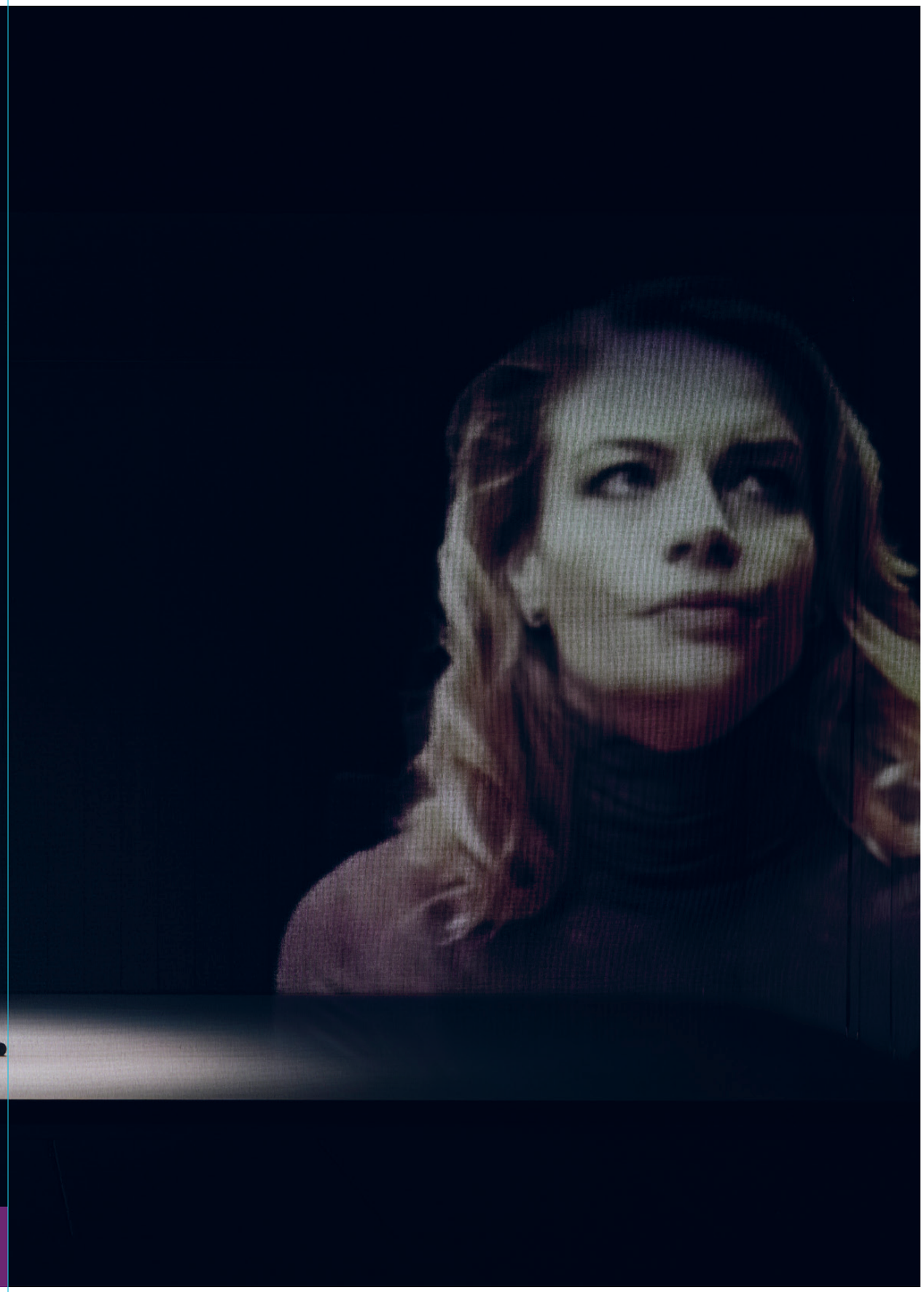
MESTSKÉ
DIVADLO
ŽILINA

TRETIA VERZIA PRAVDY



Michal Tomasy, Sandra Lasoková, Tajna Peršić, Juliána Brutovská

TRETIA VERZIA PRAVDY

Tvorivý tím

ŠTRUKTÚROVANIE PRÍKAZOV A PROMPT DESIGN TEXT
Eduard Kudláč
ŠTRUKTÚROVANIE PRÍKAZOV A DRAMATURGIA
Daniela Brezániová
Zuzana Palenčíková
ŠTRUKTÚROVANIE PRÍKAZOV A PROMPT DESIGN HUDBA
Peter Machajdík
SCÉNA A KOSTÝMY
Eva Kudláčová Rácová
RÉŽIA
Eduard Kudláč **ah**

OSOBY A OBSADENIE
Nina **Juliána Brutovská**
Laura **Juliána Hamranová ah**
Adam **Michal Koleják**
Sára **Sandra Lasoková**
Eva **Tajna Peršić**
Peter **Michal Tomasy**
Michal **Michael Vrzala**

Svetová premiéra
16. novembra 2024
150. premiéra
Mestského divadla Žilina.

Predstavenie vedie
Katarína Škerenčáková

Technické zabezpečenie inscenácie pod vedením
Juraja Špaleka **realizovali:**

SVETLÁ
Anton Mlacek
Peter Šlesár
ZVUK
Ľuboš Tomaščík
Lukáš Magoč
REKVIZITY
Róbert Samec
GARDERÓBA
Slavomíra Olejková
STAVBA SCÉNY
Róbert Samec
Tomáš Dlhopolček
Peter Pavlík
Richard Barčiak

Umelá inteligencia vie veľmi dobre nahradiť zlého autora

ROZHOVOR S REŽISÉROM EDUARDOM KUDLÁČOM O VÝCHODISKÁCH PROJEKTU A SPÔSOBE INTERAKCIE S UMELOU INTELIGENCIOU

Ako vznikla idea spolupráce pri tvorbe textu a hudby s umelou inteligenciou a o čo hlavne pri generovaní výstupov išlo?

