Document généré le 7 mai 2024 01:54

Espace Sculpture

Post-Audio_Installation
Refléter les mutations spatiales de la culture musicale
Post-Audio_Installation
Mirroring the Mutating Spaces of Music Culture

Bernard Schütze

Numéro 84, été 2008

URI : https://id.erudit.org/iderudit/9120ac

Aller au sommaire du numéro

Éditeur(s)

Le Centre de diffusion 3D

ISSN

0821-9222 (imprimé)
1923-2551 (numérique)

Découvrir la revue

Citer cet article

Schütze, B. (2008). Post-Audio_Installation : refléter les mutations spatiales de la culture musicale / Post-Audio_Installation: Mirroring the Mutating Spaces of Music Culture. *Espace Sculpture*, (84), 13–17.

Tous droits réservés © Le Centre de diffusion 3D, 2008

Ce document est protégé par la loi sur le droit d'auteur. L'utilisation des services d'Érudit (y compris la reproduction) est assujettie à sa politique d'utilisation que vous pouvez consulter en ligne.

https://apropos.erudit.org/fr/usagers/politique-dutilisation/

Cet article est diffusé et préservé par Érudit.

Érudit est un consortium interuniversitaire sans but lucratif composé de l'Université de Montréal, l'Université Laval et l'Université du Québec à Montréal. Il a pour mission la promotion et la valorisation de la recherche.

https://www.erudit.org/fr/

Post-Audio_Installation
Refléter les MUTATIONS SPATIALES de la culture musicale
Mirroring the Mutating Spaces of MUSIC CULTURE

Bernard SCHÜTZE

La notion de mimésis, prise dans une acceptation spécifiquement postmoderne et fonctionnant par autoréférence des mondes, est au centre du dispositif de l'artiste Gennaro de Pasquale, *Post-Audio_Installation* (2008). Ce travail hétérogène consiste à représenter, modifier et simuler les espaces de la culture musicale. Dès l'origine, ce projet a suivi une impulsion mimétique. Il a été question d'utiliser différents médiums artistiques afin de donner à voir et de transposer l'espace emblématique des échanges musicaux qu'est le magasin de disques, ainsi que les pratiques esthétiques, économiques et sociales qui lui sont apparentées. Au lieu d'une « fidèle représentation » de la réalité, fondement de la mimésis traditionnelle, le travail élaboré par de Pasquale met en lumière les modalités spatiales et temporelles de la musique, tout en tissant les liens qui sont à faire avec les différentes strates, changeantes et hyper médiatisées, du paysage de la réalité postmoderne.

Bien que cette approche soit mimétique – tout comme l'idée qu'une représentation vraie d'une réalité donnée soit, par exemple, un paysage urbain – l'œuvre, dans son déploiement, donne à voir l'extrême difficulté, voire l'impossibilité de rendre compte du réel de façon mimétique. Car, dans le contexte contemporain, « le sujet » du réel est lui-même *a priori* dans un rapport de médiatisation, de simulation et de déconnexion par rapport à un terrain représentationnel fixe. Le dépassement de l'impulsion mimétique, les variations d'un sujet qui ne peut se réduire à une opération mimétique, tels sont les enjeux évoqués avec force et éloquence dans les multiples articulations de *Post-Audio_Installation*.

Le projet, présenté sous sa forme globale en mars 2008, dans le cadre du festival FC3A à Québec [1], est le résultat d'un travail qui s'est étalé sur huit années, au cours desquelles l'artiste a exploré les diverses ramifications de la culture musicale au moyen de différents médiums (dessins, collages, vidéos, performances, multimédia, installation, etc.). Le fil conducteur qui a sous-tendu la mise en place du projet *Post-Audio* a été l'exploration d'éléments visuels liés à l'objet musical et aux sphères culturelles, sociales et économiques qui lui sont rattachées. C'est dans cette veine que l'artiste a créé le projet fondateur *Post-Audio Esthetic* à la Galerie Clark en 2000. Cette installation est née de

