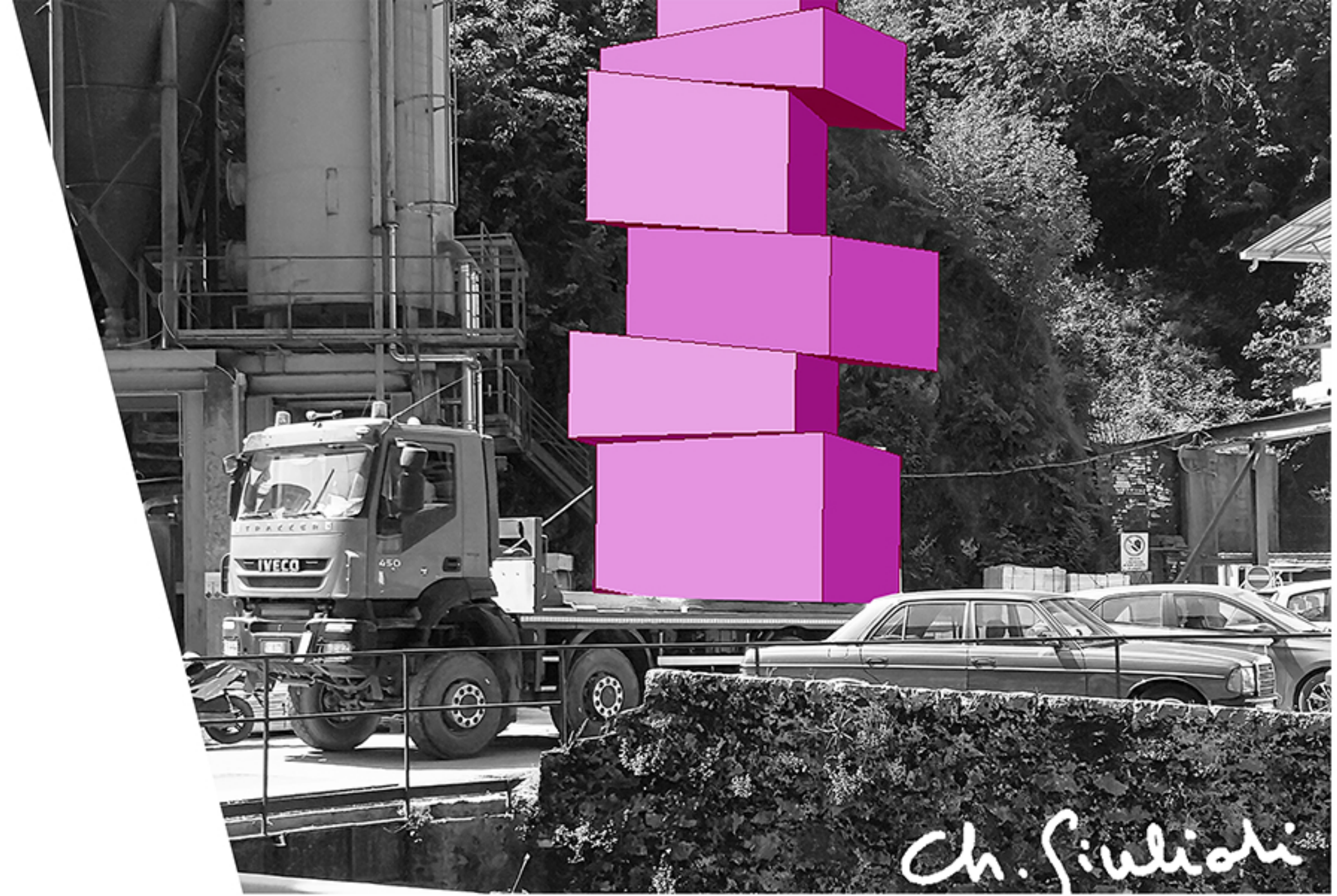




**VANITÉS**  
SCULPTURES NUMÉRIQUES





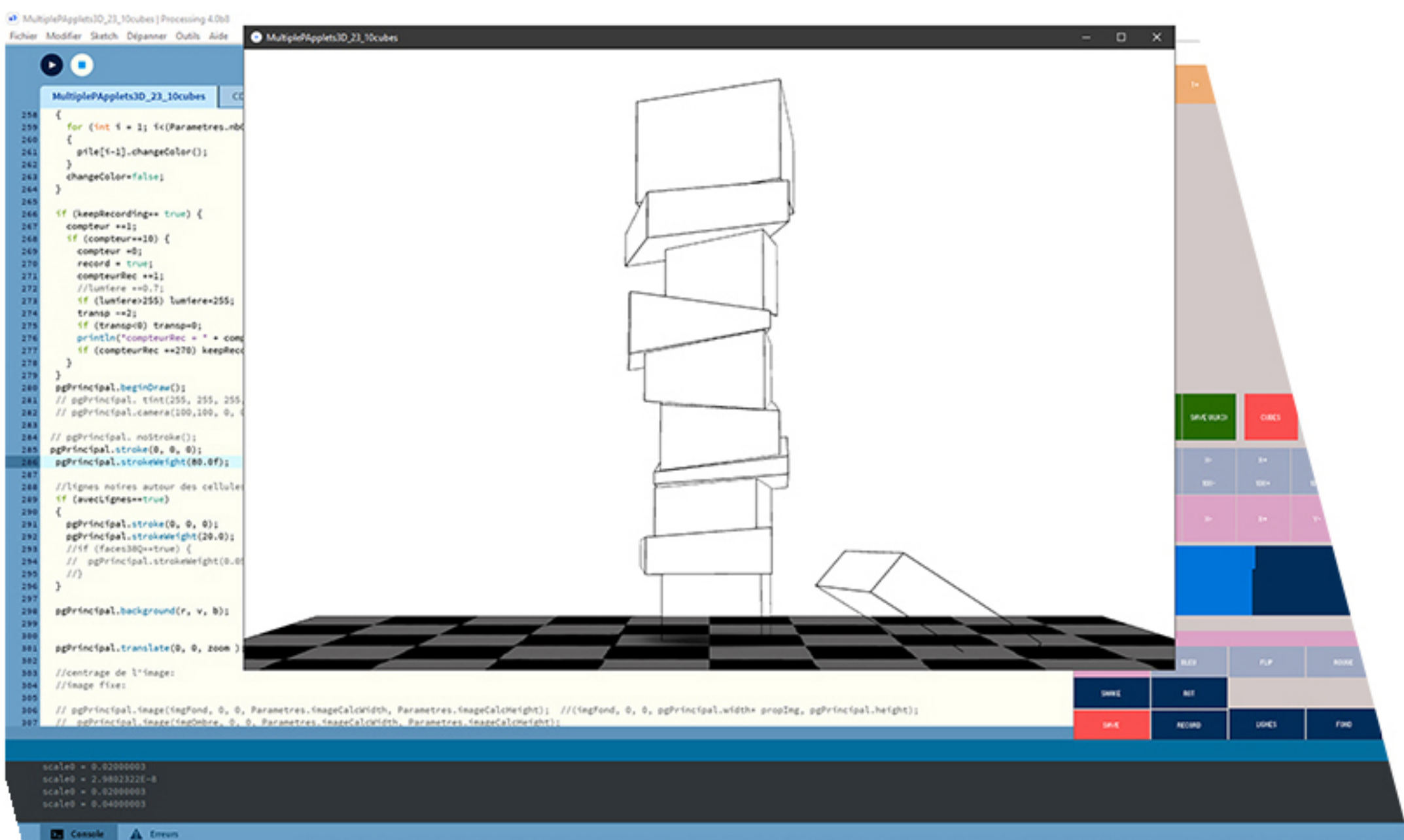
# VANITÉS

Le titre «Vanités» fait référence à la fragilité et au caractère éphémère et aléatoire des constructions humaines. Métaphores de notre condition, avec ses paradoxes, ses incohérences et ses faiblesses, mais aussi ses fantaisies et sa beauté, ces empilements improbables et inachevés rêvent malgré tout d'équilibre.

Série commencée en 2023.

