

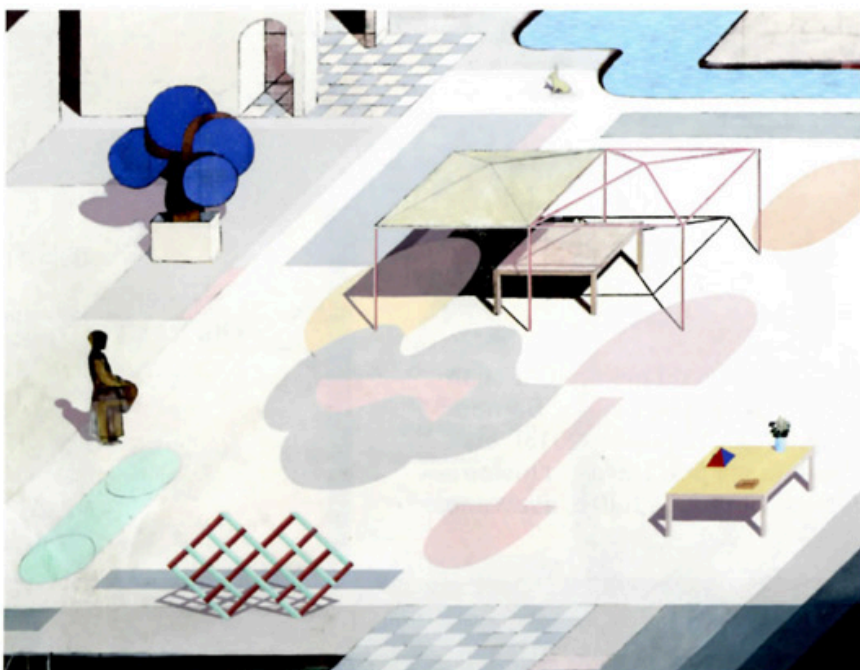
CHRISTIAN HIDAKA

modernité à vol d'oiseau

Anaël Pigeat

La galerie Michel Rein avait déjà montré le travail du peintre Christian Hidaka à deux reprises au cours des trois dernières années. Sa nouvelle exposition, *Souvenir* (1^{er} décembre 2012 - 12 janvier 2013), était l'occasion de découvrir un tournant inédit dans son travail : l'histoire de la modernité a fait son entrée dans ses dernières toiles, avec une force et une maturité nouvelles.





■ Christian Hidaka peint depuis le début des années 2000. Au bout de dix ans, il a laissé de côté sa première manière pour inaugurer un style nouveau. Cela coïncide avec le choix qu'il a fait de changer de nom. Anglais d'origine japonaise, le peintre Christian Ward est devenu Christian Hidaka au cours d'une promenade sur l'île d'où est originaire une partie de sa famille, au nord du Japon. Il y a rencontré un homme qui portait le même nom que sa mère, Hidaka, c'est-à-dire « celui qui vient du soleil ». C'était une manière de se montrer comme quelqu'un venu d'ailleurs, d'échapper à sa « schizophrénie » ou de l'approfondir. Ses racines japonaises étaient alors en train de devenir de plus en plus présentes dans son travail ; il a choisi de se réapproprier ces origines métisses.

PREMIERS TABLEAUX BIOMORPHIQUES

Ses premières toiles étaient de grands paysages fantastiques, souvent composés de grottes aux teintes psychédéliques : turquoises, oranges, violets ou verts. Il travaillait rapidement, avec de larges brosses qui dessinaient – d'un trait sur la toile – des sillons ondulants, parallèles, dans de somptueux dégradés de couleurs vives auxquelles la peinture à l'huile donnait une brillance particulière. Cela évoquait le style biomorphique de la science-fiction, tel qu'il a été popularisé dans la bande dessinée, les dessins animés et les jeux vidéo. Pourtant Christian Hidaka est loin d'être un *geek*, il m'a même confié n'avoir jamais joué à aucun jeu vidéo. C'est plutôt l'atmosphère et l'esthétique de ces paysages vus de loin chez des amis qui l'ont influencé, leur lumière en particulier, plus encore que les

Page précédente/previous page:

