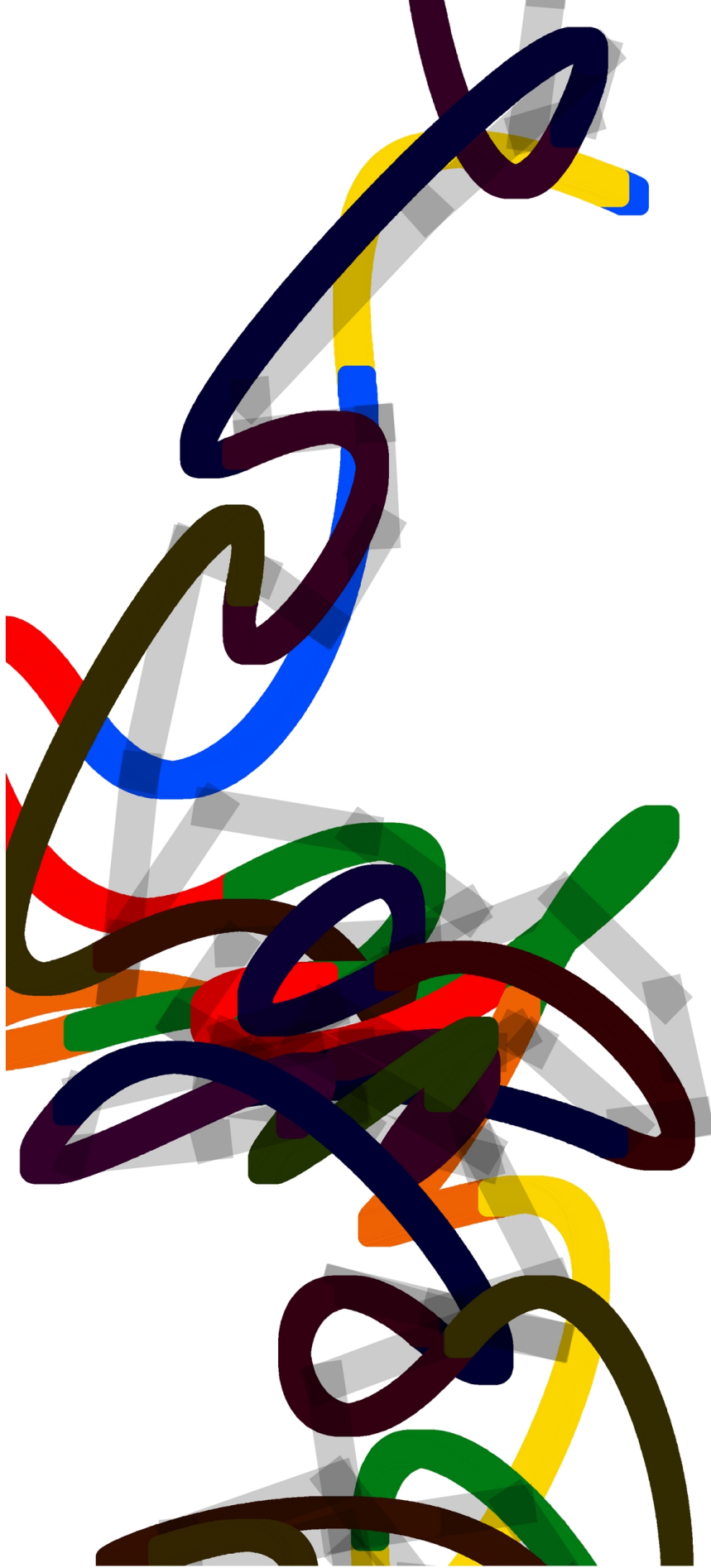




Charles Giulioli
numérique



"Night Flight", aéroport de Los Angeles, 2018

(extraits vidéo, [CV](#), [texte](#) , [site web](#))

*«...ces images qui se forment et se reforment exercent sur moi une
fascination presque hypnotique.»
un collectionneur.*

Œuvres numériques génératives

Je vous croyais peintre ?

