

# Portrait de l'Artiste en Investigateur

## *L'Art et les Artistes dans L'Appel de Cthulhu et Cthulhu Express*

Pour la plupart des lecteurs de Lovecraft, la figure de l'artiste évoque avant tout le sinistre peintre du *Modèle de Pickman*... et l'on oublie un peu trop facilement que le récit fondateur du Mythe lovecraftien, *L'Appel de Cthulhu*, commence par la découverte d'une œuvre d'art 'impossible', stupéfiant son propre créateur. Peintres, sculpteurs et autres poètes occupent donc une place essentielle dans l'imaginaire lovecraftien. Cet article se propose d'examiner plus en détail les possibilités offertes par la profession d'artiste dans des jeux de rôle comme *L'Appel de Cthulhu* et notre hack *Cthulhu Express*.



### Un Texte Fondateur

A seigneur tout honneur : commençons par les artistes dans la nouvelle *L'Appel de Cthulhu*.

Dans le premier segment de ce récit composite, le grand-oncle du narrateur, le professeur Angell (spécialiste des langues sémitiques à l'Université Brown de Providence) reçoit la visite d'un jeune sculpteur, Henri Anthony Wilcox, venu l'interroger sur un singulier bas-relief – on connaît la suite. HPL nous apporte ici une première idée intéressante : l'œuvre d'art mystérieuse (voire « impossible », le bas-relief exécuté par Wilcox reproduisant d'antiques inscriptions entrevues en rêve) comme point de départ d'une investigation menant à l'Indicible.

Un peu plus loin dans le récit, nous découvrirons que c'est sous l'influence psychique des rêves envoyés par l'hôte de R'lyeh (c'est cela, le fameux *appel de Cthulhu*) que Wilcox a réalisé son étrange sculpture...

mais là où la nouvelle devient encore plus intéressante en tant que source d'inspiration rôlistique, c'est lorsque le professeur Angell établit que Wilcox n'est pas un cas isolé et que de nombreux autres artistes ont fait l'expérience de ce fameux appel, durant la même période de temps – à savoir du 28 février au 2 avril 1925 :

*« Les notes en question décrivaient les rêves de différentes personnes au cours de la période des mystérieuses épiphanies du jeune Wilcox. Mon oncle, semblait-il, avait rapidement mis sur pied un réseau d'information prodigieusement vaste auprès de presque tous ceux de ses amis qu'il pouvait interroger sans risquer de les offusquer ; il leur avait demandé de lui raconter leurs rêves en précisant les dates de toute vision marquante survenue récemment. (...) Les personnalités du beau monde et les hommes d'affaires – le « sel de la terre » proverbial de la Nouvelle-Angleterre – n'avaient pas donné de résultat probant, à l'exception de quelques cas isolés de diffuses et pénibles impressions nocturnes, toujours survenues entre le 23 mars et le 2 avril, date de la phase délirante du jeune Wilcox. Les hommes de science n'avaient guère été plus affectés, hormis quatre cas dont les descriptions évasives suggéraient des visions fugitives de paysages fantastiques accompagnées, pour l'un d'entre eux, d'une sensation de terreur liée à quelque chose d'anormal. Ce furent les artistes et les poètes qui donnèrent les résultats les plus intéressants (...) »*

### L'Appel des Esthètes

Le passage ci-dessus nous fournit des informations précises et concrètes. La réceptivité à *l'appel de Cthulhu* est donc clairement une question de sensibilité à l'imaginaire : exacerbée chez « les artistes et les poètes », cette sensibilité semble présente chez quelques esprits scientifiques sans doute plus

visionnaires que la moyenne de leurs congénères mais pratiquement absente chez les personnes dotées d'une mentalité matérialiste ou terre-à-terre (« *personnalité du beau monde et les hommes d'affaires - le « sel de la terre » proverbial de la Nouvelle Angleterre* »). C'est ainsi que le narrateur qualifie d'*esthètes* les individus réceptifs au mystérieux appel.

Un peu plus loin, nous apprendrons que le phénomène, loin d'être limité à la seule Nouvelle Angleterre, semble avoir eu une ampleur planétaire, comme l'indiquent divers événements inexplicables brièvement cités par le narrateur et survenus aux quatre coins du globe. Cette énumération s'achève d'ailleurs par un retour dans le monde des artistes :

« à Paris, un peintre fantastique nommé Ardois-Bonnot exposait son blasphématoire *Paysage de rêve au Salon de printemps de 1926*. ».

## L'Artiste Visionnaire

A partir de là, il est difficile de résister au plaisir de proposer cette option aux joueurs : pourquoi ne pas interpréter le rôle d'un peintre, sculpteur ou poète ayant lui aussi perçu « *l'appel de Cthulhu* » aux environs du mois de mars 1925 ?

En termes de jeu, cette expérience particulière pourrait se traduire par 10 ou 20 points initiaux en connaissance du Mythe de Cthulhu (Savoir Interdit, dans *Cthulhu Express*) contre autant de points de Santé Mentale en moins. Ce fragment de Savoir Interdit représentera, dans leur cas, le souvenir plus ou moins confus de rêves et de visions vécues en état second, plutôt que le fruit d'études et de lectures spécifiques. Ce vécu hors-norme peut fournir au personnage une des meilleures justifications possibles pour devenir un *investigateur* de tout événement étrange semblant se rapporter de près ou de loin à l'indicible mythologie que ses brèves visions oniriques lui ont permis d'entrevoir...

