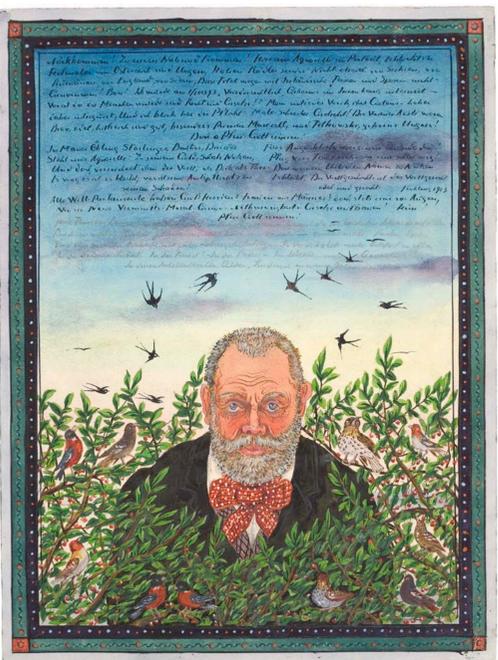


# Chalet Society



Chalet Society  
Marc-Olivier Wahler – Entretien

Guillaume Benoit — De quel besoin est ce nouveau type de centre d'art, la Chalet Society ?  
 Marc-Olivier Wahler — J'ai toujours aimé l'idée de créer un lieu qui soit un lieu bien particulier. Il y a plus de 50 ans avec les Kunsthalles, notamment pour proposer des expositions temporaires et dominer une visibilité aux artistes. Aujourd'hui, les musées et les galeries ont une identité très forte et, d'une certaine manière, font le travail d'un centre d'art. Aussi la question fondamentale est : « Quelle identité peut avoir le centre d'art ? »

GB — L'idée d'occuper un lieu de façon éphémère est donc constitutive de ce projet ?  
 MOW — Très rapidement en effet, la question fondamentale est devenue : « Pourquoi ne pas imaginer un centre d'art qui puisse se greffer comme un *Software* sur différentes architectures ? » On part donc de l'obtention d'un lieu pour une période donnée (ici cette architecture était prévue par un partenaire artistique) qu'on se propose d'inventer et d'explorer un programme spécifique et, simultanément, de développer une identité qui soit assez forte pour pouvoir la greffer sur des endroits différents.

GB — Comment s'articule cette double perspective ?  
 MOW — D'abord, il est intéressant de voir un programme qui se différencie comme un *Software* par rapport à un programme comme celui de la galerie de Gaudin : « Ce sont les messages qui ont tenu, les lignes ». Cette idée de marge est très importante car elle s'accorde parfaitement avec l'absence de hiérarchie : ce ne sont pas simplement les lignes qui donnent le

contenu mais aussi les messages qui font tenir la totalité des significations. Une idée que partageait également un artiste qui me beaucoup influença, Steven Parrino, lorsqu'il a travaillé avec moi à la Chalet Society. Je voulais travailler quelque part, quelque chose qui soit un lieu qui soit un lieu bien particulier. Quand on parle d'un être humain qui se transforme en extra-terrestre dans un film de science-fiction par exemple, tout le monde trouve ça normal, mais quand on a un objet usuel qui se transforme en objet d'art, il semble que cela devient plus difficile de comprendre.

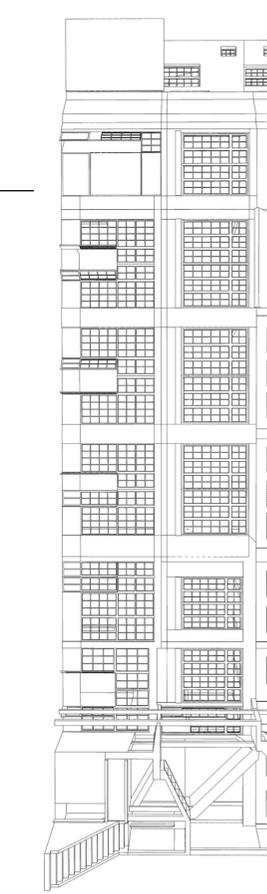
GB — C'est aussi par ce croisement de regards qu'on peut ouvrir l'art à différents publics ?  
 MOW — Face à l'incapacité de trouver des discours qui ne soient pas uniquement théoriques. Quand on parle d'un être humain qui se transforme en extra-terrestre dans un film de science-fiction par exemple, tout le monde trouve ça normal, mais quand on a un objet usuel qui se transforme en objet d'art, il semble que cela devient plus difficile de comprendre.

