισμού πάνω στον οποίο υλοποιούνταν οι αρχές της εμπορικής φαντασμαγορίας (Σταυρίδης 2018). Ο Έρκι Χουχτάμο (Erkki Huhtamo), σκιαγραφώντας μια «αρχαιολογία δημόσιων προβολών» («archaeology of public media displays») (Huhtamo 2005), αναγνωρίζει τέτοιες «πρωτο-οθόνες» σε κάθε δυναμικού χαρακτήρα πειραματισμό προβολής στον ανοιχτό δημόσιο χώρο. Ως χαρακτηριστικότερο παράδειγμα αναφέρει τον «μαγικό φανό» («magic lantern» ή «stereoptikon»), που συγχρόνως ενσωματώνει τις προόδους της φωτιστικής τεχνολογίας του 17<sup>ου</sup> αιώνα και τις εξάγει από τους εσωτερικούς, κλειστούς χώρους στο αστικό τοπίο (ό.π.). Κομβικής σημασίας ρόλο σε αυτές τις εξελίξεις κατέχει ο εξηλεκτρισμός. Η αξιοποίηση ποικίλων πρώιμων ηλεκτροφωτιστικών εφαρμογών (στον αστικό φωτισμό, σε διεθνείς εκθέσεις, σε αναμνηστικές τελετές) σηματοδοτεί την ανάδυση «ηλεκτρικών τοπίων» στα αστικά περιβάλλοντα. Η Κάρολιν Μάρβιν (Carolyn Marvin), μάλιστα, αναφέρεται στην έκλυση συναισθημάτων που προκαλούσαν αυτά τα εκτυφλωτικά για τον ύστερο 19<sup>ο</sup> αιώνα δημόσια ηλεκτρικά θεάματα, επισημαίνοντας τη μεγάλη δύναμη του ηλεκτρισμού ως επικοινωνιακού μέσου (Marvin 1988).

Η Ελλάδα, βέβαια, απείχε τότε πολύ από την «υπεροχή του ηλεκτρικού» (electrical sublime,<sup>5</sup> Nye 1991) που είχε ήδη κυριεύσει τα δυτικοευρωπαϊκά κράτη και, κυρίως, τις ΗΠΑ. Δεν πρέπει, ωστόσο, να μας διαφεύγει ότι σε μια εποχή που η ηλεκτροδότηση ήταν ισχυρός δείκτης νεωτερικότητας, η σημερινή Βουλή –που λειτουργούσε τότε ως ανάκτορο– ήταν το πρώτο κτίριο της Αθήνας που ηλεκτροφωτίστηκε, το 1889 (Ρούπα 2011: 425). Την περίοδο

5 Όρος που εισήγαγε ο David Nye ως υποκατηγορία του ευρύτερου όρου της «υπεροχής της τεχνολογίας» (technological sublime) που είχε διατυπώσει ο Leo Marx (1965). Ο Marx χρησιμοποίησε τον όρο για να περιγράψει τη μετατόπιση που συνέβη στα τέλη του 19<sup>ου</sup> αι., όταν γενικευμένα συναισθήματα όπως το δέος, ο θαυμασμός και ο τρόμος, που μέχρι τότε προξενούνταν μόνο από φυσικά φαινόμενα, εκλύονταν πλέον από τεχνολογικές εφαρμογές. Μελετώντας τα πρώτα χρόνια εξηλεκτρισμού των αμερικανικών πόλεων (1880-1920), ο Nye (1991: 59) υποστήριξε ότι «ο ισχυρός ηλεκτροφωτισμός πήγε την “υπεροχή της τεχνολογίας” ένα βήμα παραπέρα» και ότι «οι φωταγωγήσεις λειτούργησαν ως διαφήμιση του εξηλεκτρισμού και μια νέα μορφή “τεχνολογικής υπερροχής”».

του Μεσοπολέμου, όταν ο αστικός φωτισμός της πρωτεύουσας ήταν ακόμη υποτυπώδης, το κτίριο συμμετείχε σε αξιωματικούς, κατά την κρίση της εξουσίας, περιστάσεις με φωταγώγηση της πρόσοψής του, όπως συνέβη για παράδειγμα με τον γάμο του Παύλου και της Φρειδερίκης, το 1938, λίγο μετά την παλινόρθωση της βασιλείας (Σταθακόπουλος 2009). Μεταπολεμικά, όταν η χώρα ασπάστηκε με καθυστέρηση τη λατρεία του ηλεκτρισμού και κατά προέκταση του κινηματογράφου, η πρόσοψη διακρίθηκε σαν σιωπηλός πρωταγωνιστής σε κινηματογραφικές και τηλεοπτικές οθόνες, σε επαναλαμβανόμενα *στιγμιότυπα* που συγκροτούν κοινούς τόπους της συλλογικής μνήμης, οριοθετώντας και αντικατοπτρίζοντας το ιστορικό φορτίο της πλατείας και διαμορφώνοντας έτσι καταλυτικά αυτό που ονομάζουμε «ιστορία του βλέμματος» (Κουλούρη 2020).

Σε κάθε περίπτωση, οι σύγχρονες χαρτογραφημένες προβολές ιστορικού περιεχομένου δεν μπορούν να κατανοηθούν βαθύτερα αν ιδωθούν μεμονωμένα, ως η αξιοποίηση μιας (τελικά όχι και τόσο) καινοφανούς τεχνολογίας, και αν δεν συνδεστούν με βασικές κοινωνικές παραμέτρους που τις καθορίζουν, όπως την κατασκευή της αστικής εμπειρίας και τη μετεξέλιξη της διαφήμισης στο πλαίσιο του ψηφιακού καπιταλισμού. Η χαρτογραφημένη προβολή καθιερώνεται ως πρακτική παρέμβασης στο αστικό περιβάλλον (*urban projection mapping*) με την είσοδο στον 21<sup>ο</sup> αιώνα, περίπου ανάμεσα στο 2005 και το 2015, δεκαετία που σηματοδοτείται από την εμφάνιση του Web.2.0 και την εκτίναξη των μέσων κοινωνικής δικτύωσης, όταν δηλαδή η διαφήμιση και το μάρκετινγκ επαναπροσδιορίζουν τις τακτικές τους προκειμένου να συντονιστούν με τις αναδιατάξεις του ψηφιακού περιβάλλοντος (Μπιλάλης 2015β). Η χαρτογραφημένη προβολή εποίκίζει παγκοσμίως έναν από τους βασικούς τόπους της οπτικότητας, τις μητροπόλεις, ακριβώς τη στιγμή που αυτές αρχίζουν να επιδίδονται σε έναν ανελέητο ανταγωνισμό αυτοπροβολής των αστικών τους τοπίων με έπαθλα τη διαδικτυακή φωτογένεια, την ενίσχυση του μύθου τους, την τουριστική επισκεψιμότητα. Σε εμβληματικές κτιριακές επιφάνειες ανά τον κόσμο αρχίζουν να προβάλλονται διαφημιστικές καμπάνιες επιδοτούμενες από μεγάλες εταιρείες, όπως η BMW και η «Polo Ralph Lauren» (Krautsack 2011), που διαθέτουν τα απαραίτητα κεφάλαια για να υιοθετήσουν αυτήν την πολλά υποσχόμενη τεχνολογία αιχμής.

Οι ανατρεπτικές αλλαγές που συμβαίνουν στους μηχανισμούς παραγωγής και διακίνησης διαφημιστικού και εμπορικού περιεχομένου δεν είναι άσχετες με τη διακίνηση της ιστορικής πληροφορίας. Απεναντίας, πολύ σύντομα διαφάνηκε ότι τα πλεονεκτήματα της συγκεκριμένης τεχνολογικής δομής είναι εξίσου εφαρμόσιμα και αποτελεσματικά όταν το διακινούμενο προϊόν δεν είναι ένα εμπορικό σήμα, αλλά το ίδιο το ιστορικό παρελθόν. Με άλλα λόγια, οι προστακτικές που ορίζουν τις πιθανότητες επιτυχίας μιας διαφημιστικής εκστρατείας είναι ίδιες με αυτές που ορίζουν την επιβίωση, την επιτυχή διακίνηση και, τελικά, την κατανάλωση ιστορικού περιεχομένου στα σύγχρονα ψηφιακά δίκτυα: εξεικονισμός, συμπίεση του χρόνου, διαρκής αναγωγή στο θυμικό (Μπιλάλης 2015α: 124). Ιδιαίτερα τα τελευταία χρόνια, η πλεονασματική παραγωγή και διακίνηση της πληροφορίας έχουν μετατοπίσει το κέντρο βάρους από την προώθηση της πληροφορίας στην προσέλκυση του ενδιαφέροντος που αυτή θα κατορθώσει να αποσπάσει στον ωκεανό των κοινωνικών δικτύων. Οι προωθητι-

κοί μηχανισμοί του ψηφιακού μάρκετινγκ και η φιλοτέχνηση του δημόσιου προφίλ των σύγχρονων επιχειρήσεων λαμβάνουν πλέον υπόψη τις επιταγές της «οικονομίας της προσοχής» (attention economy), του πρόσφατου όρου που περιγράφει την προσέλκυση της προσοχής ως πρωταρχικής πηγής αξίας (Καταπότη 2021). Είναι δε αξιοσημείωτο ότι η έννοια της προσοχής έχει επίσης τις ρίζες της στον ύστερο, «ηλεκτρικό» 19<sup>ο</sup> αι., όπως κατέδειξε ο Τζόνθαν Κρέιρι (Jonathan Crary). Συγκεκριμένα, στο έργο του *Suspensions of Perception. Attention, Spectacle, And Modern Culture* (Crary 2001) αναγνωρίζει στην κρίσιμη δεκαετία 1880-1890 την αφετηρία μιας σαρωτικής επαν-οργάνωσης της οπτικοακουστικής κουλτούρας και της οπτικής υποκειμενικότητας στον δυτικό κόσμο, με επίκεντρο την επαναδιαπραγμάτευση της έννοιας της προσοχής που υπαγόρευαν τότε οι τεχνολογικές εξελίξεις στο θέαμα, στις μεθόδους προβολής και στην καταγραφή του ήχου.