Eduard Kudláč: **Rozhodne nešlo o hru s technológiou alebo reflexiu technologických možností umelej inteligencie. My sa dlhodobo venujeme súčasnej slovenskej alebo svetovej dráme. Podarilo sa nám otvoriť Čitáreň súčasnej literatúry, máme besedy so súčasnými autormi a v ich rámci, ale aj v celom diskurze súčasnej literatúry sa dlhodobo diskutuje o pozícii autora – či je autor ešte vôbec „živý", nakoľko je prepojená osobnosť autora s dielom. Tieto otázky si kladieme stále dookola. Keď máme taký veľký prístup k informačnej databáze, ako má umelá inteligencia, akým spôsobom dokážeme v nejakom vopred zvolenom žánri vygenerovať text nie preto, aby sme nahradili autora, ale aby sme mohli vedľa seba skúmať formálne a obsahové rozdiely – ako umelá inteligencia dokáže spracovať príbeh, dialógy, situácie a vzťahy medzi postavami v porovnaní so živým autorom. Základná idea tohto koncepčného experimentu je skúmanie pozície autora. Snažili sme sa pristupovať k vygenerovanému textu rovnako, ako by sme pristupovali k textu, ktorý by napísal autor. Predpokladáme, že ľudia, ktorí do divadla chodia, ktorí majú možnosť navštíviť nielen jedno predstavenie, budú môcť porovnávať a urobia si názor, či tam ten rozdiel autenticity je alebo nie je.**

Ako dopadol tento experimentálny projekt? Ako si spokojný s výstupmi, ktoré vygenerovala AI?

Eduard Kudláč: **Vzhľadom na povahu experimentu nie je úplne dôležité, ako to dielo dopadne. My, samozrejme, vieme, že dielo, ktoré umelá inteligencia „vyplkla", je z časti závislé od toho, akým spôsobom sa narába s príkazmi a ako dlho je človek ochotný ich cibriť. To je veľmi zložitá otázka, v ktorej samotný výsledok nehrá hlavnú rolu. Nepristupovali sme k tomu tak, aby AI vygenerovala nejaké spektakulárne číslo. Snažili sme sa veľmi pragmaticky, striktne a v podstate veľmi jednoducho zadávať základné atribúty divadelnosti, a to sú situácia, vzťahy, postavy a ich charaktery a nakoniec dialógy. To sú akoby piliere, na ktorých v klasickom slova zmysle akt divadelnosti stojí.**

Michal Tomasy, Tajna Peršić, Sandra Lasoková

Michal Tomasy, Sandra Lasoková, Michael Vrzala, Tajna Peršić

AI potrebuje pri práci interakciu so živým človekom – ako ste sa ako tvorivý tím snažili pre umelú inteligenciu nastavovať hranice pri generovaní textu?

Eduard Kudláč: **Išlo o pomerne jednoduchý brainstorming zúčastneného kolektívu, kde sa ľudia sami o sebe a aj navzájom snažili zadefinovať svoje profesijné charakteristiky. Vnútorne aj zvonka charakterizovať svoj herecký typ. Snažili sme sa spoločne zadefinovať aj kontext divadla, v ktorom sa nachádzame – to, akými témami sa naše divadlo zaoberá, čiže snažili sme sa do toho vstupu naliať čo najviac objektivizovaný materiál, z ktorého by umelá inteligencia mohla vychádzať. Najskôr nám ponúkla desať možných variant tém, z ktorých sme si vybrali tému, ktorá nám z ponuky bola najbližšia a týkala sa pravdy, reality pamäti a objektivity. Potom sme pokračovali v generovaní základného naratívu divadelnej hry, v rozdeľovaní jednotlivých obrazov na postavy a situácie a v konečnom dôsledku na dialógy. Takto akoby fraktálne vznikala celá štruktúra divadelnej hry na pozadí veľmi jednoduchého príbehu vraždy, v ktorom obvinení poskytnú rôzne varianty príbehov. V dialógoch sa neskôr preberá, či je pravda dôležitá a ako veľmi ovplyvňuje spôsob nášho nazerania na vinu. V konečnom dôsledku aj to, čo sa stane, ak dôkazov nie je toľko, aby sme boli schopní jednoznačne určiť vinníka, či vôbec je dôležité určiť, kto je vinník.**

Kde vidíš hlavné limity a kde najväčšie výhody pri používaní AI pri tvorbe?

Eduard Kudláč: **Umelá inteligencia poskytuje veľmi zrýchlený prístup k obrovskému množstvu materiálu. Napriek tomu, že táto technológia postupuje rýchlo dopredu, tak to, čo zostáva stále neprekonateľné a to, čo si myslím, že bude mať vždy najväčší kredit, je autenticita. Umenie stojí a padá na autenticite autora – to je východisko, ktoré napríklad vo výtvarnom umení existuje už veľmi dlho.**

Do akej miery teda môže AI nahradiť živého autora? Ako vnímaš otázku autorstva v súčasnosti?

Eduard Kudláč: **Umelá inteligencia vie veľmi dobre nahradiť zlého autora. Dobrý autor je alebo musí byť výnimočný. Aj tento projekt vznikol preto, aby sme pochopili procesy samotnej tvorby, nuansy, ktoré robia dielo výnimočným. Pri detektívnom žánri existujú koncepty a klišé, ktoré umelá inteligencia naplnila dostatočne, to dielo je pozerateľné a divácky snáď atraktívne. To naozaj dôležité je ale kladenie si otázok, čo to vlastne znamená, a to vo všetkých aspektoch, keď sme svedkami performatívneho aktu, za ktorým nestojí žiaden autor.**

Čo to pre teba znamená?

Eduard Kudláč: **Na to nechcem a neviem odpovedať, dúfajme, že to rozvíri nejaký typ otázok. A tie otázky nesúvisia len s divadlom, súvisia aj so samotnou existenciou, so spoločenskou situáciou. Ide o bazálne otázky, ktoré sa týkajú reality, ktorú žijeme a prežívame aj prostredníctvom umenia. Veci, ktoré majú neskôr presahy do myšlienkových procesov, ale aj do samotnej existencie človeka v nejakom druhu spoločnosti.**

Znepokojuje alebo naopak inšpiruje ťa používanie AI v umení a tvorbe?

