

Anonymous  
Camille Aleña  
Fabienne Audéoud  
Scott Benzel  
Paige K. Bradley  
Salomé Burstein  
Tommassos Cassinis  
Cédric Fauq  
Wolfgang Gonzalez  
Camille Kingué  
Miriam Laura Leonardi  
Eleonora Luccarini  
Maria Netter  
Diogo Pinto  
Dean Sameshima  
Jack Skelley  
Nicole Antonia Spagnola  
Sabrina Tarasoff  
Lary 7

Edited by K. Desbouis



Spring 2025

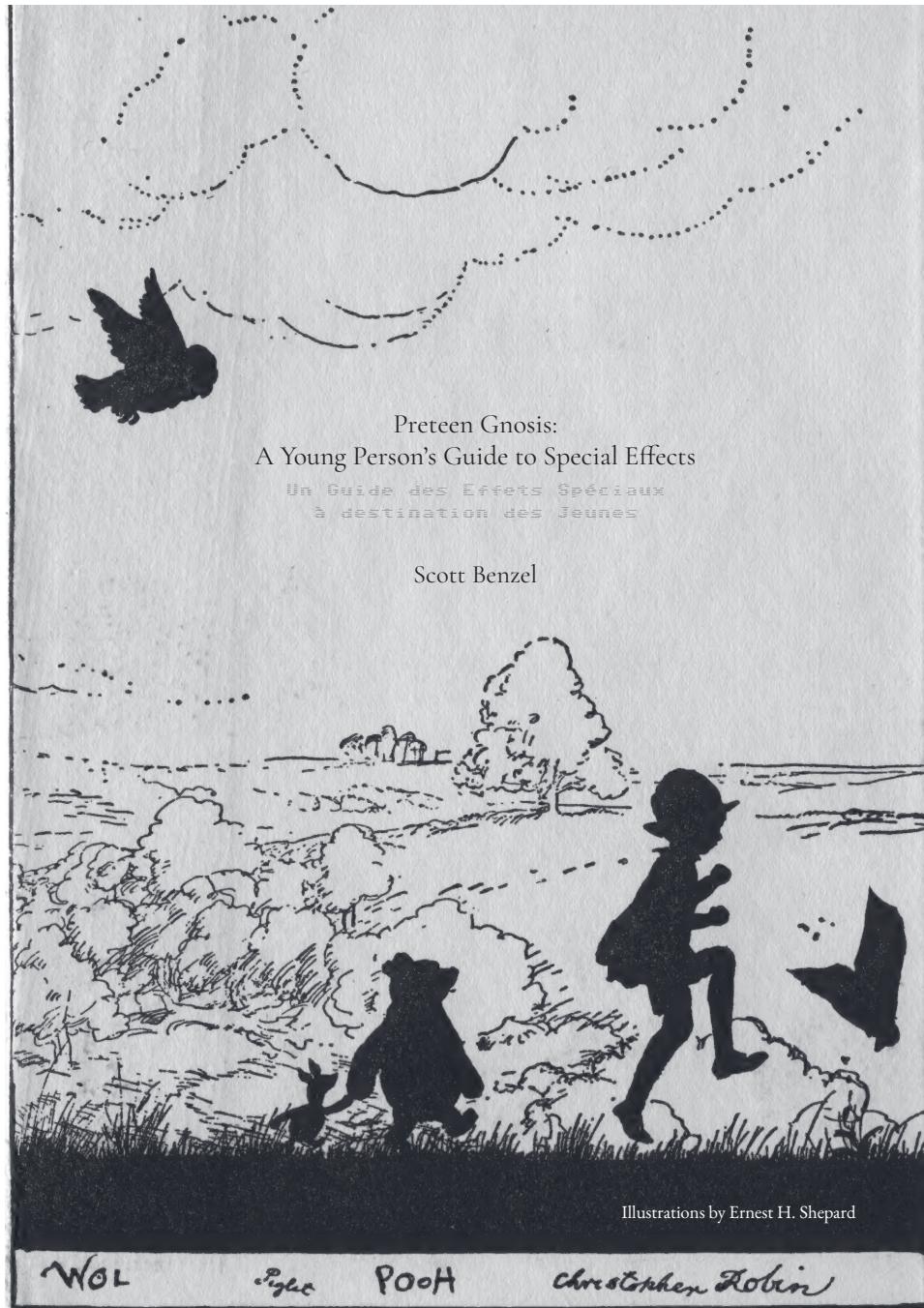
③

10 euros



**SUCKCESS**





BENZEL

Preteen Gnosis: A Young Person's Guide to Special Effects

5

"...the whole beehive develops a temperature comparable to that of blood... Thus, the occultist designates the bee as having been born out of warmth."

— Rudolf Steiner, Bees

"Blood jet is poetry/there's no stopping it"

— Sylvia Plath, Kindness

#### 1. FANGORIA

As a semi-feral preteen, negotiating the mile or so between school and home on the desert outskirts of 1980's Las Vegas, I began routing past Redd Foxx's sprawling Pepto Bismol-pink ranch home—the distinctive color apparently a *fuck you* to the IRS, and an ex-wife or two. Sometimes, while making my way to the bookstore in the low-slung stucco shopping plaza on the corner of Tropicana and Eastern, I would pause to drink from a stone water fountain Foxx had built for passers-by, and, on occasion, while mowing his lawn, he would stop to wave at me. I'd wave back, and continue to the shop, where I consumed *Heavy Metal* magazine, *Starlog* (weak tea), and various quarterlies devoted to special effects, of which the most impactful by far was *Fangoria*—a gore-seething paean to special effects in horror films. I was not a horror fan.

A psychoanalyst would probably say that I'd been primed for *Fangoria*, given my parents' ongoing divorce, the low-level violence and rage that I'd witnessed in the streets—or, more frequently, in homes around Las Vegas—especially as these experiences combined with the ambient nihilism, stifling heat, and deadening boredom that suffused the city's outer neighborhoods. In the magazine's pages, the banal, real violence around me seemed sublimated into extreme, simulated varieties: the slice-and-dice eviscerations of slasher films, the mutating chimeras of sci-fi, the subhuman hordes and uncanny resuscitations of zombie films, the myriad distortions and contortions of auteurist body-horror—that of Cronenberg (*Rabid*, *Scanners*, *Videodrome*), Carpenter (*The Thing*, *They Live*)—even Spielberg (*Raiders of the Lost Ark*, with its face-melting Nazis).

Lasting approximately two years, from the end of elementary school to the first year of junior high, my digression into gore constituted a heavy dose of material and existential demystification. Still, the escape from the wider realm of special f/x was never—and can never—be complete. Julia Kristeva, in her 1982 article, *Approaching Abjection*, put it this way:

1. My family briefly lived next to Marilyn Chambers, the star of Cronenberg's *Rabid* and the early "commercial" adult film *Behind the Green Door*, on Mt. Charleston outside Las Vegas. My mother's depression linked to suspicion of my father's infidelity fueled rumors of a tryst. I knew nothing of this at the time and we moved back to the city within the year.

2. Julia Kristeva, *Approaching Abjection*, 1982

3. A phenomenon arose in the 'aughts linking art directly to gore, specifically in a series of books by Steve Hodel, a 3 retired LAPD detective, and Mark Nelson and Sarah Hudson Bayliss in their book

The corpse (or cadaver: *cadere*, to fall), that which has irremediably come a cropper, is cesspool, and death; it upsets even more violently the one who confronts it as fragile and fallacious chance... In the presence of signified death—a flat encephalograph, for instance—I would understand, react, or accept. No, as in true theater, without makeup or masks, refuse and corpses show me what I permanently thrust aside in order to live. These body fluids, this defilement, this shit are what life withstands, hardly and with difficulty, on the part of death. There, I am at the border of my condition as a living being.<sup>2</sup>



"I hadn't yet encountered much art"

I hadn't yet encountered much art, and most of the art I *had* seen was boring. Las Vegas was, and still is, devoid of museums and galleries; the city is in a perpetual state of rejecting cultures other than its own—the casino and its lures: musical acts, sportsbooks, shooting ranges, strip clubs. The images in *Fangoria* appeared alive in a way that art was not. They depicted "liminal experiences," fantastic moments of mutation, mutilation, desublimation, and disintegration that were recognizably synthetic and usually horrific, glorious in their scuzziness, hinting at the latent possibility of real transformation or transcendence made possible by the secret 'art' they concealed, namely, the art of special effects. *Fangoria*'s cover-stars—like the particularly memorable, severed torso from C.H.U.D. (*Cannibalistic Humanoid Underground Dwellers*) shown snail-trailing its intestines across a blue, street-lit Manhattan night—introduced me to Georges Bataille before I'd ever encountered Bataille, to Goya before I'd ever seen a Goya.<sup>3</sup>

Dialectically opposed to *Fangoria*'s gore f/x—bodily, earthy, chthonic—were the transcendental space f/x then saturating the popular consciousness: *Star Wars* and its sequel *The Empire Strikes Back*, *Close Encounters*, and other, weirder, space-mystical films, like the first Star Trek movie or *The Black Hole*.<sup>4</sup> I had yet to see *2001: A Space Odyssey*, but these films were its progeny—their 'star children.'

*Cinefex*, a magazine with a hard focus on the techniques of f/x, stripped away the fandom and hype that lamed *Starlog*, instead covering f/x films and their behind-the-scenes innovators with a

Exquisite Corpse, linking the Black Dahlia murder in 1947 to Surrealist art, specifically to Man Ray. Hodel pegs his father George Hodel, a fan and acquaintance of Man Ray, as the murderer, arranging the Dahlia's corpse to reference a myriad of Surrealist works, primarily Man Ray's Minotaur. Hodel goes on to suggest that several Man Ray-adjacent art world figures, including William Copley and Marcel Duchamp had intimate knowledge of the crime and its author, detecting clues in Copley's Dr. ---- and, of course, in Duchamp's *Etant Donné*.