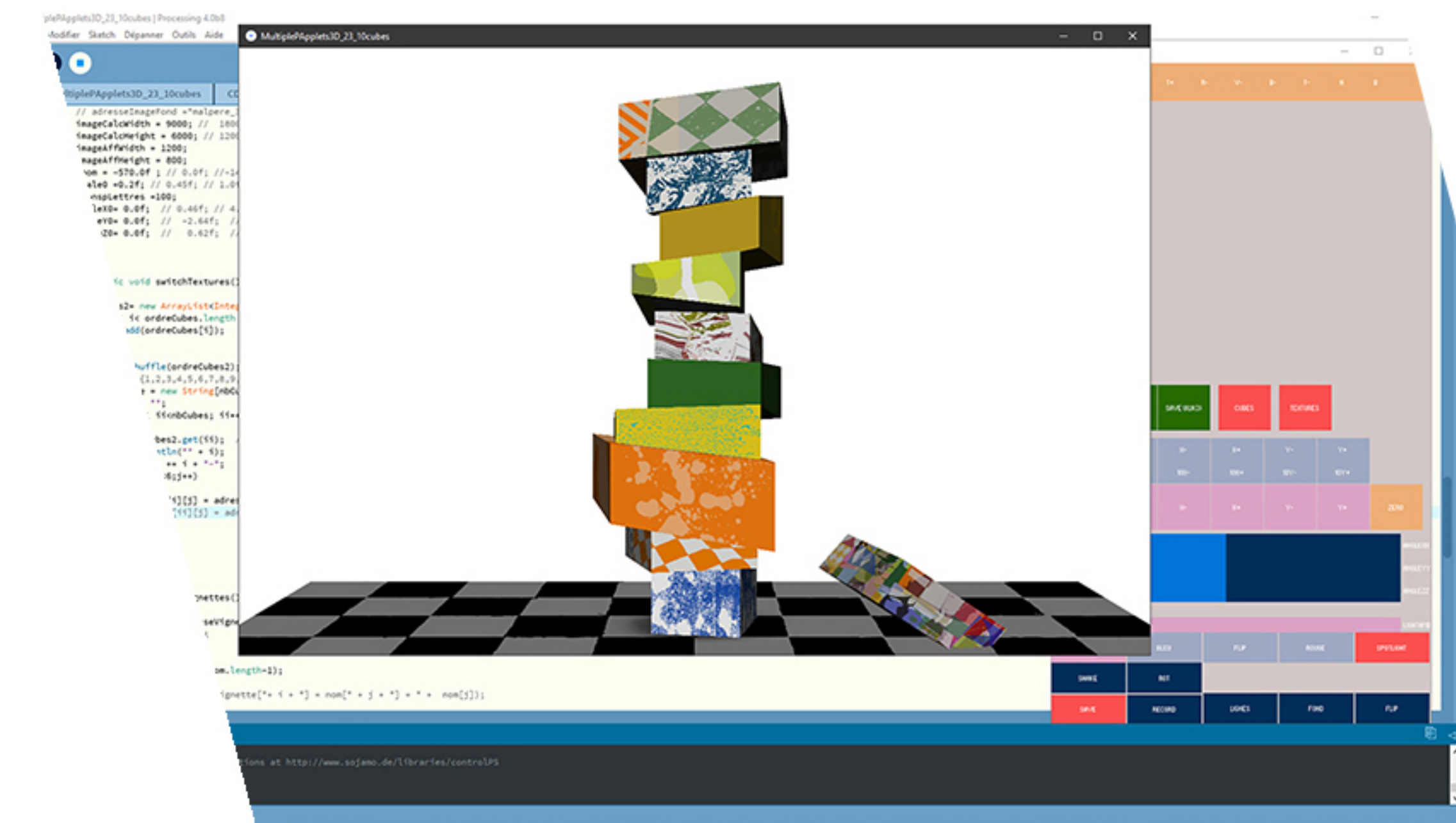






# CONCEPTION NUMÉRIQUE

L'oeuvre est conçue à l'aide d'un logiciel développé par l'artiste à partir de ses propres dessins. Le code est écrit en Java/Processing. Il permet de construire à l'infini des empilements aléatoires de boîtes pseudo-cubiques. L'artiste ne retient de ces propositions que les empilements stables, mais à la limite du déséquilibre. En sortie, le logiciel fournit des fichiers exploitables pour l'impression et pour la découpe du métal en chaudronnerie.





