

LUC HO

PEINTURES

PRÉFACE

Les problèmes de l'art sont avant tout des problèmes de forme et de perception, de création de formes et de composition. Le tableau est ainsi divisé en plusieurs parties.

Ces surfaces sont prédéfinies et composent la structure même du tableau. C'est leur juxtaposition et leur organisation qui produisent une image. Ces surfaces sont des prélèvements de tableaux existants ou des fragments d'images. Le choix de ces œuvres est uniquement guidé par un rapport de formes et de contraste et par la façon dont ces formes vont s'insérer dans le tableau.

Des éléments géométriques en contrepoint agissent comme des *perturbations* ou des perturbateurs qui contribuent à l'équilibre et à la composition du tableau. Des inserts de couleurs apportent un changement de focale et une dynamique à l'ensemble.

Ainsi le tableau n'est jamais saisi en entier. Il se dérobe sans cesse à toute vision globale et *synchrétique*. Cette fragmentation de la surface du tableau en donne une lecture non linéaire, comme un dépliement horizontal.

Luc HO

BIOGRAPHIE

Luc HO travaille l'image depuis les années 1980.

Dès ses années d'apprentissage, il commence à peindre. Ses années d'éveil, il les passe à dessiner. Plus tard, il suit des cours de dessin et apprend les techniques de peinture à l'huile à l'ancienne et la peinture à l'encre chinoise sur papier (*shui-mo hua*). Il reste un peintre figuratif, peignant essentiellement des corps vus d'en haut, en noir et blanc, avec des aplats colorés et des mots-titres qui en perturbent la surface.

Après sa première exposition suivra une période où il travaille sur la disparition et la répétition (à partir de Thomas Bernhard, Samuel Beckett et Gilles Deleuze). Il assiste le peintre Lebadang dans la réalisation de ses *Espaces*, des œuvres en papier qui combinent plusieurs techniques par collage et superposition, entre sculptures et bas-reliefs.

Il s'initie à l'eau-forte et à la lithographie et ses recherches s'orientent alors vers une oxydation des surfaces basée sur l'accident et l'aléatoire et élaborée à partir d'une technique personnelle. Ce seront les acides et les gravures au Scotch sur métaux. Suivront des dessins à l'acide et des moisissures sur papier, un travail sur la décomposition et l'éphémère.

Cette fragilité du support l'amène à utiliser la photographie comme témoignage. La peinture, l'oxydation des métaux, la chimie des photos, tout cela devait s'agréger et déboucher sur l'image mobile. Il se forme au cinéma 16/35 mm à l'école nationale supérieure Louis-Lumière et à la vidéo numérique aux Gobelins - École de l'image.

Le montage numérique lui ouvre les portes de l'informatique et des logiciels d'animation et d'intégration comme Flash où il s'initie au langage de programmation Action Script. Il n'aura de cesse d'expérimenter les possibilités de ce logiciel jusqu'à ses travaux sur la vidéo interactive : un travail sur l'image filmique, l'interactivité, le fragmentaire, le discontinu et l'aléatoire.

En 2014, il recommence à peindre à l'huile, poursuivant son travail sur la fragmentation et l'organisation d'une surface. Plutôt que de parler d'interruption, quelque chose de différent est devenu soudain plus important que la peinture : la photo, la vidéo, le cinéma à travers le *mashup* et l'interactivité, le soleil, le vent...

du côté de chez Loan

56, rue du Couëdic - 75014 Paris

Exposition du samedi 11 mars au dimanche 09 avril 2023

PARCOURS

1974 - 1980

Les années d'apprentissage. Atelier « approche de l'art » (Ghislaine Valadou), cours de croquis adulte et d'histoire de l'art (école municipale Édouard-Manet à Gennevilliers sous la direction de Bernard Point et Madeleine Van Doren). Cours de dessin à l'académie de la Grande-Chaumière à Paris. Premières photos argentiques et initiation au tirage photographique noir et blanc.

1980 - 1991

Peintures à l'huile. Corps vus d'en haut avec des aplats de couleurs et des mots-titres. Apparition et disparition d'un corps. Différence et répétition où le même est toujours *autre*.

1991 - 1993

Eaux-fortes et lithographies (atelier Babette Pons). Gravure au Scotch avec bain au perchlorure de fer et oxydation des métaux (sur cuivre, acier et zinc) à partir d'une technique personnelle. Lavis à l'acide nitrique sur acier. Usinage, polissage et assemblage des surfaces avec des inserts en creux ou en plein (trous, découpes, visseries, Plexiglas, coton hydrophile et résidus issus de l'oxydation).

1993 - 1994

Dessins à l'acide au perchlorure de fer et moisissures sur papier. Captation photographique du processus de décomposition. Un travail sur l'éphémère et la disparition.

1993 - 1995

Ensemble photographique sur l'organique d'après l'œuvre de Georges Bataille, pour un érotisme des corps (vue d'en haut, flou, surexposition, surimpression, noir et blanc et traitement croisé E6-C41). Le réel et son double.

1995 - 2003

Vidéos expérimentales, *Found Footage* et *Mashup*, et premières animations interactives avec le logiciel Flash de Macromedia.

2000 - 2003

Réalisation d'interfaces animées et interactives à partir de l'œuvre de Georges Bataille (15 opus).

2003 - 2010

Série d'animations interactives : 25 opus d'après les films d'Ingmar Bergman, Francis Ford Coppola, Bruno Dumont, Samuel Fuller, Alfred Hitchcock, Stanley Kubrick, David Lynch, Chris Marker, Christopher Nolan, Sergueï Paradjanov, George A. Romero, Gus Van Sant, M. Night Shyamalan, Lars Von Trier et Andreï Zviaguintsev.

Ces animations travaillent la dynamique de l'image filmique à travers le discontinu et l'aléatoire en perturbant le lien narratif et la lecture linéaire du film.

LVT (2006-2010) présente d'une façon fragmentaire et interactive huit films de Lars Von Trier : la trilogie européenne avec *The Element Of Crime*, *Epidemic* et *Europa* ; les films du Dogme avec *Breaking The Waves*, *The Idiots* et *Dancer In The Dark* et le diptyque US avec *Dogville* et *Manderlay*.

2014

Peintures à l'huile à partir de *Étant donné* de Marcel Duchamp (corps en noir et blanc et aplats colorés). Paysages en noir et blanc. Reprise et continuité.

2015 - 2020

Peintures à l'huile à partir des œuvres du Caravage, du Guerchin, de Vélasquez et de Rubens (d'après Léonard de Vinci). Un travail sur la fragmentation et l'organisation d'une surface.

2020 - 2021

Mashup à partir des films de Dario Argento, Alfred Hitchcock, Aki Kaurismäki, Takeshi Kitano et Guillermo del Toro.

2022

Peintures numériques à partir de Géricault (*Le Radeau de la Méduse*) et Titien (*Le Couronnement d'épines*).

du côté de chez Loan

56, rue du Couëdic - 75014 Paris

Exposition du samedi 11 mars au dimanche 09 avril 2023