The notion of a specifically postmodern mimesis as a self-referencing of worlds is at the core of the artist Gennaro de Pasquale's *Post-Audio_Installation* (2008). This composite work is based on representing, modifying and simulating the spaces of music culture. From its inception the project has been driven by a fundamentally mimetic impetus in which the focus has been on using diverse artistic means to capture and transpose the emblematic space of musical exchange that is the record store and the various aesthetic, social and economic practices within which it is embedded. In lieu of the "faithful representation" of reality that is the foundation of traditional mimesis, de Pasquale's project simultaneously holds a variety of mirrors up to the temporal and spatial modalities of music and nestles them in the multilayered, permuting and hypermediated landscape of the postmodern real.

Though the approach — as a true to nature rendering of a given reality, i.e. an urban landscape — is indeed mimetic, in its deployment it reveals the extreme difficulty, or even impossibility of mimetically accounting for the real in a contemporary context where the "subject" of this real is *a priori* simulated, mediated and uprooted from a fixed representational ground. The overlapping of the mimetic impetus, and the unstable and shifting nature of a subject that ultimately resists the mimetic advances is eloquently and forcefully brought to the fore in the multiple articulations of the *Post-Audio_Installation* project.

Gennaro DE PASQUALE, *Avalanche*, 2007. Photo : GDP.

ce que l'on pourrait qualifier d'approche mimétique initiale. En transposant dans la galerie les éléments constitutifs d'un magasin de disques (rayonnages, disques, CD, posters, etc.), en les installant dans l'espace et en invitant des artistes, des musiciens et les visiteurs à habiter et à donner vie au lieu, l'artiste n'a pas cherché à reproduire fidèlement un autre espace (dans un style hyperréaliste, par exemple). Il a plutôt voulu évoquer l'ambiance qui y règne et, ainsi, provoquer le type d'interactions et de dynamiques qui s'y déroulent. En d'autres mots, il est plutôt question de rendre compte d'une certaine dimension vivante, d'un mouvement, d'un échange social, plutôt que d'une reproduction littérale d'un lieu. Pourtant, *Post Audio Esthetic* crée bel et bien une analogie avec le magasin de disques et son univers (entre autres par le re-travail de l'artiste de centaines de pochettes de disques afin de produire des entités musicales fictionnelles). Les développements postérieurs de *Post-Audio* élargissent et enrichissent ce désir initial de transposer et de déployer, en l'orientant vers les arts visuels, l'espace et l'atmosphère d'un magasin de disques.

DE LA TRANSPOSITION MATÉRIELLE À LA SIMULATION EN LIGNE

Le matériau constitué d'objets, d'enregistrements audio, de vidéos, de structures design et conceptuelles a servi de tremplin à la seconde partie du parcours de *Post-Audio*, dans laquelle l'artiste a prolongé l'existence du magasin de disques en le développant sous la forme d'un site Web. Le fruit de ce travail considérable a pris forme dans le *Post-Audio_NetLab* (2004), un projet en ligne inspiré par les modes de circulation de l'objet musical, ses empreintes iconographiques et ses multiples représentations (CD, vinyles, bochures, posters, pochettes artistiques et textes). Le travail qui a suivi le site Web, *Post-Audio_DVD* (2006), a permis d'élargir et de mettre en valeur les entrelacs des pratiques visuelles et sonores déjà explorées dans les précédents projets. Dans sa forme actuelle, le site invite les usagers à naviguer entre les rayons et à se déplacer dans les différentes pièces virtuelles du magasin. Et, si tel est leur désir, ils peuvent choisir l'un des nombreux labels fictionnels afin d'y ajouter leurs propres créations musicales en utilisant un service de téléchargement. Par certains aspects, ce projet met en question le transfert mimétique d'un espace concret vers un espace virtuel. Bien que le design du site – ainsi que la façon dont on y navigue – soit basé sur un terrain architectural concret, avec les paramètres spatiaux issus du « monde réel », il s'agit clairement d'un espace en ligne avec tous les ornements requis par le genre. Dans un tel contexte, que reste-t-il de l'objet concret, de l'interaction humaine et du rassemblement social sur lesquels se fondait *Post-Audio Esthetic* ? En fait, on peut penser que la mise en place du site Web a permis d'élargir le geste mimétique originel, en y incorporant (en imitant) les véritables changements (transferts de dossiers, achat en ligne, fichiers MP3, etc.) ayant eu un impact considérable sur l'objet musical et sur ses lieux de distribution au milieu de la décennie 2000. Dans ce sens, de Pasquale reste fidèle à son époque en basant son approche sur les changements qui s'opèrent actuellement autour de son sujet. C'est cette dualité de son questionnement qui a conduit l'artiste à rassembler ces multiples aspects du projet dans l'entité globale *Post-Audio_Installation*.