« Factory Mountains ». 2012. Huile sur lin. 207 x 250 cm. (Toutes les photos, court. de l'artiste et galerie Michel Rein, Paris). *Oil tempera on linen*
 Ci-dessus/above: « Canopy ». 2012. Huile et tempera sur toile. 143 x 175cm. *Oil and tempera on canvas*

scénarios. Il dit s'être inspiré des premiers dessins animés de Walt Disney dans les années 1920, des couleurs saturées et des courbes de Pinocchio ou de Fantasia. Il les compare d'ailleurs à des formes créées par Picasso à la même époque et, à propos de son tableau *Balanced Rock*, il cite les baigneuses aux corps désarticulés, dessinées dans un carnet, à l'époque de Marie-Thérèse Walter, en 1928 à Dinard.

Mais il n'y a pas (ou très peu) de personnages dans les toiles de Hidaka, car il veut éviter toute psychologisation. « Le spectateur doit être seul devant les tableaux ». Ses premières toiles sont intitulées *Cave Paintings* (peintures de grottes) ; elles ressemblent aussi à des corps vus de l'intérieur, avec des boyaux mul-



ticolores, des collines et des vallées, des anfractuosités et des pics. On les a parfois comparés à la vidéo *Corps étranger* (1994) pour laquelle Mona Hatoum avait introduit une caméra à l'intérieur de son corps. Ce rapprochement a été fait surtout à Paris, raconte Hidaka, au moment de l'exposition *elles@centrepompidou* dans laquelle l'œuvre de Mona Hatoum était montrée. Hidaka avait vu cette œuvre pour la première fois à la Tate Britain en 1995, à l'époque où Hatoum était en compétition pour le Turner Prize. Ce souvenir lui est peut-être revenu, inconsciemment, bien des années plus tard, au détour d'une toile. Les travaux des architectes utopistes des années 1970 ne sont pas loin non plus, mais Hidaka n'en cite aucun, ni Archigram, ni Superstudio par exemple.

LA LUMIÈRE MÉDITERRANÉENNE

Depuis le début de l'année 2011, il peint assez différemment. Il a délaissé en partie ses larges brosses pour peindre, avec de plus petits pinceaux, de nombreuses couches de couleurs successives dont on voit vibrer les nuances. C'est aussi le temps de la peinture qui a changé dans ses nouveaux tableaux. Ces épaisseurs de peinture sont des strates de temps. Laisser la peinture s'accumuler, se déposer sur les bords du châssis en petites excroissances, c'est une sorte de « relâchement », dans le bon sens du terme, explique-t-il. Pour ces nouvelles toiles, il s'est mis à fabriquer lui-même ses couleurs, dans la tradition des artistes de la Renaissance, avec un mélange de peinture à l'huile et de tempera, ce qui produit sur les toiles un effet doux et velouté, des bleus, des roses ou des jaunes clairs, moins électrique et plus seins. Ce n'est pas une démarche nostalgique : « C'est une technique tellement ancienne qu'elle ne peut être qu'innovante aujourd'hui ». Dans certains grands tableaux, il a mêlé les deux manières pour créer des contrastes entre des endroits brillants et d'autres qui le sont moins. « Chaque pigment a sa personnalité. » Ses compositions sont plus éclatées, plus construites aussi, moins homogènes.

Deux voyages en Italie (et un autre au Maroc) ont introduit dans ses tableaux une lumière méditerranéenne nouvelle, celle de la peinture de la Renaissance. On voit à présent dans ses tableaux des ombres et des perspectives qui en étaient absentes jusque-là. L'appréhension de l'espace a beaucoup évolué dans ses œuvres. Une série de tableaux aux tonalités rouges pour la plupart – et de petits formats – portait déjà la trace de cette influence en 2011. Hidaka vient récemment d'en réaliser de plus grands. Il semblerait aussi qu'il assume mieux,

« Figure Looking at Cloisters ». 2012. Huile et tempera sur lin. 46 x 56 cm. *Oil tempera on linen*

aujourd'hui, l'idée de se glisser, discrètement et sans faire de bruit, dans l'histoire de la peinture. Mais, pour lui, « L'espace de ces tableaux n'est pas organisé selon la perspective albertienne que l'on retrouve par exemple chez Piero della Francesca, dans laquelle le point de fuite appartient à Dieu. »

