



**HAL**  
open science

## The Thing : une représentation de l'entropie

Pascal Taranto, Anaël Marrec

► **To cite this version:**

Pascal Taranto, Anaël Marrec. The Thing : une représentation de l'entropie. Socio-anthropologie, 2020. halshs-03451399

**HAL Id: halshs-03451399**

**<https://shs.hal.science/halshs-03451399>**

Submitted on 26 Nov 2021

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Pascal Taranto, Anaël Marrec

### ***The Thing* : une représentation de l'entropie**

L'affiche de *The Thing* (1982) nous invite dans l'univers glacial du film de John Carpenter. Dans un décor polaire, on aperçoit un homme à l'attitude inquiétante : tourné vers nous, le visage dissimulé par un masque de lumière éblouissant, il semble à la fois possédé et prêt à attaquer. Le film raconte l'histoire d'une menace invisible et omniprésente, contagieuse et mortelle. Un écho curieux à la situation pandémique à laquelle font aujourd'hui face les sociétés humaines... Extraite de la banquise, éveillée d'un long sommeil par un groupe de scientifiques américains qui en subiront les conséquences fatales, la Chose absorbe un par un tous les vivants qui ont le malheur de croiser son chemin. Alors que la guerre froide menace d'une fin atomique la terre entière, que les sociétés redoutent encore un refroidissement climatique engendré par les essais nucléaires (Weart, 2008), que, depuis le siècle précédent, la seconde loi de la thermodynamique présage une dissipation inéluctable de l'énergie cosmique (New Daggett, 2019), l'œuvre traduit certaines représentations et inquiétudes des sociétés industrialisées des années 1980. *The Thing* pose la question de la mémoire et de l'énergie en donnant à voir la lutte sans espoir d'individus contre le devenir entropique de l'univers. Par sa démarche esthétique et les émotions qu'elle suscite, il montre que le cinéma, et l'art en général, restent pour les êtres réflexifs que nous sommes la seule manière de donner une forme sensible à notre propre anéantissement, là où la physique et ses calculs abstraits disent une vérité dont nous ne voulons pas voir les conséquences.

### **Une singularité dans le bestiaire cinématographique**

Dans la catégorie des « formes extraterrestres » représentées au cinéma, la Chose pose problème, sitôt qu'on la compare au bestiaire qui lui était contemporain, comme l'*Alien* de Ridley Scott ou l'*E.T* de Steven Spielberg. Dans *Alien* (1979), le xénomorphe, la forme étrangère (the « alien »), était présentée comme un organisme « parfait », un sommet de l'évolution prédatrice, bref, un être naturel, qui tend vers une forme finale. L'esthétique cinématographique de ce prédateur parfait avait été très travaillée par l'artiste suisse Hans Ruedi Giger pour apparaître comme une sorte de « beauté fatale », admirable en son genre mais terrifiante et mortelle. *E.T* (1982), au contraire, était un extraterrestre immédiatement sympathique. L'anthropomorphisme jouait à plein, avec les yeux bleus que Spielberg avait

empruntés à Albert Einstein pour donner une âme à sa créature. Trois ans après l'éprouvant *Alien*, *E.T* répondait au désir du public de se rassurer sur l'idée qu'une vie extraterrestre n'était pas forcément hostile pour le genre humain.

