

JONATHAN SITTHIPHONH  
RÉSIDENCE #65 USINE UTOPIK





EXPOSITION  
du 1er juillet au 30 août 2020

Jonathan SITTHIPHONH  
né en 1983 à Reims  
vit et travaille à Bourges

*L'Homme augmenté*

Après une année universitaire consacrée aux mathématiques et à l'informatique, Jonathan Sitthiphonh décide de laisser les équations et les algorithmes pour s'engager totalement vers des études d'art où il pourra davantage exprimer son attirance pour un langage sensible et pragmatique. Pendant six ans il se forme à différentes disciplines dans les écoles d'art de Reims et de Bourges, à commencer par le dessin et le design d'objet qu'il pratiquait en autodidacte depuis l'enfance. C'est seulement la dernière année qu'il s'intéresse vraiment à la sculpture qui devient son mode d'expression principal. Durant cette période, le jeune étudiant avait pu passer un an à l'énorme cité universitaire de Pékin, section Beaux-arts, dans le cadre du programme *Érasmus*. Il y avait étudié, en particulier, l'architecture et la vidéo. Né d'un père laotien installé en France depuis 1975, il fréquente les milieux asiatiques, peut s'exprimer en chinois et en anglais et voyage autant qu'il le peut, à l'occasion de résidences d'artistes, dans les pays de la lointaine Asie, notamment en Chine, à Taïwan et au Japon, mais aussi au Canada et aux États-Unis, approfondissant sa double culture, orientale et occidentale. Sans être adepte de la doctrine bouddhiste, il en pratique intuitivement la ligne *zen* qui tend à donner à l'homme la maîtrise de son esprit et de son corps

*Saru no o*, 2014  
Cèdre japonais, 50x90x150cm

en les associant dans une démarche unifiante : on disait de l'écrivain japonais Mishima qu'il était le "maître du muscle et du mot" ! La pratique des arts martiaux où il atteint un niveau d'expert et, de plus en plus, l'expérience artistique vont l'aider dans ce chemin de la connaissance. La passion des mythes et légendes d'un passé lointain et les approches littéraire, philosophique, artistique (BD, video, cinéma compris), mais aussi les expériences scientifiques, médicales ou militaires qui convergent toutes vers la construction d'un futur post-humain le font rêver et lui donnent l'envie de procéder, à son échelle, à des moyens pragmatiques pour "augmenter" l'homme dans ses potentialités physiques et son dépassement mental. Son terrain d'expérimentation sera son propre corps dont il va explorer patiemment les mécanismes et les "insuffisances". Ainsi les Chinois, quelques siècles avant notre ère avaient-ils déjà eu l'idée d'élever l'homme sur des échasses pour voir plus loin ; ainsi Dédale, avait-il créé des ailes adaptées à son corps et celui de son fils Icare pour s'évader du Labyrinthe où les avait enfermés Minos... L'un de ses "exosquelettes" leur rend hommage (*Icare*) mais l'artiste avoue avec humour que sa propre construction, en bois, non seulement ne lui a pas permis de s'envoler mais l'a fixé davantage au sol ! Malgré son imagination et son ingéniosité, l'artiste sait à l'avance que ses tentatives sont vouées à l'échec : n'est pas dieu qui veut et aucun philosophe, aucun savant, aucun historien n'a atteint La Vérité, aucun artiste La Beauté parfaite : elles n'appartiennent pas à l'homme. Aussi l'essentiel est-il de s'en approcher le plus qu'on peut par les moyens qu'on a à sa portée. L'artiste l'accepte avec lucidité et humilité.

Si l'on réunissait l'ensemble des sculptures de Jonathan Sitthiphonh,



*Cocoon #1 : Dodecahedron, 2016*  
Cèdre japonais, 160x160x140cm



*Cocoon #2 : Dangomushi, 2016*  
Cèdre japonais, 160x160x140cm



*Nezha, 2019*  
Bambou, 110x190x200cm



*Chiron, 2012*  
Chêne, contreplaqué, vis, écrous, 170x120x75cm



*Main d'oeuvre 2017*  
Pin, vis, boulons, câbles acier, poulies, 400x500x600cm

on découvrirait un monde hybride, “para-hu-main” ! Selon l’environnement et la structure qui l’accueille, il utilise le matériel - outils ou machines - qu’on lui propose, quitte à ne disposer, comme Robinson sur son île, que d’une hache et d’un couteau... Procédant par tâtonnements, il cherche la forme qu’il pourra ajuster au mieux à tel élément de son propre corps, pour le réparer, l’améliorer ou s’y substituer pour lui donner plus de puissance, et élabore un système mécanique censé améliorer l’efficacité du mouvement commandé par son cerveau. Tour à tour l’artiste greffe sur lui-même une carapace ou une coquille, des pattes d’araignée, une mâchoire de crocodile, une queue, ou des ailes... Il ne sera ni tout à fait lui-même, ni tout à fait un autre... Sa main, messenger du cerveau et médium incomparable, est la cheville ouvrière de la réalisation : il lui rendra plusieurs fois hommage en la mettant en avant ou en la changeant d’échelle. Il choisit le bois pour réaliser ses œuvres “parce qu’on en trouve partout, que c’est un matériau vivant et naturel et se prête le mieux à ce jeu intime”. Il connaît les caractéristiques des différentes essences (il précise le nom de l’arbre