PROJECTION DE L'ESPACE MATÉRIEL ET SES VESTIGES

Dans la version qui prend la forme d'une installation, l'artiste multiplie les tensions inhérentes à ces différentes interprétations de l'espace en leur adjoignant plusieurs couches médiatiques et en les combinant. L'ajout central du projet *Post-Audio_Installation* est une vidéo construite en diptyque qui, en elle-même, récapitule l'essence de la problématique en jeu dans le champ exploré. Les deux vidéos sont chacune projetées sur deux murs

Gennaro DE PASQUALE, *Palace (éléphante I)*, 2006. Photo : GDP.

The project, which culminated in its global presentation in March 2008 as part of the FC3A festival in Quebec City,[1] is the outcome of an eight-year, on and off process during which the artist explored the manifold ramifications of musical culture through a variety of media (drawing, collage, video, performance, multimedia, installation, etc.). Throughout the *Post-Audio* project a central thread has been the exploration of visual elements as they pertain to the musical object and its cultural, social and economic spheres. It is in this vein that the artist created the germinal project *Post-Audio Esthetic* at the Galerie Clark in 2000. This installation was driven by what can be qualified as an initial mimetic approach. In transposing the physical elements of a record store (racks, records, CDs, posters etc.), setting them up within the gallery space and inviting artists, musicians and viewers to inhabit and enliven the surroundings, the artist did not seek to faithfully replicate another space (for instance in a hyperrealist manner) but rather to evoke the ambiance of such a space and to provoke the kind of interactions and dynamics that take place within it. In other words, it had more to do with capturing a certain lived dimension, a movement and social exchange than a literal transcription of a place. Nevertheless *Post-Audio Esthetic* did effectively create a resemblance to and imitation of a record store and its world (among other things through the artist's visual re-working of hundreds of record covers to produce fictional musical entities). The subsequent Post-*Audio* developments extended and fed off this initial will to transpose and deploy the space and atmosphere of the record store within a visual arts oriented context.

formant un angle à 90 degrés, de façon à ce que leurs bords respectifs se rejoignent à la jonction. La vidéo intitulée *Mars* (le nom d'un magasin de disques) invite le spectateur à suivre une prise de vue errante d'une heure à travers un magasin de disques délabré du centre-ville de Montréal. Tournées, caméra au poing, les images nous font découvrir, en vagabondant, des piles et des piles de magazines, des affiches, des livres d'autres artefacts hétéroclites liés à la culture musicale populaire de la moitié à la fin du 20e siècle. Le chaos tranquille qui y règne et l'atmosphère baignée de poussière portent les marques de l'esthétique de la ruine – si la ruine est cette structure culturelle reléguée aux poubelles de l'Histoire. L'utilisation du médium vidéo, pour donner à voir l'espace du disque, se détache déjà d'un pas de l'espace matériel représenté dans le *Post-Audio Esthetic*. On peut dire que la vidéo agit comme un rappel de ce qui est en train de disparaître (le magasin a fermé ses portes juste après le tournage), plutôt que comme un index d'une réalité saisie et représentée. La seconde vidéo, *Parallaxe*, consiste en un plan fixe tourné de dessus, en plongée. On y voit quatre DJ mixant conjointement et improvisant sur quatre platines (la composante audio de cette performance est jouée en fond dans l'espace de l'installation).

