

Tato diplomová práce zkoumá způsoby jak vylepšit generování scénáře divadelní hry. Abychom vygenerovali scénář divadelní hry, dotrénujeme jazykový model GPT-2 medium na směsi scénářů divadelních her, filmů a seriálů aby pokračoval v člověkem zadaném začátku scénáře. Pouhé generování jazykovým modelem nestačí na vytvoření celistvé celovečerní divadelní hry a proto navrhujeme dvoukrokový hierarchický přístup: nejdříve vygenerujeme dějové shrnutí a pak jím podmiňujeme generování scénáře. Trénujeme hierarchický model na souboru dat, který jsme vytvořili přiřazením dějových shrnutí k scénám v scénáři využitím dynamického programování. Taktéž navrhujeme vícero přístupů na vylepšení konzistence vygenerovaného textu (zaměřené na postavy a kontradikce). Naše modely porovnáváme s modelem GPT-2 XL a dosahují srovnatelných výsledků, přičemž jsou menší a rychlejší. Náš systém hierarchického generování umožňuje vygenerovat celistvou celovečerní divadelní hru s omezenými lidskými zásahy. Toto bylo ověřeno profesionálními dramaturgy v rámci projektu THEaiTRE.