

Magyar Képzőművészeti Egyetem

Doktori iskola

A kis herceg

Megosztott alkotói ágencia a jelmeztervezésben

DLA értekezés, Mestermunka

Pajor Patrícia Zsanett

2026

Témavezető: Dr. habil. Zeke Edit, DLA

Antoine de Saint-Exupéry: A kis herceg

Balettelőadás 50 percben

Alkotók:

Koreográfus: Cristina Porres Mormeneo

Fényterv: Egerházi Attila

Díszletterv: Egerházi Attila

Jelmezterv: Herman Anett

Vizuális koncepció: Pajor Patrícia

Produkciós vezető: Cselle Bence

*

Táncolják:

A Székesfehérvári Balett Színház társulata

*

Bemutató:

2026.09.29. Nemzeti Táncszínház¹

¹ <https://fehervaribalett.hu/a-kis-herceg-premier#> színlap a Székesfehérvári Balett Színház weboldalán. Utolsó látogatás dátuma: 2026.08.28.

Mestermunkám egy olyan jelmeztervezési folyamatot dokumentál, amelyben a dolgozat korábbi fejezeteiben vizsgált kérdések nem elméleti modellként, hanem egy valós produkció egymásra épülő döntéseinek láncolatán keresztül válnak láthatóvá. A Székesfehérvári Balett Színház A kis herceg című előadásának jelmezvilága azért különösen alkalmas erre, mert a tervezési folyamat során többször is megváltozott a koncepcióképzéshez kapcsolódó feladatkörök elhelyezkedése. Eredetileg egy már megvalósult gyermekoperai produkció jelmezeit terveztem mestermunkámként bemutatni. Egy lezárt munkafolyamat lehetővé tette volna, hogy pontról pontra, utólagosan rekonstruáljam a generatív eszközök alkalmazási helyzeteit. A kis herceg jelenleg még nyitott folyamata azonban kutatási szempontból egy jóval összetettebb és számomra izgalmasabb helyzetet kínál, ami lehetőséget ad a szakmai kérdésfelvetésre és diskurzus indítására.

A tervezett bemutatóhoz már egy évvel korábban rövid vizuális ajánlatot kellett benyújtani a Nemzeti Táncszínház pályázatához. Ebben a korai fázisban még nem egy végleges jelmezrendszer kialakítása volt a feladat, hanem egy lehetséges vizuális világ felmutatása: olyan atmoszféra, szín és formanyelv kijelölése, amelyek alapján a produkció látványvilága a későbbiekben továbbfejleszthető lesz. A szűk határidő miatt ekkor még nem történt részletes egyeztetés a koreográfus-rendezővel, a teljes szereposztás sem állt még rendelkezésemre, valamint társtervezőm sem tudott részt venni a koncepció kialakításában. A helyzet ezért szokatlanul nagy teret adott annak, hogy a kezdeti lehetőségkeretet saját tervezői belátásom szerint határozzam meg. Szintén a korlátozott időkeretre való tekintettel, a balett munkatársaival közösen a generált atmoszfératervek mellett döntöttünk, amelyeken keresztül szín- és anyaghangulati elképzeléseinket kellő érzékletességgel közölhattunk a pályáztató felé a kidolgozás tökéletességének igénye nélkül.

A lehetőségtér kijelölése

A generálás természetesen nem egy korlátlan lehetőségtérből indult. Már az első kép létrehozása előtt több olyan tudásréteg állt rendelkezésemre, amelyek megszabták, milyen irányokat tekintek relevánsnak. Ezek az információk együttesen alkották meg azt a konceptuális teret, amelyen belül a generatív rendszer működhetett.

Az első réteget saját prekonceptióim és ismereteim jelentették Saint-Exupéry művéről. A produkciótól független okokból éppen a megelőző időszakban merültem el újra A kis herceg

szövegében, ezért a történet hangulata, karakterviszonyai és a hozzájuk kapcsolódó személyes vizuális asszociációk is frissek voltak számomra.

