Pays d'art et d'histoire Mende et Lot en Gévaudan

Dossier pédagogique : Découvrir La Bête

Biographie de l'artiste :

Lionel Sabatté est né à Toulouse en 1975, il vit et travaille à Paris et à Los Angeles. Il a reçu plusieurs prix artistiques et son œuvre est régulièrement exposée. Il pratique à la fois la peinture, le dessin et la sculpture, essayant de faire dialoguer l'ensemble de ses œuvres en permanence. Ses recherches sur le minéral, l'animal, l'organique, donnent lieu à des œuvres poétiques et troublantes qui participent à une réflexion globale sur notre condition et la place que nous occupons dans notre environnement, comme en témoigne son œuvre *la Meute de Loups* en poussière présentée en 2011 au Museum d'Histoire Naturelle de Paris, devenue une œuvre emblématique des questionnements liés aux problématiques environnementales. Au cours de ses expositions, il a successivement abordé les thématiques suivantes : la surexploitation des ressources maritimes, l'eau et les ressources naturelles, le vivant et l'évolution.

Sa façon de travailler :

Les transformations du vivant au fur et à mesure du passage du temps sont au cœur du travail de l'artiste. C'est pourquoi, il collecte des matériaux qui portent la trace d'un vécu : poussières, cendre, charbon, peaux mortes, souches d'arbres, et les assemble pour leur donner forme.

Le projet : La Bête de poussière

Cette année le Pays d'art et d'histoire et la mairie de Mende accueillent en octobre 2019 l'artiste plasticien Lionel Sabatté. L'artiste a pour mission de réaliser une représentation de la Bête du Gévaudan. En résidence durant une semaine à la maison consulaire, il va créer une œuvre de poussière, *la Bête*, qui intégrera par la suite les collections permanentes du musée du Gévaudan. Dans la continuité de sa résidence, son œuvre sera exposée au sein de l'exposition du FRAC durant 5 semaines. Cette exposition, *Brume dorée, cendre et poussière,* propose des œuvres composées de matériaux sensibles, instables, d'ombres, de coulures, de restes... Quelque chose a eu lieu et les œuvres en témoignent. Elles témoignent aussi d'une disparition. Les artistes nous interpellent sur la nécessaire attention à porter au réel, pour tenter de saisir l'insaisissable avant sa potentielle perte.

À la fois fragile, fière et menaçante, L'œuvre de Lionel Sabatté sera sculptée dans la poussière donnée par des habitants de la région. L'artiste explique d'ailleurs qu' « *une part de chacun des généreux donateurs sera présente dans l'œuvre exposée à travers ce matériau, trace du temps qui passe et d'intimité mais aussi pour moi signe de renouveau. Comme un bruissement collectif, les moutons de poussière en s'associant deviendront un loup fantastique…* ».

La référence à la Bête du Gévaudan : éléments historiques (*Source* : Musée de la Bête du Gévaudan)

La Bête du Gévaudan est un animal à l'origine d'une série d'attaques contre des humains survenues entre le 30 juin 1764 et le 19 juin 1767. Ces attaques, le plus souvent mortelles, entre 88 à 124 recensées selon les sources, eurent lieu principalement dans le nord de l'ancien pays du Gévaudan, région d'élevage. Quelques cas ont été signalés dans le sud de l'Auvergne, et dans le nord du Vivarais et du Rouergue.

La « Bête du Gévaudan » dépassa rapidement le stade du fait divers, au point de mobiliser de nombreuses troupes royales et de donner naissance à toutes sortes de rumeurs, tant sur la nature de cette « bête » – vue tour à tour comme un loup, un animal exotique et même un loup-garou, voire un tueur en série à une époque plus récente — que sur les raisons qui la poussaient à s'attaquer aux populations — du châtiment divin à la théorie de l'animal dressé pour tuer.