C'est vrai, mais j'ai aussi été ingénieur, il y a bien longtemps...
Tout mon travail numérique trouve son origine dans la peinture. Avant de commencer, je rassemble des centaines de mes dessins. Ils servent de base à chaque nouveau programme. Animer les images est un prolongement de mes travaux antérieurs. Les œuvres numériques parviennent à exprimer des choses que je recherche depuis 40 ans dans la peinture. Lorsque j'ai commencé à travailler sur ordinateur en 2003, j'ai intitulé mon premier programme «La Machine à Peindre»

Mais qu'est-ce que c'est, l'«art génératif»?

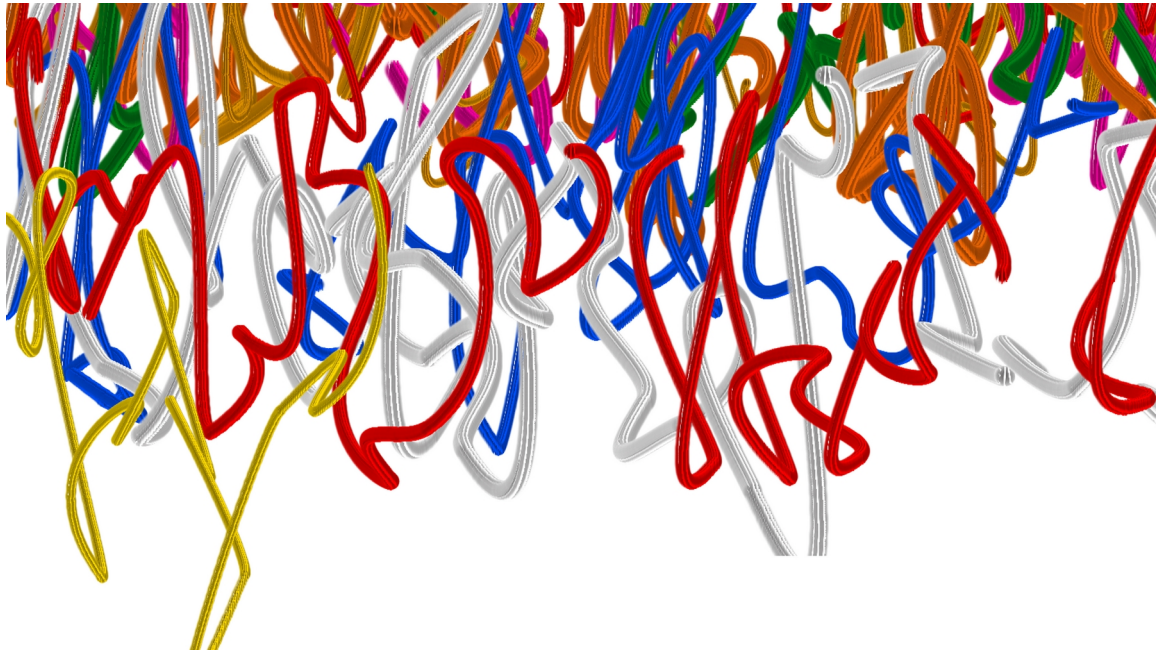
Pour créer une œuvre générative, j'écris des lignes et des lignes de code informatique sans voir d'image à l'écran. Ce n'est qu'une fois toutes les règles définies et écrites, que l'œuvre peut prendre son envol et commencer à évoluer de façon autonome. En effet, dans le programme, j'ai laissé place à de nombreux choix aléatoires. Grâce à cela, son déroulement se fait de façon imprévisible. L'image est créée en temps réel, on ne sait jamais ce qui va apparaître. C'est cela qui est fascinant dans l'art génératif.

Comment présentez-vous ces œuvres?

