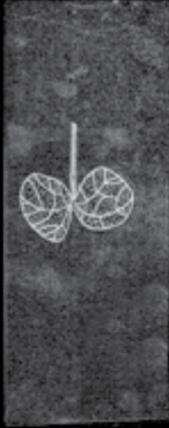
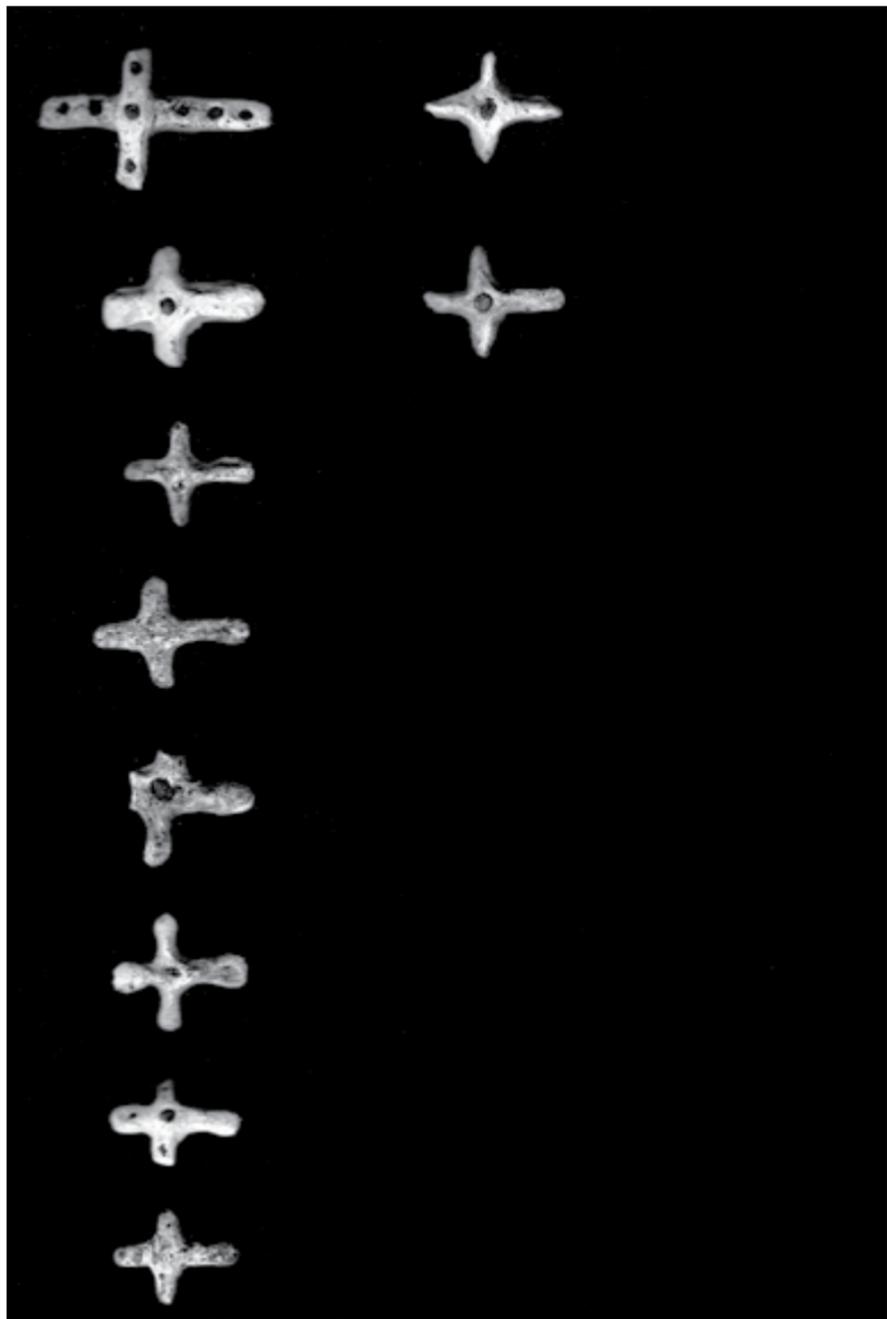
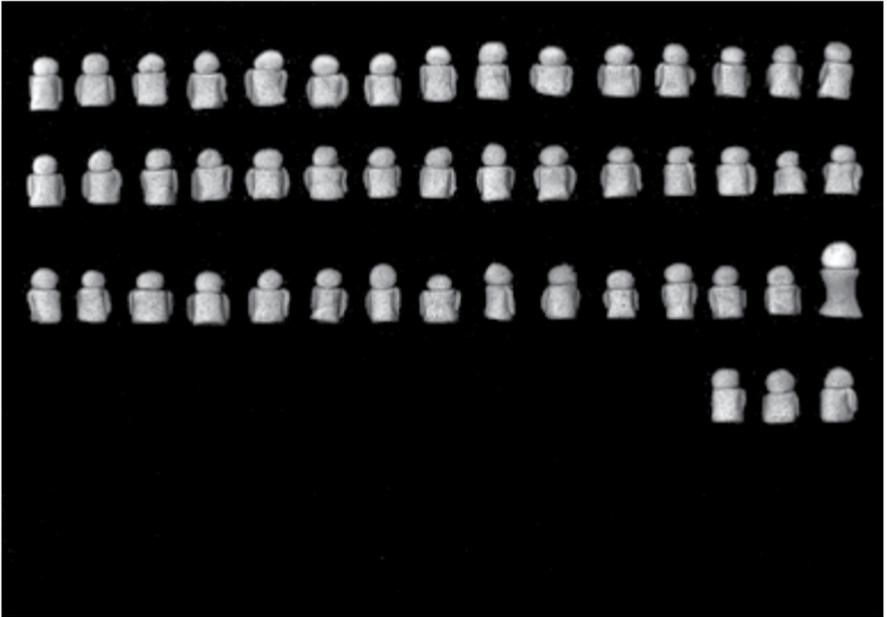
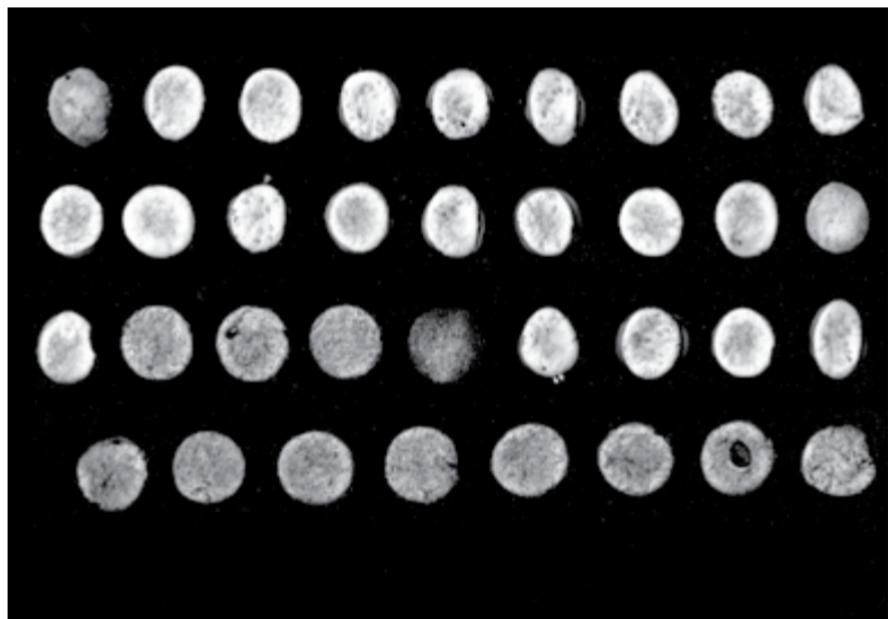
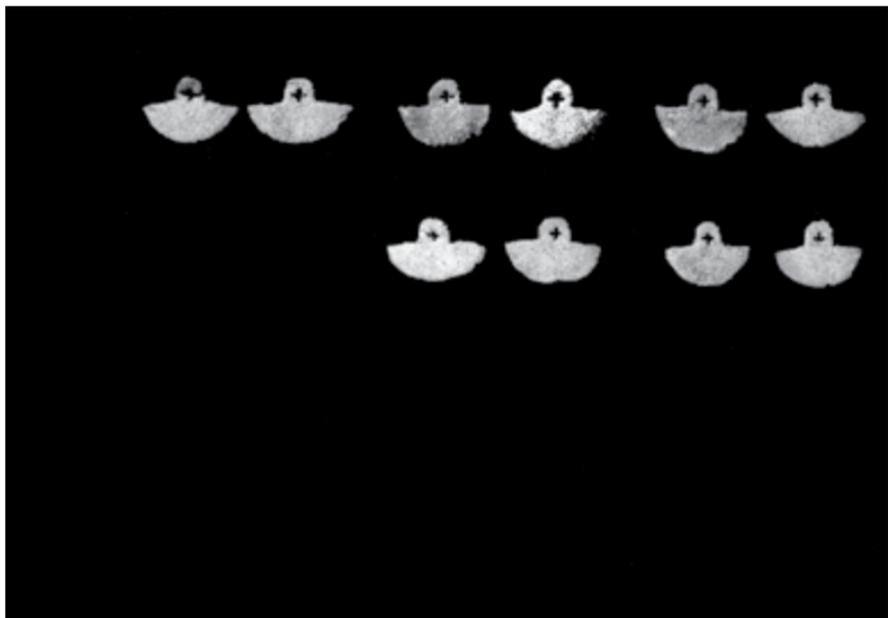


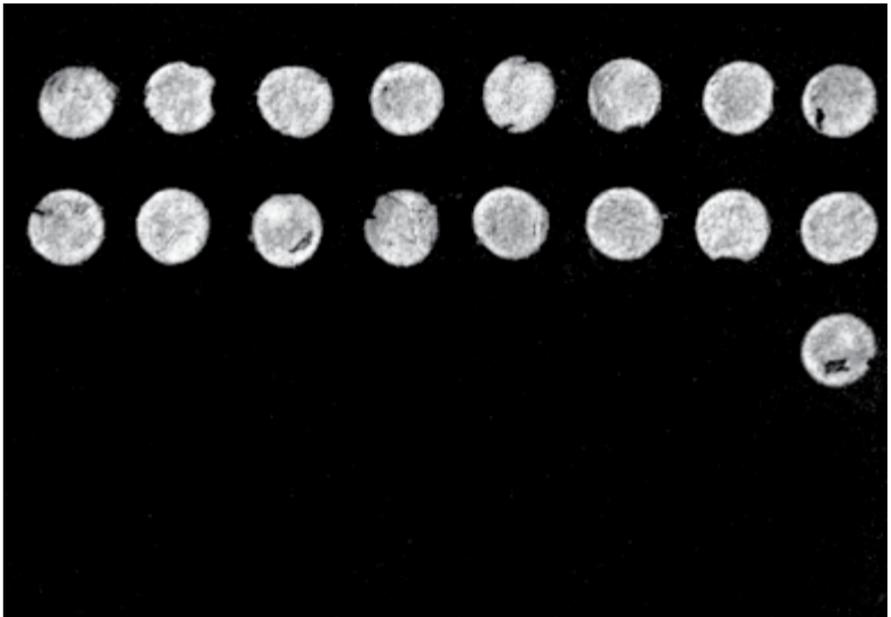
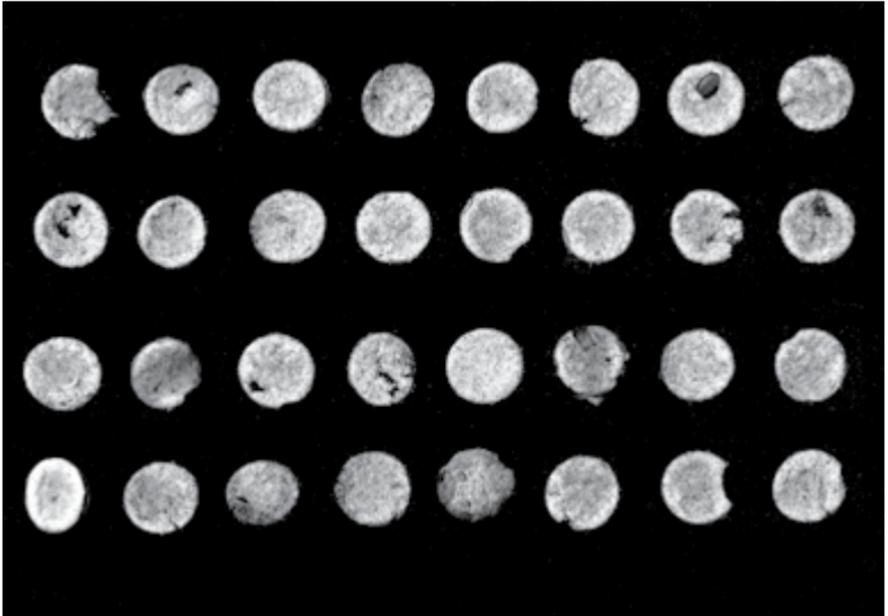
Toiles sérigraphiées 16.1384.30

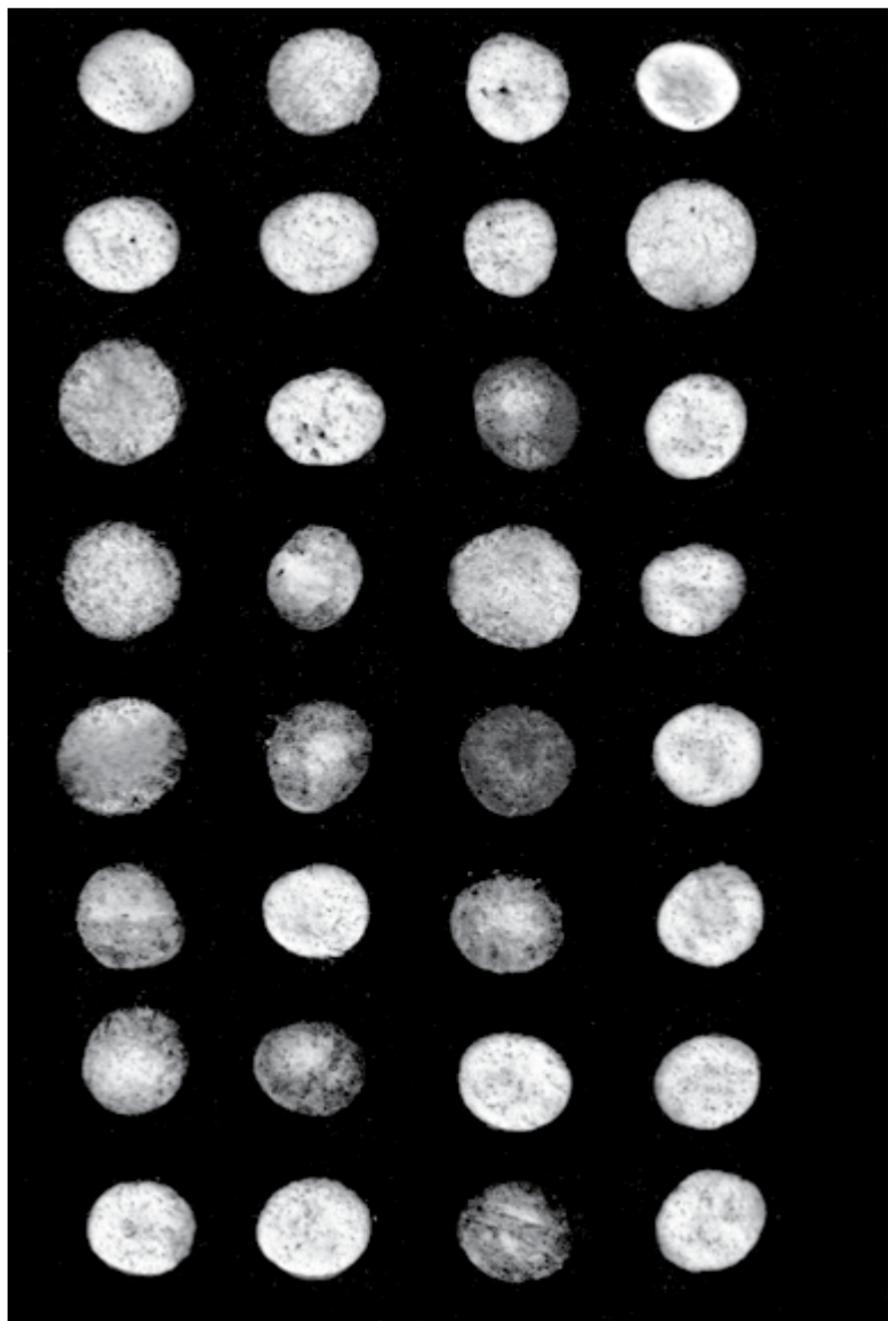


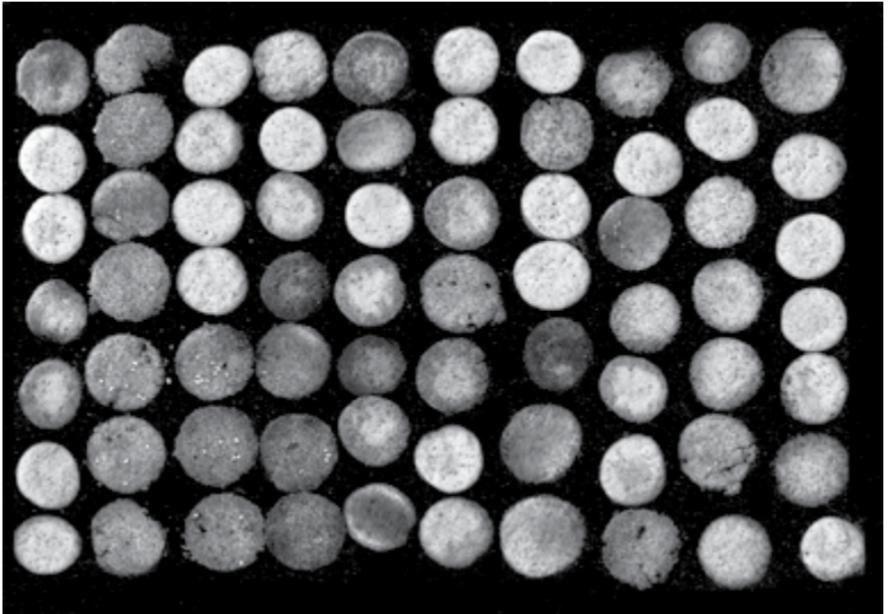
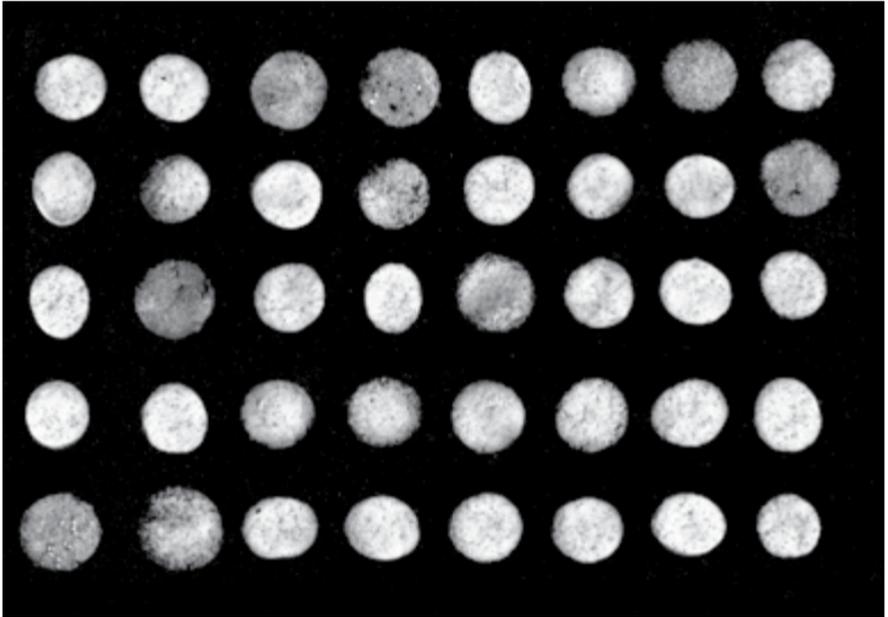


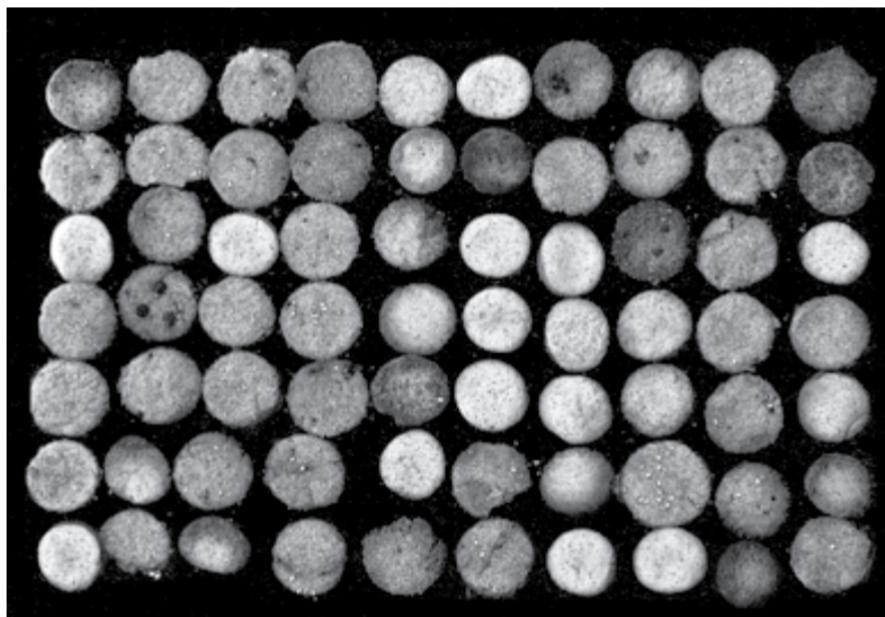
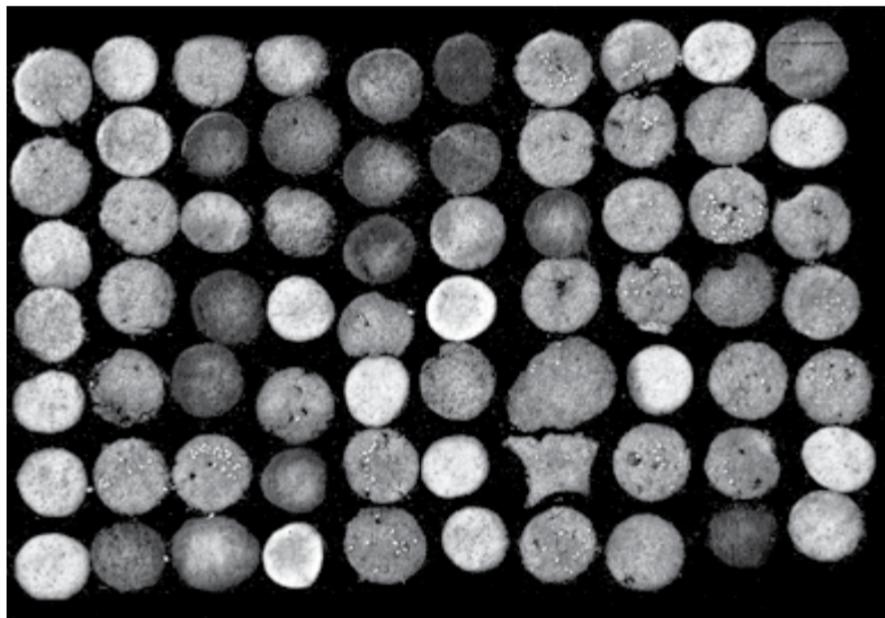