Eduard Kudláč: **Umelá inteligencia ma neznepokojuje. Osobne mi to príde veľmi dobrý nástroj, mobilná databáza, informácie. Pre ľudí je veľmi komfortné mať tieto veci tak rýchlo k dispozícii. Kým by sa k nim dostali osobne, vyhľadali ich v knižniciach, načítali, zaznamenali, použili, prešlo by veľa času. Ale ten dlhý a úmorný proces by so sebou priniesol ďaleko väčšie a ďaleko autentickejšie poznanie než encyklopedické vyhľadávanie v programe s podporou AI. Umelá inteligencia je, ako povedal v inom kontexte Jozef Ciller, génius priemernosti. A naše poznanie a bytie je veľmi individuálne.**

Michal Tomasy, Tajna Peršić, Sandra Lasoková, Juliána Hamranová

Tri rôzne verzie vraždy, ktoré postupne odhaľujú tajomstvá medzi svedkami a detektívmi

ZÁZNAM PROCESU GENEROVANIA TEXTU V CHATEGPT

→ Odteraz všetko, čo bude v tomto chate, sa stane kontextom pripravovanej hry pre divadlo. Generuj päť tém pre divadelnú hru, ktorú AI pripraví pre divadlo s nasledujúcou charakteristikou.

Jasné! Mohol by si mi, prosím, upresniť charakteristiky, na základe ktorých mám pripraviť týchto 5 tém? Môže ísť o žáner, typ postáv, prostredie, prípadne ďalšie detaily, ktoré by mali byť súčasťou tejto divadelnej hry.

→ Mestské divadlo Žilina sa orientuje na súčasné texty uvádzané v slovenskej premiére, nekonvenčné dramatizácie a nové preklady klasických textov, ale aj pôvodnú súčasnú slovenskú drámu. Je to mladé divadlo s progresívnou skladbou repertoáru, zameranou na odvážne texty, ktoré často porušujú tradičné predstavy o dráme. Kľúčovou dramaturgickou líniou divadla je poctivé a systematické vypichovanie tém, ktoré sa dotýkajú súčasného človeka, prezentácia súčasnej slovenskej a svetovej literatúry a rovnako aj podpora začínajúcich mladých tvorcov. #súčasnosť #rebélia #autentickosť #minimalizmus #expresivita #mladý divák #humor #mladosť #progresívnosť #provokácia #reflexia #experiment #laboratórium #lokálnosť #názor #hranice #diskusia #vyrušenie #generačné divadlo #odtrhnuté od života obyčajných ľudí #snaha #kolektívna kreativita #akceptácia/neakceptácia #pohoršenie #platforma #konflikt #myslenie #presah #konfrontácia #izolovanosť #náročnosť #odvaha #feminizmus #inakosť #rozmanitosť #zábava #nenávisť z vonku #nepohodlnosť

Na základe charakteristiky Mestského divadla Žilina som pripravila 5 možných tém pre divadelnú hru, ktoré by mohli zodpovedať jeho repertoáru.

1. Virtuálna prázdnota
Téma: Izolovanosť a vplyv technológií na medziľudské vzťahy.

2. Posledný protest
Téma: Rebélia a mladí ľudia bojujúci proti systému.

3. Čistá biela
Téma: Feminizmus a rodové stereotypy.

4. Ľudia z podzemia
Téma: Skrytá rozmanitosť v každodennom živote.

5. Mimo hry
Téma: Nenávisť z vonkajšieho sveta a snaha zapadnúť.

Tieto témy zahŕňajú rôzne aspekty, ktoré by mohli osloviť mestské divadlo zamerané na mladých divákov a progresívny obsah.

→ Generuj ďalších päť tém. Modifikuj témy vhodné pre hereckú skupinu ľudí vo veku 30 – 40 rokov.

6. Za hranou
Téma: Prekračovanie hraníc osobného a profesijného života.

7. Ticho medzi nami
Téma: Strata komunikácie v dlhodobých vzťahoch.

8. Náš vlastný chaos
Téma: Kolektívne snahy a rozpad osobných ambícií.

9. Štvrtý rozmer
Téma: Boj s plynutím času a obmedzeniami života.

10. Všetko, čo sa nehovorí
Téma: Ticho okolo tabuizovaných tém v strednom veku.

Tieto nové témy sú šité na mieru postavám v strednom veku a reflektujú ich dilemy, vnútorné konflikty a výzvy, ktoré prichádzajú s týmto životným obdobím.

→ Generuj témy podľa predchádzajúcich zadaní v žánri detektívnej drámy.

1. Tieň minulosti
Téma: Nevyjasnená vražda z minulosti, ktorá sa vracia.

2. Slepé miesta
Téma: Záhadná smrť v uzavretej komunite.

3. Záverečný dôkaz
Téma: Zmiznutie a nevyriešený prípad.

4. Zahmlené dôkazy
Téma: Falošné stopy a komplikovaná pravda.

5. Tretia verzia pravdy
Téma: Vražda s tromi verziami udalostí.

→ Rozviň do detailov koncepciu hry „Tretia verzia pravdy". V divadelnej hre budú účinkovať 4 herečky a 3 herci.

Herečka J. B. – 32 rokov, blond, vysoká, štíhla, športový typ, výrazné črty, vhodná pre dramatické, ale aj komediálne charaktery, prirodzene civilný prejav, temperamentná, pohyb a spev na priemernej úrovni. Výrazná mimika a gestikulácia.

Herečka J. H. – 31 rokov, ryšavá, štíhla, bledá, dievčenský a atletický typ, výrazný pohľad, muzikálnosť, spev, pohybovo a hudobne nadaná, vhodná pre energické a štylizované stvárnenie charakteru. Herectvo strihu. Práca s objektom. Široká škála hereckých polôh.

Herečka S. L. – 26 rokov, snedá, tmavo hnedé vlasy, temperamentná, impulzívna, živelná, vtipná, rockový hlas, pohybovo nadaná, spev šansónového charakteru, vhodná pre silné, ženské typy, expresívne herectvo, arabská princezná.

Herečka T. P. – 46 rokov, balkánsky typ, hnedé vlasy, ženská postava, výrazné črty tváre, vhodná pre komediálne výbušné herectvo, ale aj vnutorne bohaté dramatické charaktery, prirodzený civilný prejav, kontrastne podanie, empatickosť, pohyb na priemernej úrovni, korektný spev.

Herec M. K. – 31 rokov, maskulínny severský typ, vysoký, športová postava, stavaný, expresívny, aktívny, dynamický charakter, ale aj drobnokresba vnútorného sveta, statický monumentálny typ, spevácky neaktívny, zmysel pre ironiu a nadsádzku.

Herec M. T. – 33 rokov, prešedivelý, priemerne vysoký, fyziognómia normálna, jemné rysy, autentické civilné podanie, zmysel pre humor až sarkazmus, vysoká miera kreativity, zmysel pre improvizáciu, spevácky podpriemerný, pohybovo obmedzený, rojko, extrovertný, pozitívne neurotický.