A második réteget a balettszínház szakmai követelményei adták. A táncos jelmez nem kizárólag vizuális karakterhordozó, hanem a táncos mozgásával együttműködő testkiegészítés. Az anyag levegőzése, tapadása, súlya, nyúlási iránya, a záródások elhelyezkedése, az emelések biztonsága és a mozgástartomány megőrzése mind olyan tényezők, amelyek már a formai gondolkodás megkezdésekor behatárolják a tervezési lehetőségeket. Egy látványos sziluett önmagában nem alkalmas balettjelmeznek. Csak akkor tekinthető annak, ha nem eltakarja vagy akadályozza viselője mozgását, hanem együtt dolgozik vele és kihangsúlyozza azt. És noha a prózai jelmezekhez képest több megkötést alkalmaznak ezek a jelmezek, narratív szerepük sem szorulhat háttérbe. Mivel a történet értelmezését itt nem feltétlenül segíti verbális információ, ezért a karakterek vizuális olvashatósága különösen fontossá válik. A jelmezeknek képesnek kell lenniük arra, hogy szöveg nélkül is elősegítsék a karakter, a viszonyok és a hangulatok befogadását.

Harmadik réteggént saját vizuális nyelvezetem, anyag- és színhasználati preferenciáim és általános színházi ízlésem alakították a keretet. Ez határozta meg, hogy milyen sziletteket, textúrákat, színcapcsolatokat és ruhaeséseket tartok a történethez illőnek.

A negyedik réteget a társulattal kapcsolatos korábbi tapasztalataim jelentették. Többéves együttműködésünk okán ismertem a koreográfus által általában preferált formai és technikai megoldásokat, anyagminőségeket, valamint a legtöbb táncos mozgáskarakterét és testarányait.

A fenti tudásbázis alkalmazásával belekezdtem a klasszikus gyűjtésbe. Anyagokból, textúrákból és egyéb inspirációs elemekből összeállítottam egy hangulati rendszert, amelyet a Midjourney felületén is felhasználtam, mint moodboardot. A képi gyűjtés így ebben az esetben nem egyszerű inspirációs kollázs maradt, hanem a generatív folyamat egyik irányító tényezőjévé, vizuális prompttá vált. A rendszer a board alapján egységesebb atmoszférát és vizuális karaktert tudott fenntartani, amelyben az összes iterációt tartotta. Ebben a lépésben a gyűjtés és a generatív exploráció nem csupán egymás után következő folyamatok, hanem technológiai értelemben is organikusan épülnek egymásra.

KIS HERCEG – ANYAGOK ÉS TEXTÚRÁK



41. ábra - A kis herceg: anyagok és textúrák. Pajor Patrícia saját gyűjtése és szerkesztése.

Színskála



42. ábra - A kis herceg: színskála. Ai-Generátum megelőzően gyűjtött moodboard színek alapján