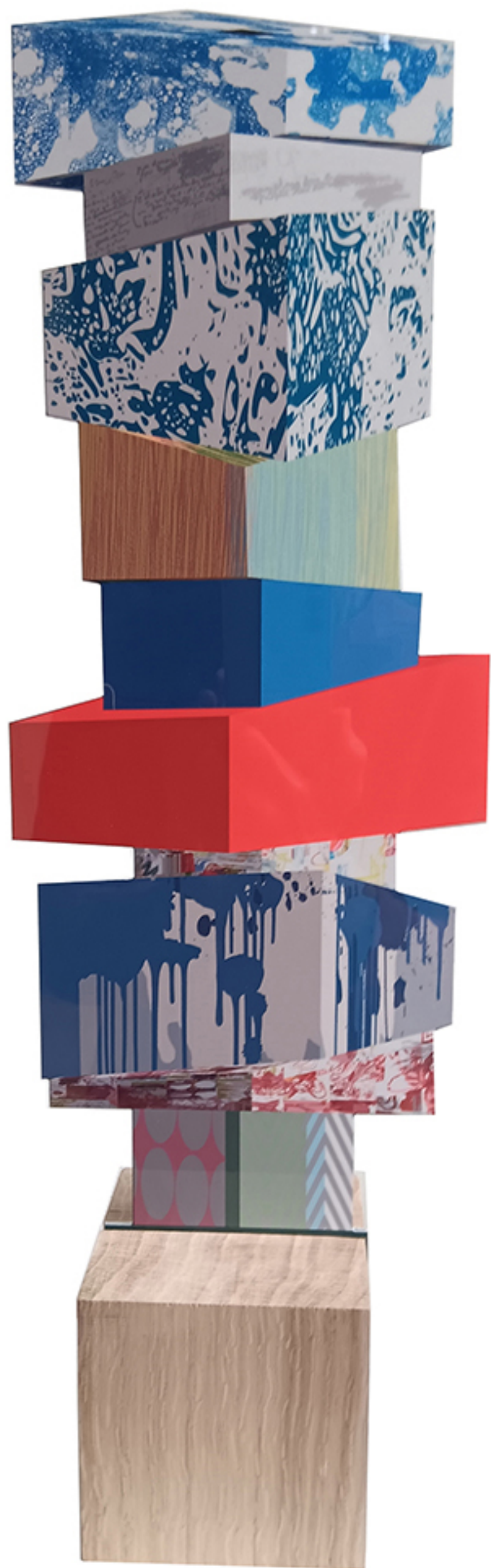


# CONSTRUCTION

La structure sous-jacente est en acier inoxydable (avec un mat central qui assure la solidité) .  
 Les faces colorées sont des plaques d'aluminium imprimées par sublimation puis fixées sur la structure. Dans certains cas, elles peuvent être peintes à la main.  
 Les dimensions sont variables et adaptées au lieu.

