

DOSSIER D'ACCOMPAGNEMENT PEDAGOGIQUE

Christian Hidaka - *Desert Stage*
exposition du 14 mai au 4 septembre 2016



Christian Hidaka, *Trobairitz*, 2015, Huile sur toile de lin, 182 x 250cm, Courtesy de l'artiste et de la galerie Michel Rein, Paris/Bruxelles



Le Grand Café, centre d'art contemporain
Place des quatre z'Horloges - 44600 SAINT-NAZAIRE
www.grandcafe-saintnazaire.fr, tel. +33(0)2 44 73 44 00

SOMMAIRE

Découvrir le travail de Christian Hidaka	p.4
Parcourir l'exposition <i>Desert Stage</i>	p.6
Les axes thématiques de l'exposition	
Comment représenter l'espace en peinture	p.8
Une histoire de la perspective	
De l'espace géométrique à l'espace mental	
Composer en oblique / lire en diagonal	
Image et mémoire	p.14
Peinture contemporaine et techniques du passé	
L'Histoire de l'Art par strates : les éléments-clés	
L'Art de la mémoire	
Peinture et théâtre	p.20
L'histoire du ballet <i>Parade</i>	
Le place du spectateur dans l'exposition <i>Desert Stage</i>	
L'activation de la peinture et de la scène	
Pour aller plus loin	p.26
Les artistes cités par Christian Hidaka	
Les artistes en écho à l'exposition	
Pistes pédagogiques	p.33
Lexique	p.37
Informations pratiques	p.40

DECOUVRIR LE TRAVAIL DE CHRISTIAN HIDAKA

Les œuvres de Christian Hidaka revisitent l'Histoire de la peinture pour créer un monde imaginaire de multiples formes : cavernes, montagnes et déserts définissent les paysages typiques de l'artiste.

Ces environnements, construits à partir de sa double culture asiatique et européenne, accueillent tantôt bâtisses et végétations, tantôt personnages et animaux, dont la présence nous invite à voyager dans l'histoire des arts. Disposés dans le décor qui les réunit, chaque élément creuse à sa manière le temps et l'espace et devient un personnage-clé d'un théâtre de mémoire que l'artiste nous invite à découvrir et, plus récemment, à investir.



Christian Hidaka peint depuis le début des années 2000 des paysages dont la construction en labyrinthe mental ne semble pas avoir de fin. Détaché des codes traditionnels de l'espace construit, de l'unique ligne d'horizon et des points de fuite, l'artiste aménage un environnement imaginaire aux multiples facettes dans lesquels il est possible de distinguer trois séries :

Les cavernes (2002 – 2007) : elles sont creusées vers des puits de lumière lointains qui laisse le visiteur libre d'imaginer le paysage extérieur. A l'intérieur de ces cavités, une lumière filtrée révèle des parois chatoyantes aux formes bulbeuses entre la vue microscopique et une grotte aux parois polies à l'extrême. Dépourvues de sol, les cavernes sont occupées par un lac souterrain à la surface miroitante.



1

Les montagnes (2008-2011) : elles sont enveloppées dans un brouillard iridescent qui chemine vers des percées paysagères dans lesquelles l'œil du visiteur sinue à l'infini, rebondit dans l'image à travers les pics des montagnes et les horizons multiples. Au fil du brouillard, il est possible de trouver des bâtisses, des grottes et des arbres lovés dans les replis rocheux ou perchés à la cime du massif montagneux.



1

Les déserts (2012- 2016) : on les découvre en vue plongeante, c'est-à-dire « vus du dessus ». Le sol nacré aux couleurs sableuses illumine l'espace de motifs géométriques qui, ensemble, habillent la scène d'un théâtre dans lequel personnages et décors sont disposés. Au sein d'un espace fermé, les déserts deviennent le lieu de projection d'ombres aux tons pastels et littéralement un lieu activé par la narration, l'action et les signes dont les décors en strates sont autant de couches temporelles dans l'Histoire des arts.



2

Depuis le début des années 2010, Christian Hidaka adopte un nouveau style de peinture lié à son changement de nom (Christian Hidaka s'appelait anciennement Christian Ward) à l'issue d'un voyage au nord du Japon, son pays natal. Parmi les champs d'exploration de sa démarche artistique actuelle figurent les possibilités qu'offrent le Tetrachromatikon, une gamme chromatique issue de l'Antiquité grecque et les possibles affinités entre les figures-clés de l'artiste et l'Art de la mémoire, connue sous le nom de *méthode des loci* ou *méthode des lieux*.

Soucieux d'explorer la troisième dimension tout en conservant un ancrage dans la représentation bidimensionnelle, Christian Hidaka dématérialise des strates temporelles au sein d'un espace infini dont la construction prend source à la fois dans la calligraphie chinoise ancienne et les univers numériques des jeux vidéo. Enfin, c'est au Grand Café que l'artiste expérimente de manière inédite le déploiement de ses espaces picturaux sous forme d'installations où peinture et théâtre dialoguent plus intensément, et dans lesquels les visiteurs sont invités à pénétrer.

1 - Christian Hidaka, *Foothills*, 2008, huile sur toile, 203.5 x 442.7 cm

2 - Christian Hidaka, *Blue House*, 2015, huile et tempera sur toile de lin, 200 x 300 cm

PARCOURIR L'EXPOSITION *DESERT STAGE*

lexique : admoniteur, pinacothèque, trobairitz

A l'occasion de son exposition personnelle au Grand Café, Christian Hidaka envahit généreusement l'espace du centre d'art de sa peinture. Elle devient ici un dispositif inédit à mi-chemin entre la représentation picturale et le décor de théâtre dans un jeu entre réalité et fiction, nouvelle voie explorée par l'artiste.

C'est une toile réalisée en 2015, Trobairitz, qui sert de pierre angulaire à l'ensemble de l'exposition. Dans l'image, l'action se déroule dans une cour intérieure sableuse entourée d'un sol carrelée. Au centre, un plateau aux motifs en chevrons supporte un décor de théâtre hétérogène et bariolé dans lequel joue sur scène une geisha et une trobairitz, le pendant féminin du troubadour.



Au rez-de-chaussée, dans la grande salle, l'artiste dispose et déploie les éléments-clés de Trobairitz : les murs sont peints de façon à recréer les arcs du cloître en trompe-l'œil, le décor de la scène centrale est planté et réparti dans l'espace d'exposition. A l'entrée de la salle, un paon sur un polyèdre, admoniteur de la toile éponyme, semble inviter le visiteur à découvrir la peinture dépliée de l'artiste que montrent les protagonistes de la scène. Pourtant, l'espace occupé par les nombreux figurants laisse un vide au centre de la salle : la place de la trobairitz, personnage principal, est vacante, dans l'attente d'être occupée par les spectateurs ou activés par d'autres artistes dans le cadre de performances.

Le titre de l'exposition donne alors une coloration nouvelle dans l'interprétation de l'installation : Desert Stage, nom emprunté à une autre toile de l'artiste, se traduit littéralement par « scène vide ». Parmi les différentes interprétations du titre (Desert Stage peut aussi signifier « étape désertique »...), l'artiste évoque simultanément une série de paysages sur laquelle il travaille, une toile issue de cette série et le vide de la scène qui demande à être activé, avec une question essentielle : **comment l'événement théâtral permet-il de comprendre la représentation picturale et comment la représentation picturale permet en retour de comprendre l'événement théâtral ?**

Dans la petite salle, l'artiste continue de troubler la perception du visiteur en prolongeant sur la surface des murs les motifs présents dans ses toiles. L'espace représenté se mêle à l'espace existant dans un jeu de formes et d'échelles, et ouvre de nouvelles possibilités d'exploration du plan pictural en investissant les murs.

Enfin, dans le prolongement du dialogue instauré entre peinture et théâtre au rez-de-chaussée, l'étage du Grand Café dévoile les coulisses de l'exposition où l'imagerie de l'artiste est accessible au spectateur. Présentées dans un dispositif architectural en écho aux arches de la grande salle, une sélection de peintures est rassemblée dans un espace aéré en contraste avec les espaces du rez-de-chaussée. Dans ce répertoire ressource, chaque toile est connectée avec les autres par la répétition d'éléments-clés : arlequins et geishas se croisent de manière récurrente dans des univers où se répètent fenêtres, surfaces et portes, dans lequel chacun est libre d'explorer selon le cheminement qui lui est propre.

En affinité avec l'Art de la mémoire, basée sur le souvenir de lieux connus, auxquels on associe des éléments que l'on souhaite mémoriser, l'artiste nous invite à découvrir une pinacothèque personnelle qui témoigne de la relation amicale entre la peinture contemporaine et ses aînés, dans un souci d'unité de temps, d'actions et de lieux.



1



2

1 - Christian Hidaka, *Trobairitz*, 2015, Huile sur toile de lin, 182 x 250cm

2 - Christian Hidaka, *After the Moroccans*, 2016, vue de l'exposition au Grand Café

I - COMMENT REPRÉSENTER L'ESPACE EN PEINTURE

lexique : anamorphose, dimension, ligne d'horizon, perspective, plan, premier plan, point de fuite

Chaque composition de Christian Hidaka est une invitation à laisser l'œil sinuer à l'infini dans des espaces clos qui évoquent un ailleurs. Les cavernes se creusent perpétuellement là où l'œil se pose et les montagnes accueillent de multiples paysages miniatures dans leurs plis. Les déserts se différencient pourtant des deux autres séries : le regard déambule toujours infiniment dans l'espace, mais au lieu de le creuser, il se perd dans la répétition régulière des motifs géométriques.

Dans sa série la plus récente, l'espace est vu du dessus et de manière oblique. La régularité inaltérable des motifs révèle un espace dépourvu de ligne d'horizon et de point de fuite, dans le prolongement de ses autres séries, en évoquant une perspective oblique présente dans la peinture du Moyen-Âge et les jeux vidéo des années 1980.

Ce choix de perspective, à la fois datée et actuelle, évoque un espace à conquérir et donne à l'artiste un nouveau moyen de lire les éléments de sa composition à travers l'Histoire de l'Art.

1 - Une histoire de la perspective

La perspective comprend l'ensemble des techniques de représentation des objets et de l'espace en trois dimensions sur une surface plane. Elle est donc basée sur une illusion d'optique et donne l'impression de voir un objet en volumes sur une surface en deux dimensions. Pour donner cette impression de volume sur un support qui n'en a pas, les artistes ont imaginé différentes techniques, différents calculs, afin de créer l'illusion de la profondeur.