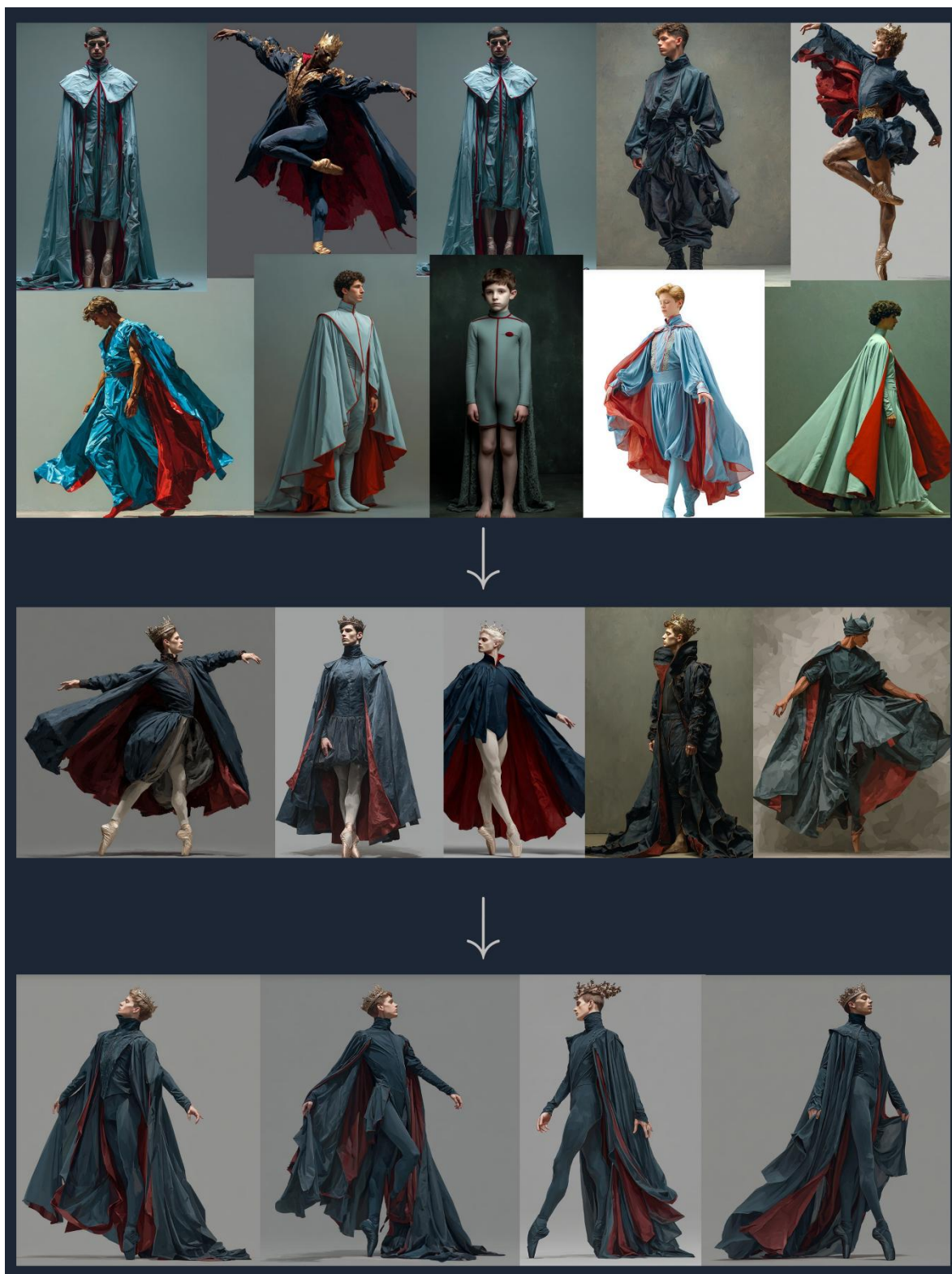
Generatív exploráció és szelekció

A Midjourney szoftver segítségével nagy számú változatot készítettem. A képek többsége itt sem kerülhetett a következő fázisba, mert vagy tartalmilag vagy pedig formai szempontból volt értékelhetetlen. A tervezői munka súlypontja ebben a szakaszban a szelekció és az iterációs irányok kijelölése felé helyeződött.

A variációképzés során nem egyetlen képet próbáltam fokozatosan tökéletesíteni, hanem inkább több párhuzamos irány bejárásán keresztül szűkítettem az inspiratív opciók számát. A generatív szoftver ebben a szakaszban a dolgozat mesterséges múzsa és variációképző működéseihez állt igazán közel. Formai lehetőségeket kínált fel, de nem rendelkezett a döntéshez szükséges szakmai szempontokkal, és éppen ez a kontextushány tette termékenyvé vagy „szabaddá”.



43. ábra - A kis herceg: kiválasztott generatív karakterkonceptiók. Pajor Patrícia, saját Midjourney-generálások és saját összeállítás



44. ábra - A kis herceg: generatív exploráció és iterációs változatok. Pajor Patrícia, saját Midjourney-generálások és saját összeállítás.