Gennaro DE PASQUALE, *Post-Audio_installation*, 2008. Détail/Detail. Studio d'Essai (Méduse, Québec). Photo : GDP.

Alors que *Mars* présente le disque vinyle comme un objet ayant perdu son aspect fonctionnel et sa viabilité dans la sphère économique, dans *Parallaxe*, il apparaît comme détaché de toutes références iconiques et il ressuscite, passant de la relique culturelle au nouveau médium musical. Cette migration de l'objet, depuis le magasin de disques jusqu'au contexte de la culture des DJ et de la musique électronique, est mise en évidence par l'utilisation à la fois complémentaire et contrastée qui est faite du mouvement dans chacune des vidéos. Dans *Mars*, la caméra bouge constamment dans toutes les directions, tandis que les choses qui sont représentées demeurent statiques ; dans *Parallaxe*, le principal mouvement est celui des disques qui tournent, un facteur qui est largement accentué par la composition géométrique du plan. Cependant, lorsqu'on les regarde simultanément, il apparaît que le mouvement de l'une des vidéos se rattache et joue sur l'autre : les tours réguliers opérés par le vinyle accompagnent les errances de la caméra ou, à l'inverse, c'est le plan vagabondant qui est conduit par les tours sans fin et quasi hypnotiques du disque. Quelle que soit la façon dont on interprète le rapport entre ces deux mouvements, il est signifiant qu'ils soient complémentaires, puisque ce rapport donne à voir le processus de mutation de l'objet musical. C'est ce mouvement d'un objet passant d'une surface à l'autre, et circulant entre deux espaces, que de Pasquale réussit à représenter par son approche mimétique.

Paradoxalement, c'est précisément cet aspect qui défie la représentation mimétique fixe, et qui peut donc refléter au mieux cette mutation de

FROM PHYSICAL TRANSPOSITION TO ONLINE SIMULATION

The physical objects, audio recordings, videos, design and conceptual frameworks, all served as the springboard for the second leg of the *Post-Audio* journey, which consisted of extending the record store into the simulated space of an extensive website. The fruits of this considerable effort took form in the *Post-Audio_NetLab* (2004) online project inspired by the musical object's modes of circulation, its iconographic markers and its serial representation (CD's, vinyls, flyers, posters, cover art and text). The website was followed by the Post-*Audio_DVD* (2006), a work which broadens and compliments the intertwining of visual and sound practices explored in the prior projects.[2] In its ongoing form the website invites users to browse the racks, move through the stores different virtual rooms, and — if they so wish — to pick one of the many fictional labels and contribute music of their own making through a customized uploading service. On the one hand this project questions the mimetic transfer from physical space to a virtual one. While the design of the site and its navigation are based on architectural floor plans and "real world" spatial parameters, it is clearly an online space replete with the requisite trappings. In such an environment what remains of the physical object, the human interaction and social gathering that *Post-Audio Esthetic* was grounded in? On the other, the website project actually widens the original mimetic gesture by incorporating (and mimicking) the real changes (file transfer, online shopping, MP3 players etc.) that were beginning to considerably impact the status of the musical object and its distribution spaces in the mid 2000s. In this sense de Pasquale remains true to his time in basing his

Gennaro DE PASQUALE, *Post-Audio_installation*, 2008. Détail de l'installation avec le vidéo diptyque *Mars* and *Parallaxe* / Detail of the installation with the diptych video *Mars* and *Parallaxe*. Studio d'Essai (Méduse, Québec). Photo : GDP.