Avec *The Thing*, c'est tout autre chose. *The Thing* a pour source d'inspiration première une nouvelle de John W. Campbell intitulée « *Who goes there* », publiée en 1938 sous pseudonyme dans la revue *Astounding Science-Fiction*. Elle a été une première fois adaptée en 1951 dans *The Thing from another world* de Christian Nyby et Howard Hawks, film dont on dit parfois, à tort, que celui de Carpenter est le *remake*. Ce film tranchait la question de la forme en imposant une vision stable et humanoïde, celle d'une sorte de monstre à la « Frankenstein » parfaitement identifiable. Or dans la nouvelle, comme dans le scénario de Bill Lancaster qui a servi de trame à l'œuvre de Carpenter, la caractéristique principale du monstre est sa capacité à se métamorphoser, à passer d'une forme à une autre, et donc à défier l'identification. Le film de Carpenter, à l'époque loué et critiqué à la fois pour sa débauche d'effets spéciaux, va même beaucoup loin que la nouvelle. Dans cette dernière, l'interrogation sur la forme finit par trouver une réponse : on finit par savoir à quoi la Chose ressemble lorsqu'elle cesse justement de se transformer. La créature possède une forme naturelle, fondamentale, simplement cachée sous un perpétuel travestissement, et c'est cela qui détermine la dramaturgie du film et définit son genre. Chaque fois qu'un monstre, caché, peut être finalement débusqué parce qu'il possède une identité qu'il s'agit juste de repérer et de dévoiler, la structure dramatique est celle d'un *whodunit*, éventuellement articulé à un *survival*. À la question « qui a commis le crime » (identification de la menace) succède un « sauve qui peut » général, jusqu'au dernier survivant<sup>1</sup>. L'identification de la Chose est alors réduite à une péripétie de l'intrigue où les capacités mimétiques engendrent un jeu de cache-cache qui hystérise les personnages, à cause de la double contrainte qui consiste à chercher protection auprès du semblable tout en considérant ce semblable comme potentiellement mortel. L'intrigue de *The Thing* est alors celle, classique, d'un huis-clos mortel dont le cinéma offre de nombreux exemples<sup>2</sup>.

La différence avec le film de Carpenter est que, même s'il suit l'intrigue originale de façon beaucoup plus serrée que le film de 1951, et que le questionnement sur l'identité de la Chose

1 La fameuse séquence à suspense du test sanguin dans le film de Carpenter, par exemple, ou dans *The Faculty* de Robert Rodriguez (et qui est un hommage à la première).

2 Les adaptations du *Ten little Niggers* d'Agatha Christie, *Invasion of the Body Snatchers* de Philip Kaufman, plus près de nous *The Hateful Eight* de Tarantino, etc.

ou sur celle des protagonistes installe le même climat de paranoïa que dans les films précédents (qui a été infecté ? qui est réellement ce qu'il semble être ?), *The Thing* débouche sur une interrogation dont on comprend qu'elle ne *peut pas* être levée. En effet, La « chose » n'a pas ici de forme achevée à débusquer et à combattre. Quand on la « voit » (qu'elle se transforme) on ne la voit pas (on ne sait pas *ce qui* se transforme) et quand on ne la voit plus (quand elle a imité une forme) c'est alors qu'on la voit en effet, car elle est momentanément stabilisée, mais sans savoir qu'on la voit ! Ainsi, tout est toujours prêt à recommencer et l'histoire est sans fin. La station polaire 31 est un microcosme dans lequel se rejoue un drame que l'on devine sempiternel, ayant eu lieu déjà en d'autres mondes et d'autres temps.

### **L'amorphisme de la Chose : entre mémoire absolue et puissance d'indifférenciation**

Attardons-nous un peu sur cette manière d'être de la Chose. La Chose est à la fois radicalement étrangère et totalement semblable à nous, c'est-à-dire qu'elle défie les conditions de notre représentation et donc de notre connaissance. En tant que pure chose, elle est à la fois toute chose et aucune chose. Elle excède la définition qu'en donne Heidegger, répondant à la question : *qu'est-ce qu'une chose ?*: « Une chose est toujours un « chaque fois ceci » » (Heidegger, 1988). Cette table est une chose, parce que chaque fois que je la perçois, c'est la même chose, *ceci*. C'est-à-dire que Heidegger repère dans la permanence ou, au moins, dans la réitération de l'identité, l'essence du concept de chose. On peut dire que la « mêmeté » est l'essence de la choséité. Or dans le film, cette condition minimale n'est même pas remplie : chaque fois qu'on voit « quelque chose », ce n'est jamais « la même chose ».