Je suis toujours attentif à l'environnement dans lequel est présentée une œuvre. La plupart du temps, je crée des œuvres spécifiques pour les lieux particuliers dans lesquels elles sont présentées.
Concrètement, chaque œuvre est un logiciel installé sur un ordinateur dédié. A mesure que les écrans numériques deviennent plus grands et les vidéo-projecteurs plus performants, les possibilités de mise en œuvre se multiplient, aussi bien dans les espaces publics que privés.

C.G., 2018

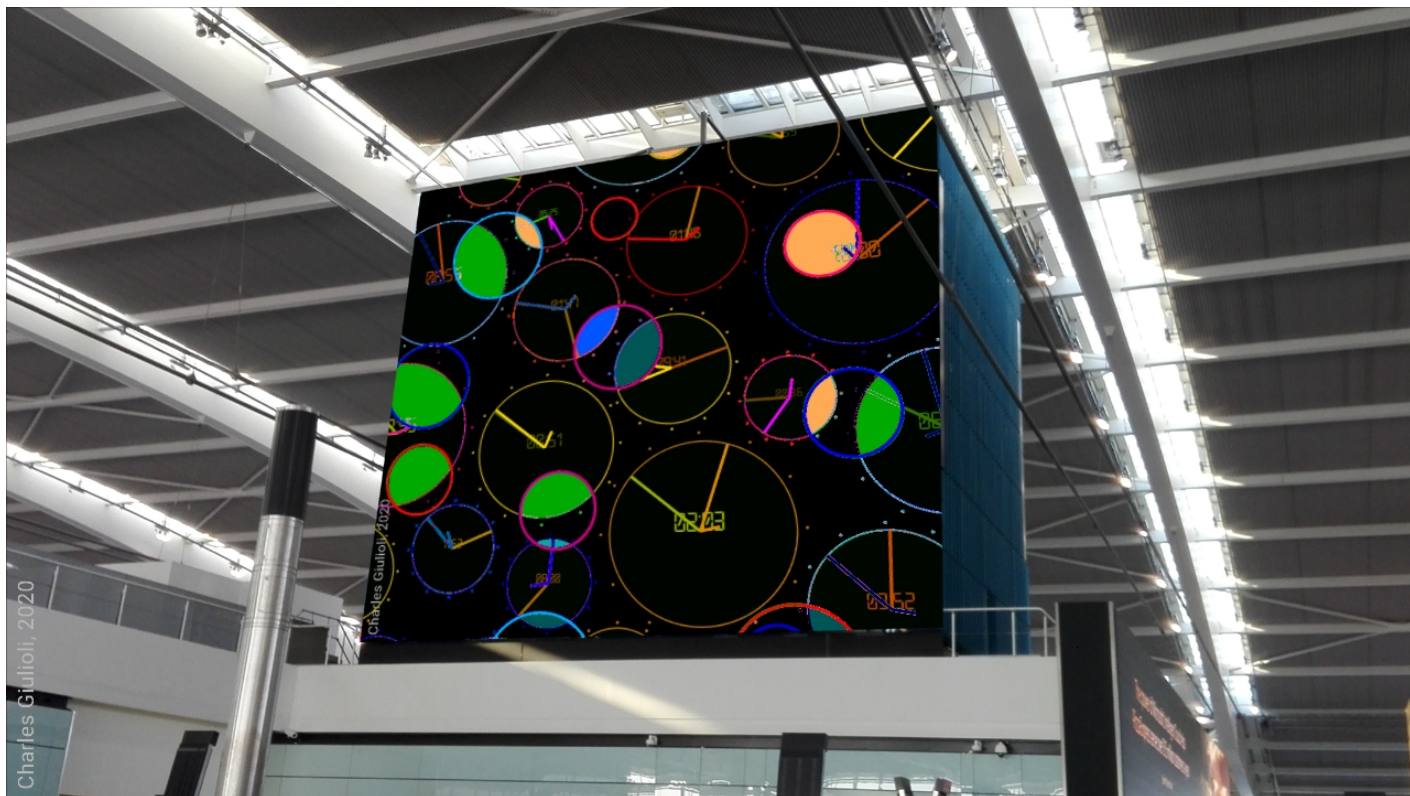
Images en mouvement
(extraits vidéo [ici](#))



