

Notules sur *Emptiness* : A Double Comic Strip de Bharath Murthy

 alternative francophone
pour une francophonie en mode mineur

<https://doi.org/10.29173/29457>



Christian Reyns-Chikuma

reynschi@ualberta.ca

Université de l'Alberta, Canada

Resumé. À travers ces 12 notules je cherche à montrer comment l'auteur Bharath Murthy a su développer une BD « scientifique » ici plus concrètement philosophique sur la présence-absence d'une essence appelée « âme » (ou « moi », « soi », « dieu », etc.) dans la tradition occidentale et réaffirmée jusque dans l'IA par certains, et déconstruite par l'« emptiness » aporétique bouddhique en utilisant les techniques spécifiques de la bande dessinée procurées par le texte et l'image (du bleed à la graphiation).

Mots clés : bande dessinée; IA; bouddhisme; binarisme; aporie

Abstract. Through these 12 "footnotes" I try to show how the author Bharath Murthy has been able to develop a "scientific" comic strip, here more concretely a philosophical one, on the presence-absence of an essence called "soul" (or "self", "self", "god", etc.) in the Western tradition and reaffirmed in AI by some, and deconstructed by the Buddhist aporetic "emptiness", using the specific techniques of comics provided by the text and the image (from bleed to graphiation).

Keywords: comic strip; AI; Buddhism; binarism; aporia

Ce que Bharath Murthy nous offre ici (voir l'image sur le site web¹), ce n'est pas un article, mais bien un exemple de ce qu'une BD « scientifique » peut être. Dans ce cas précis, on pourrait la désigner comme une bande dessinée philosophique qui explore les concepts d'aporie, d'âme, d'essence et de vide à travers deux dialogues (Rockwell). Dans cette BD, Murthy nous présente deux *strips* parallèles séparées par une double ligne noire grasse (en contraste avec la simple ligne

¹ <https://sites.google.com/ualberta.ca/comicsense/emptiness> (consulté le 23 novembre 2022).

dissociant les vignettes). Cette BD se présente aussi non pas sous le format d'un livre (*codex*) aujourd'hui habituel dans le monde occidental ou moderne², mais d'un *volumen*, c'est-à-dire un rouleau sans unités clairement séparées comme les pages le sont (fig. 1). Les lecteurs et lectrices ont donc l'option de « liregarder » le texte et l'image de la BD « ensemble » ou séparément, ou de « liregarder » les deux strips ensemble ou séparément (une histoire à la fois), jusqu'à la 10e « unité »³ où les deux histoires se combinent en une seule image sans texte.

II. La première histoire raconte un dialogue entre deux ingénieurs et une intelligence artificielle (IA) sur l'« âme » humaine et possiblement sur celle qu'une machine intelligente pourrait avoir; et la deuxième met en scène un dialogue entre un artiste-bédéiste et une représentation iconique de Bouddha sur la notion de vide (*emptiness*). Comme l'enseigne le bouddhisme, et comme il est expliqué dans la deuxième BD, celle du bas, il n'y a ni soi ni non-soi et la question aboutit donc à une aporie, présentée ici sous divers noms : « Tetralemma » ou « Catuskoti » et koan zen, l'énigme aporétique posée par un maître zen à un disciple.



Fig. 1abc : À gauche, rouleau-*volumen* (Torah), au milieu, rouleau vertical-*rotulus* (India), et à droite, leprelo. Sources : domaine public.

III. Le choix d'un *volumen* pour organiser cette double BD exprime la même contradiction ou aporie que le contenu présente : une histoire qui est à la fois continue (contrairement aux pages coupées et réassemblées pour un *codex*-livre) et fragmentée par des cadres et vignettes comme cela est devenu typique de la bande dessinée depuis ses débuts américains dans les années 1890.⁴ Toutefois, avec le rouleau-*volumen* la continuité est privilégiée, en opposition avec le livre-*codex*, le format habituel du comics, et aussi en opposition avec le leprelo qui inévitablement contient une séparation des pages dans chaque articulation pliée alors que les deux BD ne commencent pas toujours en même temps et au même

² Dans ce cas-ci, ce serait un livre très fin (12 pages), un livret comparable à ce que l'on appelle un *comic book* en anglais aux USA.