*The Thing* est donc, philosophiquement, une aberration - une Chose sans identité- mais cependant ce n'est pas une abstraction vide. L'hypothèse ingénieuse du film est que la Chose contient les identités et la mémoire, peut-être les programmes génétiques, des millions de formes qu'elle a connues, et que potentiellement elle est capable d'absorber et de restituer toutes les formes de vie de l'univers en passant de l'une à l'autre. C'est un mouvement métamorphique qui fait surgir la mémoire et la forme d'êtres disparus, puisqu'ils ne sont reproduits que pour autant qu'ils ont été assimilés, et donc supprimés. En assimilant les êtres vivants auxquelles elle s'attaque, la Chose supprime leur individualité et les transforme en étape indifférenciée de sa propre évolution, au gré de ses prédatons, en récapitulant dans ses apparitions tout ce qu'elle a imité. Elle tue en remplaçant ses proies par un double, leur conférant une sorte d'éternité formelle dans un catalogue biomorphique qu'elle peut ouvrir à

volonté, à n'importe quelle page, selon les dangers qu'elle affronte (comme lorsque le tronc du personnage de Norris devient une hideuse mâchoire).

L'ontogenèse du monstre (ici son apparition sous une certaine forme à un certain moment) reproduit sa phylogénèse (ici les différentes étapes de son évolution assimilatrice, comme lorsqu'un chien sort du corps de la créature cachée dans Blair). La Chose, au fond, n'est même pas une « forme de vie ». On pourrait y voir *la vie elle-même sous toutes ses formes*, car elle tend à devenir le vivant universel suprême. La Chose n'a d'autre finalité que de se répandre en luttant contre tout qui a une forme individuelle, tout ce qui n'est pas comme elle une puissance d'indifférenciation. En elles ne restent d'individuelles que les particules ou les monades qui la composent, lesquelles ne s'avèrent comme individus que lorsqu'elles sont menacées de destruction et tentent d'y résister en s'écartant du danger.

Affleure alors dans le film une dimension éthique et métaphysique. Pour tout vivant individué, la Chose est le Mal absolu. Le problème de l'existence et de la nature d'un Mal universel et irréductible hantent l'œuvre de Carpenter<sup>3</sup>, mais la Chose en est l'expression la plus aboutie. À travers elle Carpenter file la métaphore biologique de la contamination et de l'assimilation pour annoncer la mort non pas comme accident (je croise un tueur) mais comme un destin inéluctable pour tout vivant, la vie n'étant que le mouvement même qui rend sensible, perceptibles, les transformations. Le message (pessimiste) du film est qu'il est vain de lutter contre cette dispersion universelle des individus. L'humanité se fait des illusions quant son éminence au sein de l'univers, quant à la perfection de sa forme égotique et individuelle. L'individu et son ego ne sont qu'une forme transitoire promise à l'extinction, la « conscience » tant vantée n'est qu'une illusion produite par l'ego. La vie elle-même, en tant qu'opposée à la mort, est une illusion. Seule existe la transformation et la succession d'états, jusqu'à l'épuisement des possibles<sup>4</sup>.

3 Évidemment d'abord dans *Halloween*, et son increvable tueur métaphysique : caché sous le masque de Michael Myers, pur tueur sans autre raison que sa nature, il peut y avoir tout le monde, et le masque, en effaçant la face, efface aussi la trace du mal, qui peut être partout. De même dans *Fog* le Mal se cache-t-il dans un brouillard maléfique qui est une autre métaphore de l'informe. Dans *Assault*, c'est une multitude mouvante d'assaillants nocturnes qui figure cette menace à la fois réelle et fantomatique, etc.

4 Ce thème nihiliste de l'homme, faible proie des forces cosmiques antédiluviennes qui le détruisent alors qu'il se fait des illusions sur sa grandeur, Carpenter l'a puisé chez un auteur réputé de la littérature fantastique, H. P. Lovecraft. Le début du film rappelle *At the mountains of Madness*, nouvelle de Lovecraft publiée en 1935 dans