DE LA MODERNITÉ AUX JEUX VIDÉO

The Mind in the Cave (2001), livre de David Lewis-Williams que Christian Hidaka a lu récemment, a été pour lui très marquant. S'appuyant sur la magie, ce texte raconte dans quelles conditions et pour quelles raisons les peintures pariétales ont été réalisées pendant la Préhistoire. À partir de là, Hidaka s'est intéressé aux arts primitifs, qui l'ont conduit sur les traces d'André Breton, à l'époque des manifestes et de la modernité. On trouve dans son tableau, *Canopy* (2012), une cohorte de références à des tableaux modernes : ici un arbre au feuillage en forme de disques bleus, inspiré de Matisse ; là une nappe d'eau tirée d'un tableau de Juan Gris ; sur le sol, des ombres en forme de sculptures de Sophie Tauber-Arp. Hidaka s'est approprié ces formes, en les adaptant à sa pratique. « Je veux croire qu'il est possible de construire des images dans une troisième voie qui ne recoure ni au minimalisme, ni à l'expressionnisme, dans laquelle l'histoire serait une construction tridimensionnelle, traversée par l'imagination, sans considération d'un temps linéaire en deux dimensions. C'est aujourd'hui dans l'imagerie digitale et sur Internet que l'on trouve une telle complexité. » Dans *Canopy* (2012), Hidaka a essayé de construire « un espace infini, au-delà du cadre, induit par un décor ouvert et une perspective oblique ». Ce n'est pas une nouvelle manière de peindre, mais une tentative de décentrement, hors du traditionnel point de fuite.

Ces tableaux de Christian Hidaka oscillent en réalité entre d'une part la vision occidentale de l'espace, en trois dimensions, avec des arcades en perspective qui évoquent De Chirico, et d'autre part la vision orientale du paysage, beaucoup plus aplatie, avec des perspectives obliques, ou « à vol d'oiseau » que l'on trouve dans les estampes japonaises. Ces dernières peuvent aussi être comparées à l'organisation de l'espace dans les jeux vidéo (conçus au Japon pour la plupart d'entre eux). Le livre de Massimo Scolari, *Oblique Drawing* (2012), que Christian Hidaka vient de lire, indique que la perspective cavalière ou oblique vient de l'imagerie de la guerre, car elle permettait aux soldats d'avoir une vision plus complète des territoires ennemis – un univers guerrier que l'on retrouve dans bien des jeux vidéo.

La disposition des objets dans l'espace de *Canopy* rappelle par exemple la structure, ou l'absence de structure de certains jeux vidéo, comme si rien ne retenait ces objets, comme



s'ils n'articulaient en rien l'espace (contrairement à des compositions de la Renaissance par exemple), comme s'ils s'apprêtaient à être déplacés par un joueur plus ou moins habile. Dans *Figure Looking at Cloisters* (2012) et *Figure in front of Cloisters* (2012), explique Hidaka, l'espace est quasiment abstrait mais néanmoins articulé. L'assemblage de maisons qui compose *Resort* (2012) rappelle les paysages que l'on construit et les surfaces « dépliées » dans le célèbre jeu *Sim City*. Cette vision lointaine et en contre-plongée crée une sorte d'espace mental ouvert, comme un regard métaphysique sur le monde.

DES PAYSAGES MENTAUX

Dans *Factory Mountains* (2012), Hidaka a peint un grand paysage à la suite d'un voyage en Chine. On y retrouve le style des tableaux biomorphiques mais celui-ci est beaucoup plus complexe, beaucoup plus détaillé : les grottes sont devenues une mer de nuages qui s'accroche entre des montagnes, et le regard circule sur la toile, comme dans les paysages mentaux chinois, au fil des rivières et des chutes d'eau. On confond les nuages et la mer, c'est le cycle de l'eau, peut-être celui de la peinture. Quelques points de repères permettent à l'œil de se reposer, de reprendre son souffle, par exemple un petit village perché sur une colline, ou bien des usines qui ont l'air de temples. On peut s'étonner de voir ces usines dans ces tableaux. « J'accepte la laideur et la destruction dont le monde est victime aujourd'hui. C'est inévitable et cela fait partie d'un processus plus large : même si l'on est déçu par la modernité, le progrès existe toujours. Sans que cela soit une fin, mais un

Ci-dessus/above: « Resort ». 2012. Huile et tempera sur lin. 163 x 209 cm. Oil and tempera on linen

Ci-dessous/below: « Figure in front Cloisters ».