Με αυτά τα δεδομένα, η χαρτογραφημένη προβολή εξαπλώνεται ραγδαία διεθνώς ως η κατεξοχήν πολιτισμική πρακτική κατανάλωσης του παρελθόντος μέσα από κρατικές υπερ-παραγωγές που προβάλλονται σε *μνημεία-θόκες*. Με τη σκηνοθεσία του τεχνητού φωτός, αυτά μετατρέπονται σε ψηφιακά παλίμψηστα που η καλειδοσκοπική τους εικόνα παράγει μια νέα μνημειακότητα: εφήμερα εκθαμβωτική, επιτακτικά επαναλαμβανόμενη και διαχρονική ταυτόχρονα. Στη συγκυρία κομβικών δεικτών εθνικής (δυνασטיακής, πολιτικής και κάθε είδους θεσμικής) μνήμης, η χαρτογραφημένη προβολή ενεργοποιεί την προσοχή των «φυσικών» και διαδικτυακών κοινών, επενδύοντας τις μνημονικές τελετουργίες με φαντασμαγορία, ψευδαισθήσεις και άφθονη θυμική αστερόσκονη.<sup>6</sup>

Η μετατροπή της ελληνικής Βουλής σε οθόνη επέρχεται αυτήν ακριβώς τη χρονική περίοδο, με μια σταδιακή αλλά ταχεία μετατόπιση από την πρακτική της φωταγωγήσης στη χαρτογραφημένη προβολή.<sup>7</sup> Το πρώτο στάδιο αυτής της μετάβασης εντοπίζεται το 2013, όταν εγκαινιάζονται οι φωταγωγήσεις του κτιρίου σε συμβολικά χρώματα στο πλαίσιο διεθνών εκστρατειών ευαισθητοποίησης γύρω από θέματα υγείας ή κοινωνικά ζητήματα με απώτερο στόχο τη διαδικτυακή τους κυκλοφορία, με πρώτη από αυτές τη συμμετοχή στη δράση «Blue Monument Challenge», όταν το κτίριο «βάφτηκε» γαλάζιο για τον εορτασμό της Παγκόσμιας Ημέρας Διαβήτη, στις 11 Νοεμβρίου. Το δεύτερο στάδιο, αφορά την προβολή εικόνων μικρής κλίμακας με βιντεοπροβολέα σε σταθερή, μικρής έκτασης επιφάνεια της πρόσοψης, πρακτική που θα καθιερωθεί τα επόμενα χρόνια και συνεχίζεται αδιάλειπτα ως σήμερα. Η πρώτη περίπτωση είναι η προβολή της κόκκινης κορδέλας-συμβόλου του αγώνα κατά του AIDS (1 Δεκεμβρίου 2016) και το πιο πρόσφατο παράδειγμα είναι η προβολή της σημαίας

6 Ενδεικτικά παραδείγματα είναι οι προβολές στο Reichstag στο Βερολίνο, για τα 25 χρόνια από την ενοποίηση της Γερμανίας (2015), στον Πύργο του Γαλατά στην Κωνσταντινούπολη για την 99<sup>η</sup> επέτειο ανακήρυξης της Τουρκικής Δημοκρατίας από τον Ατατούρκ (2021) και στο παλάτι του Buckingham, στο Λονδίνο, για το πλατινένιο ιωβηλαίο της βασίλισσας Ελισάβετ (2022).

7 Έχει ενδιαφέρον ότι για την κάλυψη των projection mapping προβολών χρησιμοποιείται μέχρι και σήμερα από την ίδια τη Βουλή, αλλά και από τον Τύπο, το ρήμα «φωταγωγήθηκε», αποκαλυπτικό για την κοινή αφετηρία των δύο πρακτικών.



του Ισραήλ (11 Οκτωβρίου 2023).<sup>8</sup> Στις ποικίλου περιεχομένου δράσεις αυτού του τύπου διακρίνουμε και μνημονεύσεις ιστορικών γεγονότων, όπως την προβολή του λογότυπου για το επετειακό έτος «Θερμοπύλες-Σαλαμίνα 2020» (29 Σεπτεμβρίου 2020) και του συμβόλου του αγώνα για τη Διεθνή Αναγνώριση της Γενοκτονίας των Ποντίων (19 Μαΐου 2022). Τέλος, τον Δεκέμβριο του 2019, εφαρμόζεται για πρώτη φορά πλήρης χαρτογραφημένη προβολή στο σύνολο της πρόσοψης, ένα εορταστικό υπερθέαμα για την πιο εμπορική γιορτή του χρόνου, τα Χριστούγεννα, με πρωτοβουλία του Δήμου Αθηναίων και απευθείας ανάθεση στην ιδιωτική εταιρεία διοργάνωσης εκδηλώσεων «Amuse Events».

Η ένταξη της χαρτογραφημένης προβολής στο μνημονικό και επετειακό ρεπερτόριο του σύγχρονου ελληνικού κράτους σαν μηχανισμός παραγωγής, διάχυσης και κατανάλωσης του ιστορικού παρελθόντος εντοπίζεται τη διετία 2020-21, σε μια πολύ ενδιαφέρουσα «στιγμή» της ελληνικής κοινωνίας: στην κομβική μνημονική συγκυρία της επετείου των 200 χρόνων του ελληνικού κράτους, στο μεταμνημονιακό τοπίο και στην επιτακτική συνθήκη της πανδημίας και του εγκλεισμού. Οι προβολές εντάσσονται στο πλαίσιο επιτάχυνσης του ψηφιακού μετασχηματισμού της ελληνικής κοινωνίας και οικονομίας κατά τη διάρκεια της πανδημίας, τόσο σε επίπεδο διαμόρφωσης και άσκησης πολιτικών όσο και σε επίπεδο διάθεσης ψηφιακού περιεχομένου (Τσιαβός 2021). Η χαρτογραφημένη προβολή λόγω της διαφημιστικής και εμπορικής της αποτελεσματικότητας προκρίθηκε ως ιδανική επιλογή για να εξασφαλίσει τη δημόσια προσοχή σε μια απρόσμενη οθόνη. Μια οθόνη, που η υλικότητά της, τόσο παλιά και σύγχρονη ταυτόχρονα, συγκεφαλαιώνει την ίδια την ιστορία του κράτους (με το οποίο είναι σχεδόν συνομήλικη), συμβολίζει το πολίτευμα και εγκιβωτίζει τις πολιτειακές του μεταβολές. Σε αυτό το πλαίσιο, το κτίριο της Βουλής λειτούργησε ως ένα ευέλικτο, δυναμικό ψηφιακό ιστορούν υποκείμενο, που όμως δεν ενεργούσε αφηγηματικά το ίδιο. Εργαλειοποιούνταν από άλλα θεσμικά υποκείμενα (τον στρατό, την κυβέρνηση) για να διαμεσολαβήσει τα εξιστορητικά τους αφηγήματα και να δράσει ως πολλαπλασιαστής τους, *όντας το ίδιο οθόνη*. Αν όμως η προσοχή στρεφόταν στο παρελθόν, το βλέμμα κοίταζε υπόρρητα στο μέλλον: η θριαμβευτική προβολή του ιστορικού παρελθόντος με όρους εθνικής φαντασμαγορίας ήταν σε πλήρη στοίχιση με την «επανασύσταση της Ελλάδας» («reintroducing Greece») που ήταν κεντρικός, προγραμματικός στόχος της Επιτροπής «Ελλάδα 2021».