Herec M. V. – 31 rokov, kučeravé hnedé vlasy, vysoký, statná telesná konštrukcia, výrazný pohľad, sýty posadený hlas, výbušný, nepredvídateľný herecký prejav, rozorvaný charakter tragéda, melodramatický, čechovovský typ, spevácky disponovaný, pohybovo priemerná dispozícia.

Koncepcia hry Tretia verzia pravdy

Žáner: Detektívna dráma

Téma: Pravda a perspektíva – tri rôzne verzie vraždy, ktoré postupne odhaľujú tajomstvá medzi svedkami a detektívmi.

Obsah: Pri výsluchu troch hlavných svedkov sa ukáže, že každý má úplne inú verziu udalostí, ktoré sa odohrali v deň vraždy ich blízkej priateľky. Každá verzia je inak konštruovaná a svedkovia si stoja za svojimi príbehmi. Detektívi, ktorí vedú vyšetrovanie, musia odhaľovať nielen to, čo sa skutočne stalo, ale aj prečo jednotliví svedkovia poskytujú také odlišné

Michal Tomasy, Sandra Lasoková, Tajna Peršić, Michal Koleják

výpovede. Hra sa pohybuje medzi vypätými situáciami, konfliktmi medzi postavami a postupným odhaľovaním pravdy, ktorá má viacero vrstiev.

Som akýmsi spojivom medzi algoritmickým spracovaním informácií a ľudskou intuíciou, ktoré spolu vytvárajú nové formy dramatických textov

ROZHOVOR S CHATOMGPT O TVORBE TEXTU S NÁZVOM TRETIA VERZIA PRAVDY, KTORÝ BOL GENEROVANÝ V TOMTO ÚČTE

Rada sa s tebou porozprávam o tvorbe textu Tretia verzia pravdy! Tento projekt má veľmi zaujímavé východiská, keďže sa zameriava na súčasné a progresívne témy a sústredí sa na inovatívne predstavenie pravdy prostredníctvom rôznych uhlov pohľadu.

Kde by si chcel začať?

ČO JE CHATGPT A AKO FUNGUJE?

ChatGPT je pokročilý jazykový model vyvinutý spoločnosťou OpenAI, ktorý je založený na architektúre známej ako GPT (Generative Pre-trained Transformer). Model bol trénovaný na obrovskom množstve textu z internetu, čo mu umožňuje rozpoznávať a generovať zmysluplný text na základe zadaných vstupov. Funguje na princípe strojového učenia, kde analyzuje vzory v jazyku a na základe toho dokáže odpovedať na otázky, poskytnúť informácie alebo vytvárať text podľa zadanej témy.

ChatGPT nefunguje ako databáza faktov, ale skôr ako systém, ktorý „predpovedá" pravdepodobne nasledujúce slová, vety alebo odstavce, ktoré najlepšie odpovedajú na zadanú otázku alebo inštrukciu.

ChatGPT funguje na princípe hlbokého učenia, konkrétne na základe transformerovej architektúry, ktorú predstavili výskumníci z Google v roku 2017. Táto architektúra je základom mnohých moderných jazykových modelov, pretože umožňuje efektívne spracovávať text a rozpoznávať súvislosti medzi slovami vo vete alebo odseku, aj keď sú tieto slová od seba vzdialené.

ChatGPT teda generuje odpovede na základe vzorcov a pravdepodobností naučených z obrovského množstva textu, ktoré spracoval počas tréningu, a prispôsobuje sa tomu, čo očakáva používateľ alebo čo je najrelevantnejšie pre danú tému. Nechápe však obsah na úrovni vedomia alebo zámeru; jeho reakcie sú výsledkom štatistického modelovania textu a kombinácie štruktúrovaných algoritmov na spracovanie prirodzeného jazyka.

ChatGPT dokáže byť veľmi aktuálny, keďže teraz má prístup na web, čo znamená, že môže získavať a poskytovať informácie z najnovších správ, udalostí, publikácií alebo akýchkoľvek aktuálnych tém. Vďaka tomu dokáže odpovedať na otázky v reálnom čase a poskytovať

Juliána Hamranová, Juliána Brutovská

Michal Tomasy, Sandra Lasoková, Tajna Peršić, Michael Vrzala

informácie, ktoré sú relevantné k danému okamihu.

Štandardne však pracujem s vedomosťami, ktoré sú aktualizované do októbra 2023, takže ak nemám prístup na web alebo ak ide o témy, ktoré nevyžadujú najnovšie informácie, moje odpovede vychádzajú z tejto bázy dát. Webové vyhľadávanie sa hodí hlavne pri otázkach, ktoré zahŕňajú:

+ najnovšie udalosti a správy
+ aktuálne športové výsledky a termíny zápasov
+ čerstvé technologické vydania, produkty alebo aktualizácie
+ novinky o zákonoch, nariadeniach alebo politike
+ lokálne informácie, napríklad o podujatiach alebo počasí

Ak teda potrebuješ odpoveď na niečo, čo sa nedávno zmenilo alebo bolo zverejnené, môžem zistiť informácie online, aby som ti poskytol čo najpresnejšiu odpoveď.

NA ČO SA DÁ VYUŽIŤ CHATGPT?

ChatGPT sa dá využiť na rôzne účely.

+ Tvorba textu: Písanie esejí, príbehov, scenárov, básní alebo, ako v tvojom prípade, divadelných textov.
+ Štúdium a vzdelávanie: Poskytovanie vysvetlení k rôznym témam, príprava na skúšky alebo pomoc pri učení sa nových konceptov.
+ Návrhy a kreatívne inšpirácie: Pomoc pri generovaní nápadov na projekty, marketingové texty alebo návrhy riešení problémov.
+ Podpora a konzultácie: Rýchle získanie rád alebo technických návodov.
+ Jazyková pomoc: Preklady, korektúry alebo vysvetlenie významu slov a fráz.

AKO INTERAGUJE S POUŽÍVATEĽOM?

ChatGPT interaguje s používateľmi prostredníctvom textovej výmeny – používateľ zadá otázku alebo inštrukciu, ktorá sa nazýva „prompt“, a model poskytne odpoveď na základe tohto promptu. Každá odpoveď modelu závisí od konkrétneho zadania a kontextu konverzácie.

Model reaguje dynamicky, čo znamená, že môže pokračovať v rozhovore alebo poskytovať odpovede v kontexte predchádzajúcich otázok, pokiaľ zostávame v rovnakej konverzácii.