De 1764 à 1767, deux animaux (l'un identifié comme un gros loup, l'autre comme un canidé s'apparentant au loup) furent abattus. Le gros loup fut abattu par François Antoine, porte-arquebuse du roi de France, en septembre 1765, sur le domaine de l'abbaye royale des Chazes. À partir de cette date, les journaux et la cour se désintéressèrent du Gévaudan, bien que d'autres morts attribuées à la Bête aient été déplorées ultérieurement. Le second animal fut abattu par Jean Chastel, enfant du pays domicilié à La Besseyre-Saint-Mary, le 19 juin 1767. Selon la tradition, l'animal tué par Chastel était bien la Bête du Gévaudan car, passé cette date, plus aucune mort ne lui fut attribuée.

Les interlocuteurs pour découvrir l'œuvre :

Découverte **Arts plastiques et visuels**, **histoire des arts** (PEAC)	Chantal Chabanon, Conseillère pédagogique départementale, EAC Arts plastiques et visuels, DSDEN 48	Chantal.chabanon@ac-montpellier.fr / 06.83.24.42.19
Découverte sous l'angle de la **littérature** (l'histoire de la bête du Gévaudan, le mythe, etc.)	Emmanuelle VARO, conseillère pédagogique, premier degré	Emmanuelle.varo@ac-montpellier.fr
Découverte sous l'angle de **l'environnement** (gestion des déchets)	Céline JANVIER, animatrice du Programme local de prévention des déchets du centre Lozère	plpdcentrelozere@coeurdelozere.fr
Découverte sous l'angle de la **création artistique**	Alice OLLIER, Service éducatif Enfance de l'Art	aliceollier@gmail.com
Découverte sous l'angle du **patrimoine** (Cf. détail ci-après)	Pour l'accompagnement dans le montage des projets : Elsa LOUPANDINE, Service éducatif, Pays d'Art et d'Histoire Pour les interventions scolaires : Bénédicte BOUNIOL, Guide conférencière, Pays d'Art et d'Histoire	Elsa.loupandine@ac-montpellier.fr patrimoine@pah-mende-et-lot.fr 06.51.03.51.45 (Bénédicte Bouniol)

Proposition d'intervention 1 : La Bête du Gévaudan, images et représentations

Niveaux concernés	Compétences concernées et liens avec les référentiels		Nature de l'intervention du PAH	Rendu possible (non exhaustif)
Maternelle	Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions	Comptines, formulettes et jeux de doigts	Travailler à partir de représentations de la bête (iconographiques, descriptions, témoignages) / Identifier les similitudes ou différences dans ces représentations / En proposer une interprétation	Création d'un jeu de marionnettes à doigt à partir de représentations de la Bête
		Littérature de jeunesse		Création d'un recueil de comptines autour des représentations de la Bête
	Graphisme et écriture	Références pour le graphisme		Illustration du recueil de comptines à partir de formes simples (pointes, triangles)

Niveaux concernés	Compétences concernées et liens avec les référentiels		Nature de l'intervention du PAH	Rendu possible (non exhaustif)
Cycle 2	Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions	Littérature de jeunesse	Travailler à partir de représentations de la bête (iconographiques, descriptions, témoignages) / Identifier les similitudes ou différences dans ces représentations / En proposer une interprétation	À partir du travail de Gérard Lattier, Possibilité de créer une BD à partir de l'histoire de la Bête (texte + illustration) (développement possible autour de la réécriture, du mythe, etc.)
	Enseignement artistique	Représentations du monde, expression des émotions, narration et témoignage par les images		

Niveaux concernés	Compétences concernées et liens avec les référentiels		Nature de l'intervention du PAH	Rendu possible (non exhaustif)
Cycle 3	Enseignement artistique	La diversité des pratiques (peinture, collage, assemblage, installation, etc.)	Travailler à partir de représentations de la bête (iconographiques, descriptions, témoignages) / Identifier les similitudes ou différences dans ces représentations / En proposer une interprétation	À partir du travail de peintres, sculpteurs et plasticiens questionner les représentations de la bête, permettre aux élèves de créer leur Bête