4 Only *Alien*, I thought, truly achieved the synthesis of gore and space f/x

degree of seriousness usually reserved in reportage for scientific innovation or political scandal. A typical paragraph read:

*VistaVision is a large format 35mm system that feeds film through the camera horizontally rather than vertically, so you end up with an images about twice the size of normal 35. Since all the material we shoot has to be duplicated, we've found that you don't lose nearly as much quality if you start with a big negative. I chose VistaVision format over 65mm, because 35mm film stock is easier to work with and the equipment is far less cumbersome. But there were no VistaVision cameras anywhere that would run over thirty-six or forty frames a second, even if you were pushing it. So we had to construct one, and I commissioned the Mitchell Camera Corporation to build us the movement.<sup>5</sup>*

Oscillating between the poles of the gore/space-transcendence dialectic, my brother, friends, and I meticulously crafted tabletop skateboard-mounted model spaceships against black craftpaper voids punctuated by Christmas-tree-light stars, mixed volumes of Caro syrup, starch, and food coloring into stage blood before pumping it through yards of clear plastic tubing. The intricate realities of professional-level special effects production were impossibly daunting for suburban kids: one of our nascent Super-8 epics was ruined by suburban-mom disgust at our fake-blood destroyed school clothes.

## 2. HARDCORE

A couple years after my exposure to Fangoria, and not long after my first hardcore show—*The Circle Jerks*, with a frenzied Dionysian crowd-entity decimating the cinderblock VFW hall on the outskirts of downtown Vegas—I was looking for more. By means of a lemon-colored Sony Walkman and a cheap turntable, I had moved from radio-friendly new wave (Blondie, Bow Wow Wow) to discover punk (*The Sex Pistols*, *The Clash*), and its deskilled Americanization, hardcore. Hardcore, with its libidinal speed and rampant aggression, reflected and transformed the harsh economic and psychological reality of Reagan-era America. By programmatically rejecting complexity and any semblance of the transcendental, hardcore carved a spike out of the olive-branch of the hippies' Utopian dream, and sheered down the lush ennui of the rock and disco of the 1970s. The older teens, the punk cognoscenti, were quick to dismiss it in the cliché: “Hardcore is like pissin' on an electric fence: after the initial shock, it gets old fast.” For all of its intensity, hardcore, for me, was not enough.

In the dub-delay effects in Government Issue's 1981 song *Sheer Terror*, I felt hardcore shifting onto weirder psychedelic terrain—something akin to the Surrealist stage f/x of Las Vegas hardcore band Herd of Lemmings, for whom I'd eventually shoot my first “finished” Super-8 film. *Sheer Terror* and Herd of Lemmings led me to the sound-collage-noise-electronics of Cabaret Voltaire and Psychic TV, to Bauhaus' goth/dub guitar-drums and stark stage-visuals—all gaunt, under-lit skulls and cavernous ribcages—and the laconic psychedelia, casual blasphemy, and video-feedback-cool of The Jesus and Mary Chain. Where

hardcore equaled gore in the cosmology of my early teens, these groups equaled transcendental space f/x.

With my consciousness shifting, *Fangoria*'s faux-gore, mutating or mutilated bodies, the whole artfully-constructed slaughterhouse, was quickly being replaced by the grimier street-level violence of the older Satanist kids and neo-Nazi punks. In the stretch of the desert mostly known for its Looney Tunes-esque earthworks, infinitely-looping ramps and death-drops of unsanctioned BMX tracks, halved cat-and-dog-bodies littered the rivulets and shacks, while cadaverine and rumors of human sacrifice polluted the area's real and psychic atmosphere. The neo-Nazi kids had violently invaded previously semi-peaceful shows in punk-house garages and desert sites. Unidentifiable bones, the residue of fires, and weird, ominous graffiti edged out simulation as real horror set in.

The possibility of total thermonuclear war was ever-present. Our cloistered, locals-only minds, punctuated by low-stakes gore, light tribalism, and legend-tripping, downscale-mirrored the wide-ranging atrocities perpetrated by the CIA, arms dealers, and their punk-villain chief Ronald Reagan. Destruction spread across the global South, throughout the inner cities of America, and across the developed world by way of nuclear blackmail.

Norman Klein in his book, *The Vatican to Vegas, A History of Special Effects*, writes:

*Another example of “ruin”: In 1993, I visited the Luxor in Vegas soon after it opened. Luxor was billed as “the first pyramid in 2,600 years.” While I leaned at the entry, a chunk of the front wall broke off in my hand. It was weightless, made of stucco, chicken wire, and Styrofoam. For years, I kept my chunk of the Luxor on a shelf near my computer, beside a piece of the Berlin Wall; next to broken pottery shards from Armageddon (I had found them at a parking lot in Israel, at Megiddo, the spot where Revelations promises the world will end); and finally, near some tattered first editions of pulp novels from the fifties (urban ruin as special effects). What's more, I grew up in a neighborhood where special effects could only be found as ruin, in the slums of Coney Island.<sup>6</sup>*

Klein suggests that during the 20th century, special effects transcended the confines of the film medium, seeping into and transforming everyday reality. What began as movie f/x became an attention-capturing intensification of an aspect of reality achieved through mimesis, simulation, or pastiche—effects could be attached to almost anything. For us latch-key kids of Las Vegas, wandering the boredom-infused, scorched-earth remains of Reagan's America, these ruin f/x felt as internal, as psychological, as they were externalized across the scarified, fake-monument strewn desert. Fangoria reflected and amplified the inner desolation of the culture of mass divorce, pervasive low-level threat, and aesthetic poverty. F/X and the secret gnosis of its technics was my portal to both the chthonic and the transcendent and hardcore, the sped-up, extremophile f/x of punk, was its soundtrack.

5. Cinex #2, 1989

6. Norman Klein, *The Vatican to Vegas, the History of Special Effects* (New York: New Press, 2004)



1. FANGORIA

En tant que préadolescent semi-sauvage, parcourant le kilomètre et demi qui séparait l'école de la maison dans les faubourgs désertiques de Las Vegas des années 1980, j'ai commencé à faire un détour pour passer devant la vaste maison rose bonbon de Redd Foxx—cette couleur distinctive étant apparemment un doigt d'honneur au fisc et à une ex-femme ou deux. Parfois, en me rendant à la librairie du centre commercial en stut et bas de plafond situé au coin de Tropicana et Eastern, je m'arrêtai pour boire d'une fontaine en pierre que Foxx avait fait construire pour les passants. Et, à l'occasion, alors qu'il tondait sa pelouse, il s'arrêtait pour me faire un signe de la main. Je lui rendais son geste et continuais jusqu'au magasin, où je dévorais le magazine *Heavy Metal*, *Starlog* (de la petite bière), et divers trimestriels consacrés aux effets spéciaux, dont le plus marquant était de loin *Fangoria*—un hymne gore et bouillonnant aux effets spéciaux des films d'horreur. Je n'étais pas un fan d'horreur.

Un psychanalyste dirait probablement que j'étais prêt pour *Fangoria*, étant donné le divorce en cours de mes parents, la violence et la rage de faible intensité dont j'avais été témoin dans les rues—ou, plus fréquemment, dans les foyers autour de Las Vegas—surtout combinées au nihilisme ambiant, à la chaleur étouffante et à l'ennui mortel qui imprégnait les quartiers périphériques de la ville. Dans les pages du magazine, la violence banale et réelle qui m'entourait semblait sublimée en des variétés extrêmes et simulées : les événements tranchantes des films *slasher*, les chimères mutantes de la science-fiction, les hordes sous-humaines et les résurrections étranges des films de zombies, les innombrables distorsions et contortions du body-horror d'auteur—celui de Cronenberg (*Rabid*, *Scanners*, *Videodrome*)<sup>1</sup>, Carpenter (*The Thing*, *They Live*)—et même Spielberg (*Les Aventuriers de l'arbre perdu*, avec ses Nazis au visage fondu).

1. Ma famille a brièvement vécu à côté de Marilyn Chambers, la star du film *Rabid* de Cronenberg et du premier film pour adultes « commercial » *Behind the Green Door*, sur le mont Charleston, à l'extérieur de Las Vegas. La dépression de ma mère, liée aux soupçons d'infidélité de mon père, a alimenté les rumeurs d'un rendez-vous galant. Je n'en savais rien à l'époque et nous sommes retournés vivre en ville dans l'année.

2. Julia Kristeva, *Pouvoirs de l'horreur*, 1982

3. Un phénomène est apparu dans les années 80, reliant directement l'art au gore, en particulier dans une série de livres écrits par Steve Hodel, un détective de la police de Los Angeles à la retraite, ainsi que

D'une durée d'environ deux ans, de la fin de l'école primaire à la première année du collège, ma plongée dans le gore a constitué une forte dose de démythification matérielle et existentielle. Pourtant, l'échappatoire au vaste domaine des effets spéciaux n'a jamais été—et ne peut jamais être—totale. Julia Kristeva, dans son article de 1982, *Pouvoirs de l'horreur*, l'exprime ainsi :

*Le cadavre (ou la charogne : cadavre, tomber), ce qui a irrémédiablement éboué, est cloaque et mort ; il bouleverse encore plus violemment celui qui le confronte comme une chance fragile et fallacieuse... En présence de la mort signifie—un dicrocéphalogramme plat, par exemple—je comprendrais, réagirais ou accepterais. Non, comme au vrai théâtre, sans maquillage ni masques, les déchets et les cadavres me montrent ce que je repousse en permanence pour vivre. Ces fluides corporels, cette souillure, cette merde sont ce que la vie supporte, à peine et avec difficulté, de la part de la mort. Là, je suis à la frontière de ma condition d'être vivant.<sup>2</sup>*

J'en avais encore guère rencontré d'art, et la plupart de ce que j'avais vu était ennuyeux. Las Vegas était, et est toujours, dépourvu de musées et de galeries ; la ville est dans un état perpétuel de rejet des cultures autres que la sienne—le casino et ses attractions : spectacles musicaux, paris sportifs, stands de tir, clubs de strip-tease. Les images de *Fangoria* semblaient vivantes d'une manière que l'art n'était pas. Elles dépeignaient des expériences limites, des moments fantastiques de mutation, de mutilation, de désublimation et de désintégration, reconnaissablement synthétiques et généralement horribles, glorieux dans leur crasse, évocant la possibilité latente d'une transformation ou d'une transcendance réelle rendue possible par l'« art » secret qu'elles dissimulaient, à savoir l'art des effets spéciaux. Les stars de couverture de *Fangoria*—comme le torse coupé particulièrement mémorable de C.H.U.D. (*Cannibalistic Humanoid Underground Dwellers*), traînant ses intestins comme une limace dans une nuit new-yorkaise éclairée par les réverbères—m'ont initié à Georges Bataille avant même que je ne rencontre Bataille, à Goya avant même que je ne voie un Goya.<sup>3</sup>

Dialectiquement opposés au gore des effets spéciaux de *Fangoria*—corporé, terrestre, chthonien—se trouvaient les effets spéciaux saturniens transcendantaux qui satureraient alors la conscience populaire : *Star Wars* et sa suite *L'Empire contre-attaque*, *Rencontres du troisième type*, et d'autres films plus étranges et mystiques, comme le premier *Star Trek* ou *Le Tron noir*.<sup>4</sup> Je n'avais pas encore vu 2001 : *L'Odyssée de l'espace*, mais ces films en étaient les descendants—ses enfants venus des étoiles.

