2.10 Výtvarná výchova: Otisky stylu

Čí štětec, čí hlas? Rozpoznávání charakteristických rysů umělců pomocí AI

Předmět: Výtvarná výchova a literatura · **Ročník:** 9. ročník (14–15 let) · **Délka:** 1 dvouhodinový blok · **AI:** Výuka **S** AI

Kompetence v oblasti AI (rámec DUAL.AI.TEACHer) – úroveň učitele	**Předmětové vzdělávací cíle – úroveň žáka**
AF-TL-2b *(Základy a aplikace AI × Výuka a učení, úroveň 2 – Reflektivní implementace):* „Pedagogové dokážou uspořádat prvky výuky, které zapojují používání AI s jasnými pedagogickými rolemi a strategiemi pro ověřování výstupů.“ **AF-FC-2b** *(Základy a aplikace AI × Podpora digitální kompetence žáků (v oblasti AI), úroveň 2 – Reflektivní implementace):* „Pedagogové dokážou realizovat vedení, které pomáhá žákům rozvíjet praktické dovednosti v oblasti AI, a přizpůsobit úkoly předchozím znalostem žáků a dostupným nástrojům AI.“	Na konci hodiny účastníci dokážou: • určit pozorovatelné stylistické znaky v obrazech a básních (např. barva, rukopis štětce, kompozice; volba slov, obraznost, rytmus); • rozlišit mezi pozorovaným znakem, opakujícím se stylistickým vzorcem a spekulativním připsáním; • vysvětlit charakteristické prvky stylu konkrétních malířů či básníků; • zkombinovat důkazy z několika děl a sestavit „profil stylu“ tvůrce; • formulovat prompty, které po AI vyžadují, aby svou stylistickou analýzu zdůvodnila odkazem na konkrétní díla; • analyzovat popisy stylu vygenerované AI a pochopit riziko přílišného zobecňování a chybného připsání.
Klíčové poselství: Rozpoznat „styl“ není totéž co mu porozumět. AI dokáže odhalit povrchové vzorce napříč mnoha díly, ale odlišit skutečný stylistický rukopis od náhodného znaku či vymyšlené interpretace stále vyžaduje lidský úsudek opřený o reálná díla.	

Obsah

Historikové umění ani literární vědci jen zřídka mají přímý přístup k záměrům umělce. Místo toho rekonstruují jeho „styl“ porovnáváním mnoha děl: tahu štětce, barvy a kompozice v malbě, nebo volby slov, obraznosti a rytmu v poezii. Jediný obraz či báseň může naznačit určitou zálibu, ale teprve vzorec, který se opakuje napříč několika díly, z této záliby činí skutečný charakteristický rys.

Užitečnou případovou studií je Vincent van Gogh. Zhruba během jednoho desetiletí intenzivní tvorby si vypracoval okamžitě rozpoznatelné rysy: hustou pastózní malbu, krátké směrové tahy štětcem a výrazné, často komplementární barevné kontrasty. Protože se tyto znaky opakují ve stovkách obrazů, mohou o nich odborníci mluvit jako o skutečném stylistickém rukopisu, nikoli o jednorázové volbě.

Nástroje AI pro tvorbu obrázků dnes dokážou během několika sekund vygenerovat přesvědčivé obrazy „ve stylu Van Gogha“. Tyto obrázky často reprodukují rozpoznatelné povrchové znaky – vířivé tahy štětcem, žlutomodrou paletu –, mohou však také přehánět nebo vymýšlet detaily, které pro jeho skutečné dílo nikdy charakteristické nebyly, případně do nich vmíchat rysy převzaté od zcela jiných umělců.

Stejný problém se objevuje i u textu. Nástroje AI pro psaní dokážou napodobit básnířku, jako je Emily Dickinsonová, reprodukcí povrchových znaků – pomlček, nepřesných rýmů, krátkých veršů – aniž by nutně zachytily tematické a strukturní kvality, které odborníci považují za skutečně charakteristické pro její dílo.

Žáci proto potřebují rozlišovat mezi třemi úrovněmi jistoty:

Znak – co je přímo pozorovatelné v jednom konkrétním díle.

Vzorec – znak, který se opakuje napříč několika doloženými díly a který lze rozumně označit za charakteristický.

Připsání – tvrzení o významu, vlivu nebo autorství, které jde nad rámec toho, co samotná díla mohou doložit.

Plán hodiny

Fáze	Čas	Aktivita
Úvod	10 min	Ukažte dva obrázky vygenerované AI „ve stylu Van Gogha“ – jeden bližší jeho skutečné technice, druhý přehnaný. Žáci hádají, který je věrnější, a diskutují proč.
Vstup	10 min	Představte trojici Znak – Vzorec – Připsání a procvičte jejich rozlišování na detailu skutečného obrazu.
Zkoumání	15 min	Žáci bez AI studují 3–4 autentická díla jednoho malíře/básníka a zaznamenávají, které znaky se skutečně opakují.
Adaptace 1	20 min	AI napíše popis stylu z jediného díla nebo z omezeného promptu. Žáci určí, kde si vymýšlí nepodložené charakteristiky.