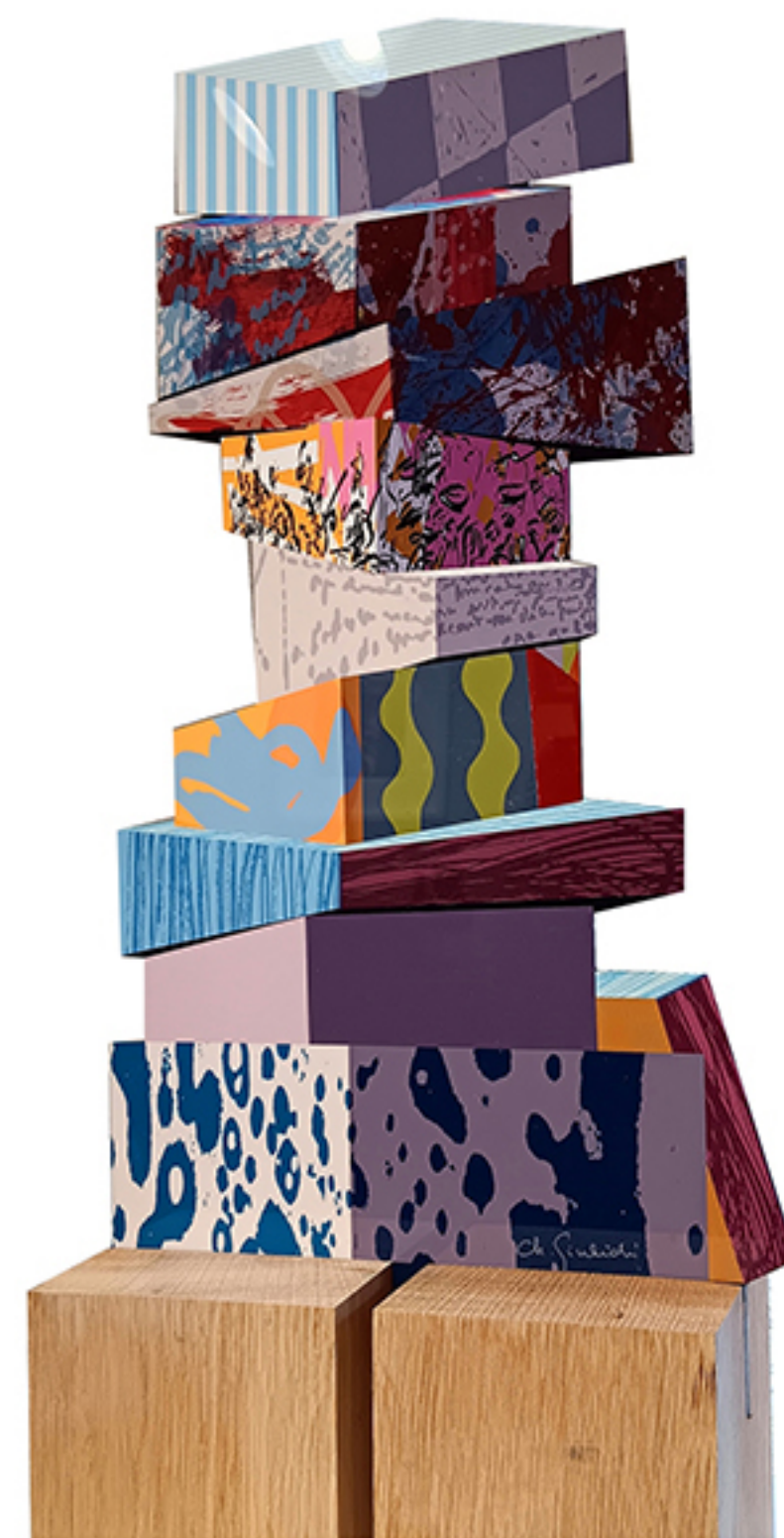






# PETITES VANITÉS

objets imprimés sur aluminium recto-verso en trompe-l'oeil  
et découpés. hauteur 40 cm environ.



Les images créées sur l'écran sont imprimées sur papier ou  
sur aluminium en tirages uniques ou très limités.

Le titre des oeuvres se réfère à l'instant précis où l'image apparaît sur l'écran.