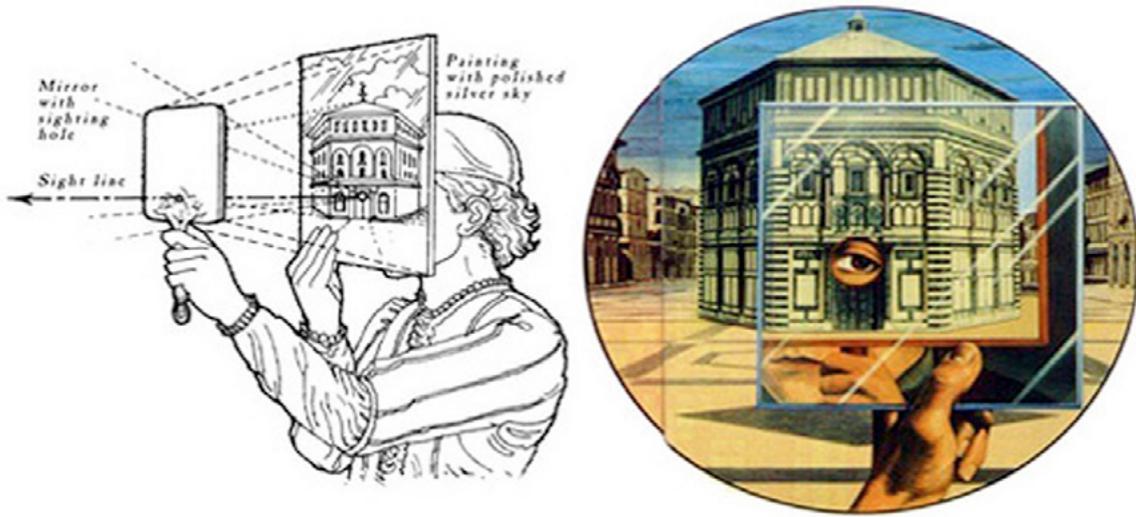
Au Moyen Âge, il n'y a pas de système de perspective. L'espace pictural est le plus souvent clos. A l'intérieur de cet espace clos, l'artiste met en scène des personnages régis par des rapports symboliques, sans se soucier ni d'unité de temps ni d'unité d'espace : un même personnage peut apparaître plusieurs fois et sa taille est déterminée par sa position dans la hiérarchie sociale ou religieuse. Les personnages sont souvent placés sur un même plan matérialisé par un fond d'or hérité de la peinture et des mosaïques byzantines. Ces mêmes personnages peuvent être empilés les uns sur les autres, sans lien avec la réalité d'un espace.

Giotto, précurseur en la matière, utilise des architectures décomposées en volumes simples qui enferment, comme dans des boîtes, les personnages pour accentuer l'effet de profondeur.

Plus tard, Brunelleschi, par un jeu de miroir, confronte son dessin à l'image reflétée pour représenter le baptistère San Giovanni, mais c'est le peintre et mathématicien **Alberti**, en 1435, qui théorise la perspective et qui l'associe notamment à une ligne d'horizon et un point de fuite.



Au même moment, au Japon, les peintres s'appuyaient sur un espace en perspective cavalière : l'espace est toujours construit à partir d'une matrice géométrique, mais le point de fuite est inexistant et les lignes fuyantes dans la perspective d'Alberti sont ici parallèles.



1



2



3



4

- 1 - visuel du jeu de miroir de Brunelleschi pour représenter le baptistère San Giovanni
- 2 - Piero della Francesca, La Cité Idéale (panneau d'Urbino), vers 1470
- 3 - Fra Carnevale, La Cité Idéale (panneau de Baltimore), vers 1480-1484
- 4 - Francesco di Giorgio Martini, La Cité Idéale (panneau de Berlin), vers 1490-1500

A partir d'une perspective devenue géométrique, les artistes de la Renaissance s'autorisent à représenter de grands espaces aérés en juxtaposant des plans sur lesquels sont disposés des édifices. Les panneaux de la Cité idéale dont le plus connu est le panneau d'Urbino, illustre parfaitement les enjeux d'un espace construit sur des bases mathématiques : le sol, au **premier plan**, suit les lignes tracées jusqu'au point de fuite central situé sur une ligne d'horizon à mi-distance entre le haut et le bas du panneau. Il en résulte l'illusion d'espaces citadins visibles à partir d'une grande cour déserte, semblable à la scène d'un théâtre dans l'attente d'être investie par l'oeil du spectateur. Celui-ci est désormais positionné face au paysage représenté, au même endroit que l'oeil du peintre.

Le point de fuite des peintures ou des décors est donc fondamentalement associé au point de vue du spectateur qui conditionne par ailleurs la disposition des sièges dans les théâtres à l'italienne.

C'est aussi à la Renaissance que les peintres expérimentent la perspective atmosphérique. Léonard de Vinci l'a formulé par écrit et en est devenu maître. Cette représentation de la profondeur n'est plus associée à de la géométrie, mais à une disposition ingénieuse des couleurs : plus un plan est proche, plus il apparaît sombre et contrasté.

Le peintre joue ensuite avec des dégradés et des couleurs estompées pour créer une illusion de profondeur, dans l'idée que les couleurs deviennent de plus en plus difficile à voir avec la distance.

En Asie, les qualités de la perspective atmosphérique sont découvertes plus tôt dans les peintures chinoises. Les paysages montagneux représentés sont entourés d'un brouillard vaporeux indicateur de la distance représentée.



1

Christian Hidaka explore dans sa démarche artistique la possibilité de nouveaux espaces en questionnant les outils de la perspective. Tout en ayant pleinement connaissance des mécanismes des perspectives illusionnistes et atmosphériques, il les détourne et remet en question leurs principes de fonctionnement dans des espaces imaginaires à la fois étranges et structurés, synthèse de deux visions et de deux cultures différentes.



2

1 - Voyageurs parmi les torrents et les montagnes, vers 1023-1031, National Palace Museum, Taipei.
 2 - Ecole de TOSA, scène de la vie japonaise, vers 1450, Musée Guimet.

2 - De l'espace géométrique à l'espace mental

La construction d'un espace en perspective n'est pas la seule illusion présente dans les images peintes. Si une surface en deux dimensions peut donner l'impression d'être en trois dimensions, il existe d'autres aberrations visuelles qui se jouent de la perception du spectateur.

Les perspectives, qu'elles soient atmosphériques, cavalières ou linéaires, sont destinées à donner une impression de profondeur en présentant un ensemble de formes et de couleurs analysées par le regard et interprétées par le cerveau. L'illusion d'optique, pour fonctionner, ne peut pas se contenter d'être présentée au regard : elle doit être perçue mentalement.

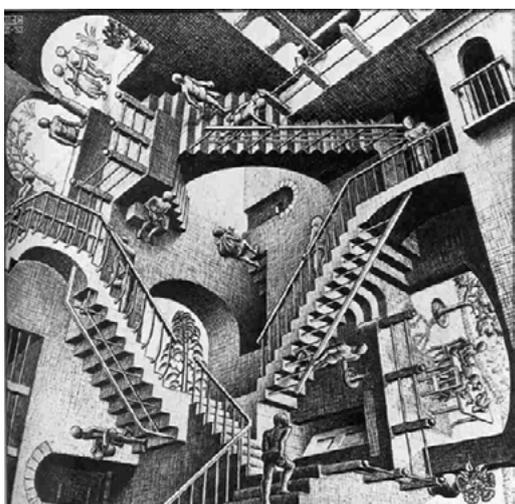
Certains peintres ont d'ailleurs assimilé à la Renaissance la possibilité d'une interprétation faussée de l'image comme nouvelle voie picturale.

Expérimentée par Léonard de Vinci et mise en valeur par Hans Holbein dans le tableau *Les Ambassadeurs français à la cour d'Angleterre*, l'anamorphose, par exemple, consiste à étirer un élément d'une image de manière à le rendre méconnaissable, sauf à partir d'un point de vue bien particulier qui annule la déformation.

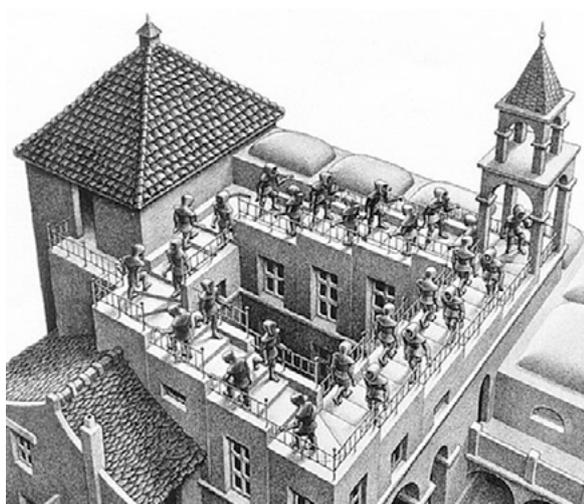


1

Il existe également des illusions visuelles qui jouent plutôt sur une connexion entre deux plans différents afin de créer une aberration dans un espace représenté : l'escalier sans fin de Maurits Cornelis Escher illustre très bien ce subterfuge visuel.



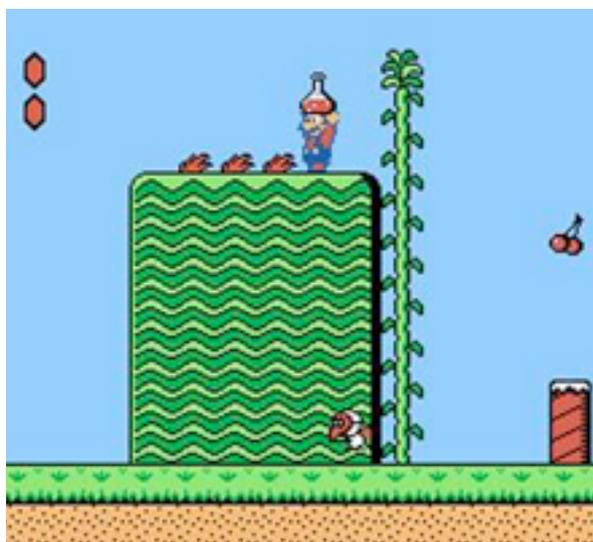
2



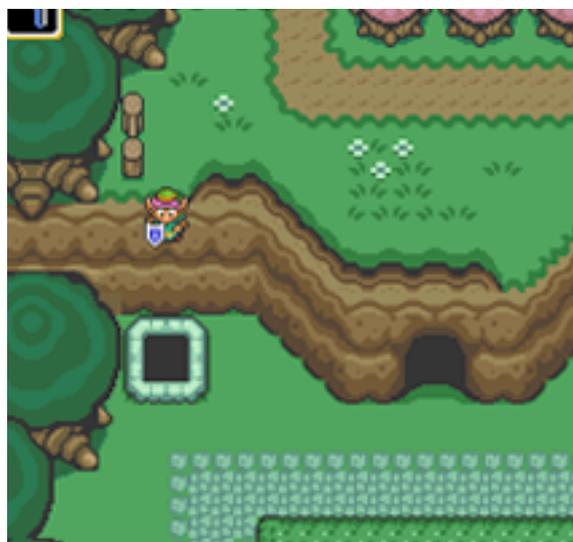
3

1 - Hans HOLBEIN, *Les Ambassadeurs français à la cour d'Angleterre*, 1533. Huile sur panneau, National Gallery, Londres
2 et 3 - Mauritz Cornélis Escher, *Montée et Descente*, lithographies, 1960

Les espaces numériques des jeux vidéo ont évolué de manière similaire. Dans les années 1980, les jeux de plateforme présentaient un espace en deux dimensions organisé par superposition de motifs. Quelques années plus tard, les jeux de rôle vidéoludiques (ou RPG) adoptent une représentation de l'espace en perspective cavalière, vue du dessus. Très proche d'une représentation militaire, ce choix de perspective est associé à l'idée d'une conquête de l'espace et correspond au point de vue adopté dans certaines toiles désertiques de Christian Hidaka.