Piste 2 : La bête dans le Gévaudan du XVIIIe siècle

Niveaux concernés	Compétences concernées et liens avec les référentiels		Nature de l'intervention du PAH	Rendu possible (non exhaustif)
Cycle 2	Questionner l'espace et le temps	Se situer dans l'espace	Travailler à partir de témoignages contemporains des attaques de la Bête et de ressources iconographiques pour permettre aux élèves de se représenter le Gévaudan au XVIIIe et les modes de vie de l'époque	Réalisation d'un Kamishibai pour raconter l'histoire de la Bête (réutilisation de l'apport PAH dans le choix des personnages, leurs signes distinctifs, la conception de l'histoire, etc.)
		Se situer dans le temps		
		Explorer les organisations du monde		

Niveaux concernés	Compétences concernées et liens avec les référentiels		Nature de l'intervention du PAH	Rendu possible (non exhaustif)
Cycle 3	Histoire et géographie	Construire des repères historiques et géographiques	Travailler à partir de témoignages contemporains des attaques de la Bête et de ressources iconographiques pour permettre aux élèves de se représenter le Gévaudan au XVIIIe et les modes de vie de l'époque	Organiser le procès de la Bête (mise en place d'un jeu de rôle) : lieu des attaques, identification des victimes, activités, témoins, etc.

Piste 3 : Une Bête de … Poussière, matériaux et œuvre / l'animalité dans l'art

Niveau concerné	Compétences concernées et liens avec les référentiels		Nature de l'intervention du PAH	Rendu possible (non exhaustif)
Maternelle	Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques	Développer le goût pour les pratiques artistiques	Rencontre avec l'œuvre de Lionel Sabatté et celles d'autres plasticiens	Réalisation d'une Bête
		Découvrir différentes formes d'expressions artistiques		
		Vivre et exprimer des émotions, formuler des choix		

Niveau concerné	Compétences concernées et liens avec les référentiels		Nature de l'intervention du PAH	Rendu possible (non exhaustif)
Cycle 2	L'expression des émotions : Expérimenter les effets des couleurs, des matériaux, des supports…	Modeler, creuser pour explorer le volume Explorer les possibilités d'assemblage ou de modelage (bois, carton, argile…), en tirant parti de gestes connus : modeler, creuser, pousser, tirer, équilibrer, coller.	Rencontre avec l'œuvre de Lionel Sabatté et celles d'autres plasticiens	Réalisation d'une Bête
	Repérer des matières et des matériaux dans l'environnement quotidien			

Niveau concerné	Compétences concernées et liens avec les référentiels		Nature de l'intervention du PAH	Rendu possible (non exhaustif)
Cycle 3	La matérialité de la production plastique La sensibilité aux constituants de l'œuvre. comprendre qu'en art l'objet et l'image peuvent aussi devenir matériau.	Donner forme à la matière, l'éprouver, jouer de ses caractéristiques physiques, des texture Identification de la part du hasard, de celle de l'intention.	Rencontre avec l'œuvre de Lionel Sabatté et celles d'autres plasticiens	Réalisation d'une Bête
	Les qualités physiques des matériaux. Les effets du geste et de l'instrument.	Exploration des qualités physiques des matériaux, des médiums et des supports pour peindre ou dessiner, pour sculpter ou construire.		

Pistes pour découvrir la Bête de Lionel Sabatté, exposée à la Maison consulaire

Les guides conférencières du Pays d'Art et d'Histoire sont à votre disposition pour une découverte accompagnée de la Bête, pendant la durée de son exposition à la Maison consulaire, en préambule à la mise en place de tout projet pédagogique. Vous trouverez ci-après des pistes pour préparer la visite de l'exposition et la découverte de la Bête dans le cadre de son exposition du 12 octobre au 16 novembre 2019.