Adaptace 2	20 min	Přidají se další díla a přísnější prompt vyžadující citaci zdrojů. Žáci porovnají oba popisy stylu.
Reflexe	25 min	Žáci přenášejí stejný rámec kritického myšlení na sporný případ ověřování pravosti nebo připsání uměleckého díla.

Vodicí otázky: od výstupu AI k aktivitě připravené pro výuku

- **Úvod — Ukažte dva obrázky vygenerované umělou inteligencí „ve stylu Van Gogha“ (jeden blíže jeho skutečné technice, druhý přehnaný/stereotypní):**
  - *Diskusní otázka:* „Čím to působí jako skutečný Van Gogh?“
  - *Představte problém:* „Jak poznáme, které stylistické detaily jsou pro tohoto umělce skutečně charakteristické?“ Klíčový princip této hodiny (porovnávání více autentických děl)
  - Pozorovatelný znak → opakující se vzorec → připsání/interpretace
- **Vstup — Pozorný pohled na autentické dílo (např. detail z Hvězdné noci nebo sloka básně Emily Dickinsonové):**
  - Poskytněte žákům výroky o díle, které je třeba zařadit do kategorií znak, vzorec, připsání. Například:
  - Na tomto obraze jsou patrné krátké, trhané tahy štětcem – výtvarný prvek
  - Van Gogh ve svých pozdních dílech pravidelně používal krátké, směrové tahy štětcem – *vzorec*
  - Těmito tahy štětcem vyjadřoval svůj vnitřní citový neklid – *připsání*
- **Zkoumání — Skupinová práce. Analýza autentických děl:**

3–4 díla téhož malíře/básníka, například:

A) Dvě nebo tři reprodukce obrazů z téhož období umělcovy tvorby.

B) Detailní záběry ukazující rukopis štětce nebo písmo.

C) Krátké poznámky o technice nebo životopisu z muzejního či literárního zdroje.

D) Kontrastní dílo jiného malíře nebo básníka pro porovnání.

Žáci vyplní ke každému dílu pracovní list a odpovědí na otázky: Jaké znaky pozorujeme? Jaké vzorce se napříč díly opakují? Co je zatím jen naše interpretace?

- **AI píše popis stylu:**

Prompt, který žáci použijí: Pouze na základě tohoto jednoho obrázku/této básně popiš charakteristický styl autora přibližně ve 150 slovech. Zmiňuj jen znaky, které jsou v díle skutečně vidět nebo přítomny.

Žáci odpověď AI okomentují:

- výtvarný prvek
- Rozumný vzorec
- Nepodloženo / připsání

- **AI svou práci přepracuje s využitím většího množství důkazů:**

Vylepšený prompt: Přepracuj popis stylu s využitím zdrojů A–D. Za každým stylistickým tvrzením uveď konkrétní dílo, které je dokládá, například [Dílo B]. Pokud je tvrzení širším vzorcem odvozeným z několika děl, napiš [Vzorec]. Odstraň každé tvrzení, které nelze doložit.

Porovnejte:

Verze 1 → Verze 2

Najděte:

  - jeden detail, který se stal přesnějším;
  - jeden detail, který AI odstranila;
  - jeden nový znak podložený důkazy;
  - jedno tvrzení, které je stále třeba zpochybnit.

- **Reflexe / přenos znalostí**

Ukažte krátký, pro výuku vhodný příklad sporného případu ověřování pravosti obrazu nebo připsání básně.

Diskusní otázka:

  - Co zde podle klíčových principů této hodiny vystupuje jako výtvarný prvek, vzorec a připsání?
  - Pokud pastiš vygenerovaný AI úspěšně napodobí povrch určitého stylu, znamená to, že zachytil skutečné charakteristické rysy autora?

Závěrečná individuální reflexe:

Žáci doplní:

1. Stylistický znak se stává skutečnou „charakteristikou“, když…
2. Než uvěřím popisu umělcova stylu od AI, měl/a bych…
3. AI dokáže napodobit povrch stylu, ale…

Materiály

- Projektor / interaktivní tabule s reproduktory.
- Dva obrázky vygenerované AI „ve stylu …“ pro fázi navnadění.
- Detailní obrázek nebo ukázka z autentického díla vybraného malíře/básníka.
- Mini pracovní list Znak–Vzorec–Připsání.
- Balíček zdrojů: 3–4 autentická díla (obrázky / texty básní) a krátké poznámky o technice nebo životopisu.
- Pracovní list pro analýzu zdrojů.
- Zařízení žáků s přístupem ke schválenému nástroji generativní AI (text a/nebo obraz).
- Pracovní listy s prompty pro AI a s porovnáním pro kolo 1 a 2.
- Příklad sporného případu ověřování pravosti / připsání pro reflexi.

Revision #5
Created 2026-09-17 16:01:14 UTC by Alexander
Updated 2026-10-29 14:15:40 UTC by Jannik