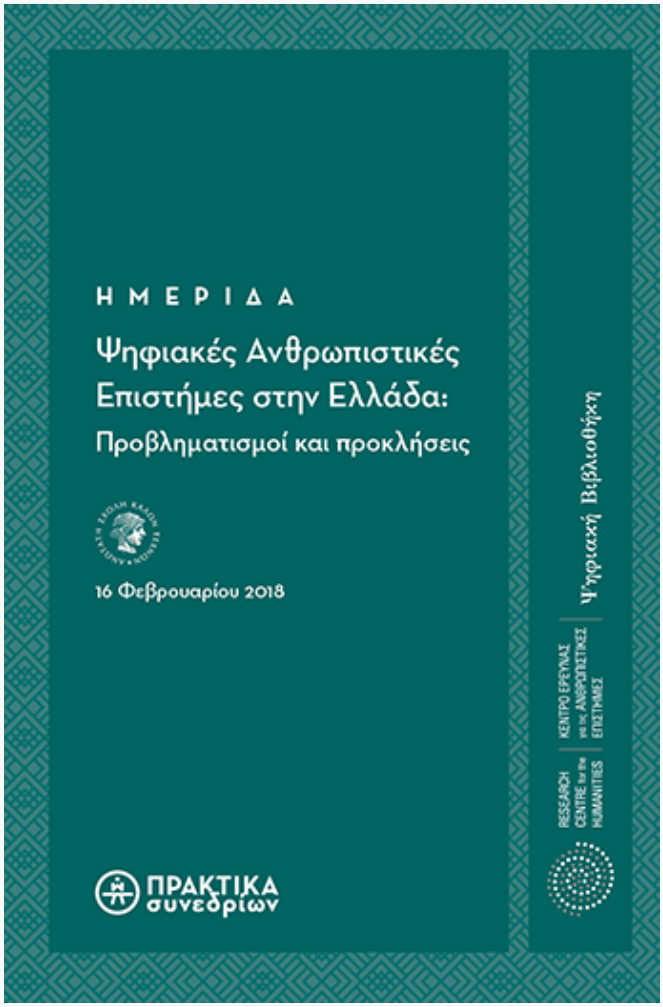
ePublishing
ΕΘΝΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ ΤΕΚΜΗΡΙΩΣΗΣ
NATIONAL DOCUMENTATION CENTRE

Πρακτικά Συνεδρίων

(2023)

Ψηφιακές Ανθρωπιστικές Επιστήμες στην Ελλάδα: προβληματισμοί και προκλήσεις (16 Φεβρουαρίου 2018)



Τα ψηφιακά μέσα στην υπηρεσία της ιστορίας της τέχνης

Αλέξανδρος Τενεκετζής

doi: 10.12681/praktika.5213

https://epublishing.ekt.gr | **e-Εκδότης:** ΕΚΤ | **Πρόσβαση:** 22/01/2026 20:29:46

Η Μ Ε Ρ Ι Δ Α

Ψηφιακές Ανθρωπιστικές Επιστήμες στην Ελλάδα:

Προβληματισμοί και προκλήσεις

16 Φεβρουαρίου 2018

ΠΡΑΚΤΙΚΑ συνεδρίων

Ψηφιακή Βιβλιοθήκη

ΚΕΝΤΡΟ ΕΡΕΥΝΑΣ για τις ΑΝΘΡΩΠΙΣΤΙΚΕΣ ΕΠΙΣΤΗΜΕΣ

RESEARCH CENTRE for the HUMANITIES

ΠΡΑΚΤΙΚΑ συνεδρίων

Ψηφιακές ανθρωπιστικές επιστήμες στην Ελλάδα: Προβληματισμοί και προκλήσεις (Αθήνα, 16 Φεβρουαρίου 2018)

Επιστημονική επιμέλεια: Πέτρος Πετρίδης

Αλέξανδρος Τενεκετζής

Τα ψηφιακά μέσα στην υπηρεσία της ιστορίας της τέχνης: Μια κριτική αποτίμηση των εργαλείων και των τάσεων σε εθνικό και διεθνές επίπεδο

https://doi.org/10.12681/praktika.5213

© Ψηφιακή Βιβλιοθήκη ΚΕΑΕ 2023

ΨΗΦΙΑΚΟΣ ΣΥΝΕΚΔΟΤΗΣ
Εθνικό Κέντρο Τεκμηρίωσης
(https://eproceedings.epublishing.ekt.gr/index.php/praktika)

ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ ΚΕΙΜΕΝΩΝ
Πελαγία Μαρκέτου

ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΗ ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ ΣΕΙΡΑΣ
& ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΕΞΩΦΥΛΛΟΥ
Εύη Καλογεροπούλου

ΨΗΦΙΑΚΗ ΕΚΔΟΤΙΚΗ ΥΠΟΔΟΜΗ
Γιώργος Ρεγκούκος

ΣΥΝΤΟΝΙΣΜΟΣ
Αθηνά Μποζίκα

Επιστημονική Επιτροπή

Άντα Διάλλα Καθηγήτρια Ευρωπαϊκής Ιστορίας,
Τμήμα Θεωρίας και Ιστορίας της Τέχνης, Ανώτατη Σχολή Καλών Τεχνών

Μάρω Γερμανού Καθηγήτρια Αγγλικής Λογοτεχνίας,
Τμήμα Αγγλικής Γλώσσας και Φιλολογίας, Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών

Ελένη Γούστη-Σταμπόγλη Ιστορικός, Εκδότρια

Καλλιρρόη Λινάρδου Επίκουρη Καθηγήτρια Ιστορίας της Τέχνης του Βυζαντίου και του Δυτικού Μεσαίωνα, Τμήμα Θεωρίας και Ιστορίας της Τέχνης, Ανώτατη Σχολή Καλών Τεχνών

Μυρτώ Μαλούτα Επίκουρη Καθηγήτρια Ελληνικής Παπυρολογίας,
Τμήμα Αρχειονομίας, Βιβλιοθηκονομίας και Μουσειολογίας, Ιόνιο Πανεπιστήμιο

ISBN 978-618-85268-8-4
www.rchumanities.gr

Το **συνοδευτικό υλικό του κειμένου** βρίσκεται στην Ψηφιακή Βιβλιοθήκη
του Κέντρου Έρευνας για τις Ανθρωπιστικές Επιστήμες, στη σειρά Πρακτικά Συνεδρίων

ΚΕΝΤΡΟ ΕΡΕΥΝΑΣ
για τις ΑΝΘΡΩΠΙΣΤΙΚΕΣ
ΕΠΙΣΤΗΜΕΣ

Ψηφιακή Βιβλιοθήκη

Τα ψηφιακά μέσα στην υπηρεσία της ιστορίας της τέχνης: Μια κριτική αποτίμηση των εργαλείων και των τάσεων σε εθνικό και διεθνές επίπεδο

Αλέξανδρος Τενεκετζής

Με τον περιφραστικό τίτλο «Τα ψηφιακά μέσα στην υπηρεσία της ιστορίας της τέχνης», στην ουσία αυτό που θα προσπαθήσω να προσεγγίσω και να περιγράψω ως πεδίο και επιστημονική περιοχή των ψηφιακών ανθρωπιστικών επιστημών είναι αυτό που ονομάζουμε πλέον ψηφιακή ιστορία της τέχνης (digital art history, DAH). Μέσα από συγκεκριμένα παραδείγματα, τόσο από την ελληνική όσο και από τη διεθνή πρακτική, θα δούμε τι ακριβώς εννοούμε με τον όρο ψηφιακή ιστορία της τέχνης, πώς τα νέα μέσα επηρεάζουν και διαμορφώνουν αυτό το νέο ερευνητικό πεδίο –για την Ελλάδα τουλάχιστον– και αν τελικά αποτελούν καταλύτη για την αλλαγή της ίδιας της ουσίας της επιστήμης της ιστορίας της τέχνης, μεταλλάσσοντάς τη δομικά σε επιστημολογικό επίπεδο, ώστε να μιλάμε για μια νέα κατεύθυνση, με απολύτως διαφορετικό αντικείμενο και σκοπούς, με δικά της θεωρητικά και μεθοδολογικά εργαλεία. Θα δούμε δηλαδή ποια είναι ακριβώς η ψηφιακή συνθήκη στην ιστορική έρευνα που αφορά τις εικαστικές τέχνες, ποιες οι προκλήσεις και οι δυνατότητές της και ποια τα μειονεκτήματά της.

