

BUBBLE
JAM 24 ΝΟΕ. 2018 -
21 ΑΠΡ. 2019



Υπάρχει κάτι εκεί έξω.
Μας έχει ανάγκη. Ζει από εμάς.

Τρέφεται από τα συναισθήματά μας,
τις σκέψεις μας, τις φιλίες μας, τους φόβους μας.
Νομίζω είναι χειρότερο.

Αυτό το κάτι είναι εμείς.

106 λέξεις για το **Bubble Jam**

Δεν υπάρχουν θεατές στο *Bubble Jam*.
Ούτε ηθοποιοί. Ούτε σκηνή.
Κι όμως, με κάποιον τρόπο υπάρχουν.

Υπάρχουν σίγουρα έξυπνα τηλέφωνα,
chats και όλοι εμείς, εντός ενός cloud
που αναζητά τα όριά του.

Το *Bubble Jam* είναι ένα game
που βρίσκεται ακόμα υπό κατασκευή.
Κάθε παράσταση είναι και μια δοκιμή
του παιχνιδιού. Οι θεατές-gamers,
ανάλογα με τις απαντήσεις και
τις αντιδράσεις τους, ακολουθούν
διαφορετικές πορείες σε μια κοινή
ιστορία μέσα στο υπολογιστικό νέφος,
το οποίο τους κατευθύνει, αλλά
συγχρόνως μαθαίνει κι από αυτούς.

Όλοι μαζί. Κι ο καθένας χωριστά.



Ο Daniel Wetzel στα δοκιμαστικά της παράστασης με τους μαθητές του 3ου Λυκείου Νέας Ιωνίας και του 1ου ΕΠΑΛ Καισαριανής.

Μια συζήτηση των δημιουργών

Παιχνίδι, έργο και πείραμα μαζί.

Ντάνιελ Βέτσελ: Γιώργο, τι είπες στις κόρες σου για το *Bubble Jam*;

Γιώργος Παναγιωτάκης: Ότι είναι παιχνίδι, έργο και πείραμα μαζί. Κάτι που εξελίσσεται με μηνύματα σε smartphones και με πράξεις και κινήσεις στον χώρο.

Κοιτάς στο Ίντερνετ. Το Ίντερνετ σε κοιτά κι αυτό.

Νικόλας Χανακούλας: Μιλάμε πάντα για μια παράσταση χωρίς ηθοποιούς και με κοινό που αποτελείται κατά βάση από ανθρώπους γεννημένους μες στην τεχνολογία. Πώς, όμως, αφηγούμαστε μια ιστορία χωρίς ηθοποιούς;

Γ.Π.: Προσπαθώντας να μετατρέψουμε την τεχνολογία σε ιστορία. Σε μια ιστορία της εποχής μας, που να θέτει ερωτήματα χωρίς όμως να είναι τεχνοφοβική. Αντί, δηλαδή, να αποτρέπουμε το κοινό από τον διαδικτυακό κόσμο, το προτρέπουμε να μπει σε μια δυναμική και συνεχή διερώτηση αυτού του κόσμου.

N.B.: Το *Bubble Jam* αντιμετωπίζει το θέατρο ως ένα cloud. Ο συλλογισμός του θεατή γίνεται παράσταση. Γιατί όταν κάποιος βλέπει κάτι στο Ίντερνετ, το Ίντερνετ «βλέπει» κι εκείνο τι είδε, από την αντίδρασή του. Αυτή την άμεση αλληλεπίδραση θέλουμε να μεταφέρουμε

στη σκηνή, με τη διαρκή ανατροφοδότηση smartphone και θεατή.

N.X.: Εστιάζουμε, λοιπόν, στη συνειδητοποίηση της σχέσης μας με το κινητό μας και ακόμη παραπέρα: στη συνειδητοποίηση της σχέσης μας με αυτό που τροφοδοτεί το κινητό μας, και γενικότερα τον ψηφιακό κόσμο, στο πώς μας «βλέπει» το κινητό μας και πώς μας επηρεάζει.

Παρακολουθούμε ο ένας τον άλλον.

