

Il nous arrive d'imaginer notre environnement futur et ce que nous avons construit. Notre époque est le produit d'erreurs humaines, qui cependant peuvent nous propulser dans un avenir proche où les catastrophes provoquées par l'IA pourraient changer le paysage auquel nous sommes habitués.

Dans des millions d'années, des êtres humains avancés, peut-être même des extra-terrestres en visite sur notre planète, pourraient déterrer les vestiges des civilisations actuelles. Qu'est-ce qu'ils vont trouver et comment est-ce qu'ils vont interpréter notre relation avec l'art ou ce qui nous entoure?

Les travaux de Sabatté partent d'une analogie entre la nature et des réalisations presque primitives. Dans son travail, il s'interroge sur l'ère de l'Anthropocène, non pas sur la façon dont nous répliquons la nature, mais sur celle dont la nature nous renvoie notre image. Son travail opère donc sur un plan différent, un axe espace-temps différent, où les processus cycliques sont plus longs, où le temps a un rythme différent, et où les événements quotidiens sont remplacés par leur soulignement d'un cadre abstrait plus précis. L'artiste définit son approche dans l'un des entretiens qu'il a accordés : « Je fais ce que la nature fait mieux que moi. Je suis en train d'organiser les symboles, pas de les appliquer ni de m'en servir directement, et de défendre mon inutilité face à un monde hyper-productif. »

Sa première exposition personnelle chez Ceysson & Bénétière est une version moins « narrée », si j'ose dire, de celle qu'il a faite au Musée d'art contemporain de Saint-Étienne, ouverte en septembre.

Les sculptures que nous voyons dans la galerie nous interpellent : qu'est-ce qu'il va rester après nous ? Tout ce qui est enfoui dans le sol. Un tout composé d'un mélange spécifique de matériaux divers, qui ressemble à un sol, mais qui est composé de béton, de pigments et de fibres naturelles, donnant l'impression d'être immobile et incroyablement silencieux. Leurs formes ne sont pas faciles à définir, car elles sont délibérément laissées au spectateur pour qu'il construise lui-même l'histoire. Son travail plus abstrait vient de plusieurs façons de s'exprimer visuellement en utilisant une approche alchimique de la matière comme signe d'avertissement concernant la relation énigmatique que nous avons aujourd'hui avec notre environnement.

Ses nouvelles œuvres reflètent différentes façons de traiter la nature et notre comportement destructeur vis-à-vis de lui. Prenons par exemple ses créatures magiques faites de rognures d'ongles ou ses loups faits de poussière. Est-ce que la fée n'est pas, bizarrement, à la fois le sujet par excellence de l'avant et de l'après humain ? De sorte que, quand il utilise des déchets comme les ongles, la peau, la poussière, etc.), on découvre la manière dont Lionel Sabatté voit le monde, une manière différente de comprendre la nature, qui remet en question les suppositions des occidentaux et canalise la connaissance redécouverte de la philosophie des Indiens d'Amérique (animistes, totémistes, chamans, etc.), pour qui cette nouvelle compréhension n'est évidemment pas nouvelle.

Cependant, c'est dans ses souvenirs d'enfance qu'il puise sa véritable source d'inspiration, et plus précisément dans la Grotte des Merveilles, qui se trouve dans la région Midi-Pyrénées. La façon dont les hommes du Paléolithique ont créé des images est une inspiration qui revient souvent dans son travail. Ils se servaient de leurs mains comme de pochoirs, en les plaçant contre la roche puis, en soufflant le pigment à travers les os longs d'animaux sur la main et tout autour sur la roche et ils laissaient un dessin de la main en négatif. C'est la même technique utilisée pour créer certaines images. Ce sont les origines du dictionnaire visuel que l'artiste a cultivés pendant sa création en établissant des relations imprévues entre les matériaux, les pigments et les images.

L'œuvre de Sabatté est donc imaginaire, presque de logique fantomatique dans ses différentes formes, car il s'agit d'une concrétisation de tout ce que notre goût moderne ne voit pas mais doit voir.