2012. Huile et tempera sur lin. 46 x 56 cm.

Oil and tempera on linen

moyen, nous devons créer les conditions dans lesquelles la science pourra mettre en œuvre une machine propre, productrice d'une énergie infinie. » La peinture de Christian Hidaka n'est pas engagée, il n'est pas un activiste, mais la conscience d'être au monde anime toutes ses toiles, et cette entrée récente de la modernité dans son travail a accentué chez lui « la sensibilité au temps présent, pour filtrer le monde et en ouvrir les portes ».

Cette notion de paysage mental dans lequel l'œil circule existe dans d'autres tableaux au style moins oriental, notamment *Resort*. Un village méditerranéen de pacotille occupe le centre de cette grande toile. Il se compose de tout un assemblage, à l'allure cubisante, fait de maisons, de palmiers, et d'un clocher d'église ; des petits points rouges et bleus sur un mor-



ceau de mur sont une citation directe des toiles cubistes synthétiques de Picasso. Au milieu, un rideau est ouvert, comme les rideaux de scène, ou ceux que l'on trouve à l'entrée de certaines maisons, on ne sait pas. Il crée une percée profonde à l'intérieur de l'espace pictural, contredite dans une grande tension par les bords au contraire très plats de la toile. Quelques paravents (chinois?) et des pans de décors, peints avec des motifs de nuages par exemple, sont abandonnés ici ou là, et permettent au regard de passer d'un plan à l'autre. Un cadre vide, qui donne sur un morceau de sol en damier et sur un fragment de ciel en carton, pourrait rappeler Magritte. Dans cette veine théâtrale, nouvelle chez Hidaka, un tout petit tableau, *Clown d'Oro*, montre un clown blanc, personnage lunaire seul sur une scène ; est-il un initié, en contact avec l'au-delà ? Plus encore qu'à un théâtre, *Canopy* ressemble en fait à une scène où une performance aurait eu lieu. C'est d'ailleurs aussi le cas de *Resort*. Des traces de cette action sont laissées à l'abandon : une table, un vase de fleurs, quelques tentes pyramidales, un petit personnage-tambour ressemblant à un santon (Hidaka raconte qu'il évoque pour lui la répétition, le travail de l'œil du peintre qui regarde, regarde, et regarde encore). Christian Hidaka s'est familiarisé avec ces images de décors vides, dans lesquels on ne sait pas ce qui s'est passé, en fréquentant, non loin de son atelier londonien, la galerie non commerciale, Form/Content, qui montrait beaucoup de performances (cette structure ne dispose plus d'un lieu aujourd'hui, mais continue à être active et à organiser des expositions).

DES PLANS COMME DES CARTES

Christian Hidaka vient de relire *Alice au Pays des merveilles*. C'est peut-être de là que lui est venue cette idée de passer d'un monde à l'autre, d'un miroir ou d'un plan à un autre. « Alice conquérait les surfaces, elle passait de surface en surface », raconte Hidaka, en s'inspirant du commentaire de Deleuze. Dans *Canopy*, on voit d'ailleurs un lapin qui pourrait bien être celui d'Alice. Les personnages, dans le récit de Lewis Carroll, sont plats comme des cartes à jouer, plats comme des décors de théâtre ou de performance. *Resort* pourrait bien être un immense château de cartes. C'est l'histoire de la peinture, de la surface et de l'artifice. Trois dessins récents sont intitulés *The Knave*, *The Queen*, *The King* (le Valet, la Dame, le Roi). Cubisants, ou bien d'allure tribale, ils appartiennent à une série réalisée avec des pigments que les hommes préhistoriques utilisaient dans les cavernes, et dont Joseph Beuys s'est également servi en les mélangeant avec du sang de lapin (ce qu'il appelait *Braunkreuz*). Certains d'entre eux, comme *The Sun*, *the Cloud and the Bay*, pourraient être les petits tableaux que l'on imaginerait accrochés aux murs des maisons du