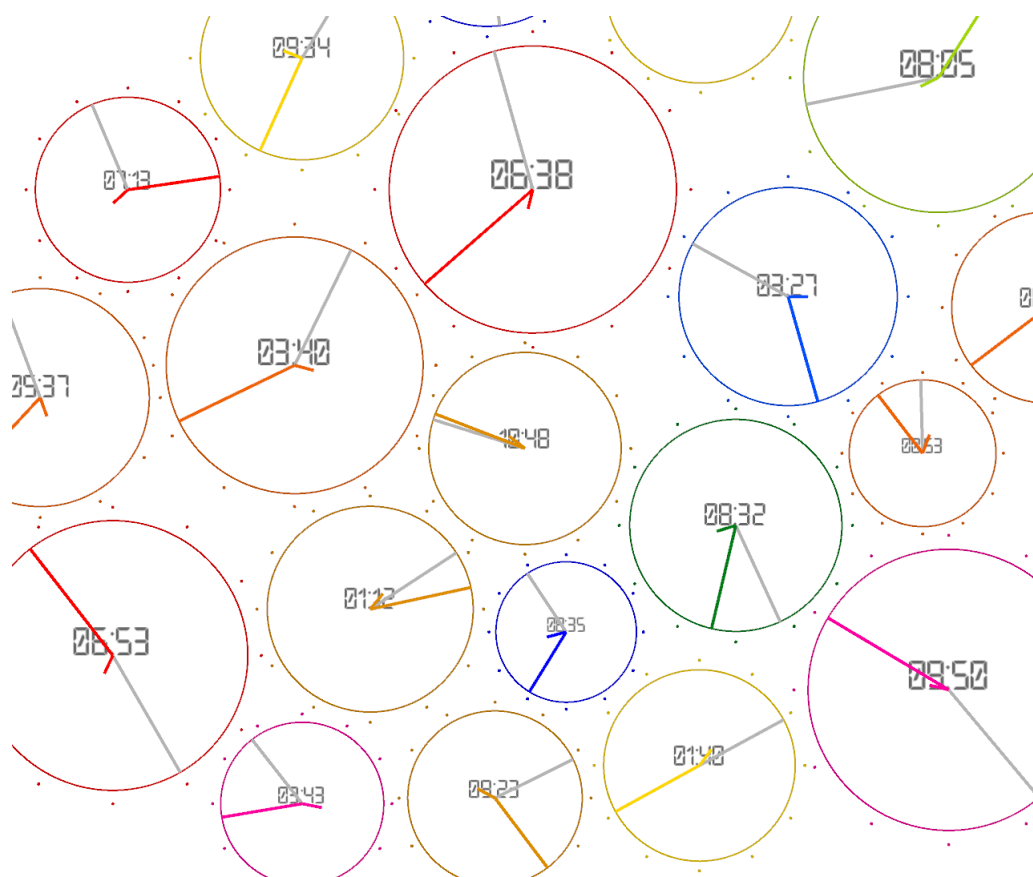
«Infatigable graffeur», œuvre générative, 2018



(extraits vidéo [ici](#))



