

L'EXPOSITION EST-ELLE DEVENUE LE LIEU DE LA DISPARITION? "SITE SPECIFIC CINEMA" CHEZ DOUG AITKEN

Sou-Hyeun Kim, Université de Paris III/CRECI

Introduction

Dans l'histoire de l'art du 20^{ème} siècle, l'idée de la représentation mimétique est subvertie: on passe de la présentation de l'objet duchampien à l'image du simulacre, reflet de la société post industrielle. La circulation des informations remplace l'objet matériel.

Ce surgissement de l'immatérialité dans l'art contemporain provoque la quasi-disparition de la peinture et de l'objet. Les Biennales de Venise et de Kassel *Documenta* sont envahies par les photographies, la vidéo et les installations multimédia. Même le retour à la peinture figurative porte la trace de l'influence de l'image photographique et filmique: la peinture est hyper-réaliste et met en scène des processus cinématographiques tels que le gros plan. Nous interprétons le "Site Specific Art"¹ et le "Site Specific Cinema"² (la projection du film sur le mur dans le lieu d'exposition mais aussi à l'extérieur) comme la continuation de ce processus.

Nous allons utiliser l'idée de la disparition dans le sens de "vaporisation" que Yves Michaud a employé dans son livre *L'Art à l'état gazeux*³ et aussi dans le sens de perception gazeuse de Deleuze. Nous allons principalement analyser le travail de Doug Aitken qui vient de finir son installation à l'extérieur du musée du MOMA à New York avec *Sleepwalkers*.

Nous allons nous concentrer d'abord sur le néon fluorescent en tant que monochrome lumineux qui présente l'essence de l'écran. Deuxièmement, nous allons étudier la question de la narrativité. Troisièmement, nous nous concentrerons sur la relation entre le "Site Specific Art" et le lieu architectural.

Vaporisation de l'œuvre: le néon

Sleepwalkers (Fig. 1) de Doug Aitken (2007) est une installation de huit écrans accrochée sur la façade du musée MOMA de New York. Des images numériques sont projetées sur ces écrans le soir (de 17h à 22h). Comme il est difficile de voir les écrans en même temps, les spectateurs sont obligés de marcher pour voir toutes les images. Cette activité est indirectement suggérée par le titre même de l'installation.

À travers ces grands écrans transparents, on peut voir les fenêtres du bâtiment qui s'éclairent et qui s'éteignent, ce qui suggère le rythme, l'énergie et la luminosité de l'univers urbain. De plus, l'alternance de zones plus ou moins claires évoque les pixels de l'image numérique. Ces pulsations engendrent un dynamisme qui évoque celui de la performance: l'installation met en scène une présence qui est "ici et maintenant". Ce *here and now* de l'expérience du spectateur est une caractéristique du "Site Specific Cinema".



Fig. 1 – *Sleepwalkers* (Doug Aitken, 2007).

La temporalité est au cœur de ce dispositif: les scènes montrent des personnages qui se réveillent progressivement, les images sont visibles le soir et non en pleine journée, elles portent des traces du passage du temps avec ces lumières qui s'allument et s'éteignent, le spectateur déambule autour du MOMA pour voir le spectacle.

La conscience de la temporalité est une notion cruciale pour la modernité. Les idées d'éphémère et de flânerie, que l'on trouve chez Baudelaire, sont devenues de plus en plus importantes dans l'art contemporain, par exemple dans les installations multimédia. Chez les impressionnistes comme Monet, le désir de capter le moment au lieu de représenter l'objet lui-même, crée un effet quasi-abstrait avec l'air plein de vapeurs qui brouille l'objet et le fait disparaître. Ici, l'instantanéité, la capture du moment, ne peut s'effectuer que dans cette disparition, en un moment atmosphérique dans la fragilité de la vie. Scientifiquement, la vaporisation est un changement de l'état liquide. Symboliquement, elle représente la disparition vers l'état immatériel et peut aussi signifier l'anti-fiction.

Dans l'art contemporain, cette notion d'éphémère correspond à l'importance prise par l'expérience par rapport à l'objet produit, comme dans l'*action painting*, la performance et l'art conceptuel. Selon Yves Michaux, cette tendance aboutit à «l'art à l'état gazeux» (comme par exemple l'œuvre *Cosmogonie* ou l'exposition *Vide* d'Yves Klein). Deleuze a analysé *Wavelength* de Michael Snow en termes de variations de l'air lumineux selon le changement du temps. C'est ce qu'il a nommé la «perception gazeuse», qui remonte à Vertov⁴.