Mark Nelson et Sarah Hudson Bayliss dans leur livre *Exquisite Corpse*, reliant le meurtre du Dahlia noir en 1947 à l'art surréaliste, et plus particulièrement à Man Ray. Hodel désigne son père George Hodel, un admirateur et une connaissance de Man Ray, comme le meurtrier, en arrangeant le cadavre du Dahlia pour qu'il fasse référence à une myriade d'œuvres surréalistes, principalement le *Minotaure* de Man Ray. Hodel poursuit en suggérant que plusieurs personnalisés du monde de l'art proches de Man Ray, dont William Copley et Marcel Duchamp, avaient une connaissance intime du crime et de son auteur, déclinant des indices dans le Dr. de Copley ---- et, bien sûr, dans *Étant Donné* de Duchamp.

4. Seul *Alien*, à mon avis, a véritablement réussi la synthèse du gore et de l'espace f/x

### 3. DEATH BY SPECIAL EFFECTS

In 1985, a friend and I turned on *Psychocandy*—the first wide release by The Jesus and Mary Chain—at a heavy dose of mushrooms and sank into the couch, melting both into the cushions and the feedback wash of the band's hymn to female masturbation, *Just Like Honey*. Later, we drove around the half-developed outskirts of Las Vegas, melting into our carseats, and parked beside a desolate desert road. Suddenly, in the distance, a car exploded in a chain restaurant parking lot. We stared in awe, mystified, unsure of what we had just witnessed—or, perhaps, hallucinated. The next day, I read about it in the Las Vegas Review-Journal. A similar hit had been attempted a few years earlier, targeting the life of mob-affiliated gambling expert, Frank "Lefty" Rosenthal, who had ultimately survived the blast. Martin Scorsese recreated the scene at the beginning of his film, *Casino*. The explosion that we witnessed was no longer in the realm of simulation, as in the Scorsese film, nor that celebrated by *Fangoria*. Instead, the f/x had entered the realm of the real. Albeit at a distance, and through a psychedelic haze, we had witnessed death, cold-eyed, real.



*"We stared in awe, mystified, unsure of what we had just witnessed—or, perhaps, hallucinated"*

Years later, while working on preliminary themes for what *might* have become the score for the legendarily ill-fated independent film *The Crow*, I heard about Brandon Lee's death before it hit the papers. It was a death by special f/x: Lee had been killed by a "blank" fired by another actor, as a remnant slug lodged in a gun barrel was forced out by the powder. For a time, the score and the film itself were abandoned.<sup>7</sup> Ultimately, in the year that followed, Lee's remaining scenes in *The Crow* were completed by a body-double, and the remnants of my score were pared down to a single song on the film's multi-platinum-selling soundtrack. The publicity surrounding Lee's death and the producers' controversial decision to complete the film catapulted profits. In crossing the line between simulation and reality—resulting, in this case, in a real loss of life—*The Crow* would come to claim an enduring cult-film status, which it would otherwise likely never have achieved. What the case tragically demonstrated was the dark side of f/x—the real world consequences of cost-cutting and

ill-preparedness on-set. Special effects, as a spectacular beast forged of the simulated, mimetic capabilities of entertainment capital, and poised as art, are directly tied to box office results, increasingly outgunning even narrative and theme. In other words, in the film industry's attention-maxxing games, f/x are rocket fuel.

In the late 1930s, Jack Parsons, the rocket scientist and ceremonial magician, took the ancient recipe for Greek Fire, originally a special effect employed by medieval and classical magicians, as the basis for GALCIT-53, the solid fuel that took American rockets to the moon. In 1923's *A History of Magic and Experimental Science*, Lynn Thorndike mentions Greek Fire's origin as special effect in a treatise compiling premodern magician's effects:

*Toward the end of the treatise (Secreta Alberti, last of the Treatises Ascribed to Albertus Magnus but usually considered spurious)... many of the recipes aim at magical or optical illusions and the fabrication of marvelous candles, lights, and combustibles. Some are perhaps akin to modern fireworks and chemical rather than magical. They terminate at any rate with a recipe for Greek Fire and other explosives, including perhaps gunpowder. Instructions are given how to make men appear headless or with three heads or with the face of a dog or the head of an ass or any animal you wish, or in the form of angels or black men or elephants and great horses. Also how to write letters which can be read only at night, how to make a chicken or other animal dance in a dish, how to make the whole house seem full of snakes, how to make oneself seem on fire from head to foot, how to cast an object into the flames without burning it...<sup>8</sup>*

The magicians that Alberti compiled employed early special f/x in their spectacular displays of magic. With 'Greek fire' we have another example of an invention of special f/x crossing into practical military use and eventually, by way of Parsons, into the realm of spaceflight. Parsons, his career in rocketry ended and his Top Secret clearance revoked, seemingly due to his ongoing interest in ceremonial magic, succumbed to death by special effects, blowing himself up in his Pasadena garage/lab while making pyrotechnics for a film.

### 4. JUST LIKE HONEY

An economical, everyday version of the simulated blood jets of my pre-adolescent obsession was ultimately created by a small-scale, DIY-f/x company called Squib FX, in its claim to have effectively replaced the explosive blood f/x of earlier films with *Super Soaker-style* pressure-pump gushes. Their signature airgun pumps out fake blood in a convincing fashion at low cost. The liquid is pushed into an air-pressure-induced transit through clear plastic tubing, mirroring the human circulatory system, before exiting through a simulated wound.

7. A similar incident occurred recently on the film *Rust* (2024), when cinematographer Halyna Hutchins was killed by a live bullet fired by the actor Alec Baldwin that had been accidentally placed in a gun by a novice, cut-rate special effects armorer. Baldwin, the film's producer, was charged with manslaughter before his trial was finally quashed in late 2024.

8. Lynn Thorndike, *A History of Magic and Experimental Science* (New York: The Macmillan Company, 1923)

Cinefex, un magazine axé sur la technique des effets spéciaux, dépouillait le *fandom* et le battage médiatique qui rendaient *Starlog* moins intéressant, couvrant plutôt les films à effets spéciaux et leurs innovateurs en coulisses avec un sérieux généralement réservé aux rapports sur l'innovation scientifique ou les scandales politiques. Un paragraphe typique se lisait ainsi :

*Le Vista Vision est un système 35 mm grand format qui fait passer la pellicule horizontalement plutôt que verticalement, ce qui donne une image environ deux fois plus grande que le 35 mm standard. Comme tout le matériel que nous tournons doit être dupliqué, nous avons constaté que vous perdez beaucoup moins en qualité si vous partez d'un grand négatif. J'ai choisi le format VistaVision plutôt que le 65 mm, car la pellicule 35 mm est plus facile à manipuler et l'équipement est bien moins encombrant. Mais il n'y avait nulle part de caméras VistaVision capables de tourner à plus de trente-six ou quarante images par seconde, même en forçant. Nous avons donc dû en construire une, et j'ai commandé à la Mitchell Camera Corporation de nous fabriquer le mécanisme.<sup>9</sup>*

Oscillant entre les pôles de la dialectique gore/transcendance spatiale, mon frère, mes amis et moi avons méticuleusement fabriqué des vaisseaux spatiaux miniatures montés sur des planches à roulettes, placés devant des fonds noirs en papier craft parsemés d'étoiles en lumières de Noël, mélangé des volumes de sirop de maïs, d'amidon et de colorant alimentaire pour créer du faux sang avant de le pomper à travers des mètres de tuyaux en plastique transparent. Les réalités complexes de la production professionnelle d'effets spéciaux étaient impossibles à appréhender pour des gamins de banlieue : l'un de nos premiers chefs-d'œuvre en Super-8 a été ruiné par le dégoût d'une mère de banlieue face à nos vêtements d'école détruits par le faux sang.

### 2. HARDCORE

Quelques années après ma découverte de *Fangoria*, et peu après mon premier concert hardcore—*The Circle Jerks*, avec une foule diystonique et frénétique dévastant la salle VFW en parpaings à la périphérie de Las Vegas—je cherchais plus. Grâce à un Walkman Sony jaune citron et une platine vinyle bon marché, j'étais passé de la new wave grand public (*Blondie, Bow Wow Wow*) à la découverte du punk (*The Sex Pistols, The Clash*), et de son américanisation disparaître, le *hardcore*. Le hardcore, avec sa vitesse libidinale et son agressivité débridée, reflétait et transformait la dure réalité économique et psychologique de l'Amérique de l'ère Reagan. En rejettant programmatiquement la complexité et toute apparence de transcendance, le hardcore a taillé une pointe dans la branche d'olivier du rêve utopique des hippies, et a réduit l'ennui luxuriant du rock et de la disco des années 1970. Les adolescents plus âgés, les connaisseurs du punk, étaient prompts à le rejeter avec le cliché: « Le hardcore, c'est comme pisser sur une clôture électrique : après le choc initial, ça devient vite ennuyeux. » Malgré toute son intensité, le hardcore, pour moi, ne suffisait pas.

Dans les effets de délai dub de la chanson *Sheer Terror* de Government Issue (1981), je sentais le hardcore basculer vers un

terrain psychédélique plus étrange—quelque chose de similaire aux effets scéniques surréalistes du groupe de hardcore Las Vegas Herd of Lemmings, pour lequel je finirais par tourner mon premier film « about » en Super-8. Sheer Terror et Herd of Lemmings m'ont conduit au collage sonore, au bruit, à l'électronique de Cabaret Voltaire et Psychic TV, à la guitare et à la batterie goth/dub de Bauhaus—leurs visuels scéniques austères, tous crânes émaciés et cages thoraciques cavernueuses sous un éclairage tamisé—and à la psychédélité nonchalante, au blasphème décontracté et à la coolitude du feedback vidéo de *The Jesus and Mary Chain*. Là où le hardcore équivaut au gore dans la cosmologie de mon adolescence précoce, ces groupes équivalent aux effets spéciaux spatiaux transcendantaux.