N.B.: Θα παρομοίαζα το διαδίκτυο με έναν σκουπιδότοπο, στον οποίο συνεχώς κάτι προσφέρουμε: πληροφορίες. Δεν υπάρχει ακόμη κάποιος δημόσιος τρόπος χρήσης, διαχείρισης ή πρόσβασης σε αυτές τις πληροφορίες. Μόνο υπόγειοι τρόποι υπάρχουν, με τις πληροφορίες μας να αξιοποιούνται από μεγάλες εταιρείες και βιομηχανίες, συχνά με αδέξιο ή και επικίνδυνο τρόπο.

N.X.: ...Με την κακή ή ανήθικη χρήση των αλγόριθμων, για παράδειγμα.

N.B.: Έχουν σχεδιαστεί αλγόριθμοι που μπορούν να κρίνουν αν κάποιος είναι καταθλιπτικός, μόνο και μόνο από το πότε και τι ποστάρει στο facebook. Μια τέτοια πληροφορία ενδέχεται να χρησιμοποιηθεί από πιθανούς εργοδότες κατά την πρόσληψη προσωπικού. Ζούμε μια ιστορική στιγμή, στην οποία

μοιάζουν να καταργούνται πολλά από τα επιτεύγματα των προοδευτικών κινημάτων των τελευταίων 100 χρόνων: θυσιάζουμε την ιδιωτικότητά μας και την ελευθερία του λόγου. Παρακολουθούμε ο ένας τον άλλον μέσα από τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, ενώ οι μυστικές υπηρεσίες πληρώνουν μια περιουσία για να πετύχουν κάτι τέτοιο. Μεταδίδουμε όλο και περισσότερη επικοινωνία μέσα σε ψηφιακές πλατφόρμες, των οποίων η βασική εσωτερική λογική λειτουργίας είναι η χειραγώγηση των χρηστών.

Ακολουθείς οδηγίες. Και τώρα, χοροπήδα.

Γ.Π.: Μου είχε κάνει εντύπωση σε ένα από τα πρώτα δοκιμαστικά, όταν δόθηκαν από τα smartphones στους χρήστες οι οδηγίες «Περπάτα σε κύκλο» και «Χοροπήδα», όλοι τις ακολούθησαν. Αμέσως, χωρίς δεύτερη σκέψη.

Ν.Χ.: Ναι, ήταν εντυπωσιακό. Είναι, γενικά, εντυπωσιακή η εμπιστοσύνη που έχουμε σε αυτές τις συσκευές. Αν ένας ηθοποιός ζητήσει από έναν θεατή να κάνει κάτι αντίστοιχο, μάλλον θα χρειαστεί να του το ζητήσει αρκετές φορές – και είναι αμφίβολο αν θα το κάνει τελικά.

Γ.Π.: Η διαφορά, πάντως, της δικής μας γενιάς από τους μετα-millennials είναι ότι εκείνοι έχουν απομυθοποιήσει το Ίντερνετ. Ο ψηφιακός κόσμος είναι

μια φυσική κατάσταση, ένα μέρος της πραγματικότητάς τους. Και βρίσκουν τις δικές τους ισορροπίες μέσα και έξω από αυτόν. Είδατε τι μας ζητούσαν στα δοκιμαστικά; Να κάνουν περισσότερα πράγματα εκτός κινητού. Να μιλήσουν μεταξύ τους και στα μικρόφωνα, να αποκτήσουν ένα βήμα για να αναρωτηθούν για την πραγματικότητα και για τον εαυτό τους...

Το 2033 δεν είναι σενάριο επιστημονικής φαντασίας.

Ν.Β.: Νικόλα, περίπου σε 15 χρόνια από τώρα, η δική σου –ενός έτους– κόρη θα γίνεται 16 ετών. Τι θα της λες για το *Bubble Jam*; Και πόσα τεχνολογικά εμφυτεύματα πιστεύεις ότι θα έχει στο σώμα της;

Ν.Χ.: Αυτό που με ρωτάς, αστειευόμενος, περί εμφυτευμάτων, δεν είναι σενάριο επιστημονικής φαντασίας. Βλέπουμε ήδη ανθρώπους που το κινητό τους έχει γίνει η προέκταση του χεριού τους. Το 2033, το έργο μας θα είναι μάλλον παρωχημένο. Η κόρη μου μπορεί να μην ξέρει καν τι είναι τα smartphones. Μπορεί κι αυτά να εκτίθενται στα μουσεία, μαζί με τα γραμμόφωνα και τα σταθερά μας τηλέφωνα.