Parmi les matériaux utilisés dans l'art (couleur, pigment, texture, matière...) la lumière, condition de la visibilité du monde, est le plus éphémère. Dans l'analyse de Mieke Bal de la lumière chez Vermeer⁵, faite à l'aide de la théorie de la dissémination de Derrida, la lumière en tant que *parergon* reste passive, mais fait apparaître l'objet grâce au jeu d'ombre qu'elle crée. La lumière est un supplément, est un hymen, à travers la dissémination de son rayonnement.

Dans *Sleepwalkers*, on voit des tubes de néon circulaires (Fig. 2). Le néon peut être mis en relation avec le monochrome. On retrouve cette présentation directe de la lumière chez Flavin, Turell et Morellet. Dans leur perspective minimaliste, le néon vide peut être considéré comme un écran vide sans image qui montre directement la lumière sans figure représentée. Cette image est l'essence de l'image sur écran: c'est un prolongement de l'idée de monochrome (pur pigment sur une surface bidimensionnelle) selon la théorie du modernisme de Clement Greenberg. Ce processus de dématérialisation par la lumière et l'anti-illusionnisme du monochrome sont aussi des formes de disparition de l'objet.



Fig. 2 – *Sleepwalkers* (Doug Aitken, 2007).

Gerhard Richter montre bien cette rencontre du néon et du monochrome dans son exposition au Musée Guggenheim de Berlin avec *Eight Grey* (2002) (Fig. 3). Ici le reflet de la lumière de l'environnement sur la toile du monochrome en émail montre bien l'interaction œuvre/environnement. L'environnement, mais surtout la lumière, peut être considéré comme le *parergon* de l'œu-



Fig. 3 – *Eight Grey* (Gerhard Richter, 2002).



Fig. 4 – *Wall Street* (Paul Strand, 1915).

vre. Dans cette œuvre, on trouve diverses strates qui correspondent à différents registres exprimés simultanément: *Eight Grey* relève de la photographie, de la peinture et de l'architecture. On peut faire un rapprochement avec *Wall Street* de Paul Strand (1915) (Fig. 4)⁶. On retrouvera cette question du lieu, de son histoire, dans notre troisième partie.

Dans *Water and Power* (1989) Pat O'Neill présente la lumière elle-même à la place d'images de fiction. La violence de la lumière, la vitesse du mouvement, déconstruisent la forme, accélèrent le passage à la perception gazeuse, et construisent une figure immatérielle qui nous évoque le mouvement virtuel dans les toiles de Bacon. Ici, la lumière est énergie. Cette œuvre nous évoque *Eau et Feu* (1961) d'Yves Klein. L'eau se vaporise au contact de la flamme et une silhouette indistincte, gazeuse, se forme sur la toile.

Dans ces œuvres, la lumière est un élément significatif. Au lieu de simplement rendre visible un objet, elle peut correspondre à un processus de dématérialisation. L'objet, la figure, la scène filmée peuvent être traversés par des pulsations lumineuses, ce qui les déstabilisent. La lumière peut même détruire l'image et la fiction avec violence.

Selon Aitken, le néon est le signe qui représente notre environnement urbain. Chez cet artiste, le néon prend des formes géométriques complexes, ce qui évoque Flavin et le rythme de la vie urbaine capté dans les toiles géométriques de Mondrian. Le rythme est imaginaire, suggéré, chez Mondrian. Chez Flavin, la forme est plus structurée, agressive, la lumière est plus aveuglante, l'espace de son rayonnement est plus menaçant, alors que Turrell produit une lumière plus diffuse et atmosphérique. Chez Aitken, l'ambiance est plus nuancée et mélancolique, elle évoque la disparition de l'énergie de la ville. Dans *Sleepwalkers*, la temporalité est inscrite dans le déroulement des images, alors que chez Flavin ou Turrell la lumière définit un moment sans figure ni narration, qui échappe au déroulement, qui définit une immobilité, une sorte de stase hors du temps.

