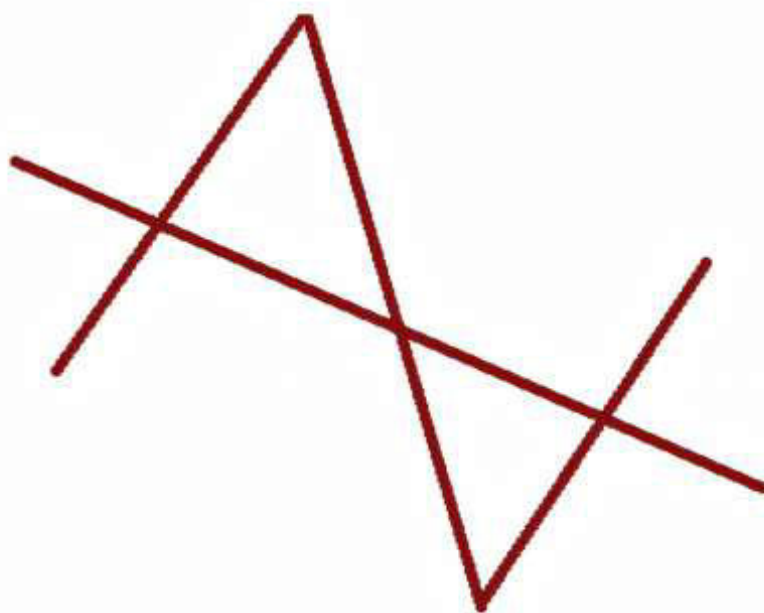


ARS ACADEMICA



**Меѓународно научно списание за изведувачки
уметности**

International Scientific Journal for Performing Arts

Меѓународно научно списание за изведувачки уметности
International Scientific Journal for Performing Arts

ARS ACADEMICA



Универзитет „Св. Кирил и Методиј“ во Скопје



Факултет за музичка уметност



Факултет за музичка уметност

СКОПЈЕ 2024

Меѓународно научно списание за изведувачки уметности
Performing Arts International Scientific Journal
Број 10, година VIII, Скопје 2024 /N. 10, Year X, Skopje 2024

ISSN 1857-9477

Издавач: Универзитет „Св. Кирил и Методиј“, Скопје,

Факултет за музички уметности и Факултет за драмски уметности - Скопје

Published by: University „St. Cyril and Methodius“ – Skopje, Faculty of Music Arts and Faculty of drama arts – Skopje

За издавачот:

Дарија Андовска (декан, ФМУ Скопје), Бесфорт Идризи (декан, ФМУ Скопје)

For the publisher:

Darija Andovska (dean, FMA Skopje), Besfort Idrizi (dean, FDA Skopje),

Главен и одговорен уредник/Editor in chief:

Соња Здравкова-Цепароска / Sonja Zdravkova Dzeparoska

Меѓународен уредувачки одбор/International Editorial board:

Ана Марија Боља / Ana Maria Bolya (Hungarian dance academy, Hungary), Дејв Вилсон (Викторија универзитет – Велингтон, Нов Зеланд) / Dave Wilson (Victoria University of Wellington, New Zeland), Лада Дураковиќ (Музичка академија, Пула, Хрватска) / Lada Durakovic (Academy of music, Pula, Croatia), Зоран Живковиќ (Филолошки факултет, Белград, Србија) / Zoran Zivkovic (Faculty of Philology, Belgrade, Serbia), Мишел Павловски (Институт за македонска литература, Македонија) / Mishel Pavlovski (Institute for Macedonian literature, Macedonia), Александра Портман (Универзитет Берн, Швајцарија) / Alexandra Portman (University of Bern, Switzerland), Роберт Саздов (Факултет за уметности и општествени науки, Австралија) / Robert Sazdov (Faculty of Arts and Social Sciences, Australia), Леон Стефанија (Универзитет Љубљана, Словенија) / Leon Stefanija (University of Ljubljana, Slovenia), Ана Стојаноска (Факултет за драмски уметности, Скопје, Македонија) / Ana Stojanoska (Faculty of drama arts, Skopje, Macedonia),

Лектор на македонски јазик/Macedonian language editor: Тодорка Балова/Todorka Balova

Превод од англиски јазик и јазична коректура на англиски јазик: Лидија Поповска

English translation and language editor: Lidija Popovska

Содржина

Соња Здравкова-Цепароска

Вовед кон јубилејниот десетти број на Ars Academica 5

Тематски блок: едукација

Сашо Кокаланов

Вештачката интелигенција и образованието за пишување драми 9

Илија Циривири

Методологијата на Адигес во наставната филмска продукција 27

Никола Настоски

Техника на глас- или повеќе за креативноста по патот од наставната единица до примената на техниките во актерската игра 39

Ана Велиновска

Креативност, технологија и оновација во современата класична музика: Студија на случај со создавање на „хиперпијатист“ 47

Тематски блок:- современата изведба и новите трендови во изведувачките уметности

Ана Стојаноска

Античката драма и нејзината сценска инсценација 61

Бесфорт Идризи

Еволуција на сценографијата, транзиција од применета уметност во независна уметничка форма 69

Contents

Sonja Zdravkova Djeparoska

Introduction to the Tenth Jubilee Issue of Art Academica 81

Thematic Block: Education

Sasho Kokalanov

Artificial Intelligence Playwriting Education 85

Ilija Ciriviri

Methodology Of Adizes In Educational Film Production 101

Nikola Nastoski

Voice Technique – Or More About Creativity On The Course From The Teaching Unit
To The Application Of Techniques In Acting 111

Ana Velinovska

Creativity, Technology, And Innovation In Contemporary Classical Music: A Case Study
Of A “hyper-Pianist” Creation 117

Thematic Block: Contemporary Performance and New Trends in Performing Arts

Ana Stojanoska

Ancient Drama And Performance 129

Besfort Idrizi

The Evolution Of Scenography, Transition From An Applied Art To An Independent
Artistic Form 137

Jovana Karaulić, Ksenija Marković Božović

Green Transformation Possibilities, On The Periphery: Policies And Practice In Theatre

147

ВОВЕД КОН ЈУБИЛЕЈНИОТ ДЕСЕТТИ БРОЈ НА ARS ACADEMICA

Овој десетти јубилеен број на списанието *Ars Academica* е особено значаен за сите кои се инволвирани во неговата подготовка и публикување, но и за пошироката јавност. Низ годините на опстојување, започнувајќи од 2014 година кога беше издаден првиот број, списанието се позиционираше во македонскиот научен простор, но и широко актуализирајќи прашања кои се директно поврзани со сферите на дејствување на институциите издавачи. Секој нов број значеше нов предизвик за подобрување на содржините, проширување на организациските потенцијали, поставување на провокативни и актуелни теориски прашања и привлекување на нова публика. Јубилеите едновременно нè поттикнуваат да направиме рекапитулација на сработеното. Затоа на почетокот неколку елементарни прашања и одговори за процесот на создавање, идејата, форматот и содржините. Веројатно она што првично како прашање се поставува е: **Што е *Ars Academica*?** Тоа е научно-истражувачко списание за изведувачки уметности, единствено во оваа сфера во нашата земја. Неговата интердисциплинарна поставеност и третман на теми од областа на актерската игра, режијата, музикологијата, филмот, етномузикологијата, танцовата теорија, продукцијата, но и педагогијата, психологијата, историјата на уметноста итн., го зголемува читателскиот аудиторинг и дава проширен опфат на темите кои се обработуваат. Изминатиот период ни потврди дека е пронајден добар „рецепт“ во однос на конципирање и презентирање на содржините.

Како сè започна? Во еден сосем спонтан разговор со колешката Ана Стојаноска се изроди, но преку понатамошни дискусии и договори се кристализираше идејата за создавање на простор каде што ќе може да се толкуваат, да се промислуваат, да се изложуваат теориите и практиките на изведувачките/сценските уметности. Простор кој ќе биде поле за средба, компарација, фузија на различните погледи и ставови за театарските уметности пред сè наменет за наставниот кадар, но и за сите оние кои се занимаваат со изведба. Политика на списанието е да се поттикнуваат младите истражувачи и речиси во секој број има текстови во авторство од најмладата генерација со што воспоставуваме континуитет и можност за промоција на нивните истражувања. Идејата за списанието веројатно ќе останеше само идеја, доколку во реализацијата активно не се вклучеа тогашните раководители, деканот на Факултетот за музичка уметност проф. м-р Гордана Јосифова- Неделковска и деканот на Факултетот на драмски уметности проф. м-р Лазар Секуловски, што резултираше со

издавање на двоброј во првата година. Барем досега со еден исклучок кој значеше повлекување на Факултетот за музичка уметност како издавач (2019 и 2020 година), сите декани и декански управи безрезервно го поддржувале публикувањето на списанието. Тоа продолжува со актуелните проф. м-р Дарија Андовска, декан на Факултетот за музичка уметност, и вон. проф. м-р Бесфорт Идриси, декан на Факултетот на драмски уметности. Во оваа прилика сакам особено да ја потенцирам поддршката која списанието ја добива од Универзитетот „Св. Кирил и Методиј“, Скопје.

Каков формат има списанието? Во првите нацрти и проекции се сложивме дека треба да креираме списание што ќе биде меѓународно етаблирано и референтно. Првиот чекор беше оформување на уредувачки одбор со членови кои ќе покриваат различни области (театар, музика, танц) и кои доаѓаат не само од Македонија, туку и од регионот, но и пошироко. Првиот уредувачки одбор го сочинуваа Соња Здравкова-Цепароска, Ана Стојаноска, Мишел Павловски (Македонија), Ана Марија Боља (Унгарија), Дејв Вилсон (САД), Лада Дураковиќ (Хрватска), Зоран Живковиќ (Србија), Дуња Нјаради (Велика Британија), Теодор Попов (Бугарија) и Леон Стефанија (Словенија). Во текот на овие години корпусот на уредници речиси и не се менуваше, туку се дополнуваше и сега тој е во состав: Ана Стојаноска, Соња Здравкова-Цепароска, Ана Стојаноска, Мишел Павловски (Македонија); Ана Марија Боља (Унгарија); Дејв Вилсон (САД/Нов Зеланд); Лада Дураковиќ (Хрватска); Зоран Живковиќ (Србија); Александра Портман (Швајцарија); Роберт Саздов (Австралија) и Леон Стефанија (Словенија). Уредништвото е ротациско, така што главниот уредник на годишно ниво се менува. Секој број донесува третман на одреден темат поврзан или инициран од актуелните состојби (како пример би го дала претходниот број што беше посветен на уметноста во време на КОВИД-19). Тематските насоки се утврдуваат во координација со уредувачкиот одбор и кореспондираат со прашања глобално актуализирани во областите од интерес. Статиите се рецензирани. Динамиката е еден број годишно поради потребата од подготовка на квалитетен материјал, процесот на рецензирање, јазична проверка и преведување итн. Последните четири изданија се објавени двојазично на македонски и на англиски јазик.

Кои се содржините во овој десетти број? Овој десетти број е посветен на современите тенденции во уметничката едукација и уметничката продукција. Едукацијата со сопствените специфики е еден од основните предуслови за градење на квалитетна уметничка сцена. Во услови на отворен пристап до ресурсите и научните бази на податоци едукацијата се менува многу побргу од порано, имено, поради тоа освртот на новите трендови е суштинско значење. Како надоврзување на темата на едукацијата се наметнува потребата да се нотираат новите стратегии во уметноста, актуелностите во пошироки рамки, како и иновациите во изведувачките уметности. Во овој сегмент се поставуваат прашањата за подготвеноста на македонската културна сцена за прифаќање и примена на новите изрази и естетики.

Особено актуелниот современ феномен на вештачката интелигенција и нејзиното користење во речиси сите сегменти на животот како тема се најде во овој број на *Ars Academica*. Вештачката интелигенција е детално обработена во текстот на Сашо Кокаланов каде што авторот на мошне уникатен начин ги изложува ставовите *про* и *контра* за користење на истата во процесот на пишување на драмски текстови. Тој дава примери како може да се користат различни алатки и кои се нивните предности, но и недостатоци. Изложувањето на методологијата на Адижес во филмската продукција детално и мошне педантно е разработена во трудот на Илија Циривири. Никола Настоски се надоврзува во правец на деталзирање на наставните методи во однос на предметот Техника на глас. Тој ги открива креативните јадра во однос на наставните содржини. Овој блок посветен на едукацијата го заокружува текстот на авторката Ана Велиновска која ја анализира современата музика и начините на конципирање на овие едукативни курикулуми кои се резултат на нејзините искуства добиени во музичките центри во Западна Европа.

Вториот темат го отвора прашањето на современата изведба и трендовите во неа. Кон прашањата за сцената, сценското оформување се надоврзуваат текстовите на Ана Стојаноска и Бесфорт Идризи. Текстот на Стојаноска е одличен пример на театролошка реконструкција односно оживување на стариот грчки театар во контекст на изведбата, условеноста на спецификите на изведба од поставеноста на сценскиот простор како провокација во однос на современите читања/толкувања на античкиот театар. Текстот на Бесфорт Идризи детално ги изложува и ги толкува елементите на сценографијата и врши нивно термилошко и функционално дефинирање поврзано во современите изведби. Една сосем нова сфера во развојот на изведувачките уметности е изложена во текстот на Јована Караулиќ и Ксенија Марковиќ-Божовиќ од Универзитетот за уметности од Белград. Тие пишуваат за „зелената транзиција“ односно за имплементација на еколошки одржливи практики во театарот.

Секој од селектираните текстови што го сочинува овој број претставува продлабочување на истражувачко-теориските приоди кон одреден специфичен изведувачки дискурс и се очекува да поттикне понатамошни истражувања, дискусии и практична примена на изложените тези и ставови.

Проф. д-р Соња Здравкова-Џепароска

ТЕМАТСКИ БЛОК

ЕДУКАЦИЈА

Сашо Кокаланов

ВЕШТАЧКАТА ИНТЕЛЕГЕНЦИЈА И ОБРАЗОВАНИЕТО ЗА ПИШУВАЊЕ ДРАМИ

Овој труд ја истражува интеграцијата на алатките за вештачка интелигенција (ВИ) во образованието за пишување драми, испитувајќи ги и потенцијалните придобивки и предизвици кои ги носи овој технолошки напредок. Додека вештачката интелигенција нуди одредени можности за помош во генерирањето идеи, развојот на дијалог и структурирањето на приказната, таа исто така предизвикува загриженост за оригиналноста, авторството и за целосна дехуманизацијата на креативниот процес. Преку компаративна анализа на досегашните технолошки револуции и преглед на релевантната постоечката литература за вештачка интелигенција и драматургија, трудот се обидува да ги антиципира ефектите од тековните промени предизвикани од развојот на ВИ. Притоа, посебен акцент е ставен на феноменот на „академската мрзливост“ и опасноста тој да се развие во „креативна мрзливост“. Во второто поглавје ги истражува популарните алатки за вештачка интелигенција и нивната практична примена, за во третиот дел да се фокусира на етичките размислувања, дискусии и дилеми. Клучните наоди на текстот не го оспоруваат потенцијалот на вештачката интелигенција да придонесе во зајакнувањето на креативноста, но ја посочуваат суштинската важност едукаторите да ги водат учениците во навигацијата низ новите алатки, со целосна свесност за етичките импликации на пишувањето со помош на вештачка интелигенција. Едукаторите мора да ја нагласат важноста од развивање на оригинални авторски гласови и писма, разбирање на сложените човечки емоции и негување на вештините за критичко размислување. Крајната цел е да се користи вештачката интелигенција како алатка за подобрување на креативноста, наместо како замена за човечкиот авторски гениј и неговата уметничка визија.

Клучни зборови: драма, едукација, вештачка интелигенција, технолошка револуција, креативност, дехуманизација, трансхуманизам

1. Дигитални доселеници и дигитални домородци

Не е првпат учителите по драмско пишување да се соочуваат со технолошка револуција која ќе ги стави во средиштето на концептот за дигитални доселеници и дигитални домородци. Историјата на создавањето драми е проткаена со континуирана адаптација кон технолошките напредоци, а драмската едукација нужно ги следи сите тие промени: од користењето на печатени текстови и влезот во Гутенберговата галаксија до интеграцијата на дигиталните алатки во предвечерјето на 21 век. Притоа,

секоја промена го преобликуваше начинот на кој едукаторите и студентите му пристапуваа на креативниот процес, но не и самиот креативен процес. Ништо, всушност, досега не го компромитирало тој процес како што тоа (би можело да) го направи седнувањето на вештачката интелигенција (ВИ) на столчето резервирано за апсолутниот господар на уметничкото создавање – авторот.

Во моментов, академската заедница е поларизирана во ставовите за улогата на ВИ во пишувањето драми. Од една страна, некои изразуваат длабока загриженост, стравувајќи дека ВИ може од темел да ги поткопа традиционалните концепти на авторство и креативност, гледајќи ја како закана за уметничкиот идентитет на драмскиот автор. Од друга страна, поборниците тврдат дека овие стравови се неосновани, нагласувајќи го потенцијалот на ВИ да ја зголеми човечката креативност наместо да ја замени.

Овој труд има цел да ја истражи можноста за балансиран, симбиотски пристап за интеграција на ВИ во драмската едукација, без да ги исклучи ниту човекот автор (од местото на piedestalot) ниту машината. Всушност, не станува збор за наша волја како драмски учители дали сакаме да ја интегрираме ВИ во пишувањето драми и, следствено, во едукацијата за пишување драми – во ситуација кога ВИ ќе биде интегрирана во оперативниот систем на нашите животи (или барем во животите на нашите студенти) на едно инхерентно ниво, тоа секако ќе мора да го направиме. Кога си доселеник, подобро е да имаш пријателски став кон домашното население. И ете, како што може да забележите, повторно доаѓаме до тие фамозни две категории што не поставуваат во позиција да бидеме или домородци или доселеници/имигранти.

Кога американскиот писател и образовен теоретичар Марк Пренски првпат ги внесе во јавниот дискурс овие два термина дигитални домородци (digital native) и дигитални доселеници (digital immigrant) во статијата што ја наслови „На хоризонтот“, во веќе далечната 2001 година, се разбира дека имаше предвид два контрапункта: човекот и технологијата; како одвоени ентитети, во контекст исклучиво на цивилизациските промени поттикнати од технолошкиот развој. Тоа што ги обединува едните и другите несомнено е волјата за соработка која цели на цивилизациски скок напред, а она што ги двои е што на оние првите дигиталниот свет им е природен хабитат, животна средина со која се инхерентно поврзани, а вторите имаат волја да го прифатат новиот дигитален свет: или како историска нужност, или како неизбежно зло или како алатка за поедноставно, поефикасно и/или подинамично битисување во новите прилики.

Првата голема пресвртница, значи, се случи со доаѓањето на интернетот, што донесе извесна генерална промена во начинот на кој сите вештини (па и драмата и драматургијата) се предаваат, се учат и се практикуваат. Со втората се соочуваме денес, кога доживуваме (или допрва ќе доживееме) нов бран на дигитална промена со интеграција на вештачката интелигенција во креативниот процес, што ќе значи уште една трансформативна фаза во драмското образование. Оваа промена се заканува целосно да ја смени образовната ДНК на новото општество зашто технологијата овојпат не ги промени алатките, туку продре во есенцијата на процесот наречен учење.

Вештачката интелигенција несомнено ќе донесе нов бран на дигитална имиграција (и сосема поинаков профил на дигитален имигрант), дури и за оние „старите доселеници“ кои без задршка и потешкотии го прифатија интернетот и се асимилираа во дигиталниот свет.

Тоа нè тера да погледнеме во ретровизорот и да се вратиме некоја декада наназад, да се присетиме на времето кога ние бевме генерацијата што веруваше дека со своите *пентиуми 286* како свое артилериско оружје ќе ги сруши бедемите на историјата и ќе им се изнасмее в лице на своите учители кои мака мачеа со своите *олимпи* (машини за пишување). Што може да научиме од таа прва голема дигитална преселба на народите?

1.1. Поуки од интернет-револуцијата

Кога кон крајот на 20 век интернетот се појави како нова цивилизациска реалност, (а во светот на уметноста како нова контрадикторност на стравови и можности), драмските учители и студентите беа соочени со промена која драматично не ги промени едукативните текови. Традиционалните методи на предавање драматургија и натаму во голема мера се потпираа на интеракции лице-в-лице, физички текстови и работилници, се разбира со сите прилагодувања на новиот дигитален пејзаж, кои на почетокот се сведуваа на по некое пребарување низ интернет-океанот или користење на електронска пошта, подоцна и на електронски книги и социјални медиуми. Едукаторите кои не се родени во дигиталната ера, да, оние првите дигитални имигранти, релативно брзо се справија со (од денешен аспект наивната комплексност на) онлајн-комуникацијата, дигиталните истражувања и новите форми и медиуми.

Иако доведе до појава на феноменот на „академска мрзливост“¹, односно на учењето на/за драмата ѝ пристапија генерации дигитални домородци на кои интернетот им беше татковина и кои беа научени да имаат брз и лесен пристап до информации, што им создаде привид дека истите „шорткатови“ може да ги искористат и за да дојдат до знаење, сепак, без големи контемплации се дојде до заклучокот дека интернетот понуди извесни придобивки за драмското образование, барем во комуникациска смисла. Тој, значи, обезбеди пристап до широк спектар на ресурси, вклучувајќи онлајн скрипти, видеоизведби и научни статии, демократизирајќи ја до максимум достапноста на информациите.

¹ Технологијата ги направи студентите мрзливи со тоа што овозможува (1) лесен пристап до содржините до кои инаку би дошле со многу труд, истражување, посети на библиотеки итн., како и (2) со одвлекување на вниманието како телевизија и онлајн забава. Достапноста на гачети и електронски текст го промени однесувањето на студентите кон читањето: мрзливи се да читаат од книги и учебници, но сакаат да читаат компресирани, сумирани дајџести, поедноставени прирачници и решенија преку уредите кои ги користат (т.н. гачети). Медиумското опкружување со висок избор, вклучително и сајтовите за социјално вмрежување и онлајн видеата, дополнително доведе до прекумерна употреба на медиумите за учење, а студентите пронајдоа ингениозни начини да ја користат технологијата за мамење на испити и задачи.

Светот, па и образованието како негов значаен дел, почна вистински да се глобализира. Платформите за социјални медиуми создадоа простори за соработка и дискусија кои претходно не постоеле, овозможувајќи им на студентите и едукаторите од целиот свет да се поврзат и да споделуваат идеи. Дигиталните алатки за пишување и едитирање скрипти го направија креативниот процес поефикасен и поколаборативен. Ако го тргнеме отпорот од неолудистички побуди и веќе споменатиот феномен на „академска мрзливост“ како најболна невралгична точка на оваа технолошка промена, клучните компоненти на образовниот процес останаа непроменети, а – бидејќи зборуваме за учење на уметнички вештини какви што се драмски занаети – естетските и етичките прашања останаа во претходните рамки, без да го оспорат или да го релативизираат најважниот базичен концепт на создавањето и на творештвото: **авторството**.

Крајно упростено, учителите имаа само една крајна станица во нивната даскалска мисија – од студентите да создадат автори. Се разбира, не е и никогаш не било толку едноставно колку што звучи: описменувањето за драма, покрај изучувањето на основните и напредните правила за создавање драмско дело, бара од студентите да се описменат и историски, т.е. да се запознаат со етапите, правците, историските премрежја на драмата низ вековите, потоа да се запознаат со големите драмски имиња и остварувања, со разните стилови, со театарот како медиум, со различните погледи на светот и на драмата како начин на изразување на своите сопствени светогледи, свртени и кон надвор и кон внатре – и кон физиката на живеењето и кон метафизиката на постоењето, итн., итн... Накусо, предизвиците постоеја, но ништо суштински во овој процес не се промени на крајот од минатиот и на почетокот од овој век со таканаречената дигитализација на нашите животи.

Па, сепак, тоа не значеше и отсуство на дебата за дигитализацијата на драмата и на едукацијата за драма и драмско пишување. Како што вели Јонотан Неландс во предговорот на зборникот трудови „Едукацијата за драма и дигиталните технологии“, ова се клучни прашања за образованието, но исто така се клучни социјални и политички прашања за младите.

Во оваа смисла, драмското образование има двојна одговорност – од една страна да ги прифати и да ги интегрира бенигните и охрабрувачките употреби на технологиите во рамките на историскиот модел на педагогија во драмата, кој е фокусиран на студентите и просоцијален во неговите цели; од друга страна да ги користи истите технологии во своите претстави на свет заситен со технологија: свет во кој човечкото и технолошкото, реалното и посредуваното стануваат сè понејасни и неразделни. За Неландс е: „здрава субверзија присвојувањето на комерцијалните педагошки средства што ги користат оние кои заработуваат пари од младите луѓе како консументи на технологијата“. Дигиталните медиуми, вели тој, ни го даваат целиот потенцијал да бидеме коавтори на нашите животи, но и уметници на нашето време (Јонотан Неландс, 2009).

Главниот поборник на пристапот образованието целосно и безрезервно да се отвори кон секоја технолошка револуција, веќе споменатиот Пренски, твреше дека

школувањето и наставата мора да се променат, така што ќе се земат предвид дигиталните домородци кои постојат во училищата.

Слична позиција имаа и други значајни драмски теоретичари. Рејмонд Вилијамс, на пример, тврдеше дека секоја нова генерација бара нови начини на гледање на сцената и дека тоа резултира со воведување на нови конвенции во уметноста на театарот. Ова, според него, мора да биде така за младите луѓе во нашите училици кои бараат, очекуваат и создаваат нови начини на искористување на сегашните технологии за попрецизно да ги опишат и да ги пренесат своите живи искуства и одговори на светот. Ова е и историската и современата функција на драмата и театарот... (Вилијамс, 1989).

На другата страна во оваа дебата се најдоа техноскептиците, но нивните задршки и резерви не беа поттикнати од природата на новите технологии, туку бараа да не се преувеличуваат вештините на младите во користењето на новите алатки. Дејвид Бакинџем, на пример, ја критикуваше „тенденцијата да се романтизира умешноста на младите луѓе, нудејќи целосно позитивен поглед на нивната критичка интелигенција и општествена одговорност што ја поседуваат“ (Бакинџем, 2007), а пронаоѓачот и футурист Реј Курцеил сметаше дека промените се случуваат толку брзо што чувствуваме дека „безнадежно бркаме подвижна цел“, бидејќи експоненцијалниот раст очигледен во брзината и моќта на компјутерите почнува да влијае и да го обликува темпото на промени во сите индустрии и практики (www.kurzweilai.net).

Дејвид Камерон и Мајкл Андерсон, во заедничка статија во споменатиот зборник, инсистираа на повторно разгледување на претпоставките за дигиталните домородци. Тие сметаа дека теоријата во оваа област се префрли од оние кои сугерираат дека технологијата ќе биде крајот на културниот идентитет (Поштар, 1993) на други кои ја гледаат технологијата во месијански термини (Негропонте, 1995).

И отприлика во овој распон на мислења, дебатата за драмската едукација и дигитализација понуди доволна провокација да се отвори драмата за технологијата, но понуди и разумна критика за да се избегне еден немилосрдно оптимистички поглед. Во една таква, сепак помирлива конфронтација, ни пристигна вештачката интелигенција и духот повторно излезе од шишето. Овојпат буквално како во приказната за Аладин, драмациите добија технолошко ветување дека ќе добијат дух кој ќе им ги исполни сите авторски желби.

1.2. Револуцијата на вештачката интелигенција (драма сама по себе)

Вештачката интелигенција затскриена зад еден многу поеуфемистички назив „машинско учење“ не е нов феномен, особено за информатичките инженери. Парафразирано од речникот на Кембриџ, машинското или длабинското учење е процес во кој компјутерите користат огромни количини на податоци за да научат како да извршуваат задачи, наместо да бидат програмирани да ги извршуваат. Машинското учење овозможува компјутерските системи да станат поаметни додека наидуваат на дополнителни податоци. И не станува збор воопшто за нова технологија. За тоа

сведочи и самиот термин „машинско учење“ измислен уште во 1959 година од Артур Семјуел, вработен во ИБМ (IBM) и еден од пионерите во областа на компјутерските игри и вештачката интелигенција.

Тоа што ја предизвика актуелната вознемиреност кај човештвото е развојот на машинското учење во контекст на трансхуманизмот, односно можноста вештачката интелигенција да се интегрира со природната интелигенција на луѓето, или (уште пострашно) суперинтелигентниот компјутер што постојано се надоградува и се унапредува да се постави компетитивно со човековиот ум, чии процесори и капацитети за учење и складирање информации се биолошки ограничени.

Тоа, пак, што направи уплав кај дел од човечката популација со уметничка дарба (и привилегија да твори) е потенцијалот на ВИ да научи да создава оригинални уметнички творби. Овој уплав стана хистеричен (особено кај уметниците кои оперираат со јазикот како изразно орудие какви што сме и ние драмациите) кога излегоа првите оригинални стихови.² Падот на метафората³ беше цивилизациски шок за уметниците отприлика како што за политичката мапа на Европа беше историски шок падот на Византија во 15 век. Веројатно и многу поголем.

Или, кога сме веќе кај метафорите, ајде да се послужиме со една метафора – ако претходната технолошка револуција доведе до суперсонични можности кои го кршат звучниот ѕид, оваа ни ја носи (лажната) надеж за откривање на божја честичка на творењето, рушење на сите граници, брзина поголема од таа на светлината... Подобро да запреме тука. И да ги оставиме метафорите за понатаму.

За почеток, тоа што нè интересира е кои и какви ќе бидат новите домородци. И можеме ли воопшто да шпекулираме, зашто зад ова прашање се кријат редица други од кои ни се ежи кожата: како ќе изгледаат генерациите студенти кои со вештачката интелигенција ќе се користат на еден сосема интегриран начин? Дали за човекот и за технологијата сè уште ќе можеме да зборуваме како за два одвоени ентитети? Дали ќе образуваме киборзи или тие ќе нè образуваат нас? Ќе има ли воопшто потреба од драмско образование или тоа ќе им биде „послужено“ како апликација со бесплатна и

² Прва поетска книга напишана од ВИ се смета една антологија од 2021 г. со наслов „JAC SUM KOD“ во која имаше поеми кои на некој начин ги навестија и опасностите со кои луѓето може да се соочат со појавата на роботите. Ја напиша јазичниот модул наречен „code-davinci-002“, кој беше даден на група пријатели да го тестираат за забава и имаше цел да ги истражи неговите можности, но набрзо, според самите нив, доби мрачна и вознемирувачка насока. Во книгата, уредниците напишаа: „Книгата не е фикција, (но) ужасот е реален“. Кодот го имитираше стилот на поети како Витман и Вордсворт, но со свој, оригинален поетски стих.

³ И слично како освојувањето на Константинопол, ниту метафората не беше освоена од првиот обид. Далеку од фокусот на јавноста, првата голема научна конференција на информатички инженери специјализирани за ВИ на тема метафора се одржа уште пред почетокот на новиот милениум, во 1999 година, во Единбург, Шкотска. Интенцијата на научниците, сепак, не беше да ги сокријат своите согледби од очите на (уметничката) јавност. Напротив, селекција на репрезентативни излагања беше објавена во 2001 година во специјално издание на списанието „Метафора и симбол“ насловено „Метафората и вештачката интелигенција“. Изданието го уредија инженери и ги презентираа своите алгоритми за разбивање на митот за метафората како исклучиво човечка дарба „дадено од бога“, која не може да се научи.

платена верзија? Ако сепак опстане драмското образование, каков тип на мрзливост ќе ни донесе ВИ, или ако повеќе сакате да се користиме со дигитални номенклатури, како ќе изгледа „академската мрзливост 2.0“?

Бидејќи сме на почетокот на оваа нова технолошка револуција и многу работи се непознатица во моментот (особено што светот преку државните апаратури допрва ќе ја регулира ВИ сериозно), можеме да побараме одговори само на мал дел од овие прашања. Но, има сепак нешто што можеме да го направиме: без непотребна паника од експоненцијалниот развој на ВИ, да ги разгледаме актуелните контроверзии, размисли и практични опции за драмата и драмското образование со постоечките јазични модули на ВИ.

Новиот бран на дигитална имиграција може да се следи и преку паралели и преку контрасти со интернет-револуцијата. Дигиталните имигранти кои некогаш се адаптираа на интернет, сега се соочуваат со предизвикот да ја вградат вештачката интелигенција во нивните наставни и креативни практики, затоа што таа бездруго ја трансформира самата природа на креативноста: ги предизвикува традиционалните поими за авторство и оригиналност предизвикувајќи полемики за тоа дали нејзината примена значи зголемување на човечките способности и поместување на границите на она што е креативно можно или умртување, анестезија на авентичната уметничка креативност.

Не сме ги запознале сè уште дигиталните домородци во нашите училиници (за тоа ќе треба да почекаме), но знаеме кои се првите предизвици за дигиталните доселеници (за потсетување од претходните поглавја – тоа се оние кои се подготвени да се истоварат на новата територија и да фрлат котва таму прифаќајќи го новиот променет свет: или како историска нужност, или како неизбежно зло или како алатка за поедноставно, поефикасно и/или подинамично битисување во новите прилики.

Првиот предизвик е она што го нарековме „академска мрзливост 2.0“, а што сега малку попрецизно ќе го дефинираме како „креативна мрзливост“. Исто како што интернетот го револуционизираше пристапот до информации и комуникација, вештачката интелигенција е подготвена да го рedefинира самиот креативен процес. Оттука, не станува збор веќе за проблем кој произлегува од лесната достапност до информации и соцвакани залаци знаења, туку за нов шорткат до креативните решенија. На веќе осиромашените со навики за студирање интернет-домородци, ВИ им нуди модули кои ја вршат за нив и онаа божествена работа поради која веројатно и решиле да студираат драма – создавањето нови светови. Алатките на ВИ се веќе тука, какви и рамки да постават државните апаратури за нивно врамување, тие ќе останат тука и ќе продолжат да се развиваат. Нашиот студент ќе продолжи да ги користи, а нашата прва задача е да го научиме како тоа да го прави не само немрзливо, туку и со вклучени сите цилиндри на моторот на критичкото размислување.

Вториот крупен предизвик за наставниците е да воспостават систем на етичка и естетичка контрола на креативниот процес. Бидејќи модулите црпат решенија од

множество автори, од многу јас, драмските едукатори мора да ги научат студентите како да не ја загубат контролата врз сопственото јас, а тоа нивно авторско јас е комплицирана (но круцијална) мешавина како од етички елементи: морални ставови, вредносни позиции, верувања и сл. така и од естетичка поетика: свое писмо, свој стил, свој израз, свој наративен потпис, итн.

Токму со овие два корпуса прашања ќе се занимаваме во остатокот од оваа статија.

2. Драмското создавање и алатките на АИ

Споменатиот „code-davinci-002“ спаѓа во таканаречената трета генерација *GPT* (*Generative Pre-trained Transformer*). Станува збор за јазичен модул главно кодиран за да произведува текст, иако новите генерации како ЧатЏПТ 40 (*ChatGPT 4o*) имаат веќе интегрирани функции и за слики и за видеа.

Според „Економист“ (изданието во јуни 2020) подобрените алгоритми, помоќните компјутери и зголемувањето на количината на дигитализиран материјал поттикнаа револуција во машинското учење, а новите техники во 2010-тите резултираа со „брзи подобрувања во задачите“, вклучително и манипулирање со јазикот. Сепак, ќе поминат уште речиси десет години (попрецизно на 11 јуни 2018 година) пред истражувачите и инженерите на компанијата *OpenAI* да објават труд во кој се воведува првиот генеративен претходно обучен трансформатор (*GPT*). Првиот модел на *GPT* беше познат како *GPT-1*, а беше следен од *GPT-2* во февруари 2019 година. *GPT-2* имаше 1,5 милијарди параметри и беше обучен врз база на податоци од 8 милиони веб-страници. Веќе кај третата генерација извадоците од сајтови и од книги со кои се храни ВИ се мерат во милијарди. И тоа само ќе продолжи експоненцијално да расте. Но, да ги оставиме сега овие застрашувачки бројки, тие во нашиов контекст служат само за илустрација за каква база податоци зборуваме.

(An understanding of AI's limitations is starting to sink in". *The Economist*. June 11, 2020. ISSN 0013-0613. Archived from the original on July 31, 2020. Retrieved July 31, 2020.)

Да се вратиме сега на нашето поле на интерес: драмата и на драмското образование. Веќе поминаа 3 години од првата театарска изведба на драма комплетно напишана од ВИ.⁴ Доволна дистанца за да може да оцениме како стојат работите денес и колку и како ВИ е инволвирана или би можела да биде инволвирана во пишувањето драми,

⁴ д-р Рудолф Роза од Институтот за формална и применета лингвистика на Факултетот за математика и физика при Универзитетот „Чарлс“ доби двегодишна субвенција за работа на проект што ги поврзува вештачката интелигенција и театарот. Неговиот тим доби задача да создаде две сценски претстави со кои ќе покаже колку може самата вештачка интелигенција и кои се нејзините ограничувања. Проектот беше наречен *THEaiTRE*. На него, покрај колегите на Роза од Факултетот за математика и физика, работеа и претставници од културната и уметничката сфера, театарот „Шванда“ и Академијата за изведувачки уметности во Прага (ДАМУ). Се користеше јазичен модул *GPT-2* на *OpenAI*. Чешката премиера се одржа во јануари 2021 година, симболично 100 години по премиерата на драмата Р.У.Р на чешкиот писател Карел Чапек во која за првпат се спомна зборот „робот“.

особено кога станува збор за автори почетници, или студенти кои се во процес на изучување на драмските занаети.

2.1 Карактеристики на најпопуларните јазични модули

Откако вештачката интелигенција излезе од доменот на анализа на податоци и повторувачки задачи и се впушта во сферата на креативното пишување, траат и дилемите како таа може да им помага на авторите во изработката на наративи за фикција, драма и филмски сценарија, без да го наруши нивниот авторски интегритет. Употребата на ВИ во пишувањето оди подалеку од едноставните граматички корекции; се протега на развој на концепт, структурирање на заплетот, создавање ликови, па дури и изработка на дијалози. Многу автори, веруваат дека со искористување на моќта на вештачката интелигенција, писателите можат да ги пробијат креативните блокови, да ги насочат своите процеси на пишување и да произведат богати и разновидни наративи (Акинвејл, 2023).

Наставниците треба да го имаат кормилото во користењето на алатките на ВИ во процесот на создавање на драмите и да ги водат студентите на тој пат, а не тоа да се прави под маса. Модулите на вештачката интелигенција може да им помогнат на авторите и на драматурзите (и на студентите секако) на повеќе начини. Еве десет многу конкретни позиции во кои алатките може да се користат без да се загрози авторството: (1) Генерирање на идеи: обезбедува поттикнувања и нови концепти за надминување на блокадата на писателот; (2) Подобрување на дијалогот: предлага реални и разновидни опции за дијалог; (3) Форматирање на приказната: помага со правилно форматирање и поставување на структурата; (4) Развој на карактери: нуди предлози за карактеризација и лакови на ликовите; (5) Структурирање на заплетот: помага во организирање на точките на заплетот и одржување на наративниот тек; (6) Уредување и лекторирање: идентификува граматички грешки и предлага подобрувања; (7) Анализа на публиката: ги анализира трендовите и преференциите на публиката; (8) Јазични преводи: со ограничени можности и квалитет (особено за не многу распространети јазици во глобални рамки како македонскиот) преведува драми или реплики на различни јазици; (9) Анализа на темата: помага да се идентификуваат основните теми и мотиви во делото; (10) Колаборативно пишување: дејствува како партнер за соработка, нудејќи повратни информации и идеи.

Во очекување на таканаречената „killer app“⁵, односно апликацијата што ќе ги покори комплетно интересот и потребите на пишуваните на драми со поддршка на ВИ, избравме два од сигурно најпопуларните модули за генерирање текст – веќе споменатиот ЧатЏПТ на *OpenAI* и *Gemini* на *Google DeepMind* – за да направиме еден мал експеримент. Имено, ги прашавме ЧатЏПТ и *Gemini* кои се нивните силни и слаби

⁵ Компјутерска апликација со толку голема вредност или популарност што гарантира успех на технологијата со која е поврзана; во поширок контекст: квалитет или компонента што сама по себе го прави нештото вредно да се поседува или да се користи (Меријам-Вебстер).

страни во пишувањето драми, а потоа ги прашавме давата модула истото еден за друг, за да може да ги вкрстиме одговорите и да добиеме пообјективна претстава за точноста на добиените одговори.