Pour toute inscription : https://www.educationartsetculturelozere.info/actions/le-retour-de-la-bete-du-gevaudan/

Les pistes pédagogiques à envisager : amener les élèves à questionner le projet, la démarche, la technique, les représentations

- Attraction / répulsion : l'œuvre attire et fascine par sa dimension poétique et esthétique, les matériaux peuvent être rebutants
- Déchets pour les uns, trésors pour les autres : le matériau jeté, abandonné, dédaigné par les hommes fait œuvre pour l'artiste
- L'intime, exposé aux yeux de tous : cheveux, poussière, rognures d'ongles, peaux mortes relèvent de l'intime, ils prennent place dans des œuvres exposées
- Le souvenir et la trace laissée : quelles empreintes laissent-on de nous ? sous quelle forme ?
- L'animalité : l'animal au sein de la création artistique
- La bête et les hommes : réinterprétation de l'histoire, devenue mythe de la bête du Gévaudan, quelle lecture par l'artiste ? quel écho aujourd'hui ?

Repères historiques sur les pratiques tridimensionnelles :

Les pratiques tridimensionnelles sont traditionnellement la sculpture et le modelage. Dès le début du XXe siècle, de nouvelles pratiques apparaissent tel l'assemblage. Historiquement, en sculpture, on rencontre le marbre, le grès, le bois, etc., les matériaux se sont ouverts à la diversité au cours du XXe siècle : plexiglas, plâtre, acier, béton etc. L'assemblage permet de se confronter à des questions d'équilibre et de déséquilibre, de résistance des matériaux. Les gestes du quotidien sont interrogés (nouer, coller, tresser, lier etc.). La diversité des matériaux permet, comme dans le domaine du collage, de se poser des questions sur les matières, les couleurs, en travaillant par association (homogénéité) ou opposition (hétérogénéité).

Lexique :

- Sculpture : art de réaliser des œuvres tridimensionnelles en ôtant de la matière d'un bloc de matière solide : pratique de la taille directe. La sculpture traditionnelle se caractérise donc par sa solidité (œuvre pérenne qui s'oppose à la fragilité de la peinture), sa tridimensionnalité, son homogénéité (faite d'une seule matière), et sa monumentalité. Par extension, quelle que soit la technique utilisée (taille directe, modelage, moulage…) la sculpture est une œuvre tridimensionnelle en matière solide.
- Modelage : modeler de l'argile mais aussi du plâtre frais, de la cire, du papier d'aluminium, du papier, etc.
- Assemblage : mise en relation de matières, matériaux et objets variés
- Plasticien : Artiste se consacrant aux arts plastiques, cherchant à proposer des représentations esthétiques

- Geste : Dans certaines œuvres, il est possible d'observer les traces laissées par le geste du créateur. Ces traces sont de deux ordres et sont interdépendantes. On distingue les traces laissées par les gestes et celles laissées par les instruments.
- Armature : Assemblage, en général métallique, destiné à maintenir ensemble, à renforcer ou à soutenir les différentes parties d'un tout
- Matériau : Substance quelconque utilisée à la construction des objets, machines, bâtiments, etc. (On classe les matériaux en grandes classes : métaux, céramiques, verres, textiles, polymères, pierres et bétons, matériaux composites naturels [bois, os] ou artificiels.)
- Œuvre composite : œuvre qui est formés d'éléments divers et peu homogènes
- Collecte : Action de collecter, de réunir des choses, des fonds, etc.

Quelques œuvres pour aller plus loin dans la découverte du travail de l'artiste :

Loups de poussière / Oiseaux de poussière / Bouc de mai / Licorne en Thé / Sombre réparation #2 / Ours du 17 septembre 2018 / Bond clair / Ourson (2017 béton) / Serpent (2014)

Voir PDF joint

Pour aller plus loin : https://lionelsabatte.org/