Cette inscription du déroulement temporel dans *Sleepwalkers* permet de retrouver la question de l'instant éphémère. Dans cet instant, les actions s'effacent progressivement. Le néon traverse la figure filmée et tend à vider l'écran de tout geste, de toute figure. Ce processus temporel de vidage de l'écran se retrouve dans d'autres œuvres d'Aitken. Dans *Electric Earth* (1999)⁷, l'écran est couvert de chiffres indiquant l'heure qui passe. La figure est remplacée par le déroulement, par le défilement du temps et du film, sur un écran quasi-vide. Cette œuvre montre le dernier humain qui erre dans la ville nocturne réduite à un état liquide et brumeux, un "état gazeux" qui se disperse dans le vide.

The Mirror (1998) montre des prises de vue aériennes d'une ville réduite à des points lumineux dans la nuit. Dans *Turbulence* (1999), Aitken filme à travers le hublot l'aile de l'avion qui s'enfonce progressivement dans la nuit. *Diamond Sea* (1997) montre des images de désert dans une installation à trois écrans.

Cet intérêt pour les espaces vides et immenses, urbains ou désertiques, nous évoque naturellement James Turrell ou Robert Smithson, qui eux aussi, ont pris des images de désert à partir d'un avion, et nous rappelle l'analyse que fait Lyotard de l'idée de sublime à propos des grands monochromes de Barnett Newman. Ces différents artistes ont ceci de commun qu'ils s'intéressent à ce qui dépasse la perception humaine ordinaire.

On peut donc considérer que l'écran qui tend à se vider chez Aitken produit une œuvre en "état gazeux" qui permet de se dégager de l'image et d'accéder à différents états de lumière, l'essence de l'image.

La question de la narrativité: lieu de l'effacement

Cette vaporisation affecte aussi la narration dans cette œuvre.

Œuvre composée d'écrans suspendus sur le mur du musée dans un environnement réel, *Sleepwalkers* évoque les médias de masse tels que la publicité ou le clip vidéo. Même si les images sont elliptiques et fragmentées, on peut imaginer une certaine forme de narration suggérée par la présence de personnages récurrents. C'est ce qu'on peut appeler la nouvelle narrativité. Dans *Le Temps exposé*, Dominique Païni classe Aitken dans la quatrième génération de vidéastes, avec Pipilotti Rist ou Chris Cunningham⁸. Chaque image n'existe pas en tant qu'image en elle-même, mais plutôt dans un réseau de circulations fluides (que l'on peut rapprocher des clips vidéo, de l'activité de zapping, du flux constant d'information sur internet et dans les médias) dans lequel l'effacement continu des images successives produit une accumulation de souvenirs fragmentés. Dans ces circulations, notre conscience et notre identité entrent dans un processus de dé-construction et re-construction constant.

Dans *Sleepwalkers*, cinq séquences narratives qui se croisent dans une même structure montrent des personnages différents: l'électricien, l'homme d'affaires, le salarié, le coursier, le facteur. Cette typification anonyme et neutre exprime bien le sentiment de mélancolie dans l'univers urbanisé. Cette installation met aussi en scène des séquences narratives discontinues, elliptiques et flottantes, indices d'anti-narrativité, ce qui accentue ce sentiment de désœuvrement et d'aliénation, de perte d'identité.

Cette fragmentation narrative est renforcée par la structure formelle de l'installation. L'œuvre se compose de huit gigantesques écrans séparés les uns des autres par des fentes qui laissent voir le bâtiment. L'accrochage suspendu nous donne l'impression qu'il flotte en apesanteur dans l'air. Le flottement et la discontinuité des séquences narratives trouvent un écho dans ce dispositif matériel.

La nouvelle narrativité est elliptique, non-linéaire, nomadique, et met en scène des images qui flottent comme des fantômes dans la dissémination ou la vaporisation de la narration.

On retrouve cette vaporisation de la narration dans un film expérimental tel que, par exemple, *The Decay of Fiction* (2002) de Pat O'Neill.

Un même lieu, l'Ambassador Hotel, utilisé dans différents films hollywoodiens, sert de support à O'Neill qui projette en transparence sur des images de l'hôtel les diverses scènes qui ont été filmées dans ce cadre. Le fond en couleur se distingue des actions des personnages projetées en noir et blanc, qui, figures transparentes traversant des lieux solides, donnent aussi l'impression de sortir de l'écran et de flotter dans l'espace entre l'écran et le spectateur. Des scènes provenant de différents films sont mises bout à bout et donnent l'impression de constituer un film infini qui peut avoir lieu dans le même espace indéfiniment. Parfois les lieux sont vides et l'univers narratif est seulement audible: on entend les paroles des personnages, la musique du film, les divers bruits de la scène défilent sur la bande sonore alors que seules des pièces désertes sont visibles à l'écran.