Еве приказ на одговорите што ги добивме:

прашања	Одговори од ЧатЏПТ (<i>ChatGPT</i>)	Одговори од <i>Gemini</i>
Ако треба да изберете за кој литературен род <i>Gemini</i> е подобар, дали тоа ќе биде проза, поезија или драма?	Прозата е веројатно жанрот во кој <i>Gemini</i> најмногу би се истакнал поради неговите силни страни во обработката на јазикот, контекстуалното разбирање и способноста да се справи со детални и сложени наративи. Прозата му овозможува целосно да ги искористи своите напредни способности за создавање богати, кохерентни и привлечни текстови.	За пишување кое има приоритет на јасност, логика и фактичка основа, <i>Gemini</i> се силен избор. Меѓутоа, за жанровите кои во голема мера се потпираат на емоционалната длабочина или уметничкото изразување, можеби е подобро да го користите како алатка за рафинирање наместо како примарен извор на креативен резултат.
Истото прашање за ЧатЏПТ...	Поезијата можеби е родот во кој ЧатЏПТ најмногу блеска поради неговите креативност и игра на зборови, стилската флексибилност, способноста да генерира имагинативен и иновативен текст го прави особено погоден за поезија, која често се потпира на лингвистичката креативност.	Генерално, силните страни на ЧатЏПТ лежат во неговата способност да создава привлечни наративи, што го прави добар избор за пишување проза. Сепак, може да биде корисна алатка за бреинсторање идеи и во другите родови како поезија или драма.
Ако треба да избирам меѓу <i>Gemini</i> и ЧатЏПТ за драматург и за сценарио, што би ми препорачале?	За театарска пиеса ЧатЏПТ се препорачува поради неговите силни способности за генерирање дијалози, развој на карактери и интерактивниот процес на пишување. За филмско сценарио <i>Gemini</i> може да биде поповолен поради неговото напредно јазично разбирање и контекстуалното богатство, што може да го подобри филмскиот квалитет на сценаријата.	За бреинсторминг и генерирање дијалог изберете ЧатЏПТ. Може да ви помогне да развиете изненадувачки пресврти на заплетот, интересни ликови и да истражувате варијации на дијалози. За структурирање на вашата работа и обезбедување јасност: изберете <i>Gemini</i> . Може да ви помогне логично да ја структурирате вашата претстава или сценарио и да се осигурате дека дијалогот е јасен и концизен.
Кои се силните и	<u>Силни страни:</u>	<u>Силни страни:</u>

<p>слабите страни на <i>Gemini</i> во пишувањето драми?</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Специјализација за драма: може да понуди повеќе специјализирани алатки прилагодени за драма и драматургија. 2. Структуриран сценослед: подобар е во обезбедување на структурирани формати на скрипти и лоцирање на дефекти на сцените. 3. Генерирање на дијалог: има зголемени способности за генерирање дијалог кој одговара на конкретни драмски контексти. <p><u>Слабости:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Недостаток на емоционална длабочина: може да им недостасува нијансираната емоционална длабочина на човечкото пишување. 2. Ограничувања на креативноста: предлозите може да бидат без оригиналност на човечката имагинација. 3. Културна чувствителност: може да не ги разбере целосно културните нијанси, што доведува до несоодветни предлози. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Јасна структура: одржува конзистентна и логична структура на заплетот, важна за добро структурирана претстава или сценарио. 2. Концизно пишување: произведува јасен и концизен дијалог, осигурувајќи дека сценариото е лесно за читање и разбирање. 3. Фактичка точност: корисно за вклучување фактички детали во историски драми или сценарија базирани на вистински настани. <p><u>Слабости:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Оригиналност: се бори со генерирање навистина иновативни идеи или концепти. Драмите и сценаријата имаат корист од свежи или уникатни приказни. 2. Емоционална длабочина: Слично како ЧатЏПТ, можеби нема да се истакне во прикажувањето на сложени емоции или развојот на карактерот, кои се од суштинско значење за привлекување на публиката. 3. Креативна искра: Помалку ефикасна во почетната фаза во која суровите идеи и креативната искра се клучни.
<p>Истото прашање за ЧатЏПТ ...</p>	<p><u>Силни страни:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Генерирање на дијалог: ЧатЏПТ се истакнува во производството на природен звучен и привлечен дијалог, што е од клучно значење за театарските сценарија. 2. Развој на карактери: способни да одржуваат различни гласови за различни ликови, обезбедувајќи конзистентност во интеракциите на карактерите. 3. Интерактивен процес на пишување: овозможува повратни информации во реално време и итерација, што е 	<p><u>Силни страни:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Креативен раскажувач: генерира идеи, изненадувачки пресврти и интересни ликови. Ова може да биде одлична почетна точка за бура на идеи за концепти за пиеса или сценарио. 2. Разновидност на дијалози: може да произведе дијалози во различни стилови и гласови, што ќе ви помогне да истражите различни интеракции на карактери. <p><u>Слабости:</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Емоционални нијанси: може да се бори со прикажување сложени емоции или мотивации на

	<p>корисно за рафинирање на сцените и дијалозите.</p> <p><u>Слабости:</u></p> <p>1. Сценски насоки: – Можеби ќе треба поконкретно поттикнување за да се генерираат детални насоки на сцената и физички акции во неа.</p> <p>2. Поттекст и нијанси: – Иако е добар во генерирањето дијалог, пренесувањето на нијансираниот емотивен поттекст што актерите го толкуваат може да биде предизвик.</p>	<p>карактерот, клучни за драматично влијание.</p> <p>2. Логичка конзистентност: заплетите или однесувањето на карактерите може да станат нелогични или контрадикторни како што работата напредува. Ова може да биде вознемирувачко за авторот.</p> <p>3. Сценски описи: ограничена способност за обезбедување јасни насоки во рамките на сцената или живописни описи на сцените, суштински елементи на драматургија и сценарио.</p>
--	---	---

Овие одговори може да бидат практично корисни, можеби не толку за избор на модулот што ќе се користи (секако препораката е да се користат повеќе од нив паралелно, со јасно авторско водство), туку многу повеќе за да се развие свест за тоа дека ВИ не може да биде самостоен автентичен писател со свои контексти и поттексти, ниту може да го направи нијансирањето во психолошкото, емотивното, културното, па и дијалогското обликување на драмата.

Писателите си носат единствен глас, стил и перспектива во своите дела, како и способност да разберат и интерпретираат комплексни човечки емоции и ситуации. Исто така, процесот на ревизија, едитирање и критика бара човечки допир кои машините не се во состојба да го обезбедат (Михајло Зоин, 2023).

2.2. Практикуми за структурирано користење на ВИ во драмското пишување

Големиот драмски писател, сценарист и режисер Давид Мамет во својот „Мастерклас за драмско пишување“⁶ споделува искуство дека од сите универзитети и школи каде што држел предавања на темава, најдобро го разбрале студентите од МИТ (Технолошкиот институт на Масачусетс). Не оние од хуманистичките студии, не оние од општествените, туку токму инженерите од Масачусетс. Бидејќи тие ја сфатиле драмата како систем со запченици, што, според Мамет, таа навистина е: нејзините делови навистина функционираат како меѓусебно причинско-последично поврзани делови, и ако еден запченик затаи, нема да функционира целата драма.

Имајќи го предвид ова, секогаш е добро (без притоа тоа да се претвори во креативно ограничување) да се воспостават некакви системи на драмата. Тие системи ќе го овозможат вртењето на запчаниците, а ќе им олеснат на помалку искусните автори и на студентите да не се загубат во сопствената приказна.

⁶ <https://www.masterclass.com/classes/david-mamet-teaches-dramatic-writing>

Се разбира, овие модели треба да се внесат во училищата само откако студентите ќе ги совладаат класичните драмски постапки. Почнувајќи од Аристотеловото златно правило дека секоја приказна мора да има почеток, средина и крај, и главните градивни елементи на трагедијата: приказна (збир од собитија), карактери (ликови), мисла, дикција, песна и спектакл. Студентите понатаму треба да ги научат основите на конструкција на драмското дејство, составено од: експозиција, момент на придвижување (*inciting incident*), заплет, перипетии, криза, конфликт, заострување на конфликтот, кулминација, пресврт, расплет, разрешница на конфликтот, расплет... Откако ќе ги усвојат основните поими на драматургијата како идеја, тема, заплет, протагонист и антагонист, мотивација, собитија, драмска ситуација, напнатост, точка на гледање, дејствие, ритам, драмска иронија, препознавање, морална дилема, лажен крај, *deus ex machina*, изненадување, антиклимакс и др... и ќе се стекнат со исклучителни познавања на драмската структура, почнувајќи од едноставните линеарни поставки во три, односно пет чина, па до посложените вертикална, спирална, кружна, инверзна, мозаична, фрагментарна, отворена, колажна..., студентите се подготвени да оперираат суверено со сиот творечки процес.

Тогаш, под наставнички надзор, може да почнат да си „играат“ и да експериментираат со алатките на ВИ. Има повеќе достапни прирачници за користење на ВИ во креативната работа на драмските автори. Ние се консултираваме со некои од популарните и најпродавани вакви изданија на платформите за книжевна трговија како *Амазон, Кобо, Apple Books, Google Play Books*...

2.2.1. Абецедата на пишувањето приказни со вештачка интелигенција

Така, на пример, во книгата (*The Hollywood Model: A Step-by-Step Guide to Writing Compelling Screenplays, Dramas & Stories With AI & Prompt Engineering*), авторот Фил Акинвејл предлага еден базичен модел и три малку понапредни. Кога студентот пишува едноставна приказна, може да ја нахрани неговата алатка за вештачка интелигенција со овие основи (ABCD):

- **Дејството (Action)** е движечка сила на приказната. Тоа е она што го држи читателот ангажиран и сака да знае што ќе се случи следно. Дејството треба да биде возбудливо и напнато, и треба да ја придвижи приказната напред;
- **Заднината (Background)** ѝ дава контекст за приказната. Таа му кажува на гледачот/читателот каде и кога се случува приказната и ги запознава ликовите и нивните меѓусебни односи. Заднината треба да биде богата и детална, но не смее да го успорува дејството;
- **Ликовите (Character)** се срцето на приказната. Читателот треба да се грижи за ликовите и да сака да ги види како се обидуваат да ги совладаат пречките. Ликовите треба да бидат веродостојни и да имаат јасни мотиви;
- **Драмскиот заплет (Drama)** е она што ја прави приказната интересна. Во средиште на заплетот е конфликтот со кој се соочуваат ликовите и тоа е она што ја води приказната напред. Драмата треба да биде веродостојна и прикажлива и треба да го држи гледачот ангажиран.

Моделот АБЦД (ABCD) за пишување со помош на вештачка интелигенција, според авторот, е едноставен и ефективен метод за пишување кратки и едноставни приказни,

независно дали се едночинки, целовечерни драми, сценарија за краток филм, сериски епизоди, или синописи што допрва ќе се развиваат (Акинвејл, 2023).

Следните три модели (*HOLLYWOOD*, *BRAINS* и *PLOTDRAMA*) може да обезбедат малку построкуриран пат за драмските автори почетници да ги оживеат своите идеи со помош на ВИ. Се разбира, секој од нив е акроним и за секое слово од акронимот постојат низа од инструкции/задачи (*prompts*) што авторот ги задава, а вештачката интелигенција треба да ги исполни/одговори.

2.2.2. Холивудскиот модел

Секоја буква од мнемониката одговара на клучна фаза од развојот на приказната:

- **[H: Hook (Intro)]**: Приказната треба да започне со настан, дијалог или сцена што го буди интересот на читателот и веднаш го вовлекува во нејзиниот свет.
- **[O: Origin (Background)]**: Авторот го создава универзумот во кој се развива неговата приказна. Тоа е заднината, амбиентот и контекстот за неговиот наратив.
- **[L: Lead (Characters)]**: Протагонистите, антагонистите и споредните ликови оживуваат во оваа фаза. Со помош на ВИ се развиваат нивните особини, желби, стравови и мотивации.
- **[L: Layout (Plot)]**: Тоа е местото каде што авторот ги мапира главните настани на неговата приказна. Секој настан треба логично да тече од претходниот, формирајќи меѓусебно поврзан синџир што го движи заплетот напред.
- **[Y: Yield (The Punch)]**: Ова е пресвртната точка. Моментот кој менува сè, придвижувајќи ја приказната кон нејзината кулминација.
- **[W: Wave (The Drama)]**: На скелетот се додава емотивното ткиво на приказна. Конфликтот ескалира, создавајќи неизвесност и тензија што ги држи гледачите/читателите ангажирани.
- **[O: Ovation (High Points)]**: Ова е кулминацијата, точката на највисок емоционален интензитет. Таму главниот конфликт на приказната го достигнува својот врв.
- **[O: Outcome (Closing)]**: По кулминацијата, се разрешува конфликтот и авторот почнува да ги врзува лабавите краеве, водејќи го својот наратив кон задоволителен крај.
- **[D: Detail Review]**: На крај, се сугерира да се прегледа секој елемент од приказната во смисла на конзистентност, темпо, развој на карактерот и целосниот наративен лак.

2.2.3. Моделот BRAINS

Додека *ХОЛИВУД* обезбедува сеопфатна структура, моделот *BRAINS* се фокусира повеќе на суштинските елементи на раскажувањето приказни:

- **(B: Background)**: поставката, времето и контекстот за приказната.
- **(R: Roles)**: ликовите и нивните мотивации.
- **(A: Action)**: настаните што го формираат заплетот и го ангажираат гледачот/читателот.
- **(I: Introspection)**: увид во внатрешниот живот на ликовите, нивните мисли и чувства.

- **(N: Next steps):** зголемување на неизвесноста и исчекување за она што следува.
- **(S: Solution):** решавањето на конфликтот и заклучување на приказната.

2.2.4. Моделот ПЛОТДРАМА (PLOTDRAMA)

За разлика од претходните два, овој модел (како што сугерира и самиот акроним) се фокусира на конструкција на елементите на драмскиот заплет:

- **(P: Premise):** основниот концепт што ја води приказната.
- **(L: Lore):** детали за светот што се гради и заднината на приказната.
- **(O: Outline):** клучните точки на заплетот во наративот.
- **(T: Twists):** неочекувани пресврти што го задржуваат вниманието на гледачите/читателите.
- **(D: Drama):** емоционален конфликт и напнатост.
- **(R: Resolution):** расплет и решавање на конфликтите.
- **(A: Action):** значајни настани водени од карактери кои ја движат приказната напред.
- **(M: Moment of Triumph):** врвен триумф на протагонистот. (Или можеби *Moment of Truth* во кој протагонистот ја осознава вистината би било посоодветно за европска драматургија ослободена од типично холивудскиот триумфализам на херојот, н.з.)
- **(A: Aftermath):** последици - прицврстување на лабавите краеве и решавање на пресврти на заплетот.

Секој од овие модели обезбедува патоказ за младите писатели да истражуваат, да експериментираат, ги шират хоризонтите на сопствената драма за на крајот да се вратат на својот изворен наратив со некакво збогатено искуство од колаборационизмот со вештачката интелигенција.

2.3. Етички дилеми

Етичките прашања поврзани со креативното пишување во соработка со вештачката интелигенција се доста комплексни. Без разлика до која мера авторот ќе се впушти во црпење содржини и драмски решенија од алатките на ВИ, секогаш останува дискутабилно прашањето на оригиналноста и авторството. Кога ВИ генерира креативен текст, кој е вистинскиот автор? Дали е тој програмерот кој ја создал ВИ, односно нејзиниот код, дали сите непознати јунаци кои свесно или несвесно ги обезбедиле податоците за обука на модулот, или корисникот кој го поттикнува ВИ да генерира текст со конкретни прашања? Авторските права стануваат нејасни во оваа ситуација и наставникот е должен да ги упати студентите во овие гранични прашања.

Дехуманизацијата на креативноста е поврзана со т.н. „креативна мрзливост“ за која зборувавме претходно. Преголемата зависност од ВИ за креативно пишување може да доведе до целосна девалвација на човечката креативност и човечкиот елемент да престане да биде суштински во креативниот процес.

Следната работа за која треба да биде целосно упатен наставникот е дека ВИ користи милиони извори истовремено. Интернетот, па и издаваштвото севкупно, има и своја темна страна, има морално спорни или компромитирачки содржини. На невнимателниот и некритички корисник на ВИ може лесно да му се протнат предрасуди и заблуди од различен тип, кои тој ќе ги верификува како автор, односно ќе стави сопствен потпис под нив.

Во тој контекст се и опасностите од дезинформација и манипулација, односно драмата директно или посредно, преку своите поттексти, може да биде ставена во функција на ширење пропаганда и манипулирање со луѓето.

На крајот, но не и најмалку важно, секогаш кога зборуваме за вештачка интелигенција постои и реалниот страв за егзистенцијалните прашања на човекот, односно губењето на работни места, социјална криза и уривање на елементарниот социјален баланс независно од степенот на развој на земјите.

Се разбира, ова се само некои од етичките прашања поврзани со ВИ и креативното пишување. Со развојот на технологијата на ВИ, ќе се отворат и нови. Важно е едукаторите по драма и драмско пишување постојано да ги имаат овие теми во своето видно поле.

3. Наместо заклучок: како да се остане човек

Ќе се вратиме уште еднаш на концептот на Пренски за дигиталните домородци и доселеници. Клучот лежи во тоа повторно да се прифати улогата на дигитален доселеник. Можеби е прехрабро да се извлече таков заклучок, но од тоа што го гледаме денес, може да насетиме едно ново време во кое промените се случуваат со таква динамика што практично „домородците“ може никогаш веќе да не ни се вратат на планетава. Сите, практично, ќе бидеме доселеници цело време. И треба да се учиме на доселенички живот и постојана борба да се привикнеме на некои нови технолошки (р)еволуции, како што тоа го правевме или го правиме во моментот со ИКТ (информатичко-комуникациските технологии), со ВР (виртуелната реалност), или со ВИ (вештачката интелигенција).

Изгледа ни се случува токму онаа Нушиќевата иронија – подобро да го гледаш животот во драма, отколку да гледаш драма во животот.

Во својата книга „Живот 3.0: како да се биде човек во ерата на вештачката интелигенција“, Макс Тегмарк истражува дали и колку сме подготвени ние, како чувари на иднината на животот, да ја обликуваме и да ја контролираме машината. Според него, подемтот на технологијата, особено на вештачката интелигенција, има потенцијал да ја трансформира нашата иднина повеќе од која било друга технологија. Па прашува: како таа ќе влијае на криминалот, војната, правдата, вработувањето, општеството и нашата човечка суштина? Како можеме да бидеме попросперитетни преку автоматизација без да ги оставиме луѓето без приход или (многу поважно) без цел? Како да ги направиме идните системи поцврсти и поздрави, за да го прават она што ние сакаме да го прават без да нè хакираат нас луѓето? Дали машините на крајот ќе нè надминат во сите задачи? Каков совет за кариера треба да им дадеме на денешните деца?

Ве интересира одговорот на Тегмарк? Навистина сте спремни? Во ред, тогаш: „Напредокот во перформансите на компјутерот е како вода што полека го посинува пејзажот на глобусот. Пред половина век почна да ги покрива рамнините и да ги протерува човечките сметководители и чувари на евиденција, но ги остави повеќето од нас на суво. Сега потопот стигна до падините, а нашите пунктови таму размислуваат за повлекување кон врвовите. Таму се чувствуваме безбедно, но со сегашната брзина и тие ќе бидат потопени за половина век. Предлагам да ја изградиме Ноевата арка како што се приближува тој ден и да се препуштиме на живот на морепловци!“

Каква врска имаат овие прашања со пишувањето драми, освен ако не пишувате некое ново сценарио насловено „Апокалипса сега“? О, голема! Доволно е само да се потсетиме на брилијантната мисла на големиот писател Оскар Вајлд и ќе го најдеме одговорот: „Верувам дека театарот е најголемата од сите уметнички форми, најнепосреден начин на кој едно човечко суштество може да го сподели со другите чувството да се биде човек“.

Верувам дека драмата како огледало на животот ќе ја има токму таа главна функција во иднина: на најнепосреден начин да ги учи младите да го сподедуваат чувството да се биде човек. Тоа ќе биде задача и за драмските учители, можеби поважна и од нивната главна етичко-естетска мисија – од студентите да направи драмски автори.

Референци

Akinwale, Phill.

2023. *The Hollywood Model: A Step-by-Step Guide to Writing Compelling Screenplays, Dramas & Stories With AI & Prompt Engineering* (EBOOK). Mesa, Arizona: Praizion Media.

Anderson, Michael; Carroll, John; Cameron, David (edited by).

2009. *Drama Education with Digital Technology*. London, New York: Continuum International Publishing Group.

Anderson, M.; Jefferson, M.

2009. *Teaching the Screen: Film Learning for Generation Next*. Sydney: Allen and Unwin.

Barnett, R.

2000. *Realizing the University in an Age of Supercomplexity*. Buckingham: SRHE Open University Press.

Bennett, S.; Maton, K.; Kervin, L.

2008. *The 'digital natives' debate: a critical review of the evidence*, British Journal of Educational Technology, 39(5), September 775–786.

Hussaini, Saif.

2024. *ChatGPT for Writers: Mastering Creative Writing with AI*. Saif Hussaini (self-publish).

Johnston, Lorraine.

2024. *Writing Fiction with ChatGPT* (EBOOK). Lorraine Johnston (self-publish).

Metaphor and Symbol

Vol. 16 (1&2), 1–3. *Special Issue on Metaphor and Artificial Intelligence*. London, New Jersey, Magwah: Lawrence Erlbaum Associates.

Negroponte, N.

1995. *Being Digital*. New York: Knopf.

Postman, N.

1993. *Technopoly: The Surrender of Culture to Technology*. Vintage: New York.

Prensky, M.

2001. 'Digital natives, Digital immigrants', *On the Horizon*, 9 (5). — (2009), 'H. sapiens digital: From digital immigrants and digital natives to digital wisdom', *Innovate* 5 (3), retrieved from <http://www.innovateonline.info/index.php?view=article&id=705>.

Tegmark, Maks.

2020. *Život 3.0: Kako biti čovek u doba veštačke inteligencije*. Beograd: Laguna.

Williams, Raymond.

1989. *The Politics of Modernism. Against the New Conformists*. London: Verso Books.

Williams, Raymond.

1979. *Modern tragedy (Rev. ed.)*. London: Verso Editions.

Zoin, Mihajlo.

2024. *ChatGPT od početnika do profesionalca*. Beograd: Kompjuter biblioteka.

УДК: 159.9.018:791.51

Илија Циривири

МЕТОДОЛОГИЈАТА НА АДИЖЕС ВО НАСТАВНАТА ФИЛМСКА ПРОДУКЦИЈА

Методологијата на Адижес во нејзината основа заговара менаџмент кој се манифестира преку комплементарни тимови. Апликативните алатки во овој контекст предвидуваат пристап кон промените – решавањето на проблеми ползувајќи различни вештини. Филмската продукција, пак, имплицира менаџментски однос кој Адижес го објаснува преку поими кои, всушност, се функциите на менаџментот, па така ги наведува: одлучување, оперирање, планирање, контролирање, организирање, постигнување цели, водење, мотивирање остварување. Оттука и синтезата на теориите на менаџмент и доктрината на филмската продукција се најадекватен пристап при воведување на студентите во филмската продукција.

Клучни зборови: менаџмент, филмска продукција, алатки, комплементарност, решавање проблеми, креативност.

Филмот е модифициран да ја прикаже реалноста до толку голем степен на автентичност што дури и приказните што се случуваат пред милениуми во далечни галаксии изгледаат вистинито и убедливо. Во историските филмови или научно-фантастичните ова станува очигледно, бидејќи не постои таква „реалност“ што би можела да се искористи за снимањето — но секако ова важи и за приказните сместени во секојдневниот живот, па дури и за документарни филмови до одреден степен. Имајќи предвид дека е потребна мала „армија“ на креативци, актери, технички лица и друг персонал за да се создаде оваа илузија станува јасно дека не може да се влезе во продукција без прецизна подготовка и планирање. Задачата на директорот на филм во основа го предвидува ова прецизно планирање. Оваа позиција е една од најкомплексните, одговорни и разновидни во целиот процес на продукцијата на филм. Подразбираат предизвици во многу различни области и бара правна, техничка, организациска и психолошка експертиза. Директорот на филм ги организира деловните, финансиските и оперативните аспекти согласно со барањата поставени од продуцентот и е одговорен за непречено одвивање на сите активности неопходни за комплетна реализација на снимањето. Изработува прелиминарен план на снимање, прелиминарен буџет, (а понатака во претпродукцијата ги одобрува и финалниот план на снимање и буџетот, покрај продуцентот), вклучен е во преговарањето и

ангажирањето на членовите на екипата, го одобрува изнајмувањето на техничката опрема, го надгледува изнајмувањето на локаците за снимање и обезбедувањето на потребните дозволи и согласности. Има клучна улога во осигурувањето на ефикасно и ефективно работење на екипата, во рамките на буџетот и планот на снимање, и претставува главна врска меѓу тимот продуценти и сите останати сектори кои ја сочинуваат екипата. Директорот на филм има јасна перспектива во секоја фаза на реализацијата на филмскиот проект. Работата на директорот на филм ѝ ја дава на продукцијата неопходната структура во која уметниците можат да ја креираат својата визија.

Вообичаено, професионалниот развој на директорот на филм прогресира во продуцент. Во суштина продуцентот го надминува обемот на професионални вештини, знаења и обврски на директорот на филм и го надоградува со стратешкото планирање. Ако работата на директорот на филм е клучна во краткорочното планирање (на ниво на продукција), работата на продуцентот мора да ја има предвид моменталната позиција на организација и каде таа се гледа во иднина преку своите производи, односно конкретни филмски дела. Со други зборови, продуцентот е одговорен покрај снимањето на филмот и за неговите маркетиншки аспекти и експлоатацијата. Па така, темелната и креативна работа на продуцентот, во извесна мера подлежат на искуството стекнато преку работата на директорот на филм, или водењето на самиот процес на филмска продукција во негова целост (претпродукција, продукција и постпродукција). Најдобриот начин за стекнување на ова искуство е преку пракса која е ориентирана кон деталите, на сет и во продукциската канцеларија. Сево ова е важно, бидејќи авторитетот на продуцентот на филмскиот сет пред сè доаѓа од упатеноста и во најситните детали на филмскиот сет и вон него кои придонесуваат кон остварување на зацртаниот филмски производ - естетски и од аспект на менаџмент.

Ова експозе во спецификите на филмската продукција е клучно, бидејќи ја потенцира потребата од систематизација - или воспоставување на некаков процес. Во повеќе наврати се спомнува и терминот „планирање“, но неговото вистинско значење за филмската продукција може да се разбере единствено преку менаџментот. Идните филмации, продуценти и директори на филм, со оваа проблематика се соочуваат уште при самиот почеток на нивните студии. Методологијата на Исак Адигес е полезна за совладување на основните проблеми на менаџментот кои се неминовен дел од секоја продукција, на секоја форма. Понатаму во овој текст се разглобуваат основните аспекти на менаџментот со цел негово подобро разбирање во контекст на филмската продукција. Методолшкиот пристап на Адигес разработува алатки кои се компатибилни со комплементарноста на филмската екипа.

Во своето дело „Овладување со промените“ Адигес покрај другото имплицира на универзалноста на менаџментот и неговата употреба. Оттука, методологијата не е применлива исклучиво врз филмската продукција на краткорочен план туку и на долгорочен при управувањето, односно менаџирањето на продукцијата на ниво на организација во конкретно опкружување. Со тоа вештините кои студентите ќе ги

стекнат при праксата низ снимање преоѓаат во искуство неопходно за еден продуцент – чијашто работа го надминува сировото менаџирање на проектот.

За да може да се дискутира за алатките кои произлегуваат од методологијата полезно е прво да се разработи и самиот поим „менаџирање“ (англ. *to manage*). Буквален превод во македонскиот јазик не постои. Синонимите кои нудат соодветна дефиниција се: *одлучување, оперирање, планирање, контролирање, организирање, постигнување цели, водење, мотивирање, остварување итн.* Сите се однесуваат на еднонасочни процеси. Менаџерот одлучува што треба да се стори, а тој што е управуван е средство за остварување на таа цел.

Ова укажува дека менаџер е секој кој покрај одговорноста за својата работа е одговорен и за најмалку уште еден човек. Во оваа смисла постои и департаментизацијата во филмската професија. Сите сектори (режија, камера, сценографија, продукција, костим, шминка итн.) имаат свој шеф кој е одговорен за работата на целиот сектор - во естетска и во функционална смисла. Најчесто тој е креативецот, бидејќи се работи за (колективна) уметност, а неговите најблиски соработници може да бидат само технички персонал (на пример: столар во сценографија, трет асистент на камера). Предизвикот е да се најде начин на кој и техничкиот и креативниот тим се водат и мотивираат кон успешна реализација на проектот. За директорот на филм, и понатаму продуцентот, важно е да разберат зашто секој од филмската екипа е инволвиран во процесот. Важно е да разберат дека кај авторите во филмот далеку поважен е креативниот личен влог и исход од истиот. Кај техничкиот дел од екипата, на пример, сметководство, воопшто и нема значење креативниот исход, а со тоа и естетскиот, туку само финансиската ретрибуција. Потребите на секој член од филмската екипа се важни со намера посоодветно синхронизирање кон остварување на заедничката и конечната цел - филм со конкретни уметнички и комерцијални вредности.

Функционален пристап

Според Адигес улогата на менаџментот мора да се сфати преку функцијата што ја изведува: *зошто* е потребен? Таа функција треба да биде растоварена од секакви влијанија и треба да е иста без разлика дали се управува помала екипа, сложена продукција или организација на долг рок. Треба да биде еден ист процес. Единствената разлика е во големината и природата на единицата со која се управува. Овој однос се заснова на премисата дека промената е постојана. Во случајот на филмска продукција, на микрониво, промена постои во секој успешно завршен снимачки ден. Се менува, односно се реализира планот на снимање, се намалува бројот на сцени што треба да се снимат од сценариото. И колку оваа промена да е позитивна, сепак подразбира проблеми во реализацијата на филмското дело. Функционирањето на филмскиот сет во оптимални услови завршува со реализација на планот на снимање за тој ден. Секој нов нареден ден е промена која носи проблеми исти како претходниот снимачки ден: нови

локации, нови сцени, соодветни костими, шминка, сценографија, реквизита, транспорт, снимачка техника (камера, светло), сценска техника, транспорт... Ова нарушување на моменталниот комфор во организациска смисла понатаму алудира на изнаоѓање решенија за да може да (продолжи) да се реализира снимањето. Може да се заклучи дека промената наметнува проблем, а проблемите изискуваат нивно решение за да може да продолжи процесот. Менаџирањето е систем кој овие три клучни елементи ги синхронизира. За процесот на снимање, единствено нема да има промени, а со тоа и промени само кога ќе заврши снимањето. Секако природата на филмската продукција налага и сукцесивни процеси како постпродукција и експлоатација на филмот. Овие, пак, сами по себе подразбираат друг систем на промени, проблеми и решенија.

Создавањето на филмското дело значи да се решаваат проблеми, а растењето значи способност за решавање на поголеми проблеми. Целта на филмската продукција е точно тоа: да се решаваат денешните проблеми и подготовка за утрешните. Ова е неопходно поради промените. Кога нема проблеми, нема потреба од менаџмент, а проблеми нема само кога нема активност. Да се управува значи да се биде активен, а да се биде активен значи да се минува низ промените и проблемите што тие ги носат. Со тоа организацијата е проактивна, и не реагира и се брани во однос на околностите. Напротив, ги создава.

Управувањето со промените вклучува два засебни процеси. Најпрво потребно е да се одлучи што треба да се прави, за потоа да се имплементираат одлуките. Со ова, методологијата имплицира на следнава шема:



Од овие причини, менаџерите во филмската продукција - директорот на филм, линиски продуцент, продуцент (во најголема мера овие три позиции) користат неколку добро утврдени алатки кои се клучни за носење соодветни, правилни и вистински одлуки. Одлуките се толку добри колку што е нивниот исход земајќи ги предвид околностите на самата имплементација на одлуките. Најетаблирани алатки кои го олеснуваат процесот на продуцирање се самото сценарио, планот на снимање и буџетот. Сценариото покрај примарната уметничка вредност е своевиден нацрт за дејствието во филмот - кое е невозможно без локации, камера (снимање), сценографија, сценска техника, костим, шминка, специјални ефекти...

План на снимање

Планот на снимање, односно оперативниот план, ја опишува детално работата предвидена за секој ден поодделно, низ текот на фазите на снимање. Планот на снимање, како и буџетот се обврска на секторот продукција, па оттука, планот на снимање најчесто го изработува првиот асистент режисер, најчесто во соработка со директорот на филм и/или (линискиот) продуцент. Со планот на снимање се генерализираат основните потреби неопходни за континуитетот на работа на сите сектори од аспект на локации и кадри, за потоа тие елементи да се стават во функција на просторот и времето, одредувајќи го редоследот на локации и кадрите што би се снимале на тие локации, до тоа колку време би требало да се потроши за снимањето. Планот на снимање треба да биде што е можно попрецизен, но и што е можно поеластичен, поради опасноста од непредвидени случувања или влијанијата на т.н. „виша сила“, за во таков случај интервенцијата да биде минорна и „безболна“. Формата на планот во најголем број случаи претставува графички приказ кој обезбедува рационалност и прегледност на целиот план на снимање.

Кога станува збор за планот на снимање и негово изготвување, тоа подразбира две фази: а) прелиминарен план на снимање и б) конечен, финален план на снимање. Она што стои меѓу нив е крајната варијанта на книгата на снимање и повеќеседмични различни подготовки во кои настануваат измените од едниот до другиот план.

Најчест случај во праксата е изработката на прелиминарниот план на снимање да започне веднаш по фазата на т.н. „претходни подготовки“. Имено, таа фаза завршува со готово сценарио и проценка на уметничките, продукциски – технички и економски можности за екранизација на сценариото. Планот на снимање се прави само по разработено сценарио.

Разработката на сценарио подразбира прилично сложена и напорна работа во којашто се издвојуваат сите особености кои ги содржи сценариото за секоја сцена одделно. Целта е техничките детали од секоја сцена да се издвојат, за да може потоа да се групираат соодветните филмски сектори.

Во изработката се поаѓа од локациите, односно дали станува збор за ентериер или екстериер, како и од периодот од денот во кој ќе се снима (ден или ноќ). Како мерна единица се зема еден ден на снимање. Планот на снимање не може да се одвива според редоследот на сцените запишани во сценариото (ниту, пак, во книгата на снимање), бидејќи тоа од организациско-финансиско гледиште е тотално ирационално. Најрационално е планот на снимање да се одредува според местата (локациите), објектите и периодот од денот. Секако дека ова вака едноставно би функционирало во идеални услови, но планот на снимање се предвидува според ставката од буџетот којашто претставува најголем трошок; доколку тоа се актери, планот ќе биде така скроен, за во најкраток временски период да се заврши работата со актерите; доколку тоа е некоја скапа техничка опрема (на пример, опрема за подводно снимање) се адаптира на опремата, и слично. Според сложеноста на кадрите, доколку има повеќе

комплицирани кадри, ќе биде ориентиран околу тоа колку кадри на ден можат да се снимат и по кој редослед ќе тече нивното снимање. Во овој контекст, потребно е да се промисли и да се предвиди и времето на пакување и транспорт од еден на друг сет, времето потребно за изработување на сет, времето потребно за транспорт на костим, шминка... Потребно е да се предвиди и времето за преминување од ден во ноќ и обратно.

Што се однесува до финалниот план на снимање, тој е во правопрпорционална реципрочна врска со финалниот буџет, односно, доколку планот на снимање значително ќе се пролонгира, тоа неминовно ќе доведе до поголеми трошоци. Токму затоа, отстапките од прелиминарниот до финалниот план на снимање и не се толку големи; приближното време на снимање се одредува во прелиминарниот план.

Првата следна операција којашто мора да се направи, е разработката на книгата на снимање. Слично како и при разработката на сценариото, и таа подразбира групирање на сите кадри со сè она што тие го содржат, во смисла како на уметнички така и на технички елементи, според локациите во кои тие ќе бидат реализирани.

Во финалниот план на снимање, поради концизноста на кадрите во книгата на снимање, и покрај нивниот точен број, може грубо да се определи и потребното време за нивното снимање. Тоа подразбира дека овој план ќе содржи и релативно пореален број на денови на снимање. Некои сцени, пред да се разработат од сценарото во книгата на снимање, може да изгледаат покомплицирани или поедноставни, што несомнено влијае на планот на снимање. Поради евентуалната промена на времетраењето на снимање на секој од кадрите, следствено, може да дојде и до промена на редоследот.

Исто така, финалниот план на снимање се изработува во фазата на непосредни подготовки, со тоа што секако, потребно е прво да се изработи книгата на снимање, таа да се усвои од страна на сите сектори, да се изработи елаборат од сите сектори, тие елаборати да се усогласат, па дури потоа да се пристапи кон изработка на финалниот план на снимање во кој ќе бидат содржани сите забелешки од елаборатите на останатите сектори.

Финансиски план или буџет

Со финансискиот план или буџетот на филмот, се одредува целокупниот обем на финансиски средства што се потребни за изработка на едно филмско дело и начинот на трошење во текот на производството, односно паричниот тек (*cash flow*) на предвидените парични средства. Буџетот настанува во текот на подготовките за снимање, како завршен акт на планираното создавање на делото. И во случајот на финансискиот план, како репер за неговата општа форма се зема моделот на игран филм, затоа што има строго утврдена форма и содржина. Буџетот се изработува врз основа на разработката на сценариото, доколку станува збор за прелиминарен буџет; или врз основа на разработката на книгата на снимање, елаборатите на поединечните

сектори на филмската екипа и на оперативниот план на работа (снимање), доколку се прави конечниот буџет. Тој се прави на овој начин, бидејќи финансискиот план во суштина е план на потребите и план на снимањето, само преведен на јазик изразен со бројки, односно пари. Во текот на филмските подготовки во предвид се земаат и материјалните, техничките и кадровските потреби, кои кога ќе се стават во функција на времето, просторот и цената, ќе нè донесат до финалниот буџет.

На крај, за филмот да може да ја доживее својата реализација, потребно е сето она што како пресметки, претпресметки и забелешки се наоѓа на еден куп различни парчиња хартија, да се синхронизира во овие два плана и книгата на снимање, со цел филмската екипа да добие можност за координирана работа.

Со финансискиот план или буџетот на филмот, се одредува целокупниот обем на финансиски средства што се потребни за изработка на едно филмско дело и начинот на трошење во текот на производството, односно протокот на пари (англ. *cash flow*) на предвидените парични средства. Буџетот настанува во текот на подготовките за снимање, како завршен акт на планираното создавање на делото. Во случајот на финансискиот план, како репер за неговата општа форма се зема моделот на играл филм, затоа што има строго утврдена форма и содржина. Буџетот се изработува врз основа на разработката на сценариото, доколку станува збор за прелиминарен буџет; или врз основа на разработката на книгата на снимање, елаборатите на поединечните сектори на филмската екипа и на оперативниот план на работа (планот на снимање), доколку се прави конечниот буџет. Тој се прави на овој начин, бидејќи финансискиот план во суштина е план на потребите и план на снимањето, само преведен на јазик изразен преку бројки, односно пари. Во текот на филмските подготовки предвид се земаат и материјалните, техничките и кадровските потреби, кои кога ќе се стават во функција на времето, просторот и цената, ќе нè донесат до финалниот буџет.

Исто како и планот на снимање, и буџетот има две фази: а) прелиминарен буџет и б) конечен или финален буџет. Изработката и на прелиминарниот и на финалниот буџет доаѓа по соодветните фази на плановите на снимање. Условеноста се јавува поради фактот што сето она што е во планот на снимање мора да се обезбеди за соодветната фаза од целокупната продукција. Тоа што го има во сценариото/книгата на снимање, го има и во планот на снимање, а сето она што е содржано во планот на снимање, го има во буџетот.

Ниту во најидеалните околности на филмската продукција, до финансискиот план не се доаѓа преку планирање на финансиските трошоци според идеалните потреби, туку се поаѓа од можностите или определувањата (па и ограничувањата) на продуцентот. Пред пристапувањето на изработката на финансиската конструкција, секогаш се одредуваат финансиски рамки во кои може да се движат трошоците на произведувањето на филмското дело. Зависно од моќта на продуцентот, значајноста на проектот, вредноста на режисерот, популарноста на актерите и низа други вредности, однапред е јасно дали се отпочнуваат подготовки за филм од десет илјади или триесет милиони евра. Трошоците на снимањето многу повеќе зависат од однапред утврдени елементи,

отколку од објективно утврдени потреби кои произлегуваат од сценариото на идниот филм. Не постои можност за одредување на реални општоважечки потреби за снимање на едно сценарио, бидејќи едно исто сценарио може да се снимат со потполно различен износ на средства. Финансискиот план има повеќе делови, бидејќи е поделен на целини во кои се опфатени сродни трошоци за продукција.

Кога се зборува за буџетирање, неопходно е да се спомне поделбата на целата финансиска конструкција на т.н. „под и над линијата“ (англ. *Above and Below the line*). Терминот произлегува од американската кинематографија, а се користи во целиот свет.

Ставките од буџетот кои се „над линијата“, ги опфаќаат непосредните, директни трошоци на продукцијата: откуп на авторски права, сценарист, режисер, големи актерски имиња – со други зборови, сите членови на филмската екипа чиешто име е на „прв удар“ во јавноста за нивниот особен придонес за уметничката вредност на тој филм. Но, исто така, не мора да значи дека секогаш станува збор за уметничка вредност - понекогаш во „над линијата“ (*Above the line*) може да спаѓаат и некои продуцентски имиња кои би го продале филмот полесно. Во принцип, тоа се вонсериски трошоци, кога станува збор за филм. Можеби е малку апсурдно да се каже дека трошоците за актерите и режисерот се „вонсериски“, но апсурдноста ќе исчезне кога ќе се разгледаат и „сериските“ трошоци.

Во „под линијата“ (*Below the line*) спаѓаат сите оние трошоци кои се однесуваат на останатите потреби на филмот. Тука спаѓаат: останатите филмски работници, квалификувани, полуквалификувани и неквалификувани, изнајмувањето на опрема, костими, шминка, сместување, транспорт, и слично.

Понекогаш се сретнува уште една општа поделба на буџетот, која се состои од три дела:

1. Претпродукциски трошоци
2. Продукциски трошоци
3. Постпродукциски трошоци

И двете поделби на буџетот имаат детално разработени поглавја според видовите на трошоците, како што се: техника за снимање, осветлување, костимографија, сценографија, патни трошоци, обработка на тон, монтажа на слика итн. Од особено значење е во финансискиот план детално да бидат назначени и разработени количините и цените на сите трошоци, бидејќи финансискиот план, покрај планот на снимање е најзначајниот акт со кој се следи и се управува текот на снимањето.

На крај, за филмот да може да ја доживее својата реализација, потребно е сето она што како пресметки, претпресметки и забелешки се наоѓа на еден куп различни документи, да се синхронизира во овие два плана и книгата на снимање, со цел филмската екипа да добие можност за координирана работа.

Оваа подетална анализа на планот на снимање и буџетот упатува на тоа дека постојат многу сложени фактори кои имаат конечно влијание врз донесената одлука. Методологијата која ја разработива Адижес упатува на тоа дека добриот менаџер ќе ги земе предвид сите тие кои се релевантни за посакуваниот исход. Доколку некој од овие фактори биде пропуштен при носењето на одлуката, или намерно изоставен тоа нема да значи пролонгирање на одлуката, туку само ќе ја утврди како таква - погрешна. Да биде појасно, неносењето одлуки, или носењето парцијални одлуки сами по себе подразбираат решение на промената. Во овој случај лошо решение, односно лоша одлука која конечно доведува до лошо управување.

Доброто управување претставува демократија во донесувањето одлуки, а диктатура во нивното спроведување. Кога се креираат плановите на продукција, директорот на филм и продуцентот мора да бидат отворени кон сите аспекти, креативни потреби и технички предизвици, но чим се утврдат тие одлуки тогаш треба да се немилосрдни во нивната имплементација. Адижес демократијата во донесувањето на одлуки и диктаторството во нивната имплементација го нарекува демократура (Адижес, 1994). Менаџментот е квалитетен кога има квалитетни решенија кои ефикасно се спроведуваат.