Η αξιοποίηση μιας τεχνολογίας που δυναμικά μετατρέπει κάθε υλικότητα σε επιφάνεια προβολής αποτυπώνει τον συντονισμό των εννοχρηστωμένων πολιτικών δημόσιας μνήμης στην Ελλάδα με τους κανόνες των δικτύων της ψηφιακής οικονομίας. Στον σύγχρονο κόσμο η οθόνη έχει αναδειχθεί στην πιο κρίσιμη επιφάνεια της σύγχρονης ψηφιακής κουλτούρας, που κατορθώνει να εξασφαλίζει πλανητική διάχυση της πληροφορίας και να διεισδύει ταυτόχρονα στα πιο μύχια κομμάτια ιδιωτικότητας. Εκεί, στις απειράριθμες οθόνες της ψηφιακής καθημερινότητας, το «δημόσιο ιστορείν» συνδέεται πια ολοένα και περισσότερο με το «ιδιωτικό επιχειρείν». Στο πλαίσιο αυτό, η σταδιακή οθονοποίηση της Βουλής, και κυρίως οι τρεις χαρτογραφημένες προβολές, σηματοδότησαν τη μετατροπή του κεντρικότερου τοπό-

8 Η πρωτοβουλία για τη συγκεκριμένη δράση (όπως και για την προβολή του λογότυπου του Athens Pride παλιότερα, στις 9 Ιουνίου 2018) έγινε αντικείμενο σφοδρής αντιπαράθεσης στη δημόσια σφαίρα.

σημου της πόλης, έδρας του κοινοβουλίου και συμβόλου του δημοκρατικού πολιτεύματος, σε ένα ψηφιακό προϊόν με πολιτικό, πολιτισμικό, ιστορικό (και δημοσιοϊστορικό) απόθεμα. Η Βουλή-οθόνη «κατοχυρώνεται» ως ένα ισχυρό εμπορικό σήμα –ως trademark– με κύρος, διαδοσιμότητα και ανταλλακτική αξία στα ψηφιακά δίκτυα του σύγχρονου κόσμου, επιτακτικά διεκδικήσιμο σε επίπεδο πολιτικό, ιδεολογικό και οικονομικό.

## Το τρίπτυχο των προβολών

Η προβολή των Ενόπλων Δυνάμεων του 2020 σήμανε με αιφνιδιαστικό τρόπο την ολική επαναφορά του στρατού στη διεκδίκηση της οργάνωσης της συλλογικής μνήμης. Με πρωτοβουλία του Γενικού Επιτελείου Εθνικής Άμυνας και σε παραγωγή της ελληνικής ιδιωτικής εταιρείας «White Fox Productions», στην κτιριακή οθόνη επαναλαμβάνονταν ένα τρίλεπτο ψηφιακό αφήγημα για τη διαχρονική προσφορά του ελληνικού στρατού, που εκκινούσε από τη μάχη του Μαραθώνα για να φτάσει ως σήμερα –αποσιωπώντας όμως εύγλωττα την περίοδο μετά τον Ελληνοϊταλικό πόλεμο του 1940. Η προβολή αυτή είναι μάλλον το πιο αξιοπρόσεκτο παράδειγμα του τρίπτυχου, καθώς είχε περισσότερο ενσωματωμένους και ευδιάκριτους τους μηχανισμούς της ψηφιακής κουλτούρας από τις άλλες δύο (σύντομη διάρκεια, εντυπωσιακή χρονική συμπίεση των ιστορικών περιόδων, κατάλληλη ηχητική επένδυση). Η ελλιπέστατη επιστημονική τεκμηρίωση και η επιεικώς αμφίβολη αισθητική του βίντεο ελάχιστη σημασία είχαν στην επικοινωνιακή του εξαργύρωση. Προτεραιότητά του ήταν ο συντονισμός με τις απαιτήσεις ενός παιχνιδοποιημένου παρελθόντος που σε συνδυασμό με τις ιδεολογικές συνδηλώσεις θα ενεργοποιούσε τα θυμικά αντανάκλαστικά των θεατών, αποστολή την οποία έφερε απόλυτα σε πέρας αφού ήταν η μόνη από τις προβολές που έγινε viral.



**Εικόνα 1:** Προβολή Ενόπλων Δυνάμεων. Πηγή: ΚΟΝΤΑΡΙΝΗΣ ΓΙΩΡΓΟΣ/ΕΥΡΟΚΙΝΗΣΙ.



**Εικόνα 2:** Αντικρίζοντας την Ελευθερία! Στη Βουλή των Ελλήνων, δύο αιώνες μετά.

Πηγή: ΡΕΜΠΑΠΗΣ ΒΑΣΙΛΗΣ/EUROKINISSI

Το δεκάλεπτο Αντικρίζοντας την Ελευθερία! Στη Βουλή των Ελλήνων, δύο αιώνες μετά προβαλλόταν επί δέκα απογεύματα τον Απρίλιο του 2021 με θέμα την ομότιτλη, επετειακή έκθεση που είχε διοργανώσει η Βουλή (Κουτσογιάννης & Καμηλάκη 2021), υλοποιημένο από το «Διεθνές Φεστιβάλ Ψηφιακών Τεχνών της Ελλάδας» («Athens Digital Arts Festival- ADAF»). Αξιοποιώντας τεχνολογίες αιχμής, όπως 3D εικονική περιήγηση και 3D χαρτογραφημένη προβολή, σε συνδυασμό με σύγχρονα εργαλεία ψηφιοποίησης, η δράση μετέφερε στον εξωτερικό χώρο ένα τμήμα του εσωτερικού, τοιχογραφικού διακόσμου της Βουλής, αθέατο ως τότε στο ευρύ κοινό, τη «Ζωφόρο» με 20 αναπαραστάσεις της Ελληνικής Επανάστασης – έργο της βαυαρικής περιόδου.

Τέλος, στις 12 και 13 Ιουνίου προβλήθηκε, με καθυστέρηση εξαιτίας της πανδημίας, η προγραμματισμένη για τις 25 Μαρτίου *Επιθυμία Ελευθερίας* – μια μεγαλεπήβολη προβολή, δημιουργία του «Εργαστηρίου Μεταβαλλόμενων Ευφώνων Περιβαλλόντων» («TUC TIE Lab») του Πολυτεχνείου Κρήτης (Λιάπη, 2022) και ίσως παράδειγμα δημόσιας ψηφιακής εθνικής ιστοριογραφίας. Επρόκειτο για τη μεγαλύτερη δράση χαρτογραφημένης προβολής που είχε γίνει ποτέ στην Ελλάδα, διάρκειας 18 λεπτών και με ταυτόχρονη προβολή σε όψεις 18 επιλεγμένων κτιρίων σε όλη τη χώρα. Μπροστά στα μάτια των θεατών ξετυλιγόταν ένα ψηφιακό εικονοκείμενο υπό τους ήχους επικής μουσικής, αρθρωμένο σε επεισόδια που εναλλάσσονταν στην τοιχοποιία της πρόσοψης, ενώ ο περιβάλλοντας χώρος είχε ενισχυθεί από μια εγκατάσταση με ατμοσφαιρικά στοιχεία φωτισμού. Πολυάριθμα οπτικά τεκμήρια, όπως πίνακες της Σχολής του Μονάχου, γκραβούρες, χειρόγραφα, πορτρέτα, «ζωντάνευαν» με την εφαρμογή της πρωτότυπης μεθόδου «visual layering» που δημιουργήθηκε στο «TUC TIE Lab». Η τεχνική αυτή προσθέτει βάθος και κίνηση σε δισδιάστατες εικόνες, διακρίνοντας ενεργητικά στρώματα (που αφορούν τους «πρωταγωνιστές») και παθητικά (που αφορούν



**Εικόνα 3:** *Επιθυμία Ελευθερίας.*

Πηγή: ΡΕΜΠΑΠΗΣ ΒΑΣΙΛΗΣ/EUROKINISSI

το φόντο), «παίζοντας» με την κλίμακα, τα γεωμετρικά σχήματα και τις σκιές (Paterakis κ.ά. 2020), στοιχεία που δημιουργούσαν μια αισθητηριακή εμπειρία κινούμενης χρονικότητας<sup>9</sup>.

Όπως γίνεται αντιληπτό, και τα τρία αφηγήματα αποτελούσαν ψηφιακά μωσαϊκά «ζω-ντανεμένων» παρελθοντικών ιχνών, οργανωμένων στο γνωστό μοτίβο του «παρελαύνοντος παρελθόντος» και δομημένων με πρακτικές θρυμματισμού και επανασυρραφής, όμοιες με εκείνες που οργανώνουν τη συγκρότηση κάθε πληροφορίας στο διαδίκτυο έτσι ώστε να είναι ευκολότερη η διάχυσή της μέσω της επαναληπτικής εκφοράς της (Μπιλάλης 2015α: 79). Το πρωτογενές τους υλικό ήταν εικόνες-θραύσματα ενός παρελθόντος πραγματικού (όπως τα εικαστικά έργα τέχνης και τα αρχαιακά τεκμήρια των προβολών για την Ελευθερία), όσο και δυνητικού (όπως οι παιχνιδιοποιημένες πολεμικές σκηνές της προβολής του στρατού). Αναπλαισιωμένα στα νέα συμφραζόμενα της Βουλής-οθόνης, τα ψηφιακά επεξεργασμένα παρελθοντικά οπτικά σπαράγματα τελικά λειτουργούσαν σαν ορατή εικονογραφημένη παρουσία του μέλλοντος ενός μέλλοντος φωτογραφήσιμου που, όπως το θέτει ο Σταυρίδης (2018: 39), αρνείται να είναι δυνητικά αλλιώτικο από το όποιο παρόν.