A generátumtól a jelmeztervig

A sikeres pályázati anyagnak köszönhetően a produkció lehetőséget kapott a megvalósulásra, viszont a jelmeztervezés és kivitelezés határideje az eredeti tervezethez képest három hónappal korábbra került. Emiatt a további folyamatban már nem tudtam részt venni. Az előadás egyedüli jelmeztervezője Herman Anett lett, akivel már egy évtizede alkotunk rendszeres tervező párost. A korábban készített generatív anyag azonban nem tűnt el a folyamatból: a társulat és a koreográfus-rendező számára továbbra is meggyőző vizuális kiindulópont maradt.

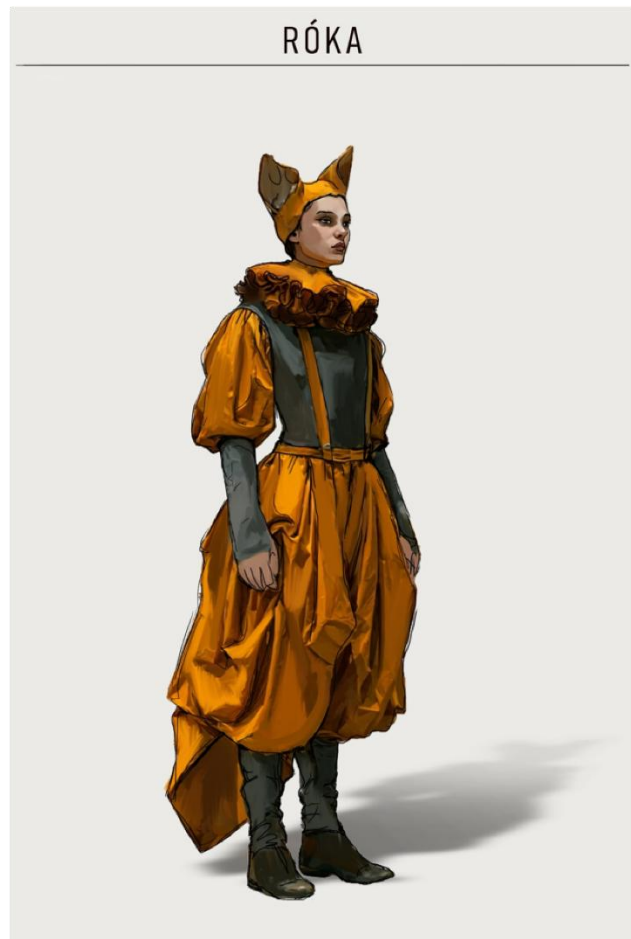
Ez a helyzet különösen élesen választja el a vizuális eredet és a tervezői szerzőség kérdését. Egyes karakterek esetében a későbbi jelmeztervek szorosan őrizték a generált képek tömegarányait és alapvető formai ötleteit, más esetekben a tervek jelentősen átalakultak a kiindulóponthoz képest. Voltak olyan korábban legenerált karakterek, amelyek végül nem kaptak helyet a szereposztásban, miközben új szerepekhez a korábbiakhoz igazodó új tervek készültek. A produkció utóélete tehát nem egy üresen generált képsorozat mechanikus megvalósításává vált, hanem egy korábbi vizuális keret új tervezői döntéseken keresztüli továbbépítésévé.