## **Le devenir entropique de l'univers**

Ce destin en marche par la dynamique prédatrice de la Chose est comparable à celui que prédisent les physiciens depuis l'établissement des lois de la thermodynamique. La Chose est un organisme à la conquête de son milieu, jusqu'à ce que ce milieu devienne entièrement homogène, sans aucune altérité (comme le dit l'un des protagonistes, « elle veut devenir nous »). Cette vie parfaite assimile, détruit et égalise toutes choses. Elle gagne progressivement l'univers entier, toujours de la même manière. Elle est donc formellement équivalente à la mort, à la décomposition des vivants individués dans un grand réservoir de particules interchangeables et recomposables. On peut y voir la métaphore d'un devenir entropique, dicté par la seconde loi de la thermodynamique, d'un mouvement irréversible et inéluctable qui mène l'énergie à se dissiper jusqu'à l'équilibre thermique, synonyme de froid et d'immobilité. Selon Bergson, cette loi, « la plus métaphysique des lois de la physique [...] nous montre du doigt, sans symboles interposés, sans artifices de mesure, la direction où marche le monde. Elle dit que les changements visibles et hétérogènes les uns aux autres se dilueront de plus en plus en changements invisibles et homogènes, et que l'instabilité à laquelle nous devons la richesse et la variété des changements qui s'accomplissent dans notre système solaire cédera peu à peu la place à la stabilité relative d'ébranlements élémentaires qui se répéteront indéfiniment les uns les autres (Bergson, 1959, p. 145) ». Ainsi, paradoxalement, la Chose, forme de vie absolue, s'oppose à la vie en tant que mouvement d'ordonnement, de création d'agencements spécifiques. Elle représente la victoire de l'entropie cosmique sur la néguentropie vitale, cette propension du biologique à générer de la singularité (Serres, 1980). Et ce, même si ce réservoir de vie garde aussi la mémoire des structures dissoutes, et peut en faire resurgir l'image comme un souvenir de leur disparition effective.

*Astounding Stories*, et qui met en scène une expédition en Antarctique où les protagonistes découvrent une ancienne civilisation fondée par des extraterrestres (appelés *the Elder Things*, les « choses anciennes ») aidés par des êtres sans forme définie mais capables de transformations, les Shoggoths. L'originalité et le statut de Lovecraft dans la littérature fantastique viennent du type très particulier d'horreur que ses thèmes de prédilection fomentent, notamment dans la période dite du « Mythe de Cthulhu ». Cthulhu est une sorte d'entité cosmique d'origine extraterrestre qui dort sous l'océan pacifique, et qui est tellement monstrueuse qu'elle est non seulement indescriptible, mais génératrice de folie pour tous ceux s'en approchent. Lovecraft, c'est l'écrivain des limites de l'écriture, des limites du descriptible, de l'horreur innommable : « Nul ne saurait décrire le monstre ; aucun langage ne saurait peindre cette vision de folie, ce chaos de cris inarticulés, cette hideuse contradiction de toutes les lois de la matière et de l'ordre cosmique. (Lovecraft, 2020)»

De ce point de vue, la Chose présente une similarité frappante avec certaines tentatives pour conserver le vivant, et notamment avec le centre de stockage de Svalbard inauguré en 2008. C'est une « chambre forte souterraine sur l'île norvégienne de Spitzberg destinée à conserver dans un lieu sécurisé des graines de toutes les cultures vivrières de la planète, dans l'objectif affiché de préserver la diversité génétique » (Hériard-Dubreuil & Dewoghélaère, 2014, p. 63). Il s'agit de mémoriser le vivant, au moment où la biodiversité subit un effondrement dont seules les extinctions de masse présentent un précédent à l'échelle terrestre. Entreprise désespérée, car au-delà du fait même qu'« à l'heure actuelle, on est incapable d'utiliser des génomes morts pour fabriquer de la diversité »<sup>5</sup>, réduire le vivant à un stock de mémoire biologique est incompatible avec le mouvement créateur qui le caractérise. De même que l'évolution créatrice ne renaîtra probablement pas de graines congelées, de même la Chose ne régurgitera pas les individus qu'elle a (dés-)intégrés. Car, comme l'entropie, il semble bien que le mouvement qui anime la Chose soit irréversible.