Ο όρος ψηφιακή ιστορία της τέχνης δεν είναι βέβαια καινούριος στη διεθνή βιβλιογραφία. Ήδη από τα τέλη του προηγούμενου αιώνα, και χωρίς καθυστέρηση προς τις υπόλοιπες ψηφιακές ανθρωπιστικές επιστήμες, οι θεράποντες της «*αναλογικής*» ιστορίας της τέχνης είχαν αρχίσει να εντρυφούν συστηματικά στα νέα εργαλεία της πληροφορικής και αμέσως μετά της ψηφιακής τεχνολογίας (Zweig 2015, 40-41· Bentkowska-Kafel 2015, 55-58). Ζούμε, άλλωστε, σε έναν κόσμο όπου επικοινωνούμε οπτικά όπως ποτέ άλλοτε[1] και η ιστορία της τέχνης έχει τα εργαλεία και τους ειδικούς που μπορούν να αναλύσουν και να ερμηνεύσουν τον οπτικό πολιτισμό και τα οπτικά αντικείμενα (Klinke και Surkemper 2016, 9) – πηγαίνοντας ίσως την επιστήμη μας περισσότερο προς τις οπτικές σπουδές (visual studies) και δικαιώνοντας «τη λεγόμενη "οπτική στροφή" της δεκαετίας του 1990» (Γυιόκα 2018, 12). Σε αυτό το σημείο, πάντως, ο Hans Belting παρατηρεί ότι στην πραγματικότητα είναι ψευδοδίλημμα το εάν «η ιστορία της τέχνης, δίχως να χάσει την κληρονομημένη της ιδιαιτερότητα, θα έπρεπε να συνεισφέρει σε αυτή τη διεπιστημονική

1. Η Ελπίδα Καραμπά (2018, 96) κάνει λόγο για «οφθαλμοκεντρική (ocularcentric) δυτική κουλτούρα».

συζήτηση ή εάν θα έπρεπε να μην εμπλακεί και επομένως να αφήσει το πεδίο αυτό σε άλλους»· φυσικά, ο ίδιος τάσσεται υπέρ της ενασχόλησης με ό,τι μπορεί να ονομαστεί οπτικό φαινόμενο (Belting 2018, 27).

Προς αυτή την κατεύθυνση, νέα ερευνητικά προγράμματα και κέντρα δημιουργήθηκαν ακριβώς για να εξετάσουν τη σχέση τέχνης και ψηφιακών μέσων (Zorich 2012), ενώ το διεθνές περιοδικό με τίτλο *Digital Art History* κυκλοφόρησε το πρώτο του τεύχος το 2015 ως αποτέλεσμα πολυετών ερευνών και συνεισφοράς διάφορων επιστημόνων.[2] Κατά μια έννοια φαίνεται ότι πλέον εκπληρώνεται πλήρως η ευχή και επιθυμία του Αντρέ Μαλρό για «ένα Φανταστικό Μουσείο, που πρόκειται να ωθήσει μέχρις εσχάτων την ατελή αντιπαραβολή που είχε επιβληθεί από τα αληθινά μουσεία» (Malraux 2007, 26)· δηλαδή, η ευχή να καταφέρουν τα ψηφιακά μέσα να επαναφέρουν τη μυθοπλασία που χάθηκε με τη μοντέρνα τέχνη τον 19ο αιώνα και τον λειτουργικό και τελετουργικό χαρακτήρα των έργων τέχνης, που με την εμφάνιση των μουσείων μετατράπηκαν από χρηστικά αντικείμενα σε πίνακες ζωγραφικής και αγάλματα (Malraux 2007, 25, 36) – παρότι πολλοί κίνδυνοι ελλοχεύουν σε αυτή τη διαδικασία, τόσο για τα ίδια τα έργα τέχνης όσο και για την ερμηνεία τους, όπως θα δούμε.

Η εφαρμογή των ψηφιακών μέσων στο πεδίο των ανθρωπιστικών επιστημών δεν υστέρησε στην Ελλάδα, κυρίως χάρη σε προγράμματα συγχρηματοδοτούμενα από την Ευρωπαϊκή Ένωση και το ελληνικό κράτος.[3] Τα εικονικά μουσεία, όπως της Εθνικής Πινακοθήκης,[4] οι τρισδιάστατες αναπαραστάσεις, τα διαδραστικά χρονολόγια, οι εφαρμογές κινητού που τοποθετούν τα έργα τέχνης στον δημόσιο χώρο, όπως αυτές του Ιδρύματος Γ. Ζογγολόπουλου,[5] οι πολιτιστικές διαδρομές, οι διαδραστικές εκθέσεις και τα εκπαιδευτικά προγράμματα, όπως του Εθνικού Ιστορικού Μουσείου,[6] τα πολυεπίπεδα εικονικά, ψηφιακά μουσεία, όπως αυτό του Βυζαντινού και Χριστιανικού Μουσείου Αθηνών,[7] είναι μόνο λίγα παραδείγματα από τα έργα που υλοποιήθηκαν την προηγούμενη περίοδο και προσπάθησαν να συνδέσουν για πρώτη φορά το πολιτιστικό απόθεμα της χώρας με τα ψηφιακά μέσα,

2. Το εξειδικευμένο ψηφιακό περιοδικό με τον τίτλο *Digital Art History* εκδίδεται από το 2015 και είναι ελεύθερα διαθέσιμο διαδικτυακά· βλ. http://www.dah-journal.org/.
3. Πρόκειται για το Επιχειρησιακό Πρόγραμμα Ψηφιακή Σύγκλιση – ΕΣΠΑ 2007-2013, επίσκεψη 14 Σεπτεμβρίου 2021, http://2007-2013.espa.gr/el/Pages/staticOPDigitalConvergence.aspx.
4. Για τις συλλογές, βλ. «Έργα», Εθνική Πινακοθήκη, επίσκεψη 14 Σεπτεμβρίου 2021, https://www.nationalgallery.gr/el/sulloges.html. Για τις εικονικές εκθέσεις, βλ. Εθνική Πινακοθήκη, επίσκεψη 14 Σεπτεμβρίου 2021, https://www.nationalgallery.gr/el/psiphiakes-parousiaseis/museums.html.
5. Βλ. «Εικονική περιήγηση», Ίδρυμα Γεωργίου Ζογγολόπουλου, επίσκεψη 14 Σεπτεμβρίου 2021, http://www.zongolopoulos.gr/multimedia/panoramata/zongolopoulos.html.
6. Βλ. «Εφαρμογές», Εθνικό Ιστορικό Μουσείο, επίσκεψη 14 Σεπτεμβρίου 2021, https://www.nhmuseum.gr/efarmoges.
7. Βλ. Βυζαντινό και Χριστιανικό Μουσείο, επίσκεψη 14 Σεπτεμβρίου 2021, https://www.ebyzantinemuseum.gr/.