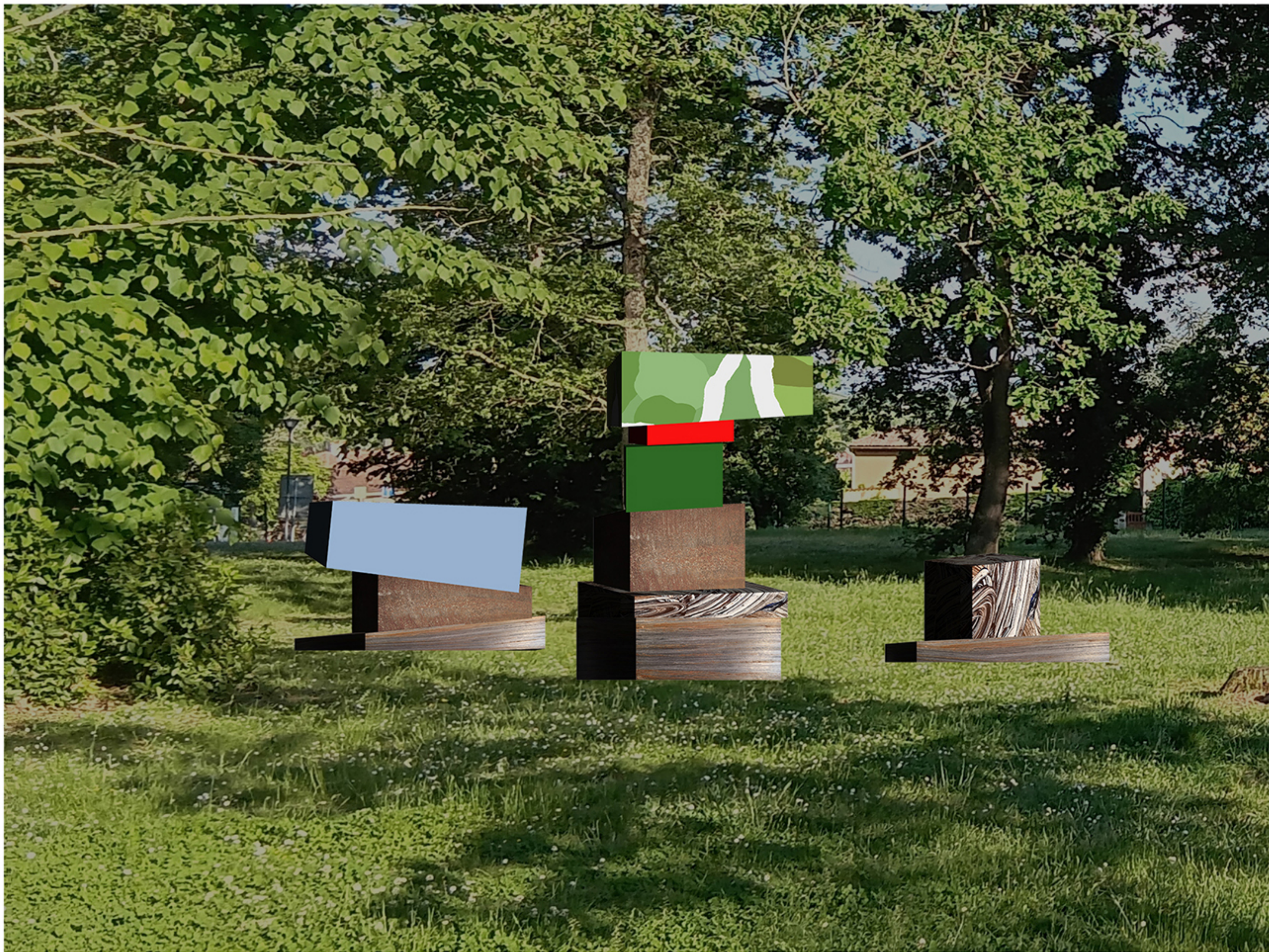
«jeux de construction», projet 2025





«parc», projet 2025





«attente», projet 2025





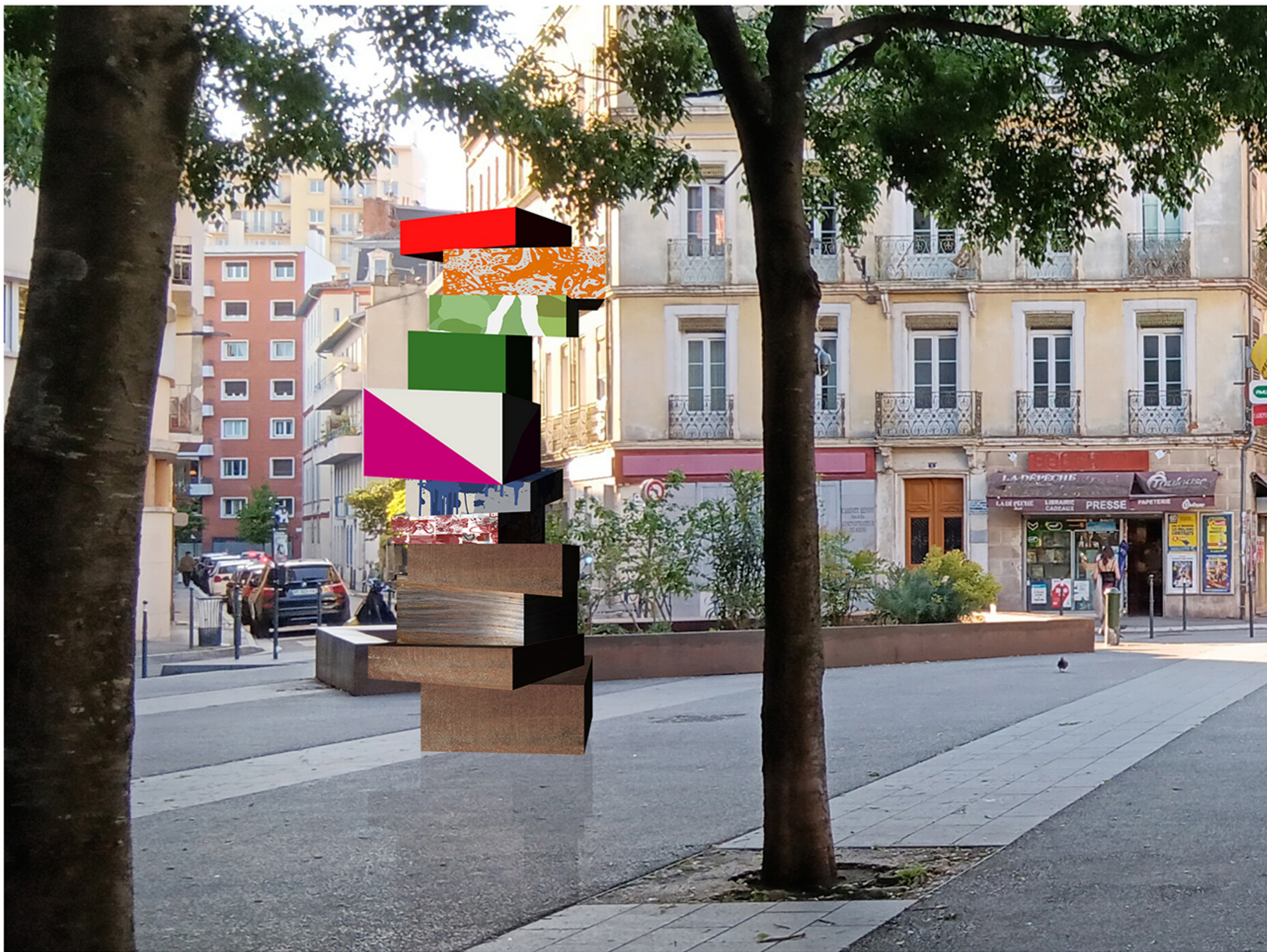
«totem», projet 2025





«pinède», projet 2025





«place publique», projet 2025





«Garonne», projet 2025





«pont», projet 2025





«végétal», projet 2025