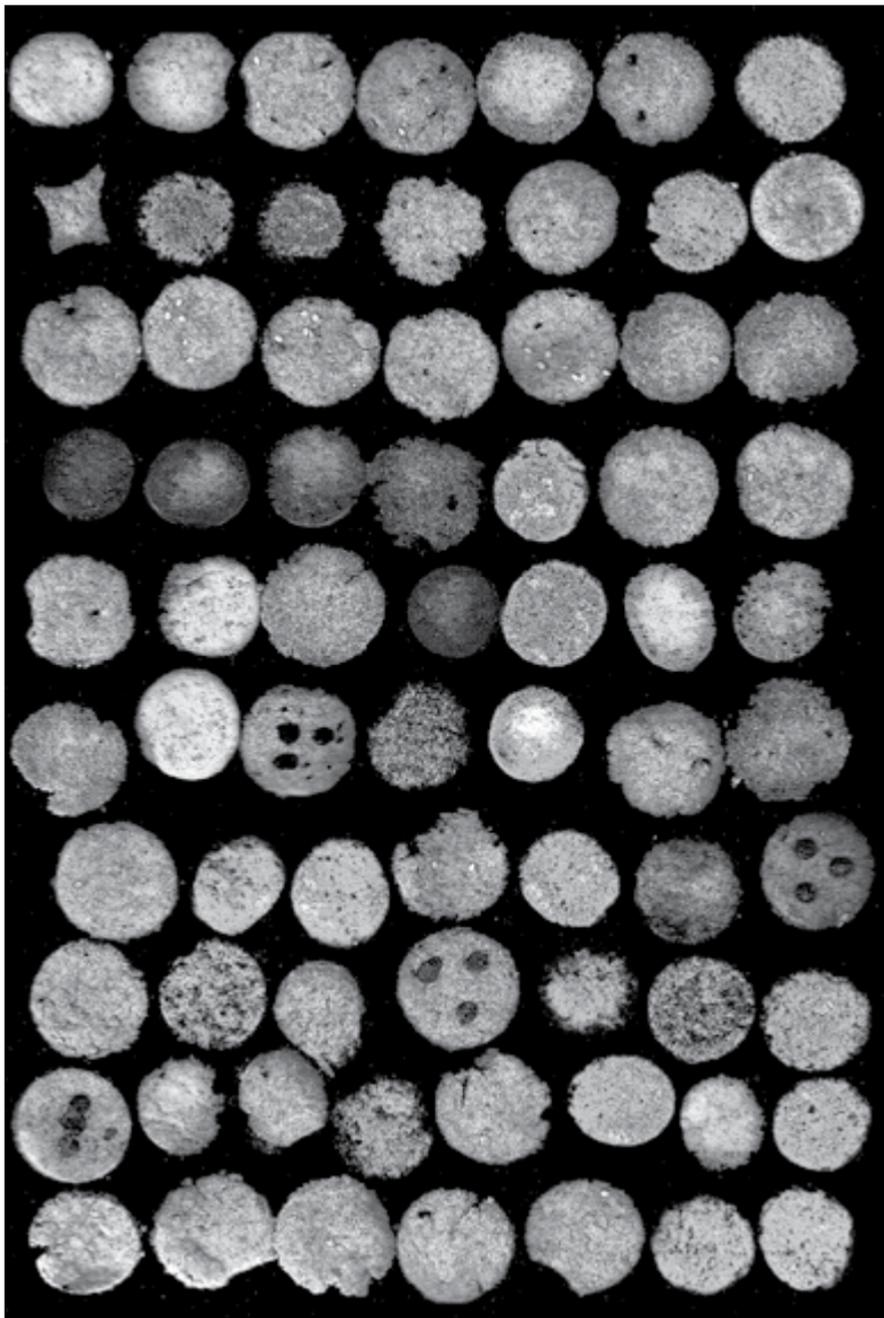


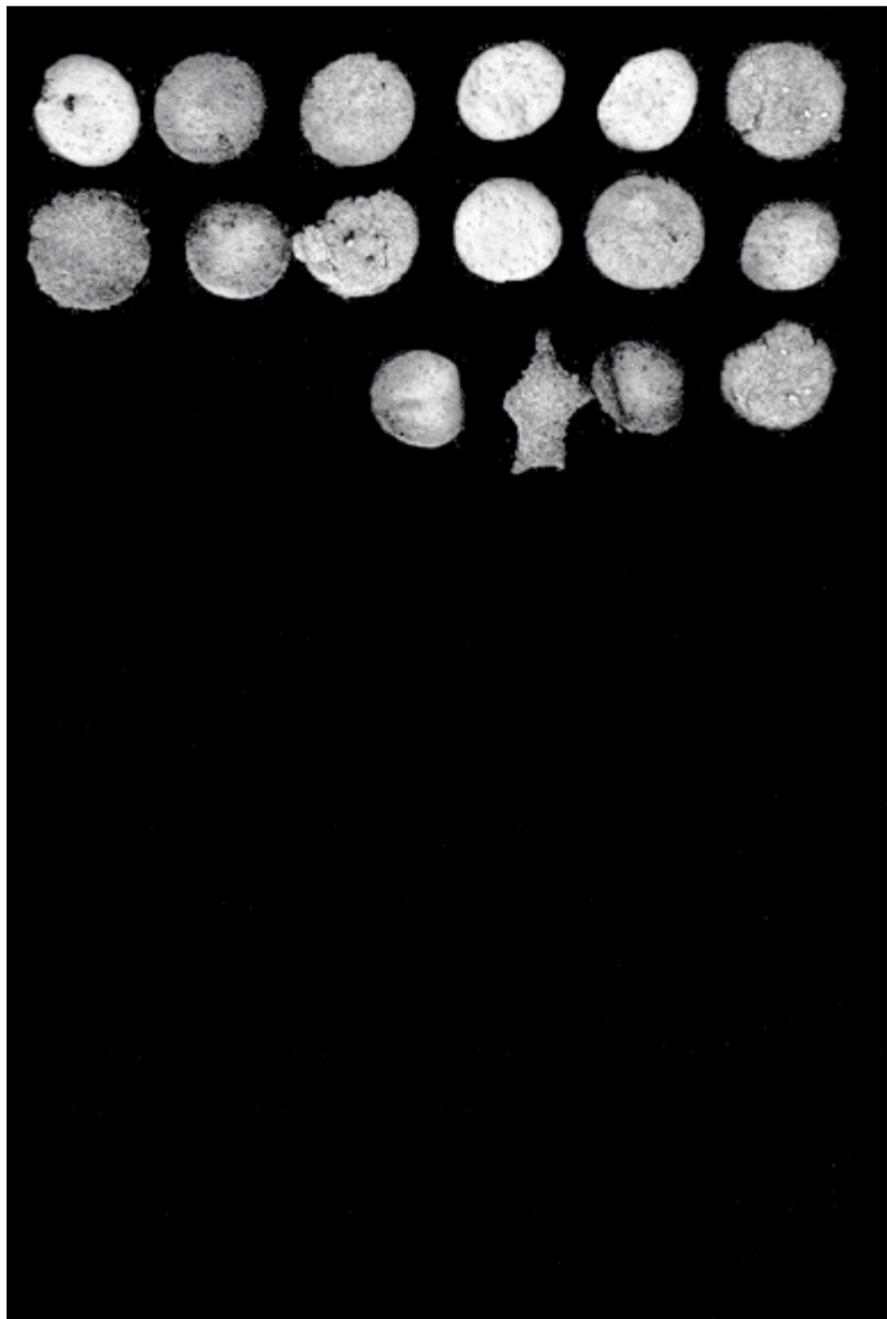


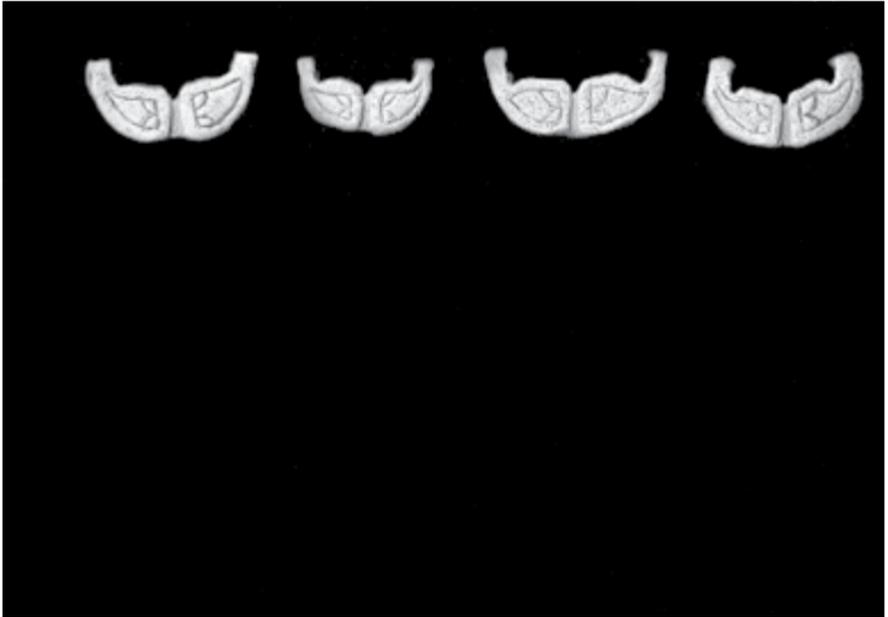


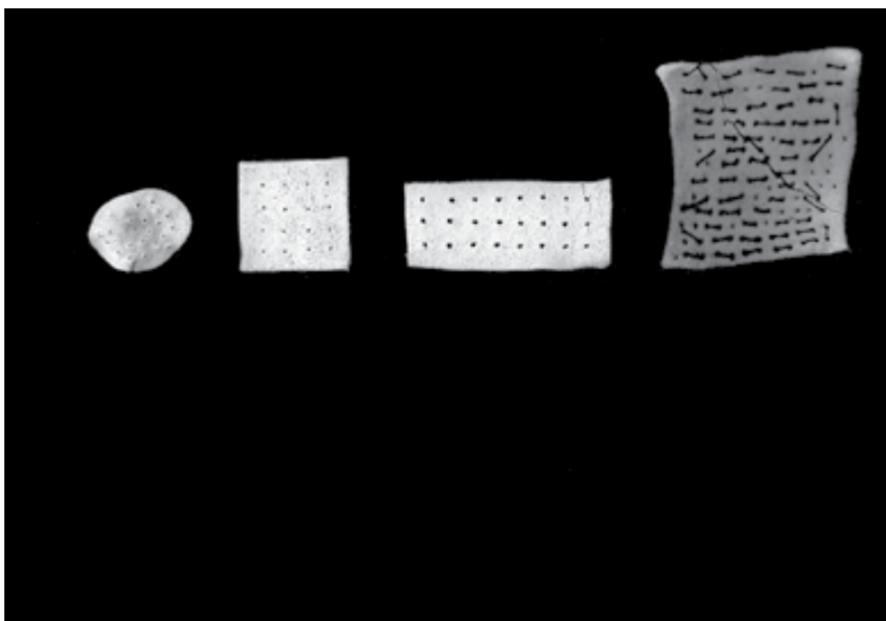


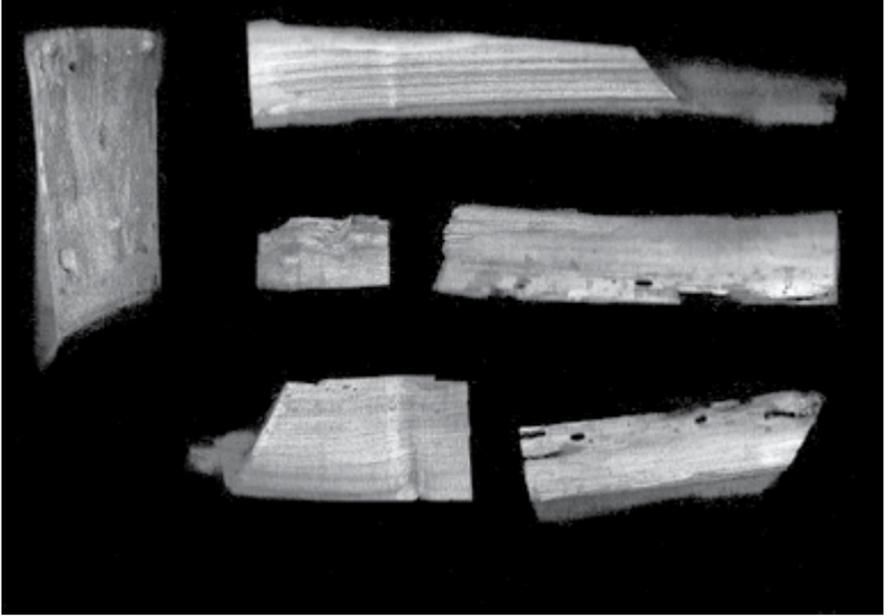
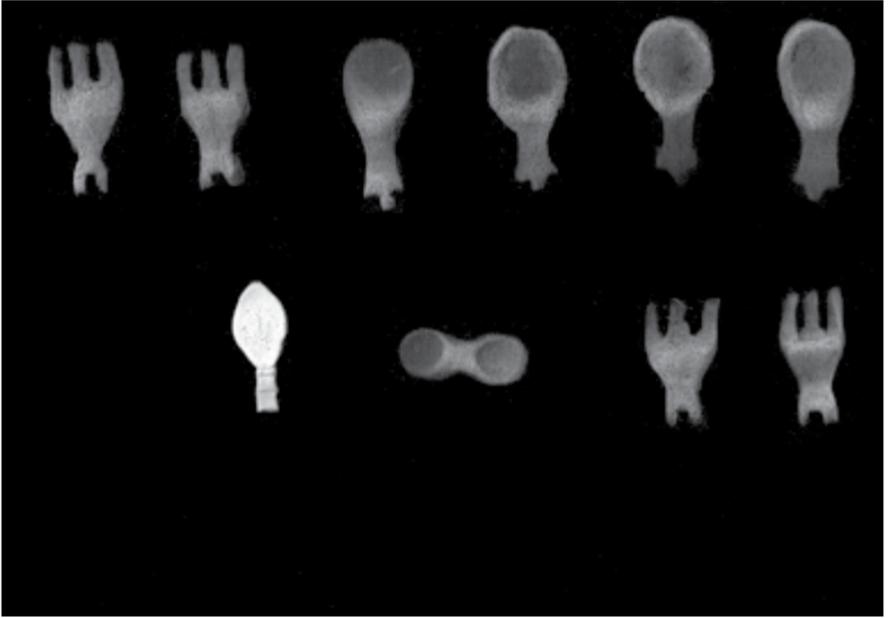




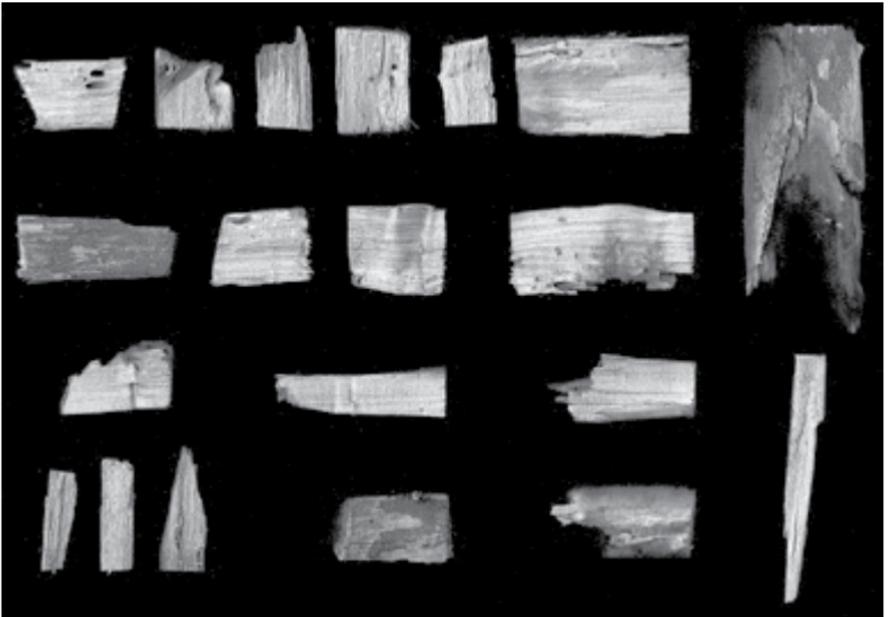


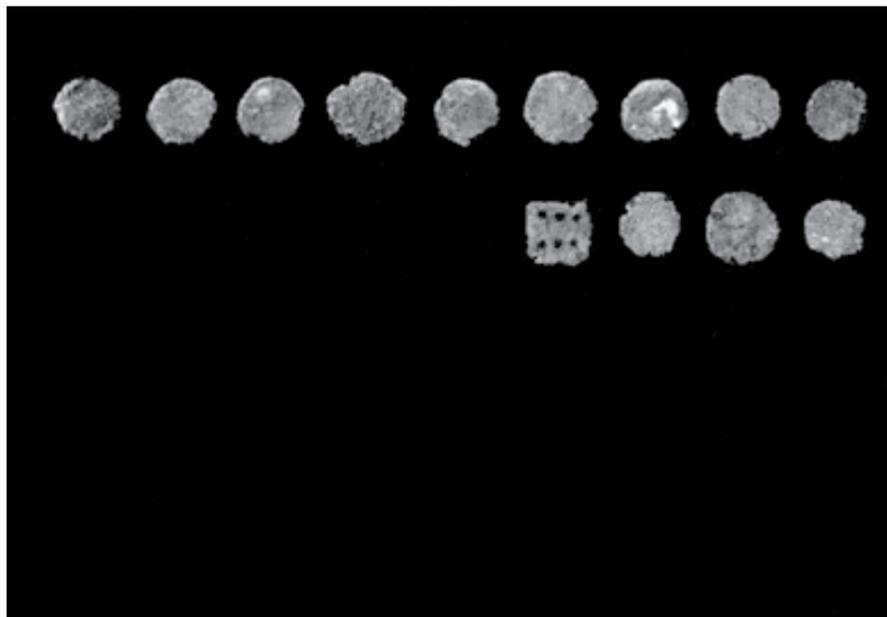


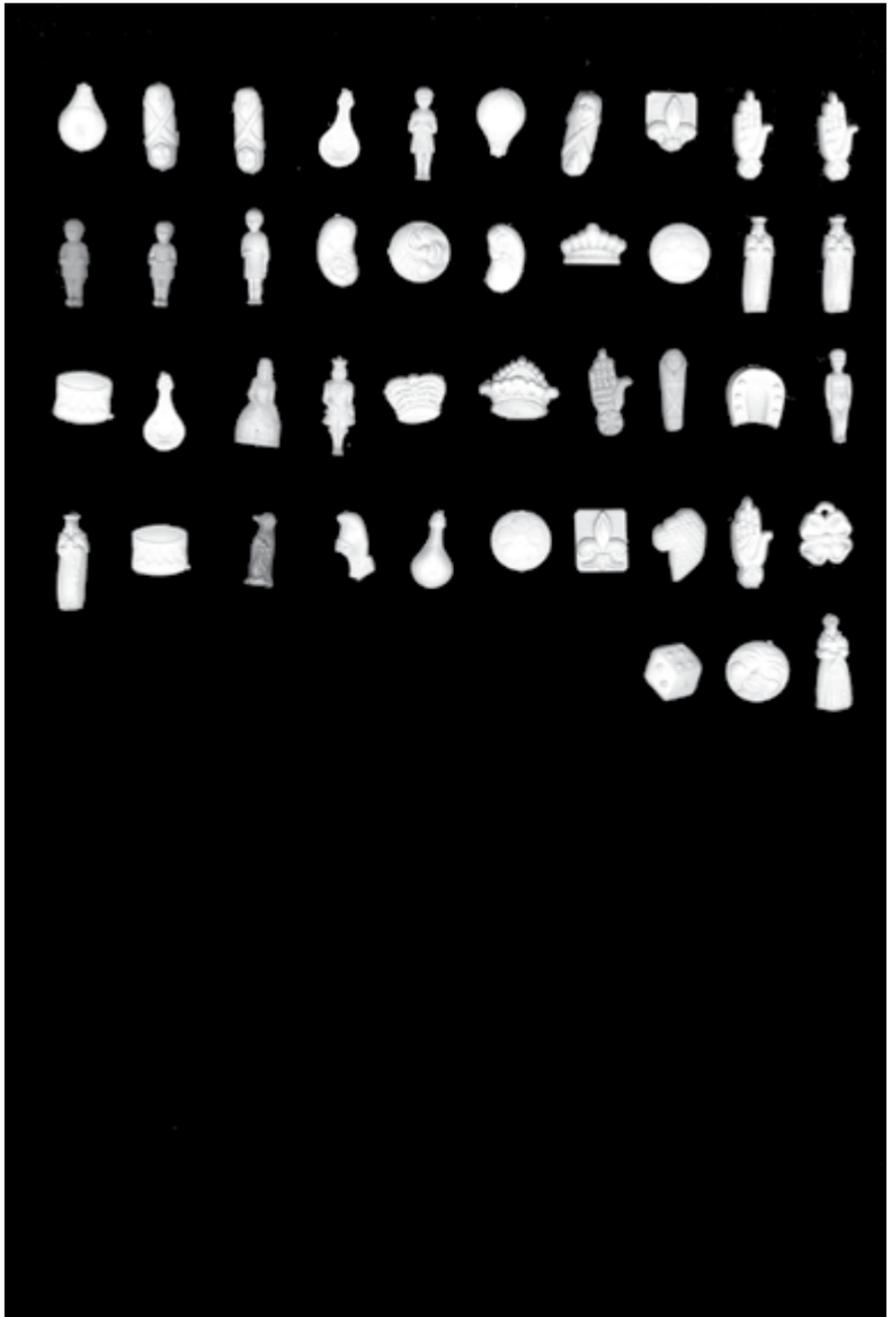


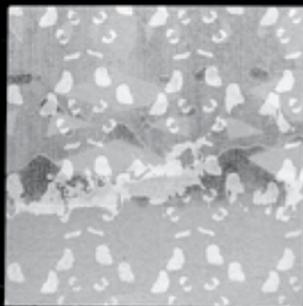
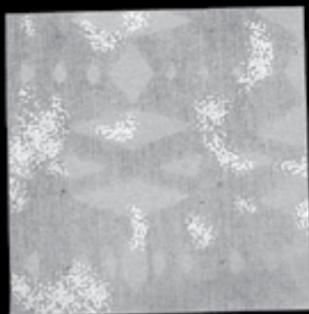
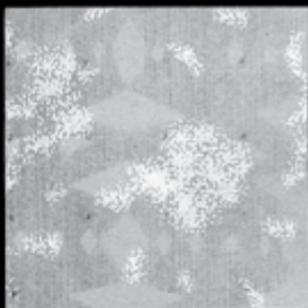


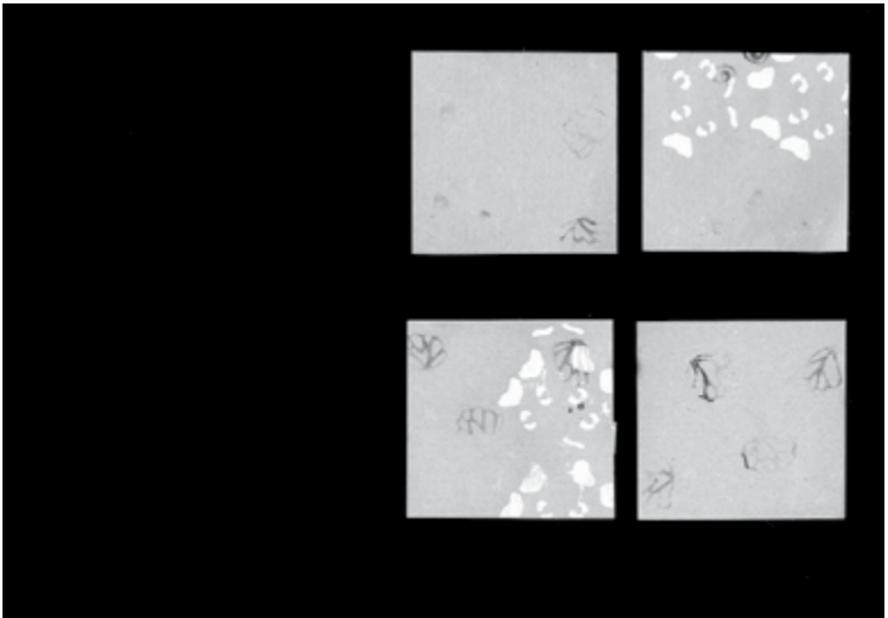
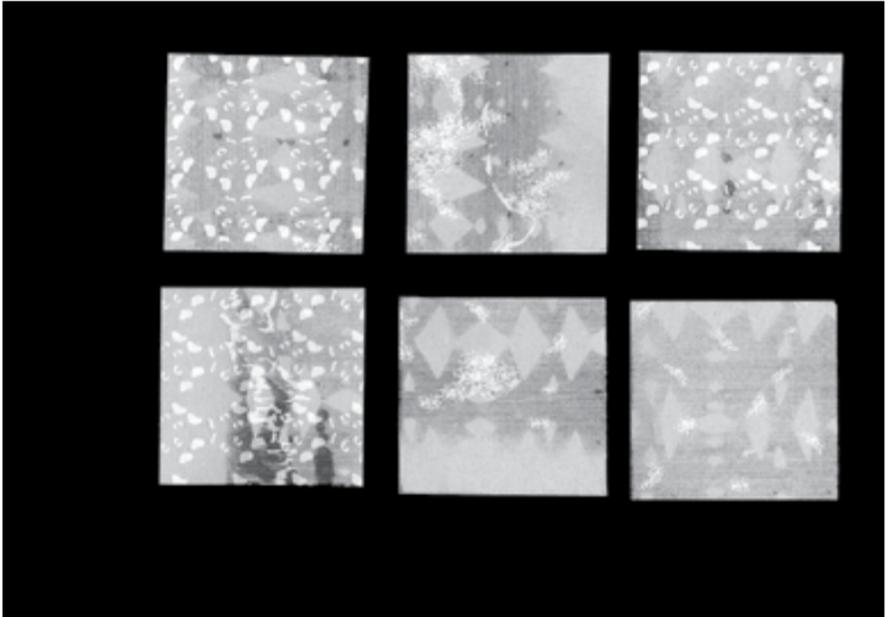


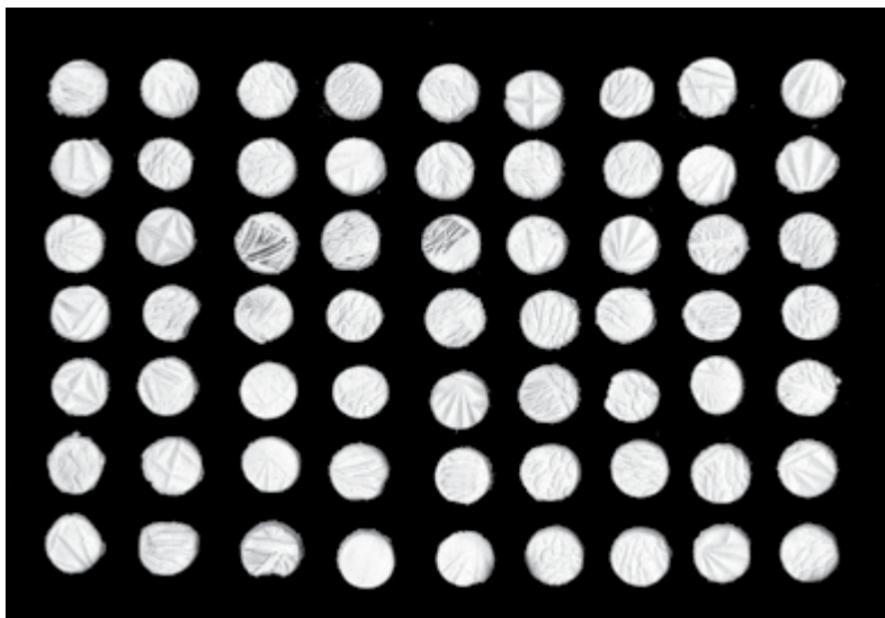
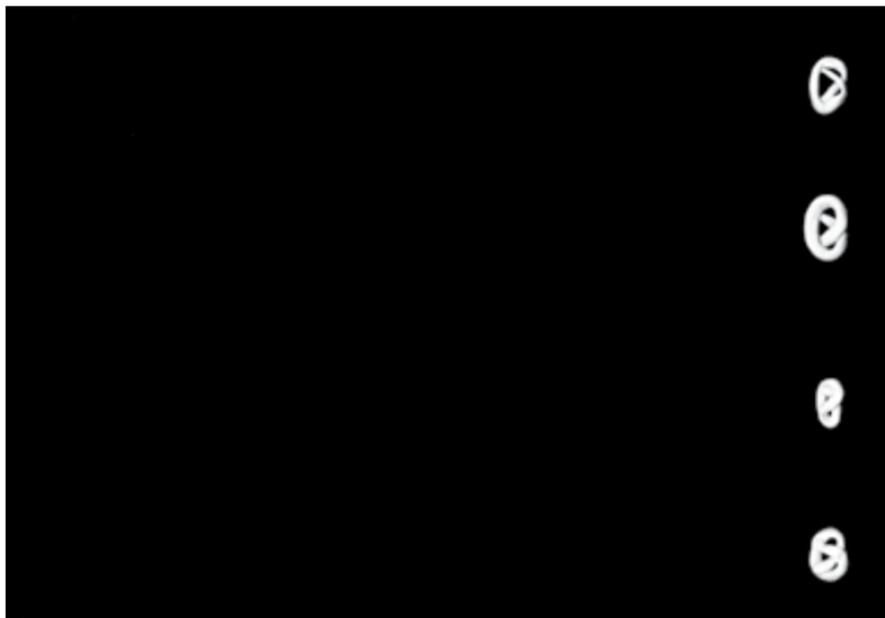


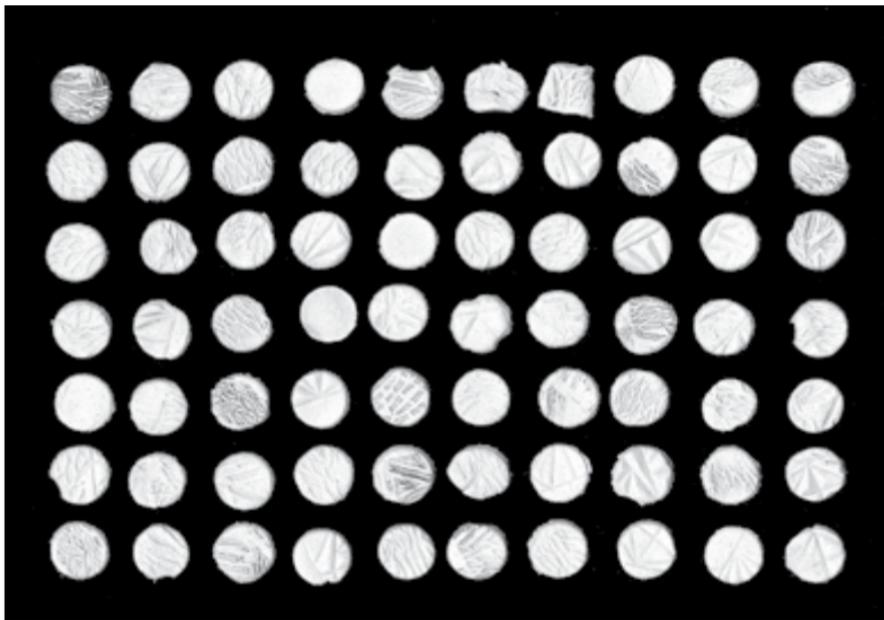
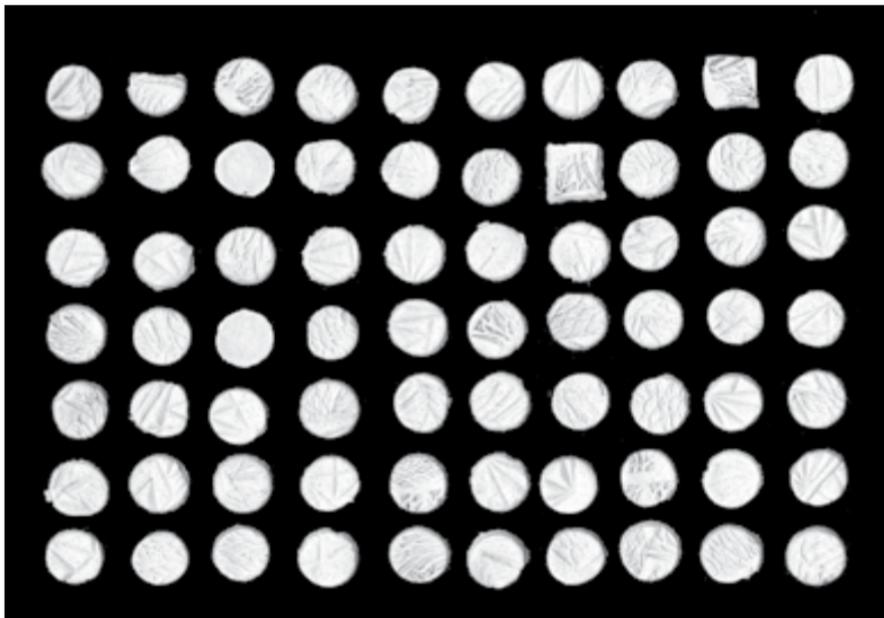


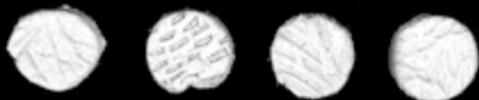


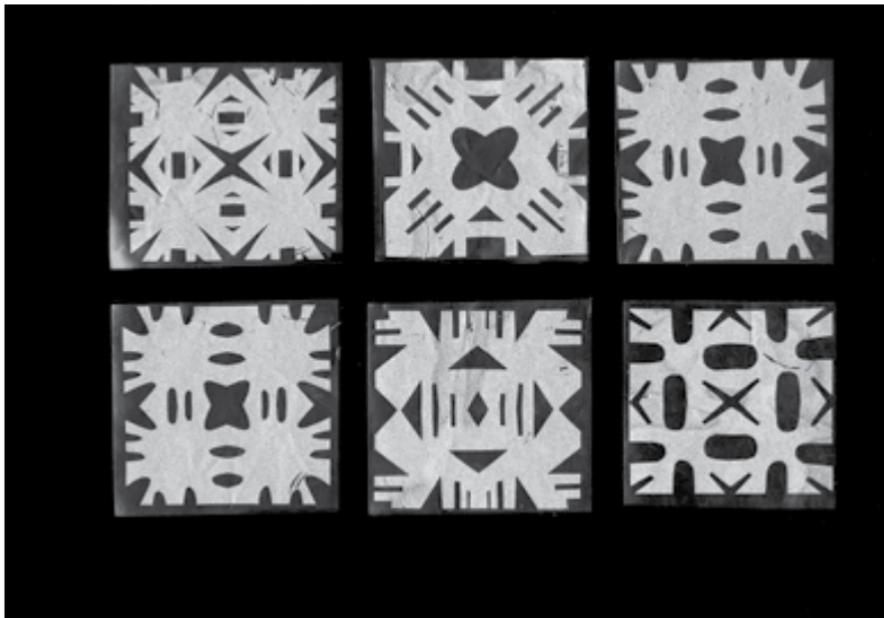
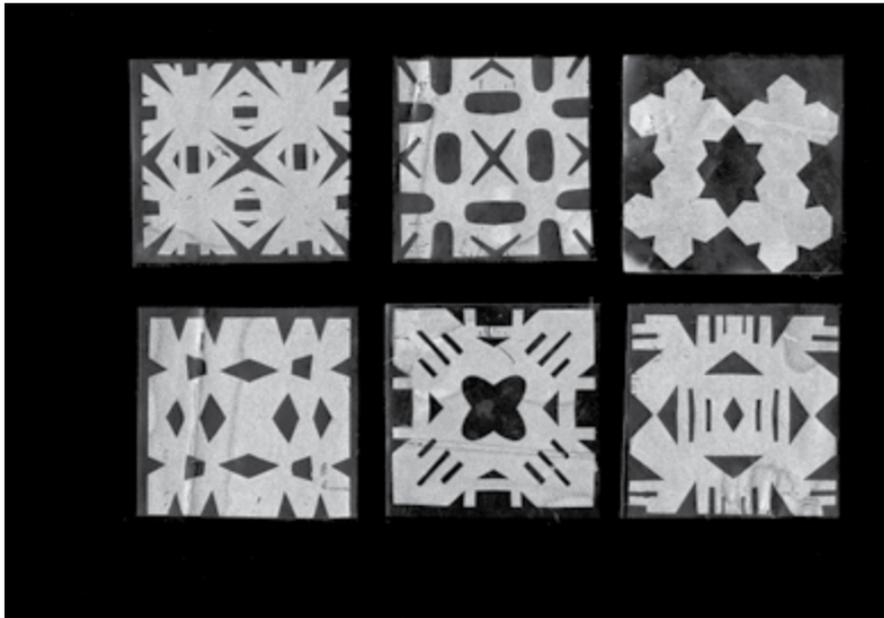