Όλα τους υιοθετούσαν τον κανόνα της νεοτερικής ιστοριογραφίας, τη γραμμική αναπαράσταση του ιστορικού χρόνου, πανίσχυρα εμπεδωμένη στην πρόσληψη της ιστορίας και σχεδόν ταυτισμένη με την ίδια την έννοια του εθνικού ιστορικού παρελθόντος αυτού που για να είναι εθνικό οφείλει να είναι γραμμικό και συνεχές στον χρόνο. Και αν διατρέχονταν από

<sup>9</sup> Η εισαγωγή κίνησης σε εμβληματικά έργα τέχνης ασφαλώς και δεν είναι κάτι καινοφανές ή πρωτότυπο. Το αξιοπρόσεκτο εδώ, είναι η εφαρμογή της σε εικαστικά έργα που είναι εμπεδωμένα ως ακίνητα και αδιπραγμάτευτα στην πρόσληψή τους και, μάλιστα, όχι σε ένα παρωδιακό ή ειρωνικό (π.χ. σε ένα μιμίδιο) αλλά σε ένα ατόφια θεσμικό πλαίσιο.



**Εικόνα 4:** Προβολή Ενόπλων Δυνάμεων. Πηγή: ΚΟΝΤΑΡΙΝΗΣ ΓΙΩΡΓΟΣ/EUROKINISSI.

μια αγωνιώδη προσπάθεια παραμονής στο ασφαλές πλαίσιο του γραμμικού χρόνου, η ιδιότητά τους να «ακινητοποιούν τον χρόνο, κάνοντας το παρόν να επικρατεί πάνω στο παρελθόν, προεξοφλώντας ουσιαστικά το μέλλον με την τυποποιητική τους δύναμη» (ό.π.) υπαγόρευε μια γενικευμένη, ασταθή αίσθηση «χρονικής αδιακρίσιας»<sup>10</sup> (Μπιλάλης 2015α: 54).

Με αυτό δεδομένο, η εσωτερική αρχιτεκτονική του αφηγηματικού χωροχρόνου των ψηφιακών βίντεο ήταν ένα κρίσιμο σημείο της οπτικής τους σκηνοθεσίας. Η δημιουργία αισθήσεων χρονικής ακολουθίας στην παρέλαση των θραυσμάτων-ιχνών επιτυγχανόταν από διάμεσες οπτικές δομές που τοποθετούνταν στα διάκενα της αφήγησης, από αφηγηματικά δηλαδή ρήγματα που λειτουργούσαν ως ασταθείς και υπαινικτικοί μηχανισμοί διάκρισης (Μπιλάλης 2015α: 155-158). Οι δομές αυτές άλλοτε είναι κειμενικές (όπως η τιτλοφόρηση των επεισοδίων στην Επιθυμία Ελευθερίας) και άλλοτε αμιγώς οπτικές παρεμβολές (όπως οι εντυπωσιακές ψηφιακές απο-συνθέσεις και ανα-συνθέσεις της πρόσοψης στο Αντικρίζοντας την Ελευθερία!). Αυτή η επιλογή οπτικοποίησης αφενός λειτουργούσε ως αφηγηματικός παράγοντας συνοχής των αφηγημάτων· αφετέρου, επιτελούσε κάτι ακόμη πιο σημαντικό: τα ευθυγράμμιζε με την ευρύτερη, κυρίαρχη προστακτική της ψηφιακής κουλτούρας που θέλει τα θραύσματα των κάθε λογής αφηγημάτων να επαναταξινομούνται διαρκώς σε ευρύτερα δίκτυα σημασιών. Με αυτή την έννοια, η γιγαντιαία θρησκευτική εικόνα της προβολής του στρατού<sup>11</sup> είναι η αντιπροσωπευτικότερη διάμεση οπτική δομή όλων των προβολών καθώς ενέτασσε την προβολή σε ένα επιπλέον πλαίσιο νοηματοδότησης, το θρησκευτικό. Η εικόνα λειτούργησε ως διαδόσιμο κείμενο (Jenkins κ.α. 2008), ευνοώντας τη συνεχή επαναπροώθηση σε σχετικές διαδικτυακές ομάδες, επισυνάψεις σε αναρτήσεις, αναπαρα-

<sup>10</sup> Την «αίσθηση, δηλαδή, ενός διεσταλμένου χρόνου, ενός παρελθόντος ικανού να συμφύεται με το παρόν (αλλά και το μέλλον) σε μια αξεχώριστη, σχεδόν ενότητα» (ό.π.).

<sup>11</sup> Ο εορτασμός των Ενόπλων Δυνάμεων συμπίπτει με τη θρησκευτική γιορτή των Εισοδίων της Θεοτόκου.





Εικόνα 5: Μιμίδια εμπνευσμένα από την προβολή των Ενόπλων Δυνάμεων.

γωγές σε ιστότοπους, πυροδοτώντας ένα εκρηκτικό σκηνικό συγκρουσιακής ταυτοτικής αντιπαράθεσης, καθοριστικό για τη διαδοσιμότητα της προβολής.

Η εικόνα, άλλωστε, ως ψηφίδα του θραυσματικού οπτικού συνονθυλεύματος που συμπεριλάμβανε σκηνές (σαν) από ψηφιακά παιχνίδια, εθνόσημα, ρεπορτάζ από σύγχρονες στρατιωτικές ασκήσεις, είχε απασφαλίσει κάθε δικλίδα ασφαλείας που συγκρατούσε τις γέφυρες με το παρελθόν. Αφού στη Βουλή του 2020 είχαν προβληθεί αυτές οι εικόνες, μπορούσαν πια να προβληθούν τα πάντα. Η προβολή, εμπνέοντας αναρίθμητες καυστικές παρωδίες και ψηφιακά μιμίδια, είχε πια αυτονομηθεί από τον αρχικό της στόχο, την εξύμνηση του στρατού, και είχε μπει σε μια τροχιά ανελέητης όσο και μεταλλαγμένης θεώρησης του παρόντος με τρόπο αχαλίνωτα φαντασιακό και «βλάσφημο». Μπορεί η προβολή να υποσχόταν ότι θα «ζωντανέψει» ιστορικές στιγμές και γεγονότα από τη «μεγάλη συνεισφορά των ελληνικών ενόπλων δυνάμεων», στην πραγματικότητα όμως αποτέλεσε ένα κομβικό παράδειγμα για το πώς το παρελθόν μπορεί να ενσκήψει αναπάντεχα, να αποκτήσει καινούργια ζωή και ενεργητικό ρόλο (Liakos & Bilalis 2017) και να εγκατασταθεί στην επικράτεια του παρόντος όχι πια νεκρό, ούτε καν αναβιωμένο, αλλά σαν ζωντανός, δρων οργανισμός ως ένα παρελθόν ανεξέλεγκτο.

### «Ζωντανεμένη» ιστορία ζωντανά στις οθόνες

Η αναβίωση<sup>12</sup> της ιστορίας δεν αποτελεί ασφαλώς αποκλειστικό προνόμιο ή καινοτομία της ψηφιακής εποχής. Η ανάκληση του παρελθόντος μέσα από μεγάλης κλίμακας δημόσια

12 «Ο όρος *αναβίωση* (revival), και όλοι οι παρεμφερείς όροι, αποτελεί μια μεταφορά για την επανεμφάνιση

δρώμενα με την ευρεία έννοια (π.χ. ιστορικές πομπές, παρελάσεις, τελετές) που καθιέρωσαν την επικοινωνιακή διαμεσολάβηση της ιστορίας ως θέαμα υπήρξε βασικό χαρακτηριστικό της νεοτερικότητας (Κουλούρη 2020). Στη νεοτερική εποχή, κοινό χαρακτηριστικό στις επιτελεστικές μνημονικές πράξεις που ανακαλούσαν, μιμούνταν ή αναβίωναν το παρελθόν είναι η σωματικότητα (ό.π.), η ενσώματη δηλαδή παρουσία ανθρώπων, τόσο τελεστών όσο και θεατών. Ο Πολ Κόνερτον (Paul Connerton) στο έργο του *How Societies Remember* είναι σαφής: «οι μνημονικές τελετές αποδεικνύονται ως μνημονικές στο μέτρο που είναι επιτελεστικές· δεν μπορούμε να στοχαστούμε την επιτελεστικότητα χωρίς μια έννοια συνήθειας· και η συνήθεια δεν είναι δυνατόν να γίνει αντιληπτή χωρίς μια έννοια σωματικών αυτοματισμών» (ό.π.: 30, Connerton 1995: 5).