Gennaro DE PASQUALE, *Palace (éléphante II)*, 2006. Photo : GDP.

l'espace en utilisant de multiples écrans dans un jeu de déplacement et de miroir au cours duquel ni l'objet original ni l'espace ne demeurent de façon substantielle. Cela est encore souligné dans l'installation par la multiplication des écrans qui, chacun à leur manière, font écho aux éléments apparaissant dans les autres. Par exemple, placé directement en vis-à-vis du diptyque, un large comptoir où sont disposées quatre platines à l'arrêt représente et joue le rôle d'incarnation matérielle de la structure sur laquelle jouent les DJ dans *Parallaxe*. Dans le coin situé à gauche du diptyque, un jeu de chaises et une petite table sur laquelle repose un ordinateur sont installés en face d'une projection sur un grand écran du site Web de *Post-Audio_NetLab*. Ici, les visiteurs peuvent utiliser l'ordinateur pour explorer les nombreux coins et recoins du magasin fictionnel en ligne, tout en tournant le dos aux images du magasin réel, en ruine, *Mars*. Un espace en ligne où, comme nous l'avons vu, tous les aspects évoqués dans l'installation se modifient, s'échangent et dialoguent entre eux. Ce processus référentiel de mise en boucle se répète lui-même sur un bon nombre d'écrans disposés dans l'installation.

À la droite du diptyque, on peut voir une vidéo qui tourne en boucle,

approach on the changes that are currently reconfiguring his subject. It is this dual questioning that led the artist to gather these aspects of the project in the global *Post-Audio_Installation* entity.

SCREENING PHYSICAL SPACE AND ITS REMAINS

In the installation version the artist multiplies the inherent tensions between these spatial renderings by adding further mediated layers and commingling them. The central addition in the *Post-Audio_Installation* project is a video diptych that in and of itself recapitulates the problematic at the heart of the entire endeavour. The two videos are respectively projected on the sidewalls of a corner so that their edges touch along the junction at a 90 degree angle. The video titled *Mars* (the name of a record store) invites one to follow a continuous one-hour roving shot of a vast, dilapidated record store in downtown Montréal. As the handheld camera shot roams over piles and piles of strewn about magazines, records, posters, books and what have you not, one witnesses the many strata of mid to late 20th century popular musical cultural artifacts. The still chaos and dust enveloped atmosphere has all the markings of a ruin aesthetic — with the ruin being a cultural structure relegated to the dustbin of history. This video mediated record space is already one step removed from the physical space of *Post-Audio Esthetic* and acts more as a reminder of what is vanishing (the store closed shortly after filming) than an index of a reality to be seized and represented. The second video, *Parallaxe*, consists of a fixed overhead shot of four DJs jointly spinning records and improvising on four turntables (the audio component of this performance is played back in the installation space).

Whereas *Mars* shows the vinyl record as a no longer functional object in an unsustainable economic space, in *Parallaxe* it is stripped of any iconic reference and resuscitated from a cultural relic into a new musical medium. The object's migratory path from the record store into the context of DJ and electronic sound culture is further evidenced by the contrasting, yet complimentary way in which movement is made manifest in both videos. In *Mars* the camera moves constantly and in all directions while the things depicted remain static; in *Parallaxe* the principal movement is the spinning of the records, a factor that is accentuated by the fixed, pared down geometrical composition of the shot. However when viewed together it appears that the movement in one video relates and influences that of the other: the regular circling of the vinyl seems to accompany the wandering gaze of the camera, or vice-versa it is the roving shot that is driven by the endless quasi-hypnotic record rotations. Regardless of which way one looks at it, this concordance between the respective movements is significant in that it captures the very process of the musical object's mutation. It is this movement, this mutation of an object across surfaces and between spaces that de Pasquale's mimetic gesture succeeds in representing.