*« Le Hardcore c'est comme pisser sur une clôture électrique : après le choc initial, ça devient vite ennuyeux. »*

Avec l'évolution de ma conscience, le faux gore de *Fangoria*, les corps mutilés ou mutants, tout cet abattoir artistiquement construit, était rapidement remplacé par la violence plus crue des adolescents satanistes et des punks néo-nazis. Dans cette étendue désertique surtout connue pour ses *earthworks* à la Looney Tunes, ses rampes et ses *death-drops* infiniment répétées des pistes de BMX non autorisées, des corps de chats et de chiens éventrés jonchaient les ruisseaux et les cabanes, tandis que la cadavérine et les rumeurs de sacrifices humains polluaient l'atmosphère réelle et psychique de la région. Les gamins néo-nazis avaient violemment

The technology is not so different from the commercial honey pumps employed by small producers and amateur beekeepers to extract honey from their hives. On the forum *Beesource*, a user named *pegorsch* writes:

*I need some pump advice. First, I have reread and reread every portion on pumps here, talked to the suppliers and searched everything I can find on the web. I do not want to engineer my own pump, I want to buy something that has a history in the honey industry. For almost 40 years I have used the 1" Kelley and Maxant pumps. I just installed a new Coven 28 frame line and the sump is not heated (have been using a heated sump). I run 200-250 colonies and extract once in August/Early Sept. The honey house (honey) temp may get a low as 70 degrees in the morning. Depending on how I configure, on the discharge side the pump may need to push as high as 9' in a 1.5" line (currently doing this with 1" pump warm honey)...\$3000 is the top of my budget, would like to spend \$1500 if it would work. I know many of you might shake your head and say you could do it for \$800 but at this stage in my "career", I want it nice, minimal bottlenecks and to work well. Can anyone weigh-in with their opinion?*

*pegorsch*'s research suggests a scaled-down, utilitarian version of Joseph Beuys' monumental contribution to Documenta 6, *Honeyump in the Workplace*:

*Documenta, Kassel, 1977: a pump driven by two strong motors forces two tons of honey over a 55-foot-high pipe into a network of tubes that traverses the rooms of the Fridericianum Museum. This was the core of Joseph Beuys' (1921-86) "Free International University," which was brought to life at Documenta 6. Around his Honeyump in the Workplace Beuys created events that expanded his notion of art and starkly differentiated it from tradition. For Beuys, "workplace" meant talks, speeches, workshop discussions and citizens' action committees. For 100 days he tirelessly expressed his ideas on how art and society must necessarily change, filling numerous blackboards with texts, diagrams and musical scores. On June 28, 1977, Beuys invited Klaus Staack and Gerhard Steidl to join him in servicing and maintaining his honey-pump...*<sup>10</sup>

Originally installed at the Fridericianum, known as the site of the "birth of the museum,"<sup>11</sup> Beuys' piece was also intimately tied to European blood-and-soil militarism and the beginning of the American experiment. The museum was founded and paid for by Frederick II, Landgrave of Hesse-Cassel, who assembled a private army of 6000 to put down the Jacobite uprising in Scotland and later pressed into service every third soldier fighting in the American Revolution.

Beuys' honey, flowing through the staid, elaborate architecture of the Fridericianum, was symbolic of the sweetness of artistic

9. Beesource web forum

10. Klaus Staack and Gerhard Steidl, *Honey Flowing in All Directions, Joseph Beuys at Documenta*, 2024

11 ibid.

creation, moving out to fill the grey corridors of life. An equation has been made between Andy Warhol and Beuys to this end, with scholars noting both artists' use of seriality to mark flows of contagion transgressing the borders between art and life. However, their respective contagions flow in opposite directions in a sort of mutually constituting osmosis: where Warhol saw possibilities in the entirety of the fallen, dissipative world (advertising, celebrity, Hollywood, subaltern and queer cultures) flooding into "high art," contaminating and eroding it, Beuys envisioned art flowing out, enveloping the world. For Beuys, reality itself was subsumed into art. He noted that the viscosity of this flow, the slowness of its movement, was due to institutional ossification and a general lack of understanding of art by the wider public. Like the Squilt FX system and the beekeepers *pegorsch*'s dilemma, Beuys' pump incorporates a materialist (if significantly more allegorical) approach to the hive's heat, flow, and structure. The hive becomes for Beuys an analogue for the perfect human society, a model in miniature of Sozialeplastik, actively reshaping the social as a total work of art.<sup>12</sup>

*The beat organism of the bee-colony [Bienenstaat] is, without a doubt, the essential element of the connection between the wax and the fat and the bees. What had interested me about bees, or rather about their life-system, is the total beat organization of such an organism, and the sculpturally finished forms [plastische Ausformungen] within this organization<sup>13</sup>*

*Honeyump in the Workplace* preceded, by several years, Beuys' 1982 protest song *Sonne Staat Reagan*, the "Sun State Reagan." (or "Sun Instead of Reagan") It was a diatribe as pop song, drafted in protest of Ronald Reagan's nuclear policy, but also against Reaganism writ large—class war from above, the Thatcherite dismantling of the very concept of society. In this, the piece placed Beuys in unexpected dialogue with American hardcore bands like J.F.A. (Jodie Foster's Army, celebrating Reagan-attempted-assassin John Hinckley's obsession with Jodie Foster), Wasted Youth's *Reagan's In*, New York's Reagan Youth, et al. Anti-Reaganism was one of the few ideologically unifying aspects of 1980s hardcore—alongside a loosely defined anarchism, anti-police stance—spread across the minds of the teen punks slinking through America's suburbs. Beuys's poetic and deeply allegorical environmentalism notwithstanding (not to mention his New Wave/Europop-style production) there is a strong link between *Sonne Staat Reagan* and the punks' Reagan-

The importance to *Honey Pump in the Workplace*'s "evolutionary/revolutionary" project, transposing the structural thermodynamics of the beehive to the human realm, cannot be overstated. Deriving from the anthroposophic thought of Rudolf Steiner, Beuys's push for morphological freedom within contemporary

12. n 1961, Sylvia Plath and Ted Hughes moved their young family to the English countryside village of North Tawton, Devon. Sylvia began tending bees as Ted's extramarital affair with ----- intensified. Sylvia's beekeeping, her investment in the harmonious social organization of the hives corresponded with the dissolution of her nuclear family and some of her best writing.

13. Rudolf Steiner, *Bees* (Anthroposophic Press, 1998)

envahie des concerts auparavant semi-paisibles dans des garages de maisons punk et des sites désertiques. Des os non identifiés, les résidus de feux, et des graffitis étranges et menaçants remplaçaient la simulation alors que l'horreur réelle s'installait.

La possibilité d'une guerre thermonucléaire totale était omniprésente. Nos esprits cloîtrés, réservés aux locaux, ponctués par un gore à faible enjeu, un tribalisme léger et des légendes urbaines, reflétaient en miroir les atrocités de grande envergure perpétrées par la CIA, les marchands d'armes et leur chef punk-vilain Ronald Reagan. La destruction s'étendait à travers le Sud global, dans les centres-villes américains, et à travers le monde développé par le chantage nucléaire.

Norman Klein, dans son livre *The Vatican to Vegas, A History of Special Effects*, écrit :

*Un autre exemple de « ruine » : En 1993, j'ai visité le Luxor à Las Vegas peu après son ouverture. Le Luxor était présenté comme « la première pyramide en 2600 ans ». Alors que je m'appuyais à l'entrée, un morceau du mur avant s'est détaché dans ma main. Il était sans poids, fait de sue, de grillage à poules et de polystyrène. Pendant des années, j'ai gardé mon morceau du Luxor sur une étagère près de mon ordinateur, à côté d'un morceau du mur de Berlin ; près de tessons de poterie brisée d'Armageddon (je les avais trouvés sur un parking en Israël, à Megiddo, l'endroit où l'Apocalypse promet que le monde finira) ; et enfin, près de quelques premières éditions déchirées de romans pulp des années cinquante (la ruine urbaine comme effets spéciaux). De plus, j'ai grandi dans un quartier où les effets spéciaux ne pouvaient être trouvés que sous forme de ruine, dans les taillis de Coney Island.<sup>14</sup>*

Klein suggère qu'au cours du XXe siècle, les effets spéciaux ont transcendi les limites du médium cinématographique, s'infiltrant et transformant la réalité quotidienne. Ce qui a commencé comme des effets spéciaux de film est devenu une intensification captivante d'un aspect de la réalité, obtenue par la mimétisme, la simulation ou le pastiche—les effets pouvaient être attachés à presque tout. Pour nous, les gamins « des clés sous la porte » de Las Vegas, errant dans les restes emmêlés et brûlés de l'Amérique de Reagan, ces effets de ruine semblaient aussi internes, aussi psychologiques, qu'ils étaient externalisés à travers le désert scarifié et parsemé de faux monuments. *Fangoria* reflétait et amplifiait la désolation intérieure d'une culture de divorce massif, de menace omniprésente de faible intensité et de pauvreté esthétique. Les effets spéciaux et la gnose secrète de leurs techniques étaient mon portail vers le chthonien et le transcendant, et le hardcore, les effets spéciaux extrémophiles accélérés du punk, en étaient la bande-son.

### 3. LA MORT PAR EFFETS SPECIAUX

En 1985, un ami et moi avons mis *Psychocandy*—le premier album grand public de The Jesus and Mary Chain—avons pris une forte dose de champignons et nous sommes enfouis dans le canapé,

6. Norman Klein, *The Vatican to Vegas, the History of Special Effects* (New York: New Press, 2004)

7. Un incident similaire s'est récemment produit sur le tournage du film *Rust*, lorsque la directrice de la photographie Halyna Hutchins a été

fondant à la fois dans les coussins et dans le brouillard de feedback de l'hymne du groupe à la masturbation féminine, *Just Like Honey*. Plus tard, nous avons roulé dans les faubourgs à moitié développés de Las Vegas, fondant dans nos sièges de voiture, et nous nous sommes garés près d'une route désertique. Soudain, au loin, une voiture a explosé dans le parking d'une chaîne de restauration. Nous avons regardé, émerveillés, incertains de ce que nous venions de voir—ou peut-être, d'halluciner. Le lendemain, j'en ai lu un compte-rendu dans le *Las Vegas Review-Journal*. Une tentative similaire avait eu lieu quelques années plus tôt, visant la vie de l'expert en jeux d'argent affilié à la mafia, Frank « Lefty » Rosenthal, qui avait finalement survécu à l'explosion. Martin Scorsese a recréé la scène au début de son film *Casino*. L'explosion dont nous avions été témoins n'était plus dans le domaine de la simulation, comme dans le film de Scorsese, ni dans celui célébré par *Fangoria*. Au lieu de cela, les effets spéciaux étaient entrés dans le domaine du réel. Bien qu'à distance, et à travers un brouillard psychédélique, nous avions été témoins de la mort, froids et lucides, réels.