Ωστόσο, η εισαγωγή των ψηφιακών τεχνολογιών στις επιτελεστικές τέχνες, όπως εξάλλου και σε όλες τις κοινωνικές λειτουργίες, έχει αναδιατάξει τα δεδομένα. Στη μεταϊχμιακή εποχή που διανύουμε, τα όρια ανάμεσα στο ζωντανό και το μη-ζωντανό, στο ανθρώπινο και το μη-ανθρώπινο, στο πραγματικό και το δυνητικό, στους τόπους και τους «μη-τόπους» των διαδικτυακών ψηφιακών περιβαλλόντων γίνονται ολοένα και περισσότερο δυσδιάκριτα. Ίσως είναι καιρός να ξανασκεφτούμε τις πολιτισμικές πρακτικές, να τις επαναπροσδιορίσουμε στο πλαίσιο της σύγχρονης ψηφιακής κουλτούρας πέρα από καθιερωμένους δυϊσμούς όπως οι παραπάνω και να τις επανα-τοποθετήσουμε –όσο αντιφατικό κι αν ακούγεται αυτό– στο ρευστό, ασταθές σύμπαν της δικτύωσης.

Σε αυτή την κατεύθυνση, η θεωρία «δρώντος-δικτύου» (Actor Network Theory) του Μπρουνό Λατούρ (Bruno Latour) εγκαινίασε ένα ευρύ ρεύμα σκέψης για τον απεγκλωβισμό από τον δυϊσμό ανάμεσα σε ανθρώπινες και μη-ανθρώπινες οντότητες. Στη φιλοσοφική-κοινωνιολογική θεώρηση του Λατούρ, οι κοινωνικές σχέσεις επανεξετάζονται νοούμενες ως δίκτυα ετερογενών παραγόντων, ανθρώπινων και μη, που παράγουν νοήματα όταν συναρθρώνονται σε δίκτυα διαπραγμάτευσης και ανταλλαγής ισχύος (Latour 2005).

Η θεωρία του Λατούρ μάς επιτρέπει να προσεγγίσουμε υπό άλλο πρίσμα την πολιτισμική πρακτική της ιστορικής επιτέλεσης και την κοινωνική της λειτουργία. Αφού για την ερμηνεία της εφαρμογής της χαρτογραφημένης προβολής δεν επαρκεί ο συμβολισμός της Βουλής ως έδρας του ελληνικού πολιτεύματος, ούτε καν η αξιοποίησή της ως οθόνης για την προβολή ιστορικού ή/και επετειακού περιεχομένου, σύμφωνα με τη θεωρία «δρώντος-δικτύου», το κτιριακό απόθεμα της Βουλής μετατοπίζεται στη θέση του αντικειμένου (object) που λειτουργεί ως ενεργός δρων (actor). Ένας δρων-τελεστής που δεν είναι πια άνθρωπος, όπως οι ηθοποιοί (actors) των προψηφιακών επιτελέσεων, αλλά συμπλέκεται με την εμπρόθετη ανθρώπινη δράση και τη μετασχηματίζει, καθώς την εντάσσει σε πολλαπλά δίκτυα σημασιών σχετικά με τη διαμεσολάβηση του παρελθόντος: την πολιτική, την ιδεολογία, την τέχνη, την ποπ κουλτούρα. Προεκτείνοντας, άλλο ένα αντικείμενο/πράγμα που μπορεί να εκληφθεί ως ενεργός δράστης σύμφωνα με τον Λατούρ, είναι το ίδιο το τεχνητό φως. Η προβολή του στην επιφάνεια της πρόσοψης μέσω των χαρτογραφημένων προβολών συμβάλλει

μιας αρχικής κατάστασης» (Λιάκος 2007:195).

αποφασιστικά στην αλλαγή,<sup>13</sup> το κρίσιμο «αποτέλεσμα του παραγωγικού/δημιουργικού χαρακτήρα ετερογενών δικτύων, τα οποία αποτελούνται από συσχετίσεις ανάμεσα σε ανθρώπινους και μη ανθρώπινους δράστες» (Λαλιώτη 2018).

Ιδωμένο από τη θεωρία «δρώντος-δικτύου», το αναβίωμα της ιστορίας δεν ήταν μια υπόθεση που αφορούσε μόνο την προσθήκη κίνησης σε παρελθοντικά εικαστικά έργα και τεκμήρια με τεχνικές κινούμενου σχεδίου (παρόλο που κι αυτά μπορούν να θεωρηθούν μη ανθρώπινοι, ενεργοί δρώντες-αντικείμενα). Το επίδικο ήταν άλλο από την αρχή: όχι απλώς να «ζωντανέψει η ιστορία» (άλλωστε, τελετές, θεατρικές παραστάσεις, κινηματογραφικές ταινίες το έχουν επιχειρήσει ως τώρα αμέτρητες φορές), αλλά το ιστορικό παρελθόν να ζωντανέψει διαμέσου του κτιρίου της Βουλής. Το κομβικό σημείο των χαρτογραφημένων προβολών είναι η λειτουργία της Βουλής ως ενεργού δρώντος της επιτέλεσης. Η υλικότητα του κτιρίου πρέπει να γίνει αντιληπτή όχι ως κάτι το μεμονωμένο και παθητικό, αλλά ως ένα από τα καλώδια που συγκροτούν το αξεδιάλυτο δίκτυο επικοινωνίας και παραγωγής μνημονικών, ταυτοτικών και πολιτικών νοημάτων που δημιουργήσαν οι προβολές.

Έχοντας κατά νου την ανοιχτή προσέγγιση του Λατούρ, που δεν θεωρεί την εμπρόθετη δράση αποκλειστικό προνόμιο του ανθρώπινου υποκειμένου (Λαλιώτη 2018), η μη ενσώματη παρουσία τελεστών και θεατών μάς επιτρέπει να κατατάξουμε τις χαρτογραφημένες προβολές της Βουλής στην πολιτισμική/καλλιτεχνική πρακτική της ψηφιακής επιτέλεσης. Ήταν όμως το ζωντανέμα του ιστορικού παρελθόντος στην πρόσοψη της Βουλής μια ζωντανή (live) επιτέλεση; Η απορία είναι εύλογη. Οι προβολές σε καμία από τις τρεις περιπτώσεις δεν πήραν τις διαστάσεις μαζικού ζωντανού θεάματος. Λόγω της έξαρσης της πανδημίας, δεν υπήρξε η συρροή πλήθους που προσδοκούσαν οι δημιουργοί, ιδίως για το «εθνικό projection mapping» της Επιτροπής. Οι χρήστες, όμως, αν και διασκορπισμένοι σε διάφορα γεωγραφικά σημεία, είχαν τη δυνατότητα να παρακολουθήσουν τις τρεις εκδηλώσεις σε ζωντανή, συνεχή διαδικτυακή ροή (live streaming), σε πραγματικό χρόνο, από το κανάλι της Βουλής των Ελλήνων στο YouTube. Οι περισσότεροι, ωστόσο, είδαν τις προβολές σε χρόνο μεταγενέστερο: στα βίντεο και περισσότερο σε αποσπάσματα από τα βίντεο που σαν μιμίδια κυκλοφορούσαν με ιικό τρόπο στο διαδίκτυο, όπου και παραμένουν διαθέσιμα μέχρι σήμερα. Πού έγκειται, λοιπόν, η συνθήκη της «ζωντανότητας» όταν εκτός από την ταυτόχρονη παρουσία δρώντων και θεατών απουσίαζε και η συνύπαρξή τους στον ίδιο χώρο;

Το ερώτημα μπορεί να απαντηθεί αν λάβουμε υπόψη ότι η «ζωντανότητα» – η κεντρικότερη αναλυτική κατηγορία για τη μελέτη του χρόνου στο πλαίσιο των επιτελεστικών σπουδών – έχει μετασηματιστεί στο πλαίσιο της ψηφιακότητας. Ο Πολ Άουσλάντερ (Paul Auslander) στο εμβληματικό του έργο *Liveness. Performance in a Mediatized Culture* έχει αμφισβητήσει τη διάκριση της ζωντανής και της διαμεσολαβημένης επιτέλεσης ως επίπλαστη. Αντιπρότεινε για τη «ζωντανότητα» να γίνεται αντιληπτή ως πολιτισμική κατασκευή που επαναπροσδιορίζεται διαρκώς στα συμφραζόμενα της εκάστοτε ιστορικής και τεχνολογικής συγκυρίας.

13 Όπως το θέτει ο Latour (2005: 64-65), «είναι μία συσχέτιση ανάμεσα σε οντότητες που με κανέναν τρόπο δεν είναι αναγνωρίσιμες ως κοινωνικές με τον συνηθισμένο τρόπο, εκτός από τη σύντομη στιγμή που επαναδιατάσσονται από κοινού» (η έμφαση στο πρωτότυπο).



Πολύ χαρακτηριστικά την περιγράφει ως «μια έννοια ασταθής [...] έναν κινούμενο στόχο που ο ορισμός του αλλάζει στο πέρασμα του χρόνου» (Auslander 2008: xii).