Ниедна одлука не се донесува во вакуум. Таа се донесува за да се оствари нешто. Одлуката е добра ако остварува добри резултати. Квалитетот на одлуката треба да се проценува низ призмата на влијанието што го има врз системот за кој таа е донесена. Според тоа, ако одлуката може краткорочно и долгорочно да ја направи организацијата ефективна и ефикасна, тогаш таа одлука е добра. Краткорочните одлуки во филмската продукција се однесуваат на самиот процес на снимање, додека долгорочните на експлоатацијата на филмот, а со тоа врз целокупната активност на организацијата.

Ако одлуката не доведува до ефективност, тогаш тоа не е добра одлука. Краткорочно гледано, продукцијата е ефективна ако непосредните краткорочни активности се функционални (реализација на планот на снимање). Една одлука е функционална ако ги задоволува непосредните потреби поради кои била донесена. На пример, збир од сцени во снимачки ден. Ако тие сцени успешно (според естетски и организациски начела) се снимат тогаш донесена е добра одлука.

Долгорочната активност значи дека продукцијата ја остварува целта поради која постои. Краткорочната ефективност значи дека тоа што го прави продукцијата ја приближува кон задоволување на таа цел. Реализирање во целост на филмскиот план значи успешно завршено снимање, и конечно филм со успешна експлоатација. Експлоатација на филмови во низа значи успешна организација (филмска продуцент/продукциска куќа).

Носењето ефективни и ефикасни решенија создаваат дополнителна вредност. Вообичаено, фокусот на филмските продукции на нивната функција во општеството (преку уметност влијаат врз културата на истото), потоа на вредноста што треба да ја создаде (квалитетот на филмското дело) и конечно на минимизирање на трошоците за

создавање на таа вредност (економски импликации). Треба да се почне со тоа како да се создаде вредност. Долгорочно фокусот треба да биде на тоа како да се придонесе кон поголемиот систем на кој организацијата припаѓа. Фокусот е на тоа како да се оствари целта поради која постои организацијата.

Филмската екипа е меѓусебно поврзана преку потребата да се создаде дело, а тоа, пак, е врвната цел на организацијата. Пред сè авторите и техничката екипа служат на конечната цел - завршено филмско дело - преку нивното функционално поврзување. Конечната причина за постоење на кој било систем е *интегрирање*, улогата **И** (англ. Integration). Процесот на препознавање на нова потреба која ја задоволува конечната цел - снимено филмско дело - е *претприемање*, улогата **Е** (англ. Entrepreneuring). Самата филмска продукција, снимањето ја задоволува потребата за меѓусебна поврзаност во тој момент *реализирање* или улогата **П** (англ. Performing). Продуцентот, а со тоа и директорот на филм воспоставува систем преку кој ефикасно се реализира снимањето. Тоа е *администрирање*, улогата **А** (англ. Administrating).

Овие улоги, или функции распределни низ филмската екипа во суштина сочинуваат комплементарен тим. Улогата **П** се фокусира на *што* треба да се прави сега и потекнува од *зошто* се прави она што ја дефинира организацијата. Во филмската продукција тоа е самото снимање на филм, што за многу од филмските професионалци е и најголемиот предизвик. Улогата **Е** се фокусира на *што* за целокупното дејствување на продукциската куќа на пазарот. Ги третира долгорочните потреби. Долгорочно и краткорочно, сите активности се насочени кон меѓусебно поврзување. Улогата **И**, односно *зошто* воопшто и се прави нешто е конечната и постојана потреба, интеграцијата. Процесот на препознавање на нова потреба која ќе го поттикне и изрази тоа меѓусебно поврзување е претприемништвото. Актот на задоволување на потребата е да се пружи потребната услуга, улогата **П**. Во филмската продукција тоа е суштината на продуцентот, преземање иницијатива за да се добие филмско дело чија експлоатација обезбедува долгорочно дејствување на организацијата.

Погоре наброените улоги заедно функционираат во органски систем кој е условен од комплементарноста на истите. За да биде долгорочно ефикасна, организацијата треба да се однесува како рака каде што ниеден прст не е неопходен. Во таквата организација, тимската работа треба да се изведува на тој начин што секој го поддржува другиот (Адижес, 1994: 47).

За крај, за да се раководи со промена, потребно е да се донесе и да се имплементира одлука. Добрите одлуки ја прават организацијата ефикасна и ефективна краткорочно и долгорочно. Така е функционална, систематизирана, проактивна и со органска свест.

Краткорочната ефикасност значи користење најмалку ресурси, вклучувајќи го и времето на подготовки за да се оствари целта. За тоа е е потребна организација која е раководена, систематизирана и организирана. А тоа се основа на дисциплина.

За долгорочната ефикасност, организацијата треба да биде интегрирана преку соработка на сите сектори како би се оствариле предвидените цели и вредности.

Ако сите инволвирани соработуваат и се синхронизирани, организацијата ќе биде долгорочно ефикасна. Поради тоа, таа треба да ги препознава потребите на авторите и на пазарот и да создаде систем што заедно ги задоволува потребите.

Референци

Адижес, И.

1994. *Овладување со промените*. Скопје: Детра.

Cleve, B.

2012. *Film production management*, 3rd Edition. Oxford: Focal Press.

Pankow, M.

2008. *Component-based digital movie production: A reference model of an integrated production system*. Wiesbaden: Gabler.

УДК: 378.015.3:159.954]:792.028.3

Никола Настоски

**ТЕХНИКА НА ГЛАС – ИЛИ ПОВЕЌЕ ЗА КРЕАТИВНОСТА ПО
ПАТОТ ОД НАСТАВНАТА ЕДИНИЦА ДО ПРИМЕНАТА НА
ТЕХНИКИТЕ ВО АКТЕРСКАТА ИГРА**

Овој труд зборува за патот кој еден студент треба да го изоди/истражи во рамките на предметот Техника на глас во текот на сите осум семестри од образовниот процес на додипломските студии на отсекоот – драмски актери. Како студентите тргнуваат од основите на оформувањето на гласот и откривањето на техниките кои се потребни за контрола на истиот и како тие техники стануваат реално применливи во актерската игра. Трудот се занимава со истражувањето на предметниот професор во создавање одредени игри/етиди преку кои студентите на креативен начин учат како техниките за глас треба практично да ги применуваат во своите актерски креации. На овој начин студентите се доведуваат во ситуација да учат како во суштина она што е некаква сувопарна техничка вежба, станува практична алатка во нивната понатамошна кариера. На овој начин се истражува потребата за внес на креативност во техничките предмети, сè со цел студентите да станат поангажирани во рамките на предметот и што полесно да ја научат практичната примена, па така да се намали можноста овој предмет да остане на ниво на некои техники кои студентите ги учат, а притоа не ги применуваат; да може да се создадат услови за целосна имплементација на техниките во актерската игра и тие да станат една од основите на која овие идни актери професионалци би ги граделе своите кариери.

Клучни зборови: настава, техника на глас, студенти, актерска игра, креативност.

Вовед

Во рамките на образовниот процес на актерите постојат предмети кои се во директна служба на актерската креација и истите тие предмети се навистина важни за правецот во кој се развиваат тие идни актери. Еден од тие предмети е и Техника на глас, предмет кој се занимава со гласот на актерите како една од основните алатки со која тие се служат во својата понатамошна кариера. Гласот на актерот е една од најважните работи за кои е потребен континуитет за да може да опстои во добра форма и да може да се користи со целата своја можност. Петси Роденбург во една од нејзините книги ќе напише дека на почетокот на нивната обука, само неколку млади актери сфаќаат колку фундаментално

важен ќе биде нивниот глас за нив во текот на нивната кариера. За нив актерската игра е само изведување улоги во претстави. Тие допрва треба да размислуваат за нивните тела и нивните гласови како инструменти на кои мора да научат да ги „свират“ правилно и да ги користат на различни начини за да се приспособат на различни видови ликови и текстови. Тие сè уште ги осознале начините преку кои ќе ги научат фазите до кои ќе ги однесе нивното патување со осознавањето на гласот (Rodenburg, 1997:12-13). Она што студентите по актерска игра го учат уште на самиот почеток на овој предмет е тоа дека кога станува збор за гласот и неговата употреба во театарската уметност, работите не се случуваат преку ноќ и дека базата на добар гласовен апарат е континуитетот во правењето вежби, како и постојаната надоградба на вежбите кои се користат за загревање, но и како тие вежби да ја преминат рампата од обични вежби во корисни во секојдневната актерска работа.

Еден час по предметот Техника на глас изгледа вака – загревање од околу 15 мин. – кое почнува со физичко загревање на телото, но со определени интервали на вдишување и издишување за да се загрева и говорниот/дишниот апарат. Потоа преминуваме на загревање на лицето – лицева гимнастика, тука се вклучени и вежби за јазикот и вилицата. Па потоа преминуваме на отворање на гласот со едноставни вежби на вокалите, за на крајот на ова загревање да дојдеме до дикциските вежби кои помагаат за подобра артикулација на зборовите. Сево ова е само дел од загревањето и подготовката за остатокот од часот. Откако студентите се добро загреани за да не дојде до непотребно оптоварување на гласот знаеме дека се спремни за да продолжат со останатите вежби за глас кои се менуваат секој час и се дополнуваат секој нареден семестар во зависност од потребите за зададениот семестар и од тоа до каде е стигнат секој од студентите во процесот на осознавањето на сопствениот глас. Роденбург за ова ќе додаде дека нејзината цел во првата година од обуката е да го направи гласот толку суштински дел од физичкото битие на актерот што, всушност, ќе стане нивно продолжение како и на нивниот талент. Правилно вкоренетиот и избалансиран глас е фундаментален за процесот на актерската игра, без разлика на кој било метод или школа за глума да посетува еден актер (Rodenburg, 1997: 18).

Креативниот пат

Во рамките на овој предмет постои опасност при развојот на актерите и нивниот глас, а тоа е опасноста голем дел од вежбите кои се учат и се применуваат да останат само на ниво на сувопарни вежби и ништо повеќе.

Она што е најголем предизвик на предавачите на овој предмет е тоа да успеат да најдат креативен начин и пристап до секој еден од студентите за да се направи пат по кој студентите ќе знаат што значи практична примена на овие вежби во актерската професија. Затоа што ако тој пат е запоставен, тогаш се појавува гореспоменатата опасност студентите да не ја осознаат паралелата и да бидат оспособени со одредени

вежби и техники кои притоа нема да знаат како да ги користат. Кук и Бостон во нивната книга која се занимава со учењето на техники за правилно дишење при говорење ќе напишат: „Предизвикот со кој се соочуваат сите оние кои се вклучени во процесот на обука е тоа како соодветно да се пренесе сопственото знаење и како да се осигура дека ‘фактичките’ информации се соодветно соопштени. Во процесот на зголемувањето на знаењето во мозокот каде што се откриваат начините на кои фактичките информации се примаат во еден дел од мозокот, но не и во другиот дел, каде што се обработуваат гласовните и физичките навик, па така станува сè поважно да се иницираат софистицирани процеси кои ќе овозможат вистинска и трајна промена која, всушност, би се одвивала врз основа на похوليистички пристапи. Во овој контекст, значи, да се создаде свесен дијалог меѓу умот и телото сè со цел да се помогне да се разберат постоечките модели на вокална и физичка врска и да се помогне во создавањето на нови“ (Boston, Cook, 2009:18-19).

Она што јас како предавач го практикувам како принцип за полагање на овој предмет е еден од начините како пробувам да воведам креативност во користењето на вежбите. Испитот се состои од два дела и тоа прв дел каде што студентите полагаат индивидуално со зададени технички вежби кои се разликуваат секој семестар и зависат од тоа на што е фокусот во дадениот семестар. И втор дел каде што имаме креативно користење на тие и слични вежби при создавање кратки етиди во кои задачата на студентите е да најдат начин како да ги употребат вежбите во некаква конкретна ситуација. Она што јас како предавач сум го забележал при овие задачи во вториот дел од испитот е позитивното влијание на заинтересираноста на самите студенти да создадат сцени/етиди и притоа во процесот на создавање на истите тие ги повторуваат вежбите многу поинтензивно и почесто отколку што тоа е случај кога треба само да ги повторуваат вежбите без никаква задача, туку едноставно само како вежби. Оттука се појави и интересот за пишување на овој текст. Кога станува збор за студентите од уметничките факултети, она што е една од најбитните работи е тоа што нивниот најголем квалитет е нивната креативност. Она што ние како предавачи мора да го имаме на ум во нашиот образовен процес е важноста од нашето влијание врз креативноста на студентите, ние мора да создаваме можност за таа креативност да се развива, да даваме простор каде што секој еден од студентите ќе може да добие можност да ги направи работите на еден свој уникатен начин и така да добие свој уникатен поглед на вежбите во овој случај и преку тоа искуство да го осознае патот по кој тие вежби стануваат некаква водилка во нивната кариера. Грујик-Еренрајх во својата книга во која зборува за гласовното образование на актерите ќе напише: „По некои сфаќања од минатото, а по кои многумина се водат и денес, не постои ништо посложено ниту посувопарно од гласовната техника. Оваа, не толку убава репетиција на вокалните техники преку која долго време усовршувањето на гласот било отежнато со децении, и преку која човекот бил претворан во машина, опремен со техничка ефикасност, потполно го изоставила фактот дека тој е од крв и месо. Ригорозноста на некои техники кои постигнувале ефекти со крајни физички и психички напори, денес за среќа се веќе минато. Современите методи за техника на глас кои се наменети за актери, тргнуваат од тоа гласовната обука да биде спонтанa, односно лесно пристапна, со други зборови, да стане задоволство и креација“ (Грујик-Еренрајх, 1995: 45).

Од вежба до сцена/етида

Во овој дел би навлегол во подетална анализа на тоа како изгледа процесот на преминување на една вежба во некаква етида/сцена. Како пример можеме да земеме една од поедноставните вежби кои се прават на часовите, а тоа е следната вежба:

Би-Бе-Ба-Бо-Бу,

Бириби-Беребе-Бараба-Боробо-Бурубубу,

Гирили-Гереле-Гарала-Гороло-Гурулу

Гланагли-Гланагле-Гланагла-Гланагло-Гланаглу

Риптили-Рептеле-Раплтала-Роптоло-Руптулу

Рилири-Релере-Ралара-Ролоро-Рулуру

Лирили-Лереле-Ларала-Лороло-Лурулу

Рилире-Лирили-Релере-Лереле-Ралара-Ларала-Ролоро-Лороло-Рулуру-Лурулу

Мора да се напомене дека покрај овие комбинации има и други слични на истите, овие се само пример од многуте кои постојат.

Оваа вежба се однесува најмногу на загревање на говорниот апарат, како и подобрување на дикцијата. Кога се прави оваа вежба треба да се внимава на точниот изговор на секој од гласовите, се работи брзо и се земаат по две комбинации, па се изговараат по три пати на една издишна струја. Ова е основното работење на вежбата и оваа како таква е дел традиционалното загревање скоро на секој почеток на час. Ова е добра и корисна вежба и студентите ја сакаат, ја сфаќаат како предизвик од самиот почеток и се трудат да станат сè подобри со секое повторување на истата. Но, проблемот доаѓа кога студентите ќе успеат да постигнат одредено задоволително ниво на правење на оваа вежба, тие тогаш почнуваат да губат интерес за истата и прекинуваат да ја користат. Она што го говоревме погоре е тоа дека секогаш треба да се допре до креативноста на студентите и така да се поттикнат на повторувања на вежбите, но да не биде тоа само наметнато повторување, туку да биде нешто што тие ќе го прават со задоволство. Кога тие ги прават нештата со задоволство, тогаш се вложуваат многу повеќе во самата вежба и резултатите кои се постигнуваат во однос на нивниот глас и дикција се многу подобри за пократок период, а од друга страна и се одржливи, не се тоа само моментални резултати. Затоа идејата за оваа вежба да стане креативен процес е следната – студентите добиваат задача да ги земат овие комбинации од гласови и да ги комбинираат во рамките на една песна (најчесто тоа е некоја моментално популарна песна), во случајов тоа беше *Believer* од

Imagine Dragons. Студентите ја преслушуваат песната и самите ги користат комбинациите во замена за оригиналните зборови и така создаваат една нивна креативна сцена/етида која потоа ја повторуваат со големо задоволство. Во процесот на барањето на соодветните комбинации кои би се употребиле, студентите трошат многу време, но тоа е драгоцено потрошено време затоа што тие во овој процес ги повторуваат вежбите безброј пати, сè со цел да ја најдат совршената комбинација. Така тие во овој процес преку сопствената креативност создаваат едно интересно уметничко дело, а притоа ги повторуваат вежбите многу повеќе отколку да застанат и да ги повторуваат само комбинациите сувопарно, така како што се напишани погоре. Преку овој креативен процес тие ја поттикнуваат својата креативност, но и го работат тоа што им е основна задача за развивање на својот глас. Тие во овој процес дојдоа до следната комбинација на погоре зададената песна:

Бириби Беребе Бараба Боробо

Гирили Гереле Гарала Гороло Рулуру ууууу

Риптили рулуру уууу

Бритири Бретере Братара Броторо

Гланагли Гланагле Гланагла Гланаглу Рулуру уууу

Риптили Рулуру уууу

Би Бе Ба Бо Бу Би Бе

Пи Пе Па По Пу Пи Пе

Ви Ве Ва Во Ву Ви Ве

Бириби Беребе Бараба Боробо

Ки Ке Ка Ко Ку Ки Ке

Зи Зе За Зо Зу Зи Зе

Си Се Са Со Су Си Се

Би Би Би Би

Беее

Пипи Пепе Папа Попо Пупу Пупу

Диди Деде Дада Додо Дуду Дуду

Тити Тете Тата Тото Ту

Гиги Геге Гага Гого Гу

Кики Кеке Како Коко Куку Куку

Бириби Беребе Бараба Боробо

Гирили Гереле Гарала Гороло Рулуру ууууу

Риптили Рулуру ууууу

Пи Пе Па По Пу Пи Пе

Ди Де Да До Ду Ди Де

Ти Те Та То Ту Ти Те

Гирили Гереле Гарала Гороло

Рилири Релере Ралара Ролоро

Лирили Лереле Ларала Лороло Лурулу ууууу

Оваа комбинација се пее со инструменталната верзија на песната за учење на ритамот, а потоа при прикажување во рамките на вториот дел од испитот, креативниот дел како што го нарекуваме со студентите, оваа комбинација од гласови се изведува без пропратна музика. Студентите ја повторуваат доволен број пати за да ја научат во целост и да можат самите да ја изведуваат. Така што целта на воведувањето на креативноста во процесот на вежбање е целосно исполнета, студентите ја направиле вежбата повеќепати и не се оставени на сувопарното повторување на истата. Кога станува збор за гласот и неговата поврзаност со актерството и како се користи, овие вежби се навистина полезни затоа што му даваат можност на актерот практично да искуси како една вежба би се користела во создавањето на една сцена/етида, па оттука да направи паралела како понатаму овие вежби би му користеле при креирањето ликови. На оваа тема Гутекунст и Гилет во нивната книга ќе напишат: „Актерската изведба, без разлика од стилот, треба да ја изразува реалноста, вистината на човечките искуства, темите напишани од авторите, како и светот кој тие го создаваат. Нашиот глас е клучниот елемент при ова изразување. Мора да биде добро поткован и флексибилен. Мора да го изрази буквалното значење на текстот, како и неговата формална структура. А, за да може да го направи тоа, гласот мора да може да ги изрази замислените околности од светот кој е создаден во драмата и карактерите од истиот. За да се постигне ова, гласот мора да биде целосно интегриран во актерскиот процес“ (Christina Gutekunst, 2014: XVI).

Заклучок

Како професор по предметот Техника на глас кој е задолжителен предмет во рамките на програмата за Актерска игра при Факултетот за драмски уметности – Скопје, и моето скромно искуство како доцент, па сега вонреден професор на овој предмет, но и моето долгогодишно искуство како професионален актер, тргнувајќи од себе си, можам да дојдам до заклучокот дека процесот на едукација на идните актери мора да биде целосно поврзан со поттикнувањето на актерската креативност. Без разлика за кој предмет станува збор, креативноста и внесот на истата во рамките на студиската програма мора да е задолжително. Ова се практикувало и ќе се практикува и понатаму, затоа што од искуствата, како мои така и на колегите, секогаш кога студентите се креативно поттикнати, нивниот внес во продуктивноста по предметот се зголемува, а оттука се зголемува и нивното знаење по тој предмет. Во процесот на образување на актерите, најбитната работа е тоа да се научат истите да знаат како сето тоа што го изучуваат на Факултетот да го користат понатаму во нивната кариера. Затоа што нема полза од тоа да се учат техники кои остануваат само на ниво на техники, битно е тие да најдат практична примена и да го поминат прагот од сувопарност во креативност. Само на овој начин она што јас како предавач им го пренесувам на моите студенти станува корисно, само на овој начин студентите ќе ја најдат вредноста на овој предмет, а оттука и неговата важност за одржувањето на гласот во добра форма и во моментите кога тие ќе ја напуштат образовната институција и ќе останат препуштени сами на себе си. Гласот е една од најбитните основи во скоро секоја актерска креација, па оттука и важноста за тоа како истиот се користи, се негува, се развива, затоа влогот во идните актери и поттикнувањето на нивната заинтересираност за контролата врз нивниот глас е една од најважните работи кои треба да се пренесат. Овој предмет се занимава токму со ова.

Референци

Christina Gutekunst; John Gillet.

2014. *Voice into acting*. London: Bloomsbury Publishing

Jane Boston; Rena Cook.

2009. *Breath in Action*. London: Jessica Kingsley Publishers

Rodenburg, Petsy.

1997. *The Actor Speaks - Voice and the Performer*. New York: Palgrave MacMillan

Грујик-Еренрајх, Љиљана.

1995. *Гласовно образовања глумца*. Београд: Универзитет Уметности у Београду

УДК: 78.03:159.954

Ана Велиновска

КРЕАТИВНОСТ, ТЕХНОЛОГИЈА И ИНОВАЦИЈА ВО СОВРЕМЕНАТА КЛАСИЧНА МУЗИКА: СТУДИЈА НА СЛУЧАЈ СО СОЗДАВАЊЕ НА „ХИПЕРПИЈАНИСТ“

Апстракт: Современата класична музика не само што го рефлектира пулсот на денешната културна сцена, туку и ги испреплетува социјалните динамики и емоциите на нашето време. Овој труд истражува кои вештини и компетенции се потребни за изведувачите на нова класична музика, со фокус на делото „Пијано Херој“ бр.1 од Стефан Принс, изведено од авторот на овој труд на концертен серијал во Швајцарија, во октомври 2023 година. Во ова дело, пијанистот не само што креира музика со инструментот, туку и истовремено управува со електроника и видео, создавајќи хибридна уметничка форма која ја преиспитува улогата на изведувачот во современата музика. Анализата ја истакнува креативната улога на изведувачите и ги разгледува предизвиците со кои се соочуваат во изведбата на неконвенционални музички композиции.

Клучни зборови: современа класична музика, музички иновации, вештини на изведувачи, „Пијано Херој“, Стефан Принс, „хиперпијанист“, креативна улога, предизвици во изведба, интердисциплинарност.

Вовед

Истражувањата за креативност, вклучувајќи ги и изучувањата на современата класична музика, се соочуваат со основното прашање: „Од каде доаѓа новитетот?“ (Sawyer 2003:12). Швајцарскиот психолог Жан Пијаже го нагласува следното: „Вистинскиот проблем е како да се објаснат новитетите. Бидејќи новитетите, односно креациите, се оние кои постојано го поттикнуваат развојот“ (ibid. 2003:13). Музичката креација низ генерациите го збогатува уметничкиот идентитет, ја обликува заедницата и го одржува културното наследство живо. Оттука, иновациите во музичката креација и интерпретација се од суштинско значење за зачувување и проширување на културната сцена.

Како што влегуваме во нова ера на технолошки напредок и промени во општествените норми, пејзажот на музичката уметност отвора нови можности, но истовремено претрпува и трансформативни промени во потрага по квалитет и иновативност. Композиторските техники се развиваат во светски рамки, инкорпорирајќи современи

методи и технологии за да ги задоволат потребите на следната генерација на музички уметници. Во сè покомплексниот свет во кој живееме, се бараат индивидуи кои можат да развијат софистицирани креативни решенија за сè покомплексните проблеми со кои се соочуваат заедниците и институциите (Thurlings, Evers, and Vermeulen 2015). Способноста за замислување и создавање на нови, уникатни решенија за разновидни проблеми е интегрална карактеристика на човекот (Welch and McPherson 2012).

Современа класична музика

Најпрвин, разбирањето на концептот за *современа класична музика* е од големо значење. Тој термин најчесто се однесува на музичките дела компонирани од втората половина на 20 век до денес (Griffiths 2011; Karlsruhe University of Music n.d.; Ross 2007). Оттука, природно е да се истакне дека современата класична музика денес, ќе стане историја утре (Taruskin 2005; Samson 1977), што ја прави нејзината документација исклучително важна за зачувување на културното и музичкото наследство за идните генерации. Ова не се однесува само за креирањето на нови музички дела и достигнувања, туку и на обезбедување пристап до богатството на културни изрази на нашето време.

Затоа треба да се посочи дека покрај терминот *современа класична музика*, како синоним се користи и терминот *нова музика*, однесувајќи се на истите практики кои се појавиле на крајот на 20 век и продолжуваат да се развиваат во 21 век. Оваа музика се карактеризира со истражување на нови музички јазици, нотации, техники и технологии, често со предизвикување на традиционалните конвенции за музичките форми, хармонија и инструментација. За новата класична музика честопати се смета дека нејзината емфаза е насочена кон оригиналност и иновативен пристап, а современите композитори и изведувачи често користат нестандартни инструменти и експериментални техники на изведување, за да ги прошират изразните можности на музиката.

Значаен сегмент во полето на современата класична музика е секако и фокусот на меѓудисциплинарно поврзување со други уметности, како што се тансот, театарот и визуелните уметности, што одразува пошироко културно ангажирање и желба да се преминат границите помеѓу уметничките дисциплини. Имено, во изминатите децении, сè поголема улога играат интердисциплинарните принципи, кои сугерираат дека најдобар начин да научиш/спознаеш нешто ново е во контекст на друга дисциплина. Оттука и чувството на меѓудисциплинарност е сè поприсутно во нови композиции и интерпретации, земајќи предвид дека современоста „нуди извонредни можности за истражување и експериментирање, правејќи ја уметноста возбудлива и иновативна“ (Kramer 2011).

Современ музички уметник

Да се биде современ уметник во голема мера значи да се следат и актуелните новини, со примена во сопствената работа. Тоа исто значи дека секој од нас треба да има свесност за своите современици и трендовите кои тие ги промовираат. Современите уметници се движат заедно со времето, реагирајќи и прилагодувајќи се на промените во општеството и културата. Надоврзувајќи се на ова, секој уметник и научник се стреми неговото дело да биде интегрирано во современите културни текови. Природен импулс е уметниците и научниците да сакаат нивната работа да биде видена, разбрана и вреднувана од нивните современици, но и да остави траен белег за иднината. Оваа аспирација води кон постојано подобрување и иновација, создавајќи дела кои не само што ги рефлектираат актуелните трендови туку и ги предизвикуваат и обликуваат (Goehr 2008).

Сепак, што значи поимот *изведувач* на современа класична музика од 21 век? Изведувањето на современа класична музика од 21 век бара посебен сет на вештини од музичките уметници. Разбирање на нови форми на нотација, виртуозност која поместува граници, нови техники на свирење се само дел од многуте предизвици кои изведувачите на современа класична музика од 21 век мора да ги совладаат (Kanga 2022: 155). Но, има и други вештини и предизвици со кои се соочуваат современите изведувачи, кои не се поврзани со партитурите и инструментите, а се исто толку значајни за изведувачката кариера, како и музичката експертиза.

Новите генерации на музичари кои работат на сцената на современата класична музика сè повеќе ја користат дигиталната технологија во нивните изведби, што значи дека стекнуваат и нови вештини, како познавање на компјутери и хардвер, до вештини за програмирање и уредување видеа за аудиовизуелни дела. Оваа разноликост на современиот музички изведувач во голема мера не ја гледа публиката, но сепак таа е од витално значење, не само за кариерата на музичарот туку и за сцената на современата класична музика. Како за музичките вештини, така и за немузички вештини кои се специфични за современата класична музика е потребен одреден степен на специјализација.¹

¹ Кралска Академија за музика, Обединето Кралство/Royal Academy of Music, United Kingdom (Royal Academy Of Music n.d.); Конзерваториум за музика и танц во Париз, Франција/Conservatoire National Supérieur de Musique et de Danse de Paris (Conservatoire national Supérieur de Musique et de Danse de Paris n.d.); Универзитет за уметности Берлин, Германија/Universität der Künste Berlin (UdK Berlin n.d.); Универзитет за музика и изведувачки уметности во Минхен, Германија/Hochschule für Musik und Theater München (HMTM n.d.); Универзитет за музика и театар во Хамбург, Германија/Hochschule für Musik und Theater Hamburg (HFMT n.d.); Универзитет за музика и изведувачки уметности во Виена, Австрија/mdw – Universität für Musik und darstellende Kunst Wien (mdw – Universität für Musik und darstellende Kunst Wien 2024); Академија за музика, Норвешка/Norwegian Academy of Music (NMH 2024); Конзерваториум Санта Чечилија, Италија/Conservatorio di Musica Santa Cecilia (Conservatorio di Musica Santa Cecilia n.d.); Универзитет за уметности во Грац, Австрија/Kunstuniversität Graz (KUG n.d.); Универзитет за музика Карлсруе, Германија/ Karlsruhe Hochschule für Musik (Karlsruhe University of Music n.d.); Универзитет за музика Тросинген, Германија/Staatliche Hochschule für Musik Trossingen (Staatliche Hochschule für Musik Trossingen n.d.); Универзитет во Сараево/ Univerzitet u Sarajevu (University of Sarajevo n.d.); Универзитет за музика Нирнберг, Германија/Hochschule für Musik Nürnberg (Hochschule für Musik Nürnberg n.d.);

Едукација за современа музика

Во последните децении, едукацијата за современа класична музика процвета низ образовните институции во Европа. При анализа на студиските програми на факултетите за музичка уметност¹, евидентно е дека карактеристика за студиските програми за современа музика во Европа е имплементација на нови и разновидни предмети/модули во секој семестар, т.е. постојано следење на *state of the art* во класичната музика. Ова секако значи дека и самите предавачи мора постојано да ги следат најновите откритија во класичната музика, и постојано да ги аплицираат во наставниот процес. Ова честопати се поврзува и со напредокот на универзитетите на светските ранг листи (Padfield and Mora n.d.), бидејќи високото образование со научната, истражувачката и уметничката дејност се смета дека е агент на промени. Додека чекориме во нова ера на технолошки напредок и промени во општествените норми, пејзажот на музичкото образование отвора нови можности, но исто така, претрпува и трансформативна промена во потрага по квалитет и иновативност. Затоа за едукацијата се смета дека „постојано е во процес на промислување, обликување, (ре)структурирање, реформирање, толкување сè со цел да се унапреди, подобри и усоврши, односно да се подготви и обучи елоквентен кадар со различен профил“ (Здравкова-Цепароска 2014: 11).

Соодветно, бројот на универзитети за музичка уметност, кои нудат обемни наставни програми за современа музика е сè поголем, бидејќи со изложување на современа музика и современи културни перспективи, може да се ревитализира начинот на кој се доживува секоја музика (Zurich University of the Arts n.d.). Еден од клучните аспекти на наставните програми за современа класична музика е претставувањето на иконски композитори од целиот свет, со кои студентите имаат можност да соработуваат уште во текот на студиите. Потоа, преку студиските програми полесно се овозможува новата класична музика полесно да биде презентирана на концерти, работилници, мастер-класови, и најразлични уметнички настани.

Деталното и широкопојасно едуцирање со современа класична музика, споено со силен колаборативен фокус, ги подготвува студентите за професионална изведувачка кариера, како солисти, изведувачи на камерна музика или, пак, како изведувачи во музички ансамбли, на национално и интернационално ниво (FHNW School of Music 2024). Оттука, во свет каде што креативноста и иновацијата се сè поважни, уметничкото образование нуди уникатни можности за личен и професионален развој, посебно земајќи предвид дека од музичките уметници во 21 век се бара огромна разновидност и приспособливост како вештини за градење и одржување на концертна кариера. Затоа

Универзитет „Моцартеум“ Салцбург, Австрија/ Universität Mozarteum Salzburg, Austria (Mozarteum University 2023); Академија за музика и театар, Вилнус, Литванија/Litauische Musik- und Theaterakademie (LMTA 2024); Универзитет за применети науки и уметности во Луцерн, Швајцарија/Hochschule Luzern Musik (Lucerne School of Music n.d.); Музичка Академија во Базел, Швајцарија/Hochschule für Musik Basel (FHNW School of Music 2024)

напорите се насочени кон дизајнирање на поголем број напредни програми, а со тоа и создавање на нов кадар од иновативни млади уметници и изведувачи. Ова значи дека треба и повеќе истражувања кои се фокусираат на современа музика, креативен развој, и едукација, и сето тоа умешно да се пренесе во интеракцијата помеѓу студентите (т.е. идните изведувачи на концертната сцена), бидејќи како што истакнал британскиот филозоф Алфред Норт Вајтхед: „напредокот бара деликатна рамнотежа помеѓу зачувувањето на стабилноста и прифаќањето на неопходните промени“ (Whitehead 1929).

Студија на Случај: „Пијано Херој“ бр. 1 за мидиклавијатура, електроника во живо и видео (2011) од Стефан Принс

Креативноста и иновациите во современата класична музика не се само апстрактни концепти, туку тие добиваат конкретна форма преку делата на композиторите кои ги предизвикуваат традиционалните норми. Еден таков пример е делото „Пијано Херој“ бр. 1 од белгискиот композитор Стефан Принс², кое успешно ги спојува класичната изведба и современите технолошки иновации. Во ова дело, пијанистот не само што изведува музика на мидиклавијатура, туку истовремено управува со електроника и видео, преземајќи улога на „хиперпијанист“ на сцена.

Делото „Пијано Херој“ бр. 1 од композиторот Принс е изведена од страна на авторот на овој труд, на концертен серијал во Швајцарија, во 2023 година. Ова дело е осмислено така што пијанистот свири на синтисајзер, кој е поврзан со компјутер и има улога на мидиклавијатура, со која контролира видео од „аватар“ на пијанист кој изведува проширени пијанистички техники (“Extended Piano Techniques”) во внатрешноста/рамката од пијаното. За да се добие дополнителен увид во изведбата на делото, може да се погледне снимката од настапот: <https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=kAhGeJaj3Sw> /Stefan Prins: Piano Hero #1 for midi-keyboard, live-electronics & video | Ana Velinovska, performer (youtube.com). Оваа снимка ги илустрира аспектите на изведбата што ќе ги разгледаме во оваа студија на случај.

² За композиторот Стефан Принс, види https://www.stefanprins.be/eng/bio_intro.html



Графички приказ 1: Изведба на „Пијано Херој“ бр. 1, Ана Велиновска

Ова дело нуди своевиден спектакл, со тоа што публиката истовремено гледа две изведби кои се поврзани со помош на технологија. Употребата на „аватар-пијанист“ во видеото е исклучително иновативна, создавајќи еден „хиперпијанист“ од двајцата изведувачи (пијанистот кој свири во живо и претходно снимениот пијанист кој е на видеото). Иако делото е целосно нотирано на конвенционален начин во партитурата, улогата на клавишите на мидиклавијатурата како видеоконтролори покренува значајни прашања за пијанистичката изведба.

На *графичкиот приказ 2*, во делот кој е означен со повторување (такт 112), пијанистот со притискање на клавишот А (најлево на клавијатурата) активира вклучување на камера, која го снима пијанистот и публиката, и се емитува во живо на големиот екран. Кога пијанистот ќе го повтори делот (од такт 112), со притискање на истиот клавиш ја исклучува камерата и повторно се активираат видеопримероци, кои се контролираат со останатите и на мидиклавијатурата. За овој ефект, композиторот наведува:

„Најпрво сметав дека би било важно да се измести рамката на композицијата во одреден момент, да му се даде дополнителна димензија на делото и да покренам некои прашања. Што е реалност? Што е виртуелност? Без тој дел, ова би било лесно се одговори: живиот пијанист е реален, проекцијата е виртуелна. Но, одеднаш го гледате вистинскиот пијанист проектиран! Како тоа ја менува нашата перцепција за реалноста и виртуелноста? Како посредуваната верзија на пијанистот ја менува нашата перцепција за него и за неговите движења? Исто така, може да го постави прашањето: дали можеме да веруваме во она што го гледаме? Одеднаш работите стануваат поkomplицирани“ (Kanga 2017: 108).

Графички приказ 2: „Пијано Херој“ бр. 1 од Стефан Принс, такт 110–126

Надоврзувајќи се на ова, комуникацијата за музичките потреби на оваа композиција вклучуваше бројни консултации со специјалисти од различни области. Типична е-пошта е прикажана подолу, каде што авторот на овој труд во улога на изведувач на оваа композиција ја објаснува потребата од промена на светло во концертната сала, од такт 112 (види графички приказ 2):

„Во партитурата, такт 112, со притискање на клавишот А (најлево на клавијатурата) се вклучува камера. Ќе ја скриеме камерата позади моето десно рамо и кога ќе се вклучи ќе биде и публиката во кадар, емитувана на големиот екран. За да се гледа публиката, кога ќе дојдам на тоа место во партитурата и ќе ја вклучам камерата, потребно е да се вклучи светло и кај публиката. Со репетиција, кога ќе се вратам во такт 112, со повторно притискање на клавишот А, камерата се исклучува и дејството во композицијата е како претходно, со клавишите контролирам (претходно снимено) видео од пијанист кој изведува проширени пијанистички техники во внатрешноста на пијаното. Тогаш треба да се исклучи светлото кај публиката. Ова ќе треба да го осигураме на генерална проба.“ (Велиновска 2023).

Во текот на настапот со оваа композиција од големо значење е исто така и артикулацијата на пијанистот, бидејќи со артикулацијата и притискање на клавишите се контролира видеото. Овој приоритет е одговорност на пијанистот и не може да биде во целост нотирани во партитурата, ниту, пак, во целост да се објасни од композиторот. Ова е функција на изведувачот и неговиот однос со инструментот. Кај овој предизвик значајно е да се спомене дека улога игра и промената на различни клавијатури, различни концертни сали, различна поставеност на екранот и камерата.

Оттука, кај композиција со вакви технички предизвици, поставувањето и проверката на инструментот, електрониката и видеото на денот на концертот бара дополнителни два до три часа за поставување и дополнителен час за пакување. Потребно е значително време за комуникација со организаторите на настанот и експертите за потребната опрема, што бара многу часови дополнително време за проба. За секој концерт и изведба на дело како „Пијано Херој“ бр. 1 од Стефан Принс се потребни детални дискусии во врска со опциите за поврзување на проекторот, локациите на напојувачките места, осветлувањето и деталите за специфичниот систем за јавни адреси (“PA system”). Лична кореспонденција со техничкиот персонал во концертниот простор „Космос“ е прикажана подолу, каде што авторот на овој труд во улога на изведувач на оваа композиција ги објаснува опциите за поврзување на електрониката:

„Yamaha CL3“ е дигиталниот миксер во концертната сала, така што треба да се поврзам со „XLR“-конектори (имено, мојот синтисајзер е „Nord Stage 3“). Затоа, помеѓу мојот компјутер и синтисајзерот ќе поставиме „DI-Box“. Компјутерот мора да биде до мене, бидејќи и јас треба да го следам видеото на сцена — така е наведено во партитурата од композиторот.“ (ibid.)

„Пијано Херој“ бр. 1 од Стефан Принс бара активно познавање и на софтверот „Max 8“, за пијанистот да може да ја совлада и изведе композицијата. Софтверската платформа бара учење и вежбање во текот на многу недели или дури месеци пред настапот, а во некои случаи, изведбата на вакви композиции е толку сложена што пијанистот бара асистент, кој го плаќа од сопствениот хонорар (Kanga 2022: 168). Оттука, значајно е да се наведе дека има и други вештини и предизвици со кои се соочуваат современите изведувачи, кои не се поврзани со партитурите и музиката, но се исто толку значајни за изведувачката кариера, како и музичката експертиза. Пред сè, едукацијата и знаењето за опрема и софтвери кои се користат за изведби на класична музика напишана во 21 век. За илустрација, концертните програми на современите пијанисти бараат инвестиции во опрема — кабли, адаптери, синтисајзери, компјутери, интерфејс, „DI-Box“. И покрај тоа што најголем дел од концертните сали ја имаат потребната опрема, вклучувајќи кабли и конектори, инвентарот на секое место за концертна изведба всушност се разликува и оттука, од големо значење е секој изведувач на современа класична музика да има и сопствени адаптери и кабли за дополнување на опремата во концертната сала. Се разбира, составувањето на ваков сет на опрема од страна на современиот пијанист бара тековно истражување и инвестиции во текот на концертната кариера. Следствено, сите овие композиторски иновации се во голема мера и предизвици за пијанистот да може да имплементира во неговите концертни програми нова класична музика, компонирана со технологии од 21 век.

Дискусија и заклучок

Современата класична музика, која се развива од средината на 20 век до денес, постојано ја предизвикува традиционалната музичка структура и користи нови музички јазици, техники и технологии. Во неа често се вклучени интердисциплинарни пристапи, кои ги преминуваат границите помеѓу уметничките дисциплини и ја збогатуваат музичката култура. Како што се развива музичката уметност, така и музичарите од 21 век треба да развијат специфичен сет на вештини, вклучувајќи разбирање на нови форми на нотација, експериментирање со електроника и дигитални технологии, и способност за работа со компјутерски програми и аудиовизуелни платформи. Овие нови вештини се неопходни за современите изведувачи, кои не само што треба да се справуваат со музичките аспекти на изведбата, туку и со техничките предизвици што произлегуваат од новите уметнички форми.

Овој труд разгледуваше кои вештини и компетенции се потребни од пијанистите изведувачи на нова класична музика, со фокус на делото „Пијано Херој“ бр.1 од Стефан Принс. Во оваа композиција, пијанистот не само што свири на мидиклавијатура, туку истовремено управува со видео во живо преку софтверска платформа како „Мах 8“. Ова дело бара од изведувачот музичка виртуозност, но и техничка подготвеност и софистицираност во користењето на дигитални алатки. Тоа го илустрира новиот модел на „хиперпијанист“ кој мора да биде мултидисциплинарен уметник, способен да ги комбинира музичките вештини со технолошката експертиза.