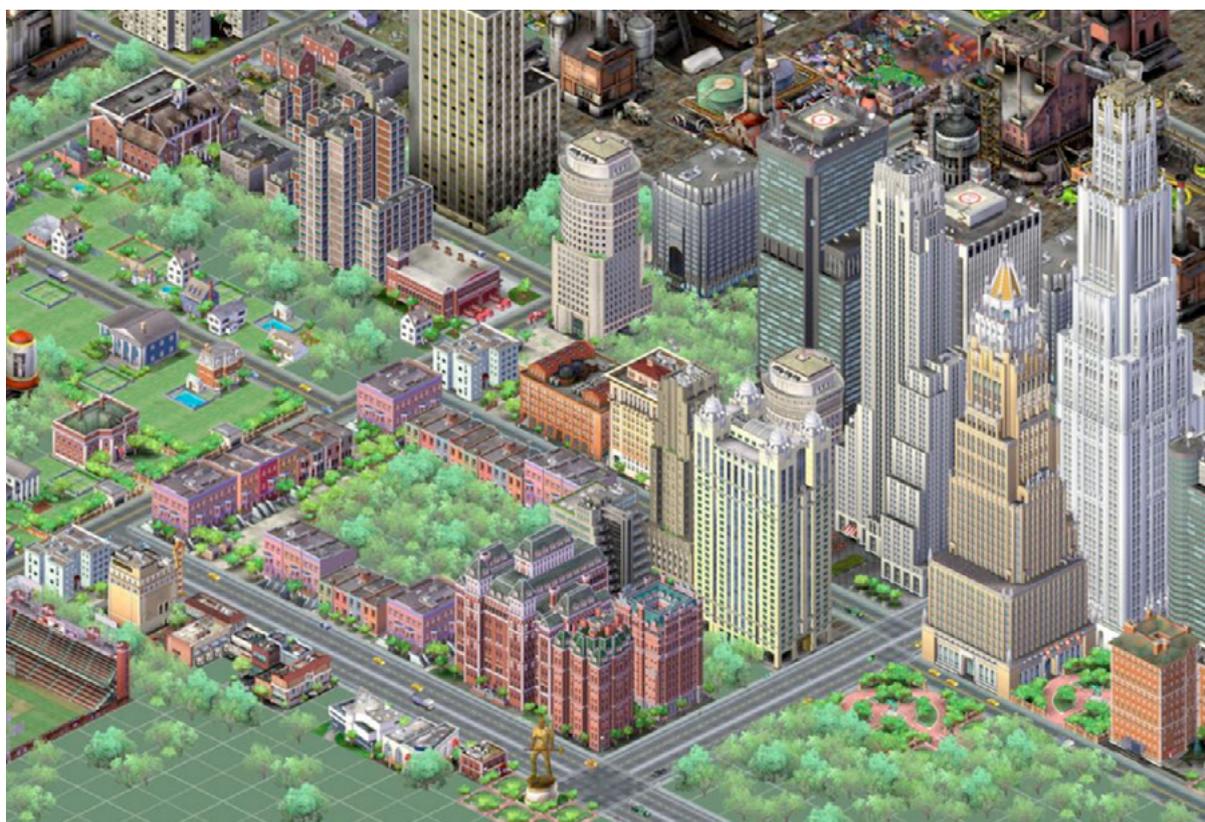


1



2

Dans tous les cas, qu'il s'agisse des panneaux de la Cité idéale, d'une illusion d'optique d'Escher, d'un espace virtuel vidéoludique ou d'une simulation architecturale sur ordinateur, l'origine mathématique de ces illusions nous rappelle que nous avons affaire avant tout à des espaces construits grâce aux sciences. Ce sont des artifices, des fictions.



3

- 1 - capture d'écran du jeu *Super Mario Bros 3*, 1988, Nintendo
- 2 - Capture d'écran du jeu *Zelda, A link to the past*, 1991, Nintendo
- 3 - Capture d'écran du jeu *Sim City*, 2013, Electronic Arts

Il existe aujourd'hui d'autres manières d'amener le spectateur à construire mentalement un espace, par le biais des trucages, communs aux milieux du théâtre, du cinéma et de la télévision. S'il est d'usage de positionner l'espace sur un plateau (de théâtre, de télévision ou de tournage), ces espaces illusionnistes sont investis différemment : une perspective en trompe-l'oeil ou un tracé au sol au théâtre, un plateau télévisé décoré selon le positionnement des caméras ou le fond vert cinématographique, prédisposé à l'incrustation numérique d'un décor virtuel.

Christian Hidaka, a sa manière, génère de nouveaux espaces fictifs et fictionnels. A travers ses toiles, l'artiste invite le spectateur à construire mentalement un environnement à partir d'une stratification spatiale, mais aussi temporelle, en sollicitant les espaces présents dans sa mémoire.

3 - composer en oblique / lire en diagonal

La dernière série de l'artiste, celle des paysages désertiques, structurent ainsi son univers selon une perspective choisie, la projection oblique. Cette perspective particulière qui présente dans une peinture un objet à la fois face au visiteur et légèrement de côté rappelle les préoccupations esthétiques des peintres **cubistes**.

Chez les peintres cubistes, la perspective est déstructurée au profit d'une approche aux points de vue multiples. Les objets, les personnages, sont peints sous différents angles qui se cumulent et se superposent sur une même surface. Les peintures cubistes se distinguent donc par une composition en facettes feuilletées qui semblent en quelques sortes en suspension dans l'espace de la toile.

Christian Hidaka est un artiste attentif aux recherches des peintres cubistes et fasciné par les possibilités de la projection oblique. Désireux d'explorer une nouvelle voie picturale, les espaces qu'il compose semblent en **suspension**, intégré dans une temporalité mouvante et indéfinie. Les éléments qui composent la toile, qui l'habitent, semblent incarnés sous forme de facettes qui rappellent le fonctionnement même de la projection oblique : la face principale des éléments semblent authentiques au spectateur, mais dès que l'on explore la profondeur des éléments, l'illusion et l'étrangeté se révèlent.

La projection oblique a cette particularité d'offrir deux points de vues au spectateur : un point de vue frontal et un point de vue de côté, décalé, distancié.

Chez Christian Hidaka, le décalage du point de vue du spectateur, positionné littéralement pour lire l'espace «en diagonal», est davantage une incitation à lire **«entre les lignes»** de son espace pictural, entre les surfaces d'un univers à creuser par le regard et la réflexion.

II - IMAGE ET MÉMOIRE

lexique : palette, pigment, talisman, tetrachromatikon

Les œuvres de Christian Hidaka sollicitent l'Histoire des arts à travers des éléments-clés qu'il qualifie de **talismans** : ces éléments, extraits de leur contexte pictural de départ, gardent leurs caractéristiques et peuvent faire basculer le regard du spectateur d'un espace à un autre, d'un temps à un autre. Cette sollicitation particulière de la mémoire, cet Art de la mémoire, pratiqué depuis l'Antiquité, est aussi appelé *méthode des loci* ou *méthode des lieux*. Son fonctionnement réside dans la mémorisation de lieux dans lesquels on place différents éléments que l'on souhaite mémoriser.

Ce moyen mnémotechnique en dialogue avec une construction architecturale permet à Christian Hidaka de présenter un ensemble de références a priori disparates qui, ensemble, syncrétisent les nombreuses influences de l'artiste dans le monde et dans le temps. C'est par ces constructions mentales que l'artiste construit un ailleurs où s'enchevêtrent la calligraphie chinoise, la peinture de la Renaissance, le théâtre Nô, le cubisme, mais aussi l'univers des jeux vidéo et des environnements numériques. Ces références foisonnantes sont ici assemblées dans une œuvre qui fait figure de boîte à souvenirs et qui entraîne le spectateur dans un espace qui serait en quelque sorte « l'autre côté » de la peinture, à la manière du basculement inaugural des aventures d'Alice aux pays des Merveilles.

Dernièrement, l'artiste pousse encore plus loin son exploration de l'Histoire des arts en combinant aux emprunts de figures-clés une technique de peinture ancestrale régulièrement présente dans le temps : le Tetrachromatikon.

1 - Peinture contemporaine et techniques du passé

Christian Hidaka attache une grande importance à la technique et applique sa peinture par traçages successifs luxuriants que l'on peut comparer au ratissage de graviers des jardins asiatiques. Pour obtenir les transitions douces de ses couleurs, l'artiste y consacre du temps : un temps d'application de la peinture et un temps de séchage entre les couches. Selon les techniques utilisées, les effets de la peinture sont différents : plus ou moins brillantes, plus ou moins éclatantes, plus ou moins résistantes au temps. L'image peinte est donc liée à la technique utilisée qui sert son propos.



1

Depuis le début des années 2010, Christian Hidaka peint assez différemment : il privilégie désormais les petits pinceaux aux larges brosses pour faire vibrer les couleurs dans ses toiles. Pour compléter l'effet voulu, l'artiste fabrique ses propres couleurs, dans la tradition des peintres de la Renaissance, et actualise l'usage de la **tempera**, une technique ancestrale basée sur un mélange de pigments et d'œufs. Il en découle une palette douce et veloutée de couleurs pastel que l'on retrouve dans ses toiles récentes: les bleus, les roses et les jaunes se mélangent dans les environnements sableux de sa série désertique à la lumière méditerranéenne.

Pour Christian Hidaka, « chaque pigment à sa personnalité », et cette curiosité passionnée continue de tracer son chemin sur les pas de Pablo Picasso, avec une gamme de couleurs qui, par ricochet, conduit l'artiste jusqu'à l'Antiquité grecque : le **Tetrachromatikon**. Il s'agit ici d'une **palette** bien particulière composée de quatre couleurs : la terre rouge, l'ocre jaune, le blanc et le noir. Christian Hidaka étudie les possibilités qu'offre cette palette intemporelle dans certaines de ses toiles récentes, mais l'introduit également en clin d'œil sous la forme d'un arc-en-ciel primordial parmi les décors de la toile Desert Stage.



1 - Christian Hidaka, *Desert stage*, 2015, huile et tempera sur toile de lin, 190 x 150 cm

Le *Tetrachromatikon*, palette de couleurs quasi inconnue, quasi oubliée aujourd'hui, a pourtant régulièrement ponctuée le temps et l'Histoire de l'Art.

La gamme de couleurs du *Tetrachromatikon*, déjà dans l'Antiquité grecque, a été utilisée pour donner une illusion de profondeur sur des surfaces planes. Le blanc et le noir offrent le contraste le plus grand, complétés par les ocres et les rouges qui sont autant d'indicateurs de température de couleurs. Dans la peinture, une couleur peut être chaude ou froide selon la personnalité du pigment, mais aussi selon les couleurs avoisinantes sur la surface de la toile. Le choix d'une couleur est donc très important selon la composition voulue.

Laissé de côté au Moyen-Âge, le *Tetrachromatikon* refait surface à la Renaissance, grâce à un document où son fonctionnement est décrit. Rapidement assimilé par les artistes de l'époque, **Titien** étudie cette gamme colorée dans son atelier, approfondie par les recherches picturales de Rembrandt et **Velàzquez**. L'étude poussée de la gamme quadrichrome incite les artistes de l'époque à l'enrichir de pigments plus rares et plus chers, comme le vermillon ou le lapis-lazuli, afin de restituer au plus juste l'opulence des vêtements de l'époque : l'usage du *Tetrachromatikon* en est sublimé.

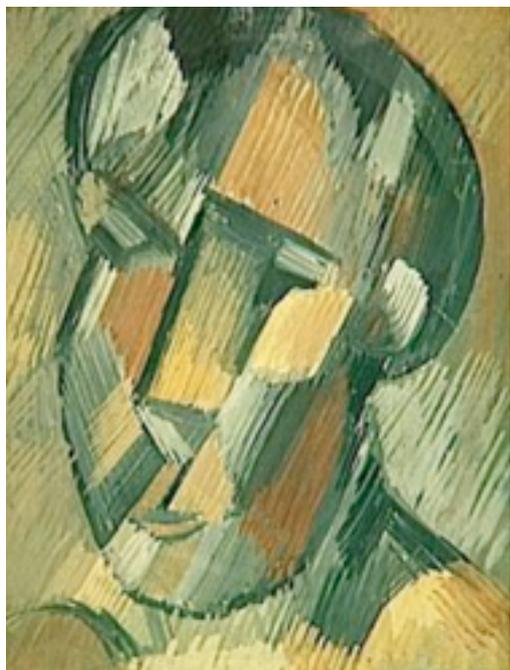


1

C'est en étudiant la gamme colorée des artistes espagnols tels que Velàzquez ou **Goya** que Christian Hidaka redécouvre le travail de **Pablo Picasso** sous un angle nouveau.