Ακόμη και ο «πραγματικός χρόνος» δεν αποτελεί αδιαμφισβήτητο κριτήριο της ζωντανής επιτέλεσης, όταν καλούμαστε να διερευνήσουμε τη χρονικότητα των ψηφιακών τοπιών. Στη θεώρηση του Άουσλάντερ η «ζωντανότητα» επεκτείνεται και στην εμπειρία των επιτελέσεων μέσα από την τεκμηρίωσή τους. Επιπρόσθετα, «η ίδια η πράξη της τεκμηρίωσης είναι μια χειρονομία συμφιλίωσης του χρόνου, καθώς επιδιώκει στο παρόν να διατηρήσει για το μέλλον ένα γεγονός που πολύ σύντομα θα είναι μέρος του παρελθόντος» (Auslander, van Es, κ.ά. 2019: 278). Το γεγονός ότι οι θεατές δεν παρακολούθησαν τις προβολές σε «πραγματικό χρόνο» (αν και υπήρχαν οι αυτόπτες θεατές και ο κόσμος που παρακολούθησε τη ζωντανή ροή) δεν καθιστά την επιτέλεση λιγότερο ζωντανή από όσους την είδαν αργότερα σε «δεύτερο» χρόνο.

Τα βίντεο που κατέγραψαν τις προβολές φανερώνουν την ποικιλία των εμπειριών της εικονικής αυτής ζωντανότητας, που στη δυνητικότητά της δημιουργεί πολλαπλές ζωντανότητες. Κάποια βίντεο ήταν ερασιτεχνικές λήψεις από κινητά, ενώ άλλα ήταν επιμελώς σκηνοθετημένα φιλμ μικρού μήκους των εταιρειών παραγωγής για υπερήφανες αναρτήσεις στις ιστοσελίδες τους, στα διαδικτυακά τους κανάλια, στους λογαριασμούς τους στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης. Κάποια περιλάμβαναν εντυπωσιακές λήψεις από drones με πανοραμικές όψεις της Βουλής-οθόνης και του περιβάλλοντα χώρου. Κάποια ακολουθούσαν τη μορφή του «making of», αποκαλύπτοντας σκηνές από τα παρασκήνια και τον υλικοτεχνικό εξοπλισμό των προβολών, ενώ κάποια άλλα αποκάλυπταν τη σχεδιαστική αποτύπωση του ψηφιακά επεξεργασμένου αφηγήματος που προσαρμόστηκε στην επιφάνεια του κτιρίου. Ειδικά στην περίπτωση της *Επιθυμίας Ελευθερίας*, έναν περίπου μήνα μετά τις προβολές διατέθηκε και μία δωρεάν ψηφιακή εφαρμογή (app) επαυξημένης πραγματικότητας για κινητά τηλέφωνα και τάμπλετ. Η εφαρμογή επιτρέπει ακόμη και σήμερα στον θεατή να παρακολου-



Εικόνα 6: Εφαρμογή επαυξημένης πραγματικότητας *Επιθυμία Ελευθερίας*. Πηγή: greece2021.gr

θήσει το οπτικοακουστικό αφήγημα, εφόσον σταθεί σε ενδεδειγμένη θέση μπροστά από το κάθε κτίριο και το στοχεύσει με την κάμερα της συσκευής.

Παράλληλα, δεν πρέπει να υποτιμηθεί η συν-αισθηματική (affective) διάσταση της ζωντανότητας που ανέδειξε η Μέγκαν Ο' Χάρα (Meghan O' Hara). Σύμφωνα με την ίδια, η ζωντανότητα δεν προσλαμβάνεται ως εγγενές στοιχείο της επιτέλεσης, αλλά ως θυμική διέγερση που προκαλείται σε διανοητικό και σε σωματικό επίπεδο (O' Hara 2017). Στη θεώρηση αυτή, η ζωντανότητα απελευθερώνεται από τα χρονικά και χωρικά της όρια και αποδεσμεύεται από την τυραννία του «εδώ και τώρα». Αν η ζωντανότητα εκληφθεί ως συν-αίσθημα μπορεί να παράγει ζωντανή εμπειρία σε κάθε χώρο και χρόνο. Οι δημιουργοί των προβολών σίγουρα υιοθετούσαν την άποψη ότι «για να μπορέσει να βιωθεί, η ζωντανότητα πρέπει να είναι συγκινησιακή (affective)» (ό.π.: 331). Η συναισθηματική φόρτιση ήταν πρωταρχικός στόχος τους, καθώς θα αποτελούσε δομικό στοιχείο στην κατασκευή της ζωντανότητας των προβολών, τόσο ως αφηγημάτων όσο και ως επιτελέσεων. Δεν πρέπει όμως να μας διαφεύγει κάτι σημαντικότερο: η συν-αισθηματική διάσταση της ζωντανότητας την καθιστά ένα από τα γρανάζια του μηχανισμού της «συν-αισθηματικής παραγωγής» (affective production). Η ενσωμάτωση του συν-αισθήματος στις παραγωγικές δομές της οικονομίας, αν και απαντάται και σε παλαιότερες ιστορικές περιόδους, ενδυναμώθηκε από τη διάδοση των ψηφιακών δικτύων, συνεπικουρούμενη από τη ραγδαία εξέλιξη των οπτικών τεχνολογιών. Όπως παρατηρεί η Τιζιάνα Τερανόβα (Tiziana Terranova 2000: 38), στο πλαίσιο της ψηφιακής οικονομίας μορφές πολιτισμικής παραγωγής δημιουργούν «χρηματική αξία μέσα από τον συνδυασμό γνώσης-κουλτούρας-συν-αισθήματος».

Σε κάθε περίπτωση, το γεγονός ότι οι θεατές των προβολών ήταν χωρικά διασκορπισμένοι και παρακολούθησαν τις προβολές είτε σύγχρονα είτε α-σύγχρονα δεν στάθηκε εμπόδιο να βιώσουν μια κοινή εμπειρία της θέασης, να συνδεθούν με μια αίσθηση συν-παρουσίας και συν-ύπαρξης και μέσω της ψηφιακής, διαδικτυακής τεχνολογίας να διαμορφώσουν ένα δυναμικό πεδίο αλληλεπίδρασης, ένα κοινό παρόν. Το περίπλοκο πλέγμα από πολλαπλές χρονικότητες και πολλαπλές ζωντανότητες που συγκροτούν οι προβολές μάς επιτρέπει, επομένως, να θεωρήσουμε τις χαρτογραφημένες προβολές στη Βουλή ως μια υβριδική μορφή ψηφιακής επιτέλεσης της ιστορίας που προσδιορίζεται από την ψηφιακή ζωντανότητα, εκεί όπου «η δυνητικότητα του «πραγματικού» συγχωνεύεται με τη δυνητικότητα του ψηφιακού» (Λαλιώτη & Πατηνιώτης 2022: 362).

Άφησα τη διερεύνηση του πιο κρίσιμου ερωτήματος για το τέλος: γιατί η ιστορία αλλά και το ίδιο το κτίριο έπρεπε να ζωντανέψουν; Ποιες επικοινωνιακές, πολιτικές ή οικονομικές ανάγκες υπαγόρευσαν την ψηφιακή συναρμογή μιας ιστορικής επαναφήγησης σε ζωντανή μετάδοση στο πιο προβεβλημένο οικοδόμημα του ελληνικού κράτους;

Σε έναν οθονοποιημένο και διαδικτυωμένο κόσμο, όπου οι χρονικές και χωρικές αποστάσεις συμπίεζονται, η ενημέρωση, η ψυχαγωγία, η παραγωγή και η κατανάλωση, όλες σχεδόν οι κοινωνικές λειτουργίες επιτελούνται ολόένα και περισσότερο πάνω σε οπτικές επιφάνειες ψηφιακών συσκευών: υπολογιστών, κινητών τηλεφώνων και τάμπλετ. Η ψηφιακή εποχή έχει δομηθεί πάνω σε μια νέα, κυρίαρχη πολιτισμική πρακτική, την πλατφόρμα. Το νεφελώδες σύμπαν που συγκροτούν οι ψηφιακές αυτές υποδομές (όπως π.χ. η Google, η Amazon, το

Facebook, το Netflix) συγκροτούν το κυρίαρχο επιχειρησιακό μοντέλο του σύγχρονου, ψηφιακού καπιταλισμού (Srnicek 2017). Ο νεολογισμός «του καπιταλισμού της πλατφόρμας» αποτυπώνει ακριβώς αυτή «τη σύμφυση ενός υπολογιστικού εργαλείου με μια κοινωνική σχέση» (Λαλιώτη & Πατηνιώτης 2022: 362). Οι πλατφόρμες ως υποδομές λειτουργούν και ως ενεργοί δρώντες που συγκροτούν πολιτικά και πολιτισμικά δίκτυα (political and cultural actors), και κυρίως συγκροτούν οικονομικά δίκτυα (Srnicek 2017). Η πλατφόρμα (της οποίας διεπαφή είναι η οθόνη) είναι πλέον ο χώρος στον οποίο μεταφέρεται η κοινωνική ζωή την εποχή του ψηφιακού καπιταλισμού. Εκεί παράγονται προϊόντα, πραγματοποιούνται συναλλαγές, επιτελούνται ταυτότητες, συγκροτούνται κοινότητες, διαμοιράζονται συναισθήματα (Λαλιώτη & Πατηνιώτης 2022). Εκεί έχουν μεταφερθεί όλοι οι εμπορικοί και εταιρικοί ανταγωνισμοί, αλλά και οι διεκδικήσεις κάθε είδους πολιτικού, ιδεολογικού, μνημονικού ή πολιτισμικού νοήματος.