δηλαδή να μεταμορφώσουν την ψηφιοποιημένη ιστορία της τέχνης σε ψηφιακή και να πάνε ένα βήμα πέρα από την απλή ψηφιοποίηση και την τεκμηρίωση των έργων τέχνης, προτείνοντας τρόπους προβολής, παρουσίασης και ερμηνείας του επιλεγμένου υλικού.

Για πρώτη φορά, ο ψηφιακός επισκέπτης, τον οποίο αποκαλούμε πλέον «χρήστη», μπορεί από την άνεση του σπιτιού του να «επισκεφτεί» ένα μουσείο, να μπει εικονικά σε μια άλλη κατάσταση και να βιώσει μια εναλλακτική εμπειρία και πραγματικότητα, ξεφεύγοντας από τις συνθήκες της καθημερινότητάς του, τάση που μοιάζει να αποτελεί συνεχές ζητούμενο των δυτικών κοινωνιών με την καταπιεστική σύγχρονη ζωή, όπως άλλωστε μας δείχνει η χρήση των εικονικών παιχνιδιών και της εικονικής πραγματικότητας (Rae και Edwards 2016).

Την ίδια στιγμή, μάλιστα, και σύμφωνα με τις επιταγές της ψηφιακής και παγκοσμιοποιημένης αγοράς, τα έργα αυτά θα ωθήσουν τον πολιτισμό στην ψηφιακή εποχή και θα τον συνδέσουν με την τουριστική βιομηχανία και τους δυνητικούς ψηφιακούς αλλά και φυσικούς επισκέπτες (Τενεκετζής, Πιέρρου, Καρατζά 2018). Μέσα σε έναν κυκεώνα πληροφοριών, οι παραπάνω προσπάθειες, καθώς και άλλες αντίστοιχες, μπορούν να λειτουργήσουν ως νόμιμες και εύκολα προσβάσιμες πηγές πληροφόρησης, τόσο για τη λειτουργία του ίδιου του φορέα, όσο και για την τεκμηρίωση των συλλογών, αλλά και για την ανταλλαγή επιστημονικής γνώσης.

Η διαδικτυακή πύλη Search Culture,[8] με τον διακριτικό υπότιτλο «Η ελληνική πολιτιστική κληρονομιά στον δημόσιο ψηφιακό χώρο», αποτελεί το αποκορύφωμα της παραπάνω προσπάθειας και ένα ενδεικτικό παράδειγμα του τρόπου έκθεσης του πολιτιστικού αποθέματος με τη χρήση των νέων τεχνολογιών. Η προσπάθεια αυτή ενίσχυσε, βέβαια, την ορθή ψηφιακή διατήρηση, τη δημόσια πρόσβαση και την «ανοιχτότητα» της πολιτιστικής πληροφορίας. Ωστόσο, η πύλη αποτελεί μια στατική παρουσίαση, που αδιαφορεί για την ερμηνευτική διαδικασία, τη συγκριτική μελέτη των τεκμηρίων ή για οποιαδήποτε άλλη κατηγοριοποίηση πέραν της αυστηρά χρονολογικής. Τέτοιες, όμως, εναλλακτικές κατηγοριοποιήσεις και άλλοι τρόποι ψηφιακής αφήγησης, θα νοηματοδοτούσαν ιστορικά ευρύτερα φαινόμενα και θα εξηγούσαν συσπειρώσεις ή ιστορικές «συμπτώσεις» ή ακόμα και τη σύνδεση με πανευρωπαϊκά κινήματα ή φαινόμενα. Με τη συγκεκριμένη διαδικτυακή πύλη δεν υπηρετούνται η *ψηφιακή* ιστορία της τέχνης και η αρχαιολογία, αλλά η *ψηφιοποιημένη* εκδοχή τους, καθώς αυτό που προάγεται πάλι προς την ελληνική αλλά και τη διεθνή δημόσια σφαίρα, στον «δημόσιο ψηφιακό χώρο», μοιάζει να είναι η αδιάλειπτη συνέχεια του πολιτισμού μας από το 3000 π.Χ. μέχρι σήμερα,

8. Βλ. Search Culture, επίσκεψη 14 Σεπτεμβρίου 2021, https://www.searchculture.gr/.

απλά μέσω της διάθεσης των ψηφιακών τεκμηρίων – όπως μας δείχνει η μοναδική εφαρμογή της πλατφόρμας, το χρονολόγιο.[9]

Η επίδραση, συνεπώς, των νέων τεχνολογικών επιτευγμάτων στον τρόπο θέασης και ερμηνείας των υλικών τεκμηρίων του πολιτισμού, οι δυνατότητες και οι νέοι ορίζοντες στην προσπέλαση, την οργάνωση και την έρευνα, η τοποθέτηση και η αντιπαράθεση με αντίστοιχα φαινόμενα μέσα σε έναν εικονικό χώρο που είναι πλέον δημόσιος –και μάλιστα ενισχύεται από τις συμμετοχικές τεχνολογίες και από τις τεχνολογίες διαμοιρασμού της πληροφορίας– είναι ένα δημόσιο φαινόμενο που πρέπει να μελετηθεί. Οι ιστορικοί της τέχνης ασχοληθήκαμε μόνον περιφερειακά με τις επιπτώσεις όλων αυτών στον τρόπο και τη μέθοδο δουλειάς μας, αλλά και στην ίδια την ουσία της επιστήμης μας. Διαρκώς τίθενται και θα τίθενται ερωτήματα όπως το εάν και πώς η χρήση των ψηφιακών μέσων επηρεάζει την οπτική μας αντίληψη, τις δεξιότητές μας ως προς την αναγνώριση της ποιότητας των ίδιων των έργων τέχνης ή της ερμηνευτικής διαδικασίας, αν δηλαδή ρέπουμε τελικά προς την «απόρριψη των πρωτοτύπων», όπως το ονόμασε ειρωνικά ο Erwin Panofsky, μιλώντας για τα φωτογραφικά αντίγραφα (αναφέρεται στο Bredekamp 2016, 103). Αυτό μάλιστα θα εντείνεται από τη στιγμή που τα έργα τέχνης μετατρέπονται σε εικόνες, τις οποίες λατρεύει ο κόσμος και τις χρησιμοποιεί ολοένα περισσότερο, σε αντιδιαστολή με τα ίδια τα φυσικά αντικείμενα, ενώ μπορεί πλέον να τις προσπελάσει κατά χιλιάδες και πέρα από τις φυσικές ανθρώπινες δυνατότητες (Klinke 2016, 16-19). Το γεγονός αυτό, αν καταφύγουμε στην αναλογία της σημερινής ψηφιακής εικόνας με την ανακάλυψη και τη χρήση της φωτογραφίας στην ιστορία της τέχνης, οδηγεί στην επιβεβαίωση της άποψης του Robert Koch, που διατυπώθηκε ήδη από το 1865, ότι «η φωτογραφική εικόνα [...] μπορεί, κάτω από συγκεκριμένες συνθήκες, να είναι πιο σημαντική από το ίδιο [το αντικείμενο]» (αναφέρεται στο Bredekamp 2016, 102).