³ Pour l'analyse, je divise cette continuité en 12 « unités » (u.) qui correspondent aux 12 pages en PDF sur le site (note 1) et que les lecteurs pourront plus ou moins distinguer sur le rouleau. La 10^e u. est celle qui vient juste avant la fusion des 2 *strips* sur la 11^e et surtout plus complètement la 12^e u. Les unités de base sont les vignettes qui sont horizontalement groupées en rangées (*tier* en anglais) et en colonnes verticalement.

⁴ Ceci n'est pas sans faire penser à la fresque murale de M. Yahgulanaas intitulée *Red : Haida Manga* où il utilise les deux modes de division de l'image: l'une occidentale, traditionnelle pour les comics, faite de carrés-rectangles (*cases-panels*) utilisant des lignes fines et droites, et l'autre présentée comme « autochtone » par l'artiste, fait de « vignettes » ressemblant à des pièces de puzzle, dont les limites sont des lignes courbes, épaisses et noires (qu'il dit venir de la calligraphie chinoise) et qui pourraient représenter des formes proches des figures autochtones, des totems, de sa région (la côte Ouest, près de Vancouver) et de la culture Haida.

endroit comme le montre le plus évidemment le léger décalage entre la BD du dessus et celle du dessous. Sur l'image ci-dessous (fig. 2), on voit en effet que la première « unité » de cette BD se termine après quatre vignettes (3 rangées) alors que dans la deuxième *strip* la première unité se termine après la première et seule vignette (celle de l'artiste dans le parc) qui va un peu au-delà de la première unité tout en alignant les deux à l'aide d'un pylône dessiné à l'intérieur de la vignette du dessous (fig. 2). Le format et la matérialité signalant cette double continuité non symétrique reflètent donc le mode de pensée et réciproquement.



Fig. 2 : détail de *Emptiness*, avec la permission de l'auteur.

IV. Le premier dialogue n'est pas sans rappeler, comme l'ingénieur nous le dit d'ailleurs (u. 9, cases 1-2), le film de science-fiction comique *Short Circuit* (1986⁵) où l'IA acquiert une conscience après avoir été frappée par la foudre. C'est d'ailleurs ce qu'il semble se passer dans l'« unité » 10, lorsque le personnage de la deuxième BD, le bédéiste, est frappé par ce qui apparaît être un éclair dont le son inhabituel est un « Phattt ». Le son « Phatt » est présenté comme une onomatopée, mais l'onomatopée n'est ici pas arbitraire. Sachant que le contenu et le contexte de cette BD sont bouddhistes et que le bouddhisme donne une importance particulière au sanskrit, ce son est défini comme « an onomatopoeic word used mystically in uttering spells or incantations » (*Nepali-English Online Dictionary*). Cette formule magique transforme en effet le personnage en ce qu'il voulait savoir : est-il possible de représenter visuellement le « *shunyata* » ? Le *shunyata* (ou *sunyata*) est un terme sanskrit qui désigne dans le bouddhisme la vacuité ultime des réalités intrinsèques, c'est-à-dire la vacuité des êtres et des choses, leur absence d'être *en soi* (*anatman*) et de nature propre (*svabhava*), autrement dit l'inexistence de toute essence, de tout caractère fixe. Elle s'applique aux choses aussi bien qu'aux pensées et aux états d'esprit (Huet).

V. Du fait de cet éclair accompagné par le tonnerre, la séparation elle-même entre les deux histoires disparaît, comme la séparation entre le vide et le non-vide, c'est-à-dire le plein ou le « moi », selon le discours du maître Nagarjuna⁶. De même, le personnage, une fois la séparation entre les deux histoires parallèles achevée, est aussi frappé par la foudre, pour alors devenir, comme IA-Johny 5 l'a été, un cyborg, une machine humaine, une machine avec une « âme », dans la dernière image. Mais alors que dans le film l'IA porte encore un nom masculin, le personnage de la BD est passé par une transformation (u.11) pour devenir un cyborg mi-féminin (corps de femme), mi-masculin (visage de l'artiste toujours barbu, u.12). Ceci rappelle évidemment le manifeste post-féministe *Cyborg Manifesto* qui rejette les frontières rigides, notamment celles qui séparent l'humain de l'animal et de la machine. Il faut donc comprendre aussi que ce double *strip* critique, au moins rétrospectivement, un aspect des religions hindoue et bouddhiste, qui sont elles-mêmes aussi majoritairement androcentriques, et en même temps, le début des deux *strips*, qui eux-mêmes présentent seulement des personnages masculins comme le montrent l'omniprésence des poils, cheveux et barbe. On peut donc conclure que la double BD qui aboutit à une seule image présente une critique de tout binarisme essentialiste, que celui-ci soit sur le genre (*gender*), ou sur l'humain en opposition avec le non-humain, c'est-à-dire la machine ou l'animal.