L'artiste espagnol, que Christian Hidaka qualifie de « tetrachromiste moderne », revisite la gamme colorée pour compléter ses recherches sur la non-linéarité de ses compositions.

Par exemple, la toile *Head* (1908) réunit les quatre couleurs du *Tetrachromatikon* pour épouser les contours du visage représenté à partir de multiples sources de lumière. La répartition particulière des lumières, détachée de l'unique source lumineuse traditionnelle, participe à l'évolution cubiste de la peinture de Pablo Picasso avec ce visage en facettes.



2

La présence du *Tetrachromatikon* dans les œuvres de Christian Hidaka prolonge la présence en pointillé de cette gamme colorée primordiale injustement oubliée et ouvre une nouvelle dimension de l'exploration de l'artiste dans une histoire universelle de la peinture, étirée dans le temps.

1 - Titien, *Présentation de Marie au temple*, détail, 1539, Venise, Galeries de l'Académie

2 - Pablo Picasso, *Head*, 1908

2 - Constellations et strates : les éléments-clés dans l'espace-temps

Christian Hidaka a continuellement organisé ses peintures par couches, quelques soit la série de paysages peinte. Ce traitement stratifié de l'espace permet à l'artiste de faire émerger des éléments-clés issues de l'Histoire de l'Art à la surface de ses peintures. Les images sont autant de références directes ou évocatrices dans le travail de l'artiste. Il les utilise et les manipule, puisant dans différents champs des éléments iconiques qu'il transforme ici en talismans. **Par ce biais, l'artiste fait cohabiter dans un même espace les extraits d'un répertoire d'images dilaté dans le temps : décors cubistes, figures de la Renaissance, geisha extraite d'une calligraphie chinoise, buisson ardent pixellisé...**

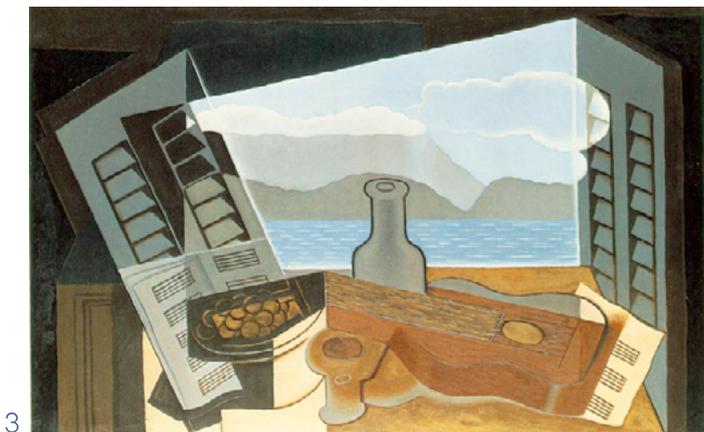
Dans *Trobairitz*, l'artiste place sur la scène centrale une version féminine d'Arlequin, figure récurrente de la peinture de Picasso, entourée d'un arbre aux disques découpés selon les collages de Henri Matisse, devant un panneau bleuté où une nappe d'eau calme entourée de collines imite un élément de paysage d'une peinture de Juan Gris... Le personnage théâtral de l'**Arlequin**, vêtu de multiples facettes, personnifie ici la **non-linéarité**. Il est ici entouré d'un décor d'éléments cubistes qui, en agissant comme des talismans, ouvrent la voie au spectateur vers une exploration de l'Histoire de l'Art.



1



2



3

L'artiste nous rappelle par ailleurs que l'organisation de son espace est autant spatiale que temporelle : deux horloges (un cadran solaire et un cadran à aiguilles) sont disposées sur la scène au premier plan et en arrière-plan. L'heure indiquée est décalée : deux temps différents sont présents sur un même lieu. Cette particularité correspond ici à une des trois qualités de l'espace scénique, l'unité de temps.

Les compositions de l'artiste, tissées d'aller-retours permanents entre le passé et le présent, ramènent sur un même plan de nombreuses images de ces voyages dans le temps.

Ordonnés en constellations, l'artiste attire notre attention sur l'importance des choix de ses éléments-clés pour faire sens. Ils convoquent une multitude d'espaces, d'architectures et de situations qui existent par l'intermédiaire de la mémoire du spectateur.

1 - Christian Hidaka, *Trobairitz (détail)*, 2015, Huile sur toile de lin

2 - Juan Gris, *The open window*, 1921, Musée national centre d'art Reina Sofía

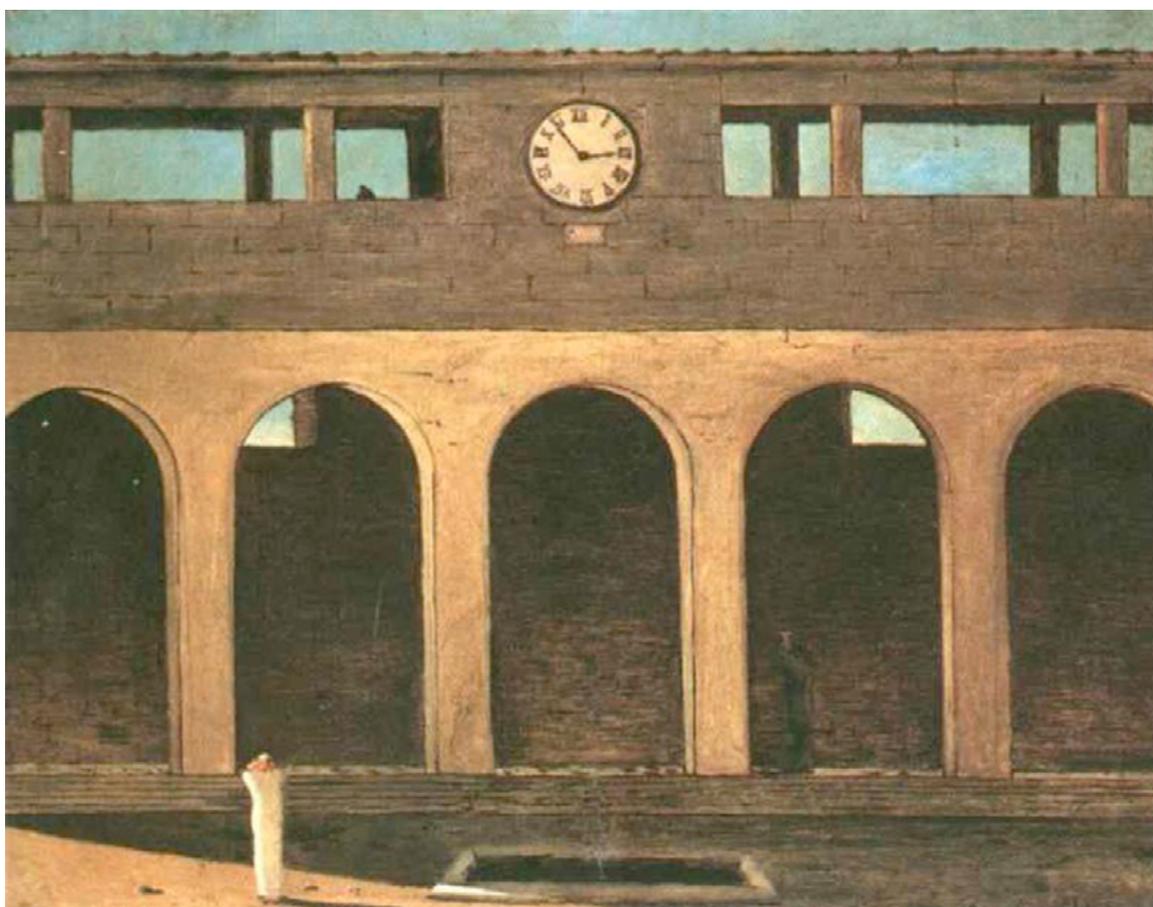
3 - Henri Matisse, *Les Marocains (détail)*, 1915, huile sur toile, MoMA, New-York

Christian Hidaka compare d'ailleurs **ce voyage à travers les surfaces aux aventures d'Alice au pays des Merveilles**, qui traverse successivement un jeu d'échec, des terriers, des souterrains et des galeries à partir d'une surface qui fait figure de porte d'entrée : le miroir. L'univers de Lewis Carroll devient pour son personnage principal « une étonnante conquête de surfaces » (Gilles Deleuze), ce qui caractérise également les univers par seuils du plasticien.

De plus, l'écriture d'un récit par strates non-linéaires, par collages d'éléments-clés dont les connexions énigmatiques sont à disposition du spectateur pour une appropriation personnelle rapproche les compositions de Christian Hidaka du cubisme, mais aussi de l'esthétique surréaliste, basée sur la sollicitation de l'inconscient comme clé de lecture.

Les artistes du **Surréalisme** mettent en œuvre la théorie de libération du désir en inventant des techniques visant à reproduire les mécanismes du rêve. S'inspirant de l'œuvre de **Giorgio De Chirico**, unanimement reconnue comme fondatrice de l'esthétique surréaliste, ils s'efforcent de réduire le rôle de la conscience et l'intervention de la volonté. Le frottage et le collage utilisés par Max Ernst, les dessins automatiques réalisés par André Masson, les rayographes de Man Ray, en sont les premiers exemples. Peu après, Juan Miró, René Magritte et Salvador Dali produisent des images oniriques en organisant la rencontre d'éléments disparates.

Deux caractéristiques rapprochent ici l'œuvre de Christian Hidaka des Surréalistes : la réunion d'éléments disparates au sein d'un même univers et l'association de ces éléments par l'intermédiaire de l'inconscient et du rêve. L'étage du Grand Café, aménagé par l'artiste comme une imagerie ressource, invite le spectateur à faire un voyage onirique dans l'Histoire de la peinture et des obsessions de l'artiste.



1

1 - Giorgio De Chirico, *The Enigma of the Hour*, 1911, huile sur toile.