Στην πραγματικότητα, βέβαια, τα εκατομμύρια στοιχεία και τεκμήρια αυτού του νέου ψηφιακού περιβάλλοντος και του παραγόμενου καλλιτεχνικού και θεωρητικού λόγου διαφεύγουν της αντίληψής μας σε σημαντικό βαθμό. Η πλειονότητα όλων αυτών των πληροφοριών και των αντίστοιχων μελετών παραμένει διάσπαρτη στο διαδίκτυο και σε επιστημονικά εγχειρίδια και άρθρα, αθησαύριστη και αφανής για την επιστημονική κοινότητα στην Ελλάδα. Κατά συνέπεια, είναι αθέατη και αδιευκρίνιστη η άμεση ή έμμεση αλληλεπίδραση των νέων ψηφιακών μέσων με

9. Το χρονολόγιο ήταν όντως η μοναδική εφαρμογή της πλατφόρμας την ημέρα της ημερίδας, αλλά εν τω μεταξύ έχουν προστεθεί και νέα εργαλεία πρόσβασης, αναζήτησης και κατηγοριοποίησης του περιεχομένου, χωρίς όμως αυτά να αλλάζουν τη στατική αντιμετώπισή του, χωρίς ερμηνευτική ή σημασιολογική προσέγγιση· βλ. Search Culture, επίσκεψη 14 Σεπτεμβρίου 2021, https://www.searchculture.gr/aggregator/portal/.

την ίδια την επιστήμη της ιστορίας της τέχνης, τα οποία όμως ως «τεχνικές οπτικοποίησης και αναπαράστασης επηρεάζουν την παραγωγή γνώσης [και] επικαθορίζουν την ίδια τη δομή της αντίληψης» (Γυιόκα 2018, 10), μετατρέποντάς την ή μη σε μια ιστορία εικόνων.

Πρέπει μάλιστα να ληφθεί υπόψη μια νέα παράμετρος στην εξίσωση, η νέα δεξιότητα του ιστορικού τέχνης, που πλέον δεν είναι μόνο μελετητής των οπτικών προϊόντων, αλλά και παραγωγός τους. Ένα ψηφιακό μουσείο λαμβάνει κάτι που είναι αυθεντικό, βασισμένο σε αντικείμενα στο φυσικό μουσείο, και το μετατρέπει σε κάτι αυθεντικό και βασισμένο στην πληροφορία, σε ψηφιακές πλέον συνθήκες. Έτσι, πρέπει να συνυπολογίσουμε τη νέα συνθήκη ότι η κύρια δύναμη ενός πολιτιστικού φορέα σήμερα είναι η «πληροφορία» και όχι απαραίτητα οι ίδιοι οι πολιτιστικοί «θησαυροί» στην κατοχή του, και ότι αυτό μας ωθεί να λάβουμε νέα θέση ως επιστήμονες της πληροφορίας/πληροφορικής.[10]

Είναι γεγονός, πάντως, ότι ψηφιακές εφαρμογές και προγράμματα όπως του Google Arts and Culture, της Europeana ή του Van Gogh Alive,[11] τα 360 μοιρών βίντεο ή οι εφαρμογές όπως το Shazam for Art και το morphing, αλλάζουν τον τρόπο θέασης των έργων τέχνης, τον τρόπο που τα προσλαμβάνουμε και τα χρησιμοποιούμε, αλλάζοντας πιθανόν και την ταυτότητα του θεατή: από φυσικός επισκέπτης ενός μουσείου γίνεται επισκέπτης ενός εικονικού χώρου και τελικά χρήστης και καταναλωτής ενός προϊόντος τεχνολογίας. Συνεπώς, ο χώρος θέασης των αντικειμένων μεταλλάσσεται και διαμορφώνεται ένας διαφορετικός ορίζοντας υποδοχής τους, καθώς από τον δημόσιο χώρο του μουσείου μεταφερόμαστε στον ιδιωτικό χώρο της οικίας ή μιας αίθουσας διδασκαλίας – ιδιωτικός χώρος ο οποίος όμως παράλληλα ξαναγίνεται δημόσιος, απέραντος και παγκόσμιος μέσω του διαδικτύου. «Η παγκοσμιοποίηση και τα πρωτοποριακά εργαλεία που προσφέρουν οι νέες τεχνολογίες καταργούν τα σύνορα και τα όποια εμπόδια (χωρικά και χρονικά) στη διάδοση και την κυκλοφορία των καλλιτεχνικών και πολιτιστικών έργων και αγαθών, και στην ανάπτυξη του πολιτισμού» (Αγιοβλασίτης, Τσιαβός κ.ά. 2016, 24).

Για παράδειγμα, μέσω της πλατφόρμας του Thesswiki Project,[12] που υλοποιήθηκε από την εταιρεία PostScriptum, και με όχημα τη Wikipedia, η υλική και άυλη πολιτιστική κληρονομιά της Θεσσαλονίκης εγγράφεται στην παγκόσμια διαδικτυακή εγκυκλοπαίδεια και στη συνέχεια με τη χρήση γραμμωτού κώδικα, QRs, η πλη-

10. Δεν είναι τυχαίο ότι στην Ελλάδα σχεδόν το σύνολο των διπλωματικών εργασιών που ασχολούνται με ζητήματα εικονικών και ψηφιακών μουσείων δεν προέρχονται από τμήματα ιστορίας και θεωρίας της τέχνης, αλλά από σχολές πληροφορικής.
11. Βλ. «Van Gogh Alive», Grande Experiences, επίσκεψη 14 Σεπτεμβρίου 2021, https://grande-experiences.com/van-gogh-alive/.
12. Σχετικά με το Thesswiki Project, βλ. «Thesswiki», Wikimedia, επίσκεψη 30 Ιανουαρίου 2023, https://meta.wikimedia.org/wiki/Thesswiki.

ροφορία επαναπροωθείται για χρήση στον φυσικό δημόσιο χώρο. Η σύνδεση του φυσικού με τον ψηφιακό κόσμο αποκτά ουσιαστικό νόημα, καθώς η διάδραση γίνεται ανεξαρτήτως περιβάλλοντος και ο χρήστης είναι συνεχώς ελεύθερος να επιλέξει τον τρόπο πρόσβασης ή, καλύτερα, χρήσης των δεδομένων.

Μήπως όμως έτσι τελικά και ο θεατής υποβιβάζεται απλά στη θέση του καταναλωτή της πληροφορίας, στερούμενος την άμεση επαφή με τα ίδια τα έργα τέχνης ή τα μνημεία; Μήπως, αντί να εμπλουτίζεται το ερμηνευτικό μας οπλοστάσιο για καλύτερη και πληρέστερη γνώση των έργων τέχνης, τελικά ούτε με την ψηφιακή συνθήκη αποφεύγουμε αυτό στο οποίο ο Μαλρό κατέληγε και για τα συμβατικά μουσεία, ότι δηλαδή «τα έργα τέχνης αναβιώνουν μέσα στον δικό μας κόσμο της τέχνης και όχι στον δικό τους» (Malraux 2007, 211) μια εναλλακτική πραγματικότητα όπως την περιγράψαμε παραπάνω; Ο Horst Bredekamp (2016, 103), πάντως, προσπαθώντας να δει τη σχέση εικόνας και πρωτότυπου έργου τέχνης, καταλήγει να αναφέρει αυτή τη σχέση ως «θεμελιώδη αντίφαση της ιστορίας της τέχνης: βασίζεται σε μεγάλο βαθμό στην αυτοψία του πρωτότυπου, αλλά το αμφισβητεί κιόλας μέσω του φακού μιας φωτογραφικά εδραιωμένης γνώσης».