village de *Resort*. D'autres sont des dessins abstraits, « presque automatiques », dit Hidaka. Ils rappellent les *Crop Circles* (cercles de culture ou agroglyphes), dessins apparus dans les champs de céréales à partir des années 1960, qui sont considérées comme des créations humaines ou surnaturelles selon les interprétations. Hidaka s'est aussi inspiré des formes des géoglyphes Naszca, dans les déserts au sud du Pérou, étranges figures visibles seulement d'un avion, qui recèlent encore aujourd'hui une dimension mystérieuse pour certains. Un dessin récent représente un ouvrier armé d'un mystérieux outil (*Taovenir*). Il y a des paysages de montagne (*Peak Souvenir*), un arbre au sommet d'une colline (*Souvenir*). Sous ces motifs brunâtres, qui semblent découpés sur un fond ocre, apparaît une ombre dessinée, comme si les figures se détachaient du papier. Tous ces souvenirs, l'ombre les fait devenir plus vrais. ■

CHRISTIAN HIDAKA

Né en / born in 1977 in Noda, Japon
Vit et travaille à / lives and works in Londres
Expositions personnelles récentes et à venir
2010 et 2011 Galerie Michel Rein, Paris
2011 Max Wigram Gallery, Londres
2012 Galerie Michel Rein, Paris
2013 CAC Synagogue de Delme
Expositions de de groupe récentes
2011 *Walking Through...*, MUDAM, Musée d'Art Moderne Grand-Duc Jean, Luxembourg;
Polemically Small, Torrance Art Museum;
In the Gardens, Utopian Slumps, Melbourne, Australie
2012 *On the Beach*, Galerie Commune, Tourcoing,
BY_YOU_BY_ME_BY_WE,
Twelve Around One, Londres

Ci-dessous/below: « Balanced Rock », 2010.
Huile sur toile. 206 x 249,7 cm. Oil on canvas
À droite/page right: « Red Desert (Goat) »,
2011. Tempera sur lin. 50 x 70 cm.
Tempera on linen



Christian Hidaka: Modernity, a Bird's-Eye View

In what was his third show at Galerie Michel Rein in as many years (December 1, 2012–January 12, 2013), Christian Hidaka revealed a new direction in his work: the history of modernity has entered his paintings, which at the same time have gained considerably in power and maturity.

Christian Hidaka has been painting since the turn of the century. After about ten years, he gave up his first manner and inaugurated a new style, a change which coincided with a change of name. English, but born in Japan to a Japanese mother, Christian Ward became Christian Hidaka on a trip to an island in northern Japan, where part of his family comes from. There he met a man with the same name as his mother, Hidaka, meaning “who comes from the sun.” It was a way of showing that he was someone who comes from elsewhere, of either escaping his schizophrenia or pushing it further. At the time, his Japanese roots were coming increasingly to the fore in his work. He has chosen to appropriate his mixed origins.

FIRST BIOMORPHIC PAINTINGS

His first canvases were big, fantastic landscapes, often comprising caves in a psychedelic blend of turquoise, oranges, purples and greens. He worked quickly, using broad brushes whose strokes make wavy, parallel lines across the canvas in sumptuous gradations of the bright colors, their brilliance enhanced by the oil paint. This evoked the biomorphic style of science fiction, as popularized in comics, cartoons and video games. Hidaka is no geek, however, and he told me that he has never played a video game in his life. It is more the atmosphere and aesthetic of these landscapes glimpsed at friends' places that influenced him—their light, in particular, even more than their screenplay. He says he was inspired by the early Walt Disney cartoons of the 1920s, and by the saturated colors and curves of *Pinocchio* and *Fantasia*. He readily compares these to the forms created by Picasso during the same period. Speaking of his painting *Balanced Rock*, he cites the bathers with their disarticulated bodies, drawn in a sketchbook in 1928 at Dinard during the Marie-Thérèse Walter years. But there are no (or very few) figures in Hidaka's canvases, for he aims to avoid psychologizing. “The viewer must be alone in front of the paintings.” His first canvases are titled *Cave Paintings* but they also look like internal views of bodies, with multicolored tubes, hills and valleys, dips and

peaks. They have on occasion been compared to Mona Hatoum's *Foreign Body*, which she made by introducing a camera inside her body—especially, Hidaka explains, during the exhibition *elles@centrepompidou* in Paris, where Hatoum's piece was shown. Hidaka first saw it in 1995 at the Tate Gallery exhibition of Turner Prize nominees. It may be that this memory found its way into his thoughts when he was making the canvas. Another proximate presence is the utopian architecture of the 1970s, such as Archigram and Superstudio, but Hidaka does not quote them, or others.