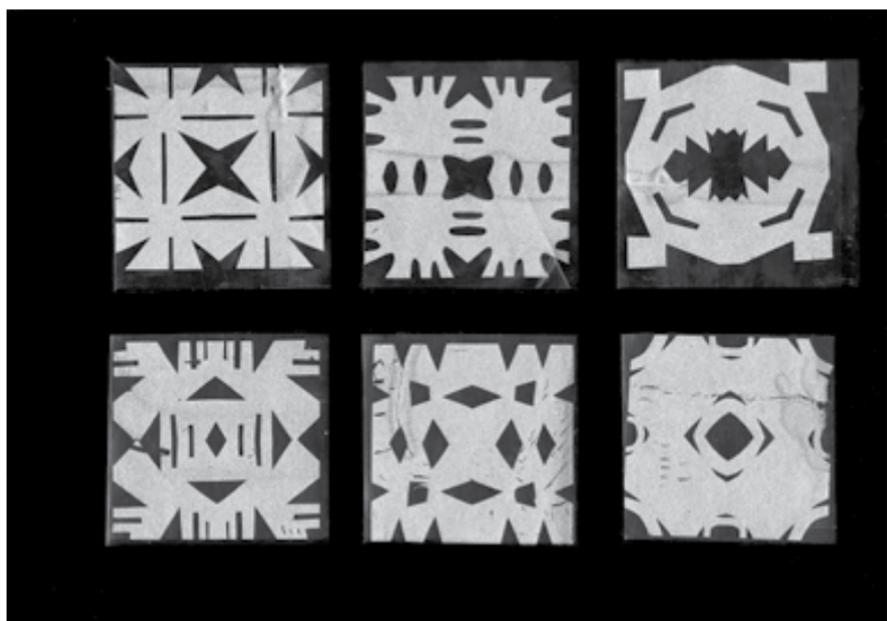
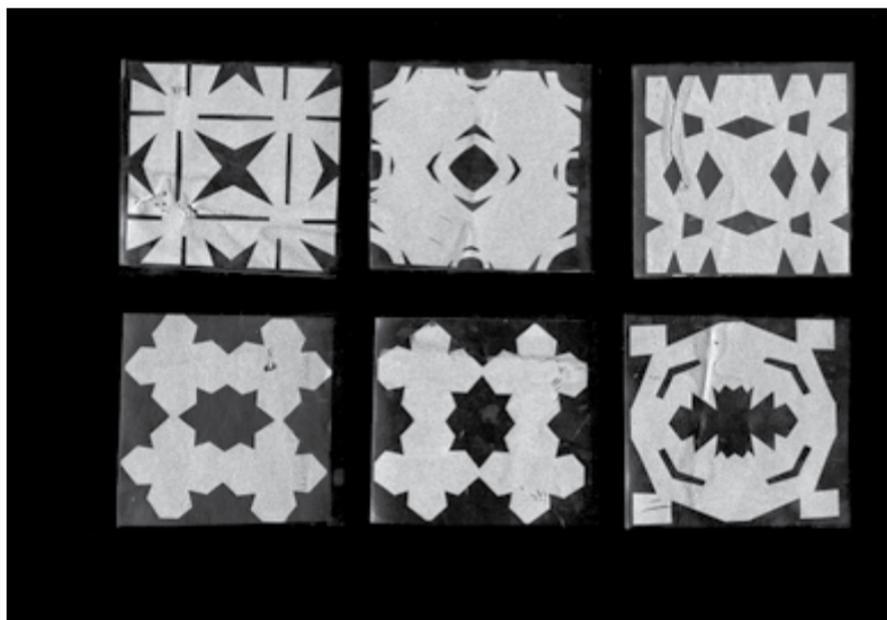


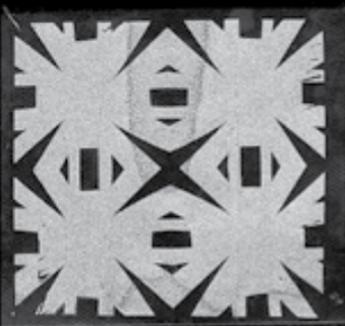
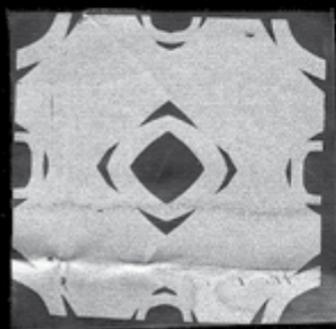


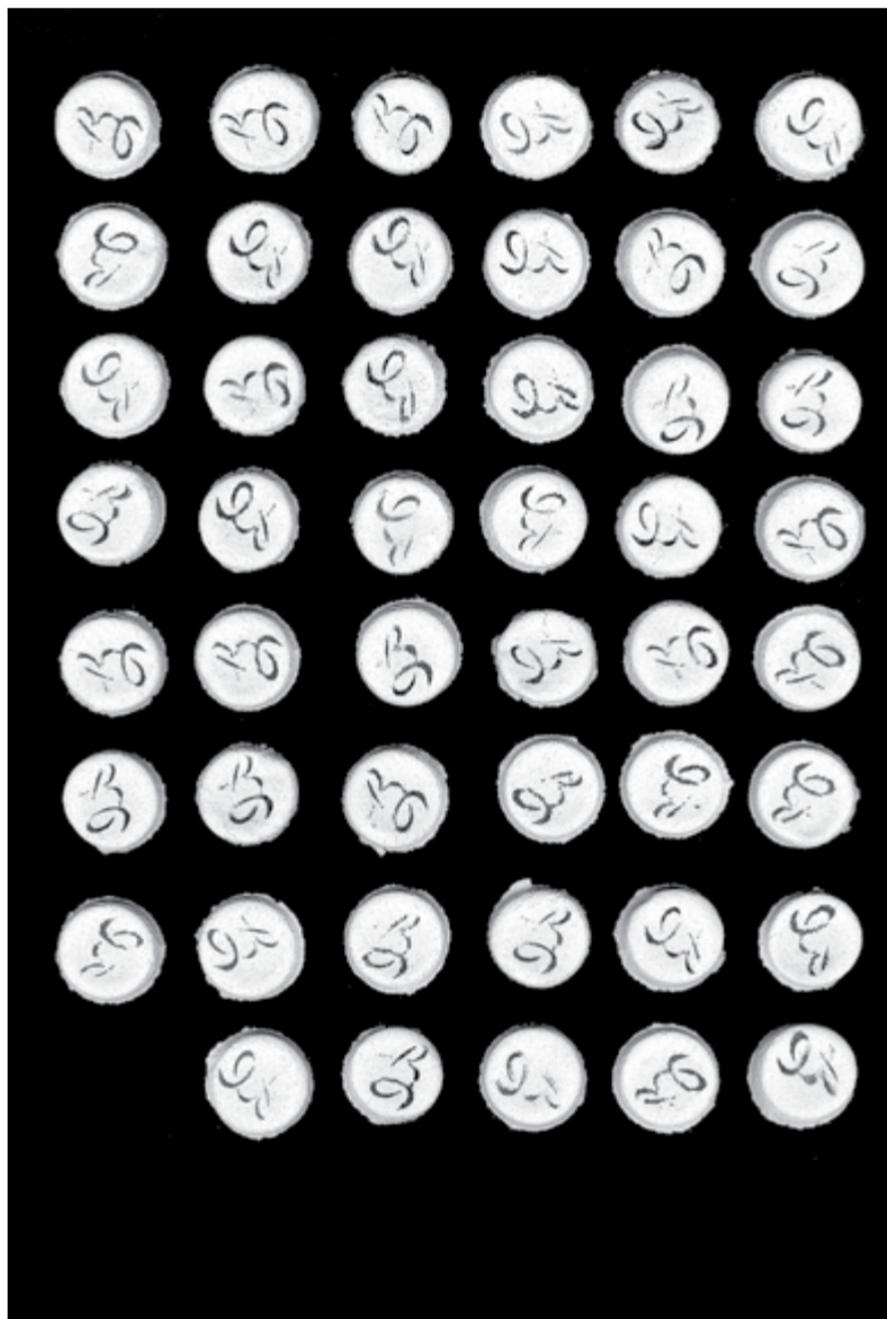


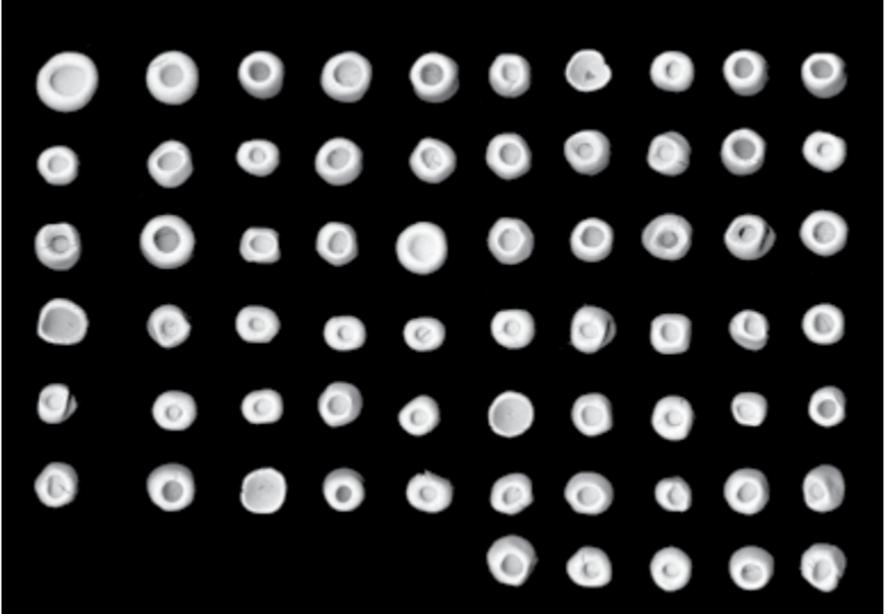
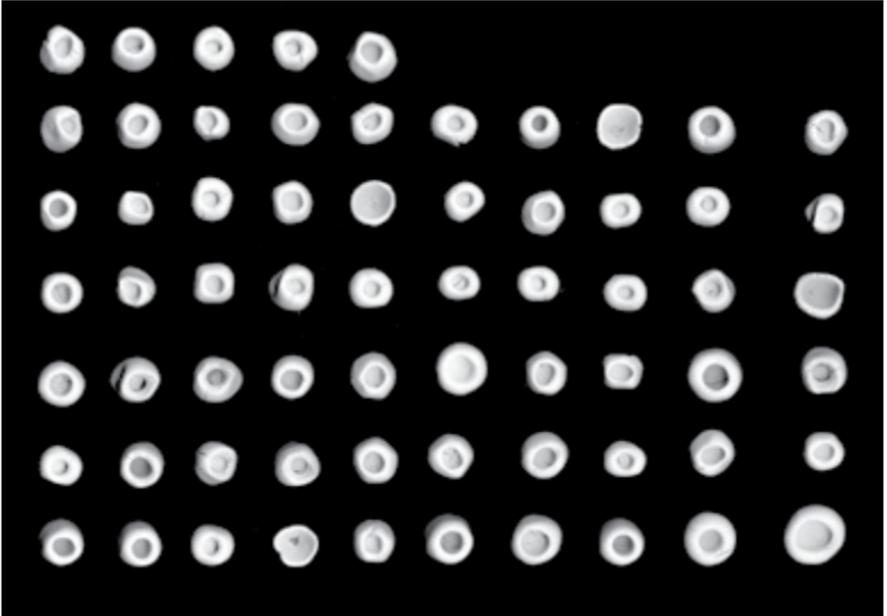


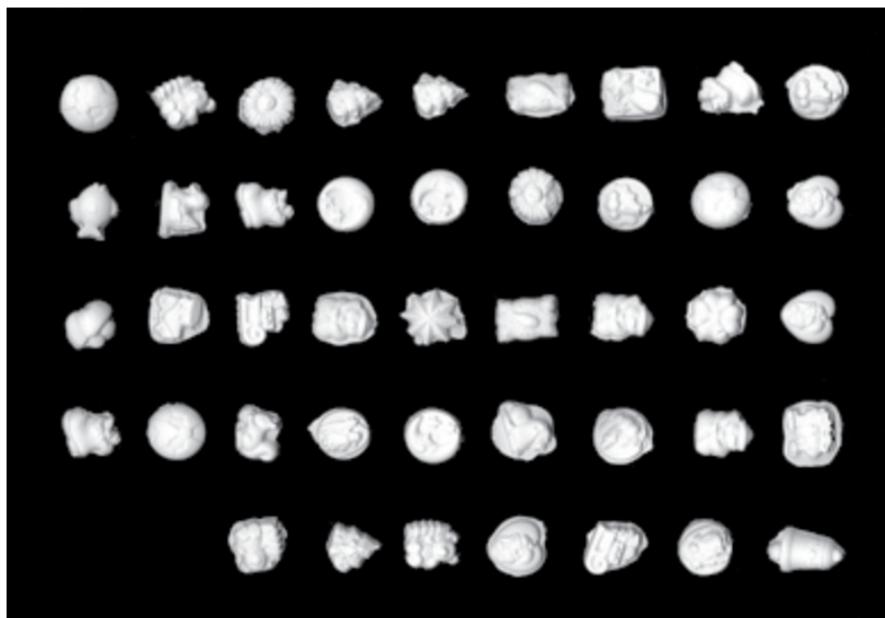
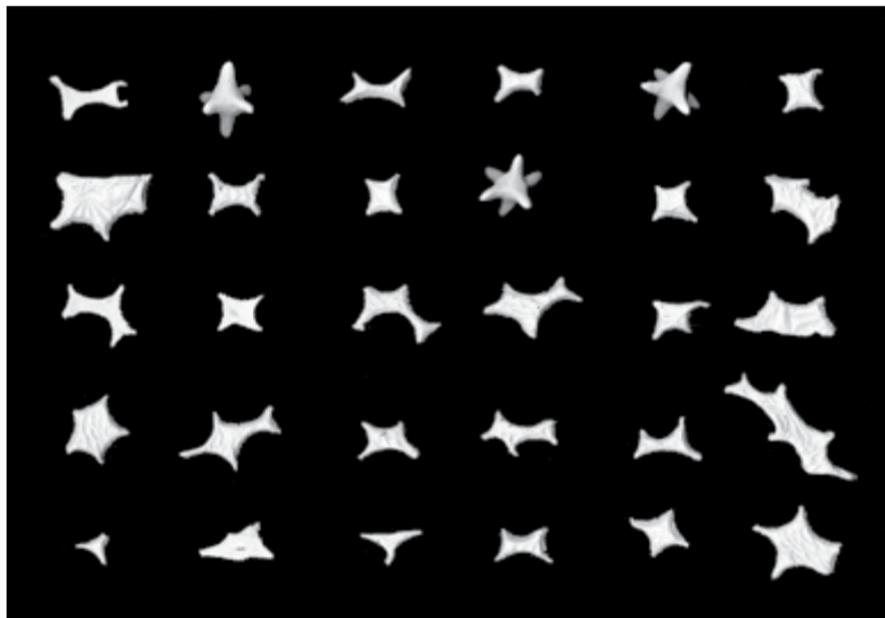


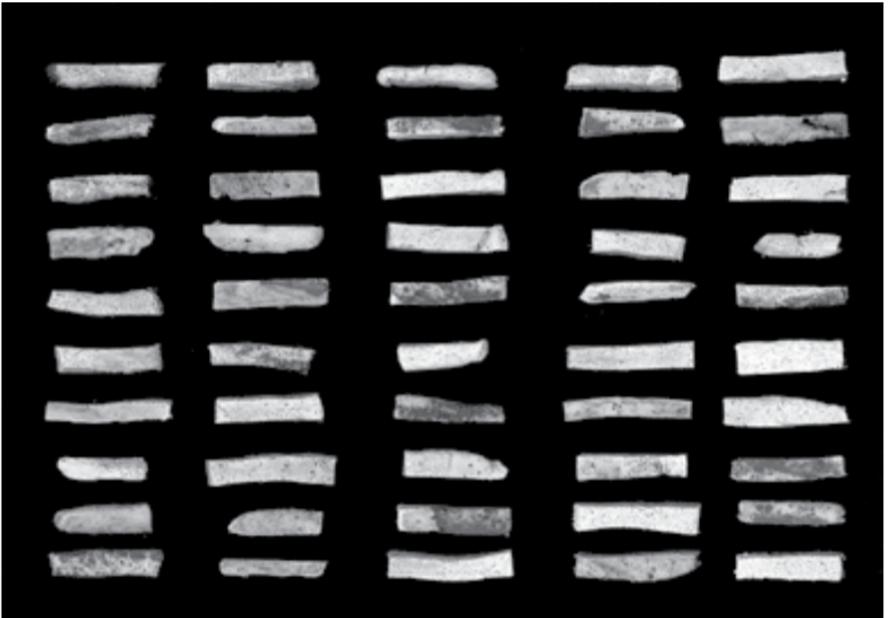
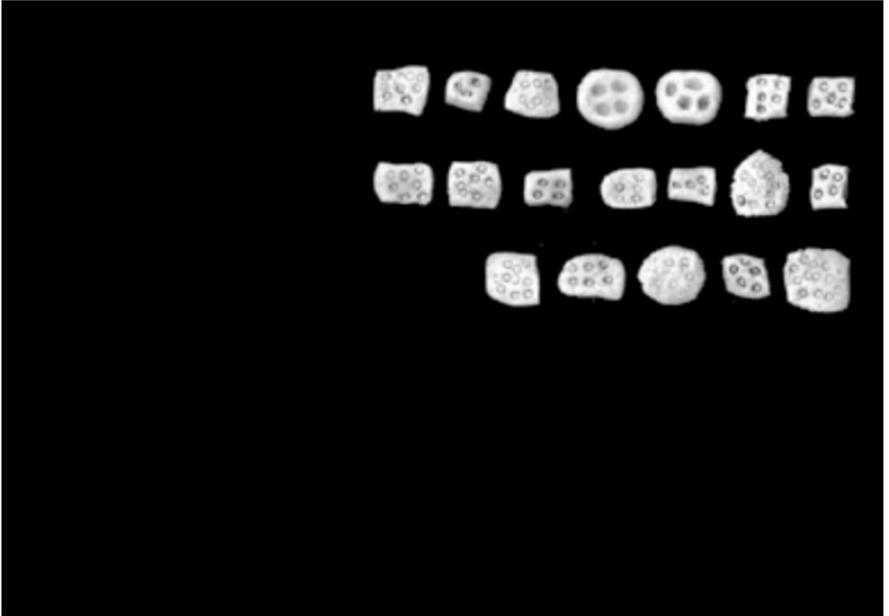


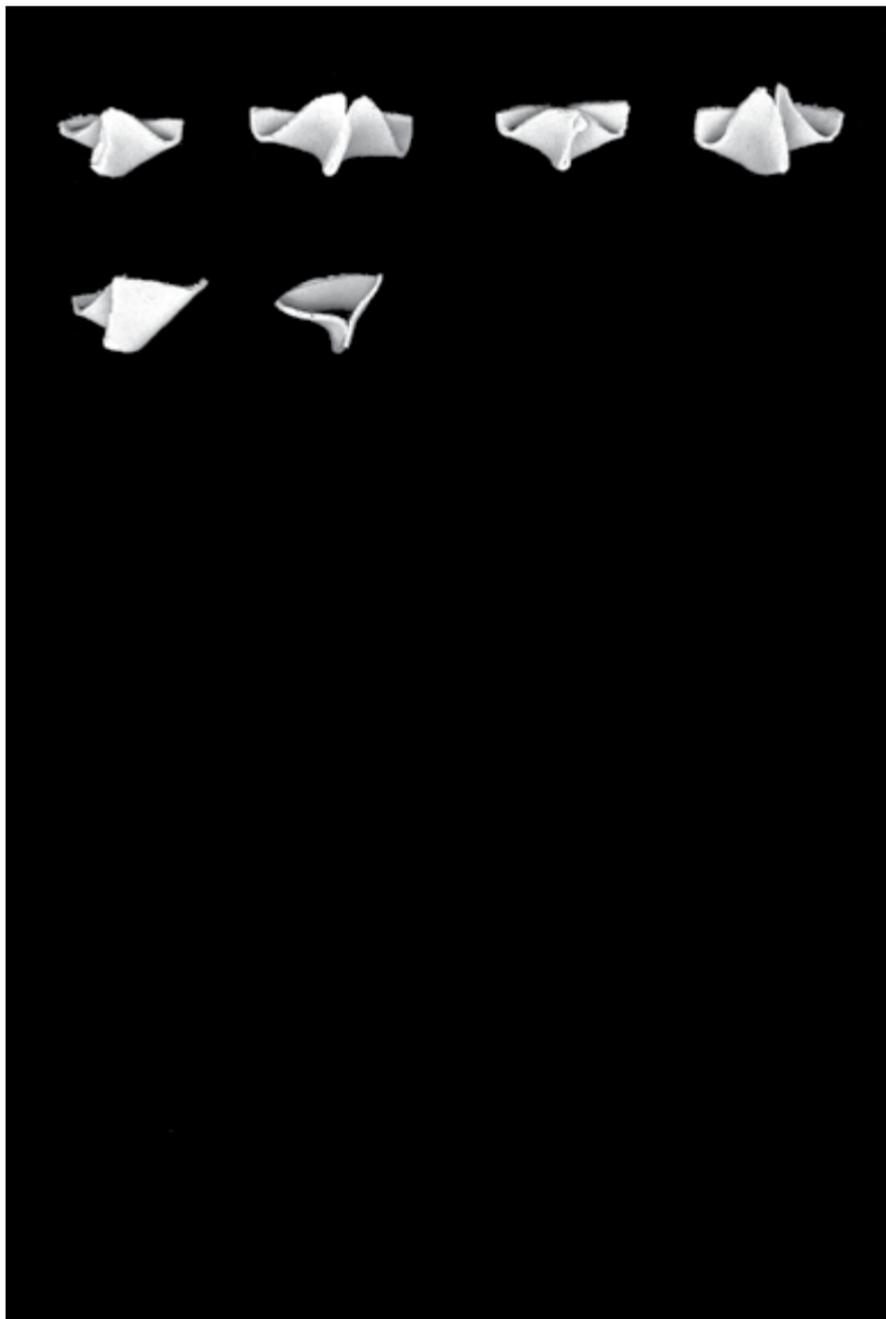


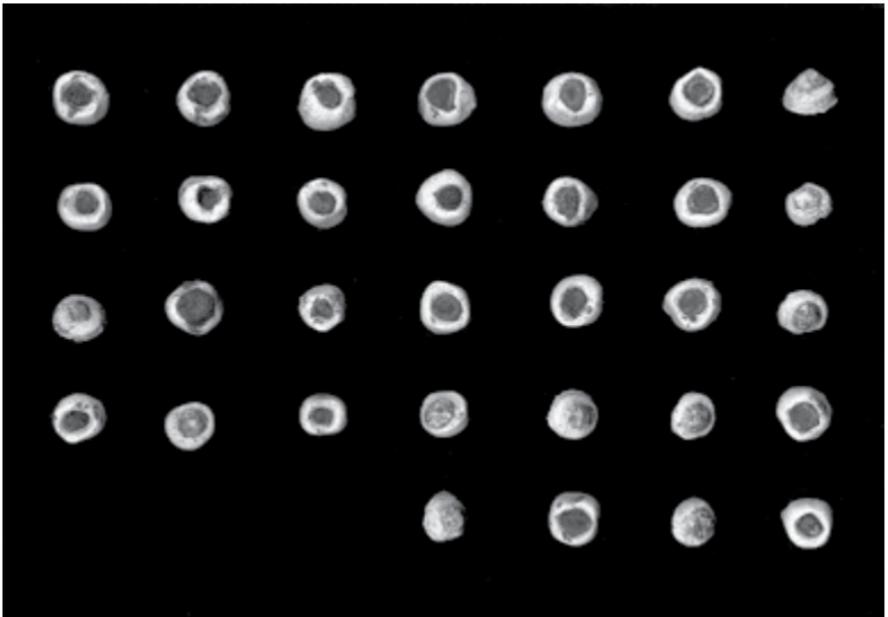
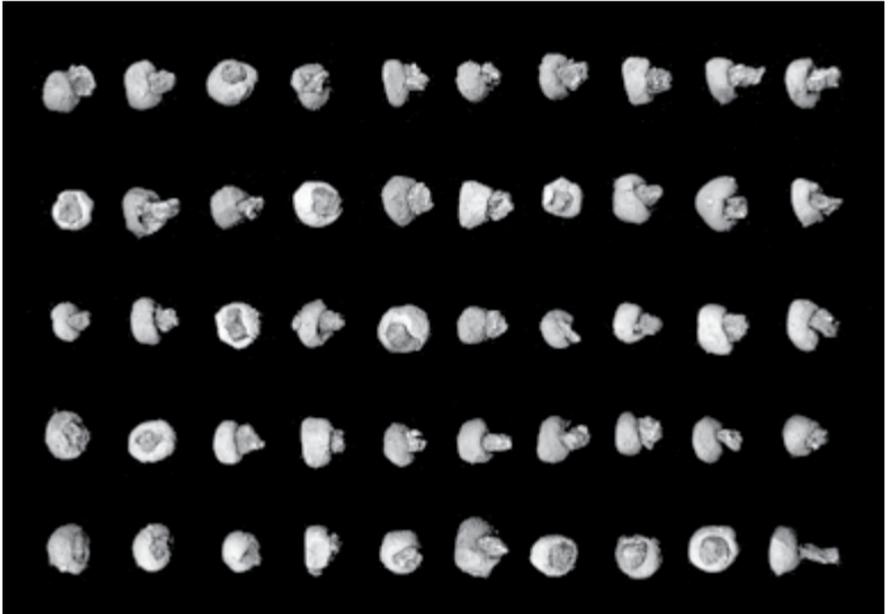


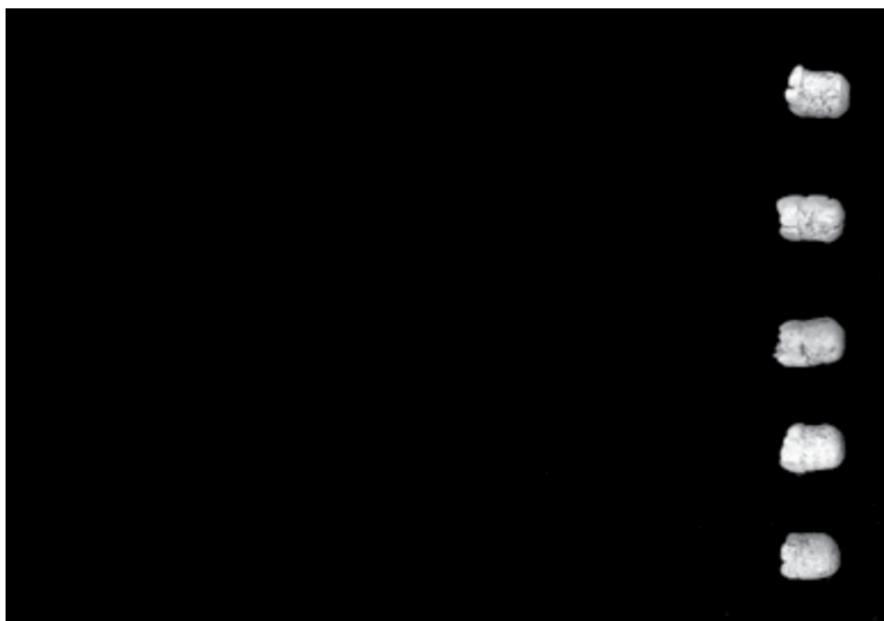
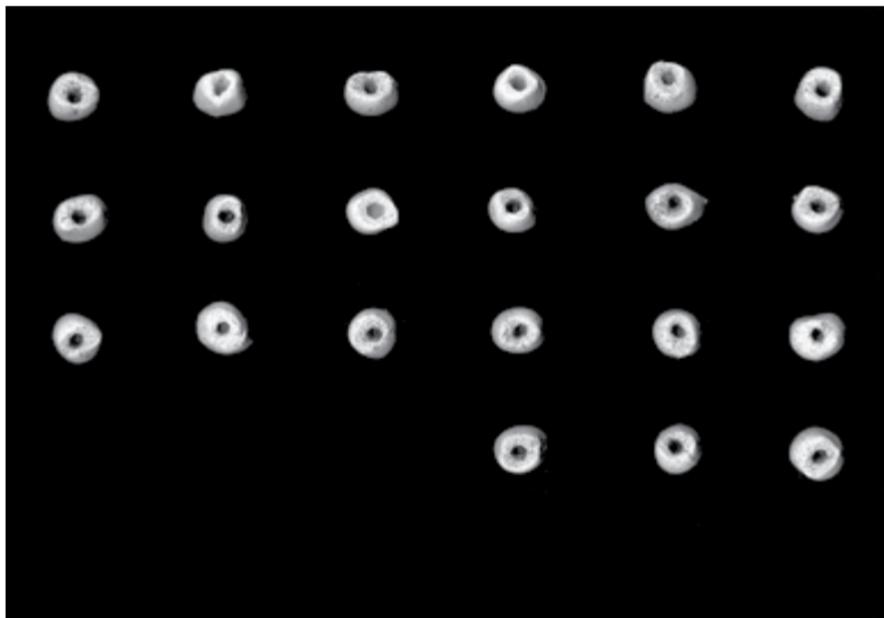