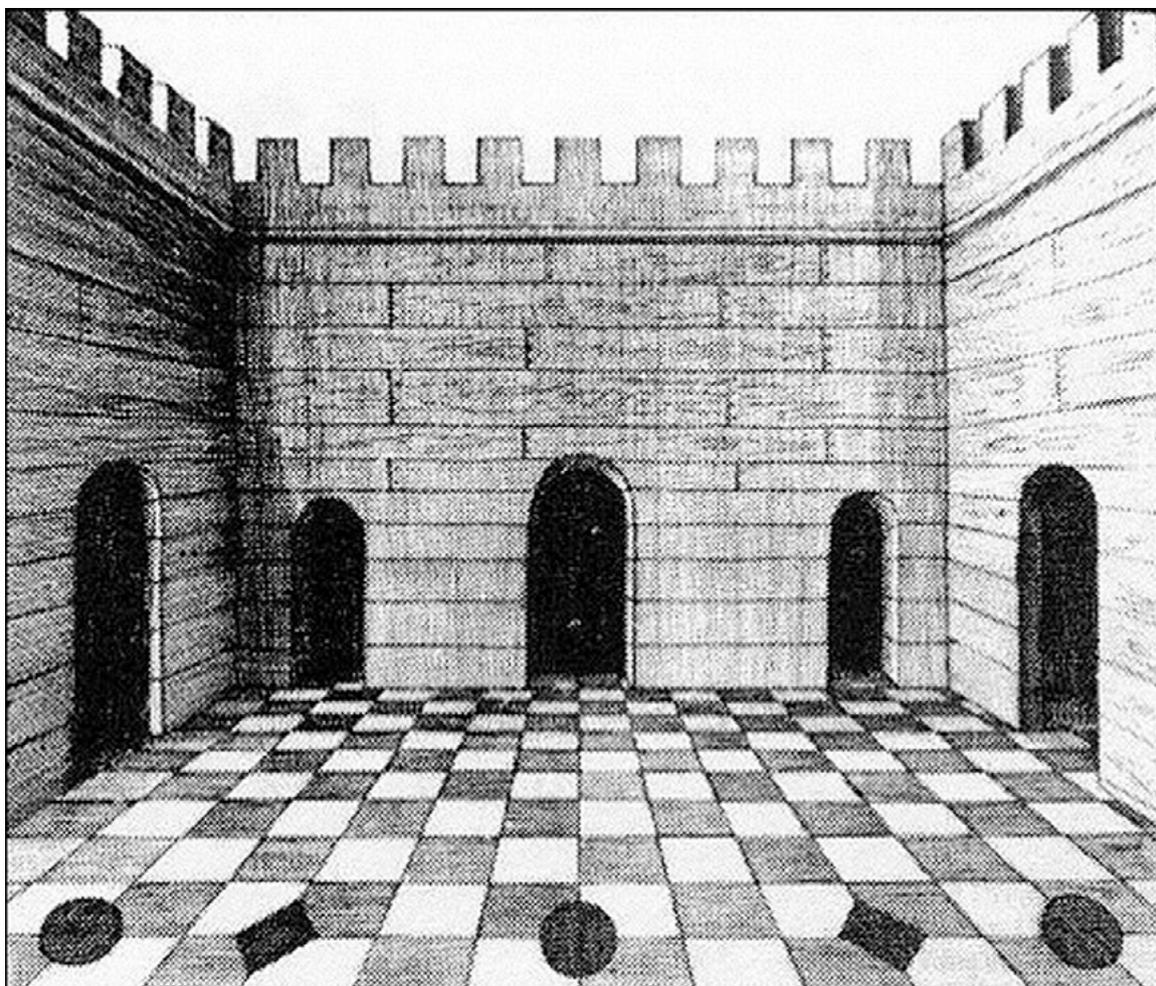
3 - L'Art de la Mémoire

L'Art de mémoire (Ars memoriae), appelé aussi *méthode des loci* ou *méthode des lieux*, est une méthode mnémotechnique pratiquée depuis l'Antiquité. Elle sert principalement à mémoriser de longues listes d'éléments ordonnés, basée sur le souvenir de lieux connus, auxquels on associe par divers moyens les éléments nouveaux que l'on souhaite mémoriser.

Pour utiliser la méthode, on visitait dans un premier temps un édifice choisi, plusieurs fois de suite, en examinant toutes ses parties toujours dans le même ordre, afin de se remémorer et de visualiser chacune de ses pièces avec acuité. Dans un deuxième temps, pour mémoriser ensuite un discours, on le découpait en parties, chacune illustrée par une image saisissante ou par un symbole. On déposait mentalement chacune de ces images dans l'édifice de référence et, par association, il était possible de mémoriser le discours en question en visitant dans son esprit l'édifice de départ. C'est donc une construction architecturale qui accueille un cheminement de pensée afin de reconstituer une mémoire.

Cette méthode, contrairement à l'apprentissage par cœur, n'impose pas un ordre dans la mémorisation des éléments à retenir : c'est la déambulation dans l'édifice de référence qui permet l'agencement de la mémoire. L'édifice choisi au départ, appelé palais de la mémoire, doit être traversé pour activer la pensée dans un ordre propre à chacun.

L'œuvre de Christian Hidaka a une affinité avec l'Art de la Mémoire : dans la stratification des références artistiques présentes à travers les éléments-clés, l'artiste laisse libre à chacun de choisir son chemin. Ainsi le spectateur est seul devant l'œuvre, mais peut entrer par n'importe quel élément-clé et s'aventurer à l'infini selon son propre parcours.



1

III - PEINTURE ET THÉÂTRE

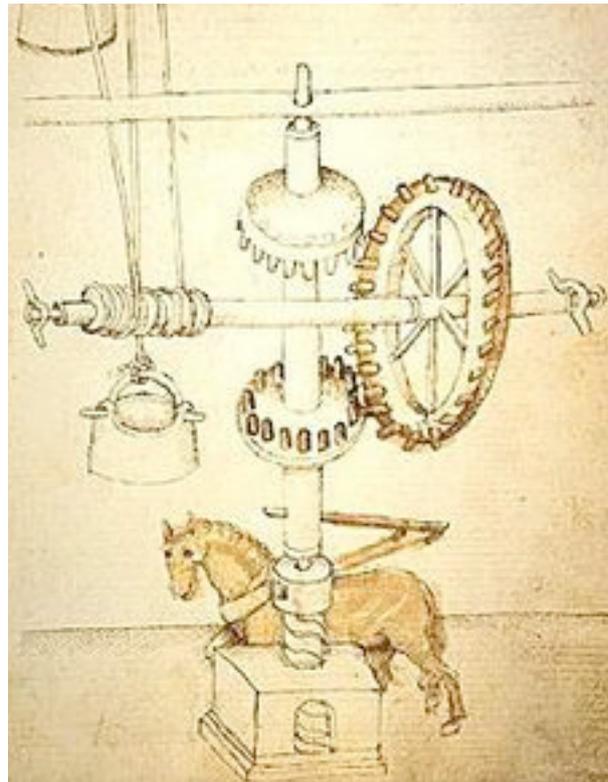
lexique : Arlequin, «briser le 4e mur», Commedia dell'Arte, décor, distanciation, paysage, scène, théâtre

Christian Hidaka est un peintre de paysages singuliers. Les espaces que l'artiste nous invite à découvrir désigne un environnement à la fois extérieur et intérieur, un cadre qui donne vue sur un « ailleurs » nourri d'éléments que l'artiste aménage librement. Cette liberté dans la construction de ses espaces conduit l'artiste à assumer davantage le lien fort qui unit sa peinture avec l'univers du théâtre : un ensemble de lieux et d'époques réunit au sein d'un même cadre, berceau d'une narration.

L'Histoire des arts de tout temps questionne régulièrement la représentation complexe d'un espace où la peinture croise les enjeux de la mise en scène.

L'artiste se réfère notamment à certains tableaux de la Renaissance où sont représentées des manifestations théâtrales en plein air. À cette époque, le théâtre évolue vers des représentations de plus en plus sophistiquées où la scène devient un tableau vivant. Les acteurs, les artistes et les machinistes poursuivent le même objectif : proposer une imitation de la réalité, d'un évènement.

Dans la quête d'une représentation spatiale au plus juste, certains peintres, sculpteurs, architectes, dialoguent avec l'univers de la scène : le peintre et architecte Filippo Brunelleschi, par exemple, est à l'origine de nombreuses machines de théâtre.



1

Si Pablo Picasso ouvre la voie à une nouvelle dimension dans la collaboration entre les arts, Kasimir Malevitch, au même moment, réalise le ballet *Victoire sur le Soleil* qui fut joué au Luna Park de Saint-Pétersbourg en 1913 et chantait le triomphe de l'Homme sur la nature ainsi que sa supériorité obtenue par la machine.

Aujourd'hui, les peintures des scènes de théâtre de la Renaissance sont en majorité perdues, mais il est possible d'en retrouver des traces, notamment dans *La Dormition et l'Assomption de la Vierge* de Gerolamo da Vicenza. Le personnage de la Vierge y est présenté à la fois couchée dans un linceul et en élévation vers le ciel. Cette double lecture contenue dans une image unique fascine l'artiste autant que l'étirement d'une peinture dans un espace tridimensionnel.

Si la frontière entre peinture et théâtre est poreuse dès la Renaissance, c'est au début du X^eme siècle que ces pratiques se mêlent à travers le ballet *Parade*, véritable marqueur dans l'Histoire de L'art. Pablo Picasso, qui occupe une place de choix dans les recherches de Christian Hidaka, accepte l'invitation de Jean Cocteau et habille le rideau de scène de sa peinture. A l'occasion de la réalisation de ce projet novateur, différents modes d'expression se rencontrent et travaillent ensemble. Ainsi l'esthétique picturale de Pablo Picasso rencontre l'univers musical d'Erik Satie au service du projet artistique du metteur en scène, inspiré des ballets russes du début du XX^eme siècle. Si la peinture du maître espagnol est activée par la musique et la danse, le résultat enrichi également en retour le champ des arts plastiques à travers une expression hybride que saisissent désormais les plasticiens.

1 - croquis de Filippo Brunelleschi pour un mécanisme giratoire.



1 - Gerolamo da Vicenza, *La Dormition et l'Assomption de la Vierge*, 1488

1 - L'histoire du ballet *Parade*

La création de *Parade* s'inscrit dans le contexte du succès des Ballets Russes, compagnie de danse et de théâtre créée par Serge de Diaghilev en 1907. Elle les transpose à ses débuts, dans des décors souvent colorés, exotiques et flamboyants des thèmes issus du merveilleux et de la mythologie. Dans le contexte conflictuel de la Première Guerre Mondiale s'affirment les avant-gardes artistiques et la modernité triomphante. C'est alors qu'un jeune artiste du nom de Jean Cocteau, déjà affichiste des Ballets, se présente avec un projet de spectacle novateur. Son thème est tiré de la vie populaire, notamment la « parade de cirque », avec une musique et une chorégraphie très modernes entourées d'un décor étonnant.

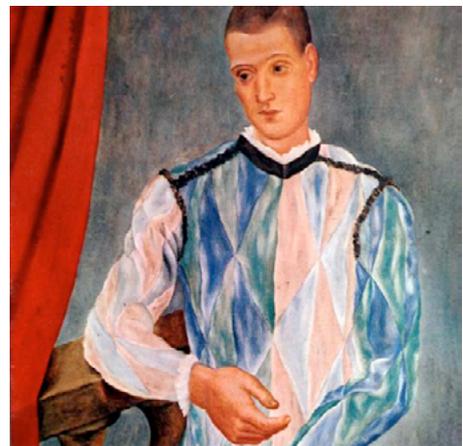
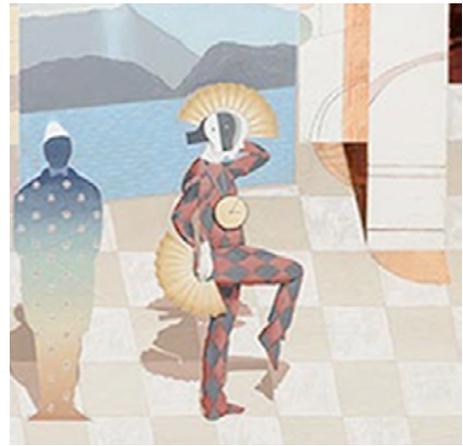
Le propos du ballet constitue un leurre de spectacle. Cocteau intègre dans la mise en scène de *Parade* le phénomène même de la parade dans la rue précédant l'entrée en scène traditionnelle. C'est en cela que *Parade* est une mise en abyme du théâtre : la parade annonçant le spectacle est le spectacle *Parade*. Le ballet de Cocteau est présenté sur une estrade, devant une baraque foraine. La scène oscille entre intérieur et extérieur, spectacle et animation de la rue. Cette ambiguïté vise à susciter la curiosité des passants, à les inciter à participer.