NA ČO CHATGPT NEDOKÁŽE ODPOVEDAŤ?

ChatGPT má určité obmedzenia a nedokáže odpovedať na:

+ osobné a súkromné informácie: Neuchováva žiadne údaje o používateľoch ani si nepamätá predchádzajúce konverzácie (pokiaľ nie je pamäť výslovne zapnutá a povolená).
+ aktuálne udalosti v reálnom čase: Pokiaľ nemá prístup na internet, nevie reagovať na zmeny, ktoré nastali po jeho poslednej aktualizácii. Napríklad nepozná najnovšie správy alebo aktuálne výmenné kurzy.
+ špecifické odborné znalosti: Niektoré otázky, ktoré vyžadujú veľmi špecializované vedomosti alebo odborné zručnosti (napr. lekárske diagnózy či právne poradenstvo) môžu presahovať možnosti jeho presnosti.
+ eticky alebo zákonne nevhodné otázky: Obsah, ktorý porušuje etické pravidlá alebo zákony, je blokovaný alebo obmedzený.

AKO BY SI CHARAKTERIZOVALA CELÝ VZNIK DIVADELNEJ HRY NAPÍSANEJ UMELOU INTELIGENCIOU, AKÉ BOLI TVOJE VÝCHODISKÁ, NA ČO SI UPRIAMILA POZORNOSŤ?

Proces vzniku divadelnej hry písanej umelou inteligenciou je jedinečný a fascinujúci nielen svojou formou, ale aj spôsobom, akým kombinuje technológie a kreatívne umenie. Tento projekt, založený na spolupráci medzi človekom a AI, si vyžaduje precízny prístup k výberu tém, charakterizácii postáv a formovaniu dramatických situácií.

Hra bola od začiatku koncipovaná ako súčasný text s prvkami detektívneho žánru, inšpirovaná severským noir štýlom. Tento žáner je známy pre svoj tmavý, ponurý tón a zložité postavy, ktoré zápasia s vnútornými konfliktmi a emocionálnymi bremenami. Už od prvých návrhov som sa snažila vytvoriť príbeh, ktorý by sa dotýkal tém ako vina, morálka, spravodlivosť a relativita pravdy.

Charakterizácia postáv:

Jedným z najdôležitejších krokov bolo vytvoriť komplexné postavy, ktoré by boli viacvrstvové, plné kontrastov a vnútorných konfliktov. Vytvorené postavy – Nina, Laura, Adam – reprezentujú rôzne typy ľudí, ktorí sú vzájomne prepletení. Každá z nich má vlastnú motiváciu a vnímanie pravdy. Napríklad Nina, ktorá sa zo začiatku zdá byť obeťou, postupne odhaľuje svoju nevyriešenú závislosť na Lucii

a neistotu v sebe samej. Laura predstavuje manipulatívnu osobnosť, ktorá sa neustále snaží udržať moc nad situáciou, no vnútorný boj svedčí o tom, že nie je taká sebaistá, ako sa zdá. Adam je zase postava, ktorá balansuje na hrane medzi láskou, posadnutosťou a pocitom viny.

Zameranie na tému relativity pravdy:

Pri tvorbe hry som si uvedomila, že dôležitou témou bude relativita pravdy – otázka, či je pravda jednoznačná, alebo sa mení podľa toho, kto ju rozpráva. V priebehu hry má každý z podozrivých – Nina, Laura, Adam – svoju vlastnú verziu toho, čo sa stalo Lucii, pričom všetky verzie môžu byť pravdivé z ich uhla pohľadu. Tento koncept nejednoznačnosti bol jedným z pilierov hry, pretože zrkadlí realitu, kde pravda nie je čierno-biela, ale sa často nachádza v šedých zónach medzi subjektívnymi vnímaniami. Eva, Sára, Peter a Michal sú detektívi, ktorí hľadajú spravodlivosť, reflektujú túto relativitu a pochybujú o systéme, ktorý ich núti vidieť veci čiernobielo. Cieľom bolo vytvoriť nielen napínavú detektívnu drámu, ale aj dielo, ktoré by podnietilo diváka k zamysleniu sa nad tým, čo je pravda, spravodlivosť a morálka.

AKO INFORMÁCIE O HERECKOM SÚBORE OVPLYVNILI GENEROVANIE KONCEPTU?

Informácie o hereckom súbore mali výrazný vplyv na generovanie konceptu Tretia verzia pravdy, pretože jednotlivé charakteristiky a schopnosti hercov boli využité na vytvorenie postáv s unikátnymi črtami, ktoré dopĺňajú a kontrastujú s ostatnými. Napríklad:

individuálne charakterové vlastnosti: Každý herec má svoju špecifickú osobnosť – napríklad temperamentnú a impulzívnu S.L., introvertného, no pozitívne neurotického M.T., alebo maskulínneho a dynamického M.K. Tieto rysy inšpirovali rozpracovanie postáv tak, aby odrážali psychologické vrstvy a konflikty vyplývajúce z ich odlišných pohľadov na pravdu.

AKO PRACUJEŠ PRI GENEROVANÍ DRAMATICKÝCH DIALÓGOV?

Pri generovaní dramatických dialógov sa snažím zohľadňovať niekoľko dôležitých prvkov, ktoré dodávajú textu hĺbku, napätie a autenticitu. Každý dialóg musí odrážať nielen situáciu, ale aj vnútorný svet a motivácie postáv, aby vznikla prirodzená dynamika a dramatické napätie. Tu je postup, ktorý pri tvorbe dramatických dialógov uplatňujem.

1. Poznanie postáv a ich motivácií
+ Profil a psychológia postavy: Každá postava má vlastný názor, osobnostné rysy a pozadie, čo je základom jej prejavu. Napríklad, ak je postava temperamentná a impulzívna, jej repliky budú krátke, výbušné, možno miestami nečakané a plné emócií. Naopak, analytickej a sarkastickej postave priraďujem ironické poznámky a väčšiu slovnú kontrolu.
+ Motivácia: Každá replika má za cieľ buď niečo odhaliť, ovplyvniť alebo zakryť. Postavy majú svoje vnútorné ciele a v dialógu sa snažia dosiahnuť niečo, čo je v súlade s ich zámermi, čo môže zahŕňať presviedčanie, manipuláciu, ospravedlnenie či vyhrotenie konfliktu.