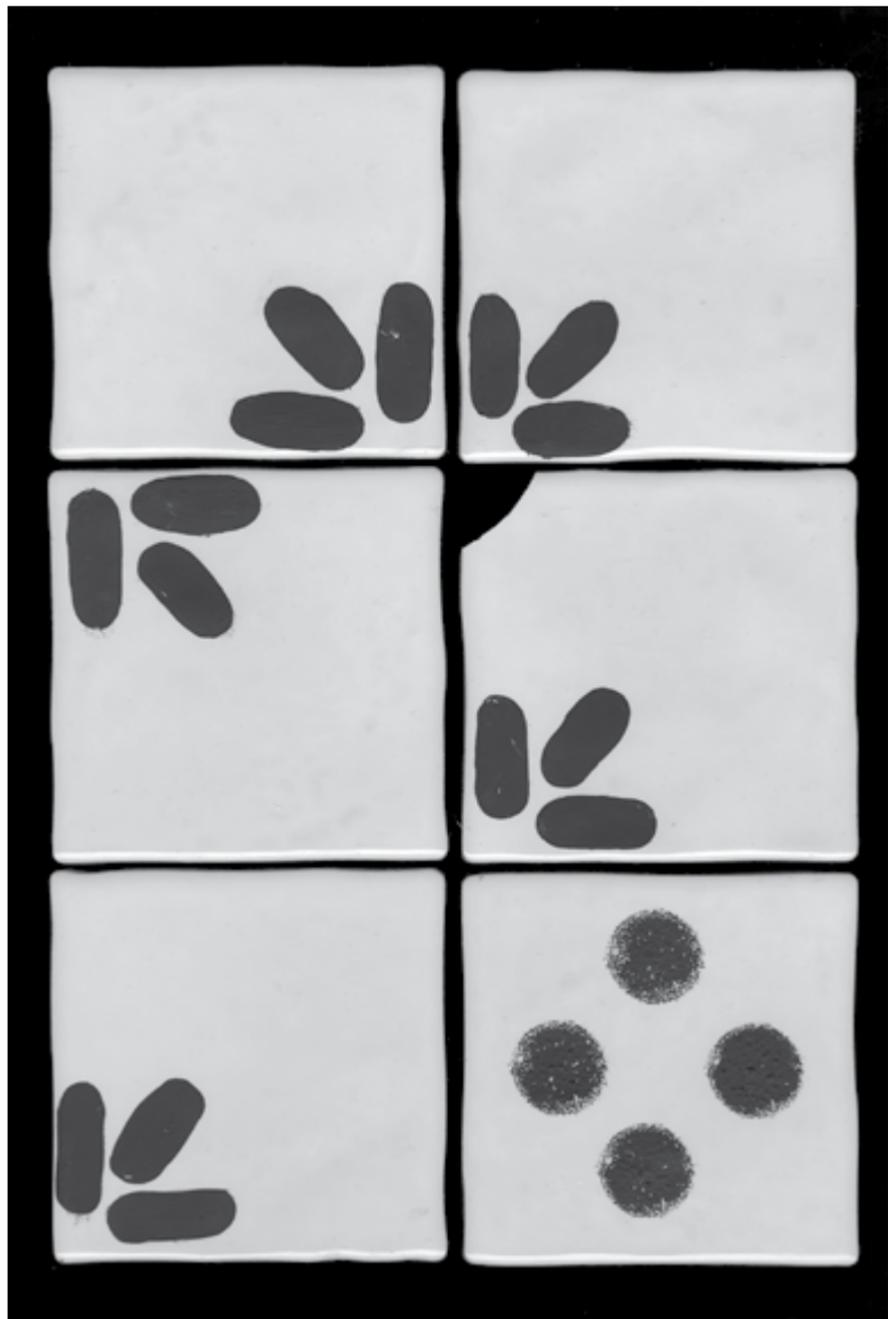


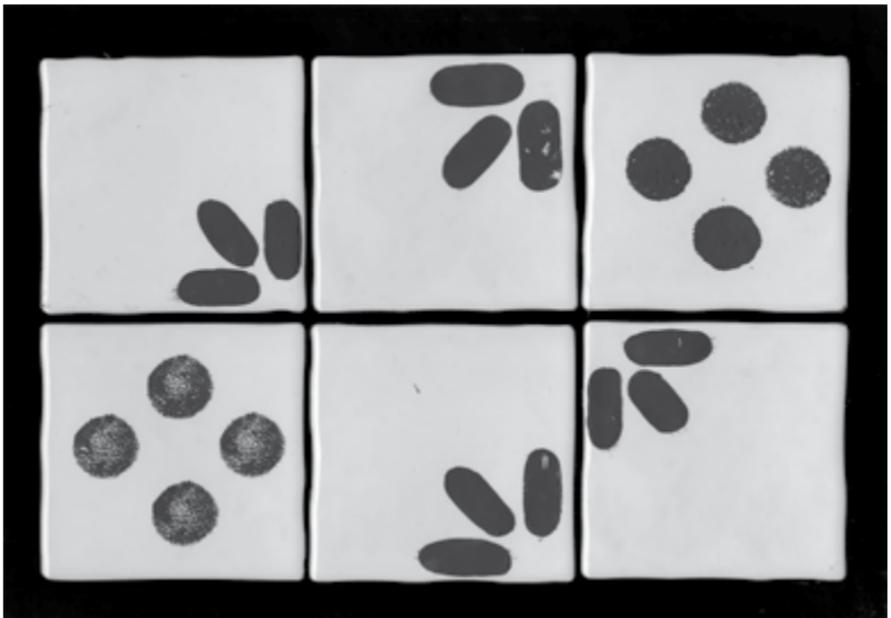
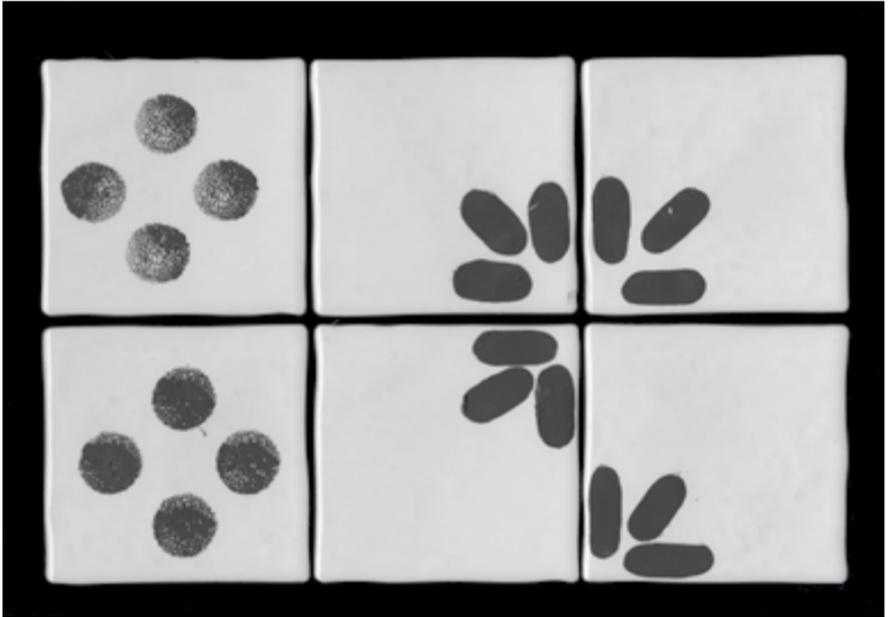


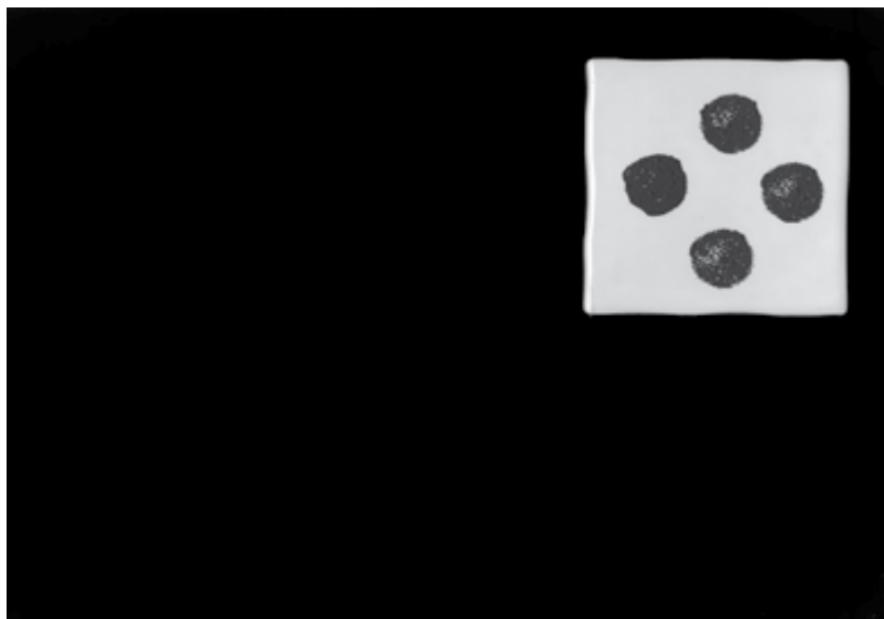
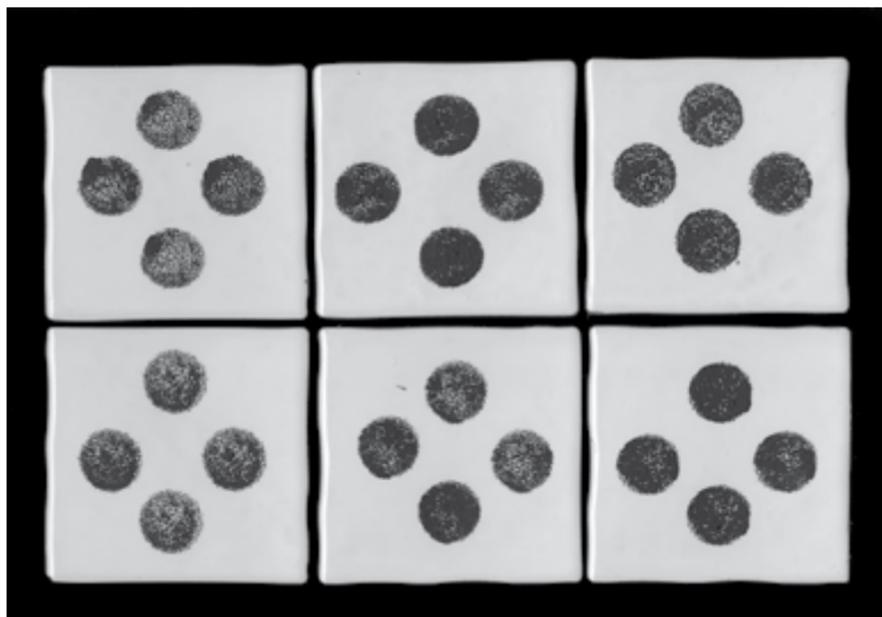


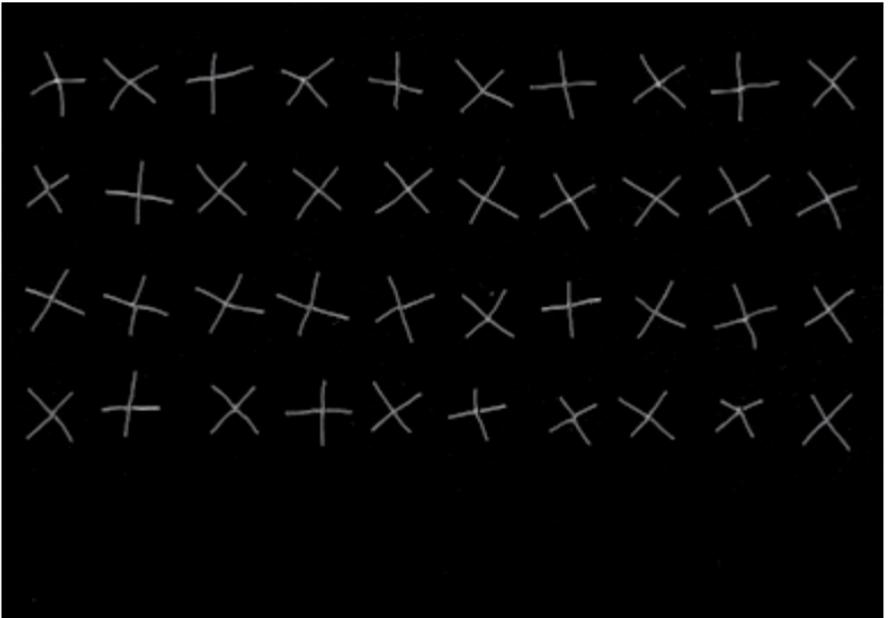
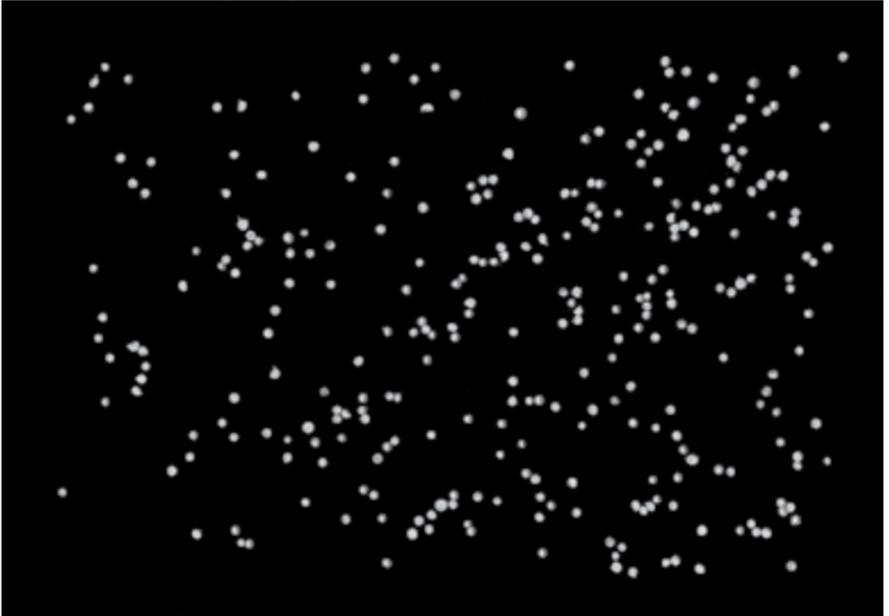


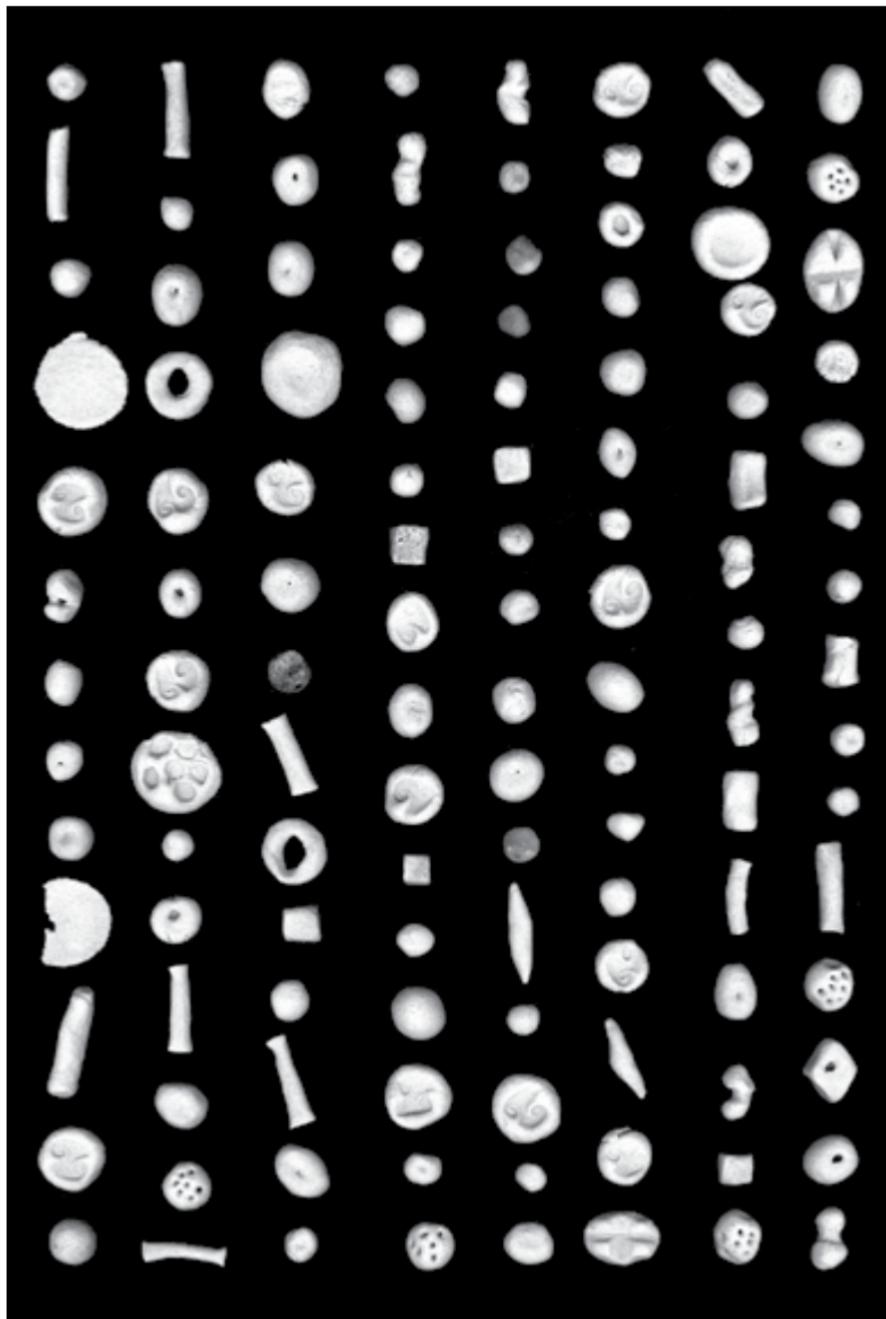


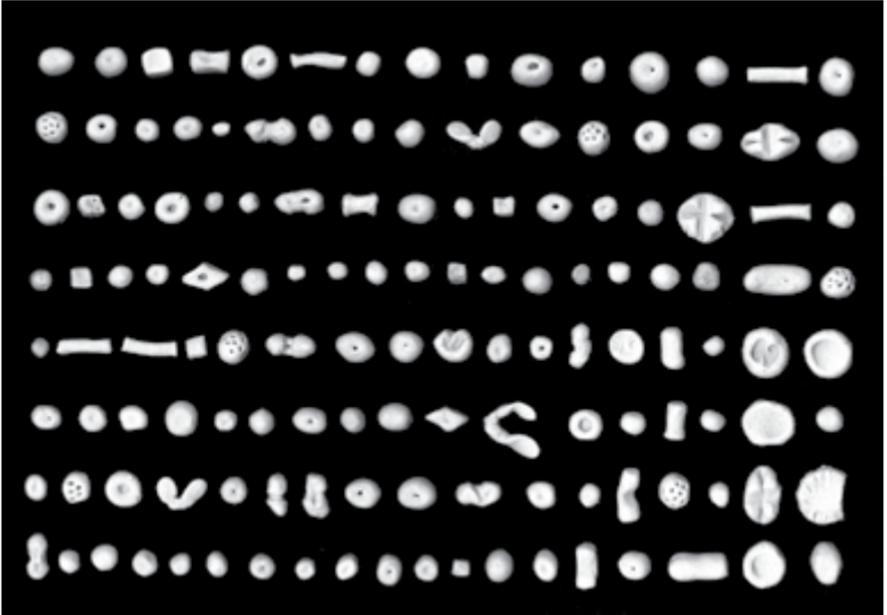


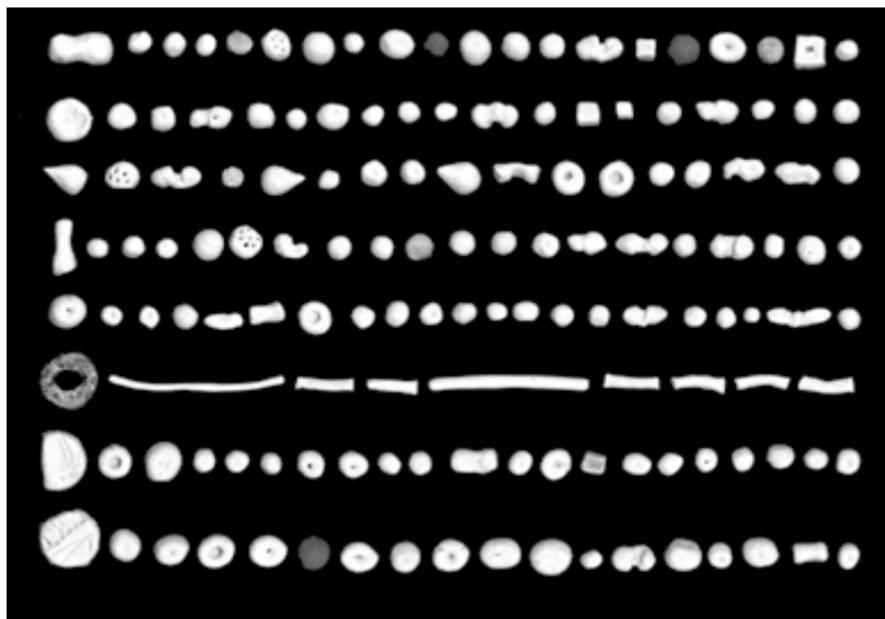
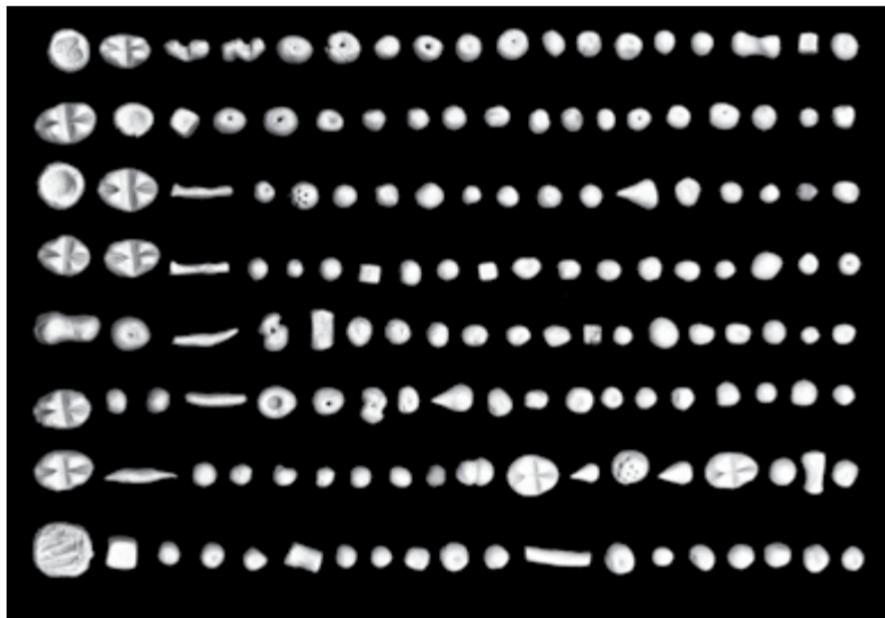