Με τη συνδρομή της τεχνολογίας, βέβαια, καταβάλλεται προσπάθεια οι δύο διαστάσεις της παραδοσιακής φωτογραφικής απεικόνισης των έργων να γίνουν περισσότερες και τουλάχιστον τρεις, τις οποίες αντιλαμβάνονται οι άνθρωποι. Αυτό συμβαίνει στο πρόγραμμα που υλοποίησε η Google σε συνεργασία με τα Βασιλικά Μουσεία των Βρυξελλών με επίκεντρο το έργο του Bruegel[13] και το ίδιο έγινε και από το μουσείο Reina Sofia στη Μαδρίτη γύρω από την *Γκερνίκα* του Πικάσο,[14] όπου εκτός από τρισδιάστατες αναπαραστάσεις και υψηλής ποιότητας φωτογραφίες έχουν προστεθεί αρχειακά ντοκουμέντα. Το έργο του ισπανού καλλιτέχνη συνοδεύεται από ένα πρωτοφανές πλήθος μεταδεδομένων που μας επιτρέπει να ξανασκεφτούμε τον ανατρεπτικό του χαρακτήρα και τις συνθήκες μέσα στις οποίες δημιουργήθηκε.

Μαζί με τα μεταδεδομένα της τεκμηρίωσης, λοιπόν, έχουμε τη δυνατότητα να εξετάσουμε κάθε πτυχή και κάθε διάσταση του έργου, υποβάλλοντας πλέον νέα ερωτήματα τόσο για την εποχή όσο και για τη διαδικασία της εκτέλεσής του, θέτοντας σε αυτή την περίπτωση στην υπηρεσία της ιστορίας της τέχνης τα ψηφιακά μέσα, τα οποία είναι κάτι πολύ περισσότερο από μια απλή αναπαραγωγή και εικόνα.

Πάντοτε, βέβαια, πρέπει να έχουμε υπόψη ότι χρησιμοποιώντας ως μοναδική πηγή το ψηφιακό τεκμήριο, στην πραγματικότητα ασχολούμαστε με αριθμούς και

13. Βλ. «Bruegel Unseen Masterpieces», Google Cultural Institute, επίσκεψη 14 Σεπτεμβρίου 2021, https://www.google.com/culturalinstitute/bruegel/.
14. Βλ. «Rethinking Guernica», Museo National, Centro de Arte Reina Sofia, επίσκεψη 14 Σεπτεμβρίου 2021, https://guernica.museoreinasofia.es/en.

αλγόριθμους, τους οποίους οι υπολογιστές αντιλαμβάνονται με μαθηματικό τρόπο και συνδέουν πίξελ και γιγαπίξελ σε αυτό που ονομάζεται πλέον «Big Data» (Klinke 2016, 17). Μπροστά μας δεν έχουμε καν μια εικόνα, αλλά ένα σετ δεδομένων, έναν πολυδιάστατο αυτόνομο χώρο εικονικής και ψηφιακής πραγματικότητας, που με τη σειρά του γίνεται στη συνέχεια σημείο, κουκίδα σε έναν άλλο πολυδιάστατο χώρο δεδομένων. Ο χώρος αυτός δεν ορίζεται πλέον με κριτήρια της ιστορίας της τέχνης, αλλά της στατιστικής και της υπολογιστικής, θέτοντας σε αμφισβήτηση την ίδια τη φύση του πρωτοτύπου, την υλικότητά του, το οποίο έτσι κινδυνεύει να απολέσει την ιστορικότητά του και τον χαρακτήρα του πνευματικού ιδεολογικού προϊόντος. Όπως ισχυρίζεται και η Γυιόκα, η επιστήμη των εικόνων είναι αυτή που μπορεί «να αποδώσει σε πραγματικό χρόνο, με τεχνικές μεθόδους ό,τι δεν μπορεί να συλλάβει η ανθρώπινη όραση λόγω του μεγέθους, της απόστασης, της σύνθεσης ή της θέσης του» (Γυιόκα 2018, 12).

Φαίνεται, επομένως, ότι οι εικαστικές δημιουργίες αλλάζουν ταυτότητα και χαρακτήρα για δεύτερη φορά, μετά την αρχική τους παραγωγή, καθώς ύστερα από την πρώτη «εξορία» και την απομόνωσή τους σε ένα φυσικό μουσείο ή σε μια γκαλερί, όπου απώλεσαν τη χρηστική τους πλευρά και τη λειτουργία τους και έγιναν απλά «έργα τέχνης» (Malraux 2007, 211), τώρα και πάλι στον ψηφιακό κόσμο γίνονται ψηφιακά δεδομένα, μια «εικόνα» διαθέσιμη για απεριόριστη επεξεργασία και χρήση. Ο Belting, κάνοντας λόγο για μια ανθρωπολογία της εικόνας, παρατηρεί σωστά «ότι η οπτική παραγωγή και η οπτική εμπειρία, γενικώς, τείνουν συχνά να συγχέονται με την εικόνα· ωστόσο, ειδικώς, κατά την άποψή μου, η εικόνα πρέπει να αναγνωριστεί ως συμβολική οντότητα (μα και ως αντικείμενο επιλογής και μνήμης) και να διαχωριστεί από τη συνεχή ροή του οπτικού μας περιβάλλοντος» (Belting 2018, 27).

Είναι λοιπόν αλήθεια ότι μέχρι πρόσφατα μπορούσαμε να συγκρίνουμε μόνο ελάχιστα φαινόμενα μεταξύ τους, ελάχιστα έργα τέχνης από όσα παράγονταν την ίδια στιγμή, στον ίδιο τόπο. Τα συμπεράσματά μας, συνεπώς, βασίζονταν σε πεπερασμένο όγκο δεδομένων, τα οποία αναλόγως μπορούσε να συγκρατήσει και να επεξεργαστεί ο εκάστοτε μελετητής. Σήμερα δεν υπάρχουν όρια στο μέγεθος και τον όγκο της σύγκρισης, αλλά και σε αυτό πάλι υπάρχει ο περιορισμός της ποιοτικής σύγκρισης – είναι το σημείο που οι ιστορικοί τέχνης θα πρέπει να συμβαδίσουν με τις εξελίξεις και να θέσουν ιστορικά και όχι απλά δεδομενοκεντρικά κριτήρια· θα πρέπει δηλαδή να προχωρήσουν τη σύγκριση πέρα από ερωτήματα όπως το εάν το κίτρινο του καδμίου, που ανακαλύφθηκε το 1818, είναι δημοφιλές στους ιμπρεσιονιστές και το βρίσκουμε στον όποιο αριθμό έργων. Αυτό το αντιλήφθηκαν πολύ γρήγορα τόσο η Google όσο και η Europeana, ότι δηλαδή παρά τα εκατομμύρια των τεκμηρίων που έχουν στις βάσεις δεδομένων τους, έπρεπε να παρουσιάζονται με συγκεκριμένο τρόπο και σε συγκεκριμένο αριθμό για να

γίνονται αντιληπτά από τους ανθρώπους και για να είναι ελκυστικό στον χρήστη-θεατή το προσφερόμενο υλικό-προϊόν. Δημιουργήθηκαν έτσι θεματικές ενότητες και εικονικές εκθέσεις που έλαβαν, φυσικά, υπόψη τους την ιστορία της τέχνης, ειδάλλως τα αποτελέσματα μιας αναζήτησης δεν θα είχαν νόημα και τα έργα θα έμεναν απλά πίξελ μιας ψηφιακής εικόνας.[15]