VI. Les protagonistes des deux BD sont très distincts : l'un est imberbe (ou rasé de près) et au front chauve, et l'autre barbu, hirsute, porte des lunettes. D'autres personnages sont représentés dans les deux BD, multipliant les voix, et créant une certaine polyphonie, au début proche de la cacophonie, et qui se résoudra par la dernière image muette et auto- ou métaréflexive. Dans la première histoire, on voit un compagnon de l'ingénieur, avec des lunettes et une barbe, mais blond. S'il reste muet dans la première moitié (bien qu'expressif à travers des bulles de pensées vides (p.2, cases 5 et 7), des mimiques, et des emanatas de sudation), il intervient aussi dans une deuxième partie dans le dialogue avec l'IA, ce qui met en évidence que l'ingénieur n'est pas seul, isolé. Un parallèle est établi entre l'IA et la représentation iconique du sage Nagarjuna en serpent-cobra mythique. Nagarjuna est un sage, moine, philosophe et écrivain bouddhiste indien des 2-3e siècles de l'ère commune, originaire de la région de l'Andhra Pradesh (sud-Est du continent indien). Comme il est mentionné dans la BD, il est le fondateur de l'école Madhyamaka. Dans la BD du dessous, celui-ci est dans une position en miroir, inversée, de l'IA de la première histoire, car non seulement il est mi-humain-mi-animal et mythique, mais il doute de l'existence de l'« âme », à l'inverse de l'affirmation quasi obsessionnelle, presque pathétique, de l'âme tant chérie par l'IA, elle-même création humaine.

⁵ 1986 pour la partie 1; 1987 pour la partie 2 intitulée *Short Circuit 2*, ou en français, *Appelez-moi Johny 5*.

⁶ Nagarjuna est un moine, philosophe et écrivain bouddhiste indien des 2-3e siècles de notre ère, originaire de la région appelée Andhra Pradesh (Sud-Est) et fondateur de l'école Madhyamaka.

VII. Enfin, intervient un autre personnage, extradiegétique et quelque peu omniscient. Celui-ci ressemble un peu à l'auteur (voir les autoportraits dessinés et photos de l'auteur en ligne) tout en s'en distinguant (il est aussi assez distinct des deux autres personnages, avec des lunettes, mais pas de barbe). C'est lui qui explique certains termes philosophiques et faits historiques. Ainsi il commence la réponse à la question que cherche à résoudre le personnage de la deuxième BD qui est comment visualiser le « shunyata », le (non-)vide, en donnant un exemple visuel de représentation en trois temps de l'informel (rien) vers le formel (une représentation figurative de Buddha). Ce triptyque intitulé *Three Aspects of the Absolute* est toutefois encore peu satisfaisant puisqu'il exprime cette aporie en trois étapes distinctes (fig. 3).