La fiction se pose comme un calque sur le lieu de son déploiement. L'effet de déliaison entre narration et lieu est maximum. Ce que Pat O'Neill utilise comme matériau filmique, Aitken le fait concrètement dans son installation. Dans les deux cas, la narration se superpose au lieu de l'action, dont elle se distingue.

Quel que soit le lieu (le musée de New York, l'Ambassador Hotel) ou sa nature (lieu réel, lieu qui appartient à l'imaginaire cinématographique), ces deux œuvres méritent d'être rapprochées car elles mettent toutes les deux en scène la notion derridienne de "pré-trace". Le lieu est déjà marqué par une histoire particulière avant d'accueillir l'œuvre. Le signifiant de l'œuvre vient s'inscrire dans un signifiant qui le précède – et qui se trouve enrichi par le nouvel objet (par exem-



Fig. 5 – *Tilted Arc* (Richard Serra, 1981).

ple, l’Ambassador Hotel devient mythique du fait même que des films y ont été faits...). L’objet matériel, que ce soit l’installation de Aitken, ou, par exemple, *Tilted Arc* de Richard Serra⁹ installé sur la Federal Plaza à New York en 1981 (puis détruit en 1989) (Fig. 5), s’insère dans un environnement déjà signifiant. Dans une étude sur Serra, Juli Carson¹⁰ parle de l’existence «toujours déjà discursive»¹¹ de l’objet: cet objet s’intègre à un ensemble de significations, et il n’existe que dans l’interaction qu’il crée avec cette “pré-trace”.

Pour Serra, déplacer l’œuvre revient à la détruire¹², à l’effacer, pour utiliser le terme de Susan Haggood¹³.

Mais déplacer l’œuvre laisse aussi une trace invisible. L’effacement n’est pas une disparition, une soustraction; elle est aussi une addition, un enrichissement. L’effacement de la toile de De Kooning par Rauschenberg n’est pas une disparition, mais bien la formation d’une nouvelle œuvre.

Une topologie mentale?

Certains artistes critiquent le musée en tant qu’institution, lieu d’enregistrement et de construction de l’histoire de l’art. Dans cette optique, le musée est un «trompe-l’œil»¹⁴, un lieu de pouvoir, de manipulation, de hiérarchisation des objets culturels.

Diverses stratégies sont utilisées dans ce travail critique de subversion. Robert Morris montre le processus artistique en tant que travail (au lieu du pur produit esthétique que constitue l’œuvre) ou bien des objets banals et fragiles de la vie quotidienne. Boltanski expose des photos de

camps de concentration sur le mur du musée du Kunsthaus en Allemagne: ce geste accentue la présence du lieu en tant que lieu réel, ainsi que le caractère d'événement de l'œuvre située "ici-et-maintenant" et non dans un monde idéal et fictif de la "culture" et de "l'art".

Le musée ne fonctionne plus comme un lieu d'archivage de données éternelles: cette déconstruction de l'archive est comparable à celle du logos chez Derrida: on ne réfère plus à un ensemble de "vérités" éternelles pour fonder une pratique. L'objet et son lieu sont des "fictions", fragiles et temporaires: le lieu de l'exposition, l'environnement de l'objet devient lui aussi tout autant fictif et fragile que les objets qu'il contient.

Chez Aitken, la rencontre entre l'œuvre et un espace chargé d'histoire comme la ville de New York, l'ambiguïté de l'œuvre qui joue entre art et architecture, entre art et non-art, génère un lieu qui a de multiples définitions. Cette variété du lieu ouvre un espace indéterminé en révélant les virtualités du lieu en tant que non-lieu artistique. Le musée est ce non-lieu (*non site* de Robert Smithson): c'est le lieu provisoire de l'exposition et non le lieu éternel de l'archive. Des architectes de la déconstruction tels que Peter Eisenmann ou Bernard Tschumi veulent créer de nouvelles potentialités de l'espace en rejetant la détermination fonctionnelle des lieux, typique d'une démarche fonctionnaliste adoptée par les membres du Bauhaus. Cette indétermination du lieu se retrouve dans le renversement entre intérieur et extérieur dans *Sleepwalkers*: les murs qui constituent la façade du MOMA pendant la journée deviennent la nuit des supports d'accrochage comme si on se retrouvait dans la salle d'exposition.