« Les effets spéciaux et la gnose secrète de leurs techniques étaient mon portail vers le chthonien et le transcendant. »

Des années plus tard, alors que je travaillais sur des thèmes préliminaires à ce qui aurait pu devenir la bande originale du film indépendant *The Crow*, légendairement maudit, j'ai appris la mort de Brandon Lee avant qu'elle ne fasse la une des journaux. C'était une mort par effets spéciaux : Lee avait été tué par une « balle à blanc » tirée par un autre acteur, un résidu de balle dans le canon du pistolet ayant été propulsé par la poudre. Pendant un temps, la bande originale et le film lui-même ont été abandonnés.<sup>7</sup> Finalement, dans l'année qui a suivi, les scènes restantes de Lee dans *The Crow* ont été achevées par une doublure corporelle, et les restes de ma bande originale ont été réduits à une seule chanson sur la bande originale multi-platine du film. La publicité entourant la mort de Lee et la décision controversée des producteurs de terminer le film ont propulsé les profits. En franchissant la ligne entre simulation et réalité—aboutissant, dans ce cas, à une perte de vie réelle—*The Crow* a fini par acquérir un statut de film culte, qu'il n'aurait probablement jamais atteint autrement. Ce que ce cas a tragiquement démontré, c'est le côté sombre des effets spéciaux—les conséquences réelles des

tuer par une balle réelle tirée par l'acteur Alec Baldwin, qui avait été accidentellement placé dans un pistolet par un armurier d'effets spéciaux novice et peu scrupuleux. Baldwin, producteur du film, a été accusé d'homicide involontaire avant que son procès ne soit finalement annulé fin 2024.

art and the wider social structure is rooted in the beehive superorganism and its three bases: warmth, flow, and the creation of “crystalline structures” producing novel forms. The importance of their transfer to the human order was based in Beuys’s belief that art was “cooling off,” that the liquidity of art and social was hardening, moving toward the total stasis predicted by the Second Law of Thermodynamics.

This entropic *slowing* resulted from what could be called a social “double-bind.” In the 1960’s, the cyberneticist/sociologist Gregory Bateson was studying schizophrenia when he formulated what he called the double-bind, the theory that schizophrenia and other phenomena result from an internal paralysis due to contradictory messages firing simultaneously. When a phenomena or organism encounters a double-bind, per Bateson, it results in one of two outcomes, either that phenomenon/organism, paralyzed by contradiction, ossifies and dies, or it is forced to transcend to a second-order, incorporating/synthesizing/neutralizing the contradictions making up the double-bind.<sup>14</sup> Beuys’ honeypump was an attempt to transcend such a double-bind—the failure of art to address mid-20th century capitalism and modernization—through the implementation of a second conceptual and formal order. In this, the artwork, flowing through the marbled halls of the Fridericianum, spectacular in its scale and ambition, becomes a kind of second-order special effect.

## 5. SECOND ORDER F/X

Second order f/x were innovated and employed in architecture to a great extent by Walt Disney. While Disney was not the first to envision special effects as a trans-medium experience, or to perceive that cinematic spectacle could cross from film to the physical world, but he was by a wide margin, the most incisive and committed to the project. First with Disneyland, then Disney World, he innovated the second-order special f/x, the transliteration of f/x from the screen to the third- and four-dimensional. Klein suggests in *The Vatican to Vegas* that we:

*Imagine a sound stage circa 1955 as the model for a theme park. The interior is kept in quarantine. The air remains dust free, to protect the cameras and the light. Facades are repainted constantly, fetishly. Every surface (even the stars' faces must begin the day as an immaculate blank—scrubbed, ageless—then be artificially aged when the story required it; fake cobwebs, dust, smoke, fog, wrinkles. Similarly, the visitor to Disneyland was supposed to get something of the thrill that an actor felt on the set (an idea we see at Universal Tours as well, of course, built in response to Disneyland, even using many of the same Imagineering terms, like the BigWow).<sup>15</sup>*

## 6. ILOVEBEES

When cinema as a form began struggling financially in the 2000s,

it faced a double-bind, it was being out-f/x’d by video games and as a result gaming was eating into film’s financial base. In 2020, games economically outpaced cinema and sports combined. Film exceeded \$100 billion while sports made \$75 billion. The gaming industry made close to \$180 billion.<sup>16</sup> Gaming’s combination of competition, interaction, and cinematic special f/x allowed it to easily surpass the combined economic assemblage Cinema/Sports.

Sports has in recent years fought back by... *gamifying sports*. Since the widespread legalization of online sports betting, leagues and television networks have incorporated gambling into almost every communication imaginable, including the games themselves, and sport has grown economically by leaps and bounds: betting has become the special effects of Sports with cinema struggling to keep up.<sup>17</sup>



*“When a phenomena or organism encounters a double-bind (...) it results in one of two outcomes either that phenomenon/organism, paralyzed by contradiction, ossifies and dies, or it is forced to transcend to a second-order, incorporating/synthesizing/neutralizing the contradictions making up the double-bind.”*

At the dawn of the 21st century, cinema attempted an escape to a second-order by creating *special effects for its special effects*. The 2001 film *A.I.: Artificial Intelligence*, a massively expensive, often strange Steven Spielberg film starring Haley Joel Osmond as a “child A.I.” spawned, like a deep sea creature externalizing a new predatory organ, a new, many-tentacled mediatic appendage capable of scooping up organisms that had previously escaped its grasp. This new organ was the commercial ARG (Alternate Reality Game). For *A.I.*, it was called *The Beast*.

*The Beast* tracked a series of murders within a fictional group of AI researchers connected to the fictional “sentient machine therapist” Jeanine Salta—notably credited as such on the film’s posters and trailers. The narrative unfolds within a series of clues embedded across 40-plus websites. The narrative, however, is secondary to the ARG’s gameplay and encryption—ARGs are essentially puzzles to be worked out from clues ladled throughout the “real world”.

14. cf. Bateson, G., Jackson, D. D., Haley, J. & Weakland, J., 1956, *Toward a theory of schizophrenia. Behavioral Science, Vol. 1*

15. Norman Klein, *The Vatican to Vegas, the History of Special Effects* (New York: New Press, 2004)

16. Gamepressure News, May 2020

17. Recently, money itself appears to have developed its own special f/x. The f/x gamification of money evidenced by the Gamestop/Robinhood/memecoin/shitcoin phenomena appears to function in a non-trivial way similarly to sports betting, etc.

économies de bouts de chandelle et du manque de préparation sur les plateaux de tournage. Les effets spéciaux, en tant que bête spectaculaire forgée par les capacités mimétiques et simulées du capital du divertissement, et positionnés comme de l’art, sont directement liés aux résultats au box-office, surpassant même le récit et le thème. En d’autres termes, dans les jeux de maximisation de l’attention de l’industrie cinématographique, les effets spéciaux sont du carburant pour fusée.

À la fin des années 1930, Jack Parsons, le scientifique des fusées et magicien cérémonial, a pris l’ancienne recette du feu grégeois, à l’origine un effet spécial utilisé par les magiciens médiévaux et classiques, comme base du GALCIT-53, le carburant solide qui a propulsé les fusées américaines vers la lune. Dans *A History of Magic and Experimental Science* (1923), Lynn Thorndike mentionne l’origine du feu grégeois comme effet spécial dans un traité compilant les effets des magiciens prémodernes :

*Vers la fin du traité (Secreta Alberti, dernier des traités attribués à Albertus Magnus mais généralement considérés comme apocryphes)... de nombreuses recettes visent à réaliser des illusions magiques ou optiques et la fabrication de bougies, lumières et combustibles merveilleux. Certaines sont peut-être similaires aux feux d’artifice modernes et plus chimiques que magiques. Elles se terminent en tout cas par une recette pour le feu grégeois et d’autres explosifs, y compris peut-être la poudre à canon. Des instructions sont données pour faire apparaître des hommes sans tête ou avec trois têtes ou avec le visage d’un chien ou la tête d’un âne ou de tout animal que vous souhaitez, ou sous la forme d’anges ou d’hommes noirs ou d’éléphants et de grands chevaux. Aussi: comment écrire des lettres qui ne peuvent être lues que la nuit, comment faire danser un poulet ou un autre animal dans un plat, comment faire paraître toute la maison pleine de serpents, comment se faire paraître en feu de la tête aux pieds, comment jeter un objet dans les flammes sans le brûler...<sup>8</sup>*

Les magiciens qu’Alberti a compilés emploient des effets spéciaux primitifs dans leurs spectacles magiques. Avec le « feu grégeois », nous avons un autre exemple d’une invention d’effets spéciaux traversant dans un usage militaire pratique et, finalement, grâce à Parsons, dans le domaine des vols spatiaux. Parsons, sa carrière dans la fuséologie terminée et son habilitation de sécurité révoquée, apparemment en raison de son intérêt persistant pour la magie cérémonielle, a succombé à la mort par effets spéciaux, se faisant sauter dans son garage/laboratoire de Pasadena alors qu’il fabriquait des pièces pyrotechniques pour un film.

## 4. JUST LIKE HONEY

Une version économique et quotidienne des jets de sang simulés de mon obsession préadolescente a finalement été créée par une petite entreprise DIY d’effets spéciaux appelée Squib FX, qui prétend avoir efficacement remplacé les effets de sang explosifs des films plus anciens par des giclees de type *Super Soaker* à pompe à pression. Leur pistolet à air propulse du faux sang de manière

8. Lynn Thorndike, *A History of Magic and Experimental Science* (New York: The Macmillan Company, 1923)

9. Beesource web forum

convaincante à faible coût. Le liquide est poussé dans un transit induit par la pression de l’air à travers des tuyaux en plastique transparent, reflétant le système circulatoire humain, avant de sortir par une blessure simulée.