«reflets», projet 2025





«vanité, 15 mars 2024, 15h22», estampe numérique 45 x 45 cm, 5 ex.

«Pourquoi concevoir des programmes informatiques compliqués pour produire des images, alors qu'il est si simple de prendre un pinceau et de la peinture?

La première raison est que j'aime les couleurs riches et lumineuses des écrans, leur fugacité et leur côté immatériel.

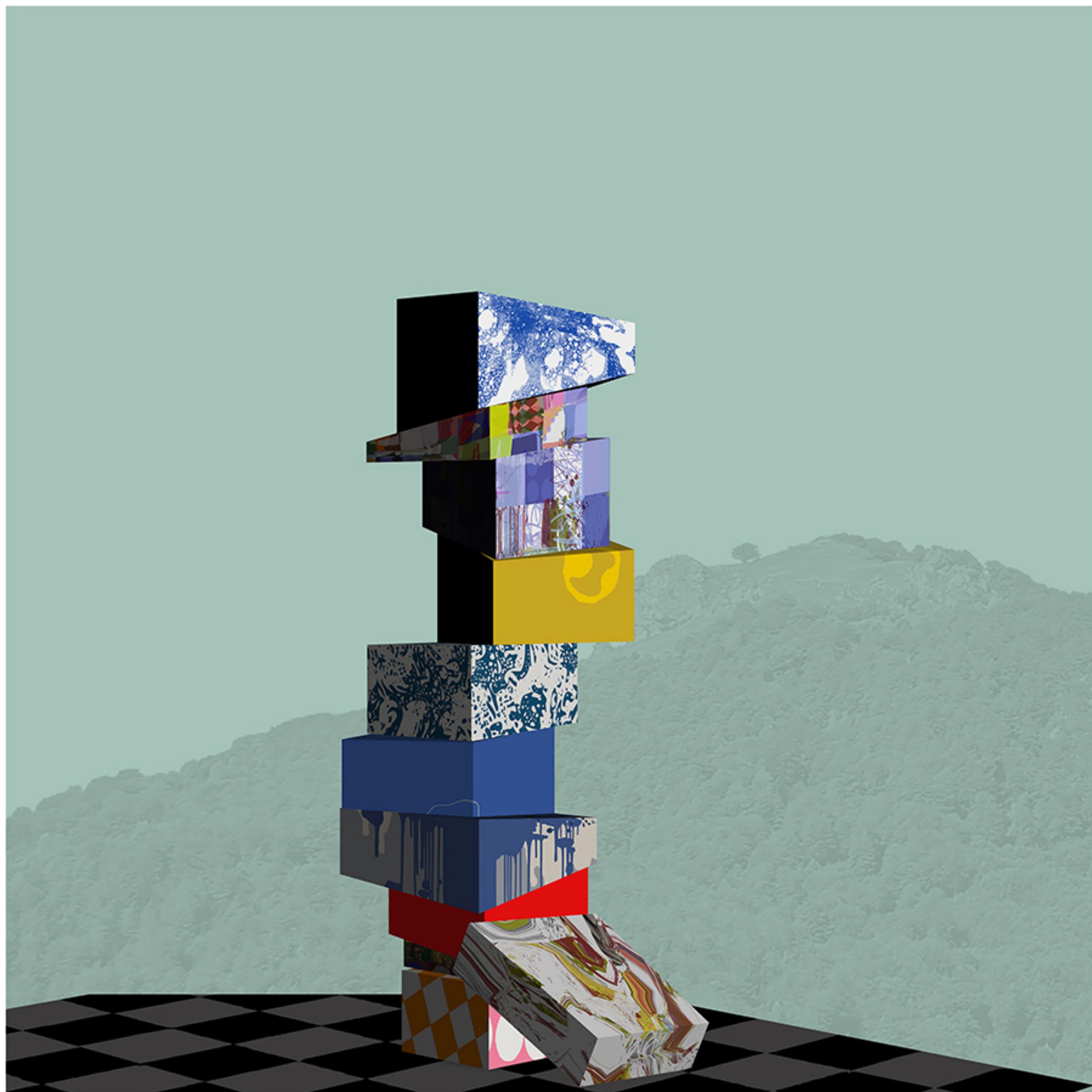
La légèreté du matériel aussi. Quelle liberté de pouvoir stocker son travail sur une minuscule clé USB plutôt que de remplir des garages de toiles inachevées! C'est aussi la possibilité d'essayer une infinité de combinaisons avant de choisir une image.