Charles Giuloli, 2020

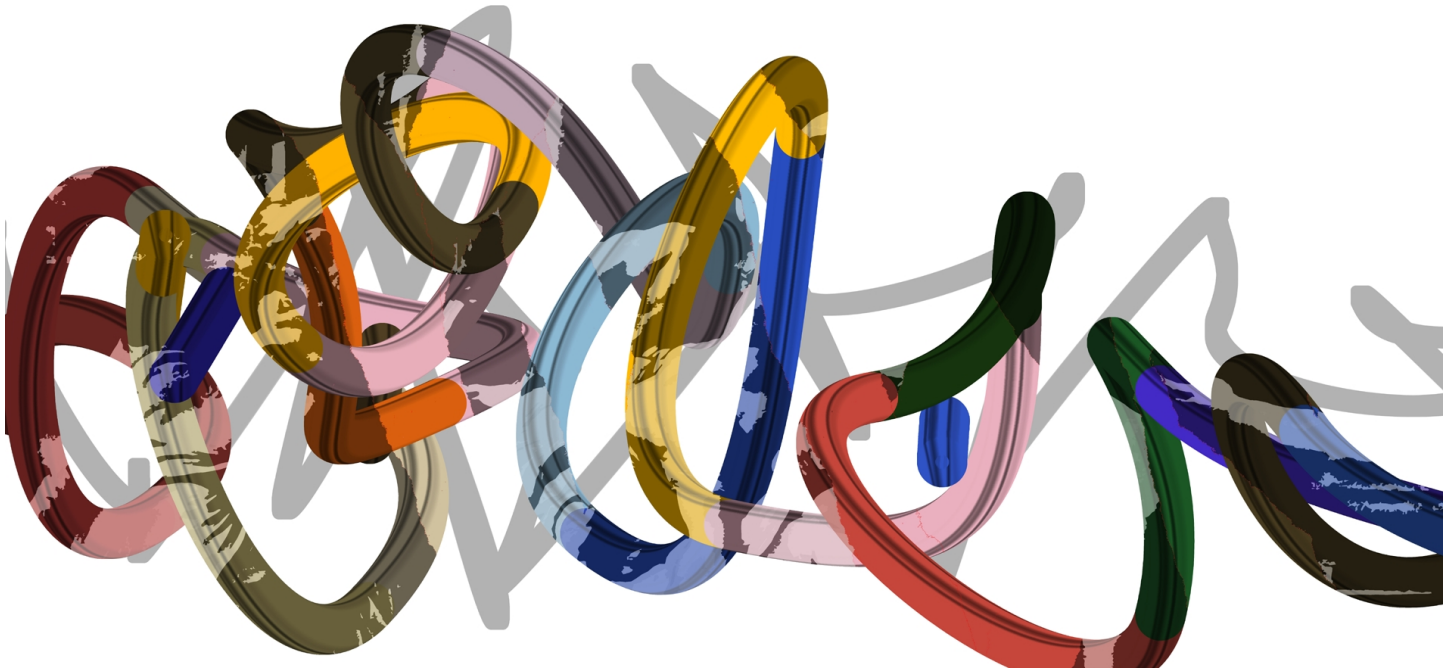


«Chorégraphies horlogères, 2020»

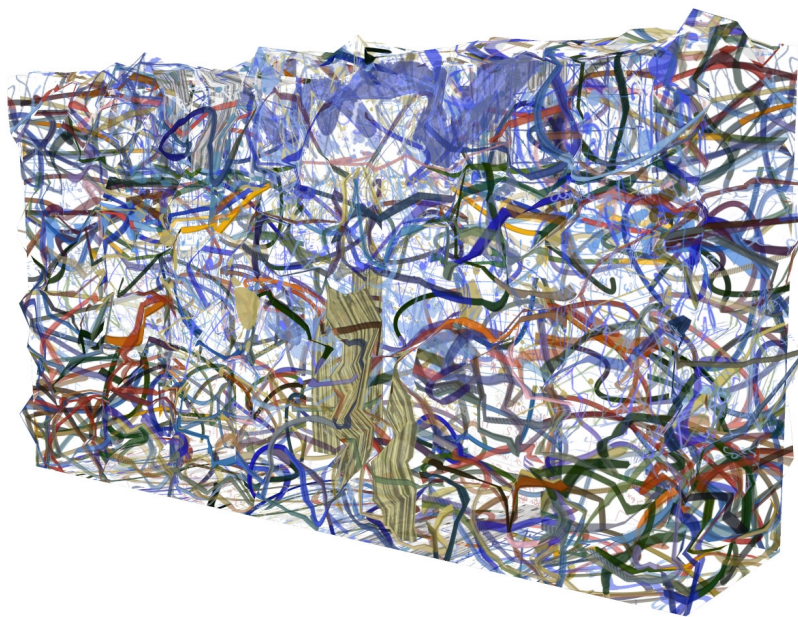
(extraits vidéo [ici](#))

Tirages numériques

Estampes imprimées à partir d'arrêts sur image des programmes.
Imprimées en tailles diverses, sur papier, plexi ou aluminium.
En exemplaire unique.



