



# 1<sup>st</sup> Local Workshop Implementation Report

Date Here



COUNTRY	PARTNERS
FRANCE	UNIVERSITY LYON 2  université Lumière LYON 2

## 1. Introduction

The first local digital workshop Abeyga took place in Lyon, in the Musée des Beaux-Arts and in the Musée Confluences. It's involved 13 university (adults) social sciences students of the University Lumière Lyon 2. The main idea was to work with two basic and symbolic tools (pencil, gum) representing two extremely popular towers of the city of Lyon (known with their nicknames "pencil" and "gum") in order to use the familiarity of the language in the service of the art. Pencil and gum as basic artistic tools, but also as basic common sense words.



Hand drawn (pencil, gum)  
in the musuems



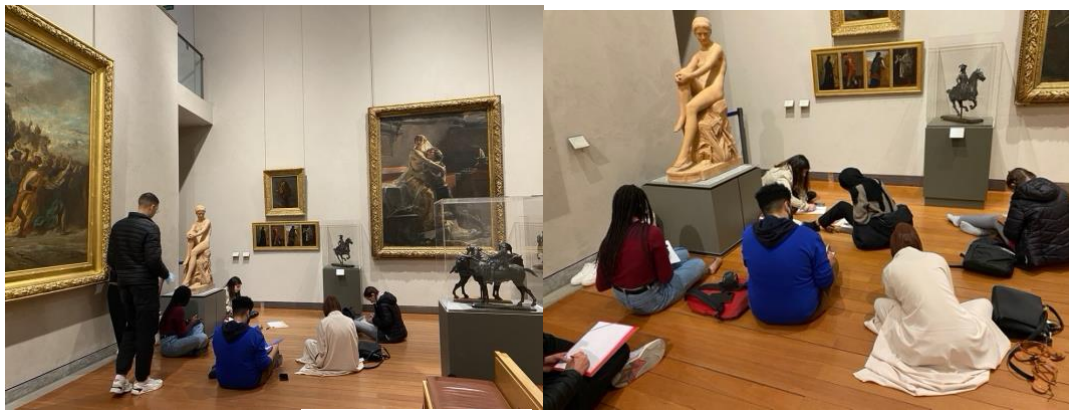
Reproduction (scan) of  
drawings



Work on computer with  
pencil and gum

## 2. Choice of artistic painting

The first initial choice was the recreation (with pencil and gum) of the last acquisition of the Musée des Beaux-Arts de Lyon, the last painting of Matisse ("Katia à la chemise jaune"). Unfortunately, this painting had just been removed from the Museum for a later exhibition. So it was a nice sequence of improvisation with the students to choose a piece of art on the spot. After visiting the museum, students finally choose collectively an interesting quadriptych painting of Jean-Paul Laurens "Études pour les "récits des temps mérovingiens" (1879) illustrating four characters, none of whom look the painter in the face.



After a discussion between us, the students each worked on the reproduction of the work with their pencils and gums.

The second day of the workshop was realized in a recent natural history museum (Musée Confluences). This time the group of students should choose the exhibit to be reproduced, again with pencil and gum.





After a group visit, the students made an interesting choice of an object, Ammonite, as one of the few 'touchable' objects in the museum.



### 3. Choice of Digital Materials

Finally, the third day, the students worked on their reproductions by integrating it into the digital Scratch program, with 3d picture and sound.





## 4. Agenda of the Local Workshop

Session	Activity Carried Out
17/03/22 8h30-10h30: Intro to the project ABeyGa, info Scratch 10h30-12h30: Visit of the museum, choice of paint 13h30-16h00: Reproduction of the painting (pencil, gum)	Face to face
09/04/22 10h30-12h30: Visit of the museum of natural history, choice of an object from the exposed work 13.30-16h00: Reproduction of the painting (pencil, gum)	Face to face
11/04/22 10h00- 14h00: Work with Scratch Conclusion of the workshop, evaluation	Face to face

## 5. Outcomes & Conclusions

The realization of the art-workshop was a great experience of discovery and improvisation for the students. First of all, the discovery of two beautiful museums, places par excellence for the concentration of contemporary and ancient works of art from the natural history of man and nature. Discovery also for the Abeyga program, its orientations, its objectives and its educational vocation. Finally, improvisation, both in relation to the choice of the artistic work to be reproduced, among the thousands of works in a museum, and in relation to the reproduction technique, with pencil and eraser, but also and above all with the help of software afterwards (e.g. Scratch).