Πίσω από τη λειτουργία κάθε ψηφιακής πλατφόρμας ενυπάρχει μονίμως η έννοια του χρόνου. Οι πλατφόρμες, και ιδιαίτερα αυτές της κοινωνικής δικτύωσης, προσδιορίζουν συνεχώς τον χρόνο. Με εμπορικούς όρους, το πέρασμα του χρόνου караδοκεί σαν επαπειλούμενο εμπόδιο για την προσδοκώμενη κατανάλωση. Στο πλαίσιο αυτό η ζωντανότητα είναι ένας απτός τρόπος μέσα από τον οποίο μπορούν οι πλατφόρμες να προσελκύσουν την προσοχή του κοινού, τώρα κι όχι αργότερα. Η πληθώρα των ψηφιακών πλατφορμών είναι, κατά την Κάριν Βαν Ες (Karin van Es), η αιτία που παρατηρούμε στο πεδίο της ψηφιακότητας μια αναβίωση της «ζωντανότητας» (Auslander, van Es, κ.ά. 2019), που στο μιντιακό πεδίο είχε πρωτοεμφανιστεί με το ραδιόφωνο και είχε εκτοξευτεί με την τηλεόραση. Συνακόλουθα, οι πλατφόρμες οργανώνουν τον χρόνο γύρω από μια αέναη επικαιροποίηση της ιστορίας, καλλιεργώντας, μάλιστα, την ιδέα ότι προσφέρουν αποκλειστική πρόσβαση στην έγκυρη της εκδοχή. Η ψηφιακή «σε-πραγματικό-χρόνο» μετάδοση, έτσι, αναδεικνύεται ως κρίσιμη διάσταση αναβίωσης και αναδιάταξης –ζωντανέματος– της ιστορίας αλλά και του ιστορικού παρόντος στον ύστερο καπιταλισμό.

Σε έναν κόσμο όπου κάθε γεγονός της ατομικής ή κοινωνικής ζωής μεταδίδεται ζωντανά, και η «σε-πραγματικό-χρόνο» μετάδοση είναι ενσωματωμένη στις πλατφόρμες όλων των μέσων κοινωνικής δικτύωσης, η οθονοποίηση της Βουλής έπρεπε να προβάλει ζωντανά ένα ιστορικό παρελθόν τόσο κοντά στο παρόν, που ιδανικά δεν θα αποτελούσε πια παρελθόν. Ένα ιστορικό παρελθόν που, αφού εξ ορισμού δεν μπορούσε να υπάρξει ζωντανά, μπορούσε τουλάχιστον να προβληθεί ζωντανεμένο στα διαδικτυακά του συμφραζόμενα. Και οι τρεις χαρτογραφημένες προβολές παράγουν με τον πλέον θεσμικό τρόπο μια εκδοχή ιστορικού χρόνου που, παρά τη γραμμική του μεταμφίεση και τις αναβιωτικές προσομοιώσεις, είναι κάτι παραπάνω από ενεστωτοποιημένος ή παροντικός: είναι αφηγηματικά «ζωντανεμένος» και επιτελεστικά «ζωντανός». Η επιλογή αυτή προσελκύει την προσοχή ανταποκρινόμενη σε μια ισχυρή συναισθηματική παρόρμηση: την επιθυμία των ανθρώπων να «επισκεφτούν», να δουν και να βιώσουν το παρελθόν ως αισθητήρια εμπειρία. Η ζωντανή επιτέλεση αποσκοπούσε, από τη μία πλευρά, στη συλλογικότητα, στη συναισθηματική οικοδόμηση της έννοιας του εθνικού συνανήκειν και, από την άλλη, κεφαλαιοποιούσε το ατομικό θυμικό, ευθυγραμμιζόμενη με τις επικοινωνιακές και διαφημιστικές πρακτικές του καπιταλισμού της πλατφόρμας.

## Επίλογος

Η προβολή του ιστορικού παρελθόντος κράτους και το «ζωντάνεμα της ιστορίας» στην πρόσοψη της Βουλής με την τεχνολογική μέθοδο της χαρτογραφημένης προβολής συνιστά μια εν εξελίξει μορφή πολλαπλής ψηφιακής επιτέλεσης εν δικτύω στην ελληνική ιστορική κουλτούρα. Εμπεριέχει τη βίωση της θέασης, την επιβίωση του παλαιού παρελθόντος του ελληνικού κράτους στην υλικότητα του κτιρίου-οθόνης· την αναβίωση παλιότερων πολιτισμικών πρακτικών· τη συμβίωσή τους με την ψηφιακότητα. Η ζωντανότητά του εντοπίζεται όχι μόνο στις εγγενείς ιδιότητες των τεχνολογικών μέσων που αξιοποιήθηκαν στην υλοποίησή του, ούτε απλά στον συγχρονισμό ή α-σύγχρονο συντονισμό του κτιρίου-τελεστή και του κοινού (Λαλιώτη 2022). Προσδιορίζεται από το γεγονός ότι συγκροτεί ζωντανά, δυναμικά ψηφιακά δίκτυα μνήμης, νοηματοδότησης, αλληλεπίδρασης ανάμεσα σε πολλαπλές επιτελεστικές οντότητες (άνθρωπους, τεχνητό φως, ψηφιακές τεχνολογίες, αντικείμενα), στα οποία το «κτίριο-Βουλή-οθόνη» πρωταγωνιστεί ως ενεργός δρων και, ως τέτοιος, γίνεται ενεργό αντικείμενο ψηφιακής διεκδίκησης. Η μελέτη των χαρτογραφημένων προβολών ως αντιπροσωπευτικών παραδειγμάτων σύγχρονης δημόσιας ψηφιακής ιστορίας αναδεικνύει τη ζωντανότητα ως την αντίληψη με την οποία βιώνουν οι άνθρωποι τον ψηφιακό κόσμο, ως τη σύγχρονη, επιτακτικά διεκδικήσιμη, συνθήκη ιστορικότητας του καιρού μας.

## Αναφορές

- Auslander, Philip. 2008 [1999]. *Liveness. Performance in a Mediatized Culture*. Λονδίνο και Νέα Υόρκη: Routledge.
- Auslander Philip, van Es Karin, κ.α. 2019. «A Dialogue About Liveness». Στο *Mediated Time. Perspectives on Time in a Digital Age*, επιμ. M. Hartmann, κ.ά., 275-296. Λονδίνο: Palgrave Macmillan.
- Connerton, Paul. 1995. *How societies remember*. Κέιμπριτζ και Νέα Υόρκη, Cambridge University Press.
- Crary, Jonathan. 2001. *Suspensions of Perception. Attention, Spectacle, And Modern Culture*. Κέιμπριτζ: Massachusetts Institute of Technology.
- Ελλάδα 2021. χ.η. «Σκοπός της Επιτροπής». *greece2021.gr*. <https://www.greece2021.gr/epitropi-ellada-2021/skopos.html>.
- Ελλάδα 2021. 2021, 9 Νοεμβρίου. «Η επετειακή δράση Επιθυμία Ελευθερίας της Επιτροπής «Ελλάδα 2021» σε ψηφιακή εφαρμογή επαυξημένης πραγματικότητας (AR App)». *greece2021.gr*. <https://greece2021.gr/arthografia/6505-i-epeteiaki-drasi-epithymia-elftherias-tis-epitropis-ellada-2021-se-psifiaki-efarmogi-epafksimenis-pragmatikotitas-ar-app.html>.
- Εξερτζόγλου, Χάρης. 2020. *Η δημόσια ιστορία. Μια εισαγωγή*. Αθήνα: Εκδόσεις του Εικοστού Πρώτου.
- Huhtamo, Erkki. 2009. «Messages on the Wall. An Archaeology of Public Media Displays». Στο *Urban Screens Reader*, επιμ. S. McQuire, κ.ά., 15-28. Άμστερνταμ: Institute of Network Cultures.
- Jenkins, Henry, κ.ά. 2008. *If It Doesn't Spread It's Dead: Creating Value in a Spreadable Marketplace*. Future of Entertainment. [http://convergenceculture.org/research/Spreadability\\_doublesided-print\\_final\\_063009.pdf](http://convergenceculture.org/research/Spreadability_doublesided-print_final_063009.pdf).