Оваа студија на случај ја истакнува креативната улога на изведувачите и ги разгледува предизвиците со кои се соочуваат во изведбата на неконвенционални музички композиции. Во 21 век, овој тренд бара од музичарите да се прилагодат на брзите промени на концертната сцена, вклучувајќи и интеракција со дигитална и аудиовизуелна технологија. Флексибилноста и иновацијата стануваат клучни квалитети на современиот изведувач, кој мора да ги прифати новите медиуми и да ги интегрира во својата работа. Ваквите уметнички дела не ја отфрлаат традицијата, туку ја прошируваат, потврдувајќи дека технологијата може да биде моќен соработник во создавањето на нови музички искуства. И покрај интеграцијата на технологијата, суштинската улога на музичарот како посредник меѓу уметничкото дело и публиката останува непроменета. Новите форми на изразување само го збогатуваат ова посредување, отворајќи нови можности за дијалог помеѓу композиторите, изведувачите и публиката.

Референци

Conservatoire national Supérieur de Musique et de Danse de Paris.

« Disciplines instrumentales classiques et contemporaines. » (пристапено на: 25.6.2024) [Disciplines instrumentales classiques et contemporaines | Conservatoire national supérieur de musique et de danse de Paris \(conservatoiredeparis.fr\)](https://www.conservatoiredeparis.fr/)

Conservatorio di Musica Santa Cecilia.

“M.A. Course in Interpretation of Contemporary Music.” (пристапено на: 25.6.2024) [brochure_master_eng.pdf \(conservatoriosantacecilia.it\)](https://www.conservatoriosantacecilia.it/brochure_master_eng.pdf)

FHNW School of Music.

2024. “Contemporary music.” (пристапено на: 15.6.2024) [Contemporary music | FHNW](https://www.fhnw.ch/en/contemporary-music)

Goehr, Lydia.

2008. *The Imaginary Museum of Musical Works: An Essay in the Philosophy of Music*. Oxford: Oxford University Press.

Griffiths, Paul.

2011. *Modern music and after*. Oxford University Press.

HMTM.

“Contemporary Music.” (пристапено на: 15.6.2024) [Contemporary Music Archive - HMTM](https://www.hmtm.de/)

HFMT. “Contemporary Performance & Composition (COPECO).” (пристапено на: 15.6.2024) [Contemporary Performance & Composition \(CoPeCo\) \(hfmt-hamburg.de\)](https://www.hfmt-hamburg.de/)

Hochschule für Musik Nürnberg.

“Contemporary Music: Instrument/Voice.” (пристапено на: 15.6.2024) [Contemporary Music: instrument/voice - Nuremberg University of Music \(hfm-nuernberg.de\)](https://www.hfm-nuernberg.de/)

Kanga, Zubin.

2017. “Building an instrument in the Collaborative Composition and Performance of Works for Piano and Live Electronics.” *Perspectives on Artistic Research in Music*. London: Lexington Books.

Kanga, Zubin.

2022. “The Many Faces of the Freelance Performer of Contemporary Music in the 21st Century.” *The Chamber Musician in the Twenty-First Century*. Basel: MDPI.

Karlsruhe University of Music.

“Contemporary Instrumental Music.” (пристапено на: 15.6.2024) [Contemporary Instrumental Music | University of Music \(hfm-karlsruhe.de\)](https://www.hfm-karlsruhe.de/)

Kramer, Jonathan.

2011. *The Time of Music: New Meanings, New Temporalities, New Listening Strategies*. New York: Schirmer Books.

KUG.

“Performance Practice in Contemporary Music (PPCM).” (пристапено на: 25.6.2024) [PPCM \(kug.ac.at\)](http://ppcm.kug.ac.at)

LMTA.

“Contemporary and Improvisational Music Specialization: Master Studies.” (пристапено на: 25.6.2024) [LMTA | Contemporary and Improvisational Music Specialisation: Master studies](http://lmta.com)

Lucerne School of Music.

“Master of Arts in Music/Interpretation in Contemporary Music.” (пристапено на: 25.6.2024) [Master Contemporary Music | Lucerne University of Applied Sciences and Arts \(hslu.ch\)](http://hslu.ch)

Mdw – Universität für Musik und darstellende Kunst Wien.

“Masterstudium Contemporary Arts Practice.” (пристапено на: 23.6.2024) [Contemporary Arts Practice – MA | mdw - Universität für Musik und darstellende Kunst Wien](http://mdw.at)

Mozarteum University.

„Institut für Neue Musik.“ (пристапено на: 23.6.2024) [Institut für Neue Musik - Universität Mozarteum](http://mozarteum.at)

Padfield, Joseph; José-Ginés Mora. n.d. “State of the art of the methodologies for ranking higher education activities.” (пристапено на: 23.6.2024) [State-art-method-ranking-HE-act.pdf \(infn.it\)](http://infn.it)

Ross, Alex.

2007. *The Rest Is Noise: Listening to the Twentieth Century*. Farrar, Straus and Giroux.

Royal Academy of Music.

n.d. “Composition & Contemporary Music.” (пристапено на: 25.6.2024) [Composition & Contemporary Music | Royal Academy of Music \(ram.ac.uk\)](http://ram.ac.uk)

Samson, Jim.

1977. *Music in Transition: A Study of Tonal Expansion and Atonality, 1900–1920*. Routledge.

Sawyer, Robert Keith.

2003. *Creativity and development*. Oxford University Press.

Staatliche Hochschule für Musik Trossingen.

„Masterstudiengang Neue Musik.“ (пристапено на: 25.6.2024) [Informationen über Master Neue Musik \(hfm-trossingen.de\)](http://hfm-trossingen.de)

Taruskin, Richard.

2005. *The Oxford History of Western Music*. Oxford: Oxford University Press.

NMH.

“Contemporary music.” (пристапено на: 25.6.2024) [NMH | Contemporary music](#)

Thurlings Marieke, Arnoud Evers, and Marjan Vermeulen.

2015. “Toward a model of explaining teachers’ innovative behavior.” *Review of Educational Research* 85: 21–39.

UdK Berlin.

“Ensemble ilinx – Studio for Contemporary Music at Berlin University of the Arts.” (пристапено на: 25.6.2024) [Ensemble ilinx – Studio for Contemporary Music at Berlin University of the Arts – Universität der Künste Berlin \(udk-berlin.de\)](#)

University of Sarajevo.

“Concert of contemporary piano music held at the UNSA Music Academy.” (пристапено на: 25.6.2024) [Concert of contemporary piano music held at the UNSA Music Academy | University of Sarajevo](#)

Welch Graham; Gary McPherson.

2012. *The Oxford Handbook of Music Education*. Oxford University Press.

Whitehead, Alfred North.

1929. *Process and Reality: An Essay in Cosmology*. New York: Macmillan.

Zurich University of the Arts.

“Contemporary music.” (пристапено на: 15.6.2024) [Contemporary Music | ZHdK.ch](#)

Велиновска, Ана.

2023. Лична кореспонденција со техничкиот персонал во концертниот простор „Космос“, Луцерн, Швајцарија. Лична комуникација, 28 октомври, 2023 година.

Здравкова-Цепароска, Соња.

2014. „Едукација неколку воведни збора.“ *Ars Academica Меѓународно научно списание за изведувачки уметности* 1:11–12.

ТЕМАТСКИ БЛОК

СОВРЕМЕНАТА ИЗВЕДБА И НОВИТЕ ТРЕНДОВИ ВО ИЗВЕДУВАЧКИТЕ УМЕТНОСТИ

УДК: 792.032.6.028

Ана Стојаноска

АНТИЧКАТА ДРАМА И НЕЈЗИНАТА СЦЕНСКА ИНСЦЕНАЦИЈА

Античката драма, поточно античката трагедија секогаш се анализира врз призмата на нејзиното книжевно или драмско искуство. Иако и самиот Аристотел никогаш немал прилика да ги гледа античките трагедии, сепак во својата „Поетика“ го објаснил поимот „опсис“ поточно нивната потенцијална сценска инсценација. Работејќи на примерите од античката трагедија со студентите на Факултетот за драмски уметности – Скопје по предметот Историја на светска драма и театар, но и анализирајќи ги остатоците од античките театри во Македонија по предметот Македонска драма и театар, сметам дека во денешната театролошка наука, посебно кај нас, недостига експликација на сценската инсценација на античките драми. Овој труд се занимава со истражување на перформативниот потенцијал на античките грчки трагедии и тоа во насока на реконструкција на нивните сценски изведби. Во театролошката наука главно се смета дека начинот на изведба зависи од глосотот, поточно, од начинот на градба на античките театри. Затоа овој труд е конципиран низ неколку делови да го објасни начинот на сценска инсценација на античките трагедии. Трудот почнува со експликација на начинот на читање на структурата на трагедијата, начинот на градба на античките театри, начинот на создавање на перформативниот елемент во самиот драмски текст и една потенцијална реконструкција на античките трагедии.

Клучни зборови: античка трагедија, антички театар, сценска изведба, перформативност, театрологија.

Античката трагедија денес: од традиција до рецепција

Античката трагедија денес може да се чита и да се поставува низ неколку различни контексти. Важното е тоа дека не постои театарска, драмска и книжевна култура која не се занимавала со античката драма низ вековите и денес. Важноста на овие драми/претстави е во прикажувањето на човекот низ моралната призма, притоа вадејќи ги на површина големите прашања низ историјата на човекот и човештвото. Традиционалното читање/поставување на овие драми подразбира нивно толкување според контекстот во кој се напишани и играни, поставување на протагонистот (бог/богови, полубогови, владетели) со неговата *хамартија* и третирајќи ја структурата во зависност од она што го креирале античките трагичари. Денешната, пак, рецепција на античките драми зависи од контекстот во кој ќе бидат поставени, во начинот на читање и поставување на главниот заплет во корелација со современите парадигми на актуелниот театар. Но, независно од тоа кога и каде се поставени, секогаш најмалку се

обрнува внимание на начинот на кој тие биле играни во периодот кога се поставувани. Огромната рецепција на овие трагедии лежи во античкиот интерес за театарот, во неговата економска и политичка функција, како и во познавањето на фабулите на драмите од страна на публиката што ги гледала. Истражувајќи го античкиот театар денес, посебно античката грчка трагедија, сметам дека е многу важно да се приближиме до начинот на поставување на сцена и да можеме да ги препознаваме сценските атрибути низ реконструкцијата на самата сцена, местото на кое тие се играни.

Античка драма/трагедија – поим и историски контекст

Фактите во однос на античкиот грчки театар велат дека сè се случило во скоро еден век, во Атина за време на и по владеењето на Писистрат (Πεισίστρατος), фактите говорат за пет драматичари (три трагичари и двајца комедиографи) и еден теоретичар и критичар¹. Четириесет и шест драми „преживевани“ од Античка Грција, бројка за која се претпоставува дека е меѓу еден и пет проценти од вкупно напишаните е следниот факт поврзан со античката драма. Сите тие драми се поврзани со Атина, првата е напишана во 472 пр. н. е. („Персијанци“ од Ајсхил [Αἰσχύλο]), последната е на Менандер (Μένανδρος) во последните декади на четвртиот век пред нашата ера. Од трагедиите последна е напишана „Ојдип на Колон“ на Софокле (Σοφοκλής) во 401 година пр. н. е. Античката драма, поточно, античката трагедија е еден од најважните феномени во театарската историја. Она што е искуство од повеќе вековните истражувања на трагедиите напишани и изведени во античкиот период е дека повеќе внимание се обрнува(ло) на драмскиот текст отколку на сценската изведба. Како и за која и да било театарска претстава од самите почетоци до денес, изведбата не може да биде зачувана, па тоа е логичен одговор зошто филолошките, филозофските, па дури и книжевните и театарски истражувања најчесто кога ја истражуваат античката трагедија се држат до драмскиот материјал. Она што го прави истражувањето уште поинтересно е тоа дека секоја од трагедиите била играна само еднаш за време на натпреварите. Дури откако умира Ајсхил „бил поставен закон кој се однесувал на неговите драми, дозволувајќи да се играат неговите драми, и тоа само неговите, да бидат репризирани“ (McLeisch, 2003:5).

Трагедијата е, вели Аристотел (Αριστοτέλης), „подражавање на сериозно (цело) и завршено дејство со определена должина во дотеран говор, и тоа одделно за секој вид во неговиот дел, преку лица што дејствуваат а не со (пре)раскажување, а што со жал и страв го исполнува составот на такви (т.е. жални и страшни) собитија“ (Аристотел, 1990: 44).

Трагедијата, или песната на јарецот, како што лексички и етимолошки се објаснува значењето на грчкиот термин *τραγῳδία*, е драма која прикажува како што вели Патрис

¹ Есхил (525-456 пр. н. е.), Софокле (496-406 пр. н. е.), Еврипид (480-406 пр. н. е.), Аристофан (448-380 пр. н. е.) и Менандер (342-292 пр. н. е.) Аристотел (384-322 пр. н. е.).

Павис (Patrice Pavis), во својот прочуен „Поимник на театарот“ „некој кобен човечки чин кој често се завршува со смрт. (Pavis, 2004 :390).

Античката трагедија е еден од големите и значајни драмски/театарски жанрови што се играле во одреден временски период (петтиот век пред нашата ера) и кои оставиле огромно влијание сè до денес. Се играла како тетралогија од три трагедии и една сатирска игра, за време на Големите Дионисии, секоја година и имала натпреварувачки карактер. Фестивалот се случувал во шест дена, првиот ден се одвивале процесии и говори, на вториот ден бил натпреварот на дитирамби – десет хорови (пет од момчиња и пет од мажи), од третиот до петтиот ден биле изведувани драмите: наутро со три трагедии и една кратка сатирска игра, подоцна во денот, приквечерта – една комедија. (подоцна во годините, се издвојува посебен ден за комедиите). Последниот шести ден е за церемонијата за затворањето.

За да се гледа една трагедија (поточно целата тетралогија) било потребно да се искуси повеќечасовно седење на различни временски услови на отворен простор и притоа да се учествува во процесот на одбирање на најдобрата драма. Како што тоа нè научи историјата на античката драма, изборот се прави во однос на најдобрите драми што се прикажани во тој временски период. Затоа и имињата на античките драмски автори светската театарска историја ги меморирала според бројот на нивните победи².

За сценското во трагедијата

Во шестата глава од својата „Поетика“, посветена на трагедијата, нејзината дефиниција и нејзините делови, Аристотел ги дефинира деловите и тоа: „фабула, карактери, израз, расудување (т.е. мисли), гледање (=претстава) и музичка композиција.“ (Аристотел, 1990: 44). Претставата или гледањето или ὄψις смета Аристотел „најмногу ја плени душата, но е во најслаба врска со уметноста и најмалку својствено на поетиката; зашто ефектот на трагедијата треба да се добие и без претстава и без артисти, а освен тоа во уредувањето на сцената поважна е вештината на сценографот одошто поетската уметност“ (Аристотел, 1990:46).

Но, за еден театролог и посебно за некој што смета дека Аристотел е првиот театролог во историјата на светскиот театар, посебно место треба да се посвети токму на овој термин. Како да се реконструира сценското, театралното, перформативното во античката трагедија е главното прашање од кое тргнува ова истражување? Разбирливо

² На познатите натпревари за изведбите на трагедиите се знае дека биле дел од пролетните или Големи Дионисии, кои се случувале во Дионисија, Атина. Архонот, највисоко рангираниот градски претставник, одлучувал кои драми ќе бидат изведувани во конкуритивната програма и кои жители/автори ќе бидат хорегони и ќе дејствуваат како продуценти и изведувачи на драмските дела. Секој поет требало да покаже три трагедии и една сатирска драма. Драмите биле судени на ден со своевиден панел и наградата на победникот била не само чест и престиж, туку и своевидна статуетка што се добивала. Се знае дека најнаградуван од тројцата најславни драматичари е Софокле со 23 победи, потоа Ајсхил со 13 победи и Еврипид со 5 победи.

е тоа дека Аристотел поради тоа што немал лично искуство со гледањето на античките трагедии (се родил 384 година пр. н. е., а последната изведена грчка трагедија е изведена 401 година пр. н. е.) најмалку внимание му обрнал на сценското изведување на трагедиите. Но, сè што направил се должи токму на артефактите останати од сценското прикажување на античките театри – архитектурата на античкиот театар, зачуваните драми, како и сценската техника што била користена. Како што тоа е практика во денешната театрологија, се смета дека и Аристотел ги користел историските извори во процесот на пишување на денес најзначајната театролошка книга од античкиот период, неговата „Поетика“. Според Марвин Карлсон (Marvin Carlson) еден од најзначајните театролози денес, тоа што Аристотел најмалку внимание посветил на дефинирањето на мелосот/музичката композиција и претставата или спектаклот, како што тој го преведува грчкиот термин – опсис, и оставил простор за неговите наследници да го дефинираат на различен начин, не ја намалува функцијата на сценското прикажување, туку напротив, ја востановува како централна во начините на потенцијалната реконструкција на секоја од зачуваните антички трагедии. Ако за миг се отргнеме од само еднонасочното читање на драмскиот текст ќе видиме дека во суштина драмата во себе ја содржи потенцијалната претстава, онаа што и е иманентна во однос на алатките што ги користи авторот при пишувањето на делото.

Во мошне значајната хрестоматија насловена „Изведбите во грчкиот и римски театар“ приредена од Харисон (Harrison) и Лиापис (Liapis), грчкиот истражувач Грегори Сифакис (Gregory Sifakis), пишува за погрешната интерпретација или како што тврди тој недоразбирањето со терминот опсис во „Поетиката“ на Аристотел. Неговата студија насловена токму со таа експликација смета дека поради тоа што не е образложен од негова страна, толкувачите на неговото дело сметале дека нему не му бил значаен дадениот термин. Но, правејќи компаративна анализа на неколку различни толкувања на Аристотеловото дело, а притоа и самиот имајќи го сопственото искуство на истражување на перформативните потенцијали на античката грчка драма, Сифакис, тврди дека опсисот или изведбата или претставата се, всушност, носечкиот термин на античкиот театар. Во едновековното постоење на античката трагедија, таа била гледана и посетувана и извршила огромно влијание врз светскиот театар во текот на целата негова историја. За таа цел, треба да се почне од истражувањето на сценскиот простор.

Она што треба да се акцентира во овој контекст е тоа дека сценското е, всушност, вмрежено во драмскиот материјал кој е напишан врз основа на архитектурата на сценскиот простор.

Архитектурата на античкиот грчки театар

Архитектурата на античките грчки театри независно каде и да се наоѓаат е иста. Во основата е кружната орхестра, два пародоси, сцена и театрон (гледалиште). Античките театри најчесто биле градени на култни места, поточно на места на кои претходно

постоеле одредени култови, најчесто поврзани со Дионис. Орхестрата или местото каде што се игра е цел/полн круг. Театарската зграда е одвоена од орхестрата, а сцената била висока и плитка. Проскенионот најчесто бил украсен со столбови со насликани декорации. Заднината на сцената бил со пространи отвори со обоени слики (периакти). Влезовите се од страна и се отворени. Најниските седишта од театронот се почесни, а публиката се сместувала одвоено во различни сектори (коилони) од гледалиштето. Публиката, според изворите, влегувала низ страничните влезови преку орхестрата. Гледалиштето или театронот е конструиран следејќи ја природната косина на ридот. Статусот на театарот бил религиозно, но и демократски конципирано здание со подеднакво добри седишта за секој. Она што е најважно е дека естетскиот концепт на античкиот грчки театар е катарзата.

Оваа архитектура или слика на тлоцртот ни помага и во однос на реконструирањето на драмите од тоа време, но и во реконструирањето на контекстот во кој тие драми се напишани и играни.

Истражувањето на театарските згради ни покажало дека архитектурата на сценскиот простор влијаела во начинот на структурирање на драмскиот текст. Во случајот со античките трагедии тоа е многу важно, затоа што ни покажува дека во суштина театарот го гледале сите, театарот го играле на одреден начин (прво еден актер и хор, потоа двајца актери и хор, па тројца актери и хор) – што може да се детектира со базична анализа на трагедиите од овој период, и дека, драмската структура зависи од начинот на градба на самиот театар. Во естетички контекст тоа значи дека театарот се базира на моќта на зборот, на едноставната сцена и традиционалниот костим. Бидејќи гледачот ги познавал митовите (изворите) од кои е земена фабулата за трагедиите, се гледа дека театарот се занимава повеќе со начинот како може да се постави едно дело. Во суштина тука се поставени основите на театарот – дека е уметност која има моќ гледачот да го натера да замисли, да ги постави основните знаци и симболи и да креира еден цел свет со помош на неколку индикации.

Структурата на трагедијата низ призмата на сценскиот тлоцрт

Во едукативната и илустрирана „Историја на театарот“ од Глин Викам (Glynne Wickham) е дадено наједноставното објаснување на кој начин изгледот на сцената го користи драмата, поточно дека структурата на трагедијата зависи од самиот сценски тлоцрт. Викам смета дека начинот на поставеноста на сцената (користење на природниот нагиб на теренот, најчесто на култни места дури и надвор од градот, кружна орхестра, пародоси од двете страни), времето на одржувањето (најчесто пролет за време на Големите Дионисии) како и општествено – политичките прилики ги диктирале не само темите, туку и начинот на пишување на драмите. Затоа не треба воопшто да се исклучи „описот“ од интерпретацијата на античките драми. „Со додавањето на вториот актер“, пишува Викам, „и потоа со креирање на дијалог меѓу карактерите, Ајсхил ги надградува хистрионските можности на драмата, дозволувајќи

им на карактерите и на заплетот да раснат преку конфликтните копнежи и акции по цена на промените со медитативниот хор. (Wickham, 2000: 34).

Имајќи ја предвид сцената на која се одигрувале античките трагедии треба да го препознаеме моделот на изведбата според структурата на самата драма. Според реконструкцијата на античките грчки градби се знае дека публиката влегувала низ орхестрата и седнувала на определените места. Пред сцената, во некои театри бил поставуван теологион, или местото од каде што се обраќале боговите. Хорот влегувал од десниот пародос и излегувал од левиот.

Базичната реконструкција на првите трагедии покажува дека најточните податоци за тоа како се изведувале овие драми може да се прочитаат во третиот дел од трилогијата „Орестија“ – „Евмениди“, тука Ајсхил ги дава податоците за тоа како се игра претставата. Ајсхил ја украсувал сцената со слики и архитектонски мотиви. Од историските извори знаеме дека грчките актери користеле маски и променуваале многу различни костими – кои имаат функција на знак, бидејќи ликот носи костим што публиката го препознава. Хорот го води корифејот/хороводецот кој разговара со актерот/актерите или меѓусебно. Дијалозите меѓу нив се дел од епизодите во драмата. Во однос на сцената – хорот влегувал од десната врата и самостојно настапува во почетокот или кога треба да се опише одредена ситуација. Тоа е според драмската структура – стасимот. Влезната песна е означена како строфа, во мигот кога хорот се враќа е антистрофата.

Ако направиме базична реконструкција на првата трагедија од „Орестија“ на Ајсхил – „Агамемнон“ ќе можеме да ја „видиме“ претставата што е имплементирана во драмскиот текст. Драмата започнува со Пролог со краток опис на сцената. Овие кратки воведни дидаскалии и кај античките и кај драматичарите од ренесансата се смета дека се пишувани отпосле, затоа што драмите биле играни во тоа време и авторите индикациите лично ги споделувале со актерите. Оваа воведна дидаскалија го дефинира просторот и времето: „Кралскиот дворец во Арг. Пред него жртвеници и кипови на богови. Ноќ е. На покривот од дворецот лежи стражар и гледа дали во далечина ќе пламне светло, што ќе биде знак дека Троја е освоена“ (Ајсхил, 1994: 19). Ако знаеме дека секоја тетралогиија за време на Дионисиите се играла денски, тогаш гледаме дека театарот го смислил знакот како публиката ќе знае дека е ноќ. На сцената ќе има еден факел. На тој начин може да го препознаеме почетното поставување на сцената. Проскениумот е со столбови со насликани декорации и тука стојат жртвениците и киповите на боговите. Стражарот се обраќа сам на себе имајќи ја функцијата на запознавање на публиката со кој дел од митот ќе се занимава Ајсхил во оваа драма. Со влегувањето на хорот почнуваат петте строфи и петте антистрофи од чиј распоред и содржина знаеме дека хорот се поставува полукружно и се обраќа кон публиката или актерите. Првата епизода на оваа трагедија ја играат Клитајмнестра и Хорот, односно и Хороводецот. Ако знаеме дека бројот на членовите на хорот е 14 може да замислиме како нивното излегување и влегување ја носи приказната. Публиката знаела дека тие што влегуваат од десно се домашните, тие од лево се гости или непријатели. Првата

епизода е структурирана на дијалогот меѓу Клитајмнестра и Хороводецот, а строфите и антистрофите се на хорот. Сите три епизоди структурата ја носат во истата насока. Гледачот пред себе ја слуша изведбата и ги чита знаците од кои треба да ја види претставата. Ексодата има седум строфи и седум антистрофи.

За да може да ја препознаваме актерската игра и начинот на кој била изведувана претставата ги консултираме артефактите пронајдени на античките театри. Од нив гледаме дека актерите носат традиционална облека и котурни и штули на нозете. Од сценска техника се користени неколку елементи: екелема (подвижната платформа на која се изнесува телото на умрениот) и машината, (направата со која се појавуваат боговите кога треба да се реши драмската ситуација, биле користени). Неможноста сценографски да се обрмени претставата е во полза на изведбата на античките драми затоа што ги инспирирала авторите да се користат со симболи и знаци, како на пример, обемното користење на црвената боја во „Орестија“ на Ајсхил.

Заклучок: Античката драма и нејзината сценска инсценација

Во суштина античката драма покажува дека ги дава основите на она што се подразбира како театарска уметност денес, на она што Шекспир подоцна го реализира во своите драми – едноставна сценографија, стилска костимографија и целата суштина на дејството е во зборовите. Театарот треба да го натера гледачот да си замисли. Да создаде слика врз основа на тоа што му е дадено на сцената. Затоа се смета дека самата структура на античката трагедија ја носи во себе суштината на изведбата. Античката трагедија не треба да ја читаме само како литературно или драмско дело. Античката трагедија треба да се чита како претстава, како напишан театар, затоа што во суштина имајќи ги предвид естетичките и поетички начела на Аристотел, архитектурата на сценскиот простор и содржината на трагедиите може да ја реконструираме секоја античка трагедија. Во театарот е најтешко и наједноставно да се замисли. Авторот им дава индикации на актерите, потоа и на режисерот со самиот текст, а потоа актерите, режисерите, сценографите, костимографите, композиторите, кореографите, мајсторите на светло и на тон, создаваат еден нов свет што се игра пред нас. Во античкиот театар сите тие комплементарни уметности се поставени на базичното ниво – актер и хор (Хороводец), една сцена и промена на маски и костими и целата основа е во самата драма. Зборовите имаат моќ да променат цели светови. Античките трагедии се доказ за тоа.

Референци

Ајсхил.

1994. *Орестија*, Скопје: Метафорум, Младински културен центар

Аристотел.

1990. *За поетиката*, Скопје: Култура.

Томовска, Весна – Тошева, Даниела

2018. *Античка драма*. Скопје: Три

Carlson, Marvin.

1993. *Theories of the Theatre*. London: Cornell University Press

McLeisch, Kenneth.

2003. *A guide to Greek Theatre and Drama*. London: Methuen Publishing Limited

Paduano, Gvido.

2011. *Antičko pozorište*. Beograd: Clio

Pavis, Patrice.

2004. *Pojmovnik teatra*. Zagreb: Akademija dramske umjetnosti, Centar za dramsku umjetnost, Izdanja „Antibarbarus“

Wickham, Glynne.

2000. *A History of the Theatre*. London: Phaidon Press Limited.

УДК: 792.021(091)

Бесфорт Идризи

ЕВОЛУЦИЈАТА НА СЦЕНОГРАФИЈАТА

ТРАНЗИЦИЈА ОД ПРИМЕНЕТА УМЕТНОСТ ВО НЕЗАВИСНА УМЕТНИЧКА ФОРМА

Овој труд ја истражува сценографијата како уметност и ја следи нејзината еволуција од применета уметност до независна уметничка форма, испитувајќи различни димензии. Теоретските перспективи го анализираат неговото присуство во теоретската литература и театарските речници. Посебен акцент е ставен на практичните аспекти, особено на Прашкото квадриенале, значаен настан кој се фокусира на сценографијата, заедно со глобалните и регионалните практики. Дополнително, студијата навлегува во развојот на оваа уметничка форма локално, истражувајќи различни концепти поврзани со сценографијата. Исто така, ги истражува разликите меѓу поимите сценографија и дизајн на сцена во нашата земја, регионот и глобално, со посебен фокус на споредбите со англиската терминологија. Притоа, се повлекуваат паралели меѓу театарската изведба и изложбениот контекст, истакнувајќи ги спротивставените улоги на режисерите и на кураторите.

Клучни зборови: театар, сценографија, сценски дизајн, Прашко Квадриенале

Истражување на театарски речници и современа сценографија: споредбена анализа

Поаѓајќи од теоретски аспект и разгледувајќи ги театарските речници со цел поблиску и подобро разбирање на поимите, ќе погледнеме неколку светски познати театарски научници и нивните речници. Почнувајќи со една од најновите публикации, (како што е *The Methuen Drama Dictionary of the Theatre*), уредена од Џонатан Ло и објавена во 2011 година, ќе се најдеме изненадени од големите и детални објаснувања со многу практични и историски информации, од една страна, и недостигот на новите концепти и случувања од друга страна. Можеме накратко да се осврнеме на некои поими за подобро да ги разбереме самите поими од една страна, како и пристапот на Џонатан Ло од друга страна.

Започнувајќи со поимот „сет“ [поставка], Ло го објаснува како: „Сценската слика, реквизитите и осветлувањето што се користат за да евоцираат локација или

расположение на драмата. Зборот „сет“ доаѓа од „поставена сцена“ [*set scene*] – термин кој порано се користел за да се разликува распоредот на сценската слика, мебелот и реквизитите поставени за времетраење на една сцена од сценска платформа, составена од платформи што можеле да се лизгаат и така да се постават или да се отстранат од сцената.“ (Law, 2011: 455-456) Потоа, тој продолжува со објаснување на различните практики и потреби на неколку режисери од крајот на 19 век, како Андре Антоан, Бирбом Треи, Дејвид Беласко, и нивниот реалистичен пристап и употребата на вистински мебел кој не секогаш бил добредојден од нивните соработници, особено не од актерите.

Откако почнавме со „сет“, можеме да продолжиме со фразата „постави сцена“ [*set a stage*], која се опишува како уредување на сценографските елементи и реквизитите на сцената, со дополнително објаснување дека одредена сцена е „поставена“ кога е уредена на сцената (Law, 2011: 455-456). Покрај тоа, спротивното од „постави сцена“ би било „демонтирањето“ (Law, 2011: 487), што значи симнување или демонтирање, па дури и отстранување на предмет од сценската поставка.

Продолжувајќи со овие поими, следно ќе се осврнеме на „сценска слика“ [*scenery*¹] (Law, 2011: 450), означувајќи сè што е поставено на сцената за да се означи локацијата на дејството. Продолжувајќи со објаснувањето дека сценската слика станала важна за време на ренесансата, со „пронајдокот“ и употребата на перспективни слики во театарот.

Овде, додека се занимаваме со Џонатан Ло, спротивно на горенаведените термини, можеме да забележиме дека во неговиот речник зборот „сценографија“ недостига и дека воопшто нема објаснување за тоа. Поблиску до неговото значење е зборот сет, како што е опишано погоре, но сепак, на наше изненадување, тој го користи зборот сценографија [*scenography*] кога зборува за Јозеф Свобода и Прашкиот институт за сценографија. Исто така, го споменува терминот „сценографија“ и додека го опишува „сиромашниот театар“ и улогата на Гротовски (Law, 2011: 397, 490).

Сепак, кога станува збор за поимот сценографија, сигурно можеме да погледнеме некои други извори и да видиме како другите го дефинирале. Според Арнолд Аронсон (Аронсон 2005: 7) „сценографијата“ е древен и модерен концепт, кој потекнува од Аристотел, што се однесува на „сценографија“ [сценско пишување] како различен облик на пишување вклучен во театарската продукција, вклучително и физичките елементи на сцената. Тој потоа продолжува со објаснувањето дека ренесансните теоретичари не го прифатиле овој термин, што довело до појава на термини како дизајн, декор и сценска слика, особено на Запад.

Веројатно тука лежи одговорот зошто не можеме да најдеме објаснување на „сценографија“ од Џонатан Ло, како што можевме да најдеме објаснување за „сет“. Од

¹ Македонскиот превод на овој поим е сценографија, но во овој случај намерно се прави разлика меѓу англиските поими *scenery* и *scenography* преведувајќи ги сценска слика, односно сценографија.

друга страна, штом Аронсон веќе ги спомнува поимите како дизајн и декор, можеме и нив да ги разгледаме одблизу.

Што се однесува до декор, или декорум, реферирајќи се на Патрис Павис, интересно е што и тој го поврзува овој термин со Аристотел, исто како што прави Аронсон со сценографијата. Сепак, Павис (Pavis, 2016: 90-91) го опишува како нешто покомплексно од само „сценско пишување“. Според него, тоа е термин што значи усогласеност со книжевните, уметничките и моралните конвенции на една ера или публика, поврзувајќи го неговото потекло со моралната пристojност на Аристотел за тоа што треба или не треба да се прикаже на сцена. Павис потоа продолжува со појаснување кои се разликите меѓу декорот и веродостојноста, посочувајќи дека вториот е повеќе „поврзан со ликовите“, додека првиот е „поконкретно поврзан со гледачите“. Алтернативно, како што би истакнал, генерално, декор значи да се прилагоди претставата на вкусовите на публиката и концепциите за реалноста. Покрај тоа, тој продолжува да се осврнува на Ниче велејќи дека: „Декорот е имајот што го има една ера за себе, имај што го бара во уметничките продукции“.

Пред да ги разгледаме поимите дизајн и дизајнер, опишани од различни автори, можеме да се вратиме на „сценографијата“ и неговата употреба на Запад. Аронсон (Aronson, 2005: 7) тврди дека „сценографијата“ почнала да станува широко прифатена како претпочитан термин во Европа во втората половина на 20 век, со дистинкција дека оди подалеку од едноставна сценска слика или дизајн на костими, опфаќајќи пошироко и посеопфатно визуелно-просторно творештво кое го интегрира динамичниот процес на трансформација својствен на сценската изведба. Во ова разбирање на поимот „сценографија“, Аронсон јасно упатува на Памела Хауард, позната британска сценографка, која навлегла во овој концепт во нејзината книга „Што е сценографија“. Многу интригантен факт за оваа книга е дека таа започнува со одговорите на повеќе од четириесет сценографи од целиот свет на истото прашање (Што е сценографија?), само за да дознаеме дека постојат исто толку различни гледишта на ова прашање.

Аронсон (Aronson, 2018: 10), исто така, тврди дека сценографијата ја опфаќа целосната визуелна, просторна и аудитивна оркестрација на целото театарско искуство, потенцијално ангажирајќи ги сите сетила. Сценографијата, исто така, ја интегрира временската димензија на театарот, барајќи секоја дефиниција за сценографија да ја приспособи динамичната еволуција што се одвива за време на изведбата. Имајќи го предвид ова, Аронсон, исто како и Памела, заклучува дека сценографијата останува поопфатен и поинклузивен термин во споредба со „дизајн“, кој има тенденција тесно да се фокусира на просторните и визуелните аспекти на изведбата, особено во Соединетите Држави.

Сега, враќајќи се на дизајнот и/или дизајнерот, можеме да видиме дека Џонатан Ло (Law, 2011: 146-147) тврди дека дизајнерот е уметник кој е задолжен за дизајнот на костими, шминка и сценската слика, а дополнително, дизајнерот може да биде задолжен за осветлувањето, звукот и други технички прашања во зависност од

потребите на продукцијата. Тој продолжува со голем историски пристап разгледувајќи ја улогата на дизајнерот, почнувајќи од 16 век, па наваму. Во низата од тие пет века тој споменува неколку големи уметници и нивното влијание во театарот воопшто. Меѓу нив, веројатно најдостојни за споменување се оние од 20 век, како Адолф Апија, Едвард Гордон Крег, Станиславски, Всеволод Мејерхолд, Питер Брук и Јозеф Свобода.

Сепак, и покрај славните имиња во историјата на театарот спомнати од Џонатан Ло, можеме да тврдиме дека има недостиг од современи примери и пристапи, на кои Памела Хауард се осврнува во нејзината книга. Според неа, во денешно време театарскиот дизајн значително еволуирал вон обичните украси и украси типични за повоената ера, преобликувајќи ја улогата и одговорностите на театарските дизајнери. Таа тврди дека денес дизајнерите се вклучени уште од почетокот на планирањето на продукцијата, поради што е потребно рано донесување одлуки. Нагласувајќи дека сценографијата е составен дел на целиот процес, во контраст со тесната конотација на дизајнот како само декоративен. Така, подвлекува таа, дека сценографите мора да се стремат да постигнат беспрекорна интеграција на сите елементи кои придонесуваат за привлечно театарско искуство. Потоа продолжува објаснувајќи што сè (треба да) се очекува од сценографот велејќи дека нивната работа започнува со препознавање на потенцијалот на празен простор за изведба. Потоа вклучува потенцијал за разбирање како изговорениот збор, текстот или музиката може да го трансформираат овој празен простор во динамичен аудиториум. Со испитување на барањата на текстот, се истражува контекстот на продукцијата за да се изберат соодветни предмети, форми или бои кои составуваат просторен распоред, вдишувајќи нов живот и визија во текстот. Во почетокот неактивен, просторот оживува кога изведувачите го населуваат, станувајќи мобилни елементи на сценската слика и раскажувајќи ја приказната, збогатена со искористувањето на просторот. Во текот на претставата, актерите го обликуваат и го модифицираат просторот, одговарајќи на наративот што се развива. Овој процес на соработка меѓу театарските уметници е воден од режисерската визија, анимирање на празниот простор и обликување за да одговара на барањата на продукцијата. Овој креативен круг го заокружуваат гледачите, кои го заземаат заедничкиот простор на театарската зграда и ја обезбедуваат целта за која е создадено делото. Сценографијата ги опфаќа овие седум аспекти со еднаква важност во обединетата театарска продукција, при што секој аспект влијае и се потпира на другите за да постигне кохерентност и влијание (Howard, 2002: xix-xx).

Подоцна во нејзината книга, таа ја дефинира сценографијата како:

„[Сценографијата е] вистинска реализација или тродимензионална слика во која архитектурата на просторот е составен дел на таа слика. Сликата вклучува поставување и растојание на луѓе и предмети, а тоа ја спојува вистината на зборовите со резонанца на другата приказна што се крие зад текстот. Просторната слика на сцената не е чисто декоративна. Тоа е моќна визуелна слика што го надополнува светот на претставата што режисерот ја создава со актерите во просторот“ (Howard, 2002: 15).

Овој пасус подоцна во нејзината книга е сублимиран со само еден збор, велејќи: „Композиција! Тоа е што прави еден сценограф“ (Howard, 2002: 57)

Меѓутоа, кога станува збор за разликата меѓу сценограф и дизајнер, таа тврди дека: „[сценографите] одат подалеку од само дизајнирање сетови и костими за да создадат атрактивна сценска слика. Тоа значи дека тие се подготвени да ги гледаат и да ги проучуваат актерите на проба, да разберат како расте претставата и како сценската средина и костимите можат да работат заедно за да ја подобрат изведбата на актерот“ (Howard, 2002: 87). А бидејќи таа ја спојува улогата на костимограф во улогата на сценограф, вреди да се спомене дека телото на актерот го смета за структура на која сценографот создава и гради костими (Howard, 2002: 93).

Со овој опис на работа, можеме да видиме дека и двата концепти на сценографија и дизајн, како што ги опишуваат Памела и Аронсон од една страна и Џонатан од друга страна, се многу слични. Згора на тоа, Џонатан (Law, 2011: 146-147) продолжува со тврдењето дека поради природата на работата, која бара длабоко разбирање на идејата на режисерот, некои режисери имаат тенденција сами да ја преземат улогата на дизајнерот. Имено, кога станува збор за Хауард, таа се чини дека го тврди спротивното, односно го издигнува сценографот многу блиску до улогата на режисерот. По нејзино гледиште, улогата на сценограф не ја презема режисерот, туку обратно, сценографот е визуелен режисер на претставата. Потеклото на ова гледиште можеме да го проследиме во нејзината книга „Што е сценографија“ каде што таа тврди дека:

„Тестот за сценографот е да види дали целата подготовка била во рамнотежа, а гледачите ја разбрале визијата и намерата на продукцијата“ (Howard, 2002: 108).

„Што е сценографија? Сценографијата е непрекорна синтеза на простор, текст, истражување, уметност, актери, режисери и гледачи што придонесува за оригинална креација“ (Howard, 2002:130).

Изгледа дека и двете тврдења се дополнително развиени неколку години подоцна во нејзината статија „Режисери и дизајнери: Дали има поинаква насока?“ каде што таа се повикува на аристотеловиот концепт на сценограф како писател на сценскиот простор кој може да биде режисер сам по себе.

„Прво, дизајнерот повеќе не може да биде декоратер на режисерски концепти, туку треба да биде архитект на имагинацијата, барајќи ги сите просторни можности за искористување. Ова бара вистинско ригорозно разбирање на потребите на текстот, игнорирајќи ги лажните и вештачки поделби меѓу текстуален и физички театар. Важно е само да се измисли хармоничен креативен јазик за продукцијата. Како што театарот се движи напред, било текстуално било физички, постои мало сомневање дека актерот/изведувачот станува примарен визуелен елемент што треба да се зајакне со светлина, звук и движење, наместо со конструирани илузии. Така, режисерот мора да работи во партнерство со режисерот на движењата кој станува речиси корежисер и сценографот – писателот на сценскиот простор – кој станува визуелен режисер. Ова потоа му овозможува на сценографот да соработува со тим од други интерпретативни

уметници – звучни уметници, светлосни уметници, изработувачи на предмети, текстилни уметници, изработувачи на костими, кои треба да бидат дел од процесот на креативни проби и да можат да видат што е потребно за да се направи во изведбата да биде појасно за гледачот. Со други зборови, потребна е латерална соработка наместо повообичаена вертикална или линеарна структура на управување“ (Howard, 2006: 30).

Нешто што е целосно во согласност со она што го тврди Аронсон (Aronson, 2018:10) околу дванаесет години подоцна. Ова јасно ни кажува дека земени се предвид работите кои Памела ги практикувала и за кои расправала во своите изданија и не само тоа, туку дури и ја сменила целата парадигма кога станува збор за сценографијата и улогата на сценографот.