GB — Ce croisement de domaines autonomes (physique, technique, science-fiction, etc.) au sein de l'art contemporain est un combat que vous menez depuis longtemps maintenant dans les expositions que vous organisez...  
 MOW — Ce qui me paraît le plus important, c'est le « quotient schizophrénique » d'une œuvre d'art. C'est-à-dire que plus l'œuvre est capable d'emmagasiner des interprétations différentes, plus elle est intéressante et enrichissante. C'est un combat que nous menons depuis longtemps maintenant dans les expositions que vous organisez...  
 MOW — Ce qui me paraît le plus important, c'est le « quotient schizophrénique » d'une œuvre d'art. C'est-à-dire que plus l'œuvre est capable d'emmagasiner des interprétations différentes, plus elle est intéressante et enrichissante. C'est un combat que nous menons depuis longtemps maintenant dans les expositions que vous organisez...

GB — L'idée de la Chalet Society, de créer des œuvres qui soient un lieu qui soit un lieu bien particulier, est-elle constitutive de ce projet ?  
 MOW — Très rapidement en effet, la question fondamentale est devenue : « Pourquoi ne pas imaginer un centre d'art qui puisse se greffer comme un *Software* sur différentes architectures ? » On part donc de l'obtention d'un lieu pour une période donnée (ici cette architecture était prévue par un partenaire artistique) qu'on se propose d'inventer et d'explorer un programme spécifique et, simultanément, de développer une identité qui soit assez forte pour pouvoir la greffer sur des endroits différents.

GB — Comment s'articule cette double perspective ?  
 MOW — D'abord, il est intéressant de voir un programme qui se différencie comme un *Software* par rapport à un programme comme celui de la galerie de Gaudin : « Ce sont les messages qui ont tenu, les lignes ». Cette idée de marge est très importante car elle s'accorde parfaitement avec l'absence de hiérarchie : ce ne sont pas simplement les lignes qui donnent le

# The Museum



I Joseph Karl Radler  
*Untitled (Bohemia)*  
 © The Museum Of Everything

II Sheila Langdon SL Jones  
*Untitled, (1970/80)*  
 © The Museum Of Everything

III Morton Bartlett  
*Untitled, c. 1950/60*  
 © The Museum Of Everything

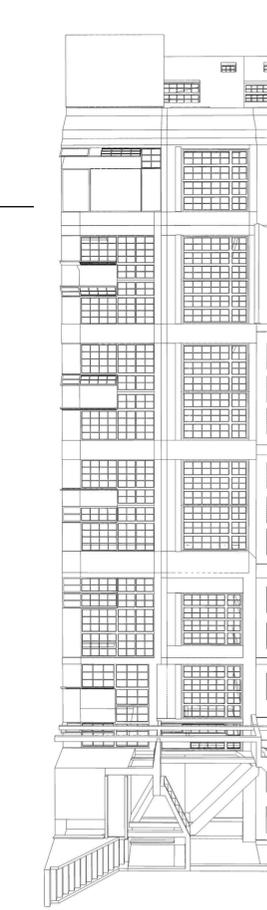
IV The Museum Of Everything,  
 Exhibition #1, Turin, 2010  
 © The Museum Of Everything

V ACM *Untitled (2000) France*  
 © The Museum Of Everything

VI Chalet Society  
 © D.R.



# of Everything



La Chalet Society —  
 L'école du « réenchantement »

Percurtana, originale et inventiva, la Chalet Society, issue de l'imaginaire de Marc-Olivier Wahler et co-fondée par Arneve et Art en Direct, se veut un espace d'exploration et de liberté. C'est ainsi avec fièvre et bonheur que Slash s'associe à ce centre d'art d'un nouveau genre qui prend ses quartiers au cœur de Paris.

Le centre d'art parvient à créer un lieu unique, un lieu qui est à la fois un lieu de travail et un lieu de vie. Le centre d'art parvient à créer un lieu unique, un lieu qui est à la fois un lieu de travail et un lieu de vie. Le centre d'art parvient à créer un lieu unique, un lieu qui est à la fois un lieu de travail et un lieu de vie.