Και πάλι όμως υπάρχουν περιορισμοί. Ο χώρος πάντοτε θα είναι η δισδιάστατη επιφάνεια του υπολογιστή, του τάμπλετ ή του κινητού – όσο και αν νέες εφαρμογές δημιουργούν την ψευδαίσθηση του πραγματικού χώρου όπως στο πρόγραμμα «Guglemann Galaxy, Schweizer Kleinmeister: An Unexpected Journey» (Bernhard 2016, 95-113).[16] Η άμεση επαφή με τα αντικείμενα, η γνώση των πραγματικών διαστάσεων, των υλικών και των χρωμάτων δεν μπορεί δυστυχώς να υποκατασταθεί από τις νέες δυνατότητες για μαζική προσπέλαση και συγκριτική ανάλυση των έργων, παρά το γεγονός ότι τα έργα συνοδεύονται με πλήρη τεκμηρίωση. Ο προβληματισμός για τη σωστή απόδοση του χρώματος στην επιφάνεια του υπολογιστή θα υπάρχει πάντοτε, όσο και αν δίνουν τα νέα μέσα τη δυνατότητα να βλέπουμε λεπτομέρειες τις οποίες είναι αδύνατον να διακρίνουμε διά γυμνού οφθαλμού,[17] όσο κι αν μπορούμε πλέον να ανασυστήσουμε εικονικά μνημεία, ζωγραφικές συνθέσεις και ιστορικές εκθέσεις του παρελθόντος, όσο κι αν τα νέα μέσα συνέβαλαν καταλυτικά στο επίπεδο της εκπαίδευσης. Η Γυιόκα καταλήγει, πάλι, ότι «οι συνέπειες για τους ιδρυτικούς μύθους της επιστήμης είναι κρίσιμες: γίνεται πλέον σαφές ότι οι εικόνες εκείνες που φαίνεται να αναπαριστούν τη "φύση" με τον πειστικότερο τρόπο (και άρα παράγουν για τους επιστήμονες καλύτερα επιστημονικά αποτελέσματα) είναι αυτές ακριβώς που έχουν διαμεσολαβηθεί περισσότερο από συγκεκριμένες τεχνολογικές επεμβάσεις» (Γυιόκα 2018, 9). Εδώ ακριβώς επανέρχεται πάλι μια παλιά συζήτηση στους κόλπους της ιστορίας της τέχνης, για την αξία, αλλά και για τις διαφορές ανάμεσα στο *είδωλο* και την *εικόνα*, ανάμεσα στο άμεσα ορατό και βιωμένο, και την οπτική και νοητή κατασκευή ή ανακατασκευή του (Belting 2018, 28-29).

Πάντως, πρέπει να παραμείνει στόχος μας η ανάλυση και των μεταδεδομένων του έργου τέχνης, πέρα από την απλή ανάλυση των τεχνικών χαρακτηριστικών των εικόνων που έχουμε μπροστά μας. Στόχος είναι η ψηφιακή ιστορία της τέχνης

15. Για παράδειγμα, βλ. τις θεματικές εκθέσεις στην Europeana: Europeana 1914-1918, Europeana Art, Europeana Fashion κ.ά., επίσκεψη 14 Σεπτεμβρίου 2021, https://www.europeana.eu/portal/el. Ίδια αντίληψη έχει και η Google με τις δικές της «ιστορίες» στο Arts and Culture.
16. Βλ. «Gugelmann Galaxy», Mathias Bernhard, Architecture, Information, Technology, επίσκεψη 14 Σεπτεμβρίου 2021, http://www.mathiasbernhard.ch/gugelmann-galaxy/.
17. Βλ. ενδεικτικά τις δεκάδες διαφορετικές εκδοχές της *Μόνα Λίζα* στο αποθετήριο της Wikipedia, επίσκεψη 14 Σεπτεμβρίου 2021, https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Mona_Lisa,_by_Leonardo_da_Vinci,_from_C2RMF_retouched.jpg.

και όχι απλά η ψηφιοποιημένη, ώστε να ξεπεραστεί ο σκόπελος της πραγματολογικής ανάλυσης εικόνων, και τα νέα μέσα να πριμοδοτήσουν την καλλιτεχνική και ιδεολογική διάσταση των έργων «υψηλής» ή «χαμηλής» τέχνης, όπως έκαναν άλλοτε η φωτογραφία και τα σλάιντς, ανοίγοντας νέους ερευνητικούς δρόμους σε περιπτώσεις όπως ο Warburg και ο Panofsky. Διαφορετικά, το επόμενο στάδιο είναι η αποκλειστική χρήση εικόνων των έργων τέχνης μόνο για ψυχαγωγικούς σκοπούς, όπως στην περίπτωση του Van Gogh Alive, όπου με τις τεχνικές της εμβύθισης και της βιωματικής συμμετοχής οι επισκέπτες απλά γίνονται μέρος μιας διάδρασης στατικής κατά τα άλλα, καθώς και της ψευδαίσθησης ότι προσεγγίζουν ολοκληρωτικά τα έργα τέχνης, τα οποία όμως έχουν χάσει την υλικότητά τους, τις αναλογίες τους, τις πραγματικές τους διαστάσεις και την αίσθηση του απτού αντικειμένου στον χώρο, την αίσθηση ότι αποτελούν δημιουργία με μέσα και υλικά μιας συγκεκριμένης εποχής.

Αντιθέτως, σε «μια συγκλονιστική εμπειρία» και «ένα φαντασμαγορικό πολυθέαμα», όπως είναι ο υπότιτλος της «μεγαλειώδους έκθεσης», ο θεατής αποσπάται από τον ιστορικό χρόνο και βυθίζεται σε «μια γεμάτη δύναμη και παλμό συμφωνία φωτός, χρώματος και ήχου», μια «εμπειρία μαγευτική, διασκεδαστική και συνάμα επιμορφωτική [...] μια οπτικά θεαματική εμπειρία [...] μια ολοκληρωμένη κατάδυση του χρήστη σε εικόνες που κόβουν την ανάσα», όπως διαβάζουμε στα κείμενα της έκθεσης.[18] Τα έργα τέχνης δεν είναι πλέον τεκμήρια του πολιτισμού και της ιδεολογίας μιας κοινωνίας, αλλά απλά κομμάτι μιας διάδρασης στη *συγχρονία*, κάτι όμως που στερεί από τον θεατή τη δυνατότητα να σκεφτεί και να κατανοήσει τα ίδια τα έργα τέχνης, τους τρόπους παραγωγής τους και τη σχέση τους με αντίστοιχα καλλιτεχνικά φαινόμενα της εποχής, διαμορφώνοντας επί της ουσίας μια σχέση στην οποία «τείνουμε να φανταζόμαστε ως παρόν εκείνο που έχει καταστεί στην πραγματικότητα απόν εδώ και πολύ καιρό, και εφαρμόζουμε την ίδια δυνατότητα στις εξωτερικές εικόνες που κατασκευάζουμε» (Belting 2018, 40). Αυτό επιτρέπει πλέον στους επιμελητές της έκθεσης-«show» να αναγάγουν κάθε ερμηνεία στο ψυχολογικό επίπεδο του χαρακτήρα του δημιουργού, προάγοντας την ατομικότητα και την υποκειμενικότητα έναντι κάθε έννοιας συλλογικής και ιστορικής ενσωμάτωσης. Η τεχνοτροπία του Βαν Γκογκ –χωρίς να μπορεί έτσι κι αλλιώς να ελεγχθεί από τον επισκέπτη– ερμηνεύεται απλά ως αποτύπωση της διαταραγμένης και με ψυχολογικά προβλήματα προσωπικότητάς του, η οποία ουδεμία σχέση έχει με τον μεταϊμπρεσιονισμό ή τον εξπρεσιονισμό της ταραγμένης εποχής στο γύρισμα του 20ού αιώνα. Η ενασχόληση με την τοπιογραφία και τους

18. Η εν λόγω έκθεση πραγματοποιήθηκε στο Μέγαρο Μουσικής Αθηνών από τις 7 Νοεμβρίου 2017 μέχρι τις 4 Μαρτίου 2018, επίσκεψη 4 Σεπτεμβρίου 2021, https://www.vangoghalive.gr/.