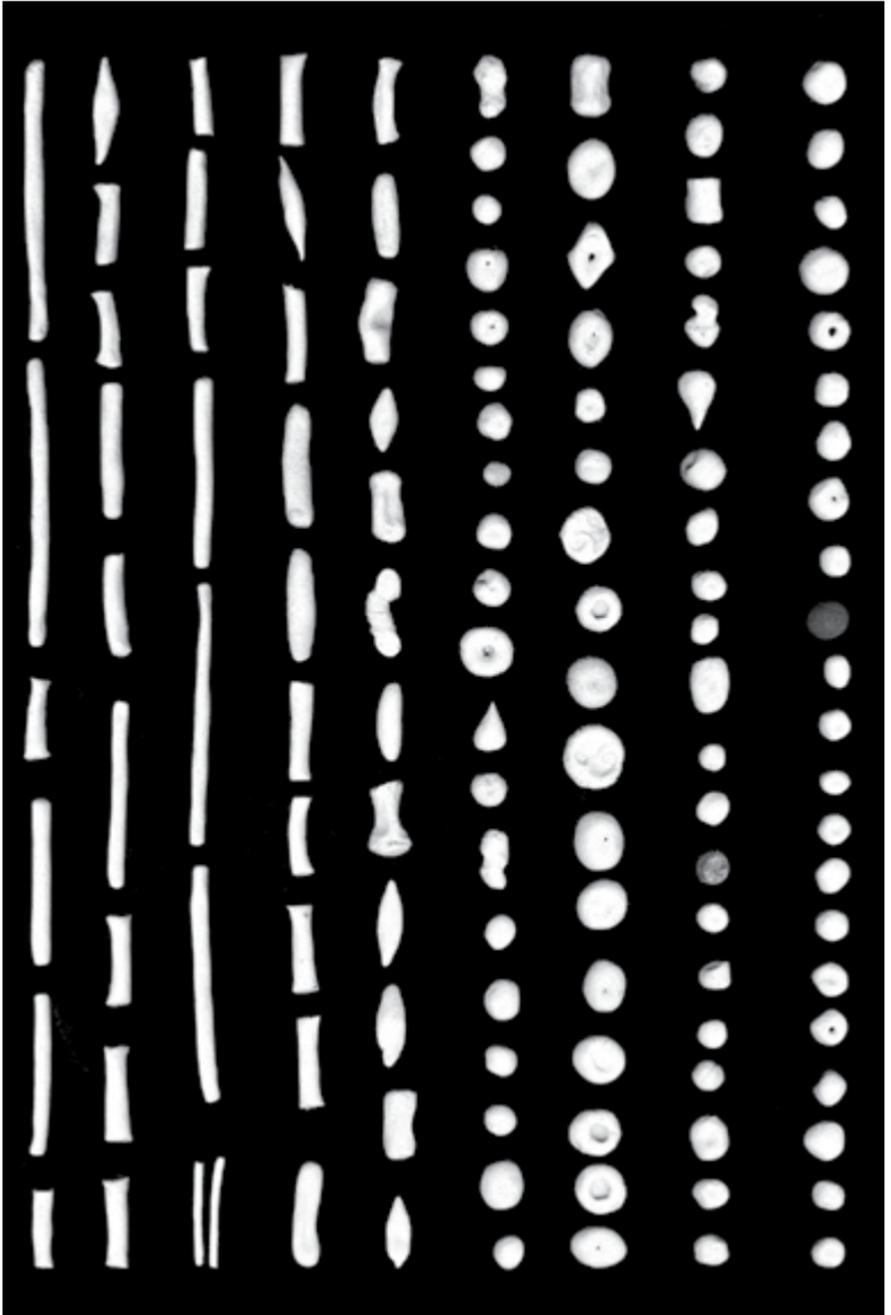


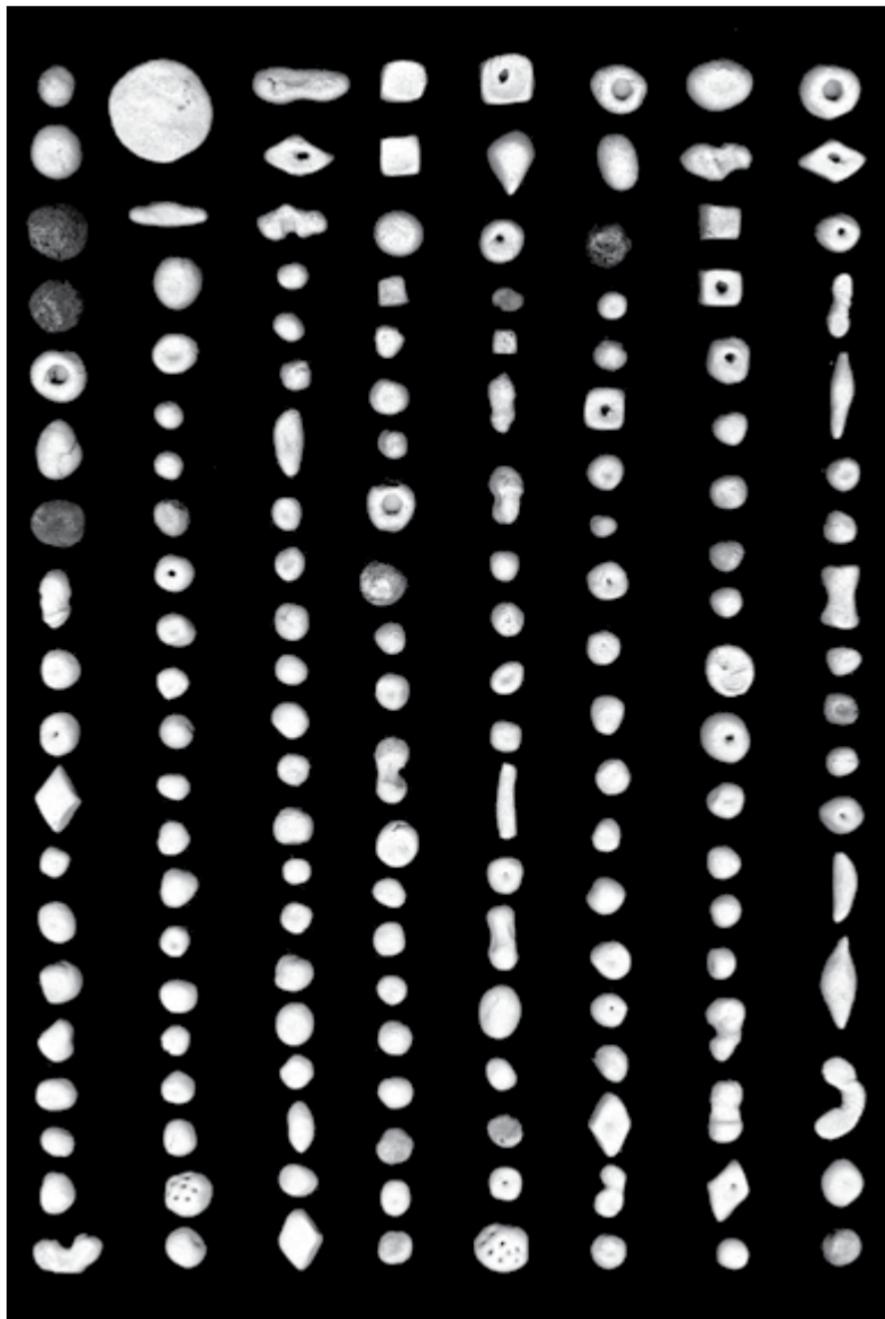




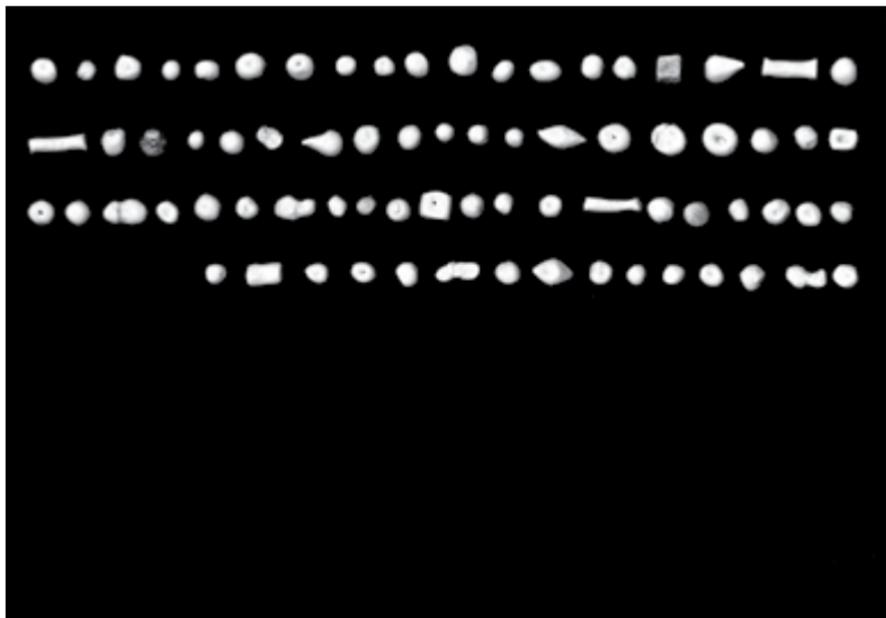


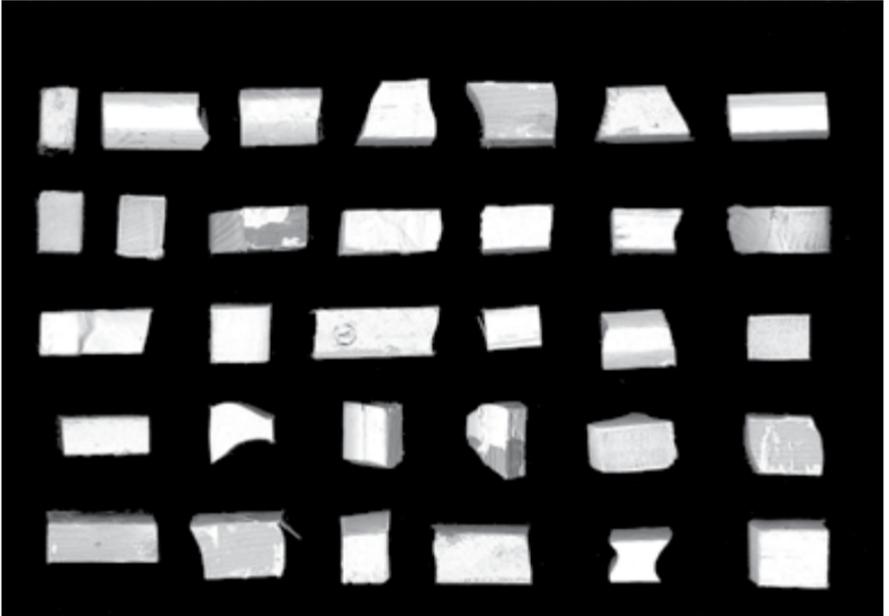




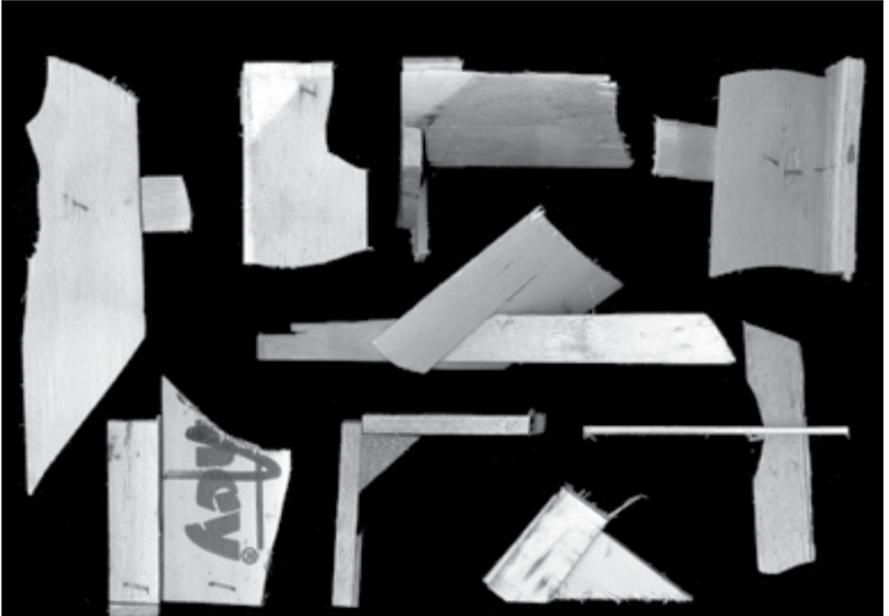


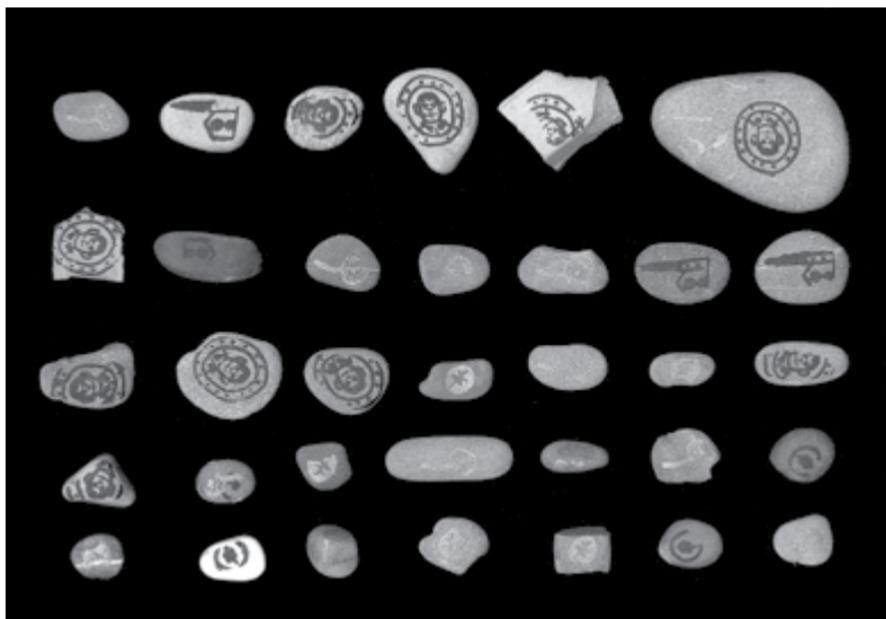
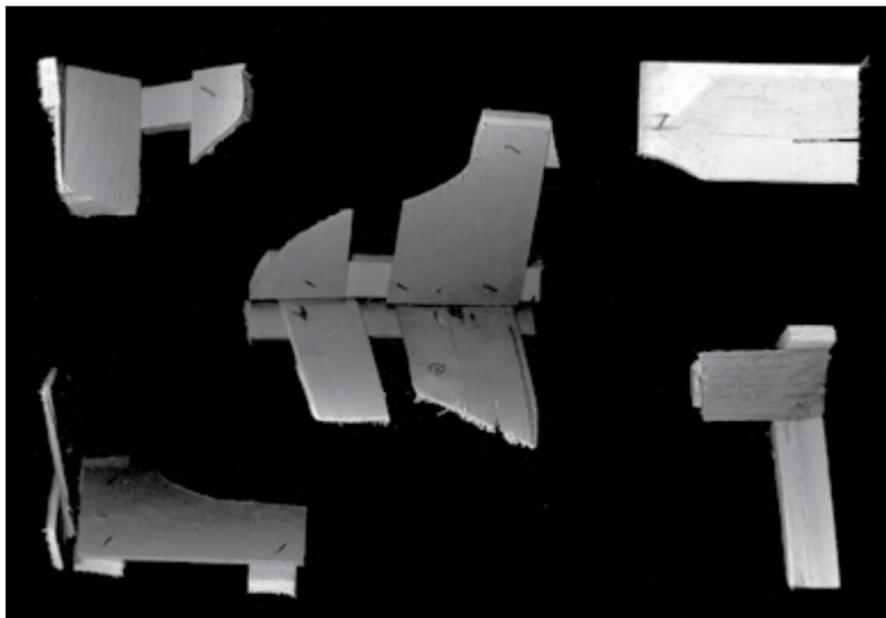


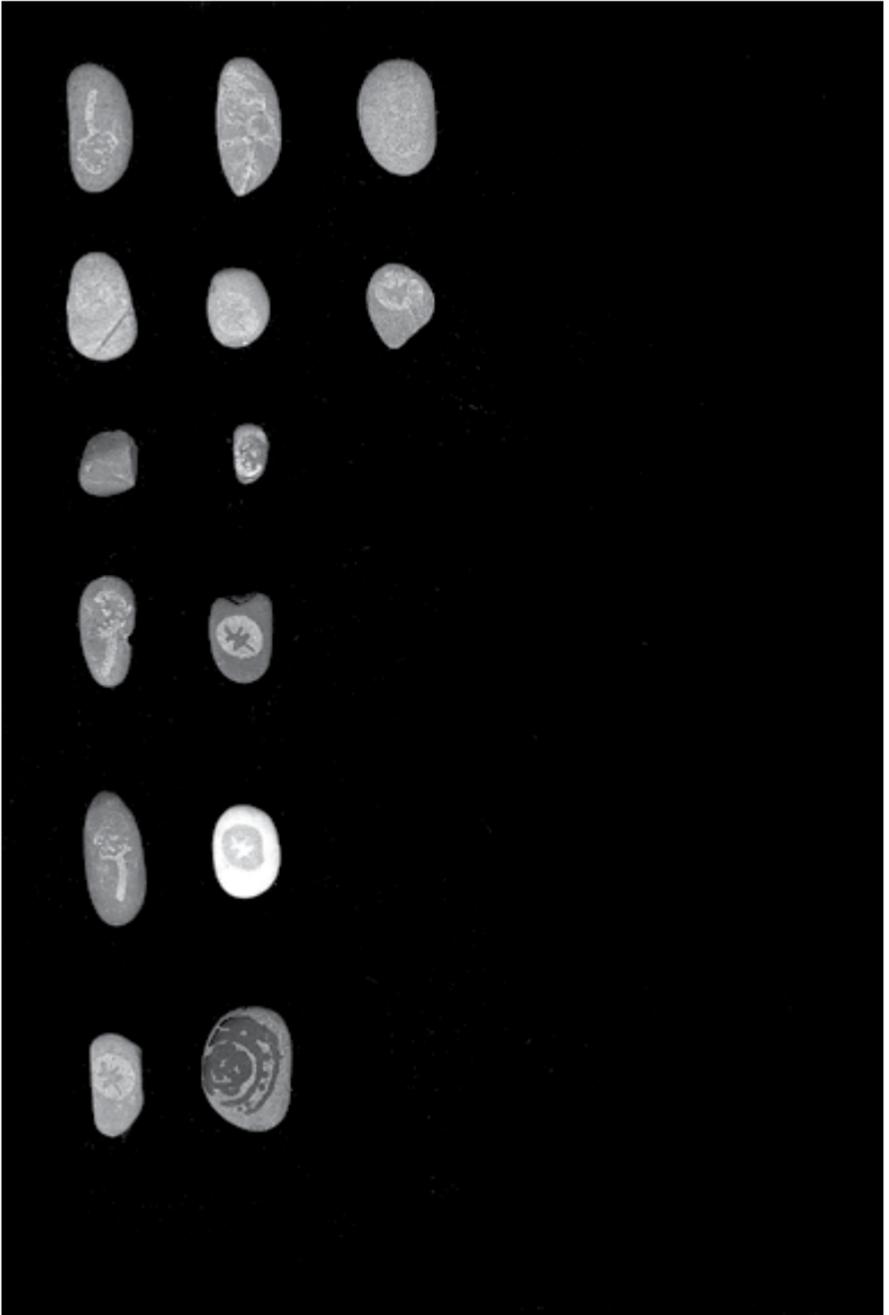


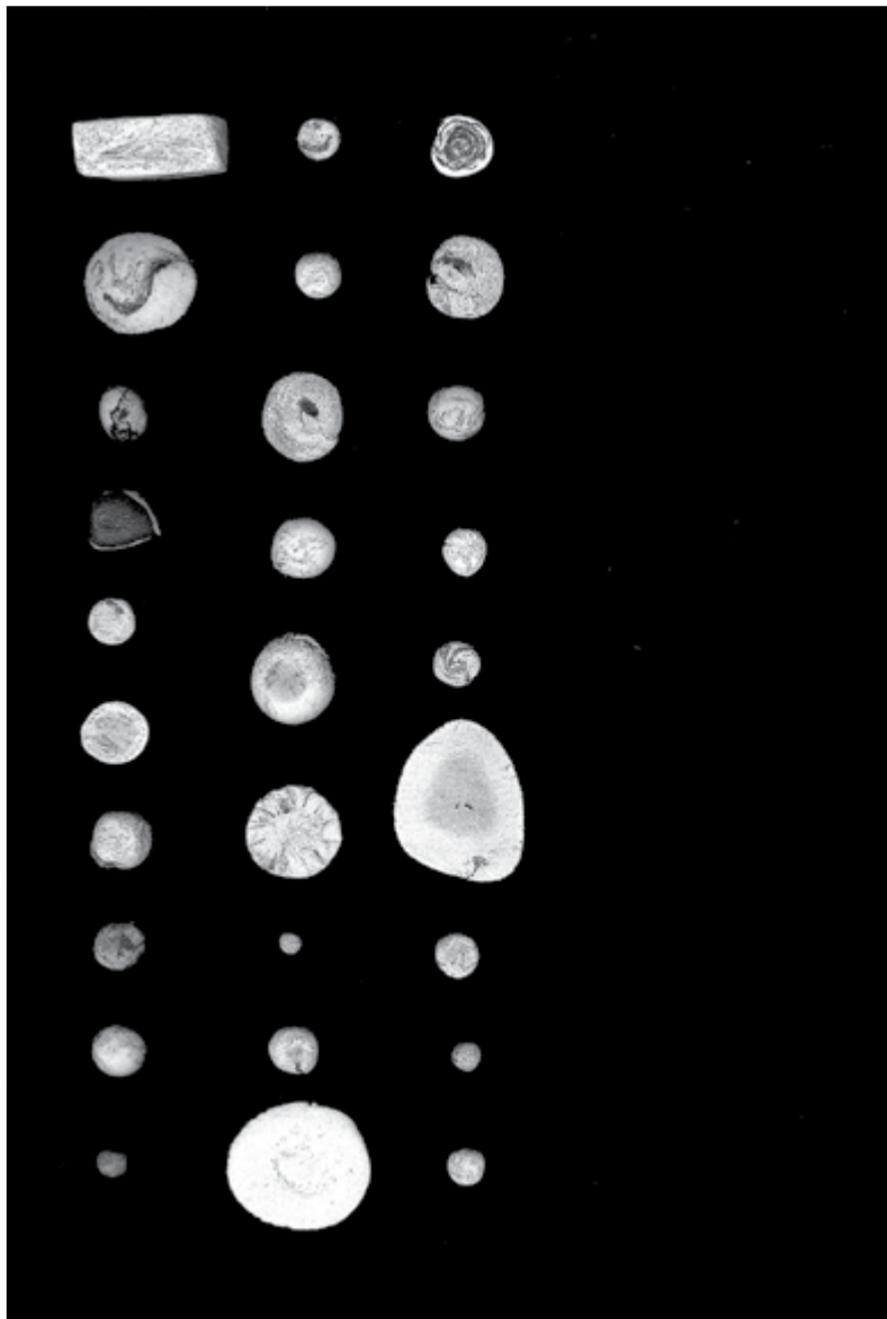


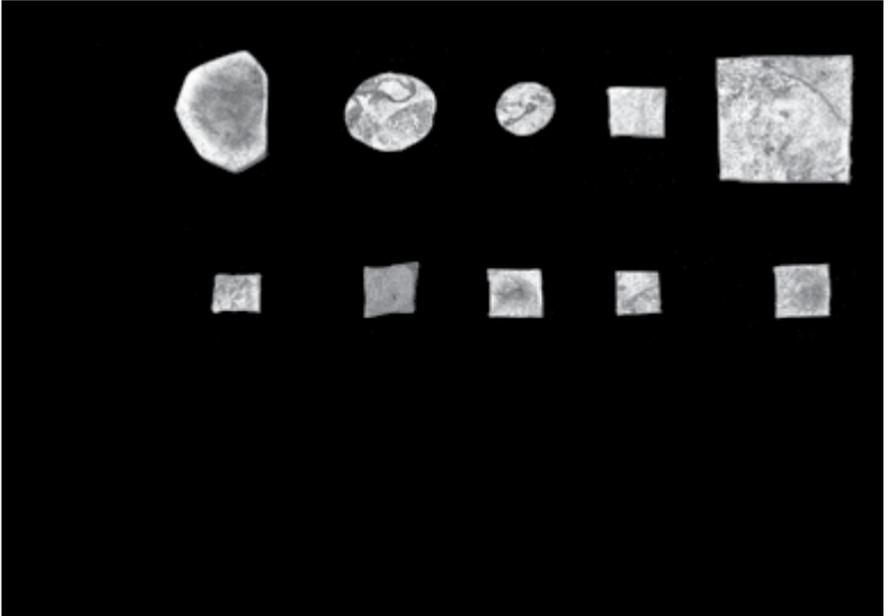




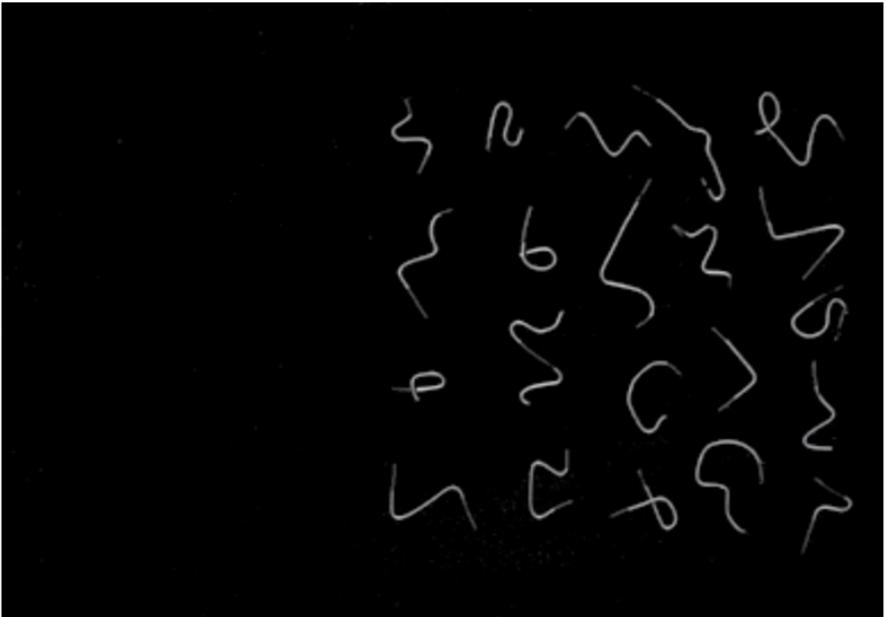
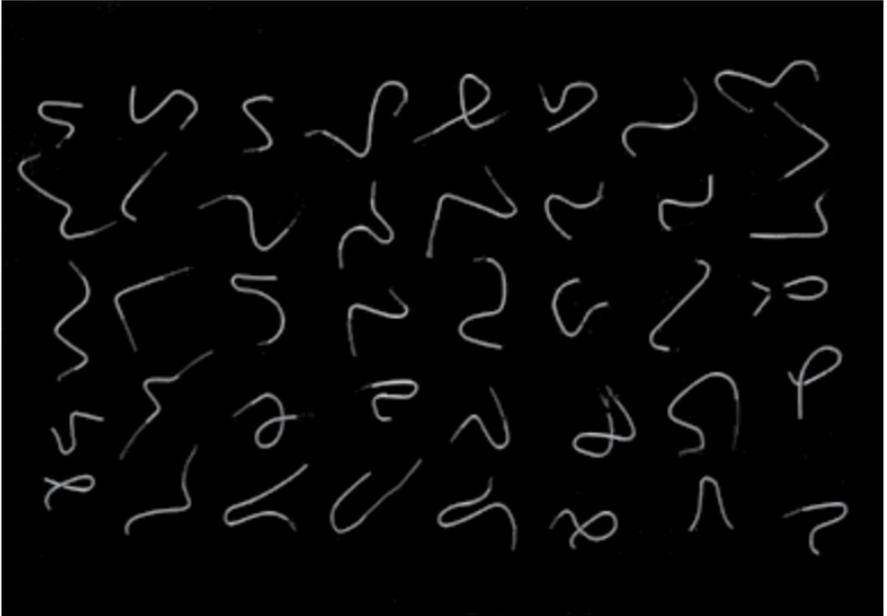


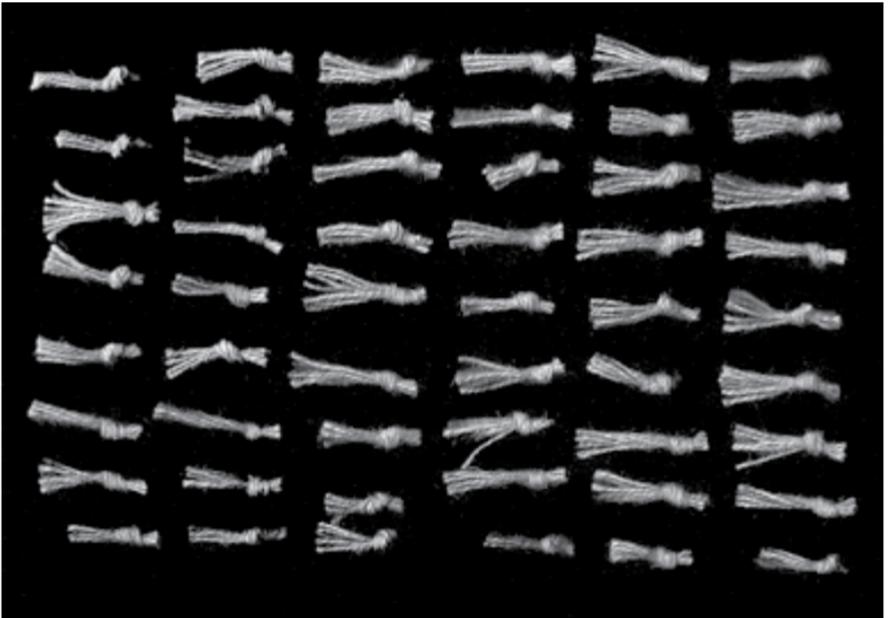
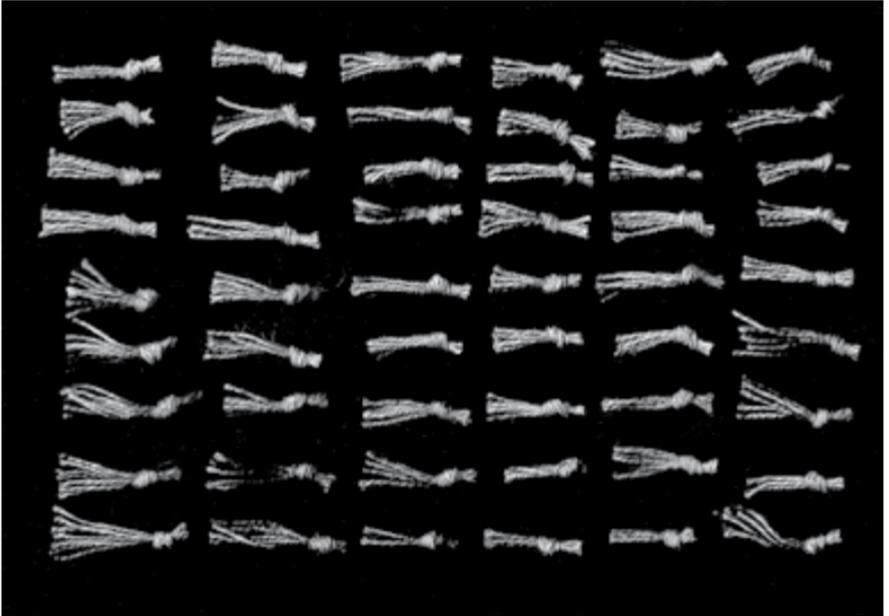


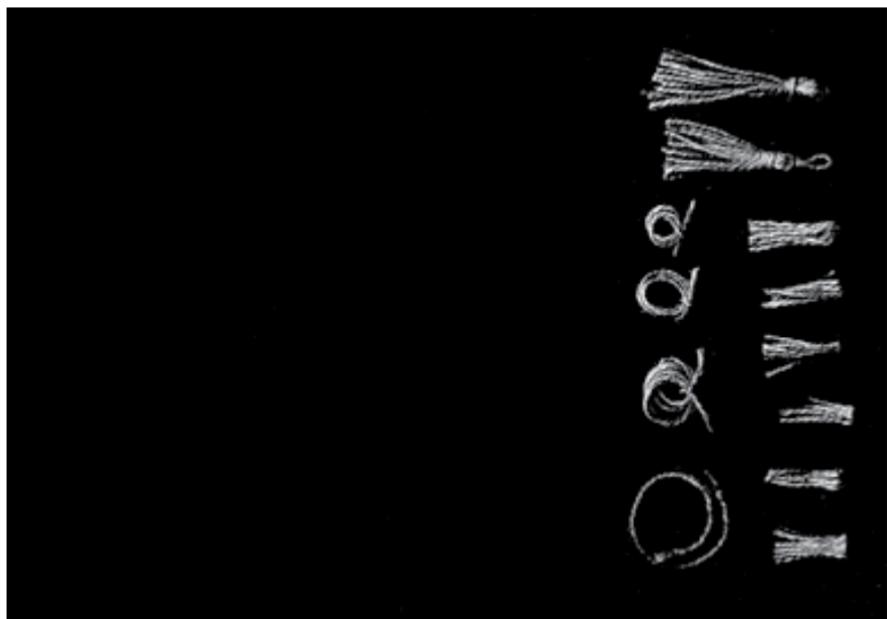
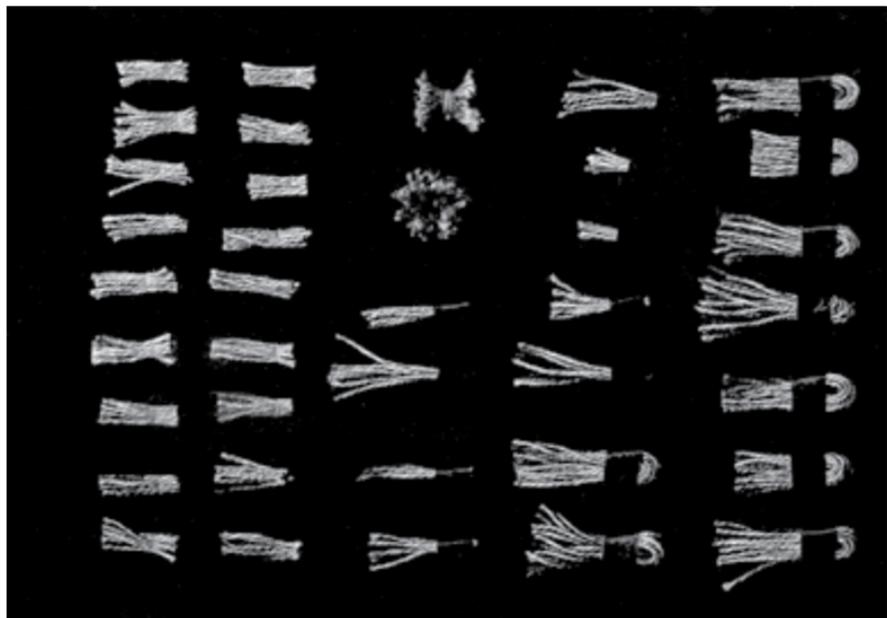