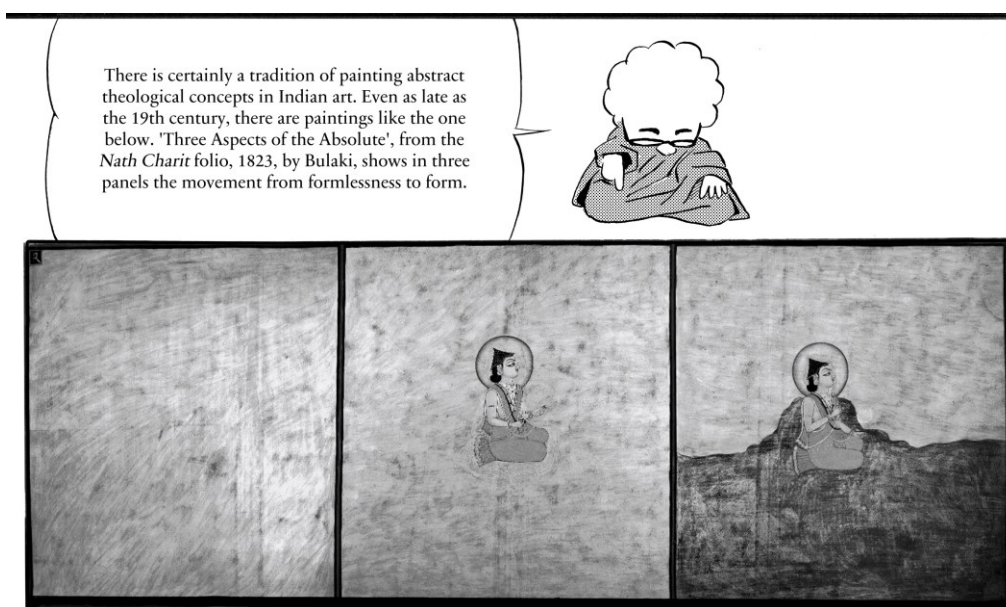


Fig. 3 : détail de *Emptiness*, avec la permission de l'auteur

VIII. Notons d'abord que Bharath utilise divers styles de dessin qui ne sont habituellement pas associés dans la même bande dessinée. Ainsi il utilise un style quasi réaliste pour « se » dessiner ou pour dessiner l'arbre banyan et le maître Nagarjuna alors qu'il utilise un style plutôt minimaliste pour le personnage omniscient extradiegétique (voir ci-dessus, fig. 3). De même il utilise des personnages réalistes face à des « personnages » non-réalistes, fantastiques comme Nagarjuna en serpent et l'ordinateur personnifié (par des yeux, par exemple). Cette « contradiction » entre ces divers styles dans une même BD aboutit à une solution dans la dernière image où le cyborg-artiste-serpent-machine-caméra est lui-même devenu la synthèse des images dessinées (analogique) qui affirment la présence matérielle de l'auteur par la trace de la main sur le papier. Marion parle à cet égard de « graphiation » (La Cour et al. 135), et de l'image numérique-digitale-virtuelle qui tend à nier la trace-subjectivité de l'auteur et sert aussi pour diffuser son art instantanément.

IX. Notons ensuite que la dernière vignette de la deuxième « unité » (voir ci-après, Fig. 4) sort de son cadre, pour renforcer l'idée d'horreur exprimée par la surprise de la découverte, elle-même exprimée par la bouche grande ouverte du protagoniste. Cette bouche rappelle à son tour visuellement les deux trous :

le premier sous le banyan (arbre fortement symbolique, sous lequel Bouddha se serait installé pour méditer) qui n'est pas sans évoquer *Alice in wonderland*, une histoire illustrée questionnant le sens par l'absurde; et le deuxième, celui dessiné comme une spirale semblable à un vortex sidéral (qui pourrait être le début et la fin de l'univers), et que l'on saura plus tard être le « serpent » qui représente parfois dans l'imaginaire populaire le sage Nagarjuna, ici enroulé sur lui-même, comme se mordant la queue. Non sans ironie, l'artiste s'écrie « Oh my god! ».

X. On notera encore que la sortie du cadre de cette dernière vignette se répète plusieurs fois dans cette double BD, d'abord de manière partielle sur un ou deux côtés, jusqu'à la fin où elle est complète couvrant les quatre côtés (fig. 6). Ce débordement est une technique qui s'appelle « bleed » ou « bleeding » et qui tend à effacer la limite, créée par les lignes extérieures du cadre (*frame*) qui séparent l'image du « hors-image », c'est-à-dire la réalité.



Fig. 4 : détail de *Emptiness*, avec la permission de l'auteur.