### **Face à l'inconcevable, l'appel au dégoût**

À l'instar de Cthulhu qui, chez Lovecraft, a inspiré Carpenter, *The Thing* est donc elle aussi une « hideuse contradiction de toutes les lois de la matière et de l'ordre cosmique » (Lovecraft, 2020). On retrouve la dimension paradoxale des deux lois de la thermodynamique : alors que la première loi, celle de la conservation de l'énergie, rassure l'entendement qui cherche la stabilité de l'univers, la seconde loi, celle de l'entropie, présente une dimension fondamentalement pessimiste et assure son inéluctable délitement. Cette loi de l'irréversibilité, du désordre et de la dégradation a longtemps dérouté les physiciens eux-mêmes, qui, jusqu'au XXe siècle, ont préféré, tout en acceptant ce principe, ignorer ou minimiser sa portée (Mirowski, 1989). Inconcevable pour un esprit cherchant à comprendre le monde comme un système cohérent et immuable, elle est également difficile à admettre d'un point de vue métaphysique et éthique. Ce problème, Carpenter le transforme en l'abordant sous l'angle esthétique : comment représenter ce mal radical, ce mal absolu ? Il trouve la solution en confiant à Rob Bottin la tâche de concrétiser ces hypothèses métaphysiques. Le jeune prodige de 22 ans est l'un des derniers à avoir porté l'art de l'animatronique et du stop-motion à son point culminant, avant que les effets spéciaux numériques ne prennent le relais, et ne modifient profondément notre perception du fantastique filmé en déréalisant notre rapport

5 Pierre Henri Gouyon, cité dans Hériard-Dubreuil & Dewoghélaère, 2014, p. 63.

à l'image<sup>6</sup>. Au-delà du tour de force technique, ce sont les sentiments éprouvés par le spectateur qui permettent de mesurer la réussite technique, esthétique et éthique du film.

L'objectif du film est d'obtenir la participation du spectateur à un drame moral en provoquant la sidération de la perception, la saturation de la sensibilité, mesurés par le dégoût qu'elles provoquent. Les effets spéciaux ne sont pas un accessoire mais la matière même du film parce qu'ils *sont* la chose, ils la rendent réelle, et ils rendent réelles la mutation de la situation esthétique en situation éthique. L'effroi et le dégoût qu'ils provoquent chez le spectateur sont les signes que la représentation esthétique vacille, que le spectacle de l'innommable ronge les catégories esthétiques de la représentation, qui sont aussi celle de notre conscience des choses, manifestant une transformation sans fin et sans finalité, une forme sans forme, une *mimésis* trompeuse, une catharsis impossible. En suscitant le dégoût, les effets spéciaux de Bottin ont matérialisé le pessimisme de son scénario apocalyptique, en rendant perceptible la présence réelle et universelle d'un mal dont l'origine reste pour nous indéfinie, et la forme inassignable.

<sup>6</sup> En 1982, on est encore dans un artisanat analogique à base de polyester, de caoutchouc, de sirop de maïs, de mayonnaise et de chewing-gum, de câbles et de moteurs, et surtout d'invention et d'imagination débridée pour donner à voir le spectacle le plus repoussant et le plus choquant possible. L'impression viscérale, organique, que donnent ces « trucages » reste inégalée parce que la caméra est un œil qui témoigne de ce qui se déroule en temps réel sur le plateau : une sorte de feu d'artifice d'horreurs en tout genre.



## **Bibliographie**

Bergson, Henri, *L'évolution créatrice*, Paris : Les Presses universitaires de France, 1959, p. 145.

Heidegger, Martin, *Qu'est-ce qu'une chose ?* Paris : Gallimard, 1988.

Hériard-Dubreuil, Gilles & Dewoghélaère, Julien, « Biodiversité et long terme : un défi pour la gouvernance », *Vraiment durable*, n° 5-6, 01/2014, p. 57-69.

Lovecraft, Howard Phillips, *L'appel de Cthulhu*, Paris : Bragelonne, 2020.

Mirowski, Philipp, *More Heat than Light. Economics as Social Physics, Physics as Nature's Economics*, Cambridge : Cambridge University Press, 1989.

New Daggett, Cara, *The Birth of Energy*, Durham and London : Duke University Press, 2019.

Serres, Michel, *Le Passage du Nord-Ouest, Hermès V*, Paris : Les Éditions de minuit, 1980, p. 67-83.

Weart, Spencer R., *The Discovery of Global Warming*, Harvard : Harvard University Press, 2008.