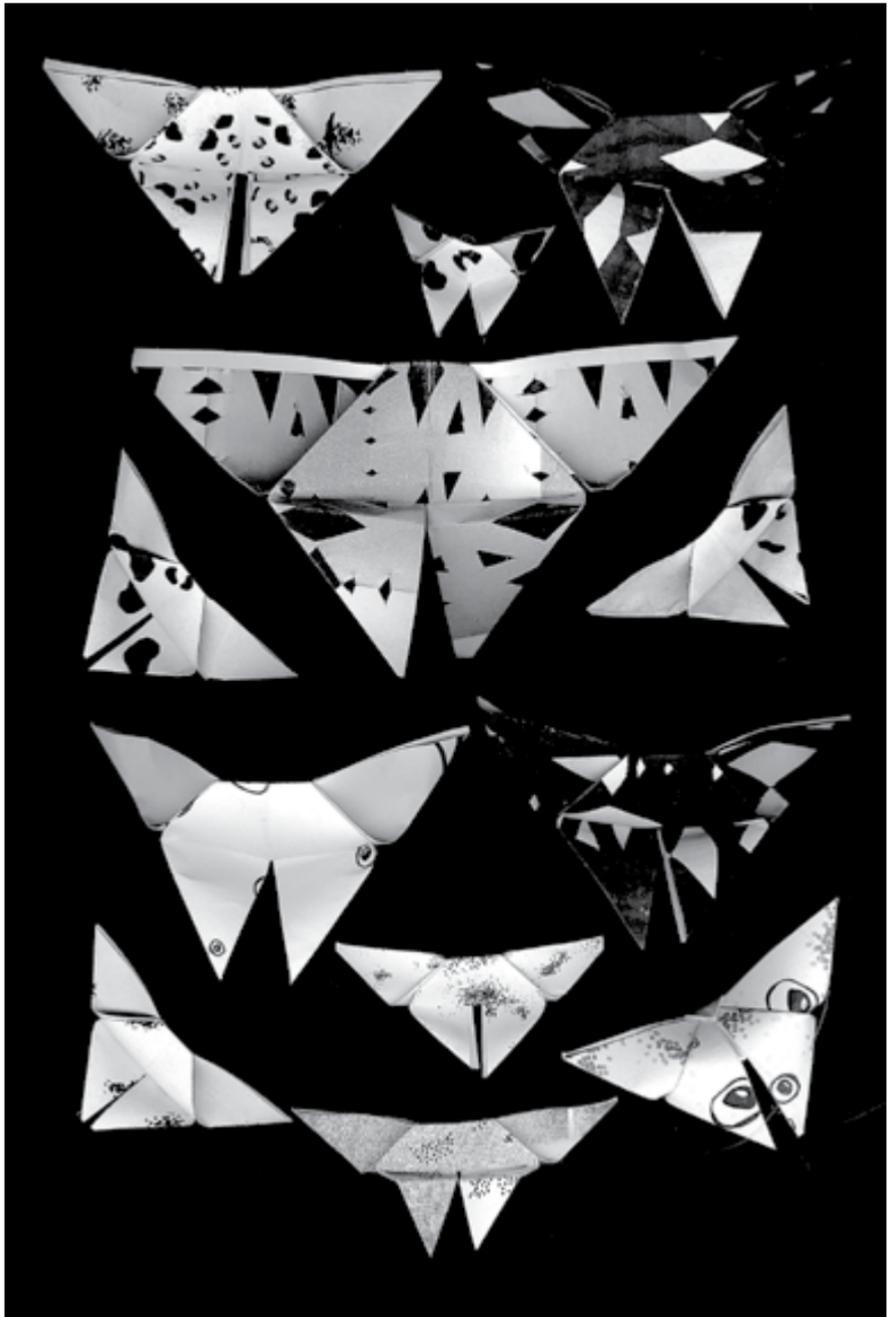


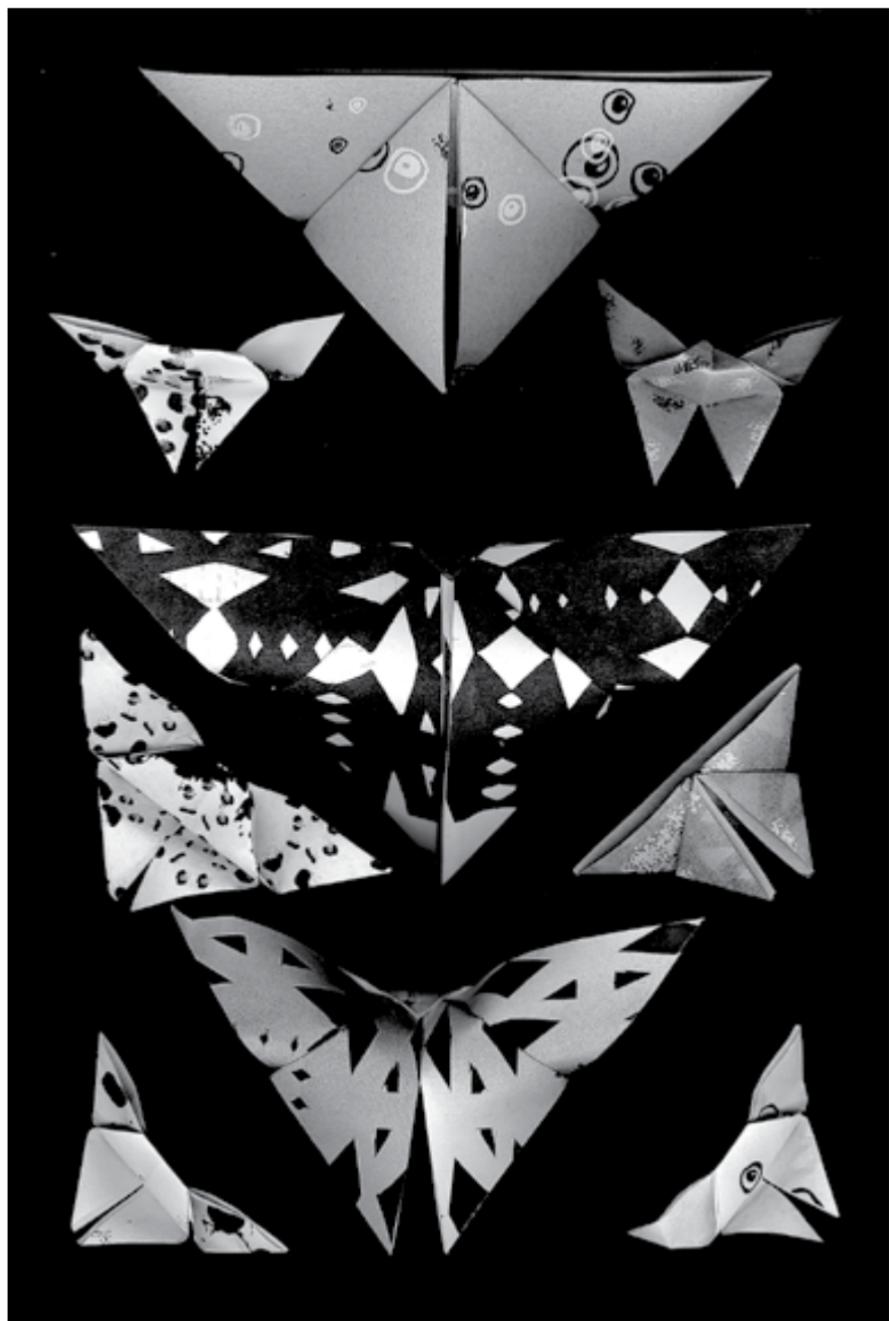


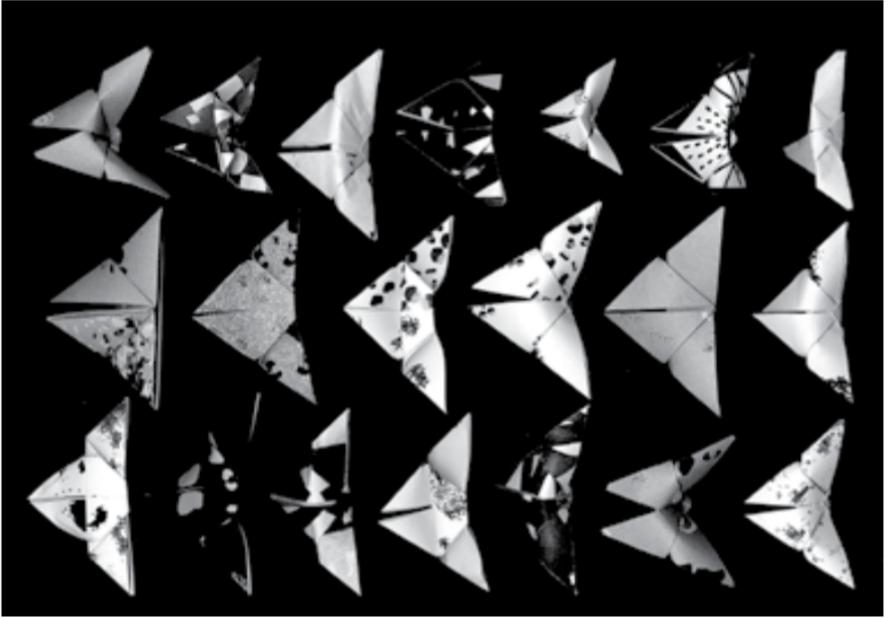




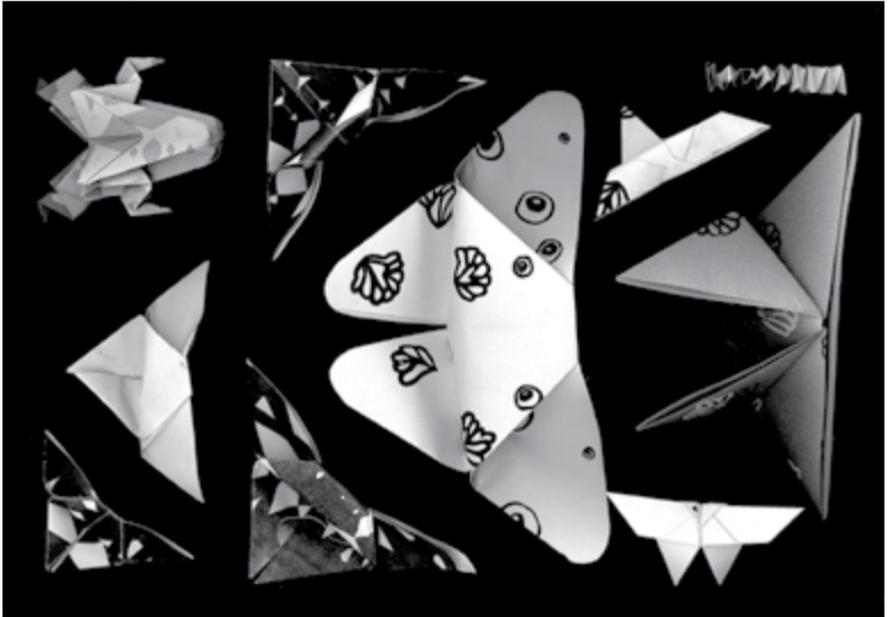


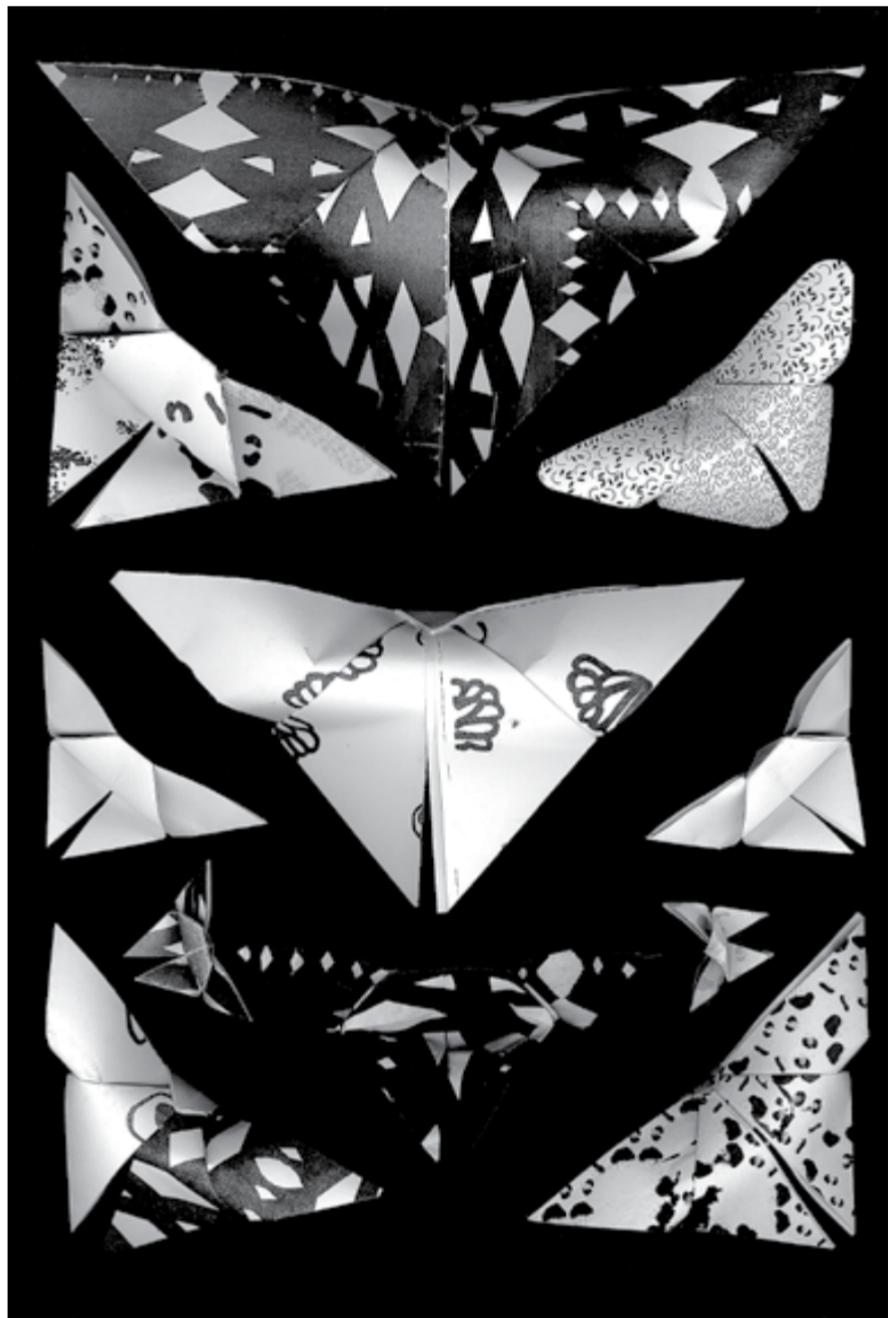


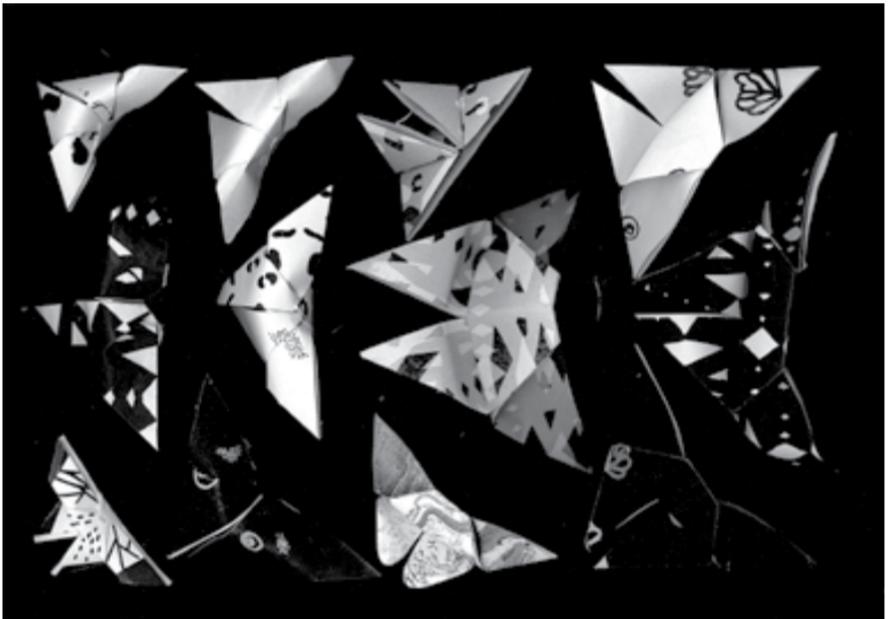
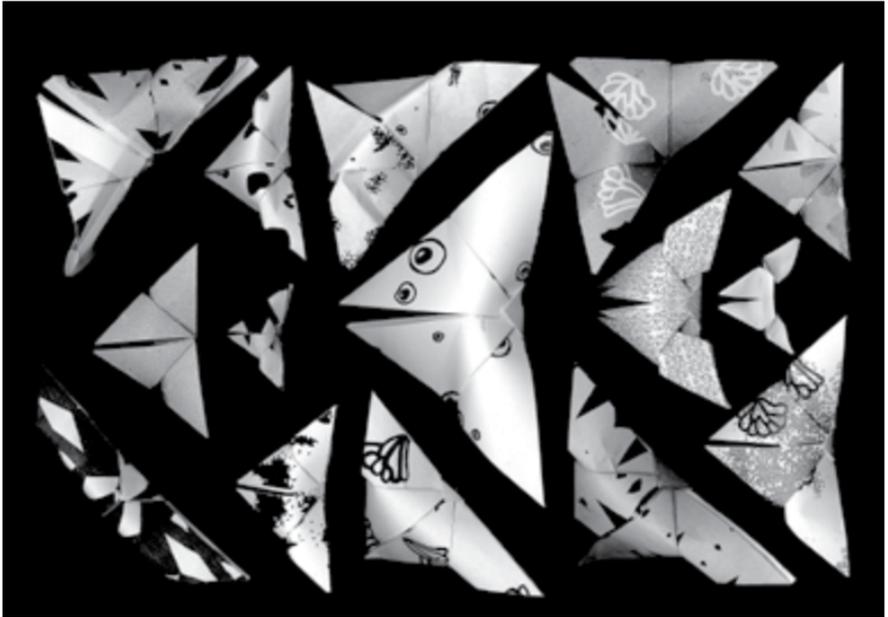


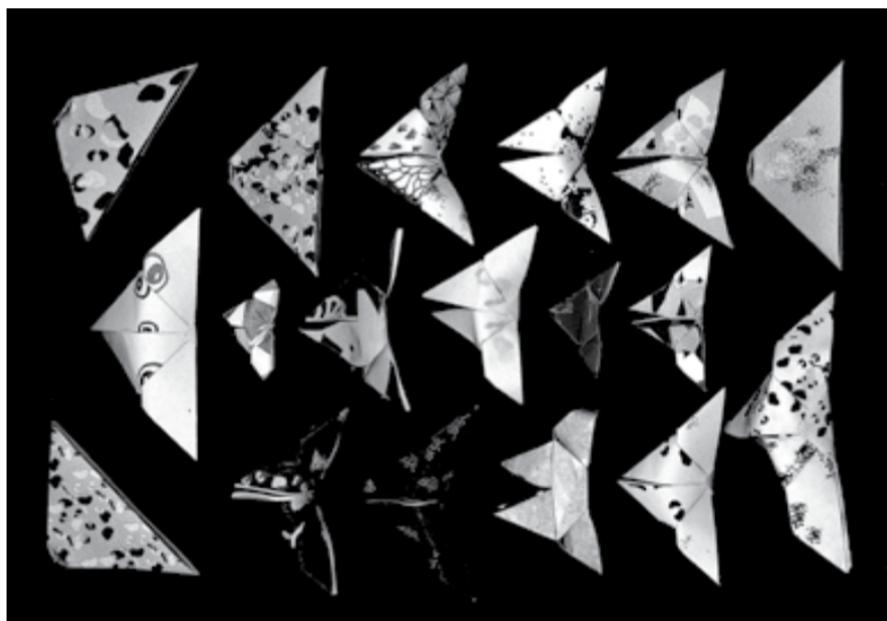
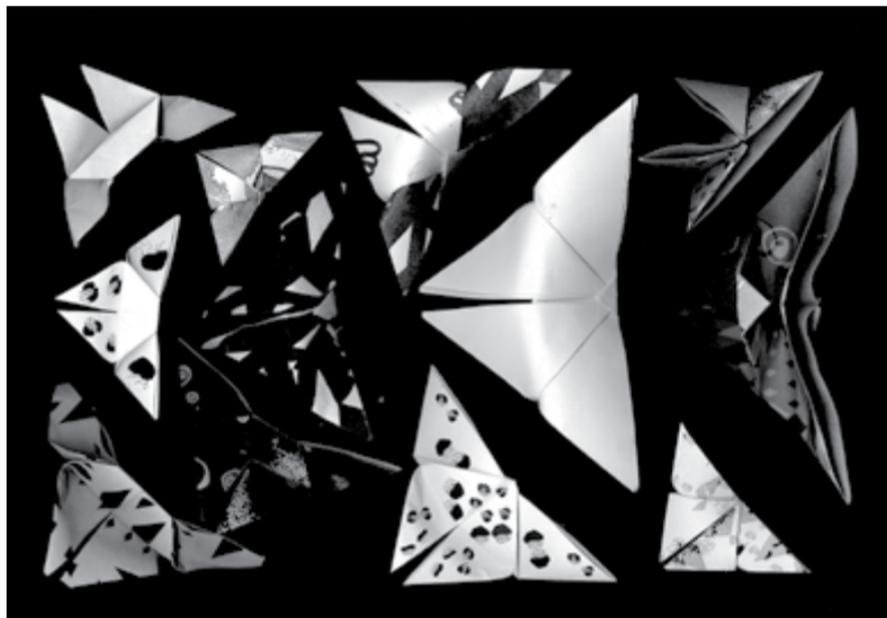




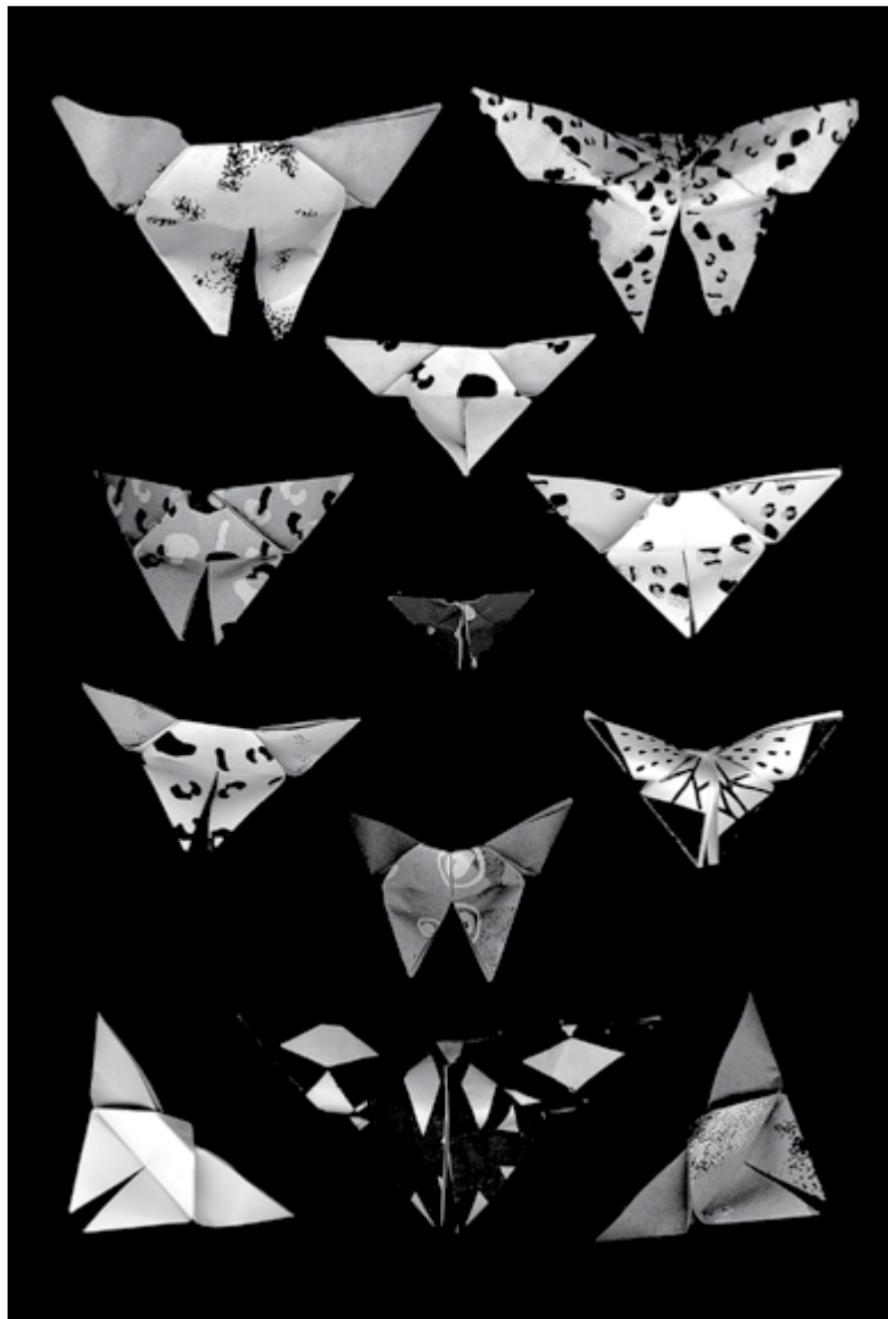


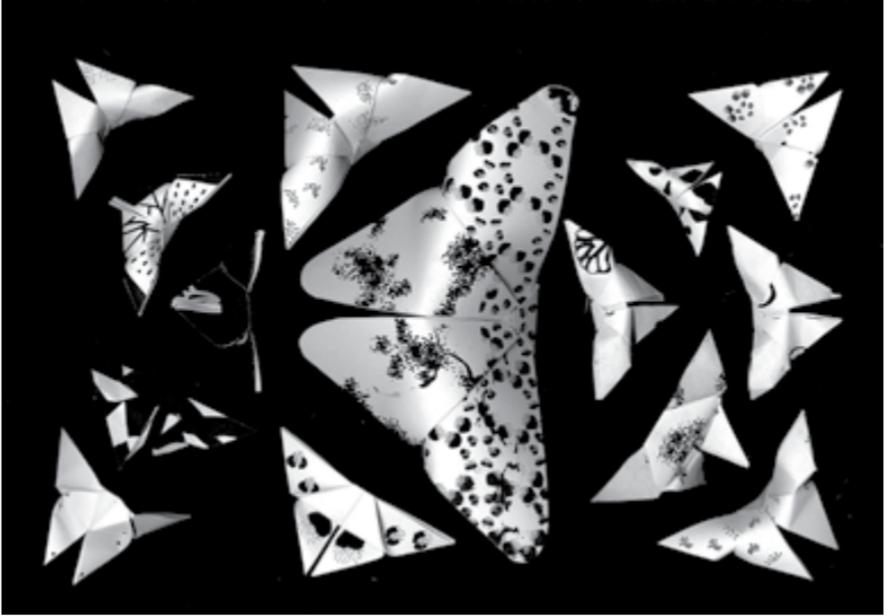
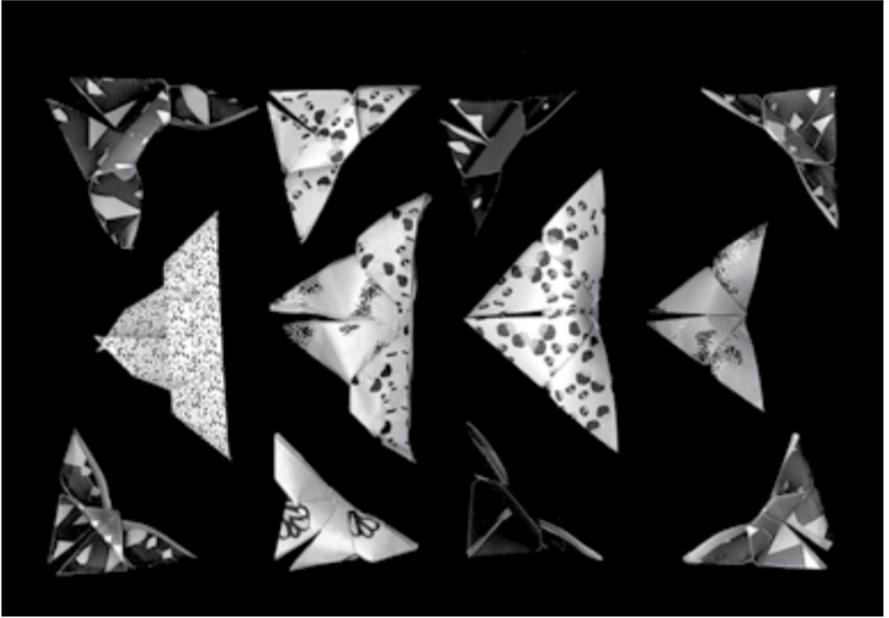


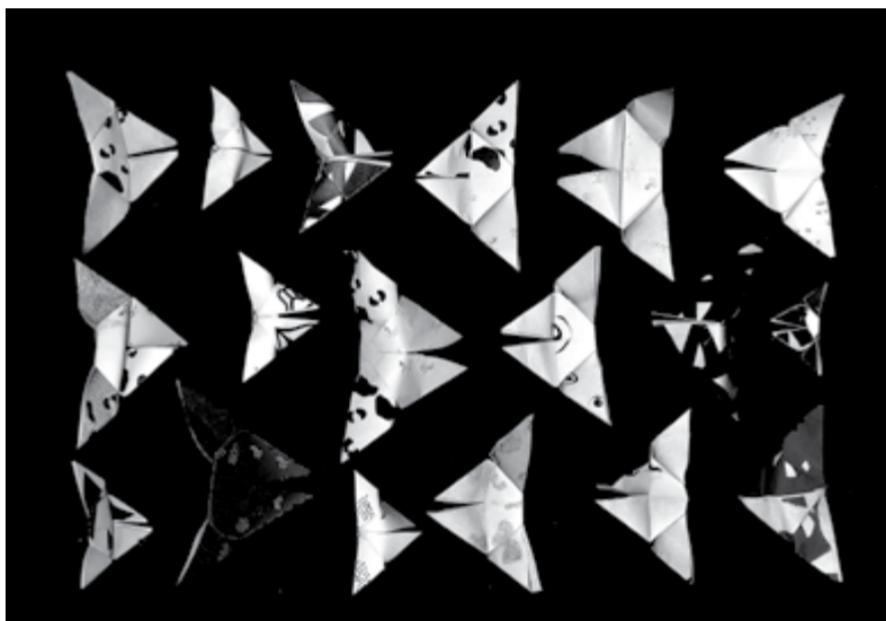
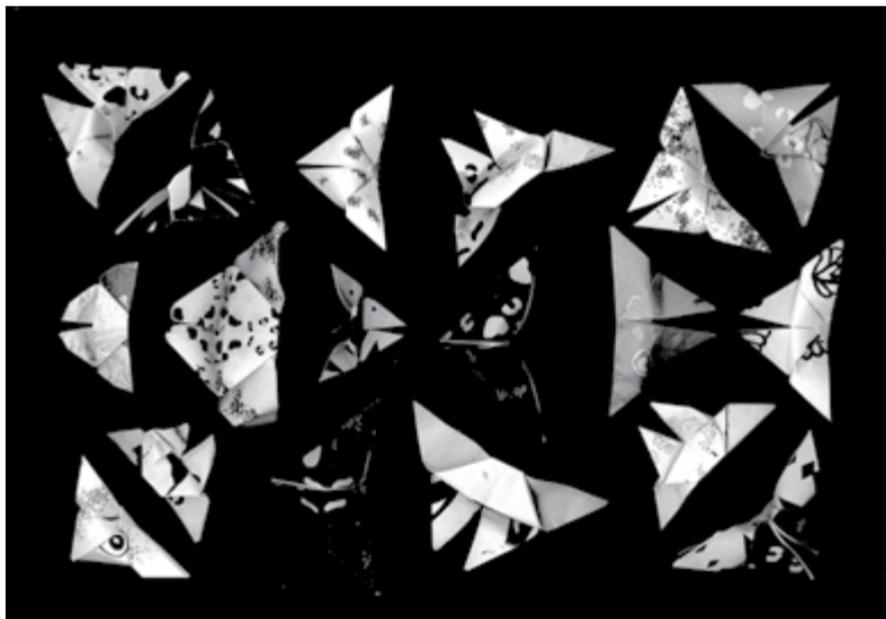


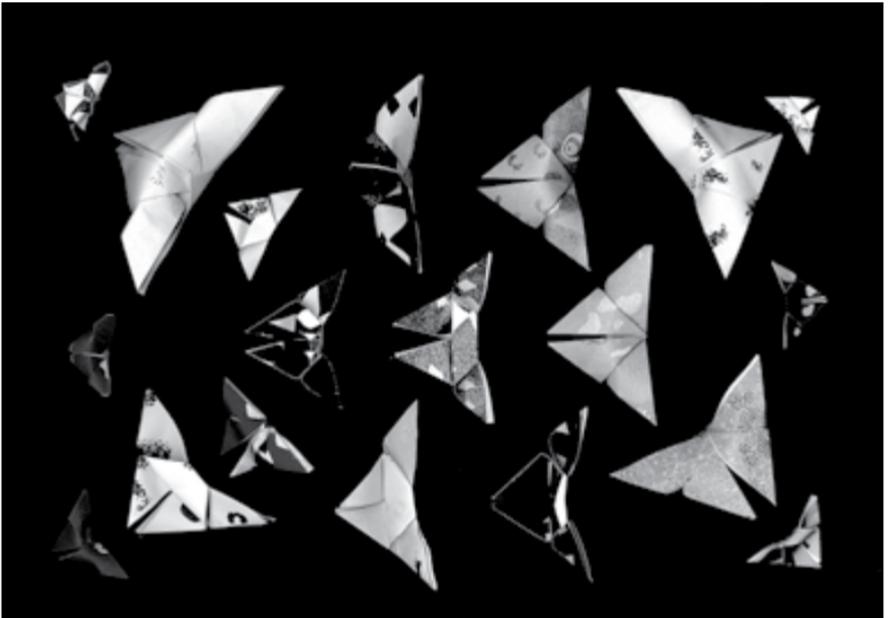
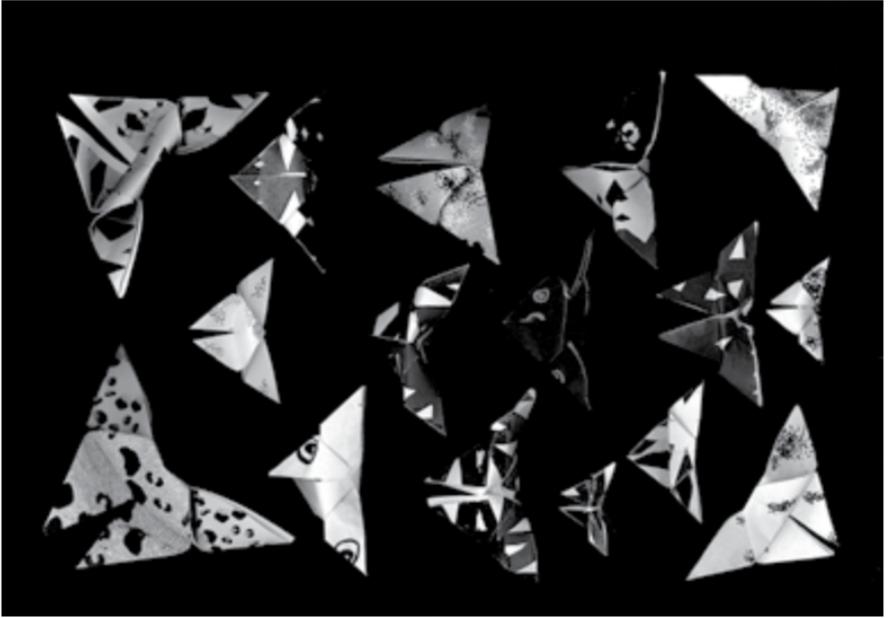


