2.10 Výtvarná výchova: Odtlačky štýlu

Čí štetec, čí hlas? Rozpoznávanie charakteristických znakov autorov pomocou UI

Predmet: Výtvarná výchova a literatúra · **Ročník:** 9 (vek 14 – 15) · **Trvanie:** 1 dvojhodina · **UI:** Učenie **S** UI

Kompetencie súvisiace s UI (rámec DUAL.AI.TEACHer) – úroveň učiteľa	**Predmetovo špecifické vzdelávacie ciele – úroveň študenta/žiaka**
AF-TL-2b *(Základy a aplikácie UI × Vyučovanie a učenie, úroveň 2 – Reflektívna implementácia):* „Učitelia dokážu organizovať prvky hodiny, ktoré zapájajú používanie UI s jasnými pedagogickými rolami a stratégiami na overenie výstupných prvkov.“ **AF-FC-2b** *(Základy a aplikácie UI × Podpora digitálnej kompetencie (UI) žiakov, úroveň 2 – Reflektívna implementácia):* „Učitelia dokážu poskytovať vedenie, ktoré pomáha žiakom rozvíjať praktické zručnosti v oblasti UI, pričom prispôsobujú úlohy predchádzajúcim vedomostiam žiakov a dostupným nástrojom UI.“	Na konci hodiny účastníci dokážu: • identifikovať pozorovateľné štýlové znaky v obrazoch a básňach (napr. farbu, prácu so štetcom, kompozíciu; voľbu slov, obraznosť, rytmus); • rozlíšiť medzi pozorovaným znakom, opakujúcim sa štýlovým vzorcom a špekulatívnou atribúciou; • vysvetliť charakteristické prvky štýlu konkrétnych výtvarníkov alebo básnikov; • spojiť dôkazy z viacerých diel a vytvoriť „profil štýlu“ autora; • formulovať prompty, ktoré od UI vyžadujú, aby svoju štýlovú analýzu zdôvodnila odkazmi na konkrétne diela; • analyzovať opisy štýlu vygenerované UI a porozumieť riziku nadmerného zovšeobecňovania a nesprávnej atribúcie.
Hlavné posolstvo: Rozpoznať „štýl“ nie je to isté ako porozumieť mu. UI dokáže v mnohých dielach odhaliť povrchové vzorce, no odlíšiť skutočný štýlový podpis od náhodného znaku alebo vymyslenej interpretácie si stále vyžaduje ľudský úsudok opretý o reálne diela.	

Obsah

Historici umenia a literárni vedci majú len zriedka priamy prístup k zámerom autora. Namiesto toho „štýl“ autora rekonštruujú porovnávaním mnohých diel: ťahu štetca, farby a kompozície v maliarstve alebo voľby slov, obraznosti a rytmu v poézii. Jediný obraz či jediná báseň môžu

naznačiť určitú preferenciu, no až vzorec, ktorý sa opakuje vo viacerých dielach, robí z tejto preferencie skutočný charakteristický znak.

Užitočnou prípadovou štúdiou je Vincent van Gogh. Počas približne desiatich rokov intenzívnej tvorby si vytvoril okamžite rozpoznateľné znaky: hustú pastóznu vrstvu farby, krátke smerové ťahy štetcom a výrazné, často komplementárne farebné kontrasty. Keďže sa tieto znaky opakujú v stovkách obrazov, vedci ich môžu označiť za skutočný štýlový podpis, a nie za jednorazovú voľbu.

Nástroje UI na generovanie obrázkov dnes dokážu v priebehu sekúnd vytvoriť presvedčivé obrazy „v štýle Van Gogha“. Tieto obrázky často reprodukujú rozpoznateľné povrchové znaky – vírivú prácu štetcom, žlto-modré palety – no môžu aj zvýrazňovať či vymýšľať detaily, ktoré pre jeho skutočné dielo nikdy neboli charakteristické, alebo do nich primiešať prvky prevzaté od úplne iných autorov.

Ten istý problém sa objavuje aj pri texte. Nástroje UI na písanie dokážu napodobiť básnikov, ako je Emily Dickinsonová, reprodukovaním povrchových znakov – pomlčiek, nepresných rýmov, krátkych veršov – bez toho, aby nevyhnutne zachytili tematické a štruktúrne kvality, ktoré vedci považujú za skutočne charakteristické pre jej dielo.

Žiaci teda potrebujú rozlišovať tri úrovne istoty:

Znak – to, čo je priamo pozorovateľné v jednom konkrétnom diele.

Vzorec – znak, ktorý sa opakuje vo viacerých potvrdených dielach a možno ho oprávnene nazvať charakteristickým.

Atribúcia – tvrdenie o význame, vplyve alebo autorstve, ktoré ide za rámec toho, čo samotné diela dokážu podložiť.

Plán hodiny

Fáza	Čas	Aktivita
Návnada	10 min	Ukážte dva obrázky vygenerované UI „v štýle Van Gogha“ – jeden bližší jeho skutočnej technike, druhý prehnaný. Žiaci hádajú, ktorý je vernejší, a diskutujú o tom, prečo.
Vstup	10 min	Predstavte trojicu znak – vzorec – atribúcia a precvičte ich rozlišovanie na detaile skutočného obrazu.
Skúmanie	15 min	Žiaci bez UI študujú 3 – 4 autentické diela jedného výtvarníka či básnika a zaznamenávajú, ktoré znaky sa naozaj opakujú.
Adaptácia 1	20 min	UI napíše opis štýlu na základe jediného diela alebo obmedzeného promptu. Žiaci identifikujú, kde si vymýšľa nepodložené charakteristiky.