La technologie n’est pas si différente des pompes à miel commerciales utilisées par les petits producteurs et les apiculteurs amateurs pour extraire le miel de leurs ruches. Sur le forum Beesource, un utilisateur nommé pegorsch écrit :

*J’ai besoin de conseils sur les pompes. D’abord, j’ai lu et relu tous les messages sur les pompes ici, j’ai parlé aux fournisseurs et j’ai cherché tout ce que je pouvais trouver sur le web. Je ne veux pas concevoir ma propre pompe, je veux acheter quelque chose qui a une histoire dans l’industrie du miel. Depuis presque 40 ans, j’utilise les pompes 1 pouce de Kelley et Maxant. Je viens d’installer une nouvelle ligne de 28 cadres de Cowen et le puisard n’est pas chauffé (j’utilise un puisard chauffé). J’ai 200-250 colonies et j’extrais une fois en août/début septembre. La température du miel dans la miellerie peut descendre jusqu’à 70 degrés le matin. Selon la configuration, du côté de la décharge, la pompe peut avoir à pousser jusqu’à 9 pieds dans une ligne de 1,5 pouce (je fais actuellement cela avec une pompe de 1 pouce et du miel chaud)... 3000 \$ est mon budget maximum, mais j’aimerais dépenser 1500 \$ si cela peut fonctionner. Je sais que beaucoup d’entre vous pourraient boire la tête et dire que vous pourriez le faire pour 800 \$, mais à ce stade de ma « carrière », je veux que ce soit bien, avec un minimum de goulots d’étranglement et que cela fonctionne. Quelqu’un peut-il donner son avis ?<sup>9</sup>*

La recherche de pegorsch suggère une version utilitaire et à petite échelle de la contribution monumentale de Joseph Beuys à Documenta 6, *Honeyump in the Workplace*:

*Documenta, Kassel, 1977 : une pompe actionnée par deux moteurs puissants force deux tonnes de miel à travers un tuyau de 55 pieds de haut dans un réseau de tubes qui traverse les salles du musée Fridericianum. C’était le cœur de la « Free International University » de Joseph Beuys (1921-86), qu’il a animée à Documenta 6. Autour de sa Honeyump in the Workplace, Beuys a créé des événements qui ont élargi sa notion de l’art et l’ont nettement différenciée de la tradition. Pour Beuys, « lieu de travail » signifiait des discussions, des discours, des groupes de travail et des comités d’action citoyenne. Pendant 100 jours, il a inlassablement exprimé ses idées sur la manière dont l’art et la société doivent nécessairement changer, remplissant de nombreux tableaux noirs de textes, de diagrammes et de partitions musicales. Le 28 juin 1977, Beuys a invité Klaus Staeck et Gerhard Steidl à se joindre à lui pour entretenir et maintenir sa pompe à miel...<sup>10</sup>*

Initialement installée au Fridericianum, connu comme le site de la « naissance du musée »<sup>11</sup>, l’œuvre de Beuys était également intimement liée au militarisme européen du sang et du sol et au début de l’expérience américaine. Le musée a été fondé et financé par Frédéric II, landgrave de Hesse-Cassel, qui a assemblé une

10. Klaus Staeck and Gerhard Steidl, *Honey Flowing in All Directions, Joseph Beuys at Documenta*, 2024

11. ibid.

The ARG originally developed as a non-commercial art form. Joseph Matheny, creator of *Ong's Hat*, often credited as the first contemporary ARG, developed the genre as an unconventional puzzle across mediums and often intersecting with real-world artifacts. Clues for *Ong's Hat* are laid out in an inexpensive printed catalog for the bookseller Incunabula Press, mixing actual titles with invented ones, leading players across a veritable spiderweb chart of media to the eventual realization that *Ong's Hat, New Jersey*, is a gateway to extra-dimensional travel.

Commercial ARGs operate on areas of culture and fandom normally excluded from the reach of traditional promotional campaigns. Not only are the ARGs non-canonical in relation to the original narrative, they frequently bridge "the real world" with that of the game.<sup>42</sup> Entertainment, established by a former marketing executive for Warner Brothers Pictures, is behind many of these commercial ARGs/second-order special f/x, including *The Beast, ilovebees*, and Nine Inch Nails' album/ARG *Year Zero*.

With the ARG, f/x becomes a cross-medium, cross-phenomena, cross-entity paradigm, functioning as a workaround for the entertainment industries double-binds...<sup>18</sup>

The second major commercial ARG, *ilovebees*, was developed as an entryway/augmentation to the world of the Massively multiplayer online game *Halo*. The *ilovebees* ARG's narrative is itself reminiscent of Hollywood sci-fi while staying only tangentially connected to *Halo*'s story: a future sentient AI has splintered in combat and a remnant of its shattered self, a "child AI" called "The Princess," goes into hiding in the past. It encodes itself in an ancient (circa 2000s) honey seller's website, fragmenting the site and distorting its text and imagery, rendering it unusable. A Disney-like theme develops around the time-traveling, sleeping Princess AI while an enemy AI called "The Flea" (*Blake's Ghost of a Flea?*) is sent back, Terminator style, to erase the remains of Sleeping Princess.

Like many ARGs, the sophistication of the gameplay/encipherment of the *ilovebees* ARG significantly outpaces its narrative. Non-

18. The ARG as second-order special f/x employs the logic of gaming: theorist of gaming C. Thi Nguyen posits that the "art form" within gaming is the exercise of the player's agency or will. Nguyen separates fixed object-art-works (novels, paintings, films) from process-art-works (performance, interactive gaming). First-order special f/x visualize things and processes that either don't exist or would be dangerous or impossible to perform or visualize. Second order f/x operate on the viewer/player epistemologically and ontologically, Nguyen:

*Games, I will argue, are a distinctive art form. They offer us access to a unique artistic horizon and a distinctive set of social goods. They are special as an art because they engage with human practicality—with our ability to decide and to do. And they are special as a practical activity precisely because they are an art. In ordinary life, we have to struggle to deal with whatever the world throws at us, with whatever means we happen to have lying around. In ordinary life, the form of our struggle is usually forced on us by an indifferent and arbitrary world. In games, on the other hand, the form of our practical engagement is intentionally and creatively configured by the game's designers. In ordinary life, we have to desperately fit ourselves*

commercial ARGs like *Ong's Hat* and *Cicada 3301* can afford to be obscure, maximizing their difficulty and maintaining an open or occulted narrative while *ilovebees* suffers from the market- and fan-determined dumbing down of so many Hollywood-adjacent projects.

## 7. THE LABYRINTH OF TIME

In his book on Raymond Roussel, *Death and the Labyrinth*, Michel Foucault writes: "The labyrinth of time is folded back upon itself, and within this darkened heart its invisible brilliance shines for no one. That is the reason why birth is beyond language and at the end of language."<sup>19</sup> Foucault links the 'darkened heart' of 'the labyrinth of time' to the erasure of language beyond birth and death. In the world of *ilovebees*, the Princess's time travel results in the partial erasure of the amateur design and utilitarian language of the honey seller's site, invoking the palimpsest, itself a form of "time-travel." Through overwriting and erasure, the palimpsest always privileges recency, with the present and future obscuring or erasing the past.

Kurt Gödel's conceptual/mathematical model, the *Closed Timelike Curve*, posits the possibility of the existence of weird, interdimensional time loops. In *ilovebees*, the Princess flees death by means of interdimensional travel. *ilovebees'* predecessor *Ong's Hat* similarly averts disaster by way of interdimensional travel:

*Once the Gate was discovered, we realized the situation had been saved. The opening and actual interdimensional travel can only be effected by a fully trained "cognitive chaotic" [...] Little by little we carted our entire establishment (including most of the bushings) across the topological abyss. Unlike Baudelaire who pleaded, "Anywhere!—so long as out of this world!" we knew where we were going. Ong's Hat has indeed vanished from New Jersey, except for the hidden laboratory deep in the backwoods where the gate "exists."*<sup>20</sup>

The "anonymous" author of the pamphlet *ONG'S HAT: GATEWAY TO THE DIMENSIONS!* goes on to detail the ARGs mission but also perhaps the secret mission motivating all ARGs, all F/X:

*to the practical demands of the world. In games, we can engineer the world of the game, and the agency we will occupy, to fit us and our desires. Struggles in games can be carefully shaped in order to be interesting, fun, or even beautiful for the strugger.*

Nguyen suggests that games operation is akin to art and even speaks of the struggle within games as "beautiful." Gamification, however, applies the struggles, quantification, and reward-systems of gaming to real life and Nguyen sees gamification as a corruption of gameplay, introducing an added layer of quantification and empty rewards to jobs in order to motivate workers, to push them beyond their limits: an algorithmic Taylorism.

19. Michel Foucault, *Death and the Labyrinth* (London: Continuum, 2006)

20. ONG'S HAT: GATEWAY TO THE DIMENSIONS! A full color brochure for the Institute of Chaos Studies and the Moorish Science Ashram in *Ong's Hat, New Jersey*, compiled in Michael Kinsella, *Legend-Tripping Online*, University Press of Mississippi, 2011

armée privée de 6000 hommes pour réprimer le soulèvement jacobite en Écosse et a ensuite enrôlé un soldat sur trois combattant dans la Révolution américaine.