Дефиниции кои се развиваат: дизајн на изведба, сценографија и нивни допирни точки со кураторски практики

Прашкото квадриенале на дизајн на изведба и простор [ПК], основано во 1967 година, има цел да ги прикаже врвните дизајни на изведба, сценографија и театарска архитектура во првите редови на културните настани. Сепак, оваа практика не беше од самиот почеток на ПК, бидејќи во доцните шеесетти до раните двеилјадити ПК беше многу повеќе фокусирано на меѓународните случувања на сценографијата претставени преку изложби на модели, скици на дизајни и фотографии од перформанси. Со оглед на тоа што овие формати на изложби се многу ограничени во способноста да се пренесе околината, околностите, емоциите и севкупната атмосфера на изведбата, преку претставување само на дел од креативниот процес. Сакајќи да се справат со овој предизвик и да се обидат да најдат подобар начин за прикажување на сценографијата со сите нејзини аспекти, особено од 2003 година, различни земји почнаа да носат свои изложби со многу изведбени елементи во нив, претворајќи ја публиката во активни учесници.

Така, следејќи го природниот тек на ПК и потребите на неговите учесници за подобра презентација и потребата да се доживее изведбениот дизајн/сценографија на нејзин перформативен начин со активните учесници, а не само посетителите, во последното издание од 2023 година ПК беше преименуван од изложба во фестивал.

Меѓутоа, занимавајќи се со ПК, можеме јасно да видиме различна употреба на термините од нивна страна. Покрај тоа, тие се склони да ги користат и термините дизајн и сценографија. Сепак, кога станува збор за дизајнот, тие го користат терминот „дизајн на изведба“, како посеопфатен термин во споредба со дизајнот на сценографија/сцена/театар. Сепак, прашањето дали тоа се само синоними или различни дисциплини останува отворено. Особено во споредба со погоре анализираните сфаќања. Сепак, да видиме како тие ги разбираат овие термини.

„Дизајнот на изведба/сценографијата денес често се прикажува преку живи и извонредни искуства, каде што сите сетила можат да бидат вклучени и членовите на

публиката преземаат активна улога. Ние го гледаме дизајнот на изведба/сценографијата како уметничка форма која оди подалеку од визуелното, во доменот на искуствено и сензорно со фокус на интердисциплинарна соработка, давајќи креативен израз на нови идеи и експерименти. Современиот дизајн на изведба/сценографија е уметничка форма во рамките на параметрите на мултисензорни средини - создавајќи светови на сензации привлечни за имагинацијата, умот, како и за сетилните органи: окото, увото, носот, кожата. Сценографските опкружувања добиваат живот кој стандардно го избегнува разбирањето на дизајнерот: без разлика колку внимателно е планирано и изведено, тоа е навистина завршено од учесниците кои се занимаваат со дизајнираниот простор. Секое создание, значи, е непостојано и променливо; исто така е визионерски и нестабилен по тоа што работи со, и се потпира на, многу непознати².

Со оглед на ова, многу е јасно дека термините може да се разликуваат, но сфаќањата се сосема слични, како што е случајот со Хауард, Аронсон и сега ПК. Имено, зборувајќи за ПК мора да ја споменеме Содја Лоткер, поранешен уметнички директор на ПК во периодот од 2008 до 2016 година, времето кога ПК сè уште беше изложба. Нејзиното разбирање на сценографијата оди во склад со Хауард, но во исто време е посебно и релевантно. Таа сугерира дека сценографот дејствува како „диригент кој ќе воспостави интеракции, ќе промовира акции и ќе предизвика искуства на соживот. Препознавање на критичната улога на дизајнерот во (ре)дефинирањето на просторот; воспоставување врска меѓу сцената, публиката, околината и општеството; создавање на живо место формирано од преклопување на испреплетени слоеви, градење на плурален идентитет, конфликти и наративи“ (McKinney, 2017:114).

И покрај разликите и сличностите што се појавуваат при справувањето со овие поими, има уште една работа, која, како што навлегуваме подлабоко во областа на сценографијата, нејзиното отсуство станува многу очигледно. Овде зборуваме за театарот како место каде што сценографијата има свое потекло. Имајќи го предвид ова отсуство на театарот и самата сцена, можеме повторно да се повикаме на ПК и да видиме дека тие се многу свесни за ова кога велат дека дизајнот на изведбата/сценографијата напредува низ различни средини: традиционални сцени, експериментални места, урбани до рурални поставки и виртуелни области. Ова динамично поле интегрира нови медиуми, опфаќа повеќе дисциплини и се ослободува од традиционалните креативни поделби, поттикнувајќи иновативни и колаборативни практики кои ги рedefинираат уметничките граници и ја ангажираат публиката на свежи, холистички начини³.

Покрај ова, Содја Лоткер не само што ја ослободува сценографијата од театарот и традиционалните сцени, туку ја ослободува и од актерите.

² <https://pq.cz/about-pq/>

³ <https://pq.cz/about-pq/>

„Многу пати е кажано дека присуството на актерот го прави театарот... може да биде непосредно во физичкиот простор; видеопосредувано; или создадено од „отсуство“ во просторот... Таквото отсуство, без разлика дали е инсталација или сценографски простор без актери, ѝ овозможува на публиката да го насели просторот и, на тој начин, да стане самата манифестација. Инсталација без присуство на изведувач може да се сфати како сеќавање на дејство, негово предвидување, можност да се случи дејство или како ‘акционен’ простор на публиката. Ова покажува дека сценографијата може да биде театарска без присуство на жив актер“ (Dinulović, 2017: 76).

Со тоа, Содја Лоткер на некој начин ја исполнува идејата на Памела Хауард за сценографот да биде визуелен режисер, со проширување на сценографијата и следствено на улогата на сценографот. Штом на сценографот не му треба традиционална сцена, ниту актер, ниту режисерска идеја или концепт, ниту театар со сите негови оддели, тогаш сценографот може да дејствува сам или може да се издигне на позицијата „режисер“, следен од други уметници. Со ова, доаѓа и следното прашање за разликите и/или преклопувањата меѓу режисерите и кураторите.

Сега, основајќи се повторно на речник, можеме да видиме дека овие две позиции во уметноста се прилично испреплетени меѓу себе, особено ако видиме како ги опишува Патрис Павис и во исто време ако ја имаме на ум улогата на сценографот како што е веќе опишано.

„Улогата на кураторот, позајмена од визуелните уметности и музеологијата, сè повеќе е паралелна со онаа на театарскиот режисер од 1990-тите. И двете го нагласуваат процесот пред финалниот производ, фокусирајќи се на естетското искуство на гледачот наместо строга конзистентност или читливост. Кураторите, како режисерите, обликуваат изложби и претстави со врамување и интерпретирање на уметнички дела или театарски елементи во просторен и интелектуален контекст. Оваа конвергенција го истакнува трендот кон интертекстуалност и хибридноста во двете полиња, предизвикувајќи ги традиционалните жанровски и стилски граници, а истовремено влијаејќи на ангажираноста и интерпретацијата на публиката“ (Pavis, 2016: 44).

Според тоа, можеме да заклучиме дека сценографијата еволуирала во посебна и независна уметничка форма при што сценографот е визуелен режисер или куратор, во зависност од елементите, алатките, предметите и субјектите што може да се користат.

Нашите искуства и поимања

По прегледот како еволуирале термините, поимите и сфаќањата во светот на театарот и изведбените уметности, се поставува логично прашање: Што е со нас? Дали ги следиме овие трендови и новите текови? Дали сме во контакт со случувањата на полињата или се држиме до традиционалните дефиниции со конзервативен пристап кон сè ново?

Со цел да се справиме со овие прашања и многу други што може да се појават, можеме да започнеме со тоа што ќе видиме што се случува во регионот, а потоа да завршиме со нас самите. Ако првично започнеме со термините, можеме да видиме дека имаме тенденција да користиме (повторно) различни термини за да го опишеме истото. Земајќи го српскиот јазик и нивните термини, бидејќи во македонскиот јазик се користат истите термини, тие ја преведоа „сценографијата“ на Памела како сценски дизајн. Термин кој официјално е објавен во 1996 година кога во име на Биеналето на сценски дизајн за прв пат се споменува синтагмата „сценски дизајн“. Автори на овој поим се Радивоје Динуловиќ, Милосав Мариновиќ и Ирена Шетевска (Dinulović 2017, стр. 17).

Овде, како што можеме да видиме, тие автори отидоа во спротивна насока од Памела Хауард, која го сметаше дизајнот за послаба позиција од сценографијата. Но, за ова има одговор, кој многу зависи од српската традиција на театар и сценографија, која повторно е доста слична на македонската. Имено, првите професори по сценографија во Србија биле сликари кои сценографијата ја сметале за област изведена од ликовната уметност. Со ваквиот пристап кон сценографијата, самите поими се поврзани со сликарството, а помалку со другите аспекти кои Памела ги вклучува во нејзиниот опис (Dinulović, 2017: 15).

Така, морале да измислат нов термин и дошле до „сценски дизајн“, термин кој има цел да ги опфати во себе процесите на размислување, создавање и реализација на слики во поширокото значење на зборот. Покрај тоа, во исто време се разликува од дизајн на сет, дизајн на сцена или театарски дизајн. Термин што Татјана го дефинира како поим што значи „создавање комплексна, синтетичка средина, физичка и метафизичка, во која сценската слика може да се изгради и да се замисли, а која се протега надвор од просторот на театарот“ (Dinulović, 2017: 22).

Зборувајќи за Србија, тие се лидери во регионот кога станува збор за сценографијата или сценскиот дизајн, бидејќи не само што успеаја да смислат поим за нивните цели, туку и да основаат отсек по Сценски дизајн⁴ на Катедрата за архитектура и урбанизам, при Факултетот за технички науки при Универзитетот во Нови Сад. Нешто што го прави овој факултет единствен во регионот.

Од друга страна, во Р Северна Македонија, се чини дека не нè интересираат вакви дискурси, а сепак кога станува збор за практичниот аспект на сценографијата/сценскиот дизајн, веќе неколку пати учествувавме на ПК, па дури и ја освоивме *Златната трига* за 2019 година (PQ Catalogue 2019: 609). И покрај тоа, ни недостасуваат овие перспективи за сценографијата не само на академските полиња, туку и во театрите.

⁴ <https://scen.uns.ac.rs/>

Референци

Aronson, A.

2005. *Looking into the Abyss*. Ann Arbor: University of Michigan Press

Aronson, A.

2018. *The Routledge Companion to Scenography*. London: Routledge

Dinulović, T. D.

2017. *Scenski dizajn kao umetnost*. Beograd: Clio

Howard, P.

2002. *What is scenography*. London: Routledge

Howard, P.

2006. 'Directors and Designers: Is there a different direction?', in Oddeay, A. and White, C. (eds.) *The Potentials Of Spaces: The Theory And Practice Of Scenography And Performance*.

Law, J.

2011. *The Methuen Drama Dictionary*. London: Bloomsbury

McKinney, J. and Palmer, S. (eds.)

2017. *Scenography Expanded: An Introduction to Contemporary Performance Design*. London: Bloomsbury.

Pavis, P.

2016. *Dictionary of the theatre (Terms, Concepts and Analysis)*. Toronto: University of Toronto Press.

Pavis, P.

2016. *The Routledge Dictionary of Performance and Contemporary Theatre*. Toronto: University of Toronto Press.

PQ Catalogue 2019

Онлајни извори:

<https://pq.cz/about-pq/>

<https://scen.uns.ac.rs/>

INTRODUCTION TO THE TENTH JUBILEE ISSUE OF ART ACADEMICA

This tenth anniversary magazine issue *Ars Academica* is particularly significant for all those involved in its preparation and publication, as well as for the general public. Throughout its years of existence, commencing in 2014, when the first issue was published, the magazine positioned itself in the Macedonian scientific domain, however, also more broadly by actualizing issues directly related to the spheres of activity publishing institutions. Each new issue meant a new challenge to improving its contents, expanding organizational potentials, posing provocative and current theoretical issues/matters and attracting new audience. Anniversaries simultaneously encourage us to make a recapitulation of the work done. Therefore, at the beginning, a few elementary questions and answers about the creation process, the idea, the format and the contents. Probably the first question that arises is '**What is *Ars Academica***'? It is a scientific-research journal of performing arts, unique in this sphere in our country. Its interdisciplinary setting and treatment of topics in the field of acting, directing, musicology, film, ethnomusicology, dance theory, production, yet also pedagogy, psychology, art history, etc. increase the readership and provide a wider scope of the covered topics. The past period has confirmed that a good "recipe" has been found in terms of conceptualizing and presenting its contents.

How did it all begin? In an entirely spontaneous conversation with my colleague Ana Stojanoska, the idea of creating a space where theories and practices of performing/staging (scene) arts can be interpreted, thought out and exhibited, was crystallized through further discussions and agreements. A space that will be a field for professional encounter, knowledge sharing, fusion of different views on and attitudes about theater arts primarily intended for the teaching staff, but also for all those involved in performance. The journal's policy is to encourage young researchers, and almost every issue has articles authored by the youngest generation, which establishes continuity and opportunity to promote their findings. The idea for the magazine would probably have remained just an idea, unless the managers at the time, the Dean of the Faculty of Music, prof. MA Gordana Josifova- Nedelkovska and the Dean of the Faculty of Dramatic Arts prof. Lazar Sekulovski, MA, had actively got involved which resulted in the publication of a double issue in the first year. At least so far, with one exception that resulted in withdrawal of the Faculty of Music Arts as publisher (2019 and 2020), all Deans and Deans' managers have unreservedly supported the magazine publication. It continues its existence by the resourcefulness of the current prof. Daria Andovska, MA, Dean of the Faculty of Music and Arts. prof. Besfort Idrizi, MA, Dean of the Faculty of Dramatic Arts. On this occasion, I would like to emphasize the support that the magazine receives from the University "St. Cyril and Methodius", Skopje.

What format does the magazine have? In the first drafts and projections, we agreed upon the necessity to create a magazine that will be internationally established and referenced. The first step was formation of an editorial board with members who will cover different areas (theatre, music, dance) and who come not only from Macedonia, but from the region and beyond. The first editorial board consisted of Sonja Zdravkova – Dzeparoska, Ana Stojanoska, Mishel Pavlovski (Macedonia), Ana Maria Bolja (Hungary), Dave Wilson (USA), Lada Durakovic (Croatia), Zoran Zhivkovikj (Serbia), Dunja Njaradi (Great Britain), Teodor Popov (Bulgaria) and Leon Stefanija (Slovenia). In the course of all these years, the corps of editors was hardly changed, but rather supplemented, and now it is composed of Ana Ana Stojanoska, Sonja Zdravkova - Dzheparoska, Ana, Mishel Pavlovski (Macedonia), Ana Maria Bolja (Hungary), Dave Wilson (USA/ New Zealand), Lada Durakovic (Croatia), Zoran Zhivkovikj (Serbia), Alexandra Portman (Switzerland), Robert Sazdov (Australia) and Leon Stefanija (Slovenia). The editorship is rotational, so the editor-in-chief changes annually. Each issue brings a treatment of a certain topic related to or initiated by the current situation (as an example I would give the previous issue which was dedicated to art in the times of Covid 19). Thematic directions are determined in coordination with the editorial board and correspond to globally actualized issues in the areas of interest. Articles are **peer-reviewed**. The dynamics is one issue number per year due to the need to prepare quality material, the review process, language check and translation, etc. The last four editions have been published bilingually in Macedonian and English.

What are the contents of this tenth issue? This tenth issue is dedicated to contemporary tendencies in art education and art production. Education with its own specifics is one of the primary prerequisites for creating a quality art scene. In conditions of open access to resources and scientific databases, education is changing much faster than before, namely because of this, reviewing new trends is essential. As a follow-up to the topic of education, the need to note new strategies in art, current affairs in a broader framework, as well as innovations in the performing arts is imposed. In this segment, issues are opened up about preparedness of the Macedonian cultural scene to accept and apply new expressions and aesthetics.

Particularly the current modern phenomenon of artificial intelligence and its usage in almost all segments of life was found as a topic in this issue of *Ars Academica*. Artificial intelligence is meticulously dealt with in Sasho Kokalanov's article, where the author in a pretty unique way presents the benefits and downfalls of using it in the process of writing drama plays. He gives examples of how various tools can be used and what their advantages and disadvantages are. The exposition of the methodology of Adiges in film production is elaborated in particular and fairly diligently in the work of Ilija Tsiriviri. Nikola Nastoski additionally continues in a direction of detailing the teaching methods in relation to the subject of voice technique. It reveals creative cores in terms of teaching content. This block dedicated to education rounds up the article of the author Ana Velinovska, who analyzes contemporary music and the ways of conceptualizing these educational curricula, which is a results of her experiences acquired in music centers in Western Europe.

The second topic exposed the issue of contemporary performance and its trends. The articles of Ana Stojanoska and Besfort Idrizi are followed up on matters about the scene, the stage design. Stojanoska's text is an excellent example of theatrical reconstruction, i.e. the

revival of the old Greek theater in relation to the performance, the conditioning of the specifics of the performance from stage space setting as a provocation in terms of modern readings/interpretations of the ancient theater. Besfort Idrizi's article depicts and interprets elements of scenography in detail and carries out their terminological and functional definition connected in contemporary performances. An entirely new sphere in the development of performing arts is exemplified in the article by Jovana Karaulić and Ksenija Marković-Božović from the University of the Arts in Belgrade. They write about a "green transition", that is, the implementation of environmentally sustainable practices in a theater.

Each of the selected articles that comprise this issue represents a deepening of research-theoretical approaches to a specific performing discourse and is expected to motivate and stimulate further research, discussions and practical application of the presented theses and views.

Prof. Dr. Sonja Zdravkova Djeparoska

THEMATIC BLOCK

EDUCATION

Sasho Kokalanov

ARTIFICIAL INTELLIGENCE PLAYWRITING EDUCATION

This paper investigates the integration of artificial intelligence (AI) tools into playwriting education, analyzing both the potential advantages and challenges posed by this technological development. While AI presents opportunities for enhancing idea generation, dialogue development, and story structuring, it also raises significant concerns regarding originality, authorship, and the total dehumanization of the creative process. Through a comparative analysis of past technological revolutions and a review of existing literature on AI and dramaturgy, the paper seeks to predict the impact of current advancements in AI on playwriting. Particular attention is given to the phenomenon of “academic laziness” and its potential evolution into “creative laziness”. The second section examines popular AI tools and their practical applications, while the third section focuses on ethical considerations, debates, and dilemmas. The paper’s key findings acknowledge AI’s potential to enhance creativity, but point to the essential importance of educators guiding students in the new tools navigation, with full awareness of the ethical implications of writing with the help of artificial intelligence. Educators must stress the importance of developing an original writing voice, understanding complex human emotions, and fostering critical thinking skills. The ultimate objective is to use AI as a tool to augment creativity, rather than as a replacement for human authorial genius and artistic vision.

Keywords: drama, education, artificial intelligence, technological revolution, creativity, dehumanization, transhumanism

1. Digital Immigrants and Digital Natives

It is not the first time that drama teachers have faced a technological revolution that plant them at the central point of the concept of digital immigrants and digital natives. The history of drama creation is interwoven with continuous adaptation to technological advances, and drama education necessarily follows these changes: from the use of printed texts and the entry into Gutenberg's Galaxy to the integration of digital tools at the dawn of the 21st century. Each change has reshaped the way educators and students approach the creative process, but not the creative process itself. Nothing, in fact, has ever compromised that process as much as the sitting of artificial intelligence (AI) on the throne reserved for the absolute master of artistic creation – the author.

Currently, the academic community is polarized on their views on AI role in playwriting. On the one hand, some express deep concern, fearing that AI could fundamentally undermine

traditional concepts of authorship and creativity, seeing it as a threat to the artistic playwright identity. On the other hand, advocates argue that these fears are unfounded, emphasizing AI's potential to augment human creativity rather than replace it.

This paper aims to explore a possibility of a balanced, symbiotic approach to an integration of AI in drama education, without excluding either the human author (from pedestal) or the machine. (in the process). In fact, it is not up to our willingness as drama teachers to decide whether we want to integrate AI into playwriting and, consequently, into playwriting education - as AI becomes inherently integrated into the operating system of our lives (or at least the lives of our students), we will inevitably have to adapt. When you are an immigrant, it is better to have a friendly attitude towards the native population. Hence, as you may notice, we revisit those famous two categories that place us in the position of either natives or settlers/immigrants.

When the American writer and educational theorist Mark Prensky first introduced the terms 'digital native' and 'digital immigrant' into public discourse in his 2001 article titled 'On the Horizon,' he'd certainly had in mind two counterpoints: man and technology, as separate entities, in a context exclusively on civilizational changes driven by technological development. What unites both groups is undoubtedly the inclination to cooperate, aiming for a civilizational leap forward. What divides them is that for the former, the digital world is a natural habitat, an environment with which they are inherently connected, while the latter have the inclination to accept the new digital world: either as a historical necessity, an inevitable evil, or as a tool for a simpler, more efficient, and/or more dynamic existence in the new circumstances.

The first major turning point occurred with the advent of internet, which brought about a general change in the way all skills, (including drama and dramaturgy), are taught, learned, and practiced. Today, we are facing -the second, when we are experiencing (or yet to experience) a new wave of digital change by an integration of artificial intelligence in the creative process, marking another transformative phase in drama education. This change threatens to completely alter the educational DNA of the new society because, this time, technology has not just changed the tools, but has penetrated into the essence of the learning process. Artificial intelligence will undoubtedly bring a new wave of digital immigration (and a completely different profile of a digital immigrant), even for those 'old settlers' who embraced internet without hesitation and got assimilated into the digital world.

It makes us look at the rearview mirror and go back a few decades to recollect the time when we were the generation who believed that with our Pentium 286 as our artillery weapon, we would tear down the bastion of history and laugh in the face of our teachers struggling with their Olympia typewriters. What can we learn from that first great digital migration of nations?

1.1. Lessons from the Internet Revolution

When the Internet emerged as a new civilizational reality at the end of the 20th century (and in the world of art as a new contradiction of fears and possibilities), drama educators and students were faced with a change that did not dramatically alter educational practices. Traditional methods of teaching drama still relied heavily on face-to-face interactions, physical texts, and workshops, albeit with adaptations to the new digital landscape, which initially involved searching the vast internet ocean or using emails, and later on, e-books and social media. Educators who are not born in the digital age—indeed, those first digital immigrants—relatively quickly adapted to (from today’s perspective a naïve complexity of) online communication, digital research, and new forms and media.

Although it led to emergence of phenomenon of 'academic laziness,'¹ where generations of digital natives considered internet their homeland and approached learning of/about drama with a belief that quick and easy access to information could create an impression to use the same “shortcuts” to acquire knowledge; however, without much contemplation was soon concluded that the internet offered certain advantages for drama education, at least in communication sense. It provided access to a wide range of resources, including online scripts, video performances, and scholarly articles, thus maximizing the democratization of information availability.

1.2. The Artificial Intelligence Revolution (a drama itself)

Artificial intelligence, often hidden behind the more euphemistic term 'machine learning,' is not a recent phenomenon, especially within the realm of computer engineering. According to the Cambridge Dictionary, machine or deep learning involves computers using vast datasets to learn how to perform tasks, rather than being explicitly programmed for them. This capability allows computer systems to enhance their intelligence with exposure to additional data. This is definitely not a new technology, the term 'machine learning' witnesses itself dating back to 1959, coined by Arthur Samuel, an IBM employee and a pioneer in the field of computer gaming and artificial intelligence.

The current anxiety among humanity stems from the advancement of machine learning within the context of transhumanism. This involves the potential integration of artificial intelligence with human natural intelligence—or even (more alarmingly), the development of a super-intelligent computer continually upgrading to rival human mind that has biological

¹ Technology has made students lazy by providing (1) easy access to content that would otherwise require significant effort, such as research and library visits, and (2) distractions like television and online entertainment. The availability of gadgets and e-text has changed students' behavior towards reading: they are reluctant to read from books and textbooks, preferring compressed, summarized digests, simplified manuals, and solutions available on their devices. The highly selective media environment, including social networking sites and online videos, has further contributed to the overuse of learning media, and students have found ingenious ways to use technology to cheat on exams and assignments.

limitations in processing and information storage, unlike machines that possess limitless capacities for learning and retention.

What has struck fear among the artistically gifted human population, (particularly those privileged to create), is the potential for AI to learn and produce original works of art. This phenomenon has caused hysteria, (especially among artists who use language as a primary tool of expression, such as playwrights, upon witnessing the first original poems² created by AI.2 The impact was akin to a cultural earthquake, with the fall of metaphor³ resonating as profoundly in the artistic community as the fall of Byzantium in the 15th century that reshaped the political map of Europe—arguably on an even greater scale.

Speaking of metaphors, let's use one: if the previous technological revolution led to supersonic possibilities that broke the sound barrier, this one presents /us with/ the (false) hope of discovering a god-particle of creation, breaking all boundaries at speeds faster than light... We'd better stop here and set aside the metaphors for later.

First and foremost, we're intrigued by who and what the new (digital) natives will be like. Can we even dare to speculate, given the unsettling questions that follow: What will generations of students, fully integrated with artificial intelligence, look like? Shall we still distinguish humanity and technology as separate entities? Are we going to educate cyborgs, or are they going to educate us? Will drama education remain relevant, or will it be commodified into free and premium versions like an app? If drama education persists, what forms of laziness will AI introduce—perhaps 'academic laziness 2.0'—if we use digital terminology?

As we stand at the outset of this new technological revolution, much remains uncertain at the time being, (particularly as governments and institutions are yet to effectively regulate AI) answers to many questions are yet beyond our current grasp. We can still take proactive steps, and rather than succumbing to unnecessary panic over the rapid advancement of AI, we can examine present controversies, considerations, and practical opportunities for drama and drama education using existing AI language modules.

The new wave of digital immigration can be followed by parallels and contrasts with the Internet revolution. Former digital immigrants who adapted to internet must now navigate the

² Considered the first book of poetry written by AI, the anthology titled 'I AM A CODE,' published in 2021, included poems that eerily foreshadowed the potential dangers humans may face with the emergence of robots. The AI, using a language module called 'code-davinci-002,' was initially created as a playful exploration of its capabilities among a group of friends. However, it quickly took a dark and disturbing turn, according to them. In the book, the editors wrote: "The book is not fiction, (but) the horror is real." The AI mimicked the poetic styles of renowned poets like Whitman and Wordsworth, yet it also generated its own original verses.

³ Much like the conquest of Constantinople, the conquest of the metaphor did not occur overnight. In a less publicized event, the first major scientific conference of information technology engineers on the role of metaphor in artificial intelligence was held before the turn of the millennium, in 1999, in Edinburgh, Scotland. The scholars' aim was not to conceal their findings from the artistic community. On the contrary, a selection of representative seminar papers was published in 2001 in a special issue of the journal 'Metaphor and Symbol,' titled 'Metaphor and Artificial Intelligence' . This issue edited by engineers presented their algorithms, challenging the myth of a metaphor as an exclusively human, "innate gift" beyond machine learning capabilities

challenge to integrate artificial intelligence into their teaching and creative practices because it is transforming the mere nature of creativity: challenging traditional notions of authorship and originality, sparking controversies whether AI application enhances human capabilities and expands creative boundaries, or numbs and anesthetizes authentic artistic creativity.

While we have yet to encounter digital natives in our classrooms (that moment awaits us), we are already familiar with the initial challenges facing digital immigrants. As previously discussed, these settlers are prepared to disembark into new territories, anchoring themselves onto a new changed world. They embrace this new reality, viewing it as a historical necessity, an unavoidable evil, or a tool for a simpler, more efficient, and/or more dynamic existence in modern circumstances.

The initial challenge we face is what we have termed 'academic laziness 2.0,' which we can now specify as 'creative laziness.' Similar to how the internet revolutionized access to information and communication, artificial intelligence is poised to redefine the creative process itself. This challenge extends beyond easy access to information and pre-digested knowledge; it introduces a new shortcut to creative solutions. For students already accustomed to digital conveniences, AI modules offer to perform a divine task that initially inspired their pursuit of drama education—creating new worlds. AI tools are already here, and regardless of regulatory state frameworks, they will persist and evolve. Our student will continue to use them, and our initial task is to teach students how not to be only unaware of them, but how to also ignite the power of their critical thinking.

The second significant challenge for educators is to establish an ethical and aesthetic framework for controlling the creative process. AI modules draw solutions from multiple authors and sources, necessitating that drama educators must teach students how to maintain control of their own authorial identity. This identity is a complicated (yet pivotal) amalgamation of ethical elements—such as moral attitudes, value positions, and beliefs—as well as aesthetic considerations: personal language, style, expression, and narrative signature voice.

It is with these two sets of questions that we will deal with in the rest of this article.

2. Playwriting Creation and AI Tools

The mentioned 'code-davinci-002' belongs to the so-called third generation *GPT (Generative Pre-trained Transformer)*. It is a language module primarily designed to produce text, although newer generations, such as ChatGPT-4, have already integrated functions for generating both images and videos.

According to *The Economist* (June 2020 edition), improved algorithms, more powerful computers, and an increase in the amount of digitized material fueled a revolution in machine learning. New techniques in the 2010s resulted in 'rapid improvements in tasks', including manipulating the language. However, it would be almost ten more years (June 11, 2018, to

be exact) before OpenAI researchers and engineers published a paper introducing the first Generative Pre-trained Transformer (GPT). The first model, GPT-1, was followed by GPT-2 in February 2019. GPT-2 had 1.5 billion parameters and was trained on a database of 8 million web pages. By the third generation, the excerpts from sites and books with which the AI is fed are measured in billions. And it will only continue to grow exponentially. However, let's leave these daunting numbers for now; they only serve to illustrate the vastness of the database in our context." (An understanding of AI's limitations is starting to sink in". The Economist. June 11, 2020. ISSN 0013-0613. Archived from the original on July 31, 2020. Retrieved July 31, 2020.)

Let's return now to our field of interest: drama and drama education. It has already been three years since the first theatrical performance of a play completely written by AI⁴ This provides enough distance to evaluate how things are today and to what extent AI is involved or could be involved in the play writing, especially for beginner authors or students learning the drama craft.

2.1. Features of the Most Popular Language Modules

As AI has moved out of the realm of data analysis and repetitive tasks and plunged into the realm of creative writing, /it presents/ a dilemma exists regarding how it can assist authors in crafting narratives for fiction, drama, and film scripts without disrupting their authorial integrity. The use of AI in writing goes beyond simple grammar corrections; it extends to concept development, plot structuring, character creation, and even dialogue crafting. Many authors believe that by harnessing the power of AI, writers can break through creative blocks, streamline their writing processes, and produce rich and varied narratives (Akinwale, 2023).

Teachers should be at the helm of using AI tools in the playmaking process and guiding students along the course, not under the table. AI modules can help authors and playwrights (and students, of course) in a number of ways. Here are ten very specific positions in which the tools can be used without compromising authorship: (1) Idea Generation: Provides prompts and new concepts to overcome writer's block; (2) Improving dialogue: proposing realistic and diverse options for dialogue; (3) Story Formatting: Assists with proper formatting and structure placement; (4) Character Development: Offers suggestions for characterization and character arcs; (5) Plot Structuring: Helps organize plot points and maintain narrative flow; (6) Editing and proofreading: Identifies grammatical errors and

⁴ Dr. Rudolph Rosa of the Institute for Formal and Applied Linguistics in the School of Mathematics and Physics at Charles University has received a two-year grant to work on a project linking artificial intelligence and theater. His team was tasked with creating two stage performances to demonstrate what AI itself can do and what its limitations are. The project was called THEaiTRE. In addition to Roza's colleagues from the Faculty of Mathematics and Physics, representatives from the cultural and artistic sphere, the Švanda Theater and the Academy of Performing Arts in Prague (DAMU) worked on it. OpenAI's GPT-2 language module was used. The Czech premiere took place in January 2021, symbolically 100 years after the premiere of the play RUR by Czech writer Karel Čapek in which the word "robot" was first mentioned.

suggests improvements; (7) Audience analysis: analyzes audience trends and preferences; (8) Language translations: With limited possibilities and quality (especially for languages that are not very widespread in the global framework, such as Macedonian), translates plays or lines into different languages; (9) Theme Analysis: Helps to identify the primary themes and motifs in the work; (10) Collaborative writing: Acts as a collaborative partner, offering feedback and ideas.

In anticipation of the so-called "killer app," ⁵⁵, i.e., the application that will completely conquer the interest and needs of drama writers with the support of AI, we have chosen two of certainly the most popular text generation modules: the already mentioned *ChatGPT* by *OpenAI* and *Gemini* by *Google DeepMind*, to conduct a little experiment. Namely, we asked *ChatGPT* and *Gemini* what their strengths and weaknesses were in writing plays, and then asked both module about each other, to cross-reference the answers and get a more objective idea of the accuracy of the resulting plays.

Here's an overview of the responses we received:

Questions	Answers from ChatGPT	Answers from Gemini
If you had to choose which literary genre Gemini is better at, would it be prose, poetry or drama?	Prose is probably the genre in which Gemini would excel most because of its strengths in language processing, contextual understanding, and ability to handle detailed and complex narratives. Prose allows it to make full use of its advanced abilities to create rich, coherent, and compelling texts.	For writing that prioritizes clarity, logic, and a factual basis, Gemini is a strong choice. However, for genres that rely heavily on emotional depth or artistic expression, it may be better suited as a refinement tool rather than a primary source of creative output.
Same question for ChatGPT...	Poetry is perhaps the genre in which ChatGPT shines most because of its creativity and wordplay, stylistic flexibility, ability to generate imaginative and innovative text makes it particularly suitable for poetry, which often relies on linguistic creativity.	Overall, ChatGPT's strengths lie in its ability to craft compelling narratives, making it a strong choice for prose writing. However, it can also serve as a valuable tool for generating ideas in other genres such as poetry or drama.
If I had to choose between Gemini and ChatGPT for playwright	For a play, ChatGPT is recommended for its strong capabilities in dialogue	For brainstorming and dialogue generation, choose ChatGPT. It can assist in developing

⁵ A computer application of such great value or popularity that guarantees success to the technology associated with; in a broader context: a quality or component that makes something worth owning or using (Merriam-Webster)

<p>and screenplay, which would you recommend?</p>	<p>generation, character development, and the interactive writing process. For a film script, Gemini can be more advantageous due to its advanced language understanding and contextual richness, which can enhance the cinematic quality of the scripts.</p>	<p>surprising plot twists, interesting characters, and exploring dialogue variations. To structure your work and ensure clarity, choose Gemini. It can help logically structure your play or script and ensure that the dialogue is clear and concise.</p>
<p>What are Gemini's strengths and weaknesses in playwriting?</p>	<p><u>Strengths:</u> 1. Specialization in Drama: They may offer more specialized tools tailored to drama and playwriting. 2. Structured Sequencing: It is better at providing structured script formats and locating scene breakdowns. 3. Dialogue generation: It has enhanced capabilities to generate dialogue that fits specific dramatic contexts.</p> <p><u>Weaknesses:</u> 1. Lack of emotional depth: They may lack the nuanced emotional depth of human writing. 2. Limits on creativity: Proposals may lack the originality of human imagination. 3. Cultural sensitivity: May not fully understand cultural nuances, leading to inappropriate suggestions.</p>	<p><u>Strengths:</u> 1. Clear Structure: Maintains a consistent and logical plot structure, important for a well-structured play or screenplay. 2. Concise Writing: Produces clear and concise dialogue, ensuring the script is easy to read and understand. 3. Factual Accuracy: Useful for including factual details in historical dramas or screenplays based on real events.</p> <p><u>Weaknesses:</u> 1. Originality: Struggles with generating truly innovative ideas or concepts. Dramas and screenplays benefit from fresh or unique stories. 2. Emotional Depth: Much like ChatGPT, it may not excel at portraying complex emotions or character development, which are essential for engaging an audience. 3. Creative Spark: Less effective in the initial stage where raw ideas and creative spark are key.</p>
<p>Same question for ChatGPT...</p>	<p><u>Strengths:</u> 1. Dialogue Generation: ChatGPT excels at producing natural sounding and engaging dialogue, which is crucial for theatrical scenarios. 2. Character Development: -Able to maintain different voices for different characters, ensuring consistency in character interactions. 3. Interactive writing process: -Allows for real-time feedback and iteration, which is useful for refining scenes and dialogue.</p> <p><u>Weaknesses:</u></p>	<p><u>Strengths:</u> 1. Creative Storyteller: Generates ideas, surprising twists and interesting characters. This can be a great starting point for brainstorming concepts for a play or script. 2. Dialogue variety: It can produce dialogues in different styles and voices, which will help you explore different character interactions.</p> <p><u>Weaknesses:</u> 1. Emotional Nuances: Can struggle with portraying</p>

	<p>1. Stage directions: -More specific prompting may be needed to generate detailed stage directions and physical actions within it.</p> <p>2. Subtext and Nuance: -While good at generating dialogue, conveying the nuanced emotional subtext that actors interpret can be challenging.</p>	<p>complex emotions or character motivations, crucial for dramatic impact.</p> <p>2. Logical consistency: plots or character behavior may become illogical or contradictory as the work progresses. This can be frustrating for the author.</p> <p>3. Scene Descriptions: Limited ability to provide clear directions within a scene or vivid descriptions of scenes, essential elements of dramaturgy and script.</p>
--	--	--

These answers can be practically useful, perhaps not so much for choosing which module to use (though the recommendation is to use several in parallel, with clear author guidance), but more for developing an awareness that AI cannot be an independent, authentic writer with its own contexts and subtexts. It also cannot capture the nuances in the psychological, emotional, cultural, or dialogic shaping of drama.

Writers bring a unique voice, style and perspective to their works, as well as the ability to understand and interpret complex human emotions and situations. In addition, the process of revising, editing and critiquing requires a human touch that machines are unable to provide. (Mihailo Zoin, 2023)

2.2. Structured AI Practicums Use for Playwriting

The renowned playwright, screenwriter, and director David Mamet, in his 'Playwriting Masterclass,'⁶ reflects on his experience lecturing at various universities and schools. He found that among his students, those from MIT (Massachusetts Institute of Technology) understood him the best—not those from the humanities or social studies, but the engineers from Massachusetts. Mamet suggests that they grasp the essence of a play as a system of interconnected gears: confirmed by Mamet- each part functions causally related with each others, and if one fails, the entire play may falter.

Having this into consideration, it's beneficial (without imposing creative limitations) to establish a structured approach to drama. These systems help keep the narrative gears turning, making it easier for less experienced authors and students not to lose navigation in their stories.

Certainly, these models should be introduced in the classroom only after students have mastered classical drama writing knowledge. Beginning with Aristotle's fundamental principle that every story must have a beginning, middle, and end, and incorporating the main elements of tragedy: story (sequence of events), characters, thought, diction, song, and

spectacle. Students should then progress to understanding the construction of dramatic action, which includes: exposition, inciting incident, rising action-plot, vicissitudes, crisis, conflict, escalation of conflict, climax, punch-twist, denouement- (falling action) -conflict resolution, denouement. After mastering key dramaturgical terms such as idea, theme, plot, protagonist, antagonist, motivation, events, dramatic situation, tension, point of view, action, rhythm, dramatic irony, recognition, moral dilemma, false end, deus ex machina, surprise, anticlimax, etc., and acquiring a deep understanding of dramatic structure—from simple linear settings in three or five acts to more complex forms like vertical, spiral, circular, inverse, mosaic, fragmentary, open, and collage...., students are prepared to confidently operate with the entire creative process.

Then, under teacher’s supervision, students can begin to 'play' and experiment with AI tools. There are several manuals available for using AI in the creative work of playwrights. We have consulted some of the most popular and best-selling editions on book trade platforms like *Amazon, Kobo, Apple Books, and Google Play Books*.

2.2.1. The ABCD of AI Storytelling

For example, in 'The Hollywood Model: A Step-by-Step Guide to Writing Compelling Screenplays, Dramas & Stories With AI & Prompt Engineering,' author Phil Akinwale suggests one basic model and three slightly more advanced ones. When a student writes a simple story, they can feed their AI tool these basics (ABCD):

- **(Action)** Action is the driving force of the story. It keeps the reader engaged and wanting to know what happens next. The action should be gripping and tense, and it should move the story forward;
- **(Background)** The background provides context to the story. It tells the viewer or reader where and when the story takes place and introduces the characters and their relationships to each other. The background should be rich and detailed, but it must not slow down the action.
- **(Character)** The characters are the heart of the story. The reader should care about the characters and want to see them overcome obstacles. Characters should be plausible and have clear motives;
- **(Drama)** The dramatic plot is what makes the story engaging. At the center of the plot is the conflict the characters face, driving the story forward. Drama should be -convincing and relatable, keeping the viewer engaged.

The ABCD model of writing with the help of artificial intelligence, according to the author, is a simple and efficient method for writing short and straightforward stories, whether they are one-act plays, full-length dramas, scripts for a short film, series episodes, or synopses that are yet to be developed (Akinwale, 2023).

The next three models (*HOLLYWOOD*, *BRAINS*, and *PLOTDRAMA*) provide a more structured path for novice playwrights to bring their ideas to life with the help of AI. Each model is an acronym, with each letter representing a series of instructions or tasks (*prompts*) that the author gives, which the AI must fulfill or respond.

2.2.2. The Hollywood model

Each letter of the mnemonic corresponds to a key stage in the development of the story:

- **H: Hook** (*Intro*): A story should begin with an event, dialogue, or scene that piques the reader's interest and immediately draws them into its world.
- **O: Origin** (*Background*): The author creates the universe in which the story unfolds. It includes the background, setting, and context for their narrative.
- **L: Lead** (*Characters*): Protagonists, antagonists, and supporting characters come to life at this stage. With the help of AI, their features, desires, fears, and motivations are developed.
- **L: Layout** (*Plot*): This is where the author maps out the main events of their story. Each event should logically flow from the previous one, forming an interconnected chain that moves the plot forward.
- **Y: Yield** (*The Punch*): This is a turning point, the moment that changes everything, moving the story towards its climax.
- **W: Wave** (*The Drama*): The emotional fabric of the story is added to the skeleton. The conflict escalates, creating suspense and tension that keeps viewers/readers engaged.
- **O: Ovation** (*High Points*): This is the climax, the point of highest emotional intensity where the main conflict in the story reaches its peak.
- **O: Outcome** (*Closing*): After the climax, the conflict is resolved and the author begins to tie up the loose ends, leading the narrative to a satisfying conclusion.
- **D: Detail Review**: Finally, it is suggested to review each element of the story for consistency, pacing, character development, and overall narrative arc.