«Lignes sans Calcul, 22 octobre 2019, 19h43»



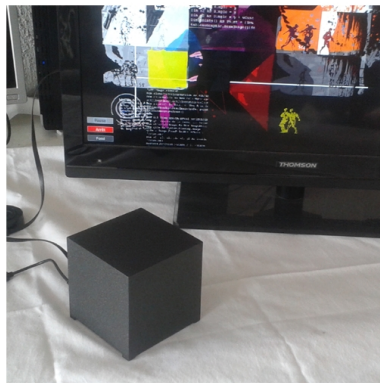
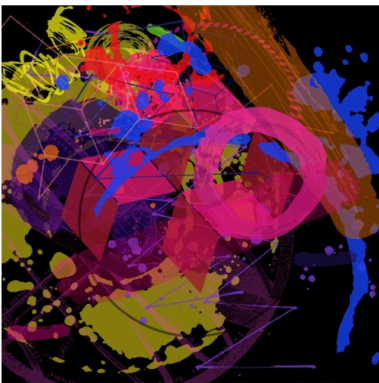
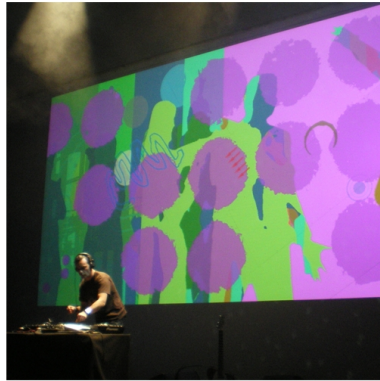
« Lignes sans Calcul, 28 août 2020, 17h02 »



«Oeuvre Sans Fin, 7 février 2020, 11h52»



«Oeuvre Sans Fin, 7 février 2020, 17h40»



installations diverses



Charles Giulioli est né à Paris, en 1954

Ingénieur de l'Ecole Centrale,
il expose et vit de sa peinture depuis 1979,
date à laquelle il quitte le C.N.R.S.
De 1983 à 1990, il passe 7 ans aux Etats-Unis où la galerie
Schlumberger devient son agent exclusif.
Il est installé dans la région toulousaine depuis 1991.
En 2003, il découvre l'art numérique et entreprend la conception d'un
programme de création d'images, « L'Oeuvre sans fin ».

Charles Giulioli a réalisé de nombreuses peintures murales, commandes privées et publiques ainsi que des affiches, lithographies et estampes numériques.

Il crée également des œuvres génératives et des installations multimédia interactives qui intègrent le spectateur dans l'œuvre.

Deux de ses œuvres ont été acquises par le Centre National Georges Pompidou à Paris.
Pendant 10 ans, il a animé un séminaire pour les élèves-ingénieurs de Supaéro sur le thème "Art et Mathématiques".

EXPOSITIONS PERSONNELLES

1981. Tokyo. La Maison Française.
1984. New York. Alain Bilhaud Gallery.
1986/1988. Santa Rosa, CA, Schlumberger Gallery 1987.
Houston (Texas). University of Houston.
1989. San Francisco. Alliance Française.
1992/1994. Toulouse. Bâches peintes dans la ville
1996. Toulouse. Galerie Fabrice Galvani.
1996. Pau. Galerie Henry.
1998. Toulouse. Espace Croix-Baragnon
1999. Lisle/Tarn. Musée R.Lafage
2000. Toulouse. Centre pour l'UNESCO
2002. Toulouse. CIAM, Université Toulouse le Mirail
2004. Amsterdam. Art Angels Gallery
2005. Toulouse, Zénith, toile numérique 100m²
2006/2015, installations numériques interactives
2010. Toulouse. Centre Culturel Bellegarde
2012-2018. Boulogne. Galerie Mondapart
2013-2017. Toulouse. Galerie Aude Guirauden
2018-2019. Toulouse. Peinture en direct en concert