Le miel de Beuys, coulant à travers l'architecture élaborée et figée du Fridericianum, symbolisait la douceur de la création artistique, se déversant pour remplir les corridors gris de la vie. Une équation a été établie entre Andy Warhol et Beuys à cette fin, les universitaires notant l'utilisation par les deux artistes de la sérialité pour marquer les flux de contagion transgressant les frontières entre l'art et la vie. Cependant, leurs contagions respectives circulent dans des directions opposées dans une sorte d'osmose mutuellement constitutive : là où Warhol voyait des possibilités dans l'ensemble du monde déchu et dissipatif (la publicité, la célébrité, Hollywood, les cultures subalternes et queer) inondant « l'art élevé », le contaminant et l'érodant, Beuys envisageait l'art se déversant, enveloppant le monde. Pour Beuys, la réalité elle-même était subsumée dans l'art. Il a noté que la viscosité de ce flux, la lenteur de son mouvement, était due à l'ossification institutionnelle et à un manque général de compréhension de l'art par le grand public. Comme le système Squib FX et le dilemme d'apiculteur de *pegorashi*, la pompe de Beuys intègre une approche matérialiste (bien que significativement plus allégorique) de la chaleur, du flux et de la structure de la ruche. La ruche devient pour Beuys un analogue de la société humaine parfaite, un modèle en miniature de la *Sozioplastik*, remodelant activement le social comme une œuvre d'art totale.<sup>12</sup>

L'organisme thermique de la colonie d'abeilles [Bienenstaat] est, sans aucun doute, l'élément essentiel de la connexion entre la cire, la grasse et les abeilles. Ce qui m'avait intéressé chez les abeilles, ou plutôt dans leur système de vie, c'est l'organisation thermique totale d'un tel organisme, et les formes achevées de manière sculpturale [plastische Ausformungen] au sein de cette organisation.<sup>13</sup>

*Honeyump in the Workplace* a précédé de plusieurs années la chanson de protestation de Beuys de 1982, *Sonne Staat Reagan*, « l'Etat Solaire Reagan » ou « Le Soleil plutôt que Reagan ». C'était une diatribe en forme de chanson pop, rédigée en protestation contre la politique nucléaire de Ronald Reagan, mais aussi contre le réaganisme dans son ensemble—la guerre des classes d'en haut, le démantèlement thatchérien du concept même de société. En cela, l'œuvre a placé Beuys dans un dialogue inattendu avec des groupes de hardcore américains comme J.F.A. (*Jodie Foster's Army*, célébrant l'obsession de John Hinckley, qui avait tenté d'assassiner Reagan, pour Jodie Foster), *Wasted Youth's Reagan's In, Reagan Youth of New York*, etc. L'anti-reaganisme était l'un des rares aspects idéologiquement unificateurs du hardcore des années 1980—with un anarchisme vaguement défini, une position anti-police—répandu dans les esprits des punks adolescents se faufilant dans les banlieues américaines. L'environnementalisme poétique et profondément allégorique de Beuys mis à part (sans mentionner sa production new wave/europop), il y a un lien fort entre *Sonne*

12. vers 1961, Sylvia Plath et Ted Hughes installent leur jeune famille dans le village anglais de North Tawton, dans le Devon. Sylvia commence à s'occuper des abeilles alors que la liaison extraconjugale de Ted commence à s'intensifier. L'apiculture de Sylvia, son investissement dans l'organisation sociale harmonieuse des ruches, correspond à la dissolution de sa famille nucléaire et à certains de ses meilleurs écrits.

*Saat Reagan* et les provocations reaganaises des punks.

L'importance pour le projet « évolutionnaire/révolutionnaire » de *Honeyump in the Workplace*, transposant la thermodynamique structurelle de la ruche au domaine humain, ne peut être surestimée. Dérivant de la pensée anthroposophique de Rudolf Steiner, la poussée de Beuys pour la liberté morphologique dans l'art contemporain et la structure sociale plus large est enracinée dans le super-organisme de la ruche et ses trois bases : la chaleur, le flux et la création de « structures cristallines » produisant des formes nouvelles. L'importance de leur transfert à l'ordre humain était basée sur la croyance de Beuys que l'art « refroidissait », que la liquidité de l'art et du social se solidifiait, se dirigeant vers la stase totale prédicté par la deuxième loi de la thermodynamique.

Ce ralentissement entropique résultait de ce qu'on pourrait appeler un « double lien » social. Dans les années 1960, le cybernéticien/sociologue Gregory Bateson étudiait la schizophrénie lorsqu'il a formulé ce qu'il a appelé le *double lien*, la théorie selon laquelle la schizophrénie et d'autres phénomènes résultent d'une paralysie interne due à des messages contradictoires se déclenchant simultanément. Lorsqu'un phénomène ou un organisme rencontre un double lien, selon Bateson, il en résulte l'une des deux situations suivantes : soit ce phénomène/organisme, paralysé par la contradiction, se fige et meurt, soit il est forcé de se transcender vers un second ordre, incorporant/synthétisant/neutralisant les contradictions constituant le double lien.<sup>14</sup> La pompe à miel de Beuys était une tentative de transcender un tel double lien—l'échec de l'art à répondre au capitalisme et à la modernisation du milieu du XXe siècle—par la mise en œuvre d'un second ordre conceptuel et formel. En cela, l'œuvre d'art, coulant à travers les halls marbrés du Fridericianum, spectaculaire par son ampleur et son ambition, devient une sorte d'effet spécial de second ordre.

## 5. EFFETS SPÉCIAUX DE SECOND ORDRE

Les effets spéciaux de second ordre ont été innovés et employés dans l'architecture à grande échelle par Walt Disney. Bien que Disney ne soit pas le premier à envisager les effets spéciaux comme une expérience trans-médium, ou à percevoir que le spectacle cinématographique pouvait passer du film au monde physique, il était, de loin, le plus perspicace et engagé dans le projet. D'abord avec Disneyland, puis Disney World, il a innové les effets spéciaux de second ordre, la translittération des effets spéciaux de l'écran à la troisième et quatrième dimension. Klein dans *The Vatican to Vegas* suggère :

*Imaginons un plateau de tournage vers 1955 comme modèle pour un pari à thème. L'intérieur est maintenu en quarantaine. L'air reste sans poussière, pour protéger les caméras et la lumière. Les façades sont constamment repenties, de manière fétichiste. Chaque surface (même les visages des stars doivent commencer la journée comme une page immaculée—nettoyée, sans âge—puis être artificiellement*

13. Rudolf Steiner, *Bees* (Anthroposophic Press, 1998)

14. cf. Bateson, G., Jackson, D. D., Haley, J. & Weakland, J., 1956, *Toward a theory of schizophrenia*. *Behavioral Science*, Vol. 1

*The colonization of new worlds—even an infinity of them—can never act as a panacea for the ills of Consensus Reality—only as a palliative. We have always taken our diseases with us to each new frontier [...] this time the journey outward can only be made simultaneously with the journey inward—and because this bootstrap-trick can only be attained by a consciousness which, to a significant degree, has overcome itself, liberated itself from self-sickness—and “realized itself” [...] We have learned that desire demands the other just as it demands the self. We see no end to growth while life lasts, no cessation of unfolding, of continual outpouring of form from chaos. We’re moving on, nomads or monads of the dimensions. Sometimes we feel almost satisfied...at other times, terrified.*

#### EPILOGUE

My late-childhood exposure to the gory images in *Fangoria* sickened me, while the revelation of the method—the glimpse into the technics behind the mimesis—was fascinating. The discovery of this underlying reality concealed beneath the surface of film, activating the simulated onscreen ‘real’ with plastic tubing, silicon life-casts, wires, stage blood, and explosive squibs, was a sort of preteen *gnosis*. Combining the “denial of death” with the apprehension of a simulated, deeply hidden reality, it became a precursor to a late-adolescent, acid-fueled, and schizo-paranoiac projected reality. And, later, a Baudrillard-induced revelation of the logic of totalized simulation.

The enjoyment of gore under capitalism, the logic of its simulation within the entertainment industry, is tied to the culture of negative spectacle, the increasing intensification of “extremes” as entertainment or enjoyment: extreme sports, extreme action depicted via CGI in films, etc. In the case of gore, the effectiveness of the mimesis, the point-of-pride professionalism of the special effects industry, keeps it “safely” within the bounds of culture.

My late-childhood gnosis, the revelation that in the “darkened heart” of *Fangoria*, of body horror, and also of Hardcore, where language and thought are replaced entirely by bodily sensation, contains the precursor to a sophisticated mimetic mechanism and artform, that, across decades, has gradually expanded, contaminating or propping up other forms, saturating Consensus Reality with something alien to itself, something impossible, something that only f/x can produce.



*vicillie lorsque l'histoire l'exige : fausses toiles d'araignée, poussière, fumée, brouillard, rires. De même, le visiteur de Disneyland était censé ressentir quelque chose du frisson qu'un acteur ressentait sur le plateau (une idée que nous voyons également aux Universal Tours, bien sûr, construits en réponse à Disneyland, utilisant même de nombreux termes d'Imagineering [ndlr. ingénierie de l'imagination], comme le BigWow).<sup>15</sup>*

#### 6. ILOVEBEES

Lorsque le cinéma en tant que forme a commencé à être en difficulté financière dans les années 2000, il a fait face à un double lien : il était surpassé en effets spéciaux par les jeux vidéo, et en conséquence, le jeu vidéo grignotait sa base financière. En 2020, les jeux ont dépassé économiquement le cinéma et le sport combinés. Le cinéma a dépassé les 100 milliards de dollars, tandis que le sport a généré 75 milliards de dollars. L'industrie du jeu a atteint près de 180 milliards de dollars.<sup>16</sup> La combinaison de compétition, d'interaction et d'effets spéciaux cinématographiques du jeu lui a permis de surpasser facilement l'assemblage économique combiné Cinéma/Sport.

Le sport a récemment riposté en... gamifiant le sport. Depuis la légalisation généralisée des paris sportifs en ligne, les ligues et les réseaux de télévision ont intégré le jeu dans presque toutes les communications imaginables, y compris les matches eux-mêmes, et le sport a connu une croissance économique fulgurante : les paris sont devenus les effets spéciaux du sport, tandis que le cinéma lutte pour suivre.<sup>17</sup>

À l'aube du XXIe siècle, le cinéma a tenté une échappée vers un second ordre en créant des effets spéciaux pour ses effets spéciaux. Le film de 2001 *A.I. : Artificial Intelligence*, un film massivement coûteux et souvent étrange de Steven Spielberg avec Haley Joel Osmond dans le rôle d'un « enfant A.I. », a engendré, comme une créature des profondeurs externalisant un nouvel organe prédateur, un nouvel appendice médiatique à multiples tentacules capable de ramasser des organismes qui avaient auparavant

15. Norman Klein, *The Vatican to Vegas, the History of Special Effects* (New York: New Press, 2004)

16. Gamepressure News, May 2020

17. Récemment, l'argent lui-même semble avoir développé son propre effet spécial. La gamification/effet spéciâle de l'argent, mise en évidence par les phénomènes *Gamstop/Robinhood/memecoin/btcbacon*, semble fonctionner d'une manière non triviale, comme les paris sportifs, etc.

18. L'ARG en tant qu'effets spéciaux de second ordre utilise la logique du jeu : le théoricien du jeu C. Thi Nguyen postule que la « forme d'art » dans le jeu réside dans l'exercice de l'agence ou de la volonté du joueur. Nguyen distingue les œuvres d'art fixes (romans, peintures, films) des œuvres d'art processuelles (performances, jeux interactifs). Les effets spéciaux de premier ordre visualisent des choses et des processus qui n'existent pas ou qui seraient dangereux ou impossibles à réaliser ou à visualiser. Les effets spéciaux de second ordre agissent sur le spectateur/joueur sur le plan épistémologique et ontologique. Nguyen déclare : *Les jeux, je les soutiendrai, sont une forme d'art distincte. Ils nous offrent accès à un horizon artistique unique et à un ensemble distinct de biens sociaux. Ils sont spéciaux*

échappé à son emprise. Ce nouvel organe était le jeu en réalité alternée (ARG) commercial. Pour A.I., il s'appelait *The Beast*.