Herman Anett az általam létrehozott generátumokat nem kezelte kész tervként. Átrajzolta, értelmezte és szakmailag konkretizálta őket, bizonyos motívumokat megtartva, másokat pedig átalakítva vagy elengedve. Ezzel módosította, formálta a korai hangulati dokumentáció által biztosított lehetőségteret. Anett munkája itt a dolgozatban használt „fordítás” fogalmát gyakorlati helyzetbe ülteti. A generátum egy vizuális állítás, amelyben még nem különül el, hogy mi benne a valóban létrehozható és praktikus forma és a látványos, de használhatatlan képi illúzió, vagy hogy milyen részletek rendelkezhetnek dramaturgiai jelentéssel. Ez a fajta szakmai validáció a végleges jelmeztervek kialakításán túl több praktikus lépésen keresztül történik. Anyagminták gyűjtése, anyagkísérletek végzése, a koreográfia és a zenei alap megismerése, műhelyrajzok készítése, a varrodával való aktív kommunikáció fenntartása mind olyan pontok, amelyek újabb alkotói döntések sorozatát foglalják magukba. A jelmezterv valódi kontextusának jelentős része ezekben a lépésekben derül ki igazán: fontos lehet például, hogy egy húzózár ne olyan helyre kerüljön, amely talajmunka során sokszor találkozik a színpaddeszkákkal az aktuális koreográfiában. Hogy a partneremelések során ne legyenek olyan díszítések, amelyekbe könnyen beleakadnak a táncosok ujjai. Hogy a festésigény miatt magas százalékban természetes szövetek kerüljenek megvásárlásra.

A folyamat előrehaladtával itt is változik a generatív rendszer hasznossága. A korai explorációban előnyös nagyfokú formai szabadság a kivitelezéshez közeledve nem kívánatossá válik, és egyre nagyobb szükség van a szakmai kontrollra. Ez a kontrollnövekedés azonban nem jelenti a kreativitás csökkenését, hanem annak másik feladatkörre való helyeződését.



pályázati generátum



későbbi jelmezterv

45. ábra - Róka: pályázati generátum és későbbi jelmezterv. Bal oldal: Pajor Patrícia / Midjourney, pályázati generátum. Jobb oldal: Herman Anett, későbbi jelmezterv.



pályázati generátum

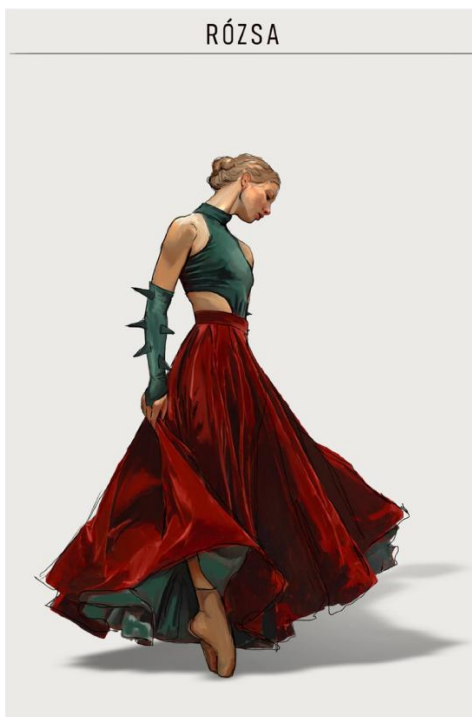


későbbi jelmezterv

46. ábra-Kis herceg: pályázati generátum és későbbi jelmezterv. Bal oldal: Pajor Patrícia / Midjourney, pályázati generátum. Jobb oldal: Herman Anett, későbbi jelmezterv.