The students were extremely interested in the objectives of the Abeyga project, but also in the appropriation of these objectives through the use of familiar and at the same time symbolic objects (e.g. pencil, gum). This articulation between living space, everyday language and improvisation, without evaluation of artistic skills, made the project Abeyga a success between them.

Finally, the students realized that we can have many views/regards when we visit a museum and when we are in contact with a work of art. Furthermore, they particularly emphasized the interest for the visitor to develop a tactile relationship with certain objects exhibited in a museum and that this contact modifies the perception and representation of the art object for the visitor.

## Annex

### LOCAL ART WORKSHOPS -ABeyGa Project (questionnaire de satisfaction) ATELIER LOCAL D'ART - Projet ABeyGa (questionnaire de satisfaction)

#### 1. Informations sur le pays organisateur

Pays \*

Espagne

Grèce

**France**

Italie

#### 2. Établissement organisateur\*

Open Up

Integra

Blue Room Innovation

Regional Directorate of Thessaly

Escola d' Art d' Olot

**Université Lumière Lyon 2**

Coat

### 1<sup>er</sup> Atelier Local d'Art

Évaluation de l'atelier (sur une échelle de 1 à 4, où 1 signifie fortement en désaccord et 4 fortement d'accord, veuillez cocher la réponse la plus appropriée)

Questions posées	Nombre de répondants	moyenne
<b>Documents lors de l'atelier : *</b>		
Ont soutenu le matériel de présentation	13/13	4
Fournissaient des informations complémentaires utiles	13/13	4
Ont été clairs et bien organisés	13/13	4
<b>L'atelier : *</b>		
était bien rythmé	13/13	4
les pauses étaient suffisantes	13/13	4
il y avait un bon mélange entre l'écoute et les activités	13/13	4
<b>L'atelier : *</b>		
m'a apporté de nouvelles connaissances sur les arts	13/13	4
a amélioré mes connaissances antérieures sur les arts	13/13	4
m'a permis d'acquérir de nouvelles connaissances sur les logiciels	13/13	4
a amélioré mes connaissances antérieures sur les logiciels	13/13	4
m'a aidé à m'exprimer	13/13	4
m'a aidé à travailler en équipe	13/13	4
<b>Pourquoi êtes-vous intéressé par ce type d'atelier d'art numérique * ?</b>		
- Parce que je pense que cela m'aidera à penser différemment	13/13	4
- Je m'intéresse à différents types d'art	13/13	4
- J'aime l'art et la numérisation	13/13	4
- J'aimerais développer mes connaissances	13/13	4
- Je crois que c'est une activité très intéressante	13/13	4
- J'aimerais collaborer avec d'autres étudiant.es	13/13	4
- J'aimerais expérimenter de nouveaux/différents types d'art	13/13	4
- J'aime le scratch	13/13	4

	13/13	4 3
<b>Qu'espérez-vous apprendre de ce type d'atelier d'art numérique* ?</b>		
- Combiner différentes façons de faire de l'art	13/13	4
- La numérisation	13/13	3
- Connaissance de la création artistique	13/13	4
- Créer de l'art numériquement	13/13	3
<b>Quelles compétences espérez-vous améliorer en suivant ce cours ?</b>		
- Développement des compétences en matière de logiciels numériques	13/13	4
- Développement de l'imagination dans la création artistique	13/13	4
- Expression de soi	13/13	4
- Travail en équipe	13/13	4
- Connaissance de l'œuvre d'artistes célèbres	13/13	4
<b>Comment pensez-vous que votre participation à cet atelier pourrait vous aider dans votre activité artistique* ?</b>		
- Développer mes connaissances en art numérique	13/13	4
- Développer mon imagination et ma créativité	13/13	4
- Mieux comprendre le travail d'artistes célèbres	13/13	4
- Découvrir de nouvelles façons de m'exprimer	13/13	4
- Collaborer harmonieusement avec d'autres personnes (différentes de moi)	13/13	4
- Expérimenter quelque chose de nouveau	13/13	4