MEDITERRANEAN LIGHT

His painting since the beginning of 2011 has been rather different. He has tended to replace those broad brushes for finer ones, applying layers of different colors to make their shades vibrate together. Another thing that has changed in his new works is the time of painting, in that these layers of paint are also strata of time. Allowing the paint to accumulate, to build up on the edges of the stretcher in small excrescences, is a kind of “letting go,” in the good sense of the word, he explains. For these new canvases he has taken to making his colors himself, in the tradition of Renaissance artists, with a mixture of oil paint and tempera, which produces a smooth, velvety effect on the canvas. The blues, pinks and light yellows are less electric, more serene. But there is nothing nostalgic in this approach: “It's such an old technique that by now it can't fail to be innovative.” In some of the big

paintings he combines the two manners to create contrasts between brighter and more matte areas. “Each pigment has its own personality.” His recent compositions are more fragmented but also more structured. After two trips to Italy and another to Morocco, a new Mediterranean light entered his pictures, reminiscent of Renaissance painting. Now there are shadows and perspectives. The sense of space has developed considerably. A series of small-format paintings, most of them in shades of red, made in 2011, shows signs of this influence. It would appear, as well, that Hidaka is more at ease with discreetly taking on the history of painting, although, as he demurs, “the space in these paintings is not organized in accordance with the kind of Albertian perspective found, say, in Piero della Francesca, where the vanishing point belongs to God.”

FROM MODERNITY TO VIDEO GAMES

Hidaka was strongly influenced by his recent reading of David Lewis-Williams's book *The Mind in the Cave* (2001) which recounts the conditions in which prehistoric cave paintings were made, with numerous references to the notion of magic. This led Hidaka to an interest in the primary arts, and from there to André Breton and the great period of modernist manifestoes. *Canopy* (2012) is a painting which contains multiple references to modern pictures: here is a tree made up of blue discs, inspired by Matisse; there, a sheet of water taken from a work by Juan Gris; on the ground, shadows shaped like sculptures by Sophie



Tauber-Arp. Hidaka has appropriated these forms and adapted them to his practice: "I would like to think that it is possible to construct images in a third direction which is not dependent on minimalism or expressionism, and in which history is a three-dimensional construction, traversed by the imagination, without considering a linear, two-dimensional time. Today, this kind of complexity is to be found in digital imagery and on the Internet." *Canopy* represents an attempt to build an "infinite space, beyond the frame, implied by the open scene and oblique perspective." It is not about a new way of painting, but an attempt to de-center, beyond traditional vanishing points. In fact, Hidaka's new paintings oscillate between the three-dimensional western view of space, with arches seen in perspective evoking De Chirico, and the Chinese vision of landscape, which is much flatter, with oblique or bird's-eye view perspectives, as seen in Japanese prints. The result can also be compared to the organization of space found in video games (most of which are conceived in Japan). Massimo Scolari's book *Oblique Drawing* (2012), which Hidaka has just read, indicates that oblique perspective comes from the art of war, when it gave soldiers a more complete vision of enemy territory. This universe is of course found in video games.

The spatial arrangement of the objects in *Canopy* does in effect recall the structure or lack thereof in video games, as if the objects within them floated free, as if they did not in any way articulate the spaces (contrary to certain Renaissance compositions), as if they were just waiting to be moved by a player with some degree of skill. In *Figure Looking at Cloisters* (2012) and *Figure in*



front of Cloisters (2012), explains Hidaka, the space is almost abstract, and yet it is articulated. The assemblage of houses that composes *Resort* (2012) recalls the landscapes to be built on and the "unfolded" surfaces in the famous game *Sim City*. This distant view from above creates a kind of open mental space, like a metaphysical vision of the world.