Paradoxically it is precisely this aspect that ultimately defies mimetic representational fixing, and can hence only be made manifest by retriggering and mirroring the mutating process on multiple screens where neither the original object nor space subsist in any substantial way. This situation is fur-

Man from Mars, dans laquelle le propriétaire du magasin de disques (qui apparaît ici et là dans la vidéo *Mars*) radote en invoquant le passé et le futur de l'industrie musicale populaire. À proximité, des moniteurs offrent un accès à l'œuvre mentionnée plus haut, *Post-Audio_DVD*[2], ainsi qu'une série de courtes vidéos mises en boucle par l'artiste et qui ont, chacune de façon directe ou détournée, un lien avec les cultures visuelles et musicales. Parmi ces vidéos, on trouve un travail intitulé *Strawberry Fields*. Dans cette œuvre, on entend la chanson éponyme des Beatles, tandis que l'image présente une platine du style des années 1980 jouant un 45 tours sur lequel des fraises ont été disposées avec soin, créant ainsi un champ de fraises tournant. Ce pied de nez visuel joue avec les limites du geste mimétique qui se retrouve pris dans une absurde transposition littérale, coincé entre deux registres incommensurables. Ici et dans tous les éléments qui composent l'installation, on est frappé par ce système de poupées russes où chaque fragment d'image est relié au contenu des autres, de telle sorte que l'espace réel et les objets auxquels ces images font référence sont de moins en moins présents.

Cet effet de miroir autoréférentiel, cette boucle dans la boucle, ne peuvent finalement que révéler l'absence de ce que le geste mimétique cherchait initialement à fixer. L'intention de représenter demeure comme la trace laissée par un spectre, comme ce qui disparaît, comme un fantôme qui tourne en vrille. Néanmoins, le substrat originel de *Post-Audio Esthetic* continue d'exister, comme ce qui échappe au geste mimétique tout en continuant à le hanter. Plutôt que de chercher à représenter ce qui n'existe plus (le magasin de disques, l'objet musical), de Pasquale réussit à mettre en avant le processus, les modifications qui sous-tendent l'impossibilité d'une représentation du vrai dans le contexte post-moderne, l'impossibilité pour le geste mimétique d'être autre chose qu'une course après des fantômes.

C'est sur ce plan que l'utilisation de stratégies mimétiques (vidéo, simulation digitale, agencements spatiaux) crée cet espace spectral qui dit le vrai en révélant une réalité fondamentale de notre temps : dans un monde hyper médiatisé aux mutations spatiales et temporelles continues, le vrai réside dans la mutation. Dans ce contexte, le geste mimétique, s'il se veut conséquent (et vrai) devrait consister à dresser des miroirs les uns en face des autres, des miroirs entre lesquels les fantômes pourraient circuler, d'une surface à l'autre en attendant de pouvoir vriller de nouveau. À travers *Post-Audio_Installation*, ces spectres sont invités à occuper un espace où ils peuvent donner à écouter et à voir les déplacements spatiaux et temporels vertigineux qui ne seront aucunement, quoi qu'il en soit, fixés par le processus mimétique. ←

Traduction : Victoria COHEN

Bernard SCHÜTZE est théoricien, critique d'art et traducteur. Il s'intéresse à l'esthétique en art médiatique, et plus particulièrement au rapport entre le corps et les nouveaux medias.

NOTES

1. La présentation de *Post-Audio_Installation*, qui a eu lieu en mars 2008 dans le cadre du FC3A (Festival de cinéma des trois Amériques), a été possible grâce aux efforts joints de l'artiste, de l'Agence TOPO (les producteurs du *Post-Audio_NetLab* et *Post-Audio_DVD*), d'Antitube et de La Bande Vidéo. En ajout à l'installation, le programme incluait une performance-improvisation disponible sur site de *Parallaxe* (Jean-Sébastien Roux (dj Endless), Sébastien Lapointe (dj Slap), Christian Miron (dl Mir) et Michel Pontbriand (dj Bleuchut), ainsi que la vidéo de la performance musicale en public *5mm*, de Marc Leclair et Gabriel Coutu-Dumont / The presentation of the *Post-Audio_Installation* in March 2008 as part of the FC3A (Festival de cinema des trois Amériques) was made possible by the joint efforts of the artist, Agence TOPO (the producers of *Post-Audio_NetLab* and *Post-Audio_DVD*), Antitube and La Bande Video. In addition to the installation the program also included an onsite sound performance/improvisation by *Parallaxe* (Jean-Sébastien Roux [dj Endless], Sébastien Lapointe [dj Slap], Christian Miron [dj Mir] et Michel Pontbriand [dj Bleuchut]), and the live videomusic performance *5mm*, by Marc Leclair and Gabriel Coutu-Dumont.
2. *Post-Audio_DVD* présente le travail collectif sonore, les performances et les vidéos d'artistes visuels et de musiciens (Marc Leclair/Gabriel Coutu-Dumont, Pascal Grandmaison/Jérôme Minière, Gennaro de Pasquale/Sébastien Roux, et une vidéo de Daniel Olson) / *Post-Audio_DVD* features collaborative soundworks, performances and videos by visual artists and musicians (Marc Leclair/Gabriel Coutu-Dumont, Pascal Grandmaison/Jérome Minière, Gennaro de Pasquale/Sébastion Roux, and a solo video work by Daniel Olson).