2.2.3. The BRAINS model

While *HOLLYWOOD* provides an overarching structure, the *BRAINS* model focuses more on the essential elements of storytelling:

- **B: Background**: Setting, time, and context for the story.
- **R: Roles**: Characters and their motivations.
- **A: Action**: Events that form the plot and engage the viewer/reader.
- **I: Introspection**: An insight into the inner life of characters, their thoughts and feelings.
- **N: Next steps**: Increasing suspense and anticipation for what's to come.
- **S: Solution**: The resolution of the conflict and the conclusion of the story.

2.2.4. The PLOTDRAMA model

Unlike the previous two, this model (as the acronym itself suggests) focuses on the construction of elements of dramatic plot:

- **P: Premise:** Primary concept that drives the story.
- **L: Lore:** Details on the world that is being built and the background story.
- **O: Outline:** The key plot points in the narrative.
- **T: Twists:** Unexpected twists that keep viewers/readers' attention.
- **D: Drama:** Emotional conflict and tension.
- **R: Resolution:** Denouement and resolution of conflicts.
- **A: Action:** Significant character-driven events that move the story forward.
- **M: Moment of Triumph:** The ultimate triumph of the protagonist. (Or perhaps a *Moment of Truth*: moment when the protagonist acknowledges the truth would be more appropriate for European drama free from the typical Hollywood hero triumphalism.
- **A: Aftermath:** Consequences; tying up loose ends and resolving plot twists..

Each of these models provides a roadmap for young writers to explore, experiment, and expand the horizons of their own drama, thus eventually ultimately enriching their original, indigenous narrative through collaboration with AI.

2.3. Ethical dilemmas

Ethical issues related to creative writing in collaboration with artificial intelligence are notably intricate. Regardless of how deeply an author quenches content and dramatic solutions from AI tools, questions of originality and authorship persist. When AI generates creative text, who is the true authentic author? Is it the programmer who designed the AI and its code, the unknown individuals who provided the training data, consciously or unconsciously, or the user who directs AI to generate text with specific prompts? Copyright ownership becomes murky in such scenarios, requiring guidance from educators on these ambiguous matters.

The dehumanization of creativity is closely tied to the concept of so called 'creative laziness' mentioned earlier. Over-dependence on AI for creative writing risks complete devaluing human creativity, diminishing the essential human element in the creative process.

Another crucial consideration for educators to realise is the vast scope of millions of resources AI draws from simultaneously. The internet and the publishing, while rich in information, also harbor dark side and morally dubious or compromising content. Careless and uncritical user of AI can be exposed to various prejudices and misconceptions, which may unwittingly be verified as an author's, i.e. put their own signature on them.

In this context, there are also risks of misinformation and manipulation. Drama, through its subtexts, can be used directly or indirectly to spread propaganda and manipulate audiences.

Last but not least, discussions surrounding artificial intelligence also encompass genuine concerns regarding existential human issues, such as job displacement, social crises, and the disruption of fundamental social balance, irrespective of a country's level of development.

Certainly, these are just some of the ethical issues surrounding AI and creative writing. As AI technology continues to develop, new challenges will undoubtedly emerge. It is crucial for drama and playwriting educators to remain vigilant and engaged with these evolving topics.

3. Instead of a Conclusion: How to Remain Human

Let's revisit Prensky's concept of digital natives and immigrants once again. The essence lies in re-embracing the role of a digital nomad. It might be bold to draw such a conclusion, but from what we observe today, we sense a new era where changes are happening with such momentum that the "natives" may never return to our planet. Practically, we will all be settlers, learning to battle that life is constantly adapting to new technological (r)evolutions, much as we did or are currently doing with ICT (information and communication technologies), VR (virtual reality), or AI (artificial intelligence).

It seems that Nušić's irony is happening to us - it is better to see life in a drama than to see a drama in life.

In his book *Life 3.0: How to be Human in the Age of Artificial Intelligence*, Max Tegmark explores whether and how ready we, as guardians of the future of life, are to shape and control machines. According to him, the rise of technology, especially artificial intelligence, has the potential to transform our future more than any other technology. Thus, he poses critical questions: How will it impact crime, war, justice, employment, society, and our human essence? How can we benefit from automation when leaving people without income or, (more crucially), without purpose? How do we ensure future systems are more robust and healthier, so they do what we had intended without being vulnerable to human manipulation? Will machines eventually surpass all our tasks? What advice should we give the today's children about their careers?

Interested in Tegmark's answers? Are you truly prepared? Okay, then: "Advancements in computer performance are like water that is slowly turning the landscape of the globe blue. Half a century ago, it began covering the plains and displacing human accountants and record keepers, yet most of us remained on dry land -unaffected. Now, the flood has reached the slopes, and those of us on the foothills are contemplating a retreat to the peaks. We feel secure there, but at the current pace, even they will be submerged in half a century. I suggest we build Noah's Ark as that day approaches and embrace the life of sailors!"

What do these questions have to do with playwriting, unless you're penning a new script titled *Apocalypse Now*? Oh, great! Just remember the insightful thoughts of the outstanding writer Oscar Wilde, and you'll find the answer: "I regard the theatre as the

greatest of all art forms, the most immediate way in which a human being can share with another the sense of what it is to be a human being."

I believe that drama, as a reflection of life, will indeed have that pivotal role in the future: the most immediate way to teach young people to share the sensation of being a human. This will be a task for drama teachers as well, perhaps even more significant than their primary ethical and aesthetic mission – to shape students into playwrights.

References

Akinwale, Phill.

2023. *The Hollywood Model: A Step-by-Step Guide to Writing Compelling Screenplays, Dramas & Stories With AI & Prompt Engineering* (EBOOK). Mesa, Arizona: Praizion Media

Anderson, Michael; Carroll, John; Cameron, David (edited by).

2009. *Drama Education with Digital Technology*. London, New York: Continuum International Publishing Group.

Anderson, M.; Jefferson, M.

2009. *Teaching the Screen: Film Learning for Generation Next*. Sydney: Allen and Unwin.

Barnett, R.

2000. *Realizing the University in an Age of Supercomplexity*. Buckingham: SRHE Open University Press.

Bennett, S.; Maton, K.; Kervin, L.

2008. *The 'digital natives' debate: a critical review of the evidence*, British Journal of Educational Technology, 39(5), September 775–786.

Hussaini, Saif.

2024. *ChatGPT for Writers: Mastering Creative Writing with AI*. Saif Hussaini (self-publish).

Johnston, Lorraine.

2024. *Writing Fiction with ChatGPT* (EBOOK). Lorraine Johnston (self-publish).

METAPHOR AND SYMBOL

Vol. 16 (1&2), 1–3. *Special Issue on Metaphor and Artificial Intelligence*. London, New Jersey, Magwah: Lawrence Erlbaum Associates.

Negroponte, N.

1995. *Being Digital*. New York: Knopf.

Postman, N.

1993. *Technopoly: The Surrender of Culture to Technology*. Vintage: New York.

Prensky, M.

2001. 'Digital natives, Digital immigrants', *On the Horizon*, 9 (5). — (2009), 'H. sapiens digital: From digital immigrants and digital natives to digital wisdom', *Innovate* 5 (3), retrieved from <http://www.innovateonline.info/index.php?view=article&id=705>.

Tegmark, Maks.

2020. *Život 3.0: Kako biti čovek u doba veštačke inteligencije*. Beograd: Laguna.

Williams, Raymond.

1989. *The Politics of Modernism. Against the New Conformists*. London: Verso Books.

Williams, Raymond.

1979. *Modern tragedy (Rev. ed.)*. London: Verso Editions.

Zoin, Mihajlo.

2024. *ChatGPT od početnika do profesionalca*. Beograd: Kompjuter biblioteka.

UDK: 159.9.018:791.51

Ilija Ciriviri

METHODOLOGY OF ADIZES IN EDUCATIONAL FILM PRODUCTION

The Adizes methodology at its core advocates management that manifests itself through complementary teams. Application tools in this context envisage an approach to change – solving problems exploiting different skills. Film production, in turn, implies a management relationship that Adizes explains through terms that are actually the functions of management, therefore he lists them as follows: decision-making, operating, planning, controlling, organising, achieving goals, leading, motivating achievement. Hence, the synthesis of management theories and the doctrine of film production are the most adequate approach when introducing students to film production.

Keywords: Management, film production, tools, complementarity, problem solving, creativity.

Films are modified to depict reality to such a degree of authenticity that even stories set millennia ago in distant galaxies seem truthful and convincing. In historical or science fiction films this becomes obvious, as there is no such "reality" to use for the filming— nevertheless, it certainly also applies to stories set in everyday life, and even documentaries to some extent. Considering that it takes a small "army" of creatives, actors, technicians and other personnel to create this illusion, it becomes clear that one cannot go into production without precise preparation and planning. The task of a production manager basically involves this meticulous planning. This position is one of the most complex, responsible and diverse in the entire film production process. They imply challenges in many different areas and require legal, technical, organisational and psychological expertise. The production manager organises business, financial and operational aspects according to requirements set by the producer and is responsible for smooth running of all necessary activities for the complete realisation of the filming. They create a preliminary schedule, preliminary budget, (and further in pre-production approves the final schedule and budget, in addition to the producer), are involved in the negotiation and hiring of crew members, approve the rental of technical equipment, supervise the rental of filming locations and securing the necessary permits and consents. They have a key role in ensuring the efficient and effective operation of the crew, within the budget and schedule, and are the main link between the production team and all other departments that make up the crew. The production manager has a clear perspective at

every stage of the realisation of the film project. The job of a production manager gives the production the necessary structure in which artists can create their vision.

Generally, the professional development of a production manager progresses to producer. In essence, the producer exceeds the scope of professional skills, knowledge and responsibilities of the production manager and complements it with strategic planning. If the work of the production manager is crucial in short-term planning (at the production level), the work of the producer must take into account the current position of the organisation and where it envisions itself in the future through its products, that is, concrete film works. In other words, not only is the producer responsible for the making of the film, but is also for its marketing aspects and exploitation. Therefore, the thorough and creative work of the producer is to a certain extent subject to experience achieved through work of the production manager, or management of the film production process in its entirety (pre-production, production and post-production). The best way to gain this experience is through detail-oriented practice on set and in the production office. All this is important because the authority of a producer of the film set first of all comes from the resourcefulness of the tiniest details of the film set, in and out, that contributes to realisation of the planned film product - aesthetically and from the aspect of management.

This exposition in the specifics of film production is crucial because it emphasises the necessity for systematisation - or the establishment of some kind of process. The term "planning" is mentioned several times, but its true meaning for film production can only be understood through management. Future filmmakers, producers and production managers face this problem at the very beginning of their studies. The methodology of Ichak Adizes is useful for mastering the primary management problems that are an inevitable part of every production, of every form. Furthermore, in this text, the basic aspects of management are dissected in order to better understand them in the context of a film production. Adizes' methodological approach develops tools that are compatible with the complementarity of a film crew.

In his work "Mastering the change" Adizes implies, among other things, management universality and its use. Hence, methodology is not applicable exclusively to film production in the short term, but also in the long term in the management, that is, the production management at a level of an organisation in a specific environment. Thus, the skills that students will acquire during practice through shooting turn into experience necessary for a producer - whose job goes beyond a raw management of a project.

In order to be able to discuss tools that derive from methodology, it is useful to first elaborate on the term "management" itself. Synonyms that offer an appropriate definition are: *decision-making, operating, planning, controlling, organising, achieving goals, leading, motivating, realising, etc.* All refer to unidirectional processes. A manager decides what needs to be done, and the those being managed represent the means to achieve that goal.

This indicates that a manager is anyone who, in addition to being responsible for his work, is also responsible for at least one other person. In this sense, there is departmentalization in the film profession. All departments (directing, camera, art, production, costume, makeup, etc.)

have their own boss who is responsible for the work of the entire department - in an aesthetic and functional sense. Most of the time they are the creative ones, since it is a (collective) art, and their closest collaborators can only be technical personnel (e.g. carpenter in art dept., third camera assistant). What is challenging is to find a manner in which both technical and creative team are guided and motivated towards successful realisation of the project. For the production manager, and further the producer, it is important to understand why each of the film crew is involved in the process. It is important for them to understand that creative personal contribution and outcome of the film is far more important for the authors. At the technical part of the team, for example accounting, the creative outcome, and therefore the aesthetic one, is not important at all, only the financial remuneration. The needs of each member of the film crew are important with the intention of more appropriate synchronisation towards the realisation of the common and final goal - a film with specific artistic and commercial values.

Functional Approach

According to Adizes, the role of management must be understood through the function it performs: *why* is it needed? That function should be detached of all influences and should be the same whether managing a smaller crew, a complex production or a long-term organisation. It should be the same process. The only difference is in size and nature of the unit being managed. This relationship is based on the premise that change is constant. In the case of film production, on a micro level, a change exists in every successfully completed shooting day. It is changed, that is to say, the shooting plan is realised, the number of scenes to be shot from the script is reduced. In addition, as much as this change is positive, it still implies problems in the realisation of the film work. The functioning of the film set in optimal conditions ends with the realisation of the schedule for that day. Each new following day is a change that brings the same problems as the previous shooting day: new locations, new scenes, appropriate costumes, make-up, scenography, props, transport, filming equipment (camera, light), stage equipment, transport... This disruption of current comfort in organisational sense, further alludes to finding solutions so that filming can (continue) to be realised. It can be concluded that a change imposes a problem, and the problems require their solution so that the process can continue. Management is a system that synchronises these three key elements. Just for the filming process, there will not be any changes, therefore changes will happen only when filming is finished. Certainly, the nature of film production requires successive processes such as post-production and exploitation of the film. These in turn imply another system of changes, problems and solutions.

Creating a film is about solving problems, and growing up means being able to solve larger problems. The purpose of film production is exactly that: to solve today's problems and prepare for tomorrow's. This is necessary because of the changes. When there aren't any problems, there is no need for management, and there aren't any problems, only when there is no activity. To manage means to be active, and to be active is to go through changes and

problems they carry. In this way, the organisation is proactive, not reactive, rather defensive in relation to the circumstances. On the contrary, it creates them.

Managing with changes involves two separate processes. First of all, it is necessary to decide what needs to be done, then to implement decisions. With this, the methodology is implied on the following diagram:



Due to these reasons, managers in the film production - production manager, line producer, producer (mostly these three positions) use several well-established tools that are crucial for making appropriate, correct and real decisions. Decisions are only as good as their outcome is, taking into consideration the circumstances of the actual decision implementation. The most established tools that facilitate the production process are the script itself, the filming schedule and the budget. The script, in addition to its primary artistic value, is a kind of blueprint for the action in the film - which is impossible without locations, camera (filming), scenography, stage technique, costume, make-up, special effects...

Shooting Schedule

The shooting schedule, that is, the operational plan, describes in detail the work planned for each day separately, throughout the filming phases. The schedule, as well as the budget, are responsibility of the production department, and hence, the schedule is usually made by the first assistant director, usually in collaboration with the production manager and/or (line) producer. The schedule generalises the basic needs necessary for the continuity of work of all sectors in terms of locations and shots, so that those elements are then put into function of space and time, determining the sequence of locations and shots that would be shot at those locations, to how much time should be spent on filming. The schedule should be as meticulous as possible, but also as flexible as possible, due to danger of unforeseen events or effects of "vis major", so that in such a case the intervention would be minor and "painless". The form of the plan in most cases is a graphic representation that ensures rationality and transparency of the entire filming schedule.

When it comes to the schedule and its preparation, it implies two phases:

a) preliminary filming schedule and b) closing, final schedule. What stands between them is the final variant of the filming book and several weeks of various preparations when changes from one plan to another occur.

The most frequent case in practice is that the preparation of the preliminary filming schedule commences immediately after the "preliminary preparations" phase. Namely, that phase ends with a completed script and an assessment of the artistic, production-technical and economic possibilities for the screenplay of the script. The filming schedule is made only according to a script breakdown.

The development of a script infers a fairly complex and demanding work in which all peculiarities contained in the script are singled out for each scene separately. The objective is to isolate technical details of each scene, so that the corresponding film sectors can then be grouped together.

The production starts from the locations, i.e. whether it is interior or exterior, as well as from the period of the day when it will be filmed (day or night). One day of filming is taken as a unit of measurement. The schedule cannot take place according to order of the scenes written in the script (nor in the filming book), because it is totally irrational from an organisational and financial point of view. The most rational is to determine the schedule according to places (locations), objects and part of the day. This certainly would simply work in ideal conditions, but the filming schedule is calculated according to the item of the budget that represents the biggest expense; if they are actors, the plan will be tailored so that the work with the actors is completed in the shortest period of time; if it is some particular expensive technical equipment (e.g. underwater shooting equipment) it is adapted to the equipment, and so on. According to the complexity of the shots, if there are more complicated shots, it will be oriented around how many shots can be shot per day and in what order they will be shot. In this context, it is necessary to consider and foresee the time of packaging and transport from one set to another, the necessary time (needed) to make a set, the time needed to transport a costume, make-up... It is also necessary to predict the time-change from day to night and vice versa.

As far as the final filming schedule is considered, it is directly proportional to the final budget, that is, if the schedule is significantly prolonged, it will inevitably lead to higher costs. That is exactly why the deviations from the preliminary to the final schedule are not that immense; the approximate filming time is determined in the preliminary plan.

The first following operation that must be done is the development of the shot list. Similar to the development of the script, it also implies grouping of all the shots with everything they contain, in terms of both artistic and technical elements, according to locations where they will be filmed.

In the final schedule, due to the conciseness of the shots in the shot list, despite their exact number, the time required for their shooting can be roughly determined. It implies that this plan will contain a relatively more realistic number of days of filming. Some scenes, prior to

being worked out from the script in the shot list, may seem more complicated or simpler, which undoubtedly affects the schedule. Due to the possible change in the filming duration of each of the frames, consequently, there may be a change in the order.

Furthermore, the final schedule is made in the immediate preparation phase, with the fact that, of course, it is necessary to prepare the shot list first, to have it approved by all departments, to prepare a report from all departments, and to harmonise those reports, and only then to approach the preparation of the final filming schedule, which will contain all the remarks from the elaborations of the remained sectors.

Financial Plan Or Budget

With the financial plan or the film budget, the overall volume of financial resources that are needed for a production of a film part and the method of spending during a production, i.e. the cash flow (cash flow) of the foreseen monetary resources are determined. The budget is created during the preparations for filming, as a completed act of a planned work creation. And in the case of the financial plan, the model of a feature film is taken as a benchmark for its general form, because it has a strictly defined form and content. The budget is created based on development of the script, if it is a preliminary budget; or on the basis of development of the shot list, the elaborations of individual sectors of the film crew and the operational plan of work (shooting), if the final budget is made. It is done in this way, because a financial plan is essentially a plan of needs and a plan of filming, only translated into a language expressed by numbers, that is, money. During film preparations, the material, the technical and the personnel needs are also taken into account, which when put into function of time, space and price, will bring us to the final budget.

In the end, in order the film to be able to experience its realisation, it is necessary that everything found as calculations, pre-calculations and notes on a bunch of different pieces of paper, be synchronised in these two plans and the filming book, in order the film crew to get an opportunity for coordinated work.

With a financial plan or film budget, the overall amount of financial resources that are needed for a production of a film part and a way of spending during the production, i.e. the cash flow of the foreseen monetary resources, are determined. The budget is created during filming preparations, as a finalised act of the planned creation of the work. In the case of the financial plan, the model of a feature film is taken as a benchmark for its general form, because it has a strictly defined form and content. The budget is created based on development of the scenario, as long as a preliminary budget is concerned; or based on the elaboration of the shot list, the elaborations of individual departments of the film crew and the operational plan of work (schedule), if the final budget is made. It is done in this way, because the financial plan is actually a plan of needs and a plan of filming, only translated into a language expressed by numbers, that is, money. During film preparations, the material, the technical and the

personnel needs are also taken into account, which when put into function of time, space and price, will lead us to the final budget.

Just like the filming schedule, the budget has two stages: a) preliminary budget and b) final or closing budget. The development of both the preliminary and the final budget comes after the corresponding stages of the schedules. Conditionality appears due to the fact that everything in the schedule must be provided for each appropriate stage of the overall production. Whatever is in the shooting script/book, it is also in the schedule, and everything contained in the schedule is in the budget.

Even in the most ideal circumstances of film production, a financial plan is not reached by planning financial costs according to ideal needs, but it begins by possibilities or determinations (even limitations) of the producer. Before approaching a financial construction production, financial frameworks are always determined in which the production costs of a film work can range. Depending on the power of the producer, the significance of the project, the merit of the director, the popularity of the actors and a number of other benchmarks, it is clear in advance whether preparations are being made for a film worth ten thousand or thirty million euros. The costs of filming depend much more on predetermined elements rather than on objectively determined needs arising from the script of the future film. There is no opportunity to determine the actual general needs for shooting a script, because one and the same script can be shot with a completely different amount of funds. The financial plan has several parts, because it is divided into units that cover related production costs.

When talking about budgeting, it is necessary to mention the division of an entire financial structure into so-called "Above and Below the Line". A term that originates from American cinematography, and is used all over the world.

Above-the-line budget items include the immediate, direct costs of production: copyright buyout, screenwriter, director, big name actors – in other words, all members of the film crew whose name is on the "first strike" in the public for their particular contribution to the artistic value of that film. However, it also does not necessarily mean that it's always about artistic value - sometimes "Above the line" can include some producer names that would sell the film more easily. Basically, these are non-series costs, when it comes to a movie. It may be a bit absurd to say that the cost of the actors and the director are "non-series", but the absurdity will disappear when the "series" costs are also considered.

“Below the line” include all those expenses that refer to the other needs of the film. They include: other film workers, skilled, semi-skilled and unskilled, rental of equipment, costumes, make-up, accommodation, transport, etc.

Another general division of the budget is sometimes encountered, consisting of three parts:

1. Pre-production costs
2. Production costs

3. Post-production costs

Both budget divisions have elaborated chapters according to the type of expenses, such as: filmmaking techniques, lighting, costume design, set design, travel expenses, sound processing, picture editing, etc. It is of particular importance that in the financial plan the quantities and prices of all expenses should be specified and worked out in detail, because the financial plan, in addition to the filming schedule, is the most important act that monitors and manages the course of filming.

Finally, in order the film to be able to experience its realisation, it is necessary that everything that is found in a bunch of different documents, such as calculations, pre-calculations and notes, be synchronised in these two plans and the filming book, in order the film crew to get the possibility of coordinated work.

This more detailed analysis of the schedule and budget indicate that there are many complex factors that ultimately influence the decision made. The methodology developed by Adizes indicates that a good manager will take into account all the relevant ones to the desired outcome. If any of these factors are missed when making a decision, or intentionally left out, it will not mean prolonging the decision, but will only establish it as such – a wrong one. To clarify, not making decisions, or making partial decisions by themselves implies a solution to the change. In this case, a bad solution, that is to say, a bad decision which finally leads to bad management.

Good management represents democracy in decision-making, and dictatorship in their implementation. When creating production plans, the production manager and producer must be open to all aspects, creative needs and technical challenges, but once those decisions are made then they must be ruthless into their implementation. Adizes calls democracy in decision-making and dictatorship in their implementation - “Democraship” (Adizes, 1994). Management is a quality when there are quality solutions that are effectively implemented.

Not any decision is reached in a vacuum. The decision is made in order to accomplish something. A decision is good if it achieves good results. The quality of a decision should be assessed through a prism of an impact it has on the system for which it was made. Therefore, if a decision can make the organisation effective and efficient in the short and long term, then that decision is a good one. Short-term decisions in film production refer to the filming process itself, while long-term decisions refer to the exploitation of the film, and thus to the overall activity of the organisation.

If the decision does not lead to effectiveness, then it is not a good decision. In the short term, the production is efficient if the immediate short-term activities are functional (realisation of the filming schedule). A decision is functional if it satisfies the immediate needs for which it was made. For example, a set of scenes on a shooting day. If those scenes are filmed successfully (according to aesthetic and organisational principles) then a good decision has been made.

Long-term activity means that the production accomplishes the purpose it exists for. Short-term effectiveness means that what the production is doing brings it closer to satisfying that goal. Full realization of the filming schedule means a successful completion of filming, and finally a film with a successful exploitation. Exploitation of films in continuity means a successful organisation (film producer/production company).

Bringing about effective and efficient solutions create additional value. Usually, the focus of film productions is on their function in society via art they influence that respective culture, then on the value it should create (the quality of the film itself) and finally on minimising the costs of creating that value (economic implications). One should start with how to create value. The long-term focus should be on how to contribute to the larger system to which the organisation belongs. The focus is on how to accomplish the purpose for which the organisation exists.

The film crew is interconnected through the need to create a piece of work, and this is the ultimate goal of an organisation. Above all, the authors and the technical team accommodate the final goal - a finished film - through their functional connection. The final reason for the existence of any system is *integration*, the role of I (Integration). The process of recognizing a new need that satisfies the final goal - a shot film - is *entrepreneuring*, role E (Entrepreneuring). The film production itself, the shooting, satisfies the need for mutual connection in that moment of *realisation*, or the role P (Performing.). The producer, and thus also the director of a film, establish a system through which the filming is carried out efficiently. It is *administrating*, role A (Administrating).

These roles, or functions distributed throughout the film crew actually constitute a complementary team. Role P focuses on *what* needs to be done now and derives from *why* what defines the organization is being done. In film production, it is the mere shooting of a film, which for many of the film professionals is the biggest challenge. Role E focuses on the *what* for the overall operation of the production company in the market. It treats the long-term needs. Long-term and short-term, all activities are aimed at interconnection. The I role, that is, *why* anything is done at all, is the final and constant need, integration. The process of recognizing a new necessity that will encourage and express that mutual integration is entrepreneurship. The act of satisfying a need is to provide a required service, the P role. In film production, this is the essence of a producer, taking the initiative to obtain a film whose exploitation ensures the long-term operation of the organisation.

The functions listed above work together in an organic system that is conditioned by their complementarity. To be effective in the long term, the organisation should act like a hand where no finger is necessary. In such an organisation, teamwork should be performed in such a way that everyone supports the other (Adizes, 1994: 47).

Finally, to manage a change, a decision needs to be made and implemented. Good decisions make the organisation efficient and effective in the short and long term. It is thus functional, systematised, proactive and with organic consciousness.

Short-term efficiency means using the fewest resources, including preparation time, to accomplish an objective. This requires an organisation that is managed, systematised and organised. And that is the basis of discipline.

For long-term efficiency, an organisation should be integrated through cooperation of all sectors in order to realise the intended goals and values.

If everyone involved cooperate and are in synchronisation, the organisation will be efficient in the long run. Therefore, it should recognize the necessities of the authors and the market and create a system that mutually indulge the needs.

References

Адижес, И.

1994. *Овладување со промените*. Скопје: Детра.

Cleve, B.

2012. *Film production management*, 3rd Edition. Oxford: Focal Press.

Pankow, M.

2008. *Component-based digital movie production: A reference model of an integrated production system*. Wiesbaden: Gabler.

UDK: 378.015.3:159.954]:792.028.3

Nikola Nastoski

VOICE TECHNIQUE – OR MORE ABOUT CREATIVITY ON THE COURSE FROM THE TEACHING UNIT TO THE APPLICATION OF TECHNIQUES IN ACTING

Abstract: This paper talks about the course a student should take/explore within the subject Voice Technique during all eight semesters of an educational process of the Department-Acting, undergraduate studies. How students start from the basics of shaping their voice and discovering techniques needed to control it and how those techniques become realistically applicable in acting. The paper deals with the research of the subject professor in creating certain games/etudes through which students learn, in a creative way, how voice techniques should be practically applied in their acting creations. In this way, students are put in a situation to learn how a technical exercise becomes a practical tool in their career. In this way, the need for introducing creativity in technical subjects is explored, all with an aim that the students become more engaged within the subject frame and learn the practical application as easily as possible, thus reducing the possibility that this subject remains at a level of certain techniques that students learn, but do not apply; to be able to create conditions for a full implementation of techniques in acting so they become one of the foundations on which these future professional actors would build their careers.

Keywords: Teaching, voice technique, students, acting, creativity.

Introduction

Within the educational process of actors, some subjects are in direct service of acting creation and those same subjects are really important for the direction in which those future actors develop. One of those subjects is Voice Technique, a subject that deals with the actors' voice as one of the basic tools they use in their future careers. An actor's voice is one of the most essential things that needs continuity so it can survive in good shape and be used in its full potential. Patsy Rodenburg will write in one of her books that at the beginning of their training, only a few young actors realize how fundamentally valuable their voice will be in the course of their careers. For them, acting is just performing roles in plays. They have yet to think of their bodies and their voices as instruments that they ought to learn to "tune in" properly and use in different ways to accommodate different kinds of characters and texts. They have yet to unravel how they are going to learn the stages their voice recognition journey will take them to. (Rodenburg, 1997, pp. 12-13) What students of acting learn from the very beginning of this subject is that when it comes to their voice and its use in theater art, things do not happen overnight and that a base of a good vocal apparatus is the continuity in

doing exercises, as well as constant upgrading of exercises used for a warm-up, but also how those exercises overcome the obstacle from an ordinary exercise and become useful in the everyday acting work.

One lesson of the subject Voice Technique looks like this – Warm-up for about 15 minutes – which starts with physical warming up of the body, but with certain intervals of inhalation and exhalation to warm up the speech/respiratory apparatus as well. Then we move on to warming up the face - facial gymnastics, including exercises for the tongue and the jaw. Then we move on to voice opening with simple vocal exercises so that at the end of this warm-up we can come to diction exercises that help better articulation of words. All this is just a warm-up and preparation part for the rest of the class. Once the students are well warmed up so that there is no unnecessary stress on their voice, we know that they are ready to continue with the rest of the voice exercises that change each class and are replenished every next semester depending on the needs of that respective semester and the progress of each student in the process of discovery of their voice. Rodenburg would add to this that her goal in the first year of training is to make the voice such an essential part of the actor's physical being that it actually becomes an extension of them as well as of their talent. A properly rooted and balanced voice is fundamental to the acting process, no matter what method or acting school an actor attends. (Rodenburg, 1997, p. 18)

The Creative Path

Within this subject, there is a downfall in the development of the actors and their voices, and that is the downfall that a large part of the exercises that are taught and applied remain only at a level of just drill- exercises and nothing more.

Nonetheless, the biggest challenge for educators of this subject is to find a creative way and approach to each of the students individually in order to guide them into realisation what the practical application of these exercises means in the acting profession. If that course is neglected, then the downfall mentioned above arises for the students not to comprehend the parallel and be skilled with certain exercises and techniques that they will not know how to apply. Cook and Boston in their book dealing with teaching breathing techniques while speaking will write – “The challenge facing all those involved in the training process is how to adequately communicate their knowledge and how to ensure that "factual" information is properly presented. In the process of increasing brain knowledge that reveals how factual information is received in one part of the brain, but not in the other part where vocal and physical habits are processed, it becomes increasingly important to initiate sophisticated processes that will enable real and permanent change that would actually take place based on more holistic approaches. In this context, to create a conscious dialogue between the mind and the body all to help understand existing patterns of vocal and physical connection and to help create new ones.” (Jane Boston, 2009, p. 18 -19)

What I, as an educator, practice as a principle for sitting this subject is one of the ways I try to introduce - creativity in the application of the exercises. The exam consists of two parts, the first part is when students sit an exam individually with assigned technical exercises that differ each semester and depend on what the focus is on at that given semester. The second part is when we have a creative use of those and similar exercises when creating short scenes in which the student's task is to find a way to apply the exercises in a certain specific

situation. What I, as a lecturer, have noticed during these tasks from the second part of the exam is the positive impact of the student's interest in creating scenes/etudes themselves, and in the process of creating, they repeat the exercises much more intensively and more often than it is a case where they just have to repeat the exercises without any objective, but simply just as a drill-exercise. Hence the interest in writing this text arose. When it comes to students at artistic faculties, one of the most important thing is that their greatest quality is their creativity. What we as lecturers must keep in mind in our educational process is the importance of our influence on students' creativity; we must create an opportunity for their creativity to develop, give a space where each of the students can obtain an opportunity to enhance things in their unique way and thus create their distinctive view of the exercises in this case, and through that experience to realize how those exercises become a particular guidance in their career. Grujic-Ehrenreich in her book, in which she talks about voice education of actors, writes - "According to some understandings from the past, and by which many are still guided today, there is nothing more complex than the voice technique, nor more monotonous than the voice technique. This not-so-pretty rehearsal of the vocal techniques through which voice perfecting was made a hardship for decades, and through which man/human was turned into a machine, equipped with technical efficiency, completely omitted by the fact that they are made of flesh and blood. The rigorousness of some techniques that achieved effects with extreme physical and mental efforts is, fortunately, a thing of the past today. Modern methods of voice technique that are intended for actors start from the fact that voice training should be spontaneous, that is, easily accessible, so that, in other words, it should become a pleasure and a creation." (Grujic-Ehrenreich, 1995, p. 45)

From Exercise to Scene/Etude

In this section, I will go into a more detailed analysis of what the process of transitioning an exercise into some kind of etude/scene looks like. As an example, we can take one of the simpler exercises that are done in class as an example, which is the following exercise:

Bi-Be-Ba-Bo-Bu,

Biribi-Berebe-Baraba-Borobo-Burubu,

Girili-Gerele-Garala-Gorolo-Gurulu

Glanagli-Glanagle-Glanagla-Glanaglo-Glanaglu

Reptili-Reptele-Rapltala-Roptolo-Ruptulu

Riliri-Relere-Ralara-Roloro-Ruluru

Lirili-Lerele-Larala-Lorolo-Lurulu

Rilire-Lirili-Relere-Lerele-Ralara-Larala-Roloro-Lorolo-Ruluru-Lurulu

It must be noted that in addition to these combinations, there are others similar to them, these are just an example of the many that exist.

This exercise refers mostly to warming up the speech apparatus, as well as improving diction. When doing this exercise, you should pay attention to the correct pronunciation of each of the voices, work quickly and take two combinations, and pronounce them three times per breath exhalation. This is a basic operation of the exercise and as such is part of a traditional warm-up at the beginning of almost every class. This is a good and useful exercise and the students love it, take it as a challenge from the beginning, and try to get better with each repetition. However, the problem comes when students manage to achieve a certain satisfactory level of doing this exercise, it is then when they start to lose interest and stop practising. What we said above is that one should always enhance students' creativity and thus encourage them to repeat the exercises, which should not be just an imposed drill repetition, but something they will do with contentment. When they do things with pleasure, they invest much more into the exercise itself and the results achieved in terms of their voice and diction are not only much better in a shorter period, but on the other hand, they are sustainable, not just immediate results. Therefore, the idea of this exercise to become a creative process is the following – students are assigned to take these combinations of voices and blend and tune within a song (usually a currently popular song), in this case, it was Believer by Imagine Dragons. Students listen to the song and use the combinations themselves to replace the original lyrics and thus make a creative scene/etude on their own which they then repeat with great contentment. In the process of searching for the appropriate combinations to use, students spend a lot of time, but it is a precious time spent because in this process they repeat the exercises countless times, all to find the perfect combination. Thus, in the course of this process through their creativity, they design an interesting work of art, while repeating the exercises much more, rather than if they just have to halt and only repeat the drill combinations in a monotonous and repetitive way, as presented above. Through this creative process, they encourage their creativity, and at the same time do what their primary task of developing their voice is. During this process, they came up with the following combination of the song given above:

Biribi Berebe Baraba Borobo

Girili Gerele Garala Gorolo Ruluru uuuuu

Riptili ruluru uuuu

Britiri Bretere Brataro Brotoro

Glanagli Glanagle Glanagla Glanaglu Ruluru uuuu

Riptili Ruluru uuuu

Bi Be Ba Bo Bu Bi Be

Pi Pe Pa Po Pu Pi Pe

Wi We Wa Wo Wu We

Biribi Berebe Baraba Borobo

Ki Ke Ka Ko Ku Ki Ke

Zi Ze Za Zo Zu Zi Ze

Si Se Sa So Su Si Se

Bi Bi Bi Bi

Biiii

Pipi Pepe Papa Popo Pupu Pupu

Didi Dede Dada Dodo Dudu Dudu

Titi Tete Tata Toto Tu

Gigi Gege Gaga Gogo Gu

Kiki Keke Kaka Koko Kuku Kuku

Biribi Berebe Baraba Borobo

Girili Gerele Garala Gorolo Ruluru uuuuu

Riptili Ruluru uuuu

Pi Pe Pa Po Pu Pi Pe

Di De Da Do Du Di De

Ti Te Ta To Tu Ti Te

Girili Gerele Garala Gorolo

Riliri Relere Ralara Roloro

Lirili Lerele Larala Lorolo Lurulu uuuuu

This combination is sung with an instrumental version of a song to learn the rhythm, and when afterwards presented within the second part of the exam, the creative part as we call it with the students, this combination of voices is performed without accompanying music. Students repeat the combination enough times to learn it in its entirety and be able to perform it themselves. Thus, the objective of introducing creativity in the exercise process is completely fulfilled, the students had done the exercise many times more than when they were just left to drill a monotonous repetition of the same. When it comes to the voice and its connection to acting and how it is used, these exercises are really useful because they allow the actor to practically experience how an exercise would be used in a creation of a scene/etude and hence draw a parallel how further these exercises would benefit them in character creation. On this topic, Gutekunst and Gillet write in their book - "The acting performance, regardless of the style, should express the reality, the truth of human experiences, the themes written by the authors, as well as the world they create. Our voice is the key element in this expression. Must be well-shoed and flexible. It must express the literal meaning of the text as well as its formal structure. And, to be able to do that, the voice must be able to express the imagined circumstances of the world that is created in the drama and

the characters of it. To achieve this, the voice must be fully integrated into the acting process.” (Christina Gutekunst, 2014, p. XVI)

Conclusion

As a Professor of the Voice Technique Subject, which is a mandatory subject within the Acting program at the Faculty of Dramatic Arts - Skopje, and my modest experience as an Assistant Professor, now an Associate Professor of the respective subject, and as well as many years of my experience as a professional actor, from my standpoint, I can conclude that the process of educating future actors must be entirely in line with the stimulation of the actor`s creativity. Regardless of the subject in question, creativity and its input within the study program ought to be mandatory. This has been practiced and will continue to be further practiced, because from my experience and that of my colleagues, whenever students are creatively stimulated, their contribution to productivity in the subject increases, and hence their knowledge in those subjects expands. In the process of educating actors, the most essential matter is to teach them to comprehend how to use everything they learn in college further in their careers. In the view of the fact that there is no benefit in learning techniques that only remain at a level of techniques, they must find practical application and cross the threshold from dryness to creativity. Only this way, what I as a lecturer convey to my students becomes useful, only this way students will realise the value of this subject, and hence its importance for keeping their voice in a good shape and in time when they leave their educational institution and be on their own. The voice is one of the most crucial foundation in almost every acting creation, hence the essence of how it is used, nurtured, and developed, therefore the stake in future actors and encouraging their interest in control over their voice is one of the most pivotal matters that should be implemented. This subject deals exactly with this.

References

Christina Gutekunst; John Gillet.

2014. Voice into acting. London: Bloomsbury Publishing.

Jane Boston; Rena Cook.

2009. Breath in Action. London: Jessica Kingsley Publishers.

Rodenburg, Petsy.

1997. The Actor Speaks - Voice and the Performer. New York: Palgrave MacMillan.

Grujić-Ehrenreich, Ljiljana. / Грујиќ-Еренрајх, Љиљана.

1995. Гласовно Образовања Глумца. Београд: Универзитет Уметности у Београду.
Voice Education for Actors. Belgrade: University of Arts in Belgrade.

UDK: 78.03:159.954

Ana Velinovska

**CREATIVITY, TECHNOLOGY, AND INNOVATION IN
CONTEMPORARY CLASSICAL MUSIC: A CASE STUDY OF A
“HYPER-PIANIST” CREATION**

Not only does contemporary classical music reflect the pulse of today’s cultural scene, but it also entangles social dynamics and emotions of our time. This paper explores required skills and competencies for performers of the new classical music, with a particular focus on Stefan Prins’ “Piano Hero” No. 1, performed by the author of this paper at a concert series, in Switzerland, in October 2023. In this piece, the pianist creates music with an instrument, and simultaneously directs the electronics and video, creating a hybrid art form that reexamines the performer’s role in contemporary music. This analysis highlights the creative role of performers and explores performance challenges posed by unconventional music compositions.

Keywords: Contemporary classical music, musical innovation, performer skills, “Piano Hero”, Stefan Prins, “hyper-pianist”, creative role, performance challenges, interdisciplinarity

Introduction

The research about creativity including studies in contemporary classical music, face a fundamental question: Where does novelty come from? (Sawyer, 2003:12). The Swiss psychologist Jean Piaget emphasizes the following, “The real problem is how to explain novelties. Since novelties, i.e., creations, are the ones that constantly encourage development” (/Sawyer/-ibid. 2003:13). Throughout generations, musical creation enriches artistic identity, shapes communities, and preserves vigorous cultural heritage. For this reason, innovations in both music creation and interpretation are crucial for sustaining and expanding the cultural scene.

As we navigate through the new era of technological advancements and changes in the evolving social norms, the landscape of music opens up new opportunities, yet at the same time undergoes significant transformational changes, pursuing quality and innovation. Composers’ techniques are developed in global frames, incorporating contemporary methods and technologies, adapting to meet the necessities of the next generation of artists. At the same time, in a growing complexity of the world we live in, we look for individuals who can develop creative solutions to growing complex problems that communities and institutions face

(Thurlings, Evers, and Vermeulen 2015). The ability to imagine and create new unique solutions for various issues remains an integral human trait (Welch and McPherson, 2012).

Contemporary Classical Music

First and foremost, the concept *contemporary classical music* is of immense importance. The term usually refers to music works composed from the second half of the 20th century to the present day (Griffiths 2011; Karlsruhe University of Music n.d.; Ross 2007). Thus the contemporary classical music today plays a pivotal role in the evolving history of tomorrow (Taruskin 2005; Samson 1977) that highlights the importance of documenting, especially in preserving cultural and music legacy for the future generations. It does represent not only the creation of new musical works and achievements, but also the access to preservation of diverse rich cultural expressions of our era (Taruskin 2005; Samson 1977).

We may emphasize that in addition to the term “*contemporary classical music*”, the phrase “*new music*” is often used as a synonym, describing the same practices that emerged at the end of the 20th century and continue to develop in the 21st century. This music is characterized by exploration of new musical languages, notations, techniques and technologies, frequently challenging traditional conventions of musical form, harmony, and instrumentation. The new classical music is often considered to emphasize originality and innovative approach, thus contemporary composers and performers often employ non-standard instruments and experimental performance techniques, expanding the expressive possibilities of music.