EXPOSITIONS DE GROUPE

1981. Aix-en-Provence. Palais des Congrès.
1985. San Francisco. Vorpall Gallery.
1985. Paris. Figuration Critique.
1986/1988. New York Art Expo.
1988. Los Angeles Art Expo.
1990. Scottsdale (AZ). Leslie Levy Gallery.
1990. Paris. Galerie Caplain-Matignon.
1995. Toronto. Teodora Art Gallery.
1999. Londres. Duncan Terrace gallery
2000. Montauban. Muse Ingres
2000. Pau. Musée des Beaux-Arts
2000. Paris. Centre G.Pompidou.
Rendez-vous électroniques
2002-2004. Metz. Artmetz/multimedia
2009, Paris. Affordable Art Fair
2013. San Francisco. Joan McLoughlin Gallery
2014-2015. Paris. Salon Macparis
2015. Bruxelles. Affordable Art Fair

Peintures murales, impressions numériques, installations, commandes :

Fairmont Hôtel (San José, Californie), Hopital de Neuilly, Toulouse (bâches peintes), Montauban (Théâtre Municipal), CPAM (Toulouse), Siemens (Toulouse, hall d'accueil), Abbott Medical (Paris, hall d'accueil), Vysis (Le Faget, conference room), Zénith de Toulouse (lobby), Valence d'Agen (Maison de la Formation), Muret (Salle des fêtes, piscine Aqualudia), CNES (Toulouse), Oncopole (Toulouse), Aéroport LAX (Los Angeles, Californie).

www.giulioli.com
cgiulioli@gmail.com
+33 (0)6 18 97 66 19
19 bis imp. du col de Peyresourde
31240 L'UNION
FRANCE

A propos d'art numérique

Question de style

Qu'est-ce que le style d'un artiste ? Est-ce la manifestation d'une réalité essentielle de son être profond ? Est-ce l'accumulation fortuite d'habitudes prises au cours d'années de travail ? Serait-il possible d'imaginer une machine qui serait capable d'imiter le style d'un artiste ? C'est cette question qui a déclenché mon intérêt pour l'art numérique dès 2003

La Machine à Peindre

C'est ma propre peinture que j'ai soumise à l'analyse pour créer mon premier programme, « La Machine à Peindre ». Cette situation de « regardeur » de mes propres travaux m'a beaucoup appris. J'ai découvert que certains éléments étaient déterminants alors que d'autres étaient accessoires, j'ai découvert qu'au fil des années j'avais acquis des habitudes, je me suis demandé pourquoi certaines œuvres me semblaient plus fortes que d'autres. J'ai enfin écrit un programme informatique qui peut créer des images qui ressemblent aux œuvres que je peux peindre. Et j'ai pu imprimer ces œuvres sur des supports matériels tels que le papier, la toile ou l'aluminium. Le principe de mon programme est d'instituer des règles précises de composition du tableau tout en laissant beaucoup de choix « au hasard » à l'ordinateur.

Ma surprise a été de découvrir que cette part d'aléatoire dans l'œuvre est non seulement source de « heureux hasards » mais aussi une expression de la contingence universelle. Il y a quelque chose de léger et joyeux dans la gratuité des propositions. Un signe qui apparaît par pur hasard, sans autre raison que sa seule présence me communique un sentiment de liberté, un peu comme je l'avais découvert dans les « joyeux hasards » de François Morellet ou les « machines libres » de Jean Tinguely. Cette irruption du hasard est une porte ouverte à l'imprévu et à la nouveauté, une façon de voir le Monde bien différente de celle du peintre.