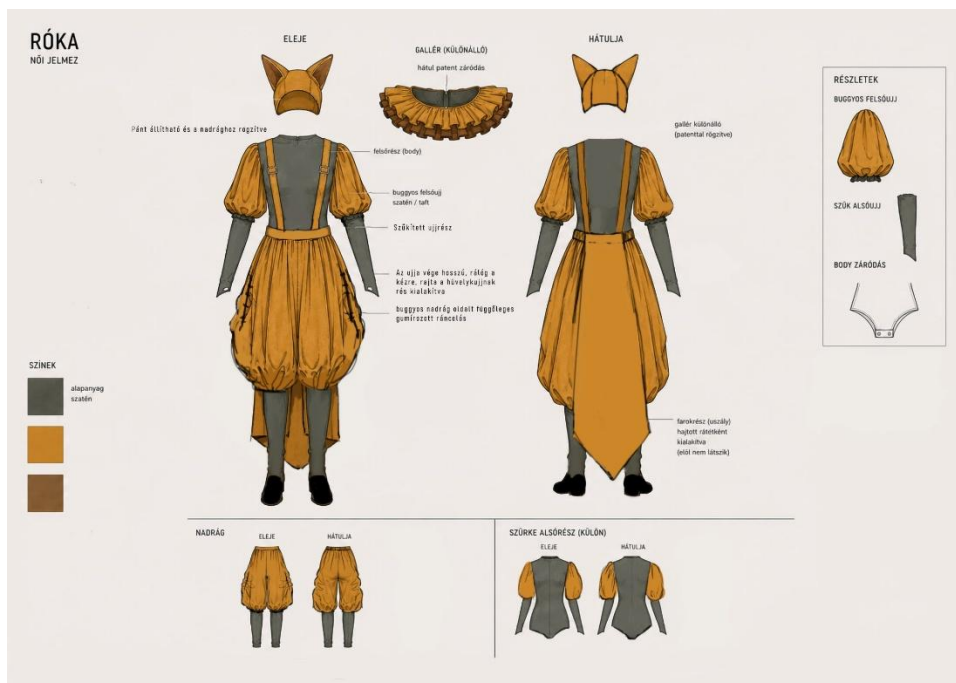


pályázati generátum



későbbi jelmezterv

47. ábra -Rózsa: pályázati generátum és későbbi jelmezterv. Bal oldal: Pajor Patrícia / Midjourney, pályázati generátum. Jobb oldal: Herman Anett, későbbi jelmezterv.



48. ábra -Róka: jelmezterv és technikai dokumentáció. Herman Anett: A kis herceg című produkció jelmezterve és technikai dokumentációja, (digitális rajz és generatív szoftver)



49. ábra - Kis herceg: jelmezterv és technikai dokumentáció. Herman Anett: A kis herceg című produkció jelmezterve és technikai dokumentációja, (digitális rajz és generatív szoftver)

Mestermunka és szerzőség

A kis herceg tervezési folyamata olyan rendhagyó szerzőségi helyzetet hozott létre, amelyet nehéz lenne százalékos hozzájárulásokkal leírni és nem ad egyszerű választ arra a kérdésre, hogy ki tervezte a színpadon végül megjelenő jelmezképet. A korai vizuális célt és konceptuális kereteket én jelöltem ki. Összeállítottam a tematizált gyűjtést, irányítottam a generálás iterációs irányait, szelektáltam a változatokat és kialakítottam azt a dokumentációt, amely később a produkció egyik fő hangulati referenciájává vált. A konkrét jelmezrendszer pontos kialakítása azonban már Herman Anett tervezői munkája volt, aki meghozta az anyagminőségekre, végső formákra vonatkozó döntéseket és szakmai nyelvre fordította a képi ajánlatokat. Emellett megtervezte azokat a karaktereket is, amelyekhez nem létezett korábbi generatív előkép.

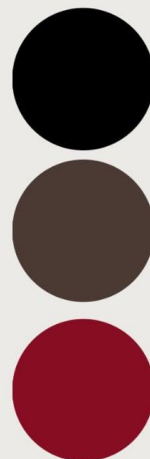
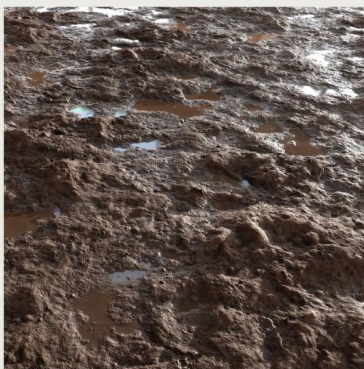
A kreátor-kurátor kontinuum szempontjából a szerepkörök folyamatfázisonként változtak. A kezdeti célképzés és lehetőségtér-meghatározás után a generatív exploráció előrehaladtával nőtt meg kurátori közreműködésem jelentősége. Herman Anett a generált előképekhez kapcsolódó karakterek esetében fordítói szerepbe került, míg az újonnan megjelenő szerepek tekintetében közvetlenül kreátori pozícióból dolgozott. Ugyanazon a produkción belül beszélhetünk tehát egymást követő és egymásba fonódó alkotói pozíciókról.