ther underlined in the installation through the multiplication of screens that, each in their way, mirror and echo elements present in the others. For instance directly vis-à-vis the diptych a large counter with four idle turntables acts as the material embodiment of the structure on which the DJs perform in *Parallaxe*. In the corner to the left of the diptych a set-up of chairs and a small table, with a laptop upon it, is placed before a big screen projection of the *Post-Audio_NetLab* website. Here, visitors can use the computer to explore the many nooks and crannies of the online fictional store with their backs turned to the vestigial images of the "real" *Mars* record store. An online space as we have seen that in multiple ways modifies, contains and speaks to the other aspects invoked in the installation. This looped and self-referencing process repeats itself across a number of other screen surfaces disposed within the installation.

To the right of the diptych one can view the looped video interview *Man from Mars* in which the owner of the record store (who appears here and there in the *Mars* video) rambles on about the past and future of the popular music industry. Other nearby monitor screens provide access to the aforementioned *Post-Audio_DVD*, and several short video loops by the artist, all of which directly or obliquely address the relation of visual and aural cultures. Among these is a work called *Strawberry Fields*. In this piece one hears the eponymous Beatles song while the image reveals a 80s style turntable playing a 45 rpm upon which strawberries have been carefully placed to create a rotating fruit field. This tongue and cheek visual manifestation toys with the limits of a mimetic gesture that gets caught up in an absurd literal transposition between two incommensurable registers. Here and in all the other installation components one is struck by the Russian doll-like set-up in which each image segment is nestled within the contents of another, while the actual space and objects they reference are less and less present.

This mirrored self-referencing, this loop within a loop, can ultimately only reveal the absence of that which the mimetic gesture initially tried to fix. The representational intention thus remains only as a spectral trace, as a vanishing, as a spinning ghost. Nevertheless the material substratum of *Post-Audio Esthetic* persists as that which escapes the mimetic gesture yet continues to haunt it. Rather than aiming to represent what is no longer there (the record store, the musical object, the store owner), de Pasquale succeeds in capturing the processes, the mutations and shifts that underpin this postmodern impossibility of being true in representation, the impossibility for the mimetic gesture to be anything but a grasping after ghosts. It is on this level that *Post-Audio_Installation*'s use of mimetic strategies (video, digital simulation, spatial assemblages) to create a spectral space remains true by revealing a fundamental reality of our time: in a hypermediated world of continuous temporal and spatial mutations the only real is the mutation. In this context the mimetic gesture, if it is to be consequent (and true) proceeds by holding mirrors up to mirrors upon which ghosts spin form surface to surface where they await a new spin. Through the *Post-Audio_Installation* these specters are invited to occupy a space in which to sound out and bring to view the vertiginous dance of spatial and temporal displacement that will not be fixed by any mimetic gesture whatsoever. ←

Bernard SCHÜTZE is cultural theorist, art critic and translator. He is interested in the aesthetics of the media arts, and more particularly in the relationship between the body and new media.