ανοιχτούς χώρους οφείλεται, σύμφωνα με τους επιμελητές, στο «εσωτερικό κενό του καλλιτέχνη» και το *Σιταροχώραφο με κοράκια* στη «διαταραγμένη ψυχική κατάσταση», κάτι που υπαινίσσεται το επικείμενο σκότος ή ακόμη και τον θάνατο ως αντανάκλαση της μεγάλης θλίψης και της μοναξιάς του.

Μήπως, όμως, σε αυτό το περιβάλλον, ο ιστορικός τέχνης μετατρέπεται από ιστορικό των εικαστικών εκδηλώσεων του παρελθόντος σε μελετητή εικόνων, σε μελετητή της σύγχρονης ιστορικής κουλτούρας, όπως την έχει περιγράψει ο Μήτσος Μπιλάλης, της σύγχρονης πρόσληψης και ερμηνείας των ιστορικών φαινομένων – στην περίπτωσή μας των έργων τέχνης (Μπιλάλης 2015, 9-10); Από την ιστορία της τέχνης μήπως τελικά περνάμε στην ιστορία των εικόνων και μιας διαδικασίας εξέτασης απλά αναπαραγωγών, όπως την είχε ήδη προφητικά περιγράψει και πάλι ο Μαλρό (Malraux 2007, 26); Ή μήπως περνάμε στην επιστήμη των εικόνων που «ασχολείται με τις χειροπιαστές εικόνες και ερευνά την προέλευσή τους, για παράδειγμα, τις ψυχολογικές τους επιπτώσεις ή τις ιδιαιτερότητες του μέσου, καθώς και το περιεχόμενο ή τις κοινωνικές τους σημασίες» (Γυιόκα 2018, 11), στην «Bildwissenschaft» (Bredekamp 2016, 103· Klinke 2016, 15, 18), στην εξέταση της ιστορίας της κουλτούρας και του πολιτισμού γενικότερα; Ας μην ξεχνάμε, άλλωστε, ότι οι «πόλεμοι» για την ιστορία διεξάγονται πολύ συχνά ως «πόλεμοι» για την εικόνα, ως δημόσιοι και ψηφιακοί πόλεμοι (Μπιλάλης 2015, 8), ενώ πλέον πολλοί μεταφέρονται εικονικά και στην κονσόλα του υπολογιστή και της παιχνιδομηχανής, προκαλώντας μάλιστα μέσω της εικονικής βύθισης μεγαλύτερη ταύτιση και ιστορική συνείδηση από οποιαδήποτε άλλη ιστορική προσέγγιση (Στουραΐτης 2018).

Σε αυτή την εσωτερική αναζήτηση θα πρέπει, ασφαλώς, να λάβουμε υπόψη μας τις εξελίξεις γενικότερα στον κλάδο των ανθρωπιστικών και ιστορικών σπουδών, όπου παρατηρούμε σημαντική διεύρυνση στο αντικείμενο και στα πεδία που ασχολούνται με την εξέταση του παρελθόντος. Η εξέταση της σύγχρονης ιστορικής κουλτούρας, προσαρμοσμένης στην ιστορία της τέχνης, έχει αξία στον βαθμό που εμείς εξετάζουμε την τύχη και την αξία των έργων τέχνης μέσα στο νέο σκηνικό της νέας ψηφιακής πραγματικότητας, το οποίο έχει ήδη διαμορφωθεί και συνεχίζει να αποτελεί ζητούμενο για την Ευρωπαϊκή Ένωση επίσης.[19] Θα θυμίσω, εξάλλου, και τον θεσμό του «Ψηφιακού Πρωταθλητή» (Digital Champion) ο οποίος φροντίζει για την ολοκλήρωση της μετάβασης στην ψηφιακή εποχή.[20] «Με το Σχέδιο Εργασίας για τον Πολιτισμό (2015-2018), για πρώτη φορά, το συμβούλιο

19. Χαρακτηριστικές είναι οι κατευθύνσεις που δόθηκαν στη νέα περίοδο, μέχρι το 2020, για τη νέα ψηφιακή στρατηγική για τον πολιτισμό ως έξυπνη εξειδίκευση των ευρωπαϊκών κρατών και τους δείκτες ψηφιακής ετοιμότητας που πρέπει να προσεγγίσει κάθε χώρα.
20. Βλ. «Shaping Europe's Digital Future», European Commission, επίσκεψη 14 Σεπτεμβρίου 2021, https://digital-strategy.ec.europa.eu/en.

της Ευρωπαϊκής Ένωσης υιοθέτησε απόφαση για την πολιτισμική κληρονομιά ως στρατηγικό πόρο για μια βιώσιμη Ευρώπη. Σε αυτό το πλαίσιο αντιμετωπίζει τις βασικές προκλήσεις που θέτουν οι φορείς διαχείρισης της πολιτιστικής κληρονομιάς και ανταποκρίνεται στις ανάγκες των μικρομεσαίων επιχειρήσεων και της δημιουργικής βιομηχανίας σε εθνικό και ευρωπαϊκό επίπεδο, στο πλαίσιο της δημιουργίας μιας παγκόσμιας ψηφιακής αγοράς πολιτισμού» (Αγιοβλασίτης, Τσιαβός κ.ά. 2016, 25).

Συνεπώς, έχουν αλλάξει θεαματικά τα ερωτήματα σε σχέση με τις προηγούμενες δεκαετίες, στις οποίες ήταν υπό αμφισβήτηση ακόμα και η ίδια η ύπαρξη της ψηφιακής ιστορίας της τέχνης. Το ενδιαφέρον έχει μετατοπιστεί κατά πολύ από την απλή σύγκριση δεδομένων με τη δύναμη των υπολογιστών (χρώμα, σχήμα, σχέδιο), προς μια κατεύθυνση που αφορά την ταυτότητα και την άσκηση του νέου πεδίου. Στην εποχή της «εικονολατρίας», στην οποία ζούμε,[21] δεν αρκεί να είναι κανείς πλέον μόνο ιστορικός τέχνης ή έστω ιστορικός των εικόνων, όπως φαίνεται, αλλά στο πλαίσιο της επιστήμης των εικόνων πρέπει να είναι ιστορικός, δημόσιος ιστορικός, ψηφιακός ιστορικός και ψηφιακός ιστορικός τέχνης, να έχει γνώσεις πληροφορικής και επικοινωνίας και ίσως πολλά ακόμα.

Μήπως, όμως, περνάμε τελικά από την υπερεξειδίκευση σε μια φάση υπερπληροφόρησης, η οποία εντούτοις αποτρέπει τη βαθύτερη προσέγγιση των ιστορικών γεγονότων και φαινομένων, στην περίπτωσή μας των έργων τέχνης; Ή πρέπει απλά να υποτάξουμε και να προσαρμόσουμε τα νέα μέσα και αυτά που θα εμφανιστούν στο μέλλον –όπως έγινε αρχικά με τη χρήση της γκραβούρας και της φωτογραφίας ή του προτζέκτορα και των σλάιντς στις πανεπιστημιακές αίθουσες τον προηγούμενο αιώνα (Malraux 2007, 26· Bredekamp 2016, 102-107)– στα δικά μας μεθοδολογικά ιστορικά και ερμηνευτικά εργαλεία και να μην κάνουμε λόγο για ψηφιακή ιστορία της τέχνης παρά μόνο για ιστορία της τέχνης, καθώς στην πράξη καμία περιοχή της δεν ξεχωρίζει από το γνωστικό μας αντικείμενο; Φαίνεται και πάλι πως ο Μαλρό προέβλεψε ορθά ότι «έχουμε στη διάθεσή μας περισσότερα σημαντικά έργα από όσα θα μπορούσε να περιέχει ακόμα και το μεγαλύτερο μουσείο» (Malraux 2007, 26)· μένει, όμως, στους ιστορικούς τέχνης να αποφασίσουν προς ποια επιστημολογική κατεύθυνση θα στραφούν. Το διακύβευμα της ιστορικής προσέγγισης των οπτικών φαινομένων και των έργων τέχνης μοιάζει πλέον κρίσιμο.