*Μια συζήτηση των δημιουργών
του Bubble Jam στο Green Room
της Στέγης (2.11.2018)*

190 λέξεις για την τεχνητή νοημοσύνη

«Ξέρεις κανένα καλό μέρος για να συναντήσω ανθρώπους;»

Εάν ο φυσικός χώρος του ανθρώπου είναι η κοινωνία, τότε εκείνος της τεχνητής νοημοσύνης είναι το διαδίκτυο. Τα κοινωνικά δίκτυα, παιδιά αυτών των δύο, είναι ταυτόχρονα και οι μητέρες των ψηφιακών αυτοχθόνων, των μετα-ανθρώπων, όλων εμάς που με ένα κινητό στο χέρι ψάχνουμε τον δρόμο που είναι μπροστά μας πιστεύοντας την οθόνη περισσότερο από τα μάτια μας. Εμάς, που αισθανόμαστε την ανάγκη να μοιραστούμε αδιάκριτα τις εικόνες που βρίσκουμε στο φυσικό και ψηφιακό διάβα μας. Εμάς, που εκνευριζόμαστε, χαιρόμαστε, γράφουμε, μιλάμε, φωτογραφίζομαστε, σκεφτόμαστε, φοβόμαστε, ερωτευόμαστε, χωρίζουμε, παθιαζόμαστε διασυνδεδεμένοι –διαρκώς και παντού– σε μια ψηφιακή συλλογικότητα που, όσο περισσότερο της λέμε τι κάνουμε, τόσο εκείνη μεγαλώνει.

Μια ψηφιακή συλλογικότητα που μας ξενίζει με τη βία και την ωμότητά της. Αλλά και μια ψηφιακή συλλογικότητα που, είτε μας αρέσει είτε όχι, είναι μέρος του ποιοι είμαστε. Όπως οι άνθρωποι, έτσι και η τεχνητή νοημοσύνη γίνεται πιο νοήμων, όσο περισσότερες αποφάσεις λαμβάνει ή όσο περισσότερες φορές «ακούσει» ή «δει» άλλους να λαμβάνουν αποφάσεις.

Κατά συνέπεια, η τεχνητή νοημοσύνη δεν γεννιέται έξυπνη. Γίνεται έξυπνη όσο περισσότερο έρχεται σε επαφή με άλλες νοημοσύνες. Και –προς το παρόν– αυτές οι νοημοσύνες είμαστε, κυρίως, εμείς.

Οι άνθρωποι.

*Πρόδρομος Τσιαβός,
Υπεύθυνος Ψηφιακής Πολιτικής και Ανάπτυξης,
Στέγη Ιδρύματος Ονάση*



«Ποιος βρίσκεται στην άλλη άκρη του Internet
και τι διαδραματίζεται όταν επικοινωνούμε
μαζί του online;»

– Daniel Wetzel

Βιογραφικά Συντελεστών

Ντάνιελ Βέτσελ (γενν. 1969):

Ιδρυτικό μέλος της πρωτοποριακής ευρωπαϊκής ομάδας Rimini Protokoll (2002). Είναι η πέμπτη φορά που συνεργάζεται με τη Στέγη μετά τα: *Situation Rooms*, «Οδός Λήθης 7» (*X-Apartments Athens*), *Adolf Hitler: Ο Αγών μου*, Vol. 1&2, *Evros Walk Water*, 1&2.

Ανδρέας Γ. Ανδρέου (γενν. 1991):

Αριστούχος απόφοιτος της Royal Academy of Dramatic Art και του Τμήματος Κλασικών Σπουδών του King's College London (υποτροφία Ιδρύματος Σκυλίτση). Εργάζεται ως σκηνοθέτης, βοηθός σκηνοθέτη και ηθοποιός στην Ελλάδα και το εξωτερικό. Διδάσκει θέατρο στην Εράσμειο Ελληνογερμανική Σχολή. Παράλληλα, γράφει, επιμελείται και μεταφράζει.