La chorégraphie est confiée au chorégraphe des Ballets russes, Léonide Massine, le décor, à Pablo Picasso, créateur du cubisme, motivé par le choix de son ami Erik Satie pour la musique. C'est donc une collaboration enthousiaste qui fait émerger ce projet innovant, qualifié par la suite d'œuvre d' « art totale ». A la suite de la réalisation de *Parade*, Serge Diaghilev met définitivement fin au monopole des « peintres-décorateurs » sur le décor de théâtre : désormais, peintres de chevalet, sculpteurs et plasticiens dessinent décors et costumes pour la scène.

Dans *Trobaritz* et *Desert Stage*, ce sont bien des peintres qui créent le décor dans lequel évoluent les protagonistes de la scène : chaque élément est lié à l'Histoire de la peinture, comme si Christian Hidaka confiait la réalisation du décor à des peintres, et non à des décorateurs de théâtre. Pour aller plus loin, Christian Hidaka, dans une correspondance respectueuse avec l'œuvre de Picasso, accueille même dans ses compositions picturales un personnage cher au peintre espagnol, l'Arlequin : celui de *Trobaritz* vient d'une toile réalisée en 1917 et celui de *Desert Stage* est présent initialement dans le décor de *Parade*.



1 - Pablo Picasso (coiffé d'une casquette), assis sur le rideau de scène qu'il a créé pour *Parade*, 1917



Pablo Picasso, *Parade (rideau)*, 1917 + détail de la toile
 Christian Hidaka, *Desert stage*, 2015 + détail de la toile
 Christian Hidaka, *Trobairitz*, 2015 + détail de la toile
 en bas à droite : Pablo Picasso, *Arlequin*, 1917

2 - La place du spectateur dans l'exposition *Desert stage*

A Saint-Nazaire, Christian Hidaka expérimente pour la première fois la forme de l'installation artistique à travers la mise en scène d'une peinture. Disposés dans la grande salle du Grand Café, peinte pour l'exposition d'un décor présent dans Trobairitz, les éléments de la scène centrale habitent l'espace de leurs silhouettes découpées. Affranchis de la surface de la peinture d'origine, les protagonistes occupent désormais des plans verticaux espacés les uns des autres, sans pour autant devenir des sculptures à part entière. C'est en quelque sorte dans une peinture tridimensionnelle en facettes que le spectateur est invité à entrer, devenant ainsi un acteur dans la scène peinte.

Le spectateur actif a donc toute liberté sur le point de vue à adopter pour apprécier le dispositif de l'artiste : il peut regarder le décor de face, comme cela se fait dans les théâtres, mais peut aussi aller derrière le décor, sur le côté...c'est à lui que revient le choix de sa position au sein de la peinture déployée de l'artiste. Habituellement, la peinture comme le théâtre impose le point de vue au spectateur et le maintient dans une contemplation immobile. Dans la grande salle du Grand Café, Christian Hidaka libère le spectateur de son immobilité et l'accueille au sein de son univers en lui accordant une place de choix : celle laissée vacante par son personnage principal. Le spectateur, devenu acteur de la toile, est invité à se promener en traversant les surfaces occupées par les décors et les personnages.

A l'étage du centre d'art, l'artiste donne accès au public à une imagerie faite de tableaux précédemment réalisés. S'il est possible de s'attarder sur les qualités plastiques des peintures, chaque image est aussi une invitation au voyage dans le temps, dont le chemin est tracé par la mémoire du spectateur.



1

3 - L'activation de la peinture et de la scène

Pour la première fois dans son travail, Christian Hidaka matérialise son travail pictural sous la forme d'un espace scénique qu'il est possible de traverser. L'artiste invite le spectateur à se promener dans son univers artistique et à activer son regard pour y rechercher un point de vue privilégié ou un élément-clé caché.

Pour autant, cette quête nécessite autant d'action que de concentration de la part du regardeur, et devenir à la fois actif et concentré demande à sortir de toute forme d'agitation. Christian Hidaka nous incite ici au ralentissement du temps et de l'action, un relâchement dans le bon sens du terme, pour profiter de la multitude des points de vue et de la richesse de la composition de ses univers.

Dans l'espace vacant que l'artiste laisse dans la grande salle du rez-de-chaussée sont invités les visiteurs, pour y déambuler et y trouver l'espace pictural, mais aussi des artistes dont l'action participe à la lecture de l'espace.

A l'occasion du vernissage de l'exposition, la fanfare périscolaire du Christ's Hospital College, incarné par des étudiants des Beaux Arts, paradera jusqu'au Grand Café. Le soir même, l'artiste Tomoko Sauvage investira la scène par une performance visuelle et sonore. Enfin, la clôture de l'exposition est confiée à la danseuse et chorégraphe Emmanuelle Huynh qui activera par le mouvement les espaces d'exposition.



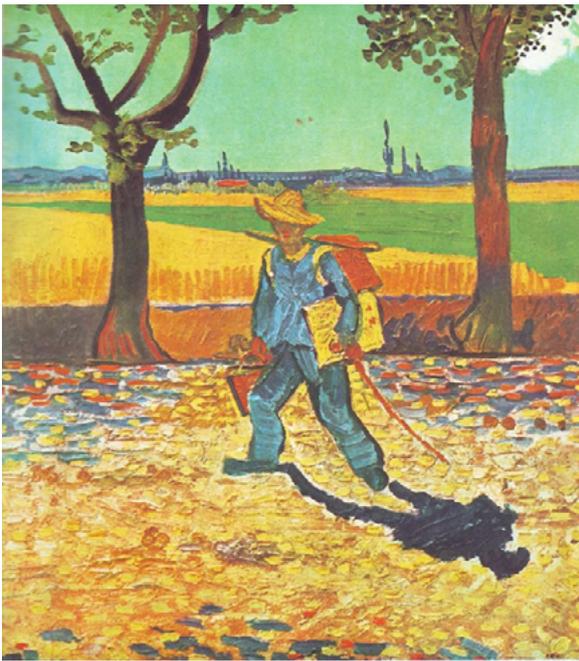
1 et 2 - Tomoko Sauvage et Emmanuelle Huynh
3 - Fanfare des élèves du Christ's Hospital College

POUR ALLER PLUS LOIN

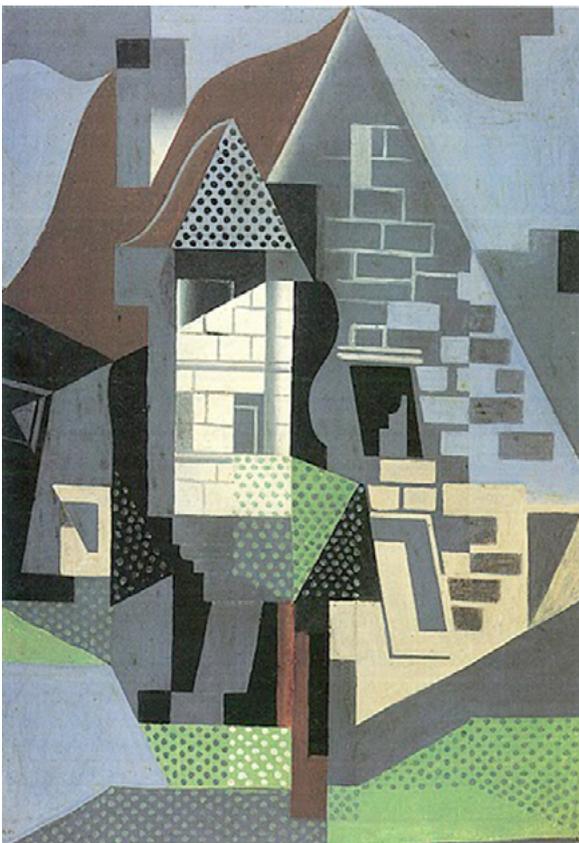
1 - les artistes cités par Christian Hidaka



Henri Matisse, *Les Marocains en prière*
1916
huile sur toile



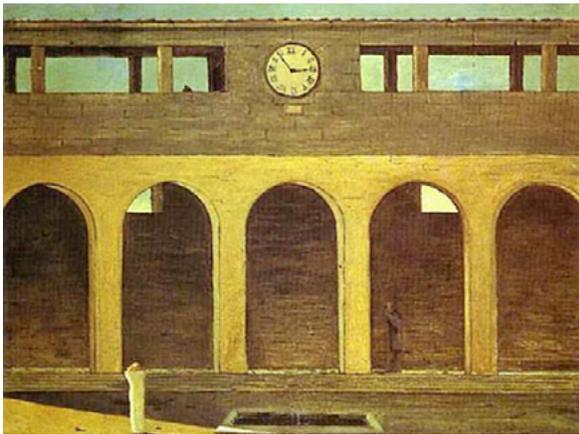
Vincent Van Gogh, *Peintre sur la route de Tarascon*
1888
huile sur toile



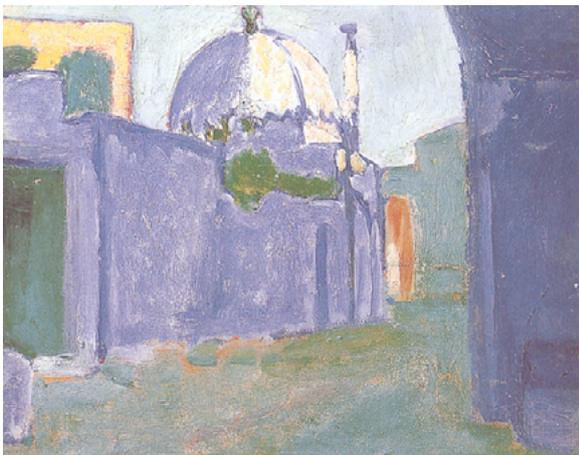
Juan Gris, *Maison à Beaulieu*
1918
huile sur toile



Juan Gris, *La fenêtre ouverte*
1921
huile sur toile



Giorgio De Chirico, *The Enigma of the Hour*
1911
huile sur toile



Henri Matisse, *Le Marabout*
1912-1913
huile sur toile



Balthus, *Jeune fille au miroir*
1955
huile sur toile

2 - les artistes contemporains en écho à l'exposition

Pour mieux comprendre les enjeux qui lient peinture et théâtre dans le monde de l'art, les artistes d'aujourd'hui réagissent en quelque sorte face au «4eme mur» dont parle Bertolt Brecht, metteur en scène, dans ses écrits théoriques sur le phénomène de **distanciation**. Ce mur invisible entre l'espace scénique et l'espace du public permet de mieux cerner les démarches artistiques de Jim Shaw, Ulla von Brandenburg et Thomas Huber.

Jim Shaw et Ulla von Brandenburg

Si les œuvres de Christian Hidaka unifient des espaces et des temps dilatés, l'artiste n'a pas le monopole de la peinture augmentée vers l'espace scénique. Certains artistes, comme Jim Shaw ou Ulla Von Brandenburg, invitent le spectateur à pénétrer dans leurs oeuvres pour accéder à une scène qui parle de la peinture ou d'une imagerie d'abord existante en deux dimensions.



1

Dans son installation *Labyrinth : I dreamed I was taller than Jonathan Borofsky* (2009), Jim Shaw, artiste américain, opère de libres adaptations de photographies, peintures et sculptures dont les reproductions sur panneaux stratifient l'espace. Parmi les couches picturales de l'installation se croisent des éléments-clés d'une peinture de Salvador Dali, un paysage de Jacques-Louis David, un personnage de Mr H. Bomb et réunit dans un même espace imagerie populaire et imagerie académique de l'Histoire de Art. Le *Ballerina Clown* de Jonathan Borofski est ici la clé de voûte de lecture de l'installation : le titre de l'installation englobe et emprunte le titre que Jonathan Borofski, professeur de Jim Shaw, avait donné à un de ses dessins : *I dreamed I was taller than Picasso*.