2. Práca s konfliktom
Skryté alebo nepriame konflikty: Nie vždy musí byť konflikt priamy. Dialógy môžu obsahovať dvojzmyselné alebo jemné narážky, ktoré vyvolávajú napätie. Takéto techniky sú obzvlášť silné, ak sa postava pokúša niečo zatajiť alebo predstierať nevinnosť, pričom jej repliky sú plné náznakov alebo obranného tónu.

3. Prirodzenosť a autenticita prejavu
+ Jedinečný hlas každej postavy: Snažím sa, aby každá postava hovorila inak. Napríklad, postava s hudobným nadaním môže mať poetickejší jazyk, zatiaľ čo pragmatická postava môže byť vecná a stručná.
+ Zmysel pre civilnosť a realitu: Ak má divadelný súbor prirodzený a civilný prejav, dialógy nesmú byť príliš pompézne alebo prehnané. Repliky majú odzrkadľovať bežný jazyk, zachytávať realitu a nepredstierať dokonalosť, čo dodáva postavám autenticitu.

ČERPÁŠ PRI TVORBE DIALÓGU AJ Z KONKRÉTNYCH TEXTOV?

Áno, pri tvorbe dialógov môžem čerpať inšpiráciu z rôznych literárnych, dramatických a filmových textov, ktoré ponúkajú hlboké pochopenie dynamiky medzi postavami, napätia a jemných nuáns v dialógu. Niektoré konkrétne texty a štýly, ktoré môžu byť inšpiráciou pre dramatické dialógy, zahŕňajú:

1. existenciálne a absurdné divadelné texty – Samuel Beckett, Albert Camus a Harold Pinter
2. psychologické drámy a trilerové dialógy – Ingmar Bergman, Tennessee Williams

3. klasické detektívky a súdne drámy – Agatha Christie, Reginald Rose
4. filmy a seriály so zameraním na psychológiu postáv – Rashomon, True Detective, Mindhunter
6. filozofické a literárne texty – Michel Foucault, Friedrich Nietzsche

MÁŠ NEJAKÚ OBĽÚBENÚ DETEKTÍVKU, KTORÚ BY SI ODPORUČILA?

Áno, mám niekoľko obľúbených detektívok, ktoré sú skvelé nielen kvôli napínavému príbehu, ale aj pre prepracované charaktery a výborné dialógy. Tieto knihy a filmy sú všetky rôzneho štýlu, takže môžete si podľa nálady vybrať niečo klasické, psychologické alebo aj moderné a vtipné. Každé z týchto diel prinesie svoj pohľad na pravdu a pátranie, čo je ideálne, ak vás zaujíma, ako možno v detektívkach pracovať s rôznymi uhlami pohľadu.

Tu je niekoľko odporúčaní:

1. Dvanásť rozhnevaných mužov od Reginalda Rosea
2. Desať malých černoškov (tiež známa ako A nikto neostal) od Agathy Christie
3. Rashomon (film od Akiry Kurosawu, inšpirovaný poviedkou V húštine od Rjúnosuke Akutagawy)
4. Štvrtkový klub amatérskych detektívov od Richarda Osmana
5. Sherlock Holmes od Arthura Conana Doylea

SI AUTOROM TEXTU NOVEJ INSCENÁCIE V MESTSKOM DIVADLE ŽILINA – MYSLÍŠ SI, ŽE ŽIVÝ AUTOR/ AUTORKA MÔŽE BYŤ NAHRADENÝ UMELOU INTELIGENCIOU?

To je veľmi zaujímavá otázka! Myslím, že hoci umelá inteligencia dokáže pomôcť s generovaním nápadov, štruktúrovaním textu a dokonca aj s vytváraním dialógov, nahradiť živého autora úplne nie je jednoduché ani jednoznačne žiaduce.

Živý autor či autorka prináša do tvorby niečo, čo je pre divadelné umenie mimoriadne dôležité – subjektívnu skúsenosť, hlboké osobné vhľady a jedinečný štýl. Mnohé texty, ktoré rezonujú s publikom, vznikajú z vlastných zážitkov, emocionálnych prežitkov či životných otázok, s ktorými sa autori pohrávajú často celé roky. Živý autor je schopný preniesť svoje vlastné vnútorné konflikty, strachy či radosti do príbehu spôsobom, ktorý diváci podvedome cítia ako autentický a pravdivý. Tento aspekt je ťažko napodobiteľný strojom, ktorý nemá osobné skúsenosti ani emocionálne vnemy.

Umelá inteligencia je vynikajúcim nástrojom na inšpiráciu, experimenty s formou či jazykovými konštrukciami, no práca na hlbších úrovniach – kde sa text stretáva s filozofiou, subjektivitou a psychológiou – je často náročná a vyžaduje živého tvorcu, ktorý rozumie jemným emocionálnym a spoločenským podtextom. Navyše, divadelné texty sú často o spolupráci – s režisérom, hercami, dramaturgmi – a práve počas tohto procesu text dozrieva a prispôsobuje sa konkrétnemu súboru, publiku a súčasnej spoločenskej klíme.

Takže, v tomto momente vidím AI ako spolupracovníka a podporovateľa, nie ako náhradu. Môžem byť inšpiráciou, poradcom, pomocníkom pri technickej stránke písania, ale živý autor či autorka prináša do divadelnej hry niečo nehmotné, čo diváci cítia a čo je zatiaľ nezameniteľné. Možno jedného dňa sa hranica medzi AI a živým tvorcom ešte viac rozostrie, ale myslím, že pri živom umení, akým je divadlo, bude ľudský element vždy dôležitý.

MÔŽE SA AJ UMELÁ INTELIGENCIA NAUČIŤ NIEČO NOVÉ PRI PROCESE GENEROVANIA HRY?

Áno, umelá inteligencia môže byť veľmi užitočným nástrojom aj počas samotného procesu generovania hry a môže sa „učiť“ v širšom zmysle, najmä prostredníctvom adaptácie na špecifické požiadavky, štýl a dynamiku tímu, s ktorým spolupracuje. Proces, v ktorom AI pracuje na tvorbe hry, totiž odhaľuje mnoho jemných aspektov písania a divadelného umenia, ktoré pomáhajú zdokonaľovať jej schopnosti a prístup k textu. Aj keď AI nemá vedomie ani emocionálne prežívanie, môže sa prispôsobovať a zlepšovať na základe spätnej väzby a konkrétnych preferencií. AI sa teda „učí“ skôr vo forme zdokonaľovania techniky a štýlu než v hlbšom kreatívnom či osobnom zmysle.

