

Lise-Hélène Larin (BFA - Concordia University 1976, MFA - Université du Québec à Montréal 1988, Ph.D. 2011 - Université du Québec à Montréal) enseigne la peinture et le dessin à l'Université Concordia. Elle enseigne aussi au Collège Dawson.

Larin a fait du film d'animation 2D à l'Office national du Film et à Radio-Canada, films pour lesquels elle a reçu plusieurs prix. Elle a aussi reçu une bourse d'excellence pour sa recherche en animation 3D qu'elle questionne par l'abstraction. Son utilisation de multiples écrans transparents crée un rapport *anamorphotique* à l'image et détourne l'animation 3D de sa fonction de simulation narrative qui lui vient du cinéma. Son travail en 3D a été sélectionné à Siggraph en 2002 à San Antonio au Texas, en 2003 à San Diego et en 2004 à Los Angeles en Californie. Elle a aussi participé à une exposition itinérante aux États-Unis et en Europe. Ses films ont été montrés récemment en Allemagne, aux États-Unis et en Belgique.

« Mon travail en animation 3D montre la fragilité de l'art et de la nature. Toutes les disciplines fusionnées dans mon logiciel engendrent une hybridité que j'aime exploiter. Cette "fusion froide" génère une nouvelle énergie qui nous fait réfléchir sur les mutations artistiques et sociales auxquelles nous sommes aux prises. PAINTING BY NUMBERS, ma série de films non-figuratifs, ironise la peinture et l'infuse de mouvement. Mes « photos simulées »¹ dont le titre est GLISSEMENTS DE TERRAINS instaurent un doute autant sur la Nature que sur leur propre nature hybride. » Lise-Hélène Larin

Lise-Hélène Larin (BFA Concordia University 1976, MFA Université du Québec à Montréal 1988, Ph.D 2011, Université du Québec à Montréal) teaches painting and drawing at Concordia University. She also teaches at Dawson College. Early in her career, she did 2D animation at the National Film Board of Canada and for the French TV Network of the Canadian Broadcasting Corp. for which she received many prizes.

Larin is a multidisciplinary artist whose tactile sculptures turned virtual as she creates non-figurative 3D animated films that question sculpture, painting, photography and 3D animation. She uses multiple transparent screens to show her films. Her installations investigate interactivity using *anamorphosis*, a play on perception where the body must move around the piece to find the ultimate point of view and to *read* the (moving) image in a meaningful way.

Since 2002, her 3D work was selected three times at *Siggraph* and was part of a travelling show all over Europe and the United States. She recently showed her films at the Sony Centre in Berlin and also in Belgium and the USA. She also received a prize of excellence for her research in 3D animation.

"My work is about the fragility of art and nature. As the computer infiltrates our social fabric with new energy, fusing traditional disciplines in my 3D software, I like to exploit this hybrid nature, creating a distance from the real and confronting us to this "cold fusion" that ultimately "remediates" the disciplines. PAINTING BY NUMBERS ironises painting and infuses it with movement. My *simulated photos*², the title of which is SHIFTING TERRAINS, question the new nature of the disciplines as well as Nature itself."
Lise-Hélène Larin

¹ À force de travailler avec la caméra virtuelle, je me suis rendu compte que mes mises en scène virtuelles devenaient des photos simulées quand je les présentais sous forme de plan fixe. Ce sont donc des « photos » de la réalité virtuelle que j'ai construite dans mon logiciel d'animation 3D.

² The more I worked in my 3D Software with the virtual camera, I realized that the picture I was taking with it, of the environment I constructed into an image, was a simulated photo