MENTAL LANDSCAPES

Factory Mountains (2012) is a large-format landscape painted after a trip to China. There is the same style as in the biomorphic paintings, but this one is much more complex, much more detailed: the caves have become a sea of clouds hanging between mountains, and the gaze circulates round the canvas as if navigating Chinese mental landscapes, following rivers and waterfalls. Clouds and sky are indistinct, both belonging to the water cycle, and perhaps to the cycle of painting. A few identifiable elements—a little hilltop village, factories that look like temples—allow the eye to rest before continuing its exploration. Why, one might ask, the factories? "I accept the ugliness and the destruction besetting today's world. It is inevitable and it is part of a broader process: even if we are disappointed by modernity, progress still exists. Without it being an end in itself, but merely a means, we must create the conditions in which science can set in motion a clean machine that produces infinite energy." Hidaka's painting is not engaged, he is not an activist, but all his canvases are suffused with his sense of being in the world, and this recent advent of modernism in his work underscores his "sensitivity to present time, filtering the world and opening its doors." This notion of the mental landscape in which the eye moves around exists in other paintings with a less oriental style, notably *Resort*. A kind of cut-out Mediterranean village occupies the center of this big canvas, a Cubist-style assemblage of houses, palm trees and a church spire. Small red and blue dots on a length of wall are a direct quotation of Picasso's synthetic Cubism. In the middle, a curtain is open, like stage curtains, or perhaps the ones at the entrance to certain houses. This creates a sense of depth within the pictorial space, contradicted with a sense of considerable tension by the very flat edges of the canvas. A few (Chinese?) screens and bits of sets are strewn here and there, and allow the gaze to move from one level to another. An empty frame, giving onto a big piece of checkered ground and a fragment of cardboard-like cloud, offer possible echoes of Magritte.

« Souvenir », 2012. Huile et tempera sur papier
46 x 61 cm. Oil and tempera on paper

Also in this theatrical vein, which is new for Hidaka, a very small painting, *Clown d'Oro*, shows a white clown, a lunar figure alone on the stage. Is he an initiate, a contact with the beyond? More than a theater, *Canopy* in fact resembles a stage where a performance has taken place. Likewise with *Resort*. Various props of that absent action include a table, a vase of flowers, a few pyramidal tents, a small drum-like figure who looks like a *santon* doll (Hidaka says that for him it evokes rehearsal, the work of the painter's eye as he looks, looks and looks again). Hidaka is familiar with these images of empty sets, where the action is a mystery, by frequenting the Form/Content gallery, a non-commercial space near his London studio which put on a lot of performances (although it has now lost that space, the gallery remains active and still organizes exhibitions).

Christian Hidaka has just reread *Alice in Wonderland*, which may be where he got the idea of going from one world to another, from one mirror or plane to another. "Alice conquered surfaces, she went from surface to surface," he observes, echoing Deleuze's commentary. Perhaps the white rabbit in *Canopy* is the one met by Alice. The characters in Lewis Carroll's story are as flat as playing cards, as theater flats. *Resort* could be seen as a giant house of cards. This is the story of painting, of surfaces and artifices. Three recent drawings are titled *The Knave*, *The Queen*, and *The King*. Cubist or tribal in style, they belong to a series made with pigments that were used by prehistoric artists in caves but also by Joseph Beuys, who mixed them with rabbit's blood (what he called Braunkreuz). Some of these, such as *The Sun*, *The Cloud* and *The Bay*, are like the kind of paintings one could imagine hanging on the walls of the houses in the village of *Resort*. Others are abstract, "almost automatic" drawings. They remind us of crop circles, those drawings cut from fields of wheat that first appeared in the 1960s, and which some have claimed are of supernatural origin. Hidaka was also inspired by the Nasca geoglyphs in the deserts of southern Peru, those strange figures that can be seen whole only from the sky (hence the well-known theory about their being the creations of extraterrestrial visitors). A recent drawing shows a worker armed with a mysterious tool (*Taovenir*). There are mountain landscapes (*Peak Souvenir*), and a tree at the top of a hill (*Souvenir*). Behind these brownish figures, seeming to stand out against an ochre ground, we make out a drawn shadow, as if the figures were peeling away from the paper. Shadow makes all these memories seem more true. ■

Translation, C. Penwarden