Avec *Sleepwalkers*, les spectateurs se déplacent constamment et peuvent choisir librement le moment de quitter les lieux et l'œuvre. Ce mouvement libre, semblable au "clic" qui permet d'entrer ou de sortir des sites internet, déconstruit et reconstruit la mémoire et la scénographie du lieu en fonction de multiples perspectives. De cette manière, l'itinéraire des spectateurs reconstruit la narration: la narrativité est établie à partir de ces diverses trajectoires. Cette expérience nomadique révèle le potentiel créatif du lieu.

Dans son étude sur Richard Long faite à l'aide de la philosophie de Derrida, Herman Rapaport¹⁵ estime que la valeur des photographies de cet artiste ne repose pas uniquement sur leur caractère de "supplément" du lieu photographié, de témoignage ou d'explication de l'activité de l'artiste, mais sur leur fonction de découverte du sens dissimulé du lieu, découverte faite à partir de l'avancée physique de Long dans le paysage lui-même. La photographie montre que l'artiste a parcouru une distance dans ce paysage. Chez Long, la marche est un outil de cette avancée, de ce rapprochement entre lui et son environnement. La photographie fait apparaître le sens de la marche, dans une optique heideggerienne. La marche construit la pensée, la rencontre du monde, sa découverte¹⁶. La marche et l'acte photographique sont équivalents en ce sens qu'ils sont tous les deux des modes de rapprochement entre le monde et le corps, un rapprochement qui se fait par l'intériorisation du monde. Selon Heidegger, la pensée est la construction de cet espace intérieur. Chez Aitken, cette architecturalisation intérieure se fait en flânant dans le non-lieu de *Sleepwalkers*. Cette installation est une sorte de construction de ce qu'on pourrait appeler une topologie mentale: le spectateur dessine sa propre géographie du lieu en fonction de l'itinéraire qu'il choisit (certains critiques ont pu parler de "géo-psychanalyse" à ce propos).

Cette interaction objet/environnement (qui inclut le lieu et le spectateur) est une tendance très forte. Thierry de Duve, dans son article "Ex Situ"¹⁷, analyse la sculpture depuis les années 80 et développe la notion de "site": la sculpture tri-dimensionnelle s'inclut nécessairement dans l'espace et la situation de l'objet dans cet environnement est devenue cruciale. Rosalind Krauss parle à ce propos de «expanded sculpture»¹⁸. Daniel Buren¹⁹ travaille sur l'interaction avec l'architecture. Robert Smithson ou Walter de Maria travaillent sur le paysage entre lieu et non-lieu...

Cette interaction se colore de mélancolie chez Aitken. Malgré la distance entre eux et les écrans,

les spectateurs peuvent sentir une certaine intimité par rapport aux scènes filmées grâce aux gros plans projetés sur les écrans de très grande taille, dans l'ambiance nocturne de la ville. Craig Owens définit le "Site Specific Art" comme l'art de la mélancolie²⁰. La performance est éphémère et l'exposition, qui est censée fixer l'événement dans l'histoire et la mémoire, intègre au contraire cet éphémère.

Conclusion

Avec *Sleepwalkers*, le musée lui-même est contaminé par ce processus mélancolique de disparition. La façade du MOMA change pendant la nuit: l'extérieur du musée devient le lieu d'exposition au moment où le musée lui-même est fermé. L'exposition a lieu en dehors des horaires d'ouverture du musée, qui s'absente le temps de l'exposition. Le musée disparaît dans l'espace (il se dissimule derrière les écrans et devient un support de projection) et dans le temps (le moment de l'accrochage correspond à une éclipse du musée).