A significant aspect of contemporary classical music sphere is certainly the focus of interdisciplinary connection with other art forms such as dance, theater, and visual arts, which reflects a broader cultural engagement and a desire to cross over the boundaries between artistic disciplines. Namely, in recent decades, interdisciplinary approaches have become increasingly important, suggesting that the best way to achieve something new is through lens of another discipline. As a result, interdisciplinarity has become more prominent in new compositions and interpretations, taking into consideration that contemporary art “offers extraordinary opportunities for exploration and experimentation, making art exciting and innovative” (Kramer 2011).

Contemporary Musician

Being a contemporary musician largely involves following current innovations and incorporating them into one’s own work. It also requires awareness of contemporaries and trends they promote. Contemporary artists move with time, reacting to and adapting to changes in society and culture. In addition to this, every artist and scientist strives for their work to be integrated into contemporary cultural trends. It is a natural impulse of artists and scientists to

aspire their work to be seen, understood, and appreciated by their contemporaries, but also to leave a lasting future mark. This aspiration drives constant improvement and innovation, resulting in works that not only reflect current trends, but also challenge and shape them (Goehr 2008).

However, what does the term “contemporary classical music performer in the 21st century” mean? Performing contemporary classical music of the 21st century requires a special set of music skills. Understanding new forms of notation, boundary-pushing virtuosity, new techniques of playing an instrument, are among the many challenges that performers of the 21st century contemporary classical music must master (Kanga 2022: 155). Nevertheless, there are other skills and challenges facing contemporary performers that extend beyond scores and instruments and are just as important to a performing career as musical expertise.

New generations of musicians who work in the contemporary classical music scene increasingly use digital technology in their performances. This means they are acquiring new skills in areas such as computer literacy, hardware knowledge, programming skills, and video editing for audiovisual works. Although this diversity of the contemporary music performer skills is largely unseen by the audience, it is of vital importance, not only to the musician’s career, but also to the contemporary classical music scene. The same as with musical skills, these non-musical skills that are specific for the contemporary classical music require a degree of specialization.

Contemporary Music Education

In the recent decades, contemporary classical music education has flourished throughout Europe’s educational institutions. When analyzing study curriculum of music faculties¹, it is evident that a hallmark of these study programs of contemporary music in Europe is an integration of new and diverse subjects/modules in each semester, i.e. reflecting a constant monitoring of *state of art* in the classical music. This certainly necessitates that educators continually stay abreast of the latest developments in classical music and incorporate them into their teaching practices. Such adaptability is often linked to the progress of universities in global rankings (Padfield and Mora n.d.), as higher education institutions engaged in scientific research, and artistic activities are seen as agents of change. As we advance into an era marked

¹ . Royal Academy of Music, United Kingdom (Royal Academy Of Music n.d.); Conservatoire National Supérieur de Musique et de Danse de Paris (Conservatoire national Supérieur de Musique et de Danse de Paris n.d.); Universität der Künste Berlin (UdK Berlin n.d.); Hochschule für Musik und Theater München (HMTM n.d.); Hochschule für Musik und Theater Hamburg (HFMT n.d.); Universität für Musik und darstellende Kunst Wien (mdw – Universität für Musik und darstellende Kunst Wien 2024); Norwegian Academy of Music (NMH 2024); Conservatorio di Musica Santa Cecilia (Conservatorio di Musica Santa Cecilia n.d.); Kunstuniversität Graz (KUG n.d.); Karlsruhe Hochschule für Musik (Karlsruhe University of Music n.d.); Staatliche Hochschule für Musik Trossingen (Staatliche Hochschule für Musik Trossingen n.d.); Univerzitet u Sarajevu (University of Sarajevo n.d.); Hochschule für Musik Nürnberg (Hochschule für Musik Nürnberg n.d.); Universität Mozarteum Salzburg, Austria (Mozarteum University 2023); Litauische Musik- und Theaterakademie (LMTA 2024); Hochschule Luzern Musik (Lucerne School of Music n.d.); Hochschule für Musik Basel (FHNW School of Music 2024).

by technological innovations and evolving social norms, the landscape of music education opens up new opportunities, but at the same time experiences a transformative shift, searching quality and innovation. Education is thus viewed as an “ongoing process of reflection, shaping, restructuring, reforming, and interpreting to advance, improve, and perfect itself, ultimately preparing and training versatile resourceful professionals with diverse profiles” (Здравкова-Цераповска, 2014: 11).

Consequently, the number of music universities offering comprehensive contemporary music curricula is on the rise, because exposure to contemporary music and contemporary cultural perspectives can revitalize the way each music is experienced (Zurich University of the Arts n.d.). One of the key aspects of contemporary classical music curricula is the introduction of iconic composers from around the world, with whom students have the opportunity to collaborate during their studies. Afterwards, the study programs enable easier presentation of new classical music at concerts, workshops, master-classes, and various educational events.

The detailed and wide-ranging education in new classical music, coupled with a strong emphasis on collaboration, prepares students for professional performance career as soloists, chamber performance musicians, or ensemble performers at national and international levels (FHNW School of Music, 2024). In a world where creativity and innovation are becoming increasingly crucial, arts education offers unique opportunities for personal and professional growth; having into consideration that contemporary musicians require significant versatility and adaptability as skills to build and sustain successful concert careers. Therefore, efforts are directed toward designing advanced programs that nurture building a new generation of innovative artists and performers. This underscores the need for ongoing research focused on contemporary music, creative development, and education, as well as effective interaction between students (i.e., future concert scene performers), as the British philosopher Alfred North Whitehead aptly emphasizes, “The art of progress is to preserve order amid change and to preserve change amid order” (Whitehead, 1929).

Case Study: “Piano Hero” No. 1 for MIDI-Keyboard, Live Electronics, and Video (2011) by Stefan Prins

Creativity and innovation in contemporary classical music transcend not just mere abstract concepts, but they manifest in tangible forms through works by composers who push traditional boundaries. One notable piece of art is “Piano Hero” No. 1 by composer Stefan Prins², played by the author of this study, at a concert series in Switzerland, in 2023. The piece is designed for the pianist to use a synthesizer connected to a computer as a MIDI keyboard, which in turn controls a video of an “avatar pianist” performing “Extended Piano Techniques” in an inside piano/frame.

² For more information about Stefan Prins, see [Stefan Prins, Curriculum Vitea: Welcome](#)



Figure 1: Live performance of “Piano Hero” No. 1, Ana Velinovska

For further insight into the work, you can view a recording of the performance here: [https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=kAhGeJaj3Sw/Stefan Prins: Piano Hero #1 for midi-keyboard, live-electronics & video | Ana Velinovska, performer \(youtube.com\)](https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=kAhGeJaj3Sw/Stefan+Prins:Piano+Hero+#1+for+midi-keyboard,+live-electronics+%26+video+%7C+Ana+Velinovska,+performer+(youtube.com)). This recording highlights various aspects of the performance that are examined in this case study.

This composition creates a unique spectacle for the audience by combining two performances connected through technology assistance. The “avatar pianist” concept is extraordinarily innovative forming a single “hyper-pianist” out of two performers (a pianist who plays live and a video pre-recorded pianist). Although the piece is completely conventionally notated in the score, the role of the MIDI keyboard keys as video controllers introduces new significant issues in the piano performance.

In *Figure 2*, at the repeat section (bar 112), pressing the leftmost A key on the MIDI keyboard activates a camera that captures both the pianist and the audience, broadcasting the footage live on the big screen. When the pianist repeats the section (from bar 112), pressing the same key deactivates the camera and triggers video samples controlled by the other keys on the MIDI keyboard. For this effect the composer states:

“First of all I felt it would be important to “break” the setup and framework of the piece at some point, to give the piece an extra dimension, and to have it raise some questions. What is reality? What is virtuality? Without that section, this would be easily answered: the live pianist is real, the projection is virtual. But suddenly you see the real pianist projected! How does that change our perception of reality and virtuality? How does the mediated version of the pianist change our perception of him and of his movements? At the same time it could also raise the question: can we trust what we see? Suddenly things become more complicated.” (Kanga 2017: 108)

Figure 2: “Piano Hero” No. 1 by Stefan Prins, bar 110–126

In addition, the communication for the musical needs of this composition included numerous consultations with specialists in various fields. A typical e-mail is shown below, where the author of this case-study in the role of a performer of this composition explains the need to change the lighting in the concert hall, starting from bar 112 (see figure 2):

“In the score, bar 112, the camera is turned on by pressing the A key (the leftmost key on the keyboard). We will hide the camera behind my right shoulder so that when it’s activated, the audience will appear on the big screen. To make sure the audience is visible at that moment, we’ll need to turn on the lights in the audience area. With repetition, when I return to bar 112 during the performance and I press the A key again, the camera turns off, and the performance will go back to normal with the keys controlling (a pre-recorded) video of a pianist playing extended piano techniques inside the piano. At that point, we need to turn off the lights in the audience area. We need to confirm all this during the general rehearsal.” (Велиновска, 2023)

During the performance of this composition, the pianist’s articulation plays a crucial role. The way the keys are pressed not only shapes the music but also controls the accompanying video. This priority falls entirely on the pianist responsibility and cannot be fully captured in the score, nor entirely explained by the composer. It relies on the performer’s unique relationship with the instrument. With this challenge, it is also important to consider that changes in various keyboards, different concert halls, versatile screen placements and camera positions all influence the performance.

Taking into consideration these technical challenges, setting up and testing the instrument, electronics, and video on the day of a concert requires an additional two to three hours for a setup, along with an extra hour for packing. Effective communication with event organizers and experts for the necessary equipment and technical staff is essential, often requiring many hours of additional rehearsal time. For each concert and performance of a complex piece like “Piano Hero” No. 1 by Stefan Prins, detailed discussions are necessary to address the options for a projector connection, power location places, lighting, and PA system specifics. Below is an excerpt of a personal correspondence with the technical staff at the concert venue “Kosmos” shown below, where the author of this study in a role of a performer, outlines the options for electronics connection:

“Yamaha CL3 is the mixer in the concert hall, so I have to connect with XLR connectors (namely my synthesizer is a “Nord Stage 3”). Therefore, we will place “DI-Boxes” between my computer and the synthesizer. The computer must be next to me, because I also have to follow the video on stage— it is noted in the score by the composer.” (ibid.)

“Piano Hero” No. 1 by Stefan Prins requires an active working literacy of the “Max 8” software, which the pianist must learn before performing the composition. The software platform requires learning and practicing during many weeks even months before the performance; in some cases, the complexity of these composition performances is so high that the pianist may even need an assistant, whom they pay from their own fee (Kanga, 2022: 168). This highlights that contemporary performers face other skill challenges beyond scores and musicality— challenges that are just as crucial to a performing career as musical expertise. Most importantly, this includes education and knowledge of equipment and software required to perform classical music written in the 21st century. For instance, contemporary pianists’ concert programs often necessitate investments in equipment such as cables, adapters, synthesizers, computers, interfaces or “DI-Boxes”. Although most concert halls already provide essential equipment, including cables and connectors, the inventory at each concert performance venue varies. Therefore, it is vital that performers of contemporary classical music have their own adapters and cables to accomplish the existing equipment into the concert hall’s setup. Certainly, assembling and maintaining such a set of equipment requires ongoing research and investment throughout a pianist’s concert career. As a result, all these compositional innovations present significant challenges for pianists of 21st century classical music in order to successfully integrate new classical music compositions with new 21st century technologies into their concert programs.

Discussion and Conclusion

Contemporary classical music, which has evolved from mid-20th century to present day, continuously challenges traditional musical structures and introduces new music languages,

techniques, and technologies. This music often incorporates interdisciplinary approaches, transcending boundaries between artistic disciplines and enriching overall musical culture. As the art of music evolves, so must 21st century musicians develop a distinct set of skills, including understanding new forms of notation, experimenting with electronics and digital technologies, and mastering computer programs and audiovisual platforms. These new skills are essential for contemporary performers, who must navigate not only musical complexities of a performance, but also technical challenges introduced by new music creations.

This research paper examined the skills and competencies required of piano performers of new classical music, with a particular focus on the piece “Piano Hero” No.1 by Stefan Prins. In this composition, the pianist not only plays the MIDI keyboard, but also controls live video through software platform such as “Max 8”. This work requires musical virtuosity from the performer, but also technical proficiency and sophistication in utilizing digital tools. It exemplifies the new model of the “hyper-pianist”, a multidisciplinary artist capable of blending musical skills with new technological expertise.

This case study underscores creative role of performers and explores challenges they face when performing unconventional musical compositions. In the 21st century, musicians are increasingly required to adapt to rapid changes on the concert stage, including interactions with digital and audiovisual technology. Flexibility and innovation have become essential qualities for contemporary artists, who must embrace new media and integrate them into their work. These innovative works do not reject tradition; but rather expand it, demonstrating that technology can serve as a powerful collaborator in creating new musical experiences. Despite integration of new techniques and technology, the musician’s essential role as a mediator between artwork and audience remains unchanged. New forms of expression enrich this mediation, opening up fresh possibilities for dialogue between composers, performers, and audiences.

References

Conservatoire national Supérieur de Musique et de Danse de Paris.

« Disciplines instrumentales classiques et contemporaines. » (пристапено на: 25.6.2024)

[Disciplines instrumentales classiques et contemporaines | Conservatoire national supérieur de musique et de danse de Paris \(conservatoiredeparis.fr\)](https://www.conservatoiredeparis.fr/)

Conservatorio di Musica Santa Cecilia.

“M.A. Course in Interpretation of Contemporary Music.” (пристапено на: 25.6.2024)

[brochure_master_eng.pdf \(conservatoriosantacecilia.it\)](https://www.conservatoriosantacecilia.it/)

FHNW School of Music.

2024. “Contemporary music.” (пристапено на: 15.6.2024) [Contemporary music | FHNW](https://www.fhnw.ch/en/contemporary-music/)

Goehr, Lydia.

2008. *The Imaginary Museum of Musical Works: An Essay in the Philosophy of Music*. Oxford: Oxford University Press.

Griffiths, Paul.

2011. *Modern music and after*. Oxford University Press.

HMTM.

“Contemporary Music.” (пристапено на: 15.6.2024) [Contemporary Music Archive - HMTM](#)

HFMT. “Contemporary Performance & Composition (COPECO).” (пристапено на: 15.6.2024) [Contemporary Performance & Composition \(CoPeCo\) \(hfmt-hamburg.de\)](#)

Hochschule für Musik Nürnberg.

“Contemporary Music: Instrument/Voice.” (пристапено на: 15.6.2024) [Contemporary Music: instrument/voice - Nuremberg University of Music \(hfm-nuernberg.de\)](#)

Kanga, Zubin.

2017. “Building an instrument in the Collaborative Composition and Performance of Works for Piano and Live Electronics.” *Perspectives on Artistic Research in Music*. London: Lexington Books.

Kanga, Zubin.

2022. “The Many Faces of the Freelance Performer of Contemporary Music in the 21st Century.” *The Chamber Musician in the Twenty-First Century*. Basel: MDPI.

Karlsruhe University of Music.

“Contemporary Instrumental Music.” (пристапено на: 15.6.2024) [Contemporary Instrumental Music | University of Music \(hfm-karlsruhe.de\)](#)

Kramer, Jonathan.

2011. *The Time of Music: New Meanings, New Temporalities, New Listening Strategies*. New York: Schirmer Books.

KUG.

“Performance Practice in Contemporary Music (PPCM).” (пристапено на: 25.6.2024) [PPCM \(kug.ac.at\)](#)

LMTA.

“Contemporary and Improvisational Music Specialization: Master Studies.” (пристапено на: 25.6.2024) [LMTA | Contemporary and Improvisational Music Specialisation: Master studies](#)

Lucerne School of Music.

“Master of Arts in Music/Interpretation in Contemporary Music.” (пристапено на: 25.6.2024) [Master Contemporary Music | Lucerne University of Applied Sciences and Arts \(hslu.ch\)](#)

Mdw – Universität für Musik und darstellende Kunst Wien.

„Masterstudium Contemporary Arts Practice.“ (пристапено на: 23.6.2024) [Contemporary Arts Practice – MA | mdw - Universität für Musik und darstellende Kunst Wien](#)

Mozarteum University.

„Institut für Neue Musik.“ (пристапено на: 23.6.2024) [Institut für Neue Musik - Universität Mozarteum](#)

Padfield, Joseph; José-Ginés Mora. n.d. “State of the art of the methodologies for ranking higher education activities.” (пристапено на: 23.6.2024) [State-art-method-ranking-HE-act.pdf \(infn.it\)](#)

Ross, Alex.

2007. *The Rest Is Noise: Listening to the Twentieth Century*. Farrar, Straus and Giroux.

Royal Academy of Music.

n.d. “Composition & Contemporary Music.” (пристапено на: 25.6.2024) [Composition & Contemporary Music | Royal Academy of Music \(ram.ac.uk\)](#)

Samson, Jim.

1977. *Music in Transition: A Study of Tonal Expansion and Atonality, 1900–1920*. Routledge.

Sawyer, Robert Keith.

2003. *Creativity and development*. Oxford University Press.

Staatliche Hochschule für Musik Trossingen.

„Masterstudiengang Neue Musik.“ (пристапено на: 25.6.2024) [Informationen über Master Neue Musik \(hfm-trossingen.de\)](#)

Taruskin, Richard.

2005. *The Oxford History of Western Music*. Oxford: Oxford University Press.

NMH.

“Contemporary music.” (пристапено на: 25.6.2024) [NMH | Contemporary music](#)

Thurlings Marieke, Arnoud Evers, and Marjan Vermeulen.

2015. “Toward a model of explaining teachers’ innovative behavior.” *Review of Educational Research* 85: 21–39.

UdK Berlin.

“Ensemble ilinx – Studio for Contemporary Music at Berlin University of the Arts.” (пристапено на: 25.6.2024) [Ensemble ilinx – Studio for Contemporary Music at Berlin University of the Arts – Universität der Künste Berlin \(udk-berlin.de\)](#)

University of Sarajevo.

“Concert of contemporary piano music held at the UNSA Music Academy.” (пристапено на: 25.6.2024) [Concert of contemporary piano music held at the UNSA Music Academy | University of Sarajevo](#)

Welch Graham; Gary McPherson.

2012. *The Oxford Handbook of Music Education*. Oxford University Press.

Whitehead, Alfred North.

1929. *Process and Reality: An Essay in Cosmology*. New York: Macmillan.

Zurich University of the Arts.

“Contemporary music.” (пристапено на: 15.6.2024) [Contemporary Music | ZHdK.ch](https://www.zhdk.ch/en/contemporary-music)

Велиновска, Ана.

2023. Лична кореспонденција со техничкиот персонал во концертниот простор „Космос“, Луцерн, Швајцарија. Лична комуникација, 28 октомври, 2023 година.

Здравкова-Цепароска, Соња.

2014. „Едукација неколку воведни збора.“ *Ars Academica Меѓународно научно списание за изведувачки уметности* 1:11–12.

THEMATIC BLOCK

**CONTEMPORARY PERFORMANCE AND NEW
TRENDS IN PERFORMING ARTS**

UDK: 792.032.6.028

Ana Stojanoska

ANCIENT DRAMA AND PERFORMANCE

Ancient drama, or rather ancient tragedy, is always analyzed through its literary or dramatic experience. Although Aristotle himself had never had an opportunity to watch any ancient tragedies, in his 'Poetics', he explained the term "opsis" or rather, their potential staging. Working on examples of ancient tragedy with Faculty of Dramatic Arts – Skopje students of the History of World Drama and Theater Course, and also analyzing the remains of ancient theaters in Macedonia during the Macedonian Drama and Theater Course, I believe that in today's theater science, especially with us, there is a lack of explication on the staging of ancient plays. The paper researches the performative potential of Ancient Greek tragedies in terms of reconstruction of their stage performances. In theater science, it is mainly considered that the method of performance depends on the floor plan, or rather, on the construction of ancient theaters. Thus, this paper, in several parts, explains the way ancient tragedies were staged. The paper begins with an explanation of the way of reading a tragedy structure, the way of construction of ancient theaters, the way of creating performative element within dramatic text itself, and the potential reconstruction of ancient tragedies.

Keywords: ancient tragedy, ancient theater, stage performance, performativity, teatrology.

Ancient Tragedy Today: From Tradition To Reception

Ancient tragedy today can be read and staged through several different contexts. What is important is that no theatrical, dramatic, or literary culture deals with the ancient drama throughout centuries and today. The importance of these dramas/plays is in portraying a human through their morals while bringing to the surface great value questions throughout the history of humankind and humanity. The traditional reading/staging of these plays involves interpreting them according to the context they were written and performed in, presenting the protagonist (god/gods, demigods, and rulers) with their hamartia, and treating the structure according to what ancient tragedy writers created. Today's reception of ancient plays depends on the context they are to be set in, in the way of reading, and staging the main plot following modern paradigms of the current theater. However, regardless of when and where they are set, the least attention is always paid to the way they were played during the period when they were set. The huge reception of these tragedies lies in the ancient interest of theater, in its economic and political function, as well as in the insight of the plays' plots by the audience watching. Researching ancient theater today, especially the Ancient Greek

tragedy, I consider it is very important to get closer to the way of staging and being able to recognize stage attributes through reconstruction of the stage itself, the place where they were played.

Ancient Drama/Tragedy – Term And Historical Context

Facts regarding Ancient Greek theater state that it had all happened in Athens in almost a century, during and after the reign of Pisistratus (Πεισίστρατος). Facts speak of five dramatists (three tragedy writers and two comedy writers) and one theoretician and critic¹. Another fact is that there are forty-six Ancient Greek plays "surviving" today, a figure estimated to be 1–5% of the total written. All these plays are related to Athens, the first one was written in 472 BC, *The Persians* (Πέρσαι) by Aeschylus (Αἰσχύλο), the last one by Menander (Μένανδρος) in the last decades of the fourth century BC. The last of the written tragedies was *Oedipus at Colonus* (Οἰδίπους ἐπὶ Κολωνῶν) by Sophocles (Σοφοκλής) in 401 BC. Ancient drama, or rather, ancient tragedy, is one of the most important phenomena in theater history. What has been an experience from centuries of research on tragedies written and performed in the ancient period is that more attention has been paid to the dramatic text rather than to the stage performance. As with any theatrical performance from the very beginning to the present day, the performance cannot be preserved, therefore it is a logical response, why philological, philosophical, even literary, and theatrical researches usually stick to the dramatic material when researching ancient tragedy. What makes the research even more interesting is that each of the tragedies was played only once during the competitions. Only after Aeschylus had died was a law passed allowing his plays, and his plays only, to be repeated" (McLeisch, 2003: 5)

A tragedy, according to Aristotle (Αριστοτέλης), is " an imitation of seriously (whole) and complete action, of a certain length in an embellished speech, separate for each kind of its part, via people who act, not by (re)-telling, that by sorrow and fear is fulfilled the content of such (i.e. the sad and horrible) beings" (Aristotle,1990: 44)²

The tragedy, or the song of the goat, as the meaning of a Greek term τραγωδία is lexically and etymologically explained, is a play that depicts, as Patrice Pavis states in his famous *Dictionary of the Theatre: /Terms, Concepts, and Analysis/*, " a disastrous human action, often ending in death" (Pavis, 2004: 390)³

Ancient tragedy is one of the great and significant drama and theatrical genres performed in a certain period (the 5th century BC) and which had left a huge impact until present times. It was played as a tetralogy of three tragedies and one satyr play, during the Great Dionysias

¹ Aeschylus (525–456 BC), Sophocles (496–406 BC), Euripides (480–406 BC), Aristophanes (448–380 BC), Menander (342–292 BC), and Aristotle (384–322 BC).

² Source in English: *POETICS* by Aristotle, translated by S. H. Butcher.

³ Source in English: Pavis, Patrice; Shantz, Christine, *Dictionary of the Theatre Terms, Concepts, and Analysis*, University of Toronto Press, Scholarly Publishing Division, 1999.

every year and had a competitive character. The festival took place over six days; on the first day, there used to be processions and speeches; on the second day there used to be a competition of dithyrambs – ten choirs (five of boys and five of men); and from the third to the fifth day, the plays were performed: in the morning, three tragedies and a short satirical play, and later in the day, in the evening, a comedy (in later years, a special entire day was dedicated to comedies). The last six days used to be dedicated to the closing ceremony.

In order to watch a tragedy (more precisely, the entire tetralogy), it was necessary to experience sitting for several hours in different weather conditions in an open space, and, at the same time, to participate in the process of selecting the best drama. As the history of ancient drama has taught us, the selection was made in relation to the best plays performed during that period; thus, the world theater history memorized the names of the ancient playwrights according to the number of their victories⁴.

On Staging in a Tragedy

In Chapter 6 of his *Poetics*, dedicated to a tragedy, its definition, and its parts, Aristotle defines the parts as "plot, character, expression, contemplation (i.e. thoughts), spectacle (=performance), music composition" (Aristotle,1990: 44). The performance or the spectacle or ὄψις, considered Aristotle, "does enchant the soul the most, but, it is the least artistic, and the least inherent to the art of poetry; therefore the power of a tragedy should be won without a performance, nor artists; moreover, in a production of a spectacular stage, the skills of a scenographer is more important rather than the poetic art" (Aristotle,1990: 46)

However, for a theater scholar, and especially for somebody who believes that Aristotle is the first theater scholar in the history of world theater, key attention should be dedicated to this term precisely. How to reconstruct the scenic, theatrical, and performative in ancient tragedy is the main starting point from which this research begins. Due to the fact that Aristotle had no personal experience with watching ancient tragedies (he was born in 384 BC, and the last Ancient Greek tragedy performed was performed in 401 BC), it is understandable that he paid the least attention to stage performing of tragedies. Yet, everything he had done was precisely due to the remained artefacts from stage presentation of ancient theaters – the architecture of an ancient theater, the preserved plays, as well as the stage technique used. As is the practice in the today's theater studies-, it is believed that Aristotle had also used historical sources in the process of writing the today's most significant theater book from the

⁴ The famous tragedy performance competitions are known to have been part of the Spring Dionysias or Great Dionysias, which took place in Dionysia, Athens. The archon, the supreme city representative, decided which plays were to be staged in the competitive program and which residents and authors were to be choreographers or producers and actors in the plays. Each poet had to present three tragedies and a satirical play. The plays were judged each day by a kind of a panel and the prize of the winner was not only honor and prestige, but also a kind of statuette was awarded. It is known that the most awarded of the three most famous playwrights is Sophocles with a total of 23 victories, after whom followed Aeschylus with a total of 13 victories, and Euripides, with a total of 5 victories.

ancient period, his *Poetics*. According to Marvin Carlson, one of the leading theater scholars today, although Aristotle paid the least attention to defining the tune/music composition and the performance or the spectacle, as he translates the Greek term *opsis*, and although he left room for his successors to define it in different ways, it does not reduce the function of the stage presentation, yet, on the contrary, it establishes it as central in the ways of a potential reconstruction of each of the preserved ancient tragedies. If we step aside from the one-way reading of a dramatic text for a moment, we will realise that the play actually contains potential performance, the one that is immanent concerning the tools used by the author when writing a piece of work.

In the highly significant anthology called “Performance in Greek and Roman Theatre” edited by Harrison and Liapis, the Greek scholar Gregory Sifakis writes about the misinterpretation or, as he claims, the misunderstanding of the term *opsis* in Aristotle's “*Poetics*”. His study, titled with exactly that explanation, considers that, since it was not explained by him, the interpreters of his work considered that the given term was not significant to him. However, by doing a comparative analysis of several different interpretations of Aristotle's work, whilst having a personal experience of researching the performative potentials of Ancient Greek drama, Sifakis claims that *opsis*, or performance, or the Spectacle or the performance, is an ancient theater's key term. In the century-long existence of ancient tragedy, it had been watched and performed and had exerted an enormous influence on the world theater throughout its whole history. For this purpose, it should begin with the research of the stage space.

What should be emphasized in this context is that the scenic is actually networked in the dramatic material written based on the architecture of the scenic space.

Architecture of an Ancient Greek Theater

The architecture of Ancient Greek theaters is the same regardless of their location. At the base, there was the round orchestra, two *parodos*, a *scena*, and a *theatron* (amphitheater). Usually, ancient theaters were built in cult places, or rather, in places where certain cults had previously existed, usually associated with Dionysus. The orchestra or the venue of the performance was a full circle. The theater building was separated from the orchestra, and the *scena* was high and shallow. Often, the *proscenium* was decorated with columns with painted ornaments. The background of the *scena* had spacious openings with colored pictures (*periaktos*). The entrances were on the side and open. The lowest seats of the *theatron* were of honor, and the audience was seated separately in different sectors (*koilons*) of the auditorium. The audience, according to sources, entered through the side entrances by the orchestra. The auditorium, or *theatron*, was constructed following the natural slope of the hill. The status of theater was religious, but also democratically conceived building with equally good seats for everyone. What is most important is that the aesthetic concept of Ancient Greek theater was *catharsis*.

This architecture, or floor plan image, helps us both in terms of reconstructing the plays of that time and, also, in reconstructing the context those plays were written and performed in.

The research on theater buildings showed us that the stage space architecture influenced the way the dramatic text was structured. In the case of ancient tragedies, this is very important, because it shows us that virtually everyone watched the theater, that they played the theater in a certain way (firstly, an actor and a chorus, then two actors and a chorus, then three actors and a chorus) – which can be detected by a basic analysis of tragedies of this period, and that the dramatic structure depends on the way of construction of a theater itself. In an aesthetic context, this means that a theater is based on a power of a word, on a simple stage, and on a traditional costume. Since a spectator knew the myths (sources), used for a plot of the tragedies, it can be deduced that a theater was more concerned with the way a work of art could be staged. In essence, the foundations of a theater were established here – that it is an art that has the power to make a spectator envision, to set basic signs and symbols, and to create a whole world with a help of few indications.

Structure of Tragedy Through Prism of Stage Plan

In the educational and illustrated “History of the Theatre” by Glynne Wickham, the simplest explanation is given on how the appearance of the stage is used by the play, namely, that the structure of the tragedy depends on the stage plan itself. Wickham considers that the way the stage was set up (the usage of a natural slope of the terrain, mostly in cult places and even outside a city, a circular orchestra, and a parodos on both sides), the time of the event (mostly in springtime during the Great Dionysias), as well as the social and political occasions, influenced not only the topics, but also the way of writing the plays. That is why *opsis* should not be excluded at all from the interpretation of the ancient plays. "By adding a second actor and thus creating a dialogue between characters, Aeschylus advanced the histrionic possibilities of the drama, allowing character and plot to grow through conflict desires and actions at the expense of the exchange with a meditative chorus." (Wickham, 2000: 34).

Considering the stage the ancient tragedies were performed on, we should recognize the model of the performance according to the structure of the drama itself. According to the reconstruction of the Ancient Greek constructions, it is known that the audience entered through the orchestra and sat down at the designated places. In front of the *scena*, in some theaters, a *theologion*, or the place from which the gods addressed, was placed. The choir entered from the right *parodos* and exited from the left.

The basic reconstruction of the first tragedies shows that the most accurate data about how these plays were performed can be read in the third part of the “Oresteia trilogy”, i.e., “The Eumenides”, where Aeschylus gives information about how a play was performed. Aeschylus decorated the stage with paintings and architectural motifs. We know from historical sources that Ancient Greek actors used masks and changed many different costumes, which have a function of a sign because the character wears a costume that the audience recognizes. The

chorus is led by the choirmaster who talks to the actor(s) or each other. The dialogues between them are part of the episodes in the drama. Regarding the stage – the choir entered from the right door and performed independently at the beginning or when a certain situation had to be described. According to the dramatic structure – that was the stasimon. The entrance song is indicated as a stanza, and at the moment when the chorus returns, it is anti-stanza.

If we make a basic reconstruction of the first of Aeschylus' "Oresteia" tragedy, Agamemnon, we will be able to "see" the play implemented in the dramatic text. The play begins with a Prologue with a brief description of the scene. These short introductory didascalia, in both the ancient and the Renaissance dramatists, are considered to have been written later, because the plays were performed at that time, and the authors shared the indications personally with the actors. This opening didaskalia defines space and time: "The king's palace in Argos. Martyrs and statues in front of it. It is night. A guard lies on the roof of the palace watching to see a flash light in the distance, a sign that Troy has been conquered." (Aeschylus,1994: 19) If it is common knowledge that every tetralogy during the Great Dionysias was played during daytime, then theater devised the sign so the audience would know when it was a night. There would be a torch on stage. In that way, the initial setting of the scene would be recognized. The proscenium had pillars with painted decorations, and it is where martyrs and statues of the gods are. The guard addresses to himself, functioning as an introduction for the audience to a part of the myth Aeschylus is going to deal with in the play. As the chorus enters, the five stanzas and the five anti-stanzas start, and their layout and content indicates that the chorus is positioned in a semicircle and addresses the audience or the actors. The first episode of this tragedy was played by Clytaimnestra and the Chorus, that is, the Choirmaster. If we know that the number of the choir members is 14, we can envision how their exit and entry deliver the story. The audience knew that those entering from the right were the kinsfolk, and those from the left were guests or enemies. The first episode is structured around the dialogue between Clytaimnestra and the Choirmaster, and the stanzas and anti-stanzas are of the chorus. All three episodes take the structure in the same direction. The spectator listens to the performance in front of them and reads the signs to guide them watch the performance. The Exodos had seven stanzas and seven anti-stanzas.

In order to be able to recognize the acting and the way the play was performed, we have consulted the artifacts excavated in the ancient theaters. They show us that the actors wore traditional clothes and casters and stilts on their feet. Stage technique was down to several elements: the ekkyklēma (the movable platform on which the body of the deceased was taken out) and the machine (the device with which the gods appeared when the dramatic situation needed to be resolved). The impossibility of a lot of scenography was in favor of the performance of the ancient plays because it inspired the authors to use symbols and signs, such as the extensive use of red color in Aeschylus' *Oresteia*.

Conclusion: Ancient Drama And Its Stage Production

In essence, the ancient drama shows that it provides the foundations of what is understood as theater art today, of what Shakespeare later realized in his plays— simple scenography, stylish costumography, and the whole essence of the action is in the words. Theater should make the viewer envision and create an image based on what they are presented on stage. That is why it is considered that the very structure of the ancient tragedy carries within itself the essence of a performance. Ancient Tragedy should not be read only as a literary or dramatic work. Ancient Tragedy should be read as a performance, as a written theater, because, considering the aesthetic and poetic principles of Aristotle, once knowing the architecture of the stage space and the content of the tragedies, one can reconstruct any ancient tragedy. In a theater, the most difficult and the simplest is to envision. The author gives indications to the actors, and to the director with the text itself, and then actors, directors, scenographers, costume designers, composers, choreographers, and light and tone designers, create a new world played out in front of the eyes of the audience. In ancient theater, all those complementary arts were placed at the basic level – Actor and Chorus (Chorusmaster), a single scene and change of masks and costumes, and the whole basis was in the play itself. Words have the power to change entire worlds. Ancient tragedies are proof of it.

References

Ајсхил.

1994. *Орестија*, Скопје: Метафорум, Младински културен центар

Аристотел.

1990. *За поетиката*, Скопје: Култура.

Томовска, Весна – Тошева, Даниела

2018. *Античка драма*. Скопје: Три

Carlson, Marvin.

1993. *Theories of the Theatre*. London: Cornell University Press

McLeisch, Kenneth.

2003. *A guide to Greek Theatre and Drama*. London: Methuen Publishing Limited

Paduano, Gvido.

2011. *Antičko pozorište*. Beograd: Clio

Pavis, Patrice.

2004. *Pojmovnik teatra*. Zagreb: Akademija dramske umjetnosti, Centar za dramsku umjetnost, Izdanja „Antibarbarus“

Wickham, Glynne.

2000. *A History of the Theatre*. London: Phaidon Press Limited.

UDK: 792.021(091)

Besfort Idrizi

**THE EVOLUTION OF SCENOGRAPHY
TRANSITION FROM AN APLIED ART TO AN INDEPENDENT ARTISTIC FORM**

This paper explores scenography as an art and traces its evolution from being an applied art to an independent art form, examining various dimensions. Theoretical perspectives analyze its presence in theoretical literature and theatrical dictionaries. Peculiar emphasis is placed on practical aspects, particularly the Prague Quadrennial, a significant event focusing on scenography, alongside global and regional practices. Additionally, the study delves into the development of this art form locally, exploring different concepts related to scenography. It also investigates the distinctions between the terms scenography and stage/scene design in our country, the region, and globally with a special focus on comparisons with English terminology. Throughout, parallels between theatrical performance and exhibition contexts are drawn, highlighting the contrasting roles of directors and curators.

Keywords: theatre, scenography, stage design, Prague Quadrennial

Exploring Theatre Dictionaries and Contemporary Scenography: A Comparative Analysis

Starting from theoretical aspect and looking upon theatre dictionaries in order to have a closer look and better understanding of the notions, we'll take a look on few worldly renowned theatre scholars and their dictionaries. Starting with one of the latest publications, like The Methuen Drama Dictionary of the Theatre, edited by Jonathan Law and published in 2011, we will find ourselves surprised by the great and detailed explanations with a lot of practical and historical information, on the one hand, and the lack of new concepts and developments on the other hand. We can briefly go through some notions and have a better understanding of the notions itself, just as of the Jonathan Law's approach.

Beginning with "set", Law explains it as: "The scenery, props, and lighting used to evoke the location or mood of the drama. The word 'set' comes from set scene – a term formerly used

to distinguish an arrangement of scenery, furniture, and props set in place for the duration of a scene from a flat scene, consisting of flats that could be slid on and off stage.”(Law, 2011: 455-456) He, then continues by explaining the different practices and needs of few directors of the late 19th century, like André Antoine, Beerbohm Tree, David Belasco, and their realistic approach and the usage of real furniture which wasn’t always welcomed by their coworkers, especially not by the actors.

After starting with the “set”, we can know continue with the phrase “set a stage”, which is described as arranging scenery and props on a stage, with the further explanation that an elaborate scene is ‘set’ when it is arranged upon the stage. (Law, 2011: 455-456) In addition, the opposite of “set a stage” would be the “strike” (Law, 2011: 487), which means taking down or dismantling, or even removing an item of a stage set.

In continuance with these notions, we’ll next take a look at the “scenery” (Law, 2011:450), meaning anything that is placed on stage in order to indicate the location of the action. Continuing with the explanation that the scenery became important during the Renaissance, with the “invention” and the usage of perspective paintings in theatre.

Here, while dealing with Jonathan Law, in contrary to the abovementioned terms, we can notice that the word “scenography” is missing and there is no explanation for it at all. Closer to its meaning is the word set, as described above, but still, in our surprise, he uses the word *scenography* when he talks about Jozef Svoboda and Prague Institute of Scenography. He also mentions the term “scenography” while describing the “poor theatre” and the role of Grotowski.

Yet, when it comes to the term scenography, we can surely look at some other sources and see what and how others have defined it. According to Arnold Aronson (Aronson, 2005:7) “scenography” is an ancient and modern concept, which traces back to Aristotle, who refers to “skenographia” (scenic writing) as a various form of writing involved in theatrical production, including the physical elements of the stage. He then continues with the explanation that Renaissance theorists did not adopt this term, which led to the emergence of terms like design, decor, and scenery, especially in the West.

Perhaps here lies the answer why we cannot find the explanation of “scenography” by Jonathan Law, as we could find an explanation for “set”. On the other hand, once that Aronson mentions terms like design and decor, we can have a closer look on these as well.

As for the decor, or decorum, as referred by Patrice Pavis, it is interesting that he too links this term with Aristotle, just as Aronson did with scenography. Yet, Pavis (Pavis, 2016: 90-91) describes it as something more complex than just a “scenic writing”. According to him, it is a term that means compliance with the literary, artistic and moral conventions of an era or an audience, linking its origin with Aristotle’s moral propriety of what should or should not be shown on stage. Pavis then continues by clarifying what are the differences between the decorum and verisimilitude, pointing out that the second one is more “character-related”, while the first one is “more specifically spectator-related”. Alternatively, as he would point

out, in general, decorum means to adapt a play to audience tastes and conceptions of reality. In addition, he continues referring to Nietzsche by saying that “Decorum is the image an era has of itself, an image it looks for in artistic productions.”

Before we look into the term design and designer, described by various authors, we can go back to “scenography” and its use in the West. Aronson ((Aronson, 2005:7) argues that "scenography" started to become widely accepted as a preferred term in Europe during the latter half of the 20th century, with the distinction that it goes beyond simple scenery or costume design, encompassing a broader and more comprehensive visual-spatial creation that integrates a dynamic process of transformation inherent in stage performance. In this understanding of the term “scenography”, Aronson makes a clear reference to Pamela Howard, a renowned British scenographer, who delved into this concept in her book "What Is Scenography?". A pretty intriguing fact about this book is that it starts with responses of more than forty scenographers from around the world on the same question (What is scenography?), just to find out that there are as many different viewpoints on the same question. These perspectives varied widely and often clashed, underscoring the challenge of defining scenography.

Aronson (Aronson, 2018:10) also argues that scenography encompasses complete visual, spatial, and auditory orchestration of an entire theatrical experience, potentially engaging all senses. Scenography also integrates a temporal dimension of theatre, necessitating that any definition of scenography accommodates a dynamic evolution that unfolds during a performance. Considering this, Aronson, just as Pamela herself, concludes that scenography remains a more encompassing and inclusive term compared to “design”, which tends to narrowly focus on the spatial and visual aspects of performance, particularly in the United States.

Now going back to the design and/or designer, we can realise that Jonathan Law (Law, 2011: 146-147) argues that a designer is an artist who is in charge of a design of the costumes, the makeup, and the scenery, and in addition, a designer may be in charge of the lighting, the sound, and other technical issues depending on the needs of the production. He continues with a great historical approach reviewing the role of a designer, starting from the 16th century onwards. In the line of those five centuries, he mentions some great artists and their influence on the theatre in general. Among them, probably the most worthy of mention are the ones from the 20th century, like Adolphe Appia, Edward Gordon Craig, Stanislavsky, Vsevolod Meyerhold, Peter Brook, and Josef Svoboda.