L'univers du code informatique est un monde à la fois immense et rassurant: immense parce qu'on n'a jamais fini d'apprendre, rassurant parce que tout y est logique.

Ce qui retient surtout mon intérêt, c'est la possibilité de laisser une place au hasard. En utilisant la fonction "random()" en divers points de mes programmes, je laisse des portes ouvertes à l'inattendu, à la nouveauté»..







«vanité, 15 octobre 2024, 14h26», estampe numérique, 45 x 45 cm, 5 ex.

«La contingence me fascine. Il n'y a pas toujours de raison pour que les choses soient comme elles sont.

Cependant mes images sont construites. En fait, je cherche un équilibre entre hasard et structure. Laisser le hasard s'exprimer au sein d'une construction qui, elle, est parfaitement déterminée.

L'idée de départ qui m'a conduit de la peinture au numérique en 2003 est le rêve d'une "Machine à Peindre" qui produirait des images que j'aurais pu peindre. En partant de dessins que j'ai faits à la main, j'ai imaginé un programme qui imite mes compositions, mais y ajoute une part de hasard dans le choix des couleurs, de motifs, d'emplacements, etc.»







### Charles Giulioli

est né à Paris en 1954. Il pratique l'art numérique depuis 2003, crée des estampes, des oeuvres génératives et des sculptures numériques. Dans l'espace public, il a réalisé des œuvres pour des aéroports, théâtres, halls d'entreprises, etc. À 25 ans, après un diplôme d'ingénieur de l'Ecole Centrale, il choisit la peinture. Depuis lors, il vit de son art, suivant

un itinéraire artistique, qui l'a mené des perspectives des débuts aux œuvres aléatoires actuelles, de Paris, à New-York puis San Francisco et enfin Toulouse.

Il s'intéresse aux nouvelles technologies, au code informatique, à l'intelligence artificielle mais aussi aux techniques de la peinture et de l'estampe. Il développe ses propres logiciels depuis 2003.

Il a réalisé de nombreuses fresques murales, interventions événementielles et commandes privées et publiques.

Deux de ses œuvres ont été acquises par le Centre National Georges Pompidou à Paris.

**réalisations grands formats:** CNES (Toulouse), Los Angeles Airport, Fairmont Hôtel (San José, Californie), Théâtre Municipal de Montauban, Siemens (Toulouse), Abbott Médical (Paris), Vysis (Le Faget), Zénith de Toulouse, Aqualudia (Muret)

Toujours à la recherche d'un équilibre entre structure et expression libre, fasciné par l'omniprésence du hasard dans la nature et dans la vie humaine, il développe une œuvre sans cesse renouvelée entre structuration mathématique et jubilation de la couleur.

<https://giulioli.com>  
@charlesgiulioli



 06.18.97.66.19

 [cgiulioli@gmail.com](mailto:cgiulioli@gmail.com)

 TOULOUSE

 <https://giulioli.com>

 [@charlesgiulioli](https://www.instagram.com/charlesgiulioli)

 <https://vimeo.com/charlesgiulioli>