dans la présentation de ses œuvres, marque de respect envers la nature) : la résistance et la densité du chêne (très lourd), la souplesse du cèdre du Japon, la fragilité de certains bois exotiques, la légèreté du bambou, cassant et creux, qu'on peut travailler comme un tube de métal ou de plastique; il utilise le bois contreplaqué du merisier ou le sapin pour sa couleur claire. Malgré les liens manifestes qu'ils ont entre eux, leur texture en bois, la découpe en lamelles ou les contreplaqués, leur échelle (dimensions calculées à partir de celles de l'artiste intégré à l'œuvre ou la supportant, parfois grâce à un harnais), on pourrait distinguer deux groupes dans cet ensemble de "prototypes" : certains, nommés *Cabane*, *Coquille*, *Cocon*, *Chrysalide* ou *Scaphandre*, conçus comme des espaces introspectifs, sont voués à la méditation ; d'autres, grâce à l'extension des membres en taille ou en nombre, dont la forme articulée est souvent empruntée aux insectes ou grands vertébrés, augmentent la puissance de l'individu ou incarnent l'avancée vers le monde extérieur : on comptera parmi ceux-ci *Main-d'œuvre*, prototype de bras mécanique, contrôlable à l'aide de leviers, *Bottes de sept lieues* montées sur ressort pour mieux sauter, *À quatre pattes*, où le corps équipé d'un

harnais traîne sa machine sur son dos... L'orthèse *Arachné*, inspirée d'un extrait des *Métamorphoses* d'Ovide, joue sur les deux tableaux : le sculpteur transforme en araignée géante la conteuse, pour une fois noyau central : ses pattes repliées peuvent constituer un « abri » ou un repli possible... La maquette du futur *Golem* prévoit le robot géant qui sera réalisé prochainement à échelle humaine.

Quand il le peut, l'artiste présente, au titre de "performance", une sculpture nouvelle comme elle a été conçue : son corps "augmenté" par un élément ajouté ou surdimensionné. Mais pour une exposition durable, il quitte son carcan et n'en montre que la "dépouille", avec l'appui éventuel d'un élément porteur. Au public de jouer de son imagination et de son empathie pour reconstituer l'ensemble. Ce qui reste de la sculpture est devenu la trace d'un corps disparu et porte son ADN : une mue devenue en quelque sorte la métaphore d'une expérience existentielle.

Odile Crespy

*Saru no o*, 2014  
Cèdre japonais, 50x90x150cm



### Résidence à l'Usine Utopik\*

À peine arrivé à l'Usine Utopik pour une résidence de six semaines, l'artiste est confronté à l'obligation de confinement : il préfère vivre ce début de printemps dans son propre atelier, à Bourges, mais fera de cet enfermement le thème des trois sculptures qu'il présentera cet été au public normand. "Ce sont toutes les trois, explique-t-il, des micro-architectures qu'on peut porter, ouvrir et refermer, qui englobent le corps, comme une barrière entre l'extérieur et la personne qui les porte. Elles évoquent l'isolement, l'introspection mais aussi la protection."

### Cocon (170 X 170 X 90 cm)

Cocon reprend le titre de deux œuvres antérieures sur la même thématique (*Cocon #1 : Dodecaédron* et *Cocon #2 : Dango Mushi*), indiquant la volonté d'approfondissement du concept par l'artiste. C'est la plus recouvrante des trois sculptures présentées au public en cet été "de déconfinement", une mini-architecture de composition géométrique, très harmonieuse, aux dimensions de son créateur. Elle évoque la forme d'une citrouille ou d'un oursin...Rappelons que l'artiste trouve souvent les premières



références de ses œuvres dans le monde animal ou végétal. La couleur naturelle jaunâtre du bois de sapin dont elle est faite lui donne un aspect légèrement précieux. Vue de l'extérieur, elle est composée de sept pans mobiles convexes qui se chevauchent pour fermer et ouvrir la construction et laisser passer l'homme. À l'intérieur, on voit l'appareillage ingénieux de l'artiste, qui a disposé toises et entretoises à la façon d'un compagnon charpentier. Recroquevillé en fœtus, il y éprouve un sentiment de confort, "comme dans un igloo" !

#### *Chrysalide (185 X 185 X 50)*

L'artiste a-t-il dans l'esprit "l'Homme de Vitruve", le fameux dessin de Léonard de Vinci, qui définit l'image d'un homme aux proportions parfaites inscrite dans un cercle et un carré ? L'homme de Jonathan, lui-même ou son effigie, s'inscrit debout dans une "roue" (incomplète pour laisser la place du tronc) dont l'envergure et les rayons ne sont que l'évocation matérialisée du mouvement de ses bras autour du corps pour obtenir les dimensions de la construction qui y sont exactement ajustées.



#### *Scaphandre (70 X 70 X 50)*

L'exosquelette, ici, évoque, sans la matérialiser, une tête augmentée d'une protection ("le scaphandre") qui se voudrait aussi naturelle qu'une peau. La sculpture évoque les superbes scaphandres conçus pour l'équipage du capitaine Némó imaginé par Jules Verne...

\* Au moment où ce texte est écrit, les œuvres ne sont pas totalement abouties et peuvent encore évoluer.







  
USINE UTOPIK