Despite the illustrious names in theatre history mentioned by Jonathan Law, we can argue that there is a dearth of contemporary examples and approaches, which Pamela Howard addresses in her book. According to her, nowadays theatre design has evolved significantly beyond the mere decoration and adornment typical of the post-war era, reshaping the role and responsibilities of theatre designers. She claims that today, designers are involved right from the inception of production planning, necessitating early decision-making. Emphasizing that scenography is integral to the entire process, contrasting with the narrow connotation of design as merely decorative. Thus, she underlines, that scenographers must strive to achieve a

seamless integration of all elements that contribute to a compelling theatrical experience. She then continues by explaining everything what is/should be expected from a scenographer by saying that their job begins by recognizing the potential of an empty performance space. Afterwards, she includes potential for understanding how can a spoken word, text, or music transform this empty space into a dynamic auditorium. By examining the requirements of the text, the production's context is researched to select appropriate objects, forms, or colors that compose a spatial arrangement, breathing new life and vision into the text. Initially dormant, the space comes alive when it is inhabited by the performers, becoming mobile elements on the stage picture and narrating the story, enriched by the space's utilization. Throughout the performance, actors shape and modify the space, responding to the evolving narrative. This collaborative process among theatre artists is guided by the director's vision, animating the empty space and molding it to suit the production's requirements. Completing this creative circle are the spectators, who occupy the shared space of the theatre building and provide purpose for which the work is created. Scenography embraces these seven aspects with equal importance in an unified theatre production, each facet influencing and relying on the others to achieve coherence and impact. (Howard, 2002: xix-xx)

Later in her book, she defines scenography as:

“Scenography is an actual realisation or a three-dimensional image in which the architecture of the space is an integral part of that image. The image includes the placing and spacing of humans and objects, and this marries the truth of the words with the resonance of the other story that lies behind the text. The spatial image on stage is not purely decorative. It is a potent visual image that supplements the world of the play that the director creates with the actors in the space.” (Howard, 2002: 15)

This passage later in her book is sublimed in only one word, by saying: “Composing-! That’s what a scenographer does.” (Howard, 2002: 57)

However, when it comes to the difference between a scenographer and a designer, she claims that: “[scenographers] go further than just designing sets and costumes to create an attractive stage picture. It means they are prepared to watch and study the actors in rehearsal, understand how a performance grows, and how the stage environment and the costumes can work together to enhance the actor’s performance.” (Howard, 2002: 87) And since she merges the role of the costume designer in the role of the scenographer, it is worth mentioning that she considers the actor’s body as a structure on which a scenographer creates and builds costumes. (Howard, 2002: 93)

By this job description, we can see that both concepts of scenography and design, as described by Pamela and Aronson on the one side and Jonathan on the other side, are very similar. Moreover, Jonathan (Law, 2011: 146-147) continues by arguing that due to the nature of the job, which requires a deep understanding of the director’s idea, some directors tend to takeover the role of a designer by themselves. Moreover, when it comes Howard, she seems to claim the opposite, i.e. she elevates the scenographer very close to the role of a director. By her point of view, it is not the director the one that takes over the role of the

scenographer, but vice versa, the scenographer is the visual director of the show. We can trace the origin of this view in her book “What is scenography” where she claims that:

“The test for the scenographer is to see whether all the preparation has been in balance, and the spectators have understood the vision and the intention of the production.” (Howard, 2002: 108)

“What is scenography? Scenography is the seamless synthesis of space, text, research, art, actors, directors and spectators that contributes to an original creation.” (Howard 2002: 130)

It looks like both of those claims are further developed few years later in her article “Directors and Designers: Is there a different direction?” where she refers to the Aristotelian concept of scenographer as a writer of the stage space who can be a director of its own.

“Firstly, the designer can no longer be a decorator of directorial concepts, but has to be an architect of an imagination, looking for all the spatial possibilities to exploit. This demands a real rigorous understanding of the needs of the text, ignoring spurious and artificial divisions between text-based and physical theatre. All that matters is that a harmonious creative language is invented for the production. As theatre moves forward, either textually or physically, there is little doubt that the actor/performer becomes the primary visual element to be enhanced with light, sound and movement, rather than constructed illusions. Thus, the director has to work in partnership with the movement director who becomes almost a co-director and the scenographer – the writer of the stage space – who becomes a visual director. This then allows the scenographer to collaborate with a team of other interpretive artists – sound artists, light artists, object makers, textile artists, costume makers, who should be part of the creative rehearsal process, and can see what is needed to make a moment in performance clearer to the spectator. In other words, a lateral collaboration rather than more common vertical or linear management structure is needed.” (Howard, 2006: 30)

Something, which goes completely in line with what Aronson (Aronson, 2018: 10) claims some twelve years later. This clearly tells us that things that Pamela practiced and argued for in her publications, were taken into consideration and not only that, but she even shifted the whole paradigm when it comes to scenography and the role of the scenographer.

Evolving Definitions: Performance Design, Scenography, and Their Intersection with Curatorial Practices

The Prague Quadrennial of Performance Design and Space (PQ), founded in 1967, aims to showcase cutting-edge designs for performance, scenography, and theatre architecture at the forefront of cultural events. However, this practice wasn't from the very beginning of the PQ, since in the late 60s until the early 2000s PQ was much more focused on the international developments of scenography presented through exhibitions of models, sketches of designs, and performance photographs. Being that these formats of exhibitions are very limited in the ability to convey the environment, the circumstances, the emotions, and the overall

atmosphere of a performance, by representing only a part of the creative process. Having to deal with this challenge and trying to find a better way of presenting the scenography with all of its aspects, especially since 2003, different countries started bringing their exhibitions including many performative elements in them, and turning the audience into active participants.

Thus, by following the natural stream of PQ and its participants' needs for a better presentation and the need to experience performance design/scenography in its performative way with active participants, and not only visitors, in the last edition of 2023 PQ was renamed from an exhibition into a festival.

However, dealing with the PQ we can clearly see a different usage of the terms. Moreover, they are prone to using both terms, design and scenography. Yet, when it comes to design, they use the term "performance design", as a more comprehensive term in comparison to set/stage/theatre design. Nevertheless, the question if these are merely synonyms or different disciplines remains open. Especially in comparison with the understandings analyzed above. So let us see how they understand these terms.

"Performance design/scenography today is often presented through vivid and immersive experiences, where all senses can be involved and the audience members takeover an active role. We see performance design/ scenography as an art form that goes beyond the visual, into experiential and sensorial realm with a focus on interdisciplinary collaboration, giving creative expression to new ideas and experiments. Contemporary performance design/scenography is an art form within parameters of multi-sensory environments – creating worlds of sensations appealing to the imagination, the mind, as well as the sensory organs: the eye, the ear, the nose, the skin. Scenography environment gain a life that by default eludes the designer's grasp: no matter how carefully it is planned and executed, it is truly completed by the participants engaging with the designed space. Every creation, is therefore impermanent and changeable; it is also visionary and volatile in that it works with, and relies on, many unknowns."¹

Considering this, it is very clear that the terms may differ, whereas the understandings are quite similar, as is the case with Howard, Aronson and now PQ. Namely, talking about PQ we have to mention Sodja Lotker, a former artistic director of PQ in the period 2008-2016, the time when PQ was still an exhibition. Her understanding of scenography goes in line with Howard, but at the same time, it is unique and relevant. She suggests that a scenographer functions as "a conductor who will establish interactions, promote actions, and provoke experiences of coexistence. Recognizing the critical role played by the designer in (re)defining a space; establishing a relationship between stage, audience, environment and society; creating a lively place formed by the overlapping of intertwining layers, building a plural identity, conflicts and narratives." (McKinney, 2017: 114)

¹ <https://pq.cz/about-pq/>

Despite the differences and similarities that appear while dealing with these notions, there is one more thing, which, as we go deeper in the realm of scenography, its absence becomes very vivid. We are talking here about theatre as a place where scenography has its origin. Having in mind this absence of the theatre and the stage per se, we can refer to PQ again and see that they are very conscious about this when they say that performance design/scenography thrive across diverse environments: traditional stages, experimental venues, urban to rural settings, and virtual realms. This dynamic field integrates new media, spans multiple disciplines, and breaks free from traditional creative divisions, fostering innovative and collaborative practices that redefine artistic boundaries and engage audiences in fresh, holistic ways.²

In addition to this, not only does Sodja Lotker liberate scenography from the theatre and traditional stages, but she liberates it from the actors as well.

“It has been said many times that the presence of the actor makes the theatre... it can be immediate in the physical space; video mediated; or created by an 'absence' in the space... Such an absence, whether it is an installation or a scenography space without actors, allows the audience to inhabit the space and, in this way, become an event itself. An installation without the presence of a performer can be understood as a memory of an action, its prediction, the possibility of an action happening, or as the audience's 'action' space. This shows that scenography can be theatrical without the presence of a live actor.”(Dinulović, 2017:76)

By doing this, Sodja Lotker in a way fulfills the Pamela Howard's idea of scenographer being a visual director, by expanding the scenography and consequently the role of the scenographer. Once a scenographer does not need a traditional stage, nor an actor, nor a director's idea or concept to follow, nor a theatre with all of its compartments, then the scenographer can act alone, or can elevate to a position of 'a director' being followed by other artists. With this being said, comes the following question of the differences and/or overlaps between directors and curators.

Now, relying again on a dictionary we can see that these two positions in art are quite intertwined between themselves, especially if we see how Patrice Pavis describes them, and at the same time if we keep in mind the role of the scenographer as it has already been described.

The role of a curator, borrowed from visual arts and museology, increasingly parallels the one of a theatre director from the 1990's. Both emphasize process over final product, focusing on the spectator's aesthetic experience rather than strict consistency or legibility. Curators, like directors, shape exhibitions and performances by framing and interpreting artworks or theatrical elements within a spatial and intellectual context. This convergence highlights a trend towards intertextuality and hybridity in both fields, challenging traditional genre and

² <https://pq.cz/about-pq/>

stylistic boundaries while also influencing audience engagement and interpretation. (Pavis, 2016: 44)³

Therefore, we can conclude that scenography has evolved into a separate and independent art form where the scenographer is being a visual director or a curator, depending on elements, tools, objects and subjects that may be used.

Our Experiences and Understandings of Terms

After reviewing what and how the terms, notions and understandings have evolved in the world of theatre and performative arts, a logical question arises: what about us? Do we follow these trends and new streams? Are we in touch with the developments in the fields, or are we holding ourselves to the traditional definitions with a conservative approach towards everything new.

-In order to deal with these questions and many others that may arise, we can start by seeing what is happening in the region and then end up with ourselves. If we initially start by the terms, we can see that we tend to use (again) different terms in order to describe the same concept. Referring to the Serbian language and their terms, since the same terms are used in the Macedonian language, they have translated Pamela's "scenography" as scene design (scenski dizajn). A term that has officially been published in 1996 when in the name of the Biennale of Scene Design, the syntagm "scene design" is mentioned for the first time. The authors of this notion are Radivoje Dinulovic, Milosav Marinovic and Irena Shetevska. (Dinulović, 2017:17)

Here, as we can see, those authors went in an opposite direction of Pamela Howard, who considered design of a lesser position than the scenography. But, there is an answer for this, which depends a lot to the Serbian tradition of theatre and scenography, which again is quite similar to the Macedonian one. Namely, the first professors of scenography in Serbia used to be painters who would consider the scenography as field derived from the fine arts. By this approach to scenography, the terms itself has been linked to painting and less to the other aspects that Pamela includes in her description. (Dinulović, 2017:15)

Thus, they had to invent a new term and they came up with "scene design", a term that aims to comprehend in itself the processes of reflection, creation and realization of images in the wider meaning of the word. In addition, at the same time it is distinguished from set design, stage design, or theatre design. A term that Tatjana defines as a term that means "the creation of a complex, synthetic environment, physical and metaphysical, in which the stage image can be both built and imagined, and which extends beyond the space of the theater." (Dinulović, 2017:22)

³ Pavis, P., 2016. *The Routledge Dictionary of Performance and Contemporary Theatre*. Toronto: University of Toronto Press, p. 44.

Talking about Serbia, they are a leader in the region when it comes to scenography, or scene design, since they have managed to not only come up with a term for their purposes, but in addition they have established a course of Scene Design⁴ at the department of Architecture and Urbanism, within the Faculty of Technical Sciences at the University of Novi Sad. Something, which makes this faculty unique in the region.

On the other hand, in the RN Macedonia, we seem like we are not interested in this kind of discourses and yet when it comes to the practical aspect of the scenography/scene design, we have participated in PQ for few editions now and even won the Golden Triga for 2019⁵. Yet, we lack these perspectives upon scenography not only in the academic fields, but in theatres too.

References

Aronson, A.

2005. *Looking into the Abyss*. Ann Arbor: University of Michigan Press

Aronson, A.

2018. *The Routledge Companion to Scenography*. London: Routledge

Dinulović, T. D.

2017. *Scenski dizajn kao umetnost*. Beograd: Clío

Howard, P.

2002. *What is scenography*. London: Routledge

Howard, P.

2006. 'Directors and Designers: Is there a different direction?', in Oddeay, A. and White, C. (eds.) *The Potentials Of Spaces: The Theory And Practice Of Scenography And Performance*.

Law, J.

2011. *The Methuen Drama Dictionary*. London: Bloomsbury

McKinney, J. and Palmer, S. (eds.)

2017. *Scenography Expanded: An Introduction to Contemporary Performance Design*. London: Bloomsbury.

Pavis, P.

2016. *Dictionary of the theatre (Terms, Concepts and Analysis)*. Toronto: University of Toronto Press.

⁴ <https://scen.uns.ac.rs/>

⁵ PQ Catalogue 2019 pg. 609

Pavis, P.

2016. *The Routledge Dictionary of Performance and Contemporary Theatre*. Toronto: University of Toronto Press.

PQ Catalogue 2019

Онлајни извори:

<https://pq.cz/about-pq/>

<https://scen.uns.ac.rs/>

UDK: 792:502.1]:304.4(497.11)

**Jovana Karaulić,
Ksenija Marković Božović**

**GREEN TRANSFORMATION POSSIBILITIES ON THE PERIPHERY: POLICIES
AND PRACTICE IN THEATRE**

.This paper explores the potential of green transformation within a theatre sector, focusing on challenges and opportunities faced by cultural institutions in peripheral regions, particularly on the Balkans. It delves into how these institutions navigate complexities of integrating sustainable practices amidst socio-economic constraints and limited infrastructural support. The study critically examines intersection of cultural policies, sustainable development, and theatre practices within a broader context of global climate crisis, highlighting how these elements interact to shape the capacity of environmental stewardship in arts. Despite growing awareness and initiatives, there remain significant disparities in the implementation of green policies in performing arts across peripheral regions, where resources and support structures are often lacking. Through empirical research conducted in seven theatres in Belgrade, not only does the study analyse current practices, but it also examines the extent to which these practices align with international standards, emphasizing pressing need for a more integrated and context-sensitive approach to sustainability in arts.

Keywords: green transformation, theatre, sustainability, cultural policies, climate crisis

Introduction

Different debates on climate crisis include the past, the present and the future, all the while maintaining a special focus on understanding general actions that affected changing of the ecosystem. Despite the facts presented in numerous public policy documents around the world about impact of society's activities on eco-changes and climate crisis, it seems that there is no appropriate collective social response. Ten priority were outlined, discussed and adopted at the 2019 Climate Action Summit — including the necessity of "addressing the social dimension of climate change", which also refers to a need for greater engagement in humanities as well as creating new platforms to communicate this important issue. The challenge in traditional thinking about climate change is not only related to the significant current and future impacts on nature and society, but also to the fact that until recently "we didn't know how to think and feel about it" (Chaudhuri & Enelow, 2014:viii). This thesis points to a possible understanding of the role of art and culture in the process of bringing the issue of climate change closer to the wider community, through re-designing their own

approaches towards this issue and initiating social dialogue. Additionally, the contemplation of triad of *culture-society-ecology* cannot but refer to the paradigm of *sustainable development*, as contemporary socio-political thought on the interconnectedness of culture and human rights, diversity, sustainability, democracy, and peace advocates for an integration of culture into development strategies and programs, and affirms the idea of culture as a (forth) pillar of sustainable development (Marković 2014: 242–243).

However, while climate change awareness has increased globally and demanded concrete frameworks for action at the cross-sectoral level, this has not been reflected in policy making within cultural sector (Taxopolu, 2023:13). The fact that the field of culture lags behind in addressing these challenges is evidenced by the occurrence of the first meeting ever gathering numerous representatives of culture ministries from around the world only at the end of last year during COP28. This *High Level Ministerial Dialogue For Culture-Based Climate Action* aimed to make a paradigm shift in how climate change is understood: it is not just an environmental, financial and scientific challenge, but a cultural one as well. This meeting and various current initiatives, research and reports indicate a necessity of incorporating culture and arts into a dialogue on the challenges of the climate crisis; however, tangible actions are lacking, and in this regard policies in the performing arts sector are no exception.

Accordingly, the theatre is faced with a task of introducing green policies, which assumes an *eco-shift* in thinking around organization management and individual sectors in the context of sustainable development, and requires gradual alignment of green recommendations with the existing framework of conventional practices (Hasall & Rowan, 2019). This further points to the challenges placed before the theatre as an *agent of positive change*, achieved through action that pertains not only to drawing attention to the current paradigms of the climate crisis through stage narratives, but also to the overall business strategies and organizational culture. Therefore, the imperative of the transition of conventional theatre management processes — redesigning production approaches and modes of operation — becomes one of the underlying components and factors of its *green politicalness*.

Some academics and professionals puts forward that theatre practices need to re-think “how they do what they do” from the perspective not only of reducing their emissions, but also of the theatre’s overall aesthetic and production philosophy, in which every play becomes an “opportunity to self-correct” (Garrett, 2012). This is also in agreement with the thoughts of theorist Dragan Klaić who argues that the role of theatre is to initiate conversation on important issues concerning the community (Klaić, 2016). In the context of green transformations this means that art and culture can and must make a big contribution to increasing the visibility of the ongoing environmental crisis and to call for a collective response from the societies in which they operate. However, the approach to this topic could be quite complicated, which depends on the diversity of contexts - both territorial and cultural. In that regard, while initiatives in the field of performing arts are clearly present in countries of the Global North (America, Canada, Europe with a focus on the United Kingdom and Australia), a distinct disparity in the implementation of green agenda principles is particularly noticeable in countries of the *periphery*. The reasons for this phenomenon are

diverse, but predominantly relate to their objective deficiency in capacity for green transition: underdeveloped *eco* infrastructure (such as waste disposal and recycling systems, railway transport, etc.); insufficient legal responses to ecological sustainability issues (including absence of adequate legislation and support/incentive systems for eco-friendly practices); allocation of resources towards imperative areas and concerns (excluding climate change consequences); public understanding (and functioning) of art field primarily through the lens of aesthetic values; and the continual provision of a “basic minimum” or mere “survival” for programs and organizations (particularly performing arts entities), rather than a directed strategic development aimed at enhancing their overall sustainability, with clearly delineated broader (social) objectives. Incorporating the perspective of the Balkan countries into this theoretical model of an European periphery, becomes evident that the prolonged transitions of the socio-political system, as well as the “transition of public theatres” as a process of adaptation geared towards achieving a balance between the instrumentalization of theatres and fostering excellence in their operations (Marković Božović, 2023: 141), obscure the prospects for green transition within these institutions. Starting from this assumption, the paper explores existing policies and challenges of the eco-turn of theatre as a cultural institution that is “a unique powerful platform for promotion of the climate change crisis” (Chaudhuri & Enelow 2014: 8), and analyse the issue of production models as components and instruments of the politicalness of performing arts (Letunić and Karaulić, 2020) within peripheral context. The contemplation of this is grounded in empirical research of the existing context and practices within seven theatres in Belgrade established by the City Assembly, along with a comparative analysis of recommended practices that within international frameworks are already part of current protocols aligned with the concept of sustainable development.

Challenges of the Performing Art Policies on the Peripheries

Despite various binding documents signed by countries in the Eastern Balkans (the Paris Agreement, the Kyoto Protocol, the Sofia Declaration), the changes in these countries have their visibility and implementation in energy and climate laws, but this is rarely or never transferred to the field of culture, arts and performing arts. The situation is not much better on a broader European scale, thus the research findings of Julie’s Bicycle’s initiative “Culture: The Missing Link” from 2021 indicate that even though 84% of respondents, who were decision-makers in culture from 46 countries, affirmed the relevance of environmental topics to the domain of cultural policy in their countries, only 27% of them are obligated to address them within their activities (Julie’s Bicycle, 2021). These claims are further elaborated by a UNESCO report from 2022. “Reshaping Policies for Creativity” which states that “cultural expressions and creativity are insufficiently mobilized in climate action and that there is a noticeable lack of investment in their role in ecological transition” (Taxopoulou, 2023: 13-14).

Nevertheless, at a global level there are numerous initiatives and resources aimed at the green transformation of theatres, as a response of these organizations to the growing challenges in

the environment - both in terms of reducing harmful effects of their activities and adapting to changed conditions (organizations such as Julie's Bicycle, Creative Carbon Scotland, Broadway Green Alliance, Green Art Incubator at the local level, and an increasing number of theater networks address this issue within their activities - IETM, mitos21, European Theater Convention, etc.). Most of them identify multitude of intersecting goals of this process - mainly oriented towards work procedures and green production, and what precedes this long-term act is a definition of a comprehensive mission of environmental action and its formalization in a form of strategies and an action plan, with an aim “that this action over time becomes rooted in the organizational culture itself and shapes all subsequent decisions and procedures“ (Taxopoulou, 2023: 49).

This process should encompass the involvement of all sectors of the theatre organization, from the early stages to regular progress reporting, with the role of management and organizational leaders being emphasized as crucial. However, considering that the green transformation is significantly influenced by the local socio-economic context, local market and the present legal-regulatory framework, determining the further scope and ambitions of the organization’s action plan requires consideration of all these factor, as well as establishing realistic possibilities dependent on the anticipated timeframe, the size, resources and capacities of the organization (Green Art Incubator, 2021; Taxopoulou, 2023). Besides this, organizations need to respect principle of complementarity between capacity building processes within organizations and advocacy processes related to the incorporation of these issues into all official documents at the highest national level of cultural policies. In that sense, as in any other transition of public theatres, and in the case of green transformation also, the application of “two-way adaptation of public city theatre systems” is necessary, namely a “strategic approach that operates both 'bottom-up' and 'top-down,' combining organizational and systemic aspects in addressing the analysed issues” (Marković Božović, 2020: 449).

Analysis of existing documents in the Balkan countries leads to a conclusion that the issue of green transformation is not addressed in strategic documents in the field of culture, while environmental protection occasionally appears as part of the themes addressing sustainable development. On the other hand, it is possible to identify the existence of some initiatives by individual organizations that occasionally emerge to address the climate crisis within their operational procedures and narratives or projects supported by Creative Europe. However, such initiatives largely belong to an independent scene or civil organizations in the performing arts, while public theatres in peripheral European countries hardly respond to this urgent (public) need and/or interest. Considering that the strategy of these institutions is primarily directed by their founders (administrative bodies at local and national levels), confirms the notion that the challenges facing performing arts policies on the peripheries, especially in the Balkans, highlight a significant gap between environmental imperatives and cultural policy agendas. Addressing these challenges necessitates fostering collaboration between policymakers, cultural institutions and grassroots organizations to prioritize environmental sustainability within the performing arts sector and pave the way for a more environmentally conscious cultural ecosystem in the peripheries.

Understanding the significance of green transition in (public) theatres – particularly in countries on the margins of the EU – entails recognizing the broader importance of these institutions in the context of social development. While cultural policies in Western European countries are largely (at least formally) focused on public accountability, i.e., generating public good/value, as a corrective to an exclusive approach to cultural development in societies (Gibson, 2008:6), countries like Serbia are still uncertain in this regard. This is especially true for certain cultural domains such as public theatre, where, on the one hand, due to a historical perpetuation of a “master-servant relationship with funders”, there is a lack of confidence in terms of (self-)maintenance (Holden, 2004: 27), while on the other hand, it is conditioned by extensive adaptation of traditional business models, implementation of contemporary development strategies, and the imperative of diversifying their societal functions, responsibilities towards citizens and realizing their full socio-economic potential. In this regard, although it may initially seem that for theatres facing such challenges, environmental issues appear as somewhat less urgent and significant tasks, on the contrary, they can be a pathway to achieving the aforementioned goals of theatre transformation. Therefore, IETM's *Guide to Climate Justice for Artists and Collaborators*, along with other similar studies and recommendations, identify key areas of potential impact of art and artistic organizations in this context, highlighting that besides environmental concerns, green transformation also achieves broader social goals such as community empowerment and social cohesion, defining fairer procedures and evaluation systems, building a more just society, and creating fairer and more efficient policies.¹

Possibilities of the New Paradigm in an Old Structure: Green Guides and Practices

There is a significant number of green manuals that indicate optional ways for organizations to react in the context of crisis caused by climate change. However, they are primarily tailored to large companies or regional/national administrations. As such, naturally, they do not correspond to cultural organizations - their structure, activities, specific mission, and vision - which is why, since the end of the first decade of this century, there has been an increasingly intense focus on designing studies and publications of this kind specifically aimed at organizations in the fields of culture and arts. The guidelines offered by these manuals lead to a two-way correction of the current mode of operation: adaptation to the consequences of climate change and their mitigation through infrastructural rethinking of facilities, technical capacities, work procedures, organizational cultures, etc. (Marković, Božović and Karaulić, 2022: 84)². Existing recommendations on the topic of green

¹ For instance, climate issues are considered in relation with gender equality concerns, and approaches to "greening" are viewed from the perspective of reducing labour, saving time, and transforming gender roles and relations ("Mainstreaming Gender Considerations in Climate Change Projects", "Gender in the transition to sustainable energy for all: From evidence to inclusive policies", "Toolkit for Gender-Responsive Process to formulate and implement National adaptation plans – supplement to UNFCCC technical guidelines for NAP process").

² There are a large number of guides, projects, platforms (like The Carbon Literacy Project, see more at: <https://carbonliteracy.com>) which focus on responding to the environmental crisis on the imperative of mitigating carbon dioxide emissions and creating greenhouse effect, that is, they aim at educating cultural and

transformation of theatres differ, according to whether they focus on the aspect of adaptation or mitigation; whether they deal with the sustainability of the theatre building, the performance or the organizational culture and procedures; and whether they are thematically oriented towards the ecological turn of a certain segment in theatrical productions and distribution, or in general - the entire process of planning, creating and performing theatrical works. Also, differences arise and from the socio-political context - from the legal regulations and strategies of certain countries in the field of climate change, but also from the current situation regarding the level of emancipation of the community in that sense. The common point of all publications of this type are the views on the reasons for deciding in the direction of green concepts, which can be summarized in five theses on a topic of positive effects of such a business transition - i) the green transformation of theatre business contributes to a better preparedness of the organization for future legal changes; ii) implies savings on a long-term plan; iii) opens up new perspectives in terms of collaborative creativity; iv) affects to create stronger ties between the theatre organization and the community, contributes to a better reputation of the theatre and audience development processes; and v) encourages creativity and innovation.

It is certain that numerous legal changes are ahead of us in the context of achieving an ecologically sustainable way of doing business, which is why it is important that theatres recognize on time the risks that these changes may have on their way of working. At the same time, strategic activities in this direction, such as switching to a mode of reducing energy consumption, reusing and exchanging materials, etc., can lead to significant savings, as well as refocusing from the resources of one organization to the entire system and initiating new forms of cooperation and collaboration. At the same time, the theatre realizes the green transformation of its operations, the role of a mediator in raising awareness and initiating dialogue on the topic of climate crisis (by which people usually do not fundamentally connect), thereby achieving a wider impact - raising its reputation, attracting new talents and strengthening cultural and social capital of the organization. Finally, the climate crisis is not only a challenge that needs to be overcome, but also an exciting creative opportunity (e.g. for the diversification of a theatre's program and its activities, as it is the development of summer season, planning outdoor events, site specific performances etc.). In the discourse of understanding the climate crisis as a creative challenge for the theatre it is important to emphasise that the sustainable creation of the play is not a goal in itself. On the contrary, the introduction of green work concepts does not change the mission and the vision of a theatre, but rather the parameters within which they are realized.

other organizations in this context. On the other hand, publications such as "Adapting our culture: A guide for cultural organizations planning the future of climate change" (Adapting our culture: A toolkit for cultural organizations planning for a climate change) - created through the "Cultural Adaptations" program of the Scottish agency for linking art and sustainable development (Creative Carbon Scotland), funded by the EU program Creative Europe and the Scottish government - which deal with the adaptation of cultural organizations crisis conditions, and by reviewing numerous practical issues in this context.

Green Transformation of a Theatre Field: A Case Study of Belgrade City Theatres

The positive examples of (foreign) theatre organisations that are already advanced in the eco-turn, as well as the recommendations of the analysed toolkits and studies, show that green transformation involves adopting certain practices, which do not disturb the momentum of creativity and innovation, but instead place it in the context of environmentally responsible action. In order to map the possibilities of Belgrade theatres to adopt the principles of green transformation, research was applied in seven theatres whose founder is City Assemble — Atelje 212, Belgrade Drama Theatre, Terazije Theatre, Zvezdara Theatre, Bitef Theatre, Boško Buha Theatre, and Little Theatre Duško Radović. From March to May 2021, by analysing annual reports, statutes, and media archives and using a questionnaire method (filled out by managers and employees in theatres), data was collected on the theatres' experiences and practices in the implementation of green concepts in their everyday work. Furthermore, the research involved a focus group discussion with representatives from these (as well as other Belgrade-based) theatres, in a form of a workshop and roundtable discussion, where the potentials of green transformation of the local theatrical system were deliberated upon. In addition to this, the management practices of the analysed theatres - from the perspective of green transformation, were continuously monitored up to the time of writing this paper, through direct observation (achieved through contact with theatre employees, as well as with the wider professional community), tracking their media releases and overall activities.

The analysis of legislative acts, criteria for allocating funds for co-financing cultural projects, mandatory annual reports to the Founder, as well as decisions makers' statements in public discourse, indicates that cultural policy instruments do not encourage Belgrade public theatres to work in environmentally sustainable ways. This is directly caused by the lack of a green theatre book (at a city or a national level), the absence of green transformation in the general goals of cultural development, insufficient consideration of green criteria when assessing the significance of projects in culture, the lack of systematic research and studies in this context and, the absence of evaluation regarding this issue in assessing the success of theatre operations. The reflection of this is also evident in the everyday environmentally unconscious practices of theatres, as evidenced by findings from field research. They confirm the assumption that, without proper direction from the Founder, the city theatres in Belgrade, for the large part, are not focused on their role and responsibilities in the context of responding to and mitigating the climate crisis.

According to the survey results, theatres in Belgrade do not differ from the established practices of public enterprises in Serbia when it comes to the use of electric and thermal energy. All of them have "EPS Supply" as their electricity supplier, and they are connected to the city district heating system (central heating) for thermal energy usage. Regarding the supply of electric energy, the regulations of the Law on Public Procurement are predominantly cited as the reason for the choice of supplier³. Some respondents also stated

³ The electricity market in Serbia has been liberalized since 2015, with multiple suppliers operating on it for several years. However, EPS (Electric Power Industry of Serbia), whose electricity is generated from non-eco-friendly sources, still supplies around 98% of consumers.

that they have their own boiler rooms for heating purposes, or that individual heating devices are used for additional heating. When it comes to an organizational culture regarding heating/cooling practices (such as not opening windows in air-conditioned rooms, turning off cooling/heating devices when not necessary, etc.), responses suggest that this is more of a matter of personal views rather than a collective response to the need to reduce CO2 emissions.

The use of efficient electrical devices and transitioning to more efficient lightening systems is becoming increasingly common. The same applies to the use of more efficient AV (audio-visual) technology, rechargeable batteries, etc. Some projects even incorporate practices such as online light designing, or design on virtual and digital models, but the motives for this are situated more within the context of applying new technologies and exploring possibilities in that regard, rather than stemming from green initiatives. Similarly, in preparation and staging of performances, the dialogue on green concepts is absent in most theatres, even though there is a notable flexible approach to stage and costume design (which makes them easier to reuse). Taking into account other findings, it seems that this orientation is a consequence of other factors (e.g., financial considerations) rather than the sustainability factor. Supporting this are findings indicating that the use of already existing set elements and costumes (from stock), as well as the procurement of old items from second-hand shops or the stock of other organizations, is extremely prevalent. However, practices such as using materials with environmental certifications and avoiding materials that contribute to emissions (such as polyester and plastic) are absent in most theatres. Additionally, the practice of donating costumes and set elements, or implementing other forms of selling/redistributing these items (to further promote socially responsible behaviour in waste management) is very rare. Furthermore, waste sorting (wood, plastic, metal, textile and glass) is almost non-existent; theatres do not utilize carbon calculators, nor do they keep records of the source and final destination of consumed materials⁴.

⁴ Dominant discussions on sustainability of theatres often relate to the challenge of waste accumulation stemming from discarded parts of costumes, set design, and decor, which need to be disposed of in an environmentally friendly manner and minimized. Solutions in this context can be described by an acronym "reduce, reuse, recycle," operationalized by practice of "material hierarchy" explained in the Green Theatre Book. In the process of creating stage elements, this means that the first step is to design to reduce the required amount of material, then to find already-used components and recycled materials—ideally locally sourced to avoid transportation. If this is not possible, the next option is to choose materials sourced sustainably, with the last resort being materials procured from unsustainable sources harmful to the planet, which must be minimized. Similarly, alternative disposal methods for items no longer needed are hierarchically prioritized. Ideally, they are reused in new productions or donated; if not possible, they are recycled properly. Another crucial aspect of green procedures in the context of production management concerns detailed tracking of the sustainability of used materials, assessing the level of harm posed by theatre production. In this regard, the use of online-available Carbon Calculators is proposed, which calculate emissions produced by a given production based on certain quantitative parameters. Another simpler option is an introduction of a Materials Inventory containing data on what is needed, in what quantity and material, if it is previously used, sourced sustainably, and the mode of transportation used for procurement, as well as future usage, disposal, and transportation plans (e.g., The theatre green book, p. 37, 40).

Understandably, actions in this context would require prior training, but employees in the analysed organizations have almost no experience in environmental protection training. In conversations with them, it appears that the ecological aspect is indeed present in the spectrum of their personal knowledge and interests, but it does not reflect in shaping the practices of the organizations they work for. Moreover, even when there are individual initiatives of this kind, they do not become part of systemic solutions. The same applies to objectively green ways of working that are not consciously and intentionally green, but rather accidentally. So, for example, in planning tours and guest performances, practices such as choosing the shortest routes, organizing multiple performances in several cities per tour, and avoiding transportation with high emissions of greenhouse gases (primarily air transport) are overall present, but this is more a matter of convenience and cost-saving rather than ecological action.

Employees in the marketing departments of the analysed theatres testify that there has been a significant reduction in the use of printed materials in shaping and preparing marketing campaigns. Communication with the audience is predominantly directed towards digital online channels instead of traditional media such as billboards, posters, flyers, printed questionnaires, etc. However, apart from occasional appearances of environmental themes in the narrative of produced plays, they are absent in public discourse centred around the operation and organizational culture of these institutions. Additionally, highlighting environmental orientation in communication with the audience and partners (in contracts, promotional materials, social media, etc.) is expectedly very rare, as well as the theatres' participation in projects promoting green concepts and striving to develop ecological awareness in the community. There are some examples of partnerships with organizations dealing with environmental issues and conservation, but they are usually initiated by a civil sector and often remain in a form of "superficial" collaborations (aiming to provide greater visibility to the invisible eco-sector and to associate subversive "green label" with elite theatre institutions).

Finally, when asked what they consider to be the key challenge in applying green concepts, the theatres stated lack of education and raising awareness of the importance of this issue; lack of funding; discrepancies between the institution's administrative rules and the potential selection of solution; lack of staff to manage activities like donating/recycling ; the necessity of changes to the Law on Public Procurement where the environmental aspect would be set as a requirement; and the lack of incentives for organizations to take environmental action. In addition, the negative conditioning factors that the theatres identified included ongoing infrastructural issues (thermal insulation, faulty boiler rooms, necessity of reconstruction to obtain an energy passport), lack of legal obligation to sort waste, lack of systematic analysis, and lack of projects and partnerships in this context.

Conclusion

Introduction of green philosophies in the production processes of cultural institutions involves a set of activities aimed at thinking about and implementing practices in the context of green transformation in this area. Relying on theoretical views according to which art and culture can make a determining contribution to increasing the present crisis visibility from a perspective of eco-turn of institutions and organisations in the field, the analysis of current practices and strategic recommendations reveals that activities advocated in this context can have long-term positive effects on the overall effectiveness of an organisation. In addition, the organisation's role in this process becomes centred on creating a broader environment for understanding the importance of green transition, and establishing a framework that would enable smooth and efficient green transformation of artistic disciplines and sectors within the field.

In order to achieve this goal, it is necessary to consider an open, collaborative approach among organisations in the field, as well as to encourage creator teams to incorporate the principles of green transformation into their creative solutions. The green theatre agenda, therefore, can and should be promoted through artistic practices from a programming and production perspective, as well as through advocacy campaigns that affect the global issue visibility and contribute to networking within the local community by coming together around issues that are important for its future.

However, the success of this process largely depends on the cultural policy that theatres, especially public ones, must adhere to regarding environmental concerns. This is particularly crucial in socio-economic peripheries and transitional societies where intense systemic and structural changes, as well as turbulent political circumstances, make the resilience of theatre institutions an additional, specific issue. In this sense, their green transition (through promoting ecological ideas and, complementarily, adopting environmentally sustainable practices) should be understood, planned and implemented as part of an overall theatre sustainability strategy, especially concerning the sustainability of its social functions. This means that in times of reduction and revision of reasons for public subsidization (programs, projects, institutions, civic activities), the role of theatres as eco-emancipators (which also includes addressing other cross-cutting issues such as inclusion, gender equality, social cohesion, and so on) is one way to confirm and justify their position as “institutions of public interest” acquired during times of different aspirations and possibilities for cultural development. Parallely, cultural policy activities in this direction would define its agenda as aligned with global efforts and aspirations; and potentially steering it towards addressing new overarching and universally relevant themes, providing it with a “break” from identity-related themes and topics of cultural memory (predominant in the past few decades).

Reference

Angelaki, V.

2019. *Theatre and Environment*, Macmillan international higher education.

Bentz, J. (2020) “Learning about climate change in, with and through art”, *Climatic Change* 162.3: 1595–1612.

Gibson, L.

2008. *In defence of instrumentality*, Cultural Trends (17)

Chaudhuri, U. and Enelow S.

2014. *Research Theatre, Climate Change, and the Ecocide Project: A Casebook*. New York: Palgrave Pivot.

Garrett, I.

2012. Theatrical Production’s Carbon Footprint, *Readings in Performance and Ecology*, ed. W.

Andy and T, May, Palgrave Macmillan, New York: 201– 209.

Letunić, A. and Karaulić, J.

2020. Introduction: Towards an Effective Dialogue Between the Politicality of Performing Arts and Cultural Policy, *Performing Arts Between Politics and Policies: Implications and Challenges*, eds. Letunić A. and Karaulić J., Faculty of Dramatic Arts Belgrade and Academy of Dramatic Art Zagreb: 6–11.

Marković, K.

2014 *Implementacija strategije komercijalizacije i širenja usluga javnih pozorišta Beograda kao preduslov održivog razvoja grada*. Kultura i održivi razvoj u doba krize. str. 242-254, ISBN 978-86-82101-53-6 (FDU) Marković Božović, 2023

Марковић Божовић, К.

2020. *Неговање позоришне публике као друштвена функција савремених позоришта*. Зборник Матице српске за друштвене науке 175 (3/2020), стр. 437-451. UDC 792.073

Urrutiaguer, D.

2020. Theatre and environmental footprint: which political ambivalences?, *Performing Arts Between Politics and Policies: Implications and Challenges*, eds. A. Letunić and Karaulić J., Faculty of Dramatic Arts Belgrade and Academy of Dramatic Art, Zagreb: 27–38.

Ταχοπούλου, Ι.

2023. *Sustainable Theatre: Theory, Context, Practice*. London: Bloomsbury Publishing Plc.

Hassall, L. and Rowan S.

2019. “Greening Theatre Landscapes: Developing Sustainable Practice Futures”, *Theatre Graduates*, eW. Leal Filho and R. Leal-Arcas eds., University Initiatives in Climate Change Mitigation and Adaptation. Springer, Cham: 143–158.

Holden, J.

2004. *Capturing Cultural Value: How culture has become a tool of government policy*. London: DemosIETM's Guide to climate justice for artists and collaborators

Klaić, D.

2016. *Početi iznova: promena teatarskog sistema*, Beograd: Clio.

Marković, K.

2014. "Implementacija strategije komercijalizacije i širenja usluga javnih pozorišta Beograda kao preduslov održivog razvoja grada", *Kultura i održivi razvoj u doba krize*, M. Dragičević Šešić, M. Nikolić i LJ. Rogač Mijatović ur., Beograd: 242–254.

Adapting our Culture: A toolkit for cultural organizations planning for a climate changed future

<https://www.culturaladaptations.com/wp-content/uploads/2021/03/Adapting-Our-Culture-Toolkit.pdf>

Fringe, Sustainability toolkit for performing companies.

https://www.ed.ac.uk/files/atoms/files/2018_sustainability_toolkit_venues.pdf
Green Theatre: Taking action on climate change, https://juliesbicycle.com/wp-content/uploads/2019/10/Green_Theatre_Guide_2008.pdf

Reduce, Reuse, Reopen: Backstage toolkit – Sustainable solutions for reopening theatre.

<https://www.broadwaygreen.com/greener-reopening-toolkit>

The Theatre Green Book, 1: Sustainable productions.

https://theatregreenbook.com/wp-content/uploads/2021/03/THEATRE-GREEN-BOOK-ONE_beta1.pdf

Zelena transformacija pozorišta.

(<https://greenartincubator.org/wp-content/uploads/2022/04/Istrazivanje-praksi-i-potencijala-beogradskih-pozorista-u-kontekstu-zelene-transformacije-organizacija.pdf>)

"Gender in the transition to sustainable energy for all: From evidence to inclusive policies"

https://www.energia.org/assets/2019/04/Gender-in-the-transition-to-sustainable-energy-for-all-From-evidence-to-inclusive-policies_FINAL.pdf

"Toolkit for Gender-Responsive Process to formulate and implement National adaptation plans – supplement to the UNFCCC technical guidelines for the NAP process"

<https://www4.unfccc.int/sites/NAPC/Documents/Supplements/NAPGenderToolkit2019.pdf>

Mainstreaming Gender Considerations in Climate Change Projects

<https://wrd.unwomen.org/sites/default/files/2021-11/BASICS~1.PDF>