- Καταπότη, Δέσποινα. 2021. «Προς έναν ορισμό της “προσοχής”. Μουσεία και ψηφιακή επικοινωνία στον 21<sup>ο</sup> αιώνα». Στο *Αναδυόμενες τεχνολογίες και πολιτισμική κληρονομιά*, επιμ. Α. Μπούνια, και Δ. Καταπότη, 219-239. Αθήνα: Αλεξάνδρεια.
- Κουλούρη, Χριστίνα. 2020. *Φουστανέλες και χλαμύδες. Ιστορική μνήμη και Εθνική ταυτότητα 1821-1930*. Αθήνα: Αλεξάνδρεια.
- Κουτσογιάννης, Θεodorής, και Καμηλάκη, Μαρία. 2021. «Αντικρίζοντας την Ελευθερία μέσα από μοναδικά εκθέματα της Βουλής των Ελλήνων». Στο *Αντικρίζοντας την Ελευθερία! Στη Βουλή των Ελλήνων δύο αιώνες μετά*, επιμ. Θ. Κουτσογιάννης και Μ. Καμηλάκη, 19-24. Αθήνα: Βουλή των Ελλήνων. <https://www.antikrizontas-tin-elftheria.gr/katalogos-ekthesis/>.
- Krautsack, Daniela. 2011. «3D Projection Mapping and its Impact on Media & Architecture in Contemporary and Future Urban Spaces». *Media-N: Journal of the New Media Caucus* 7(1). 3D Projection Mapping and its Impact on Media & Architecture in Contemporary and Future Urban Spaces | NMC Media-N (newmediacaucus.org).
- Λαλιώτη, Βασιλική. 2018. «Ψηφιακή επιτέλεση και μετανθρωπιστική ανθρωπολογία». *Επιθεώρηση Κοινωνικών Ερευνών* 150: 37-76.
- Λαλιώτη, Βασιλική. 2022. «Επιτέλεση, μουσική και χρόνος: Μερικές σκέψεις για την ψηφιακή “ζωτανότητα” ». *Αυτόματων: Περιοδικό Ψηφιακών Μέσων και Πολιτισμού* 1(2): 35-57. <https://doi.org/10.12681/automaton.29877>.
- Λαλιώτη, Βασιλική, και Πατηνιώτης, Μανώλης. 2022. «Ψηφιακή δυνητικότητα και η νοσταλγία του Παραδείσου». Στο *Black Mirror. Ο μαύρος καθρέφτης της ψηφιακότητας*, επιμ. Δ. Καταπότη, 351-366. Αθήνα: Καστανιώτης.
- Latour, Bruno. 2005. *Reassembling the Social. An Introduction to Actor-Network-Theory*. Οξφόρδη: Oxford University Press.
- Λιάκος, Αντώνης. 2007. *Πώς το παρελθόν γίνεται ιστορία*. Αθήνα: Πόλις
- Liakos, Antonis, και Bilalis, Mitsos. 2017. «The Jurassic Park of Historical Culture». Στο *Palgrave Handbook of Research in Historical Culture and Education*, επιμ. M. Carretero, κ.ά., 207-224. Λονδίνο: Palgrave Macmillan.
- Λιάπη, Μαριάνθη. 2022, 8 Μαΐου. «“Επιθυμία Ελευθερίας”. Η σύνθεση και η διαδρομή του οπτικο-ακουστικού αφηγήματος για την Ελληνική Επανάσταση από το μουσείο στο δημόσιο χώρο με τη χρήση νέων τεχνολογικών εφαρμογών». Στο *Το <21 σήμερα: Αναπαραστάσεις της Ελληνικής Επανάστασης στην Τέχνη και στον Λόγο 200 χρόνια μετά*. Αθήνα: Εθνικό Ιστορικό Μουσείο. <https://www.blod.gr/lectures/epithymia-eleutherias/>
- Μαζανίτης Χρήστος. (2020, 22 Νοεμβρίου). «Ρίγη συγκίνησης από το βίντεο του ΓΕΕΘΑ στην πρόσοψη της Βουλής». *enikos.gr*. <https://www.enikos.gr/politics/rigi-sygkinisis-apo-to-video-tou-geetha-stin-prosopsi-tis-voulis/1494266/>.
- Marvin, Carolyn. 1988. *When Old Technologies Were New. Thinking About Electric Communication in the Late Nineteenth Century*. Νέα Υόρκη και Οξφόρδη: Oxford University Press.
- Marx, Leo. (1965). *The Machine in the Garden. Technology and The Pastoral Idea in America*. Νέα Υόρκη: Oxford University Press.
- Μπιλάλης, Μήτσος. 2002. «Ιστορίες “υπολογιστικής όρασης”. Αναγνώσεις του 19<sup>ου</sup> αιώνα σε ψηφιακά περιβάλλοντα έρευνας». *Μνήμων* 24(2): 387-402. <https://doi.org/10.12681/mnimon.747>.

- Μπιλάλης, Μήτσος. 2015α. *Το Παρελθόν στο Δίκτυο: Εικόνα, τεχνολογία και ιστορική κουλτούρα στη σύγχρονη Ελλάδα (1994-2005)*. Αθήνα: Εταιρεία Μελέτης της Ιστοριογραφίας και της Θεωρίας της Ιστορίας (ΕΜΙΘΙ)-Ιστορεΐν. <https://ebooks.epublishing.ekt.gr/index.php/historein/catalog/book/5>.
- Μπιλάλης, Μήτσος. 2015β. «Io-πολιτική και ιστορική κουλτούρα». Στο *Η δημόσια ιστορία στην Ελλάδα. Χρήσεις και καταχρήσεις της ιστορίας*, επιμ. Α. Ανδρέου, κ.ά., 65-81. Θεσσαλονίκη: Επίκεντρο.
- Μπούνια, Αλεξάνδρα, και Καταπότη, Δέσποινα. 2021. «Εισαγωγή. Αναδυόμενες τεχνολογίες και πολιτισμική κληρονομιά». Στο *Αναδυόμενες τεχνολογίες και πολιτισμική κληρονομιά*, επιμ. Α. Μπούνια, και Δ. Καταπότη, 9-24. Αθήνα: Αλεξάνδρεια.
- Nye, David. 1991. *Electrifying America. Social Meanings of a New Technology, 1880-1940*. Κέιμπριτζ και Λονδίνο: The MIT Press.
- Ο' Hara, Meghan. 2017. *Appearing Live: Spectatorship, Affect, and Liveness in Contemporary British Performance*. Electronic Thesis and Dissertation Repository. 4764. <https://ir.lib.uwo.ca/etd/4764>.
- Paterakis, Iason, κ.ά. 2020. «Visual narratives. A methodology for layering and deconstructing digital projections». Στο *Proceeding of the 7th International Conference S. ARCH -2020, 7-9 April 2020, Tokyo, Japan*, 246-257.
- Πρώτο Θέμα. 2020, 25 Νοεμβρίου. «Αντιπαράθεση Τασούλα-Βαρουφάκη για το βίντεο στην πρόσοψη της Βουλής». *Protothema.gr*. <https://www.protothema.gr/politics/article/1068878/varoufakis-tasoulas-sumfonisan-oti-diafonoun-gia-to-tank-stin-prosopsi-tis-voulis/>.
- Ρούπα, Ευφροσύνη. 2011. «Συστήματα και σώματα φωτισμού στη Θεσσαλονίκη, 1880-1950». Στο *Μια ιστορία από φως στο φως*, επιμ. Ι. Μότσιανος και Ε. Μπίντση, 418-434. Θεσσαλονίκη: Λαογραφικό & Εθνολογικό Μουσείο Μακεδονίας-Θράκης.
- Schmitt, Daniel, κ.ά. 2020. «Introduction». Στο *Image Beyond the Screen: Projection Mapping*, επιμ. D. Schmitt, κ.ά., xvii -xviii. Λονδίνο: ISTE.
- Srnicek, Nick. 2017. «The challenges of platform capitalism: understanding the logic of a new business model». *IPPR-The Progressive Policy Think Tank*. <https://www.ippr.org/juncture-item/the-challenges-of-platform-capitalism>.
- Σταθακόπουλος, Γιώργος. 2009. «Σύγχρονα μνημεία του Άγνωστου Στρατιώτη. Συνθήκες δημιουργίας και στόχοι». Στο *Στης Βουλής τα πέριξ. Το Μνημείο του Άγνωστου Στρατιώτη και ο Εθνικός Κήπος*, επιμ. Α. Καραπάνου, κ.ά., 38-82. Αθήνα: Ίδρυμα της Βουλής των Ελλήνων για τον Κοινοβουλευτισμό και τη Δημοκρατία. <https://www.openbook.gr/to-mnimeio-toy-agnostoy-stratioti-kai-o-ethnikos-kipos/>.
- Σταυρίδης, Σταύρος. 2018. *Από την πόλη οθόνη στην πόλη σκηνή*. Αθήνα: νήσος.
- Terranova, Tiziana. (2000), «Free labor: Producing culture for the digital economy». *Social Text*. 18 (2):33-58. DOI: [https://doi.org/10.1215/01642472-18-2\\_63-33](https://doi.org/10.1215/01642472-18-2_63-33).
- Τριανταφύλλου, Χρήστος. 2020, 22 Νοεμβρίου. «Το Τρισχιλιετές μας Κιτς και η Ψηφιακή Αρετή των Ελλήνων». *skra-punk.com*. <https://skra-punk.com/2020/11/22/to-trischilietes-mas-kits-kai-ipsifiaki-areti-ton-ellinon/>.
- Τσιαβός, Πρόδρομος. 2021. «Αντί επιλόγου. Η πανδημία ως μια νέα αρχή». Στο *Αναδυόμενες τεχνολογίες και πολιτισμική κληρονομιά*, επιμ. Α. Μπούνια, και Δ. Καταπότη, 287-305. Αθήνα: Αλεξάνδρεια.