*The Beast* suivait une série de meurtres au sein d'un groupe fictif de chercheurs en IA connectés à la « machine thérapeute sensible » fictive Jeanine Salla—créditée comme telle sur les affiches et bandes-annonces du film. L'intrigue se déroule le long d'une série d'indices disséminés sur plus de 40 sites web. Cependant, l'intrigue est secondaire par rapport au gameplay et au chiffrement de l'ARG—les ARG sont essentiellement des puzzles à résoudre à partir d'indices dispersés dans le « monde réel ».

L'ARG s'est initialement développé comme une forme d'art non commerciale. Joseph Matheny, créateur d'*Ong's Hat*, souvent crédité comme le premier ARG contemporain, a développé le genre comme un puzzle non conventionnel à travers les médias, intersectant souvent avec des artefacts du monde réel. Les indices pour *Ong's Hat* sont disposés dans un catalogue imprimé bon marché de l'éditeur *Incunabula Press*, mêlant des titres réels avec des titres inventés, conduisant les joueurs à travers une véritable toile d'araignée de médias jusqu'à la réalisation qu'*Ong's Hat, New Jersey*, est une porte vers des voyages extra-dimensionnels.

Les ARG commerciaux opèrent sur des zones de culture et de *fandom* normalement exclues de la portée des campagnes promotionnelles traditionnelles. Non seulement les ARG sont non canoniques par rapport à la narration originale, mais ils relient souvent « le monde réel » à celui du jeu.<sup>18</sup> Entertainment, créé par un ancien cadre marketing de Warner Brothers Pictures, est derrière de nombreux ARG commerciaux/effets spéciaux de second ordre, y compris *The Beast, ilovebees*, et l'album/ARG de *Nine Inch Nails, Year Zero*.

Avec l'ARG, les effets spéciaux deviennent un paradigme transmédia, trans-phénomène, trans-entité, fonctionnant comme une solution de contournement pour les doubles liens des industries du divertissement...<sup>19</sup>

en tant qu'art parce qu'ils engagent la praticité humaine—notre capacité à décider et à agir. Et ils sont spéciaux: en tant qu'activité pratique précisément parce qu'ils sont un art. Dans la vie ordinaire, nous devons lutter pour faire face à tout ce que le monde nous lance, avec les moyens que nous avons sous la main. Dans la vie ordinaire, la forme de notre lutte nous est généralement imposée par un monde indifférent et arbitraire. Dans les jeux, en revanche, la forme de notre engagement pratique est intentionnellement et créativement configurée par les concepteurs du jeu. Dans la vie ordinaire, nous devons désespérément nous adapter aux exigences pratiques du monde. Dans les jeux, nous pouvons façonner le monde du jeu et l'agence que nous occuperons pour qu'ils correspondent à nous et à nos désirs. Les luttes dans les jeux peuvent être soigneusement façonnées pour être intéressantes, amusantes, voir belles pour celui qui lutte.

Nguyen suggère que le fonctionnement des jeux est similaire à celui de l'art et parle même de la lutte dans les jeux comme étant « belle ». Cependant, la ludification applique les luttes, la quantification et les systèmes de récompense des jeux à la vie réelle. Nguyen voit la ludification comme une corruption du jeu, introduisant une couche supplémentaire de quantification et de récompenses vides dans les emplois pour motiver les travailleurs, les pousser au-delà de leurs limites : un taylorisme algorithmique.

Le deuxième ARG commercial majeur, *ilovebees*, a été développé comme une entrée/augmentation au monde du jeu en ligne massivement multijoueur Halo. L'intrigue de l'ARG *ilovebees* est elle-même évocatrice de la science-fiction hollywoodienne tout en restant seulement tangentiellement connectée à l'histoire de Halo : une IA sentiente future s'est fragmentée au combat et un reste de son moi brisé, une « enfant IA » appelée The Princess, se cache dans le passé. Elle s'encode dans un site web de vendeur de miel ancien (vers les années 2000), fragmentant le site et déformant son texte et ses images, le rendant inutilisable. Un thème à la Disney se développe autour de la princesse IA voyageant dans le temps et dormant, tandis qu'une IA ennemie appelée The Flea (le fantôme de la puce de Blake ?) est envoyée en arrière, à la manière de Terminator, pour effacer les restes de Sleeping Princess.

Comme de nombreux ARG, la sophistication du gameplay/chiffrement de l'ARG *ilovebees* dépasse largement son intrigue. Les ARG non commerciaux comme *Ong's Hat* et *Cicada 3301* peuvent se permettre d'être obscurs, maximisant leur difficulté et maintenant une intrigue ouverte ou occulte, tandis qu'*ilovebees* souffre de l'abêtissement déterminé par le marché et les fans de tant de projets adjacents à Hollywood.

## 7. LE LABYRINTHE DU TEMPS

Dans son livre sur Raymond Roussel, *La Mort Et Le Labyrinthe*, Michel Foucault écrit : « Le labyrinthe du temps est replié sur lui-même, et dans ce cœur obscur, sa brillance invisible brille pour personne. C'est la raison pour laquelle la naissance est au-delà du langage et à la fin du langage. »<sup>19</sup> Foucault relie le « cœur obscur » du « labyrinthe du temps » à l'effacement du langage au-delà de la naissance et de la mort. Dans le monde d'*ilovebees*, le voyage dans le temps de la princesse entraîne l'effacement partiel du design amateur et du langage utilitaire du site du vendeur de miel, invitant le palimpseste, lui-même une forme de « voyage dans le temps ». Par le surécriture et l'effacement, le palimpseste privilégie toujours la récence, avec le présent et le futur obscurcissant et effaçant le passé.

Le modèle conceptuel/mathématique de Kurt Gödel, la Courbe de Temps Fermé, postule la possibilité de l'existence de boucles temporelles interdimensionnelles étranges. Dans *ilovebees*, la princesse fuit la mort par le voyage interdimensionnel. Le prédecesseur d'*ilovebees*, *Ong's Hat*, évite également le désastre par le voyage interdimensionnel :

*Une fois la Porte découverte, nous avons réalisé que la situation était sauve. L'ouverture et le voyage interdimensionnel ne peuvent être effectués que par un « chaos cognitif » [ndlr. un praticien du chaos] pleinement formé ; [...] Petit à petit, nous avons transporté tout notre établissement (y compris la plupart des bâtiments) à travers l'abîme topologique. Contrairement à Baudelaire qui suppliait, « N'importe où ! - pourvu que ce soit hors de ce monde ! », nous savions où nous allions. Ong's Hat a en effet disparu du New Jersey, à l'exception du laboratoire caché au fond des bois où la porte « existe ».*<sup>20</sup>

19. Michel Foucault, *Death and the Labyrinth* (London: Continuum, 2006)

L'auteur « anonyme » de la brochure ONG'S HAT : GATEWAY TO THE DIMENSIONS! poursuit en détaillant la mission de l'ARG, mais aussi peut-être la mission secrète motivant tous les ARG, tous les effets spéciaux :

*La colonisation de nouveaux mondes—même une infinité d'entre eux—ne peut jamais agir comme une panacée pour les maux de la Réalité Consensuelle—seulement comme un palliatif. Nous avons toujours emporté nos maladies avec nous à chaque nouvelle frontière [...] cette fois, le voyage vers l'extérieur ne peut être fait qu'en même temps que le voyage vers l'intérieur—et parce que ce tour de passe-passe ne peut être atteint que par une conscience qui, dans une mesure significative, s'est surmontée elle-même, s'est libérée de la maladie de soi—and « s'est réalisée ». [...] Nous avons appris que le désir exige l'autre tout comme il exige le soi. Nous ne voyons pas de fin à la croissance tant que la vie dure, pas de cessation du déploiement, de l'écoulement continu de la forme à partir du chaos. Nous avançons, nomades ou monades des dimensions. Parfois, nous en sommes comme satisfaits... d'autres fois, terrifiés.*

## EPILOGUE

Mon exposition tardive dans l'enfance aux images sanglantes de *Fangoria* m'a rendu malade, tandis que la révélation de la méthode—l'aperçu de la technique derrière la mimésis—était fascinante. La découverte de cette réalité sous-jacente dissimulée sous la surface du film, activant le « réel » simulé à l'écran avec des tuyaux en plastique, des moules en silicone, des fils, du faux sang et des explosifs, était une sorte de gnose préadolescente. Combinant le « déni de la mort » avec l'apprehension d'une réalité simulée et profondément cachée, cette gnose est devenue annonciatrice d'une réalité projetée, alimentée par l'acide et schizoparanoïaque. Et, plus tard, une révélation induite par Baudrillard de la logique de la simulation totalisée.

La jouissance du gore sous le capitalisme, la logique de sa simulation dans l'industrie du divertissement, est liée à la culture du spectacle négatif, à l'intensification croissante des « extrêmes » comme divertissement ou jouissance : les sports extrêmes, l'action extrême dépeinte via CGI dans les films, etc. Dans le cas du gore, l'efficacité de la mimésis, le professionnalisme pointu de l'industrie des effets spéciaux, le maintient « en sécurité » dans les limites de la culture.

Ma gnose de fin de l'enfance, la révélation que dans le « cœur obscur » de *Fangoria*, du body-horror, et aussi du Hardcore, où le langage et la pensée sont entièrement remplacés par la sensation corporelle, réside le précurseur d'un mécanisme et d'une forme d'art mémétiques sophistiqués qui, à travers les décennies, se sont progressivement étendus, contaminant ou soutenant d'autres formes, saturant la Réalité Consensuelle de quelque chose d'étranger à elle-même, quelque chose d'impossible, quelque chose que seuls les effets spéciaux peuvent produire.

20. ONG'S HAT: GATEWAY TO THE DIMENSIONS! Une brochure en couleur pour l'Institut d'études du chaos et l'ashram des sciences maures à *Ong's Hat*, dans le New Jersey, compilée dans Michael Kinsella, *Legend-Tripping Online*, University Press of Mississippi, 2011.