2

1 - Portrait de Jim Shaw.

2 - Jim Shaw, *I dreamed I was taller than Jonathan Borofsky*, 2009, vue de l'exposition au CAPC, Bordeaux.

Chez Ulla von Brandenburg, la conversation entre théâtre et peinture débute dès sa formation et se poursuit activement avec des œuvres colorées et praticables, dont l'activation est essentielle.

Dans *Curtain II* (2008), le passage du large rideau de l'artiste aux motifs de costume d'Arlequin rappelle aux visiteurs que les êtres jouent tous, consciemment ou non, un rôle sur la scène d'un monde perçu comme une représentation, et dont les ficelles sont tirées par le demiurge de l'œuvre qu'est la réalité ou sa mise en abyme fictionnelle. Le personnage, le comédien, et le spectateur leurré sont réunis en une seule incarnation, déjà actrice de l'univers.



Dans une œuvre plus récente, *Death of a King* (2012), l'artiste réalise un espace de rencontre sous la forme d'une estrade à deux niveaux et reprend la structure d'une rampe de skate que le visiteur est libre d'explorer.

Une peinture au sol reprend en trompe-l'œil un rideau coloré aux motifs de la tenue d'Arlequin, personnage central de la Commedia Dell'Arte, un genre théâtral populaire dans l'Italie du XVIème siècle, et couvre toute sa surface du skate park, dans l'attente d'un début de récit que le visiteur peut écrire avec la complicité de l'artiste.

«Comment la représentation picturale informe l'événement théâtral ?» Pour reprendre une partie de la question centrale de Christian Hidaka, Jim Shaw et Ulla von Brandenburg apportent ici leurs propres éléments de réponse avec des œuvres qui invite le public à «briser le 4eme mur».



1 - Portrait de Ulla von Brandenburg

2 - Ulla von Brandenburg, *Death of a King*, 2012, palais de Tokyo, photo André Morin

Thomas Huber

Thomas Huber adopte un point de vue critique et distancié sur la scénographie de la peinture dans les institutions. L'artiste intègre dans son univers pictural les questions que pose la scénographie de la peinture dans le monde de l'art avec un parti pris caustique qui fait dire à l'artiste que «la photographie est le musée idéal» ou que le «white cube», en isolant les toiles dans une scénographie aseptisée, est «destructif».

En réaction à ce constat amer, Thomas Huber nous donne à voir des espaces dans lesquels sont accrochées d'autres peintures dont l'accès est mis en difficulté par le point de vue adopté : les toiles épousent une perspective peu flatteuse, tournent le dos au spectateur frustré, sont dissimulées derrière des meubles, des grilles.

Le motif du losange, associé habituellement au personnage positif d'Arlequin, est présenté ici dans une tonalité langoureuse. A priori donc, l'univers dans lequel Thomas Huber nous invite à entrer semble hostile au regard et la peinture, à travers une mise en scène atrophiée, semble malmenée par l'artiste.



Or c'est précisément la mise à distance du regard qui peut éclairer le visiteur sur la connexion exemplaire que l'artiste parvient à créer entre architecture, le design et les arts visuels.

Si le visiteur accepte le recul que l'artiste nous invite à prendre, les entraves précédemment citées viennent nourrir la lecture des tableaux, qui deviennent des protagonistes d'une scène plus globale. C'est la distance, que l'artiste nous invite à prendre, qui dévoile un nouveau degré dans la mise en scène de la peinture.

Ainsi, c'est par une mise en abîme suggérée que Thomas Huber réalise des peintures qui parlent de l'espace dans lesquels sont accrochées des peintures. Par ailleurs, l'artiste active l'espace occupé par ses toiles en incarnant le commissaire d'exposition / le conférencier qui agence la scénographie de ses expositions, laissant à ses toiles le soin d'incarner leur propre rôle autour de l'artiste peintre devenu acteur et metteur en scène.

Si Jim Shaw et Ulla von Brandenburg semblent «**briser le 4ème mur**» de Bertold Brecht, Thomas Huber, quant à lui, intensifie dans un premier temps l'existence de ce mur invisible : il va créer une distance supplémentaire entre le public et les tableaux présents dans ces toiles. Avec cette distance augmentée et révélatrice, l'artiste répond à sa manière à la deuxième partie de la question que pose Christian Hidaka : «Comment l'événement théâtral informe la représentation picturale ?»



1



2

1 - Thomas Huber, *Art Parade*, 2005, huile sur toile
2 - Thomas Huber, *Tréteau*, 2006, huile sur toile, galerie Louis Carré et cie, Paris

Soraya Rhofir

Aujourd'hui, un nombre incalculable d'images nous entoure, à travers des panneaux publicitaires, la télévision, les applications sur smartphones ou Internet. Le cerveau, face à toutes ces données, mémorise une quantité d'informations conséquente qui, paradoxalement, sont compactées dans des serveurs informatiques ou des ordinateurs dédiés au Cloud computing, ou nuage d'informations.



Les informations semblent alors délocalisées et dématérialisées dans des appareils électroniques, garants d'une mémoire disponible si on la sollicite activement. A l'image du Palais de la mémoire, chacun est libre d'aménager ou non son nuage d'informations, avec une hiérarchie toute personnelle qui peut entremêler des photographies personnelles, des images populaires d'Internet, de la musique...

Le travail de Soraya Rhofir se nourrit justement d'une consommation quotidienne du spectacle télévisuel, d'icônes tombées en désuétude à partir d'une gigantesque banque d'images fournie principalement par Internet.

L'artiste en isole certains éléments et amalgame des sources historiques et culturelles, mythiques et antiques. Dans *Didascalicon* (2012), Soraya Rhofir rematérialise un ensemble d'images disparates, très éloignées de leurs univers respectifs, mais connectées par l'intermédiaire de la mémoire holographique de l'artiste. Les rencontres entre les images, proches du télescopage, présentent des connexions singulières dans la mise en scène d'images en strates.

Chez Soraya Rhofir comme chez Christian Hidaka, l'espace mis en scène agit comme une boîte à souvenir dont les éléments-clés balisent un chemin dans l'Histoire de l'Art.



2 - Soraya Rhofir, *Didascalicon*, 2012, installation, Les Eglises, Chelles

PISTES PÉDAGOGIQUES

Pour les maternelles et les cp : Cycle 1

Développer le goût pour les pratiques artistiques

Découvrir différentes formes d'expression artistique

Vivre et exprimer des émotions, formuler des choix

Observer, comprendre et transformer des images

Communiquer avec les autres au travers d'actions à visées expressives ou artistiques

Le travail de Christian Hidaka et sa mise en espace dans l'exposition Desert Stage au Grand Café croise différents domaines d'exploitations et d'explorations à développer avec des élèves de Cycle 1. Tout d'abord la découverte et la confrontation d'un travail artistique, à travers une forme d'expression, ici picturale, joue d'une mise en espace scénographiée de façon spécifique. Ces rencontres en directe, face et dans les œuvres permettront aux enfants d'exprimer leurs impressions, leurs émotions, de décrire et d'expliquer avec leur vocabulaire l'expérience qu'ils sont en train de vivre au sein de l'exposition.

A partir de cette découverte il est donc possible de prolonger la visite par un travail plus poussé en suivant deux orientations et propositions d'ateliers à mener pour l'un, dans l'espace d'exposition et pour l'autre, en classe.

1- IMAGE /ESPACE (au Grand Café)

Dans la grande salle du rez-de-chaussée du Centre d'art Christian Hidaka nous invite à entrer dans une image, dans une histoire. Sa peinture devient alors un espace scénique dans lequel nous sommes invités à évoluer, regarder et nous projeter.

L'atelier propose aux élèves de jouer avec l'espace de l'œuvre, par la mise en action de son propre corps : se déplacer, se positionner, se repérer et coordonner ses déplacements.

Nous pouvons imaginer et inventer une histoire, un récit, un dialogue au cœur de la peinture et avec la peinture. Construite de façon individuelle, chaque enfant imaginera alors une petite scène et la mettra en situation. (corps, voix, mouvement, mime...).

Ces **improvisations** pourront être ensuite regroupées dans une proposition collective.

2- IMAGE/COLLAGE (en classe)

Christian Hidaka compose ses peintures à partir d'une multitude d'images ressources qu'il assemble et organise sur ses toiles (peintures, architectures, paysages, personnages).

Ce prolongement vous propose donc de constituer avec les enfants un répertoire d'images et de motifs provenant de sources diverses. Cette banque d'image pourra être ensuite organisée par famille permettant aux élèves de nommer et de classer ces visuels pour reconnaître les formes et les couleurs.

Dans un autre temps, ils pourront choisir et extraire des images, les sélectionner, les découper, les reproduire et les recomposer par assemblage. Ils réaliseront ainsi leur propre composition telle un puzzle leur permettant d'aborder différentes technique de représentation (collage, dessin, peinture...).

Pour les élémentaires Cycle 2

Développer la sensibilité artistique et les capacités d'expression des élèves par les pratiques artistiques et par des références culturelles liées à l'histoire des arts.

Utiliser un vocabulaire précis pour exprimer leurs sensations, leurs émotions, leurs préférences et leurs goûts.

Un premier contact avec les œuvres les conduit à observer, écouter, décrire et comparer.

Comme pour les élèves de cycle1 les enfants se confronteront aux œuvres de l'artiste présentées au Grand Café, découverte du travail de Christian Hidaka, son univers, ses œuvres. Ces découvertes seront alors verbalisées dans un temps d'échange collectif permettant aux enfants de chercher, s'exprimer et échanger autour des œuvres.

A partir de la visite il est donc possible de prolonger celle-ci par un travail d'atelier sur place et également en classe.

1- 2D/3D représentation et passage (au Grand Café, à poursuivre en classe)

Christian Hidaka compose sa peinture à partir de nombreux fragments d'images qu'il sélectionne avec soin. Son mode d'expression, la peinture, est étroitement lié à celui des images, qui nous offre de par sa nature une représentation bidimensionnel.

Construisant des scènes où se croisent personnages, animaux, formes, architectures et paysages, il crée de l'espace et le représente sur des surfaces planes. A partir de nombreuses techniques de représentation, les volumes sont suggérés par une mise en perspective et en lumière, une des matières de la peinture.

Ainsi il apparait dans ses peintures une multitude de formes géométriques (planes ou en volume), que les élèves pourront essayer de retrouver, de redessiner par le biais d'un carnet de formes, de reconnaître et de nommer, voire de situer dans le temps (quel lieu? quelle époque?)

Ce travail de nommage et de dessin pourra être poursuivi en classe.

2- IMAGE/COLLAGE (en classe)

A partir des œuvres découvertes et observées dans l'exposition, les élèves devront retrouver dans une bibliothèque d'images proposées, les fichiers sources d'où l'artiste a extrait certain élément ou partie pour construire ces propres peintures.

Ce travail permettra aux enfants de mémoriser et de se repérer dans une image (un espace). Les peintures de Christian Hidaka sont aussi un concentré de l'histoire des arts, riches en ressources historiques, de la peinture académique aux jeux vidéo.

Cette découverte croisée permettra aux élèves d'acquérir des connaissances, références et des repères culturels dans l'Histoire des arts.

Au fur et à mesure de ces découvertes, ils pourront ainsi constituer une collection d'images ressources, à conserver précieusement dans une petite pochette et à compléter lors de nouvelles rencontres.