L'Œuvre Sans Fin

Le hasard est ainsi devenu la matière même de mon travail. En m'éloignant du point de vue strictement pictural, je me suis attaché à faire ressentir la présence du temps, cette « création continue d'imprévisible nouveauté » selon l'expression de Bergson. Dans les œuvres « génératives », l'image se crée en direct, les accidents surviennent de façon aléatoire et l'image évolue librement. Il se passe réellement quelque chose là, sous nos yeux. Le mouvement et le rythme sont les ingrédients de ce travail. Ce n'est plus l'image enregistrée qui constitue l'œuvre, mais son passage dans le temps. Percevoir ce temps qui passe sous forme du « toujours même et toujours différent ».

Lignes libres

Petit à petit, les programmes que j'écris s'éloignent de ma peinture. Dans les « Lignes Libres », il n'y a plus trace de mes dessins, les formes sont le fruit du calcul mathématique. Sur l'écran, une ligne se dessine, comme une écriture. Mon regard suit la pointe extrême de la ligne et son mouvement me dit quelque chose de ma vie. L'équation mathématique donne un « style », une cohérence d'ensemble, à la ligne tandis que les paramètres aléatoires la rendent totalement imprévisible dans le détail. Cet étrange composé de structure et d'improvisation, un peu à la manière du Jazz en musique, font écho à ma propre existence.

Pourquoi numérique ?

L'ordinateur est un outil extraordinaire, sa capacité à produire du hasard de façon simple ainsi que la possibilité de créer des images qui évoluent dans le temps ouvrent des voies nouvelles. On peut également s'émerveiller sur la qualité de la lumière, des transparences et des couleurs qu'il permet. Cependant, il serait naïf de penser que l'ordinateur crée des œuvres par lui-même. Le travail se situe simplement en amont de l'image elle-même.

Une autre caractéristique est la rapidité de production et l'abondance des images produites. Le rapport à l'image s'en trouve modifié. Le travail de sélection est extrêmement important. Ces choix sont particulièrement intéressants parce qu'il obligent à comprendre pourquoi certaines images retiennent mon attention alors que d'autres non.

La pratique de l'art numérique influence aussi la perception que j'ai du hasard et de son rôle dans notre expérience quotidienne.

La matière numérique

Les œuvres numériques gardent un caractère « virtuel » - même si mes dessins sont souvent à la base de mes programmes. On peut regretter de ne plus trouver la trace émouvante de la main de l'artiste. Pourtant, la pratique numérique n'est pas si différente des autres formes d'art : l'art naît toujours de la confrontation d'une idée avec une matière. « L'art doit naître du matériau » écrit Jean Dubuffet. La matière questionne et remet en cause l'idée immatérielle de l'artiste. L'art numérique aussi a son propre matériau : c'est le matériel informatique et l'écriture du code. Comme le sculpteur ou le peintre, l'artiste numérique rencontre des limites et trouve petit à petit la manière qui lui correspond. Il doit donner forme à son intuition dans le cadre fini de l'écran numérique et avec les moyens de son habileté à concevoir et développer du code. Et le chemin est parfois long et tortueux de l'idée initiale à l'œuvre aboutie.

Intelligence Artificielle

Depuis peu, l'intelligence artificielle s'est introduite dans le monde de l'art. En effet, une machine est capable d'« apprendre » à partir de milliers d'exemples existants ce qu'est un portrait ou un paysage et, à partir de là, de proposer des images qui ont toutes les caractéristiques d'un portrait ou d'un paysage. C'est « magique » d'un point de vue technique, mais frustrant pour l'artiste parce que la machine ne nous apprend rien : ses règles et critères nous demeurent opaques et nous n'en voyons que le résultat. A mon sens, c'est au contraire l'invention ou la découverte (par l'artiste) de règles nouvelles qui constitue la partie la plus intéressante de l'art numérique génératif.

C.G., 2019

[\(retour au début\)](#)