Διδώ Γκόγκου (γενν. 1992):

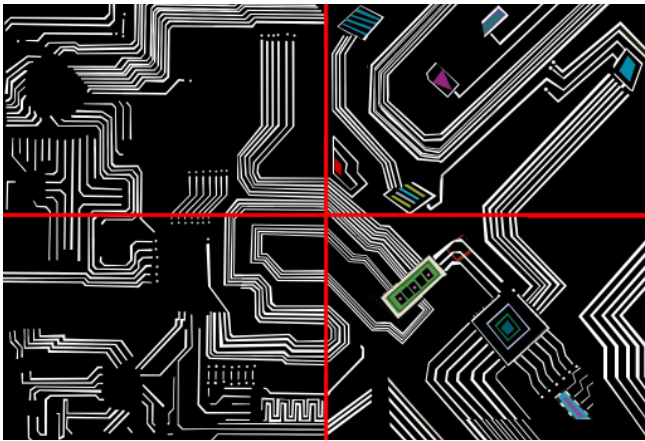
Σκηνογράφος και ενδυματολόγος. Έχει συνεργαστεί, μεταξύ άλλων, με το Εθνικό Θέατρο, το Κρατικό Θέατρο Βορείου Ελλάδος και το Ibsen Scholarship της Νορβηγίας.

Κωστής Καπιδάκης (γενν. 1981):

Φωτογράφος και κειμενογράφος. Ζει και εργάζεται μεταξύ Αθήνας και Ρέικιαβικ. Αυτή είναι η πρώτη του συνεργασία με τη Στέγη.

Γιώργος Παναγιωτάκης (γενν. 1968):

Συγγραφέας εφηβικών και νεανικών μυθιστορημάτων. Έχει γράψει, μεταξύ άλλων, τα μυθιστορήματα φαντασίας *Μικρόκοσμος*, και *Αλάστρα: Το βιβλίο των δύο κόσμων*, καθώς και τις βραβευμένες σειρές *Αταξίες στην Τάξη* και *Λέσχη Αλλόκοτων Πλασμάτων*.



Προσχέδια για τον χώρο του *Bubble Jam*
από τη σκηνογράφο της παράστασης.

Βιογραφικά Συντελεστών

Λάμπρος Πηγούνης (γενν. 1976):

Ζει και εργάζεται στην Αθήνα ως συνθέτης και sound artist. Η καλλιτεχνική του δραστηριότητα και έρευνα είναι εστιασμένη στην ηλεκτροακουστική σύνθεση, τη sound art performance, την εγκατάσταση, ενώ περιλαμβάνει τις πρόσφατες συνεργασίες του με τη Marina Abramovic, τους Rimini Protokoll, το HAU (Hebbel Am Ufer) του Βερολίνου, καθώς και άλλες αναθέσεις από τους χώρους του θεάτρου και του χορού.

Guy Στεφάνου (γενν. 1978):

Γεννήθηκε στην Αθήνα και ασχολείται με το θέατρο τα τελευταία δεκαπέντε χρόνια.

Δημήτρης Τράκας (γενν. 1968):

Εικαστικός και μηχανικός λογισμικού, συνιδρυτής της ViRA. Ασχολείται κυρίως με τη ζωγραφική, την εικονική πραγματικότητα και τα ψηφιακά μέσα στην τέχνη. Είναι η δεύτερη φορά που συνεργάζεται με τους Rimini Protokoll.

Νικόλας Χανακούλας (γενν. 1983):

Ηθοποιός και δραματουργός. Τα τελευταία χρόνια δουλεύει, μεταξύ άλλων, πάνω στη χρήση νέων τεχνολογιών στις παραστατικές τέχνες. Είναι η τρίτη φορά που συνεργάζεται με τη Στέγη, μετά την παράσταση *Φάουστ* και το πρότζεκτ *Ειδήσεις* (Radio_OCC).

Quiz μέσα από την παράσταση

Πόσα smartphones αγοράζονται
κάθε ημέρα στον πλανήτη;

Πόσες φορές μέσα στην ημέρα
αγγίζει το smartphone του
ένας τυπικός Αμερικανός;

Αλήθεια, τι πιστεύεις;
Βρίσκομαι στο room αυτήν τη στιγμή;

Έλα και ανακάλυψε τις απαντήσεις

24.11.2018 – 21.4.2019

Εργαστήριο Εφηβικού Θεάτρου (5ος όροφος)

Για θεατές 12+ μόνοι ή με τους γονείς/κηδεμόνες τους

Διάρκεια: 1 ώρα και 10 λεπτά

Απογευματινές παραστάσεις για το κοινό: Σάββατο & Κυριακή | 19:00

Πρωινές παραστάσεις για σχολεία: Πέμπτη & Παρασκευή | 11:00

Οι παραστάσεις μπορούν να πραγματοποιηθούν μόνο με συμπληρωμένο συγκεκριμένο αριθμό θεατών.