Pour les élémentaires Cycle 3

Distinguer les grandes catégories de la création artistique

Reconnaitre et décrire des œuvres visuelles, savoir les situer dans le temps et dans l'espace

Exprimer ses émotions et ses préférences face à une œuvre d'art, en utilisant ses connaissances

Inventer et des textes, des œuvres plastiques à visée artistique ou expressive

1- 2D/3D - 3D/2D le corps et la vision (au Grand Café et en extérieur)

Cet atelier propose une découverte de l'exposition de Christian Hidaka et un prolongement en extérieur pour découvrir ou redécouvrir l'œuvre de Felice Varini « Suite de triangles » présent dans le port de Saint-Nazaire. Il s'agit de réactiver une action mise en place par le centre d'art, *IN/OUT*, visant à mettre en perspective une exposition du Grand Café et une œuvre pérenne présente dans la ville.

Christian Hidaka et Felice Varini sont deux artistes peintres qui développent leur travail de façon différente : l'un peint sur toile et l'autre dans et sur l'espace. Dans cette exposition du Grand Café, l'artiste positionne pour la première fois son travail d'une autre manière, investissant et déployant sa peinture dans le lieu. Il y a ainsi des points de convergences et de différences entre ces deux œuvres, qu'il s'agira alors de découvrir.

Dans l'exploration des limites de la représentation bidimensionnelle, Christian Hidaka propose une peinture en volume aux points de vue multiples, là où Felice Varini étale sa peinture dans l'espace, épousant un support inédit qu'est la ville dont la découverte se fait à partir d'un point de vue unique.

Pour les deux, le corps et les déplacements seront sollicités, mais dans des conditions différentes, les enfants en feront donc l'expérience.

2- IMAGE/HISTOIRE (en classe)

Christian Hidaka construit son travail et réalise ses peintures à partir d'éléments fragmentés qu'il puise à la fois dans l'histoire et l'histoire des arts. Son chemin croise l'architecture, l'art, l'histoire, les cultures, des territoires, civilisations, nous emmenant sur la route des connaissances de la culture humaniste.

De façon spécifique de nombreuses œuvres référentes ou courants artistiques sont présents dans le travail de l'artiste. Nous vous proposons donc en classe d'étudier avec vos élèves un certain nombre d'entre elles. A travers ces références artistiques, les enfants découvriront des époques, des formes d'expressions (dessin, peinture, architecture, théâtre, etc...) ainsi que des techniques liées aux activités créatrices.

Arts du spectacle vivant : théâtre, danse, scène, cirque, marionnettes

- les ballets russes de Diaghilev

- le spectacle « Parade » avec la participation de Pablo Picasso en 1910

Arts du son : le spectacle « Parade » musique d'Eric Satie.

Arts visuels :

-Peintures œuvres picturales : le cubisme, Juan Gris, Matisse et son travail sur la couleur, le collage, De Chirico pour les espaces métaphysiques, la peinture de la Renaissance.

Peinture occidentale / peinture orientale (calligraphies chinoises, peintures japonaises) : le traitement de l'espace, point de fuite

-Arts numériques : espaces numériques / jeux vidéos

Pour les collèves

Thématique « Arts, espace, temps »

aborder les œuvres à partir des relations qu'elles établissent avec les notions d'espaces et de temps

L'œuvre d'art et l'évocation du temps et de l'espace : perspective, profondeur de champ, illusion d'optique

L'œuvre d'art et la place du corps et de l'homme

Thématique « Arts, ruptures et continuités »

L'œuvre d'art et la tradition : ruptures (avants –gardes) / continuités (emprunts, échos, réécriture de thèmes et de motifs, hommages (citations) mots clés : inspiration, imitation, tradition, académisme, originalité

L'œuvre d'art et sa composition : construction, structure, ordre, orientation, effets de composition, décomposition (variations, répétitions, séries, ruptures)

L'œuvre d'art et le dialogue des arts : citations et références d'une œuvre à l'autre, échanges et comparaison entre les arts (croisements, correspondances, synesthésies, analogies) réécriture et dialogue

Thématique « Arts, techniques, expressions »

L'œuvre d'art et la technique : technique utilisée, travail sur la couleur

Pour les lycées

Thématique : « Arts, réalités, imaginaires »

L'œuvre d'art et le réel : citation, observation, mimétisme, représentation (réel- fictif)

L'art et le vrai : aspects du vrai, trompe l'œil, perspective, point de fuite)

L'art et l'imaginaire : inventions, transpositions, (figuration–abstraction) personnages et motifs fictifs réalisme – onirisme

Thématique : « Arts, corps, expressions »

Le corps présentation : mouvement, espace, surface

Le corps et l'expression créatrice : acte : geste, outil, rythme, instruments, postures, théâtralité perception, sensation, émotion

LEXIQUE

Admoniteur Dans la peinture, l'admoniteur est le personnage qui regarde, apostrophe le spectateur et l'invite à participer au tableau.

Anamorphose illusion d'optique qui consiste à étirer un élément d'une image de manière à le rendre méconnaissable, sauf à partir d'un unique point de vue qui annule la déformation et permet de reconnaître l'élément représenté.

Arlequin Arlequin est un personnage type de la *Commedia Dell'Arte*, dont le costume est fait de losanges multicolores. Ceux-ci représenteraient sa pauvreté, mais aussi ses multiples facettes.

Briser le 4eme mur Au théâtre, le quatrième mur désigne un « mur » imaginaire situé sur le devant de la scène, séparant la scène des spectateurs et « au travers » duquel ceux-ci voient les acteurs jouer. L'expression « briser le quatrième mur » fait référence aux comédiens sur scène qui s'adressent directement ou reconnaissent le public et au cinéma quand des acteurs le font au travers de la caméra. Le public est dans le même espace que les personnages.

Commedia Dell'Arte La *commedia dell'arte* est un genre de théâtre populaire italien où des acteurs masqués improvisent des comédies marquées par la naïveté, la ruse et l'ingéniosité. Arlequin en est un personnage.

Cubisme Courant artistique, né au début du XXème siècle, dans lequel les sujets sont représentés sous des formes géométriques. Les peintres cubistes décident d'éclater les objets en une multitude de facettes et de les dessiner séparément, permettant plusieurs points de vue. C'est aussi un courant artistique qui favorise les éléments rapportés et le collage.

Décor Le décor désigne le lieu et l'environnement dans lesquels se passe l'action. Un décor désigne aussi l'ensemble des éléments qui contribuent à l'aménagement esthétique d'une habitation.

Dimension Une dimension est une grandeur qui permet de mesurer la largeur, la longueur, la hauteur ou la profondeur d'un espace ou d'un objet.

Distanciation D'après la théorie du metteur en scène Bertold Brecht, la distanciation permet pour un auteur, un metteur en scène ou un acteur de créer une certaine distance entre le spectacle et le spectateur par certaines techniques théâtrales. On parle parfois de « 4eme mur » : trois murs pour définir la scène, et un mur entre le public et les acteurs.

Ligne d'horizon La ligne d'horizon est la limite visuelle de l'observateur, l'endroit où la distance entre ciel et terre est devenue tellement petite, que les deux semblent se rejoindre. Elle correspond, dans une image, à la hauteur des yeux.

Perspective La perception visuelle ou oculaire est l'ensemble des transformations par lesquelles le monde spatio-temporel est analysé par notre sens de la vue. C'est aussi une technique de représentation des objets en trois dimensions sur une surface plane.

Palette Une palette est un ensemble de couleurs habituellement utilisées par un peintre.

Paysage Un paysage peut désigner l'ensemble d'un pays qui s'offre à la vue, mais aussi une représentation picturale de la nature, d'un environnement extérieur.

Pigment Un pigment est un élément qui permet aux matières organiques de se colorer. Dans l'art et dans l'industrie, les pigments se présentent sous la forme de poudres.

Pinacothèque Une pinacothèque est un musée réunissant des collections de peintures, se trouvant généralement en Allemagne ou en Italie.

Plan Dans la peinture, un dessin, un relief, un plan désigne chacune des surfaces virtuelles verticales sur lesquels semblent disposés personnages ou objets et qui correspondent à un certain degré de profondeur suggérée, du plus proche (**premier plan**) au plus reculé (arrière-plan). En mathématiques, un plan correspond à un objet géométrique visualisé comme une feuille sans épaisseur.

Point de fuite Un point de fuite est un point imaginaire utilisé en dessin afin de faciliter la représentation des perspectives réalistes de l'objet, de la personne ou du lieu illustré. Les points de fuite permettent de visualiser les directions de l'espace.

Projection oblique La projection oblique est une projection parallèle de l'espace en trois dimensions sur un plan dans laquelle au moins un des trois axes de projections n'est pas perpendiculaire aux deux autres. Dans une projection oblique, un face du solide est représenté dans le plan principal en vraies grandeurs suivant une projection parallèle de l'espace dans un plan.

Scène La scène désigne, au théâtre, l'aire de jeu où jouent les acteurs, ainsi que les coulisses. Il s'agit aussi de l'ensemble des décors qui représentent le lieu où se passe l'action.

Surréalisme Le surréalisme est un mouvement artistique qui apparaît au XXe siècle. Il est défini par André Breton comme quelque chose d'automatique qui servirait à exprimer le réel fonctionnement de la pensée. Ce mouvement croit à la toute-puissance du rêve et, d'après son nom, à ce qui est «au-dessus du réalisme».

Tetrachromatikon le Tetrachromatikon est une palette composée de quatre couleurs : la terre rouge, l'ocre jaune, le blanc et le noir. Elle est reconnue à l'Antiquité grecque pour donner l'illusion de la profondeur.

Talisman objet, image ou tout autre élément qui permet de convoquer un autre univers.

Théâtre Le mot *théâtre* peut désigner un édifice conçu pour la présentation de certains spectacles, mais aussi un ensemble de décors destinés à évoquer le lieu où se déroule l'action du spectacle.

Trobairitz Une trobairitz (de l'occitan *trobador* « trouveur »), ou troubarouesse est une compositrice, poëtesse, et musicienne médiévale de langue d'oc, qui interprétait ou faisait interpréter par des jongleurs ou des ménestrels ses œuvres poétiques.

INFORMATIONS PRATIQUES

OUVERTURE

L'exposition est en accès libre
du 14 mai au 4 septembre 2016.
Le centre d'art est ouvert tous les
jours sauf le lundi.

Du 14 mai au 26 juin

du mardi au dimanche de 14h à 19h,
le mercredi de 11h à 19h

Du 28 juin au 4 septembre

du mardi au dimanche de 11h à 19h

HORS LES MURS

Raumlaborberlin

« Neocodomousse »

Exposition du 3 juin au 9 octobre

Au LIFE base des sous-marins

Cet été, le collectif raumlaborberlin
transforme le LIFE en chantier
d'assemblage.

RENDEZ-VOUS AUTOUR DE L'ÉXPOSITION

À l'occasion de son exposition personnelle
« Desert Stage », Christian Hidaka invite
musiciens et danseurs à faire résonner son
installation théâtrale et picturale.

Performances musicales

Christ's Hospital band

Tomoko Sauvage

Vendredi 13 mai à 19:00

Entrée libre

Performance dansée d'Emmanuelle Huynh

Dimanche 4 septembre à 15:00

Entrée libre

RÉSERVATION DES VISITES

Éric Gouret, chargé des publics

02 44 73 44 03

gourete@mairie-saintnazaire.fr

Réalisation et rédaction : Florelle Pacot, sous la direction de Sophie Legrandjacques
et avec le soutien de Éric Gouret, Amélie Evrard et Bérangère Hoyet.



Le Grand Café, centre d'art contemporain
Place des quatre z'Horloges - 44600 SAINT-NAZAIRE
www.grandcafe-saintnazaire.fr, tel. +33(0)2 44 73 44 00