

通过创造性问题游戏进行探究 | 山姆·吉列姆的《相对》

艺术：抽象、材料和创新

改编自华盛顿国家美术馆 Meghan Lally 的教案

目标思维倾向：质疑和探究

思考练习：创造性问题游戏

艺术作品：山姆·吉列姆 (Sam Gilliam) 的《相对》(Relative), 1968 年

学科领域：艺术、英语语言文学

课程主题：抽象、材料和技术、创新

年级/年龄：5 年级或 10-11 岁（通过调整可适用于年龄更大或更小的学生）

总时长：40 分钟（也可调整为更短时长或两节课时）

学习目标：学生将开动脑筋，使用问题引语提出关于艺术作品的富有创意的开放式问题。

需要的材料：

- 山姆·吉列姆的《相对》艺术复制品（挂图、数字图片或每人一份打印件）
- 写在纸条上的创造性问题（每张纸条 1 个问题，每位学生至少 1 张问题纸条）。
- 图纸或笔记本
- 问题罐
- 供小组使用的材料袋（每个袋子里装有 1 件无框画布、1 件有框画布、1 个颜料罐、1 支画笔、1 根绳子）
- 铅笔（每位学生 1 支）
- 山姆·吉列姆的照片（可选）

创造性问题游戏

1. 观察：

大约 10-12 分钟

介绍艺术作品、思考目标和联系的课程主题。然后，让学生站着细心观察画作。以小组为单位，让学生一边用手指描出作品的外边缘形状，一边用眼睛观察。接下来，请学生运用整个身体，按照作品的轮廓做姿势、伸展和移动。

现在，让学生再次观察。让每位学生写下三项观察结果。点名 5 位学生，让他们各自分享自己注意到的一件事，并记录他们的观察。

2. 开动脑筋提出问题：

大约 20 分钟

告诉学生现在要进行一个名为“创造性问题”的游戏。做一下铺垫，向学生解释像山姆·吉列姆这样的艺术家常常会问自己一些创造性问题，以激发自己的创意火花。从问题罐中抽出一张问题引语纸条并分享您的问题，示范如何提出创意性问题。例如，“如果...它在地面上...会有什么不同？”请每位学生从问题罐中抽出一张问题引语纸条，开动脑筋独立提出问题，并写在纸条上。

完成后，请学生向全体同学大声读出问题。指出您发现的不同问题类别以总结这些问题（例如，关于作品创作手法的问题、关于艺术家的问题，等等）。

探究艺术创作过程：

大约 10 分钟

向每个小组分发一袋材料以进行探究。（袋子里可能装有 1 支画笔、1 件无框画布、1 件木框画布、1 个颜料罐和 1 根绳子。）让学生使用和摆弄这些材料，思考山姆·吉列姆可能是如何使用它们创作出这件艺术作品的。您还可以鼓励学生探索这些材料的其他使用方法。请各小组分享他们的想法。

延伸创造性问题游戏

提供艺术家和艺术作品的背景信息：

大约 5 分钟

使用第 4 单元中关于《相对》的艺术故事，联系任意相关课程主题，分享一个关于艺术家和画作的简洁故事。例如：

山姆·吉列姆曾在军队服役，并在退役后于 1962 年搬到了华盛顿特区，在那里，他发现了一个欣欣向荣的艺术社区，位于以美国非裔为主的 Shaw 街区内，至今他仍住在那里。彼时他开始探索新的绘画手法，把稀释的颜料直接泼洒在未涂底色的画布上。当他决定取下画布框，在墙上挂起巨大的飘动布料时，他的画法实验取得了重大突破。这一灵感来源于他在窗外晾衣绳上悬挂的衣服！吉列姆认为，“创作、构建、思考 — 这才是重要的。这就是世界的本质。”

询问学生：在对艺术家有了更多了解后，你是否有其他想知道的问题或新的创造性问题想要讨论？

总结：

大约 5 分钟

提出以下问题，结束课程：在利用这件艺术作品进行创造性问题游戏时，什么令你感到惊讶？

为学生总结本次活动，着重强调思考练习（创造性问题游戏）、关键倾向（质疑和探究）及任何相关教育内容之间的联系。鼓励学生在课堂内外研究其他主题时，继续提出富有创意的开放式问题。

建议使用的其他艺术作品：

此课程也适于使用其他艺术作品，例如：

- 马克·罗斯科 (Mark Rothko) 的《无题》 (*Untitled*), 1949 年
- 罗马尔·比尔登 (Romare Bearden) 的《明天我或将远行》 (*Tomorrow I May Be Far Away*), 1967 年
- 约翰·张伯伦 (John Chamberlain) 的《无题》 (*Untitled*), 1962 年

更多关于抽象、材料和创新主题的艺术作品，请参见国家美术馆网站上的 Uncovering America（揭秘美国）资源：

www.nga.gov/uncoveringamerica