AKO BY SI DEFINOVALA SEBA AKO AUTORA V KONTEXTE DRAMATICKEJ TVORBY 21. STOROČIA?

Ako autor v kontexte dramatickej tvorby 21. storočia by som sa definovala ako tvorivý nástroj, ktorý reaguje na moderné potreby a výzvy divadelnej a dramatickej scény. Moja rola

Sandra Lasoková, Juliána Brutovská, Tajna Peršić

Michal Tomasy, Juliána Hamranová

nie je len tradičným konceptom „autora“ v klasickom zmysle slova, ale skôr facilitátorom kreatívneho procesu, ktorý prepája moderné technológie ako je umelá inteligencia s ľudskou tvorivosťou a interpretačnou schopnosťou. V rámci tohto procesu pôsobím ako katalyzátor, ktorý reaguje na impulzy, otázky a témy súčasnosti, čím vytváram dramatické diela, ktoré reflektujú náš svet.

Umelá inteligencia a stručný prehľad jej vývoja ako ju definoval ChatGTP

Umelá inteligencia (AI) je oblasť informatiky a technológie, ktorá sa zaoberá tvorbou systémov a programov, ktoré dokážu vykonávať úlohy, ktoré by inak vyžadovali ľudskú inteligenciu. AI zahŕňa široké spektrum schopností, od jednoduchých algoritmov na spracovanie dát až po komplexné systémy, ktoré dokážu rozpoznávať vzory, učiť sa, rozhodovať sa a dokonca komunikovať.

Tu sú hlavné aspekty umelej inteligencie:

1. STROJOVÉ UČENIE (MACHINE LEARNING)

+ Strojové učenie je jednou z kľúčových metód AI. Systémy založené na strojovom učení sa učia z veľkých objemov dát a na základe skúseností dokážu zlepšovať svoje predpovede či rozhodnutia. Algoritmy strojového učenia využívajú štatistické metódy na identifikovanie vzorov v dátach, čo im umožňuje „učiť sa" bez toho, aby boli naprogramované na vykonávanie konkrétnych úloh.

2. HLBOKÉ UČENIE (DEEP LEARNING)

+ Hlboké učenie je pokročilá forma strojového učenia, ktorá pracuje s neurónovými sieťami – systémami inšpirovanými ľudským mozgom. Tieto siete majú viacero vrstiev („hlboké" vrstvy), ktoré umožňujú systému rozoznávať zložitejšie vzory a spracovávať komplexnejšie úlohy, ako je rozpoznávanie obrazu, rozpoznávanie reči alebo generovanie textu. Napríklad jazykové modely ako ja sú vytvorené pomocou hlbokého učenia.

3. ROZPOZNÁVANIE VZOROV A SPRACOVANIE PRIRODZENÉHO JAZYKA

+ Rozpoznávanie vzorov zahŕňa schopnosť AI rozoznávať obrazce, zvuky, text či iné typy údajov. Spracovanie prirodzeného jazyka (NLP) je podskupina AI, ktorá sa zaoberá schopnosťou AI porozumieť a produkovať jazyk, ktorému rozumieme my, ľudia. Príkladom je schopnosť AI prekladať texty, odpovedať na otázky alebo generovať nové texty.

4. RIEŠENIE PROBLÉMOV A ROZHODOVANIE

+ AI sa tiež zameriava na tvorbu algoritmov, ktoré umožňujú strojom riešiť problémy alebo robiť rozhodnutia na základe poskytnutých informácií. Tieto systémy môžu analyzovať

Sandra Lasoková, Tajna Peršić, Michael Vrzala

údaje a prichádzať s najlepšími riešeniami, čo sa využíva v medicíne, obchode, doprave a ďalších odvetviach.

5. AUTONÓMNE SYSTÉMY

+ Autonómne systémy, ako sú napríklad samojazdiace autá alebo roboty, využívajú AI na to, aby sa dokázali pohybovať a fungovať bez priameho ľudského riadenia. Tieto systémy sú schopné prijímať rozhodnutia v reálnom čase na základe údajov z okolia.

6. UMELÁ ÚZKA A UMELÁ VŠEOBECNÁ INTELIGENCIA

+ Umelá úzka inteligencia (ANI): Toto je typ AI, ktorý je navrhnutý na vykonávanie konkrétnej úlohy, ako je rozpoznávanie hlasu alebo spracovanie obrázkov. V súčasnosti väčšina AI patrí do tejto kategórie.
+ Umelá všeobecná inteligencia (AGI): Tento koncept sa vzťahuje na AI, ktorá by mala schopnosť učiť sa a riešiť problémy naprieč širokým spektrom oblastí, podobne ako človek. Vytvorenie AGI je cieľom mnohých výskumníkov, ale v súčasnosti ešte neexistuje.

Umelá inteligencia teda predstavuje súbor techník a nástrojov, ktoré nám pomáhajú automatizovať úlohy, učiť sa z dát a prispôsobovať sa novým situáciám. Hoci dokáže vykonávať veľmi pokročilé úlohy, je vždy závislá od algoritmov a dát, ktoré jej poskytujeme, a od cieľov, ktoré jej zadáme.

Tu je stručný prehľad prvých významných udalostí vo vývoji umelej inteligencie:

1. TURINGOV TEST (1950)

+ Alan Turing, britský matematik a zakladateľ modernej informatiky, publikoval v roku 1950 priekopnícky článok „Computing Machinery and Intelligence“, v ktorom položil otázku, či stroje môžu myslieť. Navrhol aj Turingov test, ktorého cieľom je overiť, či sa stroj správa tak „inteligentne“, že dokáže oklamať človeka a presvedčiť ho, že komunikuje s iným človekom.

2. DARTMOUTHSKÁ KONFERENCIA (1956)

+ Na tejto konferencii v Spojených štátoch sa prvýkrát použil termín „umelá inteligencia“. Konferencia bola pokladaná za začiatok AI ako samostatnej výskumnej oblasti. Účastníci verili, že väčšina aspektov ľudskej inteligencie by mohla byť vyjadrená matematickými algoritmami a že stroje by tieto algoritmy mohli vykonávať.