21. Η ψηφιακή εικονολατρία σήμερα εντάσσεται στο πλαίσιο εικονομαχιών, που δυστυχώς συνεχίζονται και στη Μέση Ανατολή, με την καταστροφή μάλιστα αρχαίων μνημείων, κατά αναλογία με την εικονομαχία για την οποία κάνει λόγο και ο Freedberg (2018, 44-92) για τις Κάτω Χώρες τον 16ο αιώνα, διαδεχόμενη πολλές εικονομαχίες που διεξήχθησαν με το τέλος του Ψυχρού Πολέμου, ειδικά στην Ανατολική Ευρώπη με τη μεταφορά ή την καταστροφή πολλών σοβιετικών και σοσιαλιστικών μνημείων (Τενεκετζής 2008, 290-293).

Βιβλιογραφία

Αγιοβλασίτης, Ηρακλής, Πρόδρομος Τσιαβός κ.ά. 2017. *Ψηφιακή Στρατηγική για τον Πολιτισμό 2016-2020*. Αθήνα: PostScriptum. Επίσκεψη 14 Σεπτεμβρίου 2021. http://www.postscriptum.gr/media/1979/digitalstrategy_final.pdf.

Belting, Hans. 2018. «Προς μια ανθρωπολογία της εικόνας». Μετάφραση Μαριάννα Κάραλη. *Ιστορία της Τέχνης* 7 (Καλοκαίρι): 24-43.

Bentkowska-Kafel, Anna. 2015. «Debating Digital Art History», *Digital Art History, International Journal for Digital Art History* 1: 50-65. Επίσκεψη 14 Σεπτεμβρίου 2021. https://doi.org/10.11588/dah.2015.1.21634.

Bernhard, Mathias. 2016. «Gugelmann Galaxy: An Unexpected Journey through a collection of Schweizer Kleinmeister». *Digital Art History, International Journal for Digital Art History* 2: 95-116. Επίσκεψη 14 Σεπτεμβρίου 2021. https://journals.ub.uni-heidelberg.de/index.php/dah/article/view/23250.

Bredekamp, Horst. 2016. «Μια παραμελημένη παράδοση; Η ιστορία της τέχνης ως Bildwissenschaft». Μετάφραση Ίλια Μοττάκη. *Ιστορία της Τέχνης* 5 (Καλοκαίρι): 100-111.

Γιιόκα, Λία. 2018. «Σημειώσεις για την Bildwissenschaft». *Ιστορία της Τέχνης* 7 (Καλοκαίρι): 8-23.

Doulkaridou-Ramantani, Elli. 2015. «Reframing Art History». *Digital Art History, International Journal for Digital Art History* 1: 66-83. Επίσκεψη 14 Σεπτεμβρίου 2021. https://doi.org/10.11588/dah.2015.1.21638.

Freedberg, David. 2018. «Τέχνη και εικονομαχία, 1525-1580: Η περίπτωση των Βόρειων Κάτω Χωρών». Μετάφραση Γιάννης Καραδήμας, Άλκηστις Κοντοπούλου, Σοφία Χρυσαφοπούλου. *Ιστορία της Τέχνης* 7 (Καλοκαίρι): 44-92.

Καραμπά, Ελπίδα. 2018. «Το μουσείο ως πεδίο μάχης και άλλες ιστορίες για την εικόνα». *Ιστορία της Τέχνης* 7 (Καλοκαίρι): 93-109.

Klinke, Harald. 2016. «Big Image Data within the Big Picture of Art History». *Digital Art History, International Journal for Digital Art History* 2: 15-40. Επίσκεψη 14 Σεπτεμβρίου 2021. https://doi.org/10.11588/dah.2016.2.33527.

Klinke, Harald, και Liska Surkemper. 2016. «Big Image Data as New Research Opportunity in Art History». *Digital Art History, International Journal for Digital Art History* 2: 8-14. Επίσκεψη 14 Σεπτεμβρίου 2021. https://doi.org/10.11588/dah.2016.2.33532.

Malraux, André. 2007. *Το φανταστικό μουσείο*. Επιμέλεια Αλεξάνδρα Μακροπούλου. Μετάφραση Νίκος Ηλιάδης. Πρόλογος Ντένης Ζαχαρόπουλος. Αθήνα: Πλέθρον. Πρώτη γαλλική έκδοση 1965.

Μπιλάλης, Μήτσος. 2015. *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)-Ιστορείν. Επίσκεψη 14 Σεπτεμβρίου 2021. http://dx.doi.org/10.12681/historein.5.

Rae, Juno, και Lizzie Edwards. 2016. «Virtual Reality at the British Museum: What is the Value of Virtual Reality Environments for Learning by Children and Young People, Schools, and Families?». *MW2016: Museums and the Web 2016* (28 Ιανουαρίου). Επίσκεψη 30 Ιανουαρίου 2023. https://mw2016.museumsandtheweb.com/proposal/virtual-reality-at-the-british-museum-what-is-t/index.html.

Στουραΐτης, Ηλίας. 2018. «Παίζοντας Δεύτερο Παγκόσμιο Πόλεμο: Σημειώσεις για τον πόλεμο στα ψηφιακά παιχνίδια». *Marginalia* 5. Επίσκεψη 14 Σεπτεμβρίου 2021. https://marginalia.gr/arthro/paizontas-deytero-pagkosmio-polemo-simeioseis-gia-ton-polemo-sta-psifiaka-paichnidia/.

Τενεκετζής, Αλέξανδρος. 2008. «Από τη μνήμη για τον πόλεμο στον πόλεμο για τη μνήμη». *Μνήμων* 29: 275-295. Επίσκεψη 14 Σεπτεμβρίου 2021. https://doi.org/10.12681/mnimon.13.

Τενεκετζής, Αλέξανδρος, Βάσια Πιέρου και Μίνα Καρατζά, επιμ. 2018. *Ψηφιακή αειφορία: Νέες προοπτικές για μουσεία και πολιτιστικούς οργανισμούς*. Πρόλογος Κώστας Κωνσταντινίδης και Αλεξάνδρα Νικηφορίδου. Πρακτικά ημερίδας, Αθήνα 22-23 Μαΐου 2015. Αθήνα: PostScriptum. Επίσκεψη 14 Σεπτεμβρίου 2021. http://www.postscriptum.gr/media/1995/booklet_synedriou_noe17.pdf.

Zorich, Diane. 2012. *Transitioning to a Digital World: Art History, Its Research Centers, and Digital Scholarship. A Report to the Samuel H. Kress Foundation and the Roy Rosenzweig Center for History and New Media, George Mason University, May 2012*. Επίσκεψη 14 Σεπτεμβρίου 2021. https://www.kressfoundation.org/Resources/Sponsored-Research/Research-Items/Transitioning-to-a-Digital-World.

Zweig, Benjamin. 2015. «Forgotten Genealogies: Brief Reflections on the History of Digital Art History». *Digital Art History, International Journal for Digital Art History* 1: 38-49. Επίσκεψη 14 Σεπτεμβρίου 2021. https://doi.org/10.11588/dah.2015.1.21633.