Εάν ο απαιτούμενος αριθμός δεν συμπληρωθεί για την παράσταση στην οποία έχει πραγματοποιηθεί η αγορά, το εκδοτήριο εισιτηρίων της Στέγης θα επικοινωνεί μαζί σας έως το προηγούμενο βράδυ ώστε να μεταφέρεται η αγορασμένη θέση σε επόμενη επιθυμητή ημερομηνία. Για κάθε εισιτήριο που θα μεταφέρεται λόγω ακύρωσης της παράστασης, η Στέγη θα παρέχει ένα επιπλέον εισιτήριο δωρεάν. Παρακαλούνται οι θεατές που σκοπεύουν να αγοράσουν τα εισιτήριά τους την ίδια ημέρα από τα εκδοτήρια της Στέγης, να τηλεφωνήσουν πρώτα στο 213 017 8036.

Σύλληψη και Σκηνοθεσία: Daniel Wetzel

Συγγραφή: Daniel Wetzel,

Γιώργος Παναγιωτάκης, Νικόλας Χανακούλας

Χώρος: Διδώ Γκόγκου

Φωτισμοί: Guy Στεφάνου

Σχεδιασμός και υλοποίηση του συστήματος

λογισμικού: Δημήτρης Τράκας (ViRA)

Γραφικά: Δημήτρης Τράκας,

Ρένια Παπαθανασίου (ViRA)

Σχεδιασμός και προγραμματισμός ήχου:

Λάμπρος Πηγουήνης

Επεξεργασία κειμένου: Ανδρέας Γ. Ανδρέου,

Κωστής Καπιδάκης

Συντονισμός έργου: Νίκος Βογιατζής

Εκπαιδευόμενη: Kristin Brechler

Βοηθός σχεδιασμού χώρου: Ηλιάνα Καλαδάμη

Βοηθός ηχητικού σχεδιασμού:

Στέφανος Συμινελάκης

Σύμβουλος-ψυχολόγος:

Φλωρεντία Μπακομήτρου

Διεύθυνση παραγωγής:

Juliane Männel (Rimini Protokoll),

Γιαλένα Κλειδαρά (Apparat Athen)

Τεχνική διεύθυνση (Rimini Protokoll):

Martin Schwemin

Στον κώδικα: Ανδρέας Γ. Ανδρέου,

Δημήτρης Τράκας

Στο πλήθος: Κωστής Καπιδάκης,

Νικόλας Χανακούλας

Μαίρη Βογιατζάκη, Δημήτρης Καλακίδης,

Μαριλένα Κατρανίδου, Ελένη Κολοβού,

Αριάννα Κοντοπάνου, Δημήτρης Λιανός,

Αλεξάνδρα Μπουσίου, Αιμιλία Παναγιωτάκη,

Βικτώρια Παναγιωτάκη, Ηλίας Πανταζής,

Μιχάλης Παπαντωνόπουλος,

Νατάσα Τσιντικίδη, Μάρθα Φωκά

Παραγωγή: Στέγη του Ιδρύματος Ωνάση και Rimini Apparat

Συμπαγωγή: The Cultural Schoolbag Norway / DKS Asker (Asker municipality)

Στην παράσταση γίνεται χρήση τεχνολογίας και στοιχείων που έχουν αναπτυχθεί για το πρότζεκτ των Rimini Protokoll, "Dreaming Collectives. Tapping Sheep", γραμμένο από τον Daniel Wetzel και την Ιωάννα Βαλασιμίδου.

Η Στέγη του Ιδρύματος Ωνάση και οι συντελεστές της παράστασης ευχαριστούν θερμά τους εκπαιδευτικούς, συνοδούς και μαθητές όλων των σχολείων που συμμετείχαν στις δοκιμαστικές παρουσιάσεις του *Bubble Jam*, τροφοδοτώντας την όλη διαδικασία με τις ερωτήσεις, τα σχόλια και τους προβληματισμούς τους: 7ο Γυμνάσιο Κορυδαλλού, ΓΕΛ Βάρης, 9ο ΓΕΛ Αθηνών, 3ο ΓΕΛ Νέας Ιωνίας, 1ο ΕΠΑΛ Καισαριανής, 1ο ΕΠΑΛ Αιγάλεω.