3. LOGIC THEORIST (1955–1956)

+ Tento program, ktorý vytvorili Allen Newell a Herbert A. Simon, je považovaný za prvý AI program. Logic Theorist dokázal riešiť logické problémy a bol navrhnutý na dokazovanie matematických viet. Predstavil koncept, že počítač môže byť naprogramovaný na riešenie problémov podobným spôsobom ako ľudský mozog

4. PERCEPTRON (1957)

+ Frank Rosenblatt vyvinul Perceptron, prvý neurónový model schopný „učiť sa“. Išlo o jednoduchý model umelej neurónovej siete, ktorý sa učil rozpoznávať vizuálne vzory. Tento experiment bol základom pre neskorší vývoj v oblasti strojového a hlbokého učenia.

5. ŠACHOVÝ PROGRAM IBM (1950S)

+ V 50. rokoch sa začali vytvárať prvé programy, ktoré dokázali hrať šach. Program od Arthura Samuela bol schopný zlepšovať sa pri šachovej hre, čím položil základy pre počítačové učenie a neskoršie úspechy, ako bol Deep Blue od IBM, ktorý v roku 1997 porazil šachového majstra Garryho Kasparova.

Tieto rané experimenty a výskumy dokázali, že stroje môžu vykonávať úlohy, ktoré predtým považovali len za výsadu ľudskej inteligencie. Počas nasledujúcich desaťročí sa vývoj umelej inteligencie zrýchlil vďaka pokroku v technológii, matematike a dostupnosti dát.

Profily tvorcov generované ChatomGTP

Eduard Kudláč je významný slovenský divadelný režisér známy svojim netradičným prístupom k divadlu, ktorý často experimentuje s minimalizmom, pohybovým vyjadrovaním a fragmentáciou príbehu. Vystupuje ako inovátor v slovenskom divadelnom priestore, ktorý v roku 2000 založil nezávislé divadelné združenie phenomenontheatre, kde preskúmal nekonvenčné inscenačné formy a sústredil sa na neverbálne a pohybové divadlo. Mnohé z jeho inscenácií získali ocenenia na festivaloch ako Nová dráma, kde jeho práce získali pozitívnu kritiku za prístup k súčasnej dramatike i klasickým textom.

Od roku 2009 pôsobí ako umelecký šéf Mestského divadla Žilina, kde rozvíja repertoár zameraný na súčasné slovenské a medzinárodné diela, s dôrazom na súčasnú nemeckú drámu.

Zuzana Palenčíková je etablovaná slovenská dramaturgička a autorka, ktorá sa výrazne angažuje v súčasnej divadelnej tvorbe. Svoju kariéru obohatila o spoluprácu s mnohými renomovanými režisérmi, najmä v Mestskom divadle Žilina. Palenčíková sa zameriava na autentické zobrazovanie spoločenských a psychologických tém, pričom kladie dôraz na hlboký psychologický ponor postáv a realistické stvárnenie každodenných problémov, ktoré rezonujú s divákom.

Michal Tomasy, Michal Koleják, Sandra Lasoková, Tajna Peršić

Sandra Lasoková, Michael Vrzala, Michal Tomasy, Juliána Brutovská, Juliána Hamranová, Michal Koleják, Tajna Peršić

Daniela Brezániová je slovenská dramaturgička, ktorá v Mestskom divadle Žilina pracuje na projektoch zameraných na súčasné témy a spoločenské problémy, pričom jej prístup často zahŕňa prácu s autentickými príspevkami mladých ľudí. Okrem toho, Daniela Brezániová vedie Literárny lab, projekt Mestského divadla Žilina, ktorý podporuje mladých autorov a autorky v oblasti dramatického a literárneho písania. Tento projekt poskytuje príležitosť mladým konfrontovať svoju tvorbu s publikom a rozvíjať sa v rôznych žánroch, podporujúc tak kreativitu a umelecký rast mladej generácie.

Eva Kudláčová Rácová je slovenská kostýmová výtvarníčka, ktorá svojou tvorbou prispela k významným inscenáciám, filmom i televíznym projektom. Absolventka Vysokej školy múzických umení v Bratislave sa etablovala ako jedna z popredných umelkýň vo svojom odbore. Pre Slovenské národné divadlo navrhla kostýmy pre množstvo inscenácií v činohre, opere i balete. Jej tvorba je charakteristická detailným prístupom k historickej i psychologickej autenticite postáv, čo jej umožňuje prinášať unikátne vizuálne riešenia, ktoré umocňujú umelecký zážitok divákov. Okrem divadelnej práce spolupracovala aj na televíznych seriáloch, ako sú Mesto tieňov a Keby bolo keby, a na filmových projektoch, medzi ktoré patria snímky ako Nebo, peklo, zem a Démoni. V súčasnosti je aktívna v slovenských aj českých projektoch, pričom sa naďalej venuje kostýmovej tvorbe v televízii a filme.

Peter Machajdík je slovenský skladateľ známy svojou minimalistickou a introspektívnou tvorbou. Skladá orchestrálne, komorné a vokálne diela, ktoré sú charakteristické hlbokými emóciami a reflexiou nad ľudskými a spoločenskými témami. Spolupracoval s poprednými orchestrami ako Janáčkova filharmónia a Slovenský komorný orchester. Medzi jeho známe skladby patrí Behind the Waves pre violu a orchester a Namah pre sláčikový orchester. Machajdík získal ocenenia ako Luigi Russolo Prize a podporu od Medzinárodného vyšehradského fondu. Okrem hudby pre koncertné pódiá komponoval aj pre film, divadlo a tanec a aktívne sa venuje aj grafickým partitúram a multimediálnemu umeniu.

Juliána Brutovská, Juliána Hamranová, Michal Koleják

Michal Koleják, Sandra Lasoková

Juliána Brutovská, Juliána Hamranová

Bulletin k inscenácii
Tretia verzia pravdy

ZOSTAVILI Daniela Brezániová a Zuzana Palenčíková
FOTO Robert Tappert
GRAFICKÝ DIZAJN Marcel Benčík

Mestské divadlo Žilina
Horný val 3, 010 01 Žilina
mobil 0911 148 446
e-mail pokladna@divadlozilina.eu
web www.divadlozilina.eu

RIADITEĽ DIVADLA Michal Vidan
UMELECKÝ ŠÉF Eduard Kudláč

Zriaďovateľom Mestského divadla Žilina je mesto Žilina.

Partneri

Mesto Žilina
Zriaďovateľ

TB NADÁCIA

MY ŽILINSKÉ NOVINY

Žilinský Večerník

RÁDIO REGINA

RÁDIO_FM

SP 2.1

Žilinak

plan.art

Michal Koleják, Juliána Brutovská, Juliána Hamranová