- 1 Hal Foster, Renée Green, Mitchell Kane, John Lindell, Helen Molesworth, Miwon Kwon, "On Site Specificity", table ronde, dans *Documents*, n° 4/5, printemps 1994, pp. 11-22. Le "Site Specific Art" est très lié au Land Art depuis l'art minimal. L'idée de "site/non-site" a été introduite par Robert Smithson au cours de l'année 1968. En octobre, il a exposé pour la première fois un "non-site" dans l'exposition phare *Earth Works* dans la Dawn Gallery (New York). Cf. Michael Lailach, *Land Art: The Earth as Canvas*, Taschen, Köln 2007, p. 86; Eugenia Tsai (sous la direction de), *Robert Smithson*, University of California, Berkeley 1994, pp. 192-3.
- 2 Le "Site Specific Art" met en avant la notion de déplacement de l'objet dans des lieux différents. On peut appliquer cette notion au cinéma, qui n'est plus lié à la salle de projection et qui est donc déplacé dans un autre lieu. De ce point de vue, on peut considérer Doug Aitken comme un pionnier du "Site Specific Cinema".
- 3 Yves Michaud, *L'Art à l'état gazeux*, Stock, Paris 2003.
- 4 Gilles Deleuze, *L'Image mouvement*, Minuit, Paris 1983, pp. 121-2.
- 5 Mieke Bal, *Light in Painting: Dis-seminating Art History*, dans Peter Brunette, David Wills (sous la direction de), *Deconstruction and the Visual Arts*, Cambridge University, Cambridge 1994, pp. 49-64.
- 6 Benjamin H.D. Buchloh, *Gerhard Richter: Eight Grey*, Deutsche Guggenheim Foundation, Berlin 2002, pp. 14-6.
- 7 Klaus Biesenbach, *Building Images*, dans *Doug Aitken. Sleepwalkers*, The Museum of Modern Art-Creative Time, New York 2007, pp. 6-18.
- 8 Dominique Païni, *Le Temps exposé*, Cahiers du cinéma, Paris 2002, pp. 65-71.
- 9 Benjamin H.D. Buchloh nomme les films de Serra "sculptural films" dans *Process Sculpture and Film in Richard Serra's Work*, dans Id., *Neo-Avantgarde and Culture Industry*, MIT, Cambridge MA 2000, p. 406.
- 10 Juli Carson, *1989*, dans Zoya Kocur, Simon Leung (sous la direction de), *Theory in Contemporary Art since 1985*, Basil Blackwell, Oxford 2005, pp. 331-43.
- 11 *Idem*, p. 332.
- 12 Miwon Kwon, *One Place After Another: Notes on Site Specificity*, dans Zoya Kocur, Simon Leung (sous la direction de), *Theory in Contemporary Art since 1985*, cit., p. 50. Richard Serra, letter to Donald Thalack, January 1, 1985, dans Clara Weyergraf-Serra, Martha Buskirk (sous la direction de), *The Destruction of "Tilted Arc"*: *Documents*, MIT, Cambridge MA 1991, p. 38.
- 13 Susan Hapgood, "Remaking Art History", dans *Art in America*, vol. 78, n° 7, juillet 1990, p. 120.
- 14 Donald Preziosi, *Modernity Again: The Museum as Trompe-l'œil*, dans Peter Brunette, David Wills (sous la direction de), *Deconstruction and the Visual Arts*, cit., pp. 141-50.

- 15 Herman Rapaport, *Brushed Path, Slate Line, Stone Circle: On Martin Heidegger, Richard Long and Jacques Derrida*, dans Peter Brunette, David Wills (sous la direction de), *Deconstruction and the Visual Arts*, cit., pp. 151-67.
- 16 *Idem*, p. 155.
- 17 Thierry de Duve, "Ex situ: l'harmonie du lieu, de l'espace et de l'échelle", dans *Cahiers du Musée National d'Art Moderne*, n° 27, printemps 1989, pp. 39-55.
- 18 Rosalind Krauss, *Sculpture in the Expanded Field*, dans Hal Foster (sous la direction de), *The Anti-Aesthetic*, Bay, Port Townsend 1983, p. 36.
- 19 Benjamin H.D. Buchloh, *Conceptual Art 1962-1969: From the Aesthetic of Administration to the Critique of Institutions*, dans Rosalind Krauss, Annette Michelson *et al.* (sous la direction de), *October: The Second Decade, 1986-1996*, MIT, Cambridge MA 1998, pp. 149-51.
- 20 Craig Owens, "The Allegorical Impulse: Toward a Theory of Postmodernism", dans *October*, n° 12, printemps 1980, pp. 67-86.