XI. Entre les deux BD-histoires, nous assistons donc à un double dialogue entre une quête quasi obsessionnelle pour affirmer un « soi/moi » au point de le retrouver dans une IA, et l'affirmation d'un « non-soi/non-moi » selon la croyance bouddhiste, qui aboutit à une aporie : moi et non-moi, ou moi sous rature, ou vide et plein ou non-vide, ou vide (vide sous rature), rappelant l'écriture derridienne et la problématique de l'irreprésentable. Certaines religions et/ou philosophies ont choisi d'accepter la représentation visuelle de l'« irreprésentable », l'idole; d'autres l'ont refusé comme le « Tu n'invoqueras pas le nom YHWH en vain » l'énonce. Le christianisme est passé par une période bannissant totalement ces représentations sacrées avec les iconoclastes des 8^e et 9^e siècles de l'ère commune à la Contre-Réforme (16^e siècle) quand, au contraire, tout a commencé à être représentable et représenté (Dieu, son fils-Jésus, les prophètes, les saints). La question de la représentation de l'irreprésentable reste cependant d'actualité en religion (comme les événements de *Charlie Hebdo* l'ont tragiquement montré), en philosophie (avec, par exemple, certains textes de Jacques Derrida et de Maurice Blanchot), en cinéma (comme le film, *Shoah* [1985], de Claude Lanzman, sur l'holocauste nazi, l'a mis en images), et en BD comme l'exemple de la couverture du *New Yorker* de Art Spiegelman sur 9/11 citée dans cette BD même (fig. 5) le montre.

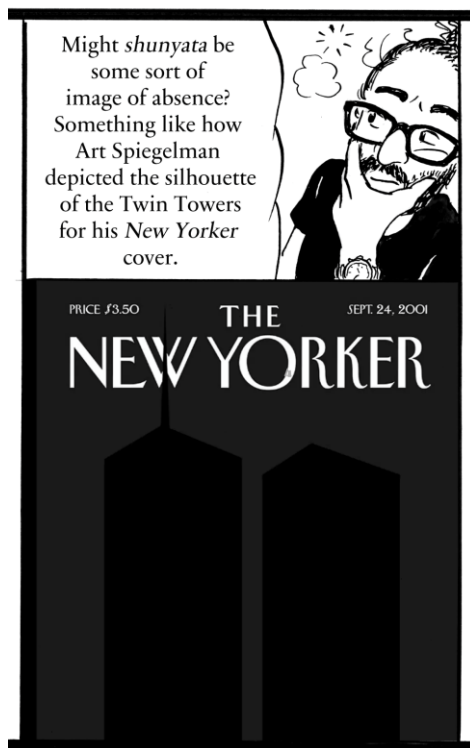


Fig. 5 : Détail de *Emptiness*, avec la permission de l'auteur

XII. Dans cette BD, cette question « philosophique » de la représentation de ce qui est indicible et irréprésentable parce que la « réponse » dépasse l'entendement logique (p. ex. « Dieu », l'« âme », mais aussi l'aporie), est donc mise en image de manière bédéique, c'est-à-dire textuelle et visuelle. En effet, dans les deux dernières images, l'artiste-bédéiste devient à la fois homme et femme, humain et machine, mieux encore humain et caméra et non plus seulement image, et dans un dernier « bleed » le texte est absent et la limite entre la représentation (l'image) et la réalité est effacée.



Fig. 6 : détail de *Emptiness*, avec la permission de l'auteur.

BIBLIOGRAPHIE

- Baetens, Jan. « Graphiation. » *Key Terms in Comics Studies*, édité par Erin La Cour et al. Palgrave, 2021, p. 135.
- Derrida, Jacques. *De la grammatologie*. Les Éditions de Minuit, 1967.
- Haraway, Donna. *Cyborg Manifesto*, 2^e éd., Routledge, 1991.
- Huet, Gérard. *Dictionnaire Héritage du Sanskrit*. N.d. <https://sanskrit.inria.fr/DICO/index.fr.html>
- Nepali-English Online Dictionary*. « Phat. » http://unoes.net/en/dictionary.php?word_id=25425
- Reyns-Chikuma, Chris et Ankita Yadav. ComicSense, University of Alberta, <https://sites.google.com/ualberta.ca/comicsense/homeabout>
- Rockwell, Geoffrey. *Defining Dialogue: From Socrates to the Internet*. Humanity Books, 2003.
- John Badham, réalisateur, *Short Circuit*. PSO and The Turman-Foster Company, 1986.