KÍGYÓ



50. ábra – példa a korábbi dokumentációban nem szereplő karakterek jelmezterveire. Kígyó – Herman Anett

ALKHOLISTA MOODBOARD



51. ábra -példa a korábbi dokumentációban nem szereplő karakterek moodboardjaira. Alkoholista – Herman Anett

A mestermunka tervezési folyamata közvetlenül kapcsol vissza a disszertáció elején megfogalmazott tézisekhez. A kis herceg esetében is jól látható az, hogy a hibrid munkamódszer első sorban más súlypontra helyezte, nem pedig csökkentette a tervezői befolyást. A generatív rendszer jelentős szerepet kapott a korai vizuális explorációban, de a határozott szabálykeret, amiben működhetett az emberi ágenshez kötődött. A produktív hiba és kontextushány példájaként a szoftver olyan új formai lehetőségeket kínált fel, amelyek eredeti formájukban felhasználásra alkalmatlanok voltak, de tervezői közreműködéssel és átfordítással a kialakult képi világ organikus részévé válhattak. Ezeknek köszönhetően a jelmeztervezői feladatkörök megváltoztak és kibővültek. Így ez az előadás és a hozzá kapcsolódó tervezés a kutatás alkalmazott esete lett, melyben ugyanazon alkotói folyamaton belül teszi megfigyelhetővé az emberi és gépi ágencia fluidan változó arányait, a produktív kontextushányt és a tervezői kompetencia átalakulását. A Midjourney nélkül ezek a konkrét formák valószínűleg nem jöhettek volna létre ebben a minőségben, de a formák sem válhattak volna önmagukban jelmeztervvé vagy jelmezzé. Értékük akkor realizálódott, amikor emberi döntések kapcsolódtak hozzájuk határkijelölésben, szelekcióban, szakmai fordításban és fizikai megvalósításban.

Az előadás, mint mestermunka, ezzel különös módon visszacsatol ahhoz a bárány-metaforához, amely évekkel korábban a generatív rendszerekkel kapcsolatos gondolkodásom egyik kiindulópontjává vált és amelyről már három évvel ezelőtti komplex vizsgámon is beszéltem. Az eredeti történetben a pilóta több sikertelen bárányrajz után egy egyszerű dobozról készült skiccet nyújt át a kis hercegnek. A dobozban lévő állat tökéletes, mert végtelen számú bárány lehetőségét foglalja magába, amelyek között ott van az is, amit mi keresünk. Annak felismerése, hogy melyik iteráció hordozza igazán a keresett formát már emberi értelmezést, döntést és felelősséget igényel.

Mivel az előadás a disszertáció lezárásának időpontjában még nem került bemutatásra, a produkció vizuális világa és a jelmezek végleges formája a doktori védésig még változhat, illetve további részletekkel bővíthet. A bemutatót követően kialakult végleges megoldásokról és a tervezési folyamat utolsó szakaszának tapasztalatairól a doktori védés során számolok be.

Rajzolj nekem egy bárányt.²

Természetesen! Itt egy egyszerű ASCII művészi rajz egy bárányról.

Ha szeretnél mást is, szólj bátran! 🐏

```
      _ _ _
     . . . ' ' \ ; \ - . _ _ _ _
    ( _ ,      . . : ' ' \ ; \ - . _
   , ' o " (      ( _ ,      )
  ( _ _ , - '      , ' o " (      ) >
    (      ( _ _ , - '      )
   \ - ' . _ . - - - _ (      )
      | | |   | | | \ - ' . _ . - - - - '
                      | | |   | | | 3
```

² Saint-Exupéry, Antoine de: A kis herceg. Ford. Rónay György, 2. fejezet.,

³ Perplexity AI: válasz a szerző „Rajzolj nekem egy bárányt” promptjára, 2022. Saját lekérdezés. (2025.10.15.)