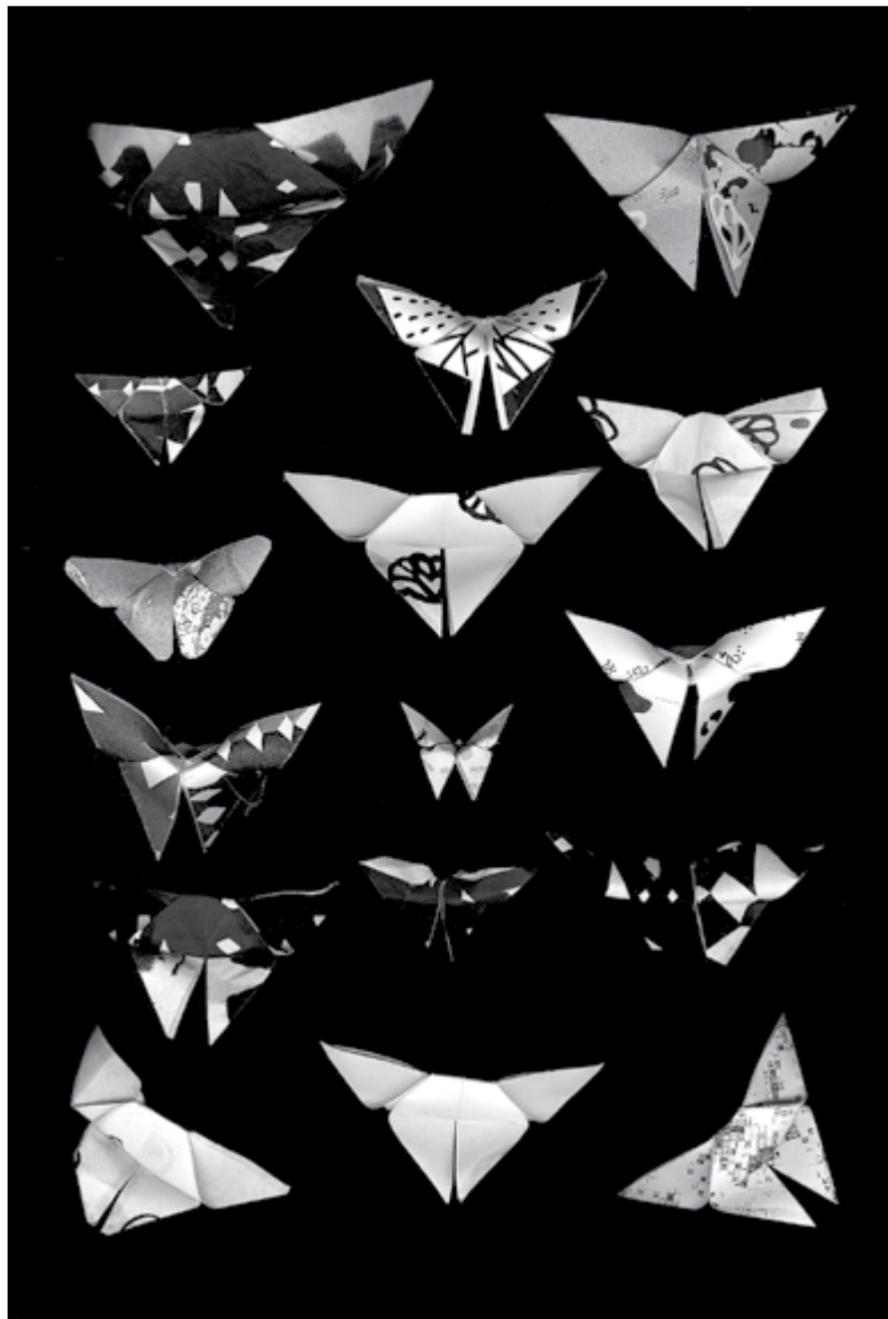


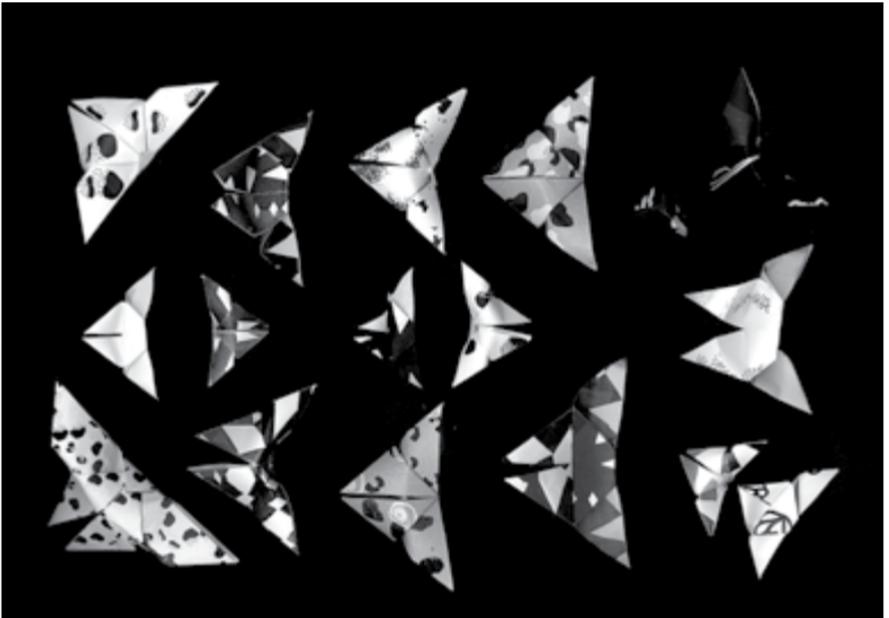
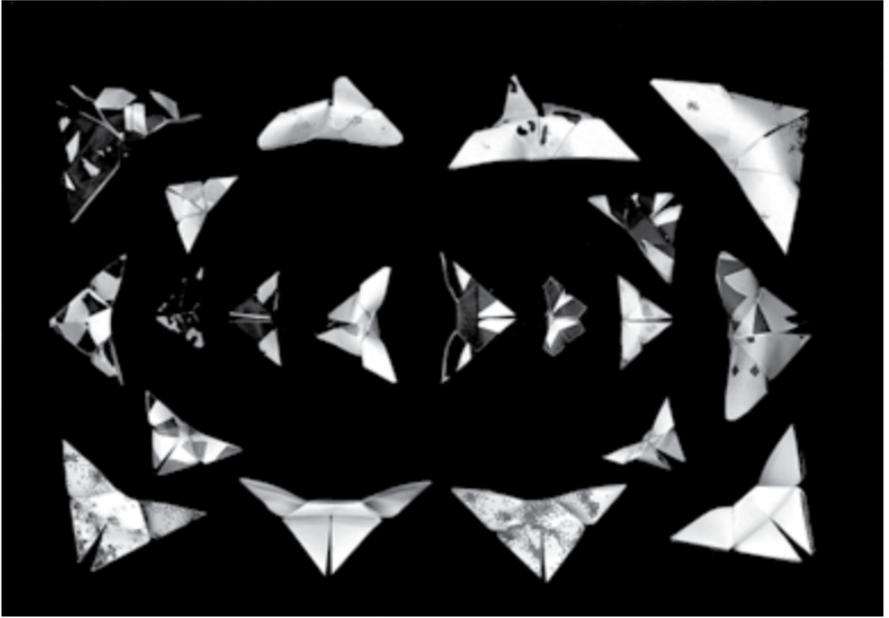


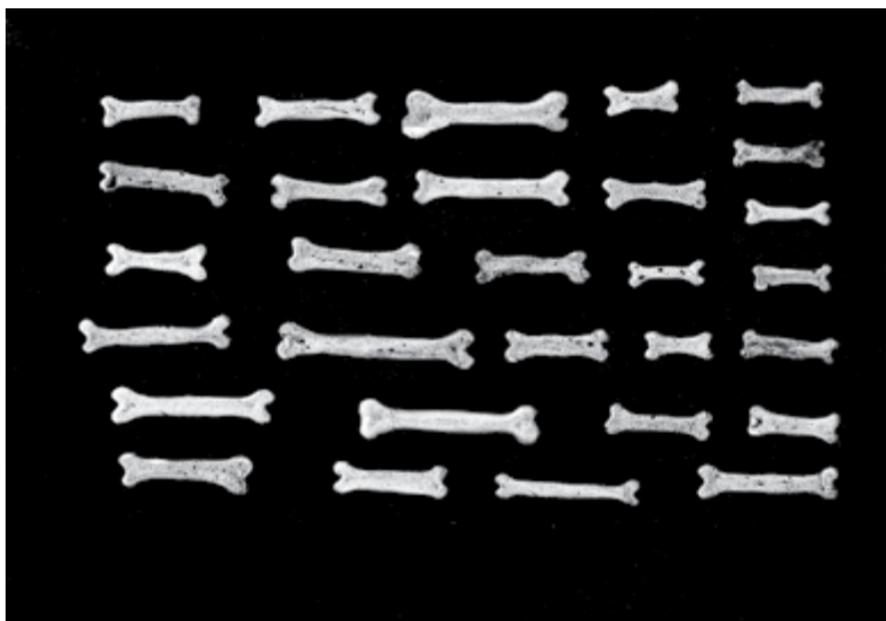
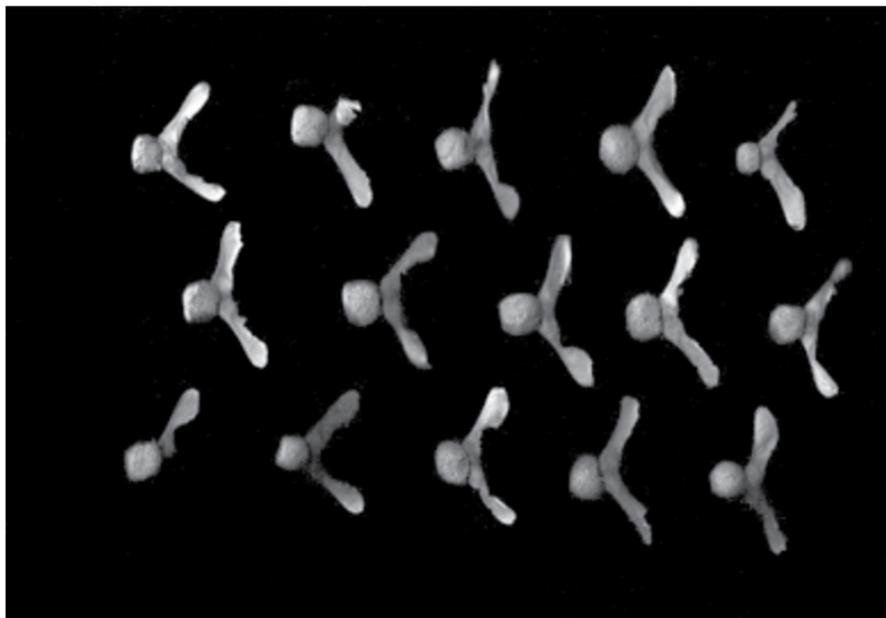


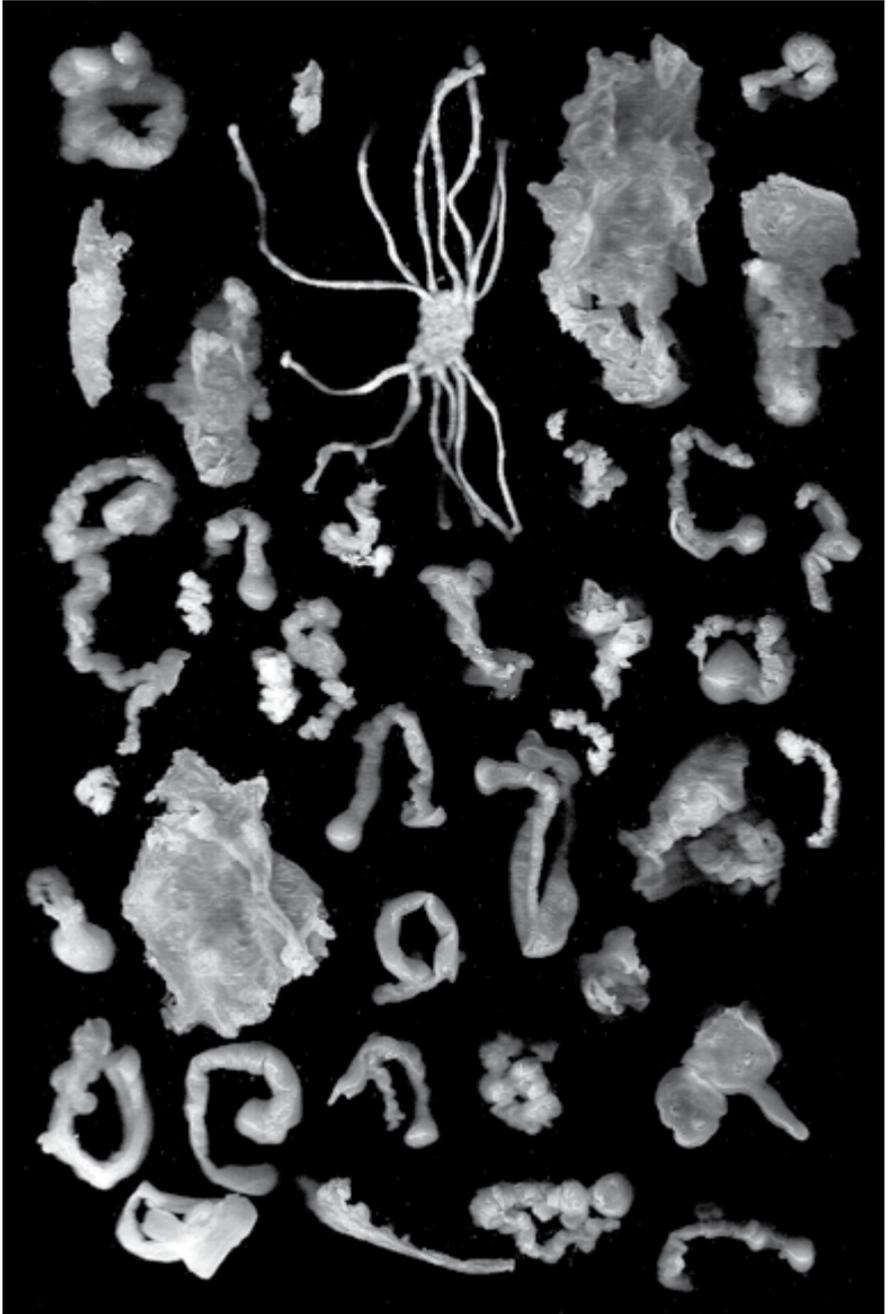


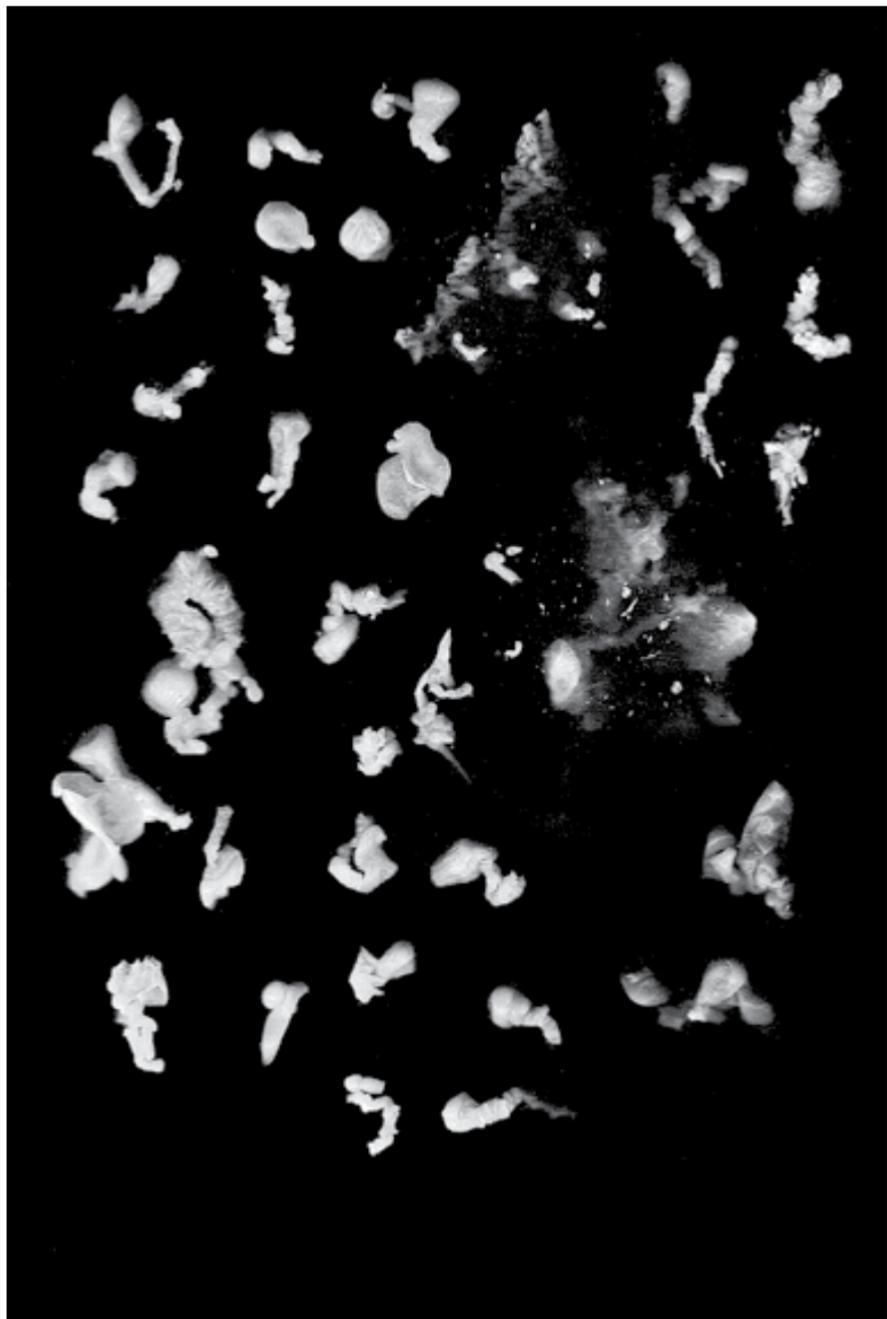


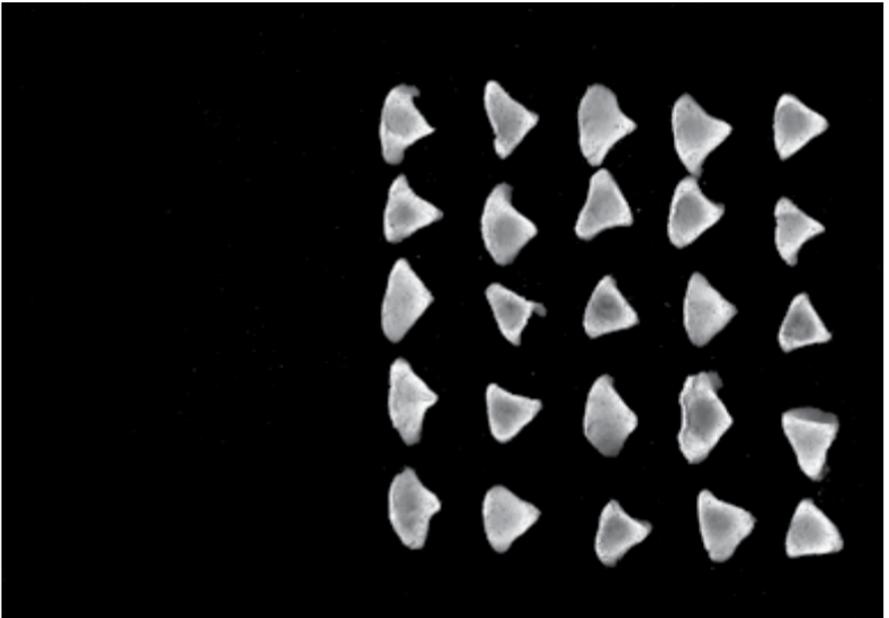
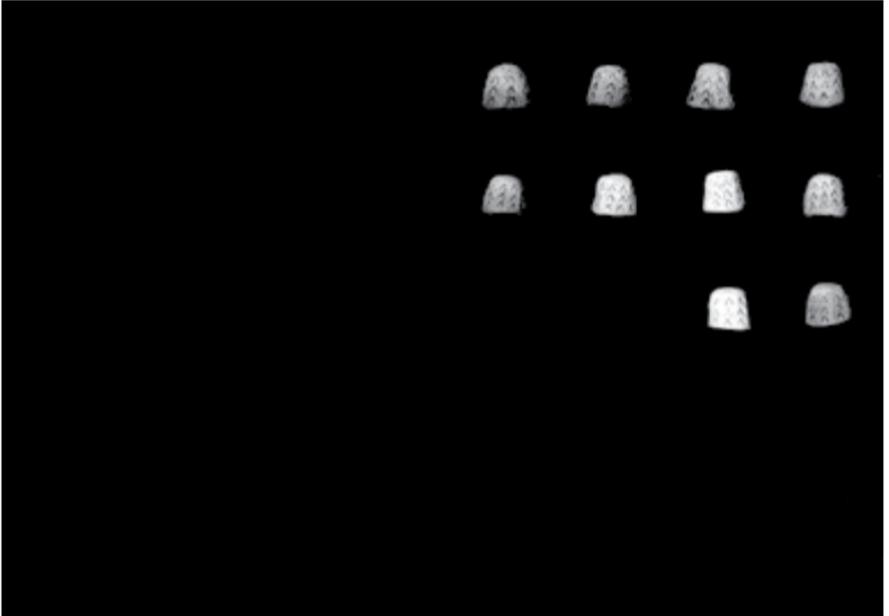


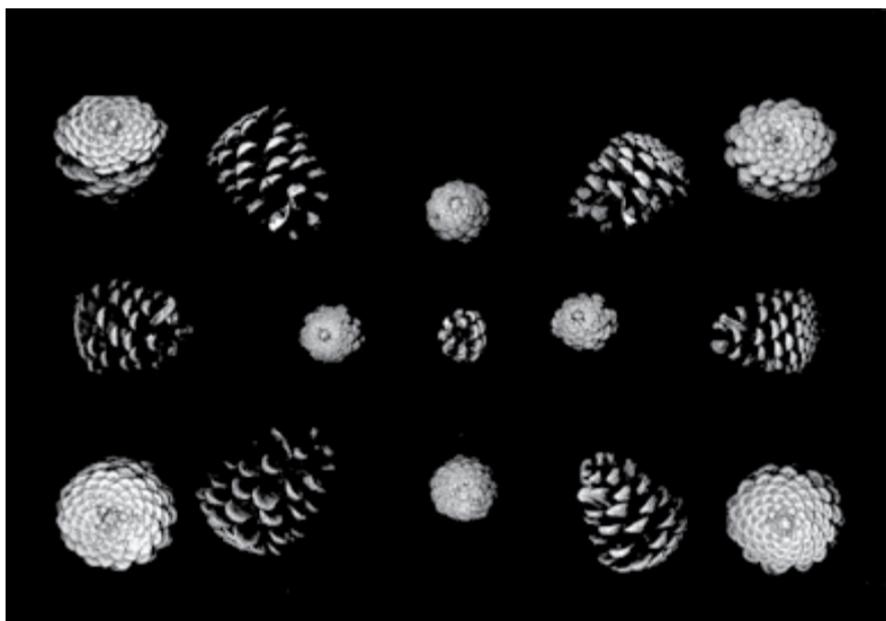
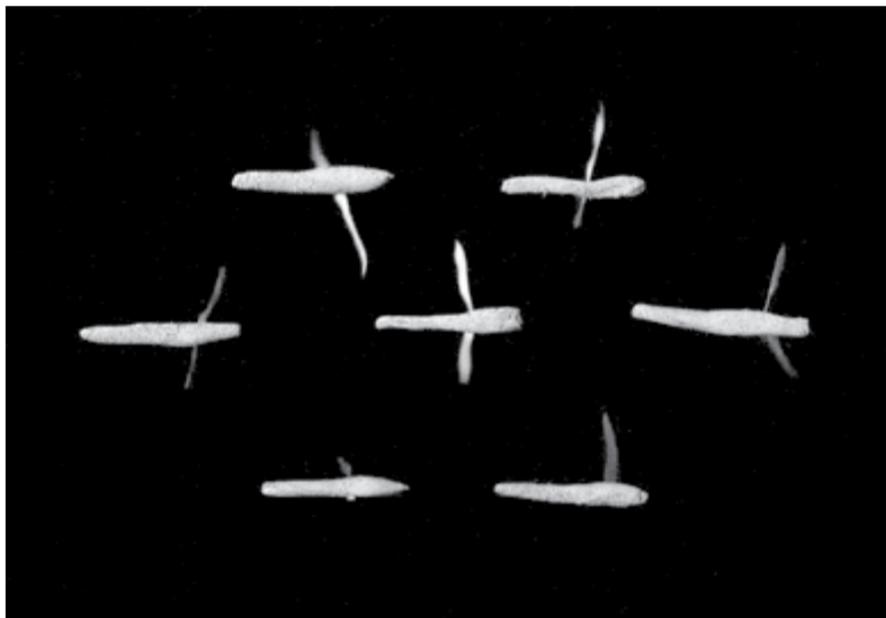


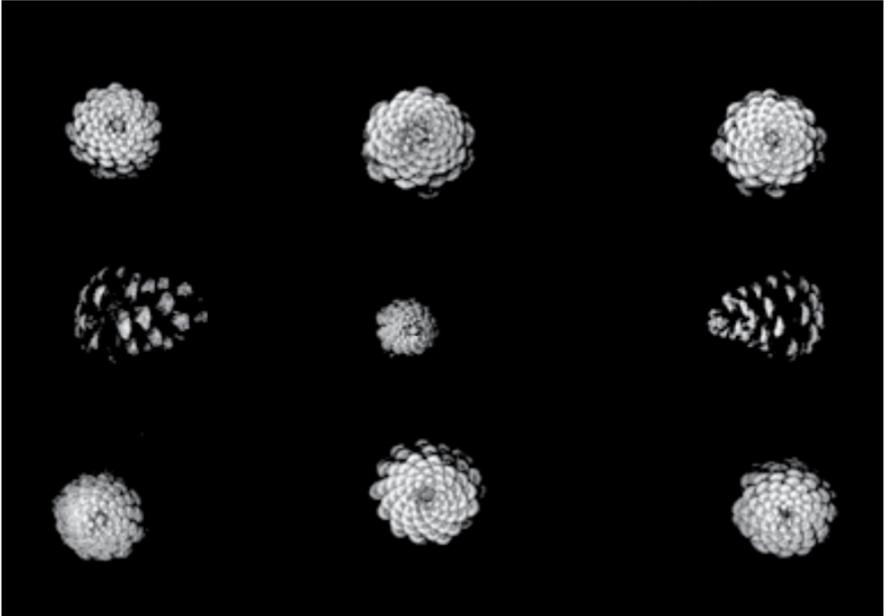


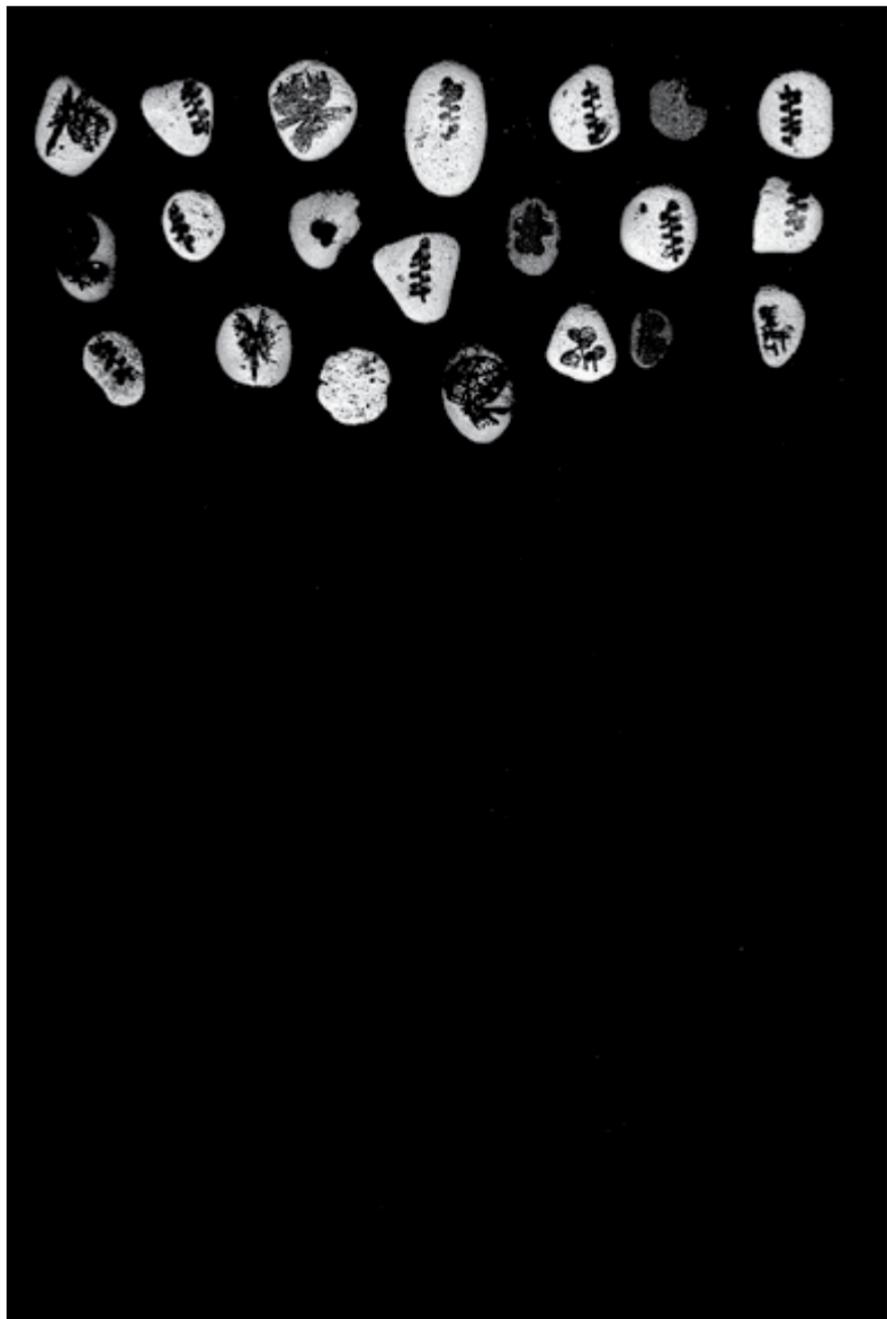


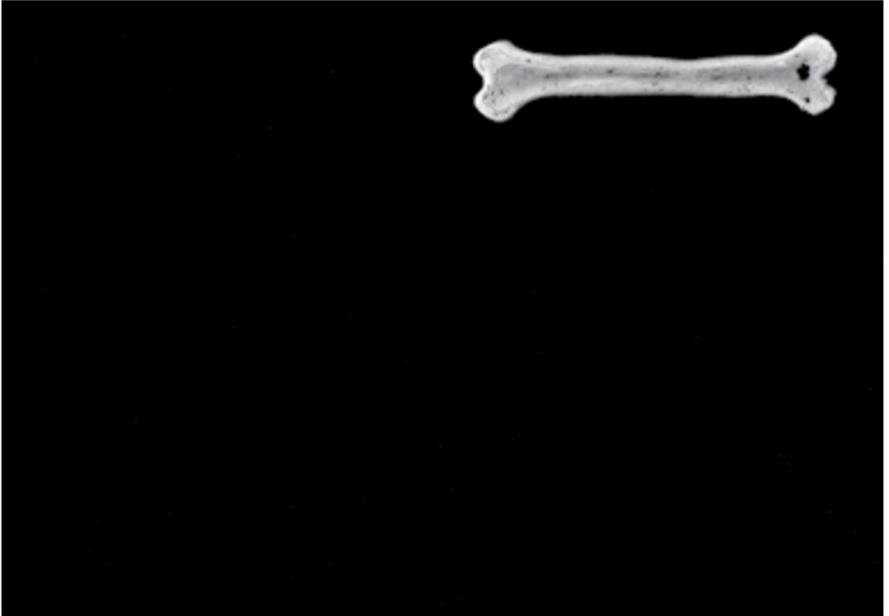












«Inventaire général sur la base d'une promesse», restitution du workshop conduit par Mathias Schweizer avec les étudiants de l'institut supérieur des arts de Toulouse au Musée Calbet, Grisolles, 14 mai 2016.