Ευχαριστούμε θερμά για την υποστήριξη

τις/τους: Barbara Ehnes, Sebastian Drews, Jean Peters, Zoi Wetzel, Δάφνη Αηδόνη,



**The Cultural
Schoolbag**



Μια online παράσταση για εσένα
που χρησιμοποιείς το Messenger,
το Viber και το WhatsApp.

95 words about **Bubble Jam**

There's no audience in *Bubble Jam*.
No actors. No stage, either.
And yet, they're all there somehow.

Along with smart phones, chat apps
and the whole lot of us seeking our
limits in a cloud.

Bubble Jam is a game that's still
under construction. Every performance
is a test-run. Depending on how they
respond and react, the viewers/gamers
follow different paths through a shared
story on the IT cloud that directs them,
but also learns from them. All together.
And each one separately.

In a game-experiment-artwork
for a generation that's the same
age as YouTube.

24.11.2018 – 21.4.2019

5th floor - Young Theatre Workshop

For teenagers 12+ years old with or without parents

Duration: 1 hour and 10 minutes

Evening performances for the public: Saturday & Sunday | 19:00

Morning performances for schools: Thursday & Friday | 11:00

Performances can take place only with a minimum number of viewers.

If you have bought ticket(s) for a performance that has not the minimum number of viewers, the Onassis Stegi Box Office will inform you the evening before in order to transfer your booking to the next preferable later date. For every booking transfer, due to performance cancellation, the Onassis Stegi offers you an additional free ticket. If you are planning to buy ticket(s) upon your arrival, please contact first the Onassis Stegi Box Office on +30 213 017 8036.

Concept and Direction: Daniel Wetzel

Written by: Daniel Wetzel,
Nikolas Hanakoulas, Giorgos Panagiotakis

Space: Dido Gkogkou

Light: Guy Stefanou

Software system design and implementation: Dimitris Trakas (ViRA)

Graphics: Dimitris Trakas,
Renia Papathanasiou (ViRA)

Sound design and programming:
Lambros Pigounis

Script editors: Andreas G. Andreou,
Kostis Kapidakis

Project coordinator: Nikos Voyatzis

Trainee: Kristin Brechler

Assistant space designer: Iliana Kaladami

Assistant sound designer: Stefanos Siminelakis

Consultant-psychologist:

Florentia Bakomitrou

Production management:

Juliane Männel (Rimini Protokoll),
Yalena Kleidara (Apparat Athen)

Technical director (Rimini Protokoll):

Martin Schwemim

In the code: Andreas G. Andreou, Dimitris Trakas

In the crowd: Nikolas Hanakoulas,
Kostis Kapidakis

Special thanks to: Daphne Aidoni,
Alexandra Bousiou, Sebastian Drews,
Barbara Ehnes, Martha Foka, Dimitris Kalakidis,
Marilena Katranidou, Eleni Kolovou,
Arianna Kontopanou, Dimitris Lianos,
Aimilia Panagiotaki, Victoria Panagiotaki,
Jean Peters, Ilias Pantazis,
Michalis Papantonopoulos, Natasha Tsintikidi,
Mary Voyatzaki, Zoi Wetzel

Produced by: Onassis Stegi and Rimini Apparat
Co-producer: The Cultural Schoolbag Norway /
DKS Asker (Asker municipality)

Using technology and elements that have been developed for the Rimini Protokoll Project "Dreaming Collectives. Tapping Sheep", written by Daniel Wetzel and Ioanna Valsamidou (Staatstheater Dresden and others, 2017).



**The Cultural
Schoolbag**

Επίσημος Χορηγός Αερομεταφορών
Official Air Carrier Sponsor



Χορηγοί Επικοινωνίας
Media Sponsors

Η ΚΑΘΗΜΕΡΙΝΗ



monopoli.gr

naftemporiki.gr

clickatlife.gr



parallaxi*
www.parallaximag.gr

εξώστης
www.exostipress.gr

dancepress.gr

in2life.gr



ΠΡΩΤΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
91.6 • 105.8
ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΠΑΙΔΟΦΩΝΙΑ



Με την υποστήριξη
Supported by

αθηνόραμα

Χορηγός Φιλοξενίας
Hospitality Sponsor



Επίσημος Ιατρικός υποστηρικτής
Medical Cover



**Αν το YouTube ήταν άνθρωπος, θα ήταν 13 ετών.
Αυτή η παράσταση είναι για τους συνομηλίκους του.**