Adaptácia 2	20 min	Pridajú sa ďalšie diela a prísnejší prompt vyžadujúci citovanie zdrojov. Žiaci porovnávajú oba opisy štýlu.
Reflexia	25 min	Žiaci prenesú rovnaký rámec kritického myslenia na sporný prípad overovania pravosti alebo atribúcie umeleckého diela.

Navádzajúce otázky: od výstupu UI k aktivite pripravenej pre triedu

- **Návnada — Ukážte dva obrázky vygenerované UI „v štýle Van Gogha“ (jeden bližší jeho skutočnej technike, druhý prehnaný/stereotypný):**
  - *Diskusná otázka:* „Čo spôsobuje, že to vyzerá ako skutočný Van Gogh?“
  - *Predstavenie problému:* „Ako vieme, ktoré štýlové detaily sú pre tohto autora naozaj charakteristické?“ Kľúčová zásada tejto hodiny (porovnávanie viacerých autentických diel)
  - Pozorovateľný znak → opakujúci sa vzorec → atribúcia/interpretácia
- **Vstup — Podrobný pohľad na skutočné dielo (napr. detail z Hviezdnej noci alebo strofa Dickinsonovej básne):**
  - Poskytnite tvrdenia o diele, ktoré je potrebné zaradiť do kategórií znak, vzorec, atribúcia. Príklad:
  - Na tomto obraze sú viditeľné krátke, sekané ťahy štetcom – *znak*
  - Van Gogh pravidelne používal krátke, smerové ťahy štetcom vo svojich neskorých dielach – *vzorec*
  - Tieto ťahy štetcom používal na vyjadrenie svojho vnútorného emocionálneho zmätku – *atribúcia*
- **Skúmanie — Skupinová práca. Analýza autentických diel:**

3 – 4 diela toho istého výtvarníka či básnika, napr.:

A) Dve alebo tri reprodukcie obrazov z toho istého obdobia autorovej tvorby.

B) Detailné zábery zobrazujúce prácu so štetcom alebo písmo.

C) Krátke poznámky o technike alebo biografii z múzejného či literárneho zdroja.

D) Kontrastné dielo iného výtvarníka alebo básnika na porovnanie.

Žiaci vyplnia pracovný list ku každému dielu a odpovedia na otázky: Aké znaky pozorujeme? Aké vzorce sa v dielach opakujú? Čo je stále len naša interpretácia?

- **UI napíše opis štýlu:**

Prompt, ktorý použijú žiaci: Len na základe tohto jedného obrázka/básne opíš charakteristický štýl autora v približne 150 slovách. Uveď len znaky, ktoré sú v diele skutočne viditeľné alebo prítomné.

Žiaci komentujú odpoveď UI:

- Znak
- Oprávnený vzorec
- Nepodložené / atribúcia

- **UI prepracuje svoju odpoveď s využitím väčšieho množstva dôkazov:**

Vylepšený prompt: Prepracuj opis štýlu s použitím zdrojov A – D. Po každom štýlovom tvrdení odcituj konkrétne dielo, ktoré ho podporuje, napríklad [Dielo B]. Ak je tvrdenie širším vzorcom vyvodeným z viacerých diel, napíš [Vzorec]. Odstráň každé tvrdenie, ktoré nemožno podložiť.

Porovnajte:

Verzia 1 → Verzia 2

Nájdite:

  - jeden detail, ktorý sa stal presnejším;
  - jeden detail, ktorý UI odstránila;
  - jeden nový znak podložený dôkazmi;
  - jedno tvrdenie, ktoré stále treba spochybniť.

- **Reflexia/prenos poznatkov**

Ukážte krátky, pre triedu vhodný príklad sporného prípadu overovania pravosti umeleckého diela alebo atribúcie básne.

Diskusná otázka:

  - Čo na základe kľúčových zásad z tejto hodiny vystupuje ako znak, čo ako vzorec a čo ako atribúcia?
  - Ak pastiš vygenerovaný UI úspešne napodobí povrch štýlu, znamená to, že zachytil skutočné charakteristické znaky autora?

Záverečná individuálna reflexia:

Žiaci doplnia:

1. Štýlový znak sa stáva skutočným „charakteristickým znakom“, keď...
2. Predtým, než uverím opisu autorovho štýlu od UI, mal by som...
3. UI dokáže napodobiť povrch štýlu, ale...

Materiály

- projektor/interaktívna tabuľa s ozvučením.
- dva obrázky vygenerované UI „v štýle ...“ pre fázu návnady.
- detailný záber alebo úryvok zo skutočného diela vybraného výtvarníka či básnika.
- krátky pracovný list znak – vzorec – atribúcia.
- súbor zdrojov: 3 – 4 autentické diela (obrázky/texty básní) plus krátke poznámky o technike alebo biografii.
- pracovný list na analýzu zdrojov.
- zariadenia žiakov s prístupom k schválenému nástroju generatívnej UI (textovému a/alebo obrazovému).
- pracovné listy s promptami pre UI a na porovnanie pre kolá 1 a 2.
- príklad sporného prípadu overovania pravosti/atribúcie pre reflexiu.

Revision #3
Created 2026-09-17 21:55:51 UTC by Alexander
Updated 2026-10-29 14:16:13 UTC by Jannik