Direction éditoriale:
Mathias Schweizer,
Sébastien Dégeilh
& Olivier Huz pour
l'atelier Genius loci
(isdaT beaux-arts)

Textes:
Sébastien Dégeilh,
Marie Delanoë,
Jérôme Dupeyrat,
Olivier Huz,
Yvan Poulain

Design graphique:
Delphine Cau,
Shérine El Sol,
Zoé Xhignesse
(étudiantes en
design graphique,
isdaT beaux-arts)

Caractère typographique:
Anonymous Pro
de Mark Simonson

Impression:
Pb Tisk Printing Company
en République Tchèque,
à 300 exemplaires

Dépot légal:
hiver 2017

Ne peut être vendu:
cet ouvrage a pour vocation
à être donné ou échangé
de la main à la main, comme
l'a été la collection
éphémère qu'il documente

Co-édition:
institut supérieur
des arts de Toulouse
5 quai de la Daurade
31000 Toulouse
www.isdat.fr

Musée Calbet
15 rue Jean de Comère
82170 Grisolles
www.museecalbet.com

Directrice
de la publication:
Anne Dallant,
directrice de l'isdaT

Isbn:
978-2-35699-052-052-5

institut supérieur
des arts
de Toulouse
(beaux-arts)
spectacle vivant



L'isdaT beaux-arts
reçoit le soutien
de la DRAC Occitanie,
de Toulouse Métropole
et de la Ville de Toulouse.

Le musée Calbet reçoit
le soutien de la région
Occitanie, du département
du Tarn-et-Garonne et
de la Ville de Grisolles

graphique s'envisage ici comme une pratique d'interprétation des contextes dans lesquels s'exerce la commande, comme une pratique d'analyse critique des termes de la commande elle-même, qui peut alors devenir à son tour le champ d'exercice d'une critique en actes du graphisme, c'est-à-dire d'une réflexion portant aussi bien sur ses moyens et ses formes que sur ses enjeux et sur les conditions de sa pratique •

sémination. Il est notable, à cet égard, que la collection de 5115 objets créée dans le cadre du workshop ait été offerte à la dissémination et à la dispersion auprès du public lors de sa courte durée d'exposition, proposant ainsi une situation qui est devenue fréquente dans les expositions d'art contemporain ou de graphisme, mais qui, en principe, est tout à fait inenvisageable en ce qui concerne les collections muséales, vouées à la patrimonialisation et souvent inaliénables. Si cette dissémination répondait en premier lieu à la brièveté de l'exposition et à des contraintes pragmatiques, il se trouve qu'elle offre aussi une ré-articulation des plus intéressantes de la relation entre le Musée Calbet et l'espace domestique.

Le Musée Calbet est en effet situé dans une demeure du XVII^e siècle dont il a été décidé de garder largement la trace de sa nature domestique passée, notamment parce que le foyer domestique est l'espace principal de provenance, voire parfois de fabrication, des objets qui y sont exposés. Or une fois disséminés, c'est justement dans une multiplicité d'espaces domestiques, ceux où vivent les personnes qui ont emporté les objets, que ces derniers existent désormais, accomplissant le trajet inverse des artefacts constituant la collection du musée.

Il pourrait sembler qu'il n'est que peu question de design graphique ici. Il n'en est question dans ce texte, il est vrai, que de façon sous-jacente ou oblique. Pourtant, à travers ces considérations et donc à travers le workshop auquel elles se rapportent, c'est bien une conception du design graphique qui se dessine. Le design

5. *Ibid.*,
vol.3, p.330.

nalité de l'autre⁵», écrit ainsi le philosophe. Selon Paul Ricœur, il y a une narrativité et une préfiguration fictive inhérente à l'expérience du réel, toute action étant un récit en puissance. L'invention d'intrigues et de fictions est ainsi le moyen privilégié par lequel nous reconfigurons notre expérience temporelle indéterminée. Raconter des fictions, c'est donner corps à l'expérience du temps et la quantifier. De plus, histoire et fiction s'entrecroisent car il y a toujours historicisation de la fiction et fictionnalisation de l'histoire. Fictionnalisation de l'histoire, car l'histoire et la fiction procèdent d'une mise en récit du non-observable, ou du moins, dans le cas de l'histoire, de ce qui ne peut plus s'observer que de façon intermédiaire, à travers des traces. «C'est le traitement des archives et des documents qui fait de la trace un outil effectif du temps historique.⁶» La trace est un signe dont l'interprétation implique de se figurer le contexte dont elle est extraite. Dans cette opération de figuration peut s'immiscer l'imaginaire, c'est-à-dire un lieu du non-observable d'où s'écrit la fiction.

6. *Ibid.*, vol.3,
p.304-305.

À l'inverse, on peut aussi constater une historicisation de la fiction en ce que le récit fictionnel imite le récit historique, en narrant des faits comme s'ils s'étaient passés. Ce «comme si passé» est un pacte implicitement conclu avec le lecteur afin de crédibiliser le récit fictionnel.

Si l'on pense aux formes les plus courantes de la fiction, que sont par exemples les romans ou les films, on peut constater que ces récits n'existent pas en dehors de certains modes de circulation et de dis-

tuer ce qui existait pour le sauvegarder, Lenoir entendait proposer une histoire de l'art et un discours sur le passé, avec lequel l'esprit révolutionnaire entretenait une relation ambivalente. À cet effet, il s'autorisa à regrouper – on pourrait dire à monter – d'innombrables fragments pour (re)constituer des monuments largement factices, parfois inventés, souvent intégrés dans un environnement architectural plus large dont il était le metteur en scène.

Par ailleurs, les saisies révolutionnaires de la noblesse et du clergé en France, ainsi que divers dons en France et ailleurs en Europe, ont permis à la même époque d'intégrer aux collections des musées de nombreux objets provenant de cabinets de curiosité et de collections particulières. Or nombre d'entre eux, parmi les plus fascinants, étaient de pures inventions, ce que l'on pourrait nommer des *fictionnalia* sur le modèle des autres classes d'objets composant ces collections: *artificialia* (antiquités et œuvres d'art), *naturalia* (objets naturels), *exotica* (plantes et animaux exotiques) et *scientifica* (instruments scientifiques). Ainsi en est-il des sirènes taxidermisées, pour ne donner qu'un exemple parmi les plus connus.

Plus largement, et de façon plus complexe, si les musées sont concernés par la fiction, c'est en tant qu'ils sont organisés par des récits historiques, et qu'ils contribuent à les écrire. Paul Ricœur a longuement étudié cette perméabilité de l'histoire et de la fiction dans *Temps et récit*⁴: «L'histoire et la fiction ne concrétisent chacune leur intentionnalité respective qu'en empruntant à l'intention-

4. Cf. Paul Ricœur, *Temps et Récit*, vol.1: *L'Intrigue et le temps historique* (1983); vol.3: *Le temps raconté* (1985), Paris, éditions du Seuil, coll. «Points», 2005.

Museum de Claes Oldenburg, le *Musée d'art moderne, département des aigles* de Marcel Broodthaers ou les *Inventaires* de Christian Boltanski. D'une certaine façon, on observe ici un renversement de la situation qui est à l'œuvre pour ces projets artistiques. Lorsqu'un artiste fait œuvre en adoptant la figure du collectionneur ou celle du conservateur de musée, il n'est pas rare qu'il adopte également les habits du designer graphique et/ou de l'éditeur pour communiquer et cataloguer, ces pratiques étant le pendant de celles de la collection et de l'exposition, dont elles assurent au demeurant la véracité lorsque ces dernières s'inscrivent dans un cadre fictionnalisant. À l'inverse, lors du workshop qui a réuni Mathias Schweizer et les étudiants de l'isdaT, c'est à la fin de pouvoir designer, communiquer et éditer qu'a été constituée, en l'inventant peu ou prou, une collection d'objets.

De façon plus lointaine, il est intéressant de noter qu'aux XVIII^e et XIX^e siècles, au moment de leur essor véritable, et même de leur naissance sous leur forme moderne, les musées ont édifié leurs collections en y introduisant toutes sortes d'objets qui s'avèrent avoir un caractère fictionnel. Ainsi, lorsque Alexandre Lenoir fut chargé de créer le Musée des Monuments français³, en 1795, au lendemain de la Révolution française, notamment afin de préserver la sculpture et l'architecture d'un vandalisme révolutionnaire qui entendait faire disparaître les symboles de l'Ancien Régime, il collecta ou répliqua de nombreuses statues et éléments d'architecture provenant des églises et monuments de France. Mais loin de seulement amasser ou reconsti-

3. Cf. Geneviève Bresc-Bautier et Béatrice de Chancel-Bardelot, *Un musée révolutionnaire. Le Musée des Monuments français d'Alexandre Lenoir*, Paris, Hazan, 2016.

de la collection du Musée Calbet, qui n'en est toutefois pas une réplique ou une reproduction, puisque les objets ont été créés sur la seule base d'un nombre d'artefacts et d'après la prise en compte de leur typologie, sans les connaître pour autant de façon précise. Cette seconde collection a donc été inventée d'après une connaissance approximative du musée, d'après une idée fantasmée de ce qui pourrait s'y trouver de façon générique, et en interprétant – dans tous le sens du terme – un classement permettant d'organiser l'inventaire des objets. De fait, ces derniers sont éloignés, pour la plupart, de ceux du musée, et plutôt qu'une réplique, il en résulte un double fictionnel, une version parallèle ou alternative – au sens d'une réalité parallèle.

Cette seconde collection n'est pas fictive, puisqu'elle existe bel et bien, mais la nature des objets qui la composent, les provenances et les usages qu'on peut leur prêter, les raisons de leur appartenance à telle ou telle catégorie de la classification muséale, leur relation à la collection du Musée Calbet, ne peuvent s'énoncer, si l'on veut s'y essayer, que grâce à un exercice de l'imagination et par un travail d'interprétation supposant de les considérer autrement que ce qu'ils sont réellement.

C'est en cela qu'il y a fiction, et la fiction pourrait certes sembler hors de propos dans un contexte muséal. Fiction et musée entretiennent pourtant une longue histoire faite d'échanges et de porosité.

On pense évidemment aux musées et collections d'artistes, dont le XX^e siècle a offert de nombreux exemples, tel le *Mouse*

Fictionnalia,
Jérôme
Dupeyrat

Soit deux collections: d'une part celle du Musée Calbet, un musée d'arts et traditions populaires situé à Grisolles, dans le Tarn-et-Garonne; d'autre part un ensemble d'artefacts rudimentaires, et néanmoins ingénieusement façonnés, en bois, en argile, en métal, en pâte à sel, avec du tissu, etc. Envisagées comme pendant l'une de l'autre, ces deux collections ont en commun le nombre d'éléments qui les composent – 5115 – ainsi que leur répartition identique en six catégories correspondant à divers champs d'activité et de connaissance¹. Mais alors que les objets du musée ont été collectés au cours de plusieurs décennies, et qu'ils témoignent de modes de vie appartenant à une temporalité plus longue encore², ceux de la seconde collection ont été façonnés durant une courte période par un groupe d'étudiants en design graphique à l'institut supérieur des arts de Toulouse, dans le cadre d'un workshop proposé par Mathias Schweizer.

1. Collection
militaire:
116 objets;
arts décoratifs:
759 objets;
ethnologie:
1384 objets;
science
et technique:
981 objets;
archéologie locale
et nationale:
1819 objets;
beaux-arts:
56 objets.

2. Cf.
www.museecalbet.com

Tout en induisant un espace fictionnel, ce workshop a été conçu comme un cadre de commande, c'est-à-dire le cadre habituel du travail des designers graphiques, en tenant compte d'un contexte précis, celui du musée. Ladite commande couvrait l'ensemble des activités muséales – constitution et inventaire d'une collection, mise en place d'un dispositif pour son exposition, conception d'outils de communication et d'un catalogue – en se proposant de les investir depuis la position des designers, opérant à certains endroits presques à leur fonction ainsi qu'à d'autres où ils étaient sans doute moins attendus.

La proposition de Mathias Schweizer a donc consisté à fabriquer une sorte de double



Vue de l'inauguration de *Inventaire général sur la base d'une promesse*, au musée Calbet, le 14 mai 2016.

la répétition une variable, qui modifie le geste et le contour de l'objet final, le singularisant dans son groupe. Dans tous les cas, la promesse de Schweizer tient dans une économie d'échelle.

Enfin, il y a la promesse de nos poches de s'en accaparer les formes, de dissoudre en un soir un seul cet ensemble nébuleux, de provoquer son atomisation volontaire par le jeu du rapt, de détruire une fois pour toute la vue d'ensemble de cet artefact fragile qui fit image d'une collection. Jeu transgressif et jouissif. «On devra le croire» ●

moine à qui revient les missions non plus de «conserver, restaurer, étudier et enrichir», mais de «créer, organiser, exposer une collection à emporter».

Tel a été pensé ce fantasme éphémère, sans ancrage dans le temps (outre ce catalogue), s'éloignant d'autant de la relique que son processus de création a été fugace. Liberté prise ou ré-actualisation du code du patrimoine, cette collection-ci n'est pas inaliénable. Objet transposé, mais pas *fac simile* – en latin, copie faite d'une chose semblable –, chaque item a sa raison d'être propre au sein de sa catégorie. Si inventorier c'est protéger – l'existence ou le souvenir –, la promesse doit être tenue. «On devra le faire.»

Mais la promesse de Schweizer cache encore en son sein deux défis: le premier tient à la représentation du sujet. Comment constituer l'image d'une chose – une collection de musée – qui ne se lit jamais (ou rarement) dans son ensemble, le second tient à l'équilibre que doit opérer le groupe pour objectiver sa réponse. Comment réaliser en un temps mesuré, une somme d'objets qui implique l'adjonction d'un antagonisme: la recherche de rapidité et de simplicité qui assure une production de masse d'une part et l'objectif de variabilité d'autre part, permettant de singulariser les objets produits? La réponse est dans l'écart que nous oblige ici à faire Mathias Schweizer. Un écart de perception, qui modifie les formes et les échelles de la collection initiale, pour n'en garder que l'idée et le nombre transparaissant dans son inventaire général. Un écart de construction aussi, qui demande à introduire dans

«promis» par leur inscription à l'inventaire du musée avec les objets effectivement conservés. Cet état des lieux de la collection est le *hic et nunc* – cher à l'atelier Genius loci – appliqué aux collections. Celui-ci confronte non pas réel et imaginaire, mais réel et promesse. Nous voilà déjà réunis sur une démarche. «On le fera.»

Il y a la promesse de Mathias Schweizer, graphiste inventif et irrévérencieux, invité en workshop, d'imposer un protocole aussi magnifique qu'il paraît impossible: réaliser 5115 objets en trois mois, tous différents, reproduisant la typologie des collections conservées par le musée. Congédiant la *procrastinatio*, cet ensemble fantasmé est la réponse sans délai, sans intimidation ni frayeur du nombre, à la promesse que le musée a faite à Mathias Schweizer, aux étudiants en design graphique de l'isdaT et aux publics en général, ensemble restitué dans son intégralité lors de l'exposition au musée le 14 mai 2016 et par le présent catalogue raisonné de cette jeune et fantasque collection. Sont alors convoqués les 56 objets de beaux-arts, 116 objets militaria, 759 objets d'arts décoratifs, 981 objets de sciences et techniques, 1384 objets ethnologiques, 1819 objets archéologiques... Promesse d'une collection à exister. «On le fera, sûrement.»

Il y a encore la promesse du groupe, encadré par Sébastien Dégeilh et Olivier Huz, de trouver les ruses techniques et formelles qui donneront corps au projet. C'est avant tout la promesse d'une transposition: le groupe se fait le personnel du patri-

Quelle était donc cette promesse?

Marie Delanoë et Yvan Poulain

Quelle était donc cette promesse? Une promesse écrite, formelle, mutuelle, orale, sacrée, solennelle, verbale?

Un peu tout ça... Une promesse d'alliance, d'argent peut-être, de discrétion sûrement, d'obéissance, de paix, de pardon, de prime ou de renoncement? À voir. C'est quelque chose une promesse. C'est l'assurance, le plus souvent verbale, de faire ou de dire quelque chose. Elle impose un futur: «On le fera.» C'est donc un fait projeté qu'il nous faudra vérifier. «On le fera sûrement.» La promesse repose toujours sur un contrat, une intention, un projet, qu'il faudra mettre en œuvre. «On devra le faire.» Même s'il y a doute sur sa réussite, la promesse oblige. En droit, c'est «l'engagement de contracter une obligation ou d'accomplir un acte.» Cette obligation se fait à soi-même et à un groupe. Les scouts ont cette curieuse manie de «faire leur promesse», d'acter par une cérémonie, leur engagement personnel au projet du groupe auquel ils adhèrent. La promesse fait sens et ciment au sein d'une communauté active en charge de la réaliser et qui croit en elle. Il y a donc dans la promesse quelque chose de la croyance en un futur qui se réalisera, par l'engagement massif de ses acteurs à un projet qui les oblige. «On devra le croire.»

Dans l'inventaire général ainsi mis en place, il y a la superposition de plusieurs promesses. Celle du Musée Calbet, de réaliser de juin 2013 à octobre 2014, le récolement massif des 5115 objets qui composent son fonds. Ce chantier de collections, défi introspectif auquel doivent se plier tous les musées de France, se doit de vérifier la conformité des objets



Prise de vue de l'affiche réalisée par les étudiants de l'atelier Genius loci annonçant le vernissage.

les méthodologies du design graphique. À l'occasion du workshop mené avec Mathias Schweizer, *Inventaire général sur la base d'une promesse*, l'atelier Genius loci s'intéressa donc à la fiction en cours dans les musées d'arts et traditions populaires. Ces derniers ont pour fonction de conserver des objets de la vie courante d'une histoire relativement proche de nous, rarement plus de 200 ans, et de les exposer au sein de reconstitutions qui, dans un même lieu, vont se faire confronter des situations d'époques différentes mais localisées précisément dans un village, une région. À partir de là, nous avons cherché à voir comment le design graphique peut accompagner ce désir de faire histoire à travers l'observation de nos quotidiens et leur réinvention scénographiée.

La proposition de Mathias Schweizer prolonge ainsi ce qui nous a semblé être au cœur du *genius loci*, un échange, une fiction, une promesse. À partir des lieux, des événements, des histoires et des différentes temporalités dont il rend compte, le design graphique annonce, capte, restitue, traduit et diffuse ce qui naît de la rencontre d'un moment et d'une géographie particulière. Mais, à la différence d'une architecture dite située, un graphisme situé produirait des documents qui ont la capacité de voyager loin de leur contexte d'apparition, entretenant avec lui une relation distendue dès lors qu'ils sont diffusés. Cette distance entre la réalité spatiale et temporelle et le document, nous l'envisageons actuellement comme l'espace de projection fictionnelle nécessaire au négoce avec le génie du lieu dans la création graphique •

confrontent réel et imaginaire, histoire et fiction. Et d'interroger ainsi comment le designer peut accompagner ce moment, voire le faire naître par son annonce, son déroulement, sa mise en scène et sa restitution. De l'affiche au Dj set, en passant par le karaoké et la procession carnavalesque, les performances proposées par les étudiants jouaient, déjouaient les moments d'une fête publique, inscrite dans un lieu particulier. De la fête religieuse à la fête privée, de certaines traditions païennes ou traditionnelles aux relations ambiguës que la fête entretient avec le fait révolutionnaire, c'est bien avec un ici et maintenant qu'elle compose. En invitant l'artiste Mathis Collins à préparer ce moment avec nous, nous voulions plonger de fait dans cette confrontation à la représentation (la fête aura eu lieu le 6 février 2015 à Fiac, un village qui accueille des performances pendant tout l'hiver).

Produisant de nombreux objets reliques, la fête qu'avait organisée l'atelier *Compitalia* nous amena pour l'année 2015-16 à envisager comment le génie du lieu se manifeste dans les musées d'arts et traditions populaires. À partir des questions de conservation, d'exposition et de documentation de cette fête, ce troisième atelier intitulé *Microstoria* allait regarder ces lieux qui conservent justement ce type d'objets échappant à l'art pour raconter quelque chose d'une époque, d'un lieu. La méthodologie des microhistoriens italiens, pour qui la réduction d'échelle de l'objet d'étude peut éclairer les caractéristiques du monde qui l'entoure, peut trouver un écho direct dans

tait sous nos yeux. Pensé par Candillis à la fin des années 1960 et jamais tout à fait achevé, le Mirail fait aujourd'hui l'objet de vastes travaux de réhabilitation, destruction et projection dont la Maison de l'image, un équipement culturel au programme indéterminé remportée par l'architecte Gilles Perraudin faisait partie (le projet a depuis été annulé). Les recherches menées par les étudiants sur ce quartier et ce bâtiment ont abouti à un workshop mené par le studio portugais R2, interrogeant comment l'identité visuelle d'un bâtiment peut participer à son programme et à son aménagement.

Si nos recherches autour de l'architecture et de l'urbanisme avaient déplacé notre regard vers des questions sociales et temporelles à travers les différents temps du projet architectural (conception, chantier, usage, usure et mémoire), l'annulation du projet de la Maison de l'image par la mairie nous révélait les liens que le projet entretient avec la fiction. Cette première année de recherche a trouvé forme dans une édition collective, *Conditionnel moderne*, disponible via la plateforme d'impression à la demande Blurb (<http://www.blurb.fr/b/5117277-conditionnel-moderne>).

C'est par le prisme de ces nouvelles pistes que nous avons proposé aux étudiants de la promotion 2014-15 de filer la résonance latine de l'atelier. En intitulant la deuxième année *Compitalia* (la fête consacrée aux génies du lieu dans la Rome antique), il s'agissait d'envisager la fête comme l'incarnation événementielle et exceptionnelle des mythologies propres à un lieu, un espace-temps – *hic et nunc* – où se

Genius loci,
Sébastien
Dégeilh et
Olivier Huz

Cette édition, restitution d'un workshop mené avec Mathias Schweizer au Musée Calbet à Grisolles, s'inscrit au sein d'un atelier nommé Genius loci. Cet atelier a vu le jour en 2013, au sein de l'option design graphique de l'institut supérieur des arts de Toulouse, croisant quelques unes des interrogations qui parcouraient nos enseignements et faisant écho à des projets passés comme le dessin du Garonne, un caractère à l'usage de la communication de la ville de Toulouse (projet mené par François Chastanet avec le typographe argentin Alejandro Lo Celso en 2006). Cette notion d'esprit du lieu, héritière des pratiques religieuses antiques, est empruntée à un principe d'aménagement paysager – et par extension urbain et architectural – prônant une création contextualisée où le créateur entre en négoce avec l'existant.

Souhaitant interroger cette notion depuis le design graphique, en explorant ainsi les limites de son champ d'intervention, nous avons initié cette recherche par le biais de l'architecture, une des disciplines qui aura participé à la réapparition de cette question au XX^e siècle. En allant visiter Royan, ville balnéaire par deux fois détruite et reconstruite, il nous semblait entrevoir que le négoce avec ce génie du lieu réputé localisé, laissait la porte ouverte à des stratégies de réinvention par l'emprunt, le déplacement – ici, une reconstruction guidée par un modernisme brésilien, un exotisme européen qui, plus de cinquante ans après, est devenu l'héritage architectural de Royan en pleine phase de ré-appropriation par ses habitants.

De retour de Poitou-Charentes, nous avons observé un quartier qui se réinven-

Série	Numéro	Nbr	Matériaux	Poids (g)		
30	Talismans	16.759.52	0030	Pâte à sel	5	
31	Magnets plâtres	16.759.3	0044	Pâte à sel	5,25	
32	Dés pipés	16.759.55	0018	Pâte à sel, glaise	5,3	
33	Frites grisollaises	16.759.53	0050	Pâte à sel, glaise	5,65	
34	Chouquettes	16.759.9	0006	Pâte à sel	6,7	
35	Magnas enrobés de Grisolles	16.759.54	0050	Glaise, pierres	7,2	
36	Fours fourés façon Grisolles	16.759.57	0032	Pâte à sel, glaise	7,85	
37	Fours creux façon Grisolles	16.759.58	0021	Pâte à sel, glaise	8,05	
38	Dents de géants	16.759.56	0005	Pâte à sel, glaise	14,25	
39	Magnets Grisolles	16.56.4	0002	Pâte à sel	20,7	
40	Magnets carrelés	16.759.5	0027	Céramique	249,45	
	41	Billes argent	16.1819.47	0300	Étain	0,2
	42	Croix argent	16.1819.48	0040	Étain	0,95
	43	Boulettes & Cie	16.1819.51	1292	Pâte à sel	2,05
	44	Coquillage	16.1819.45	0001	Nacre	2,25
	45	Meringues	16.1819.50	0049	Bois, peinture	5,85
	46	Caquettes	16.1819.49	0029	Bois, métal	8
	47	Cailloux dorés	16.1819.40	0049	Céramique, encre	8,55
	48	Pierres marbrées	16.1819.42	0028	Pâte à sel, encre	17,9
	49	Céramiques marbrées	16.1819.46	0010	Céramique, encre	28,3
	50	Cailloux noirs	16.1819.44	0014	Céramique, encre	30
	51	Écorce	16.1819.43	0001	Bois	45,35
	52	Parpaing sérigraphié	16.1819.41	0001	Céramique, encre	212,9
	53	Outils	16.981.38	0062	Fil de fer, Scotch	1,25
	54	Balais	16.981.35	0187	Corde	1,35
	55	Papillons de lumière	16.981.33	0341	Papier, encre	1,55
	56	Bubons volants	16.981.63	0015	Glaise, plantes	3
	57	Os 1	16.981.34	0030	Pâte à sel	3,05
	58	Cires	16.981.37	0066	Cire	3,45
	59	Dés à coudre	16.981.32	0010	Pâte à sel	5,5
	60	Prismes	16.981.59	0025	Pâte à sel, glaise	7,5
	61	Libellules artisanales	16.981.64	0007	Glaise, plantes	11,25
	62	Pommes de pin	16.981.39	0024	Bois	16
	63	Cailloux plantes	16.981.36	0100	Céramique, encre	21,4
	64	Os 2	16.981.34_2	0001	Pâte à sel	56,30
	65	Eau de Grisolles	16.981.60	0003	Eau du canal, fleurs	625

Inventaire général sur la base d'une promesse

	Série	Numéro	Nbr	Matériaux	Poids (g)	
	1	Mains	16.56.2	0056	Pâte à sel	3,85
	2	Visages	16.56.1		Pâte à sel	4,95
	3	Armes à bois	16.116.15	0104	Bois, métal	18,55
	4	Armes à feu	16.116.14	0012	Bois, métal	95,5
	5	Nœuds	16.1384.24	0024	Tissu	0,55
	6	Nœuds noirs	16.1384.25	0105	Tissu noir	0,55
	7	Tissus sérigraphiés	16.1384.30_2	0334	Tissu, encre	0,65
	8	Patrons	16.1384.30_3	0041	Papier	0,75
	9	Restes	16.1384.26	0232	Pâte à sel	3
	10	Jeux	16.1384.17	0050	Pâte à sel	3,1
	11	Toiles sérigraphiées	16.1384.30	0014	Toile, encre	3,1
	12	Terres cuites	16.1384.29	0025	Pâte à sel	3,75
	13	Soldats pas cramés	16.1384.19	0050	Pâte à sel	3,75
	14	Soldats cramés	16.1384.18	0075	Pâte à sel	4,4
	15	Boucles d'oreille	16.1384.27	0008	Plâtre	5,1
	16	Sablés	16.1384.31	0474	Farine, graines	6
	17	Boucles de ceinture	16.1384.21	0004	Plâtre	7,75
	18	Broches	16.1384.20	0047	Plâtre	9,2
	19	Tissages non aboutis	16.1384.22	0004	Pâte à sel, fil noir	12,65
	20	Couverts	16.1384.16	0010	Plâtre	20,15
	21	Totems	16.1384.23	0042	Bois	42,8
	22	Terres cuites	16.1384.28	0013	Pâte à sel	45,95
		23	Fèves	16.759.13	0040	Plastique
24		Recherches céramiques	16.759.8	0016	Papier recyclé	0,95
25		Bretzels	16.759.10	0004	Pâte à sel	2,15
26		Médailles végétaux	16.759.7	0269	Pâte à sel	3,55
27		Toiles cirées	16.759.11	0030	Toile cirée, encre	4,4
28		Médailles Grisolles	16.759.6	0047	Pâte à sel	4,6
29		Récipients	16.759.12	0065	Pâte à sel	5,2