Quant au degré de talent du personnage artiste, son score de Pouvoir pourra donner une estimation de son pouvoir d'évocation et de la force de son inspiration, indépendamment de tout savoir-faire technique lié à une compétence spécifique (dans *L'Appel de Cthulhu*) ou à un usage particulier de l'INT voire de la DEX (dans *Cthulhu Express*).



## Le Salon des Hallucinés

Qu'a fait le Français Ardois-Bonnot après son coup d'éclat de 1926 ? Nous n'en saurons pas plus sur ce peintre français fictif... ce qui nous laisse le champ libre pour imaginer la suite !

Ardois-Bonnot n'a évidemment pas été le seul artiste parisien à ressentir dans ses rêves et à tenter de retranscrire dans ses œuvres les terrifiants échos psychiques de l'entité Cthulhu.

Dès l'année suivante, en 1927, une petite clique de peintres et de sculpteurs nourris de la même inspiration cauchemardesque s'est constituée autour de lui, contribuant par leurs créations à propager autour d'eux la marque de l'immonde Cthulhu et son emprise grandissante sur une partie de l'humanité.

Ces artistes, conscients que tout nouveau courant artistique se doit d'avoir un nom mémorable (à l'instar des impressionnistes, fauvistes et autres cubistes...), se baptisèrent eux-mêmes les Hallucinés et se préparèrent *aujourd'hui* (en 1928) à tenir leur première exposition collective, dans une galerie d'art parisienne d'avant-garde.

Fort heureusement, aucun des Hallucinés ne connaîtra la notoriété (en dehors des cercles des initiés, dans tous les sens du terme...); tous seront oubliés par l'Histoire, éclipsés par leurs concurrents plus célèbres, les Surréalistes, dont ils ne cesseront de jalouser le succès.

A moins, bien sûr, que ce premier Salon des Hallucinés ne change l'Histoire (qui nous dit, après tout, que la fin du monde n'aura pas lieu en 1930 ?) : il pourrait constituer l'événement déclencheur idéal pour un scénario (voire une série d'investigations)

## Du Côté des Poètes

« *L'étrange génie du jeune Derby s'épanouit remarquablement, et dans sa dix-huitième année son recueil de poèmes cauchemardesques fit vraiment sensation quand il parut sous le titre Azathoth et autres horreurs. Il entretenait une correspondance suivie avec le fameux poète baudelairien Justin Geoffrey, qui écrivit Le Peuple du Monolithe, et mourut en hurlant dans une maison de fous, en 1926, après sa visite d'un village hongrois de sinistre renommée.* »

Cet extrait du *Monstre sur le Seuil* place clairement la poésie dans le domaine des arts où l'influence des Grands Anciens et autres Dieux Extérieurs peut parfois se faire sentir – et pour les connaisseurs du Mythe, les noms d'Edward Pickman Derby (à ne pas confondre avec Richard Upton Pickman !) et de Justin Geoffrey (personnage inventé par Robert E. Howard dans sa nouvelle intitulée *Le Peuple du Monolithe*) sont aussi évocateurs que ceux d'un Von Junzt ou d'un Comte d'Erlette.

La règle optionnelle donnée ci-dessus sur les artistes visionnaires peut donc s'appliquer tout aussi bien aux poètes (et aux compositeurs !) qu'aux peintres ou aux sculpteurs.

## L'Ombre de Clark Ashton Smith

Avec H.P. Lovecraft et R.E. Howard, Clark Ashton Smith fut un des « trois mousquetaires » de la revue *Weird Tales*. Créateur des mondes de Zothique, d'Averoigne et d'Hyperborée, ses contributions à la mythologie lovecraftienne incluent notamment le dieu obscène Tsathoggua et le sinistre Livre d'Eibon... Mais Smith fut aussi (entre autres choses) un jeune poète prodige, un brillant traducteur de Baudelaire, un peintre et un sculpteur – et c'est à ce titre, en tant qu'artiste, qu'il est nommément cité (et non déguisé sous le pseudonyme de Klarkash-Ton) par les narrateurs de plusieurs nouvelles de Lovecraft (*Le Modèle de Pickman*, *L'Appel de Cthulhu* et *Les Montagnes Hallucinées*).



Clark Ashton Smith en 1912

Par un étrange effet de ricochet littéraire, C.A. Smith est donc devenu (et contrairement à Lovecraft lui-même) un personnage de la réalité fictionnelle du Mythe de Cthulhu (un PNJ de premier choix ?), en plus d'être un excellent modèle pour un personnage-joueur d'artiste à la fois visionnaire, hanté et désargenté – un peu comme HPL lui-même constitue un excellent modèle de dilettante érudit.

## Produire des Œuvres

Mon personnage favori de *L'Appel de Cthulhu* fut justement un artiste-peintre, John Crawford, vétéran de la Grande Guerre hanté par cette expérience et qui finit, bien des années plus tard, par rejoindre la cour du Roi en Jaune, à Carcosa (mais ceci est une autre histoire).

Le plaisir que je pris à interpréter ce personnage fut malheureusement toujours altéré par mon incapacité à *produire ses propres œuvres d'art* – ou, à tout le moins, à pouvoir en donner à mon meneur de jeu une idée suffisamment visuelle et évocatrice ; parfois, je m'appropriais tel ou tel tableau d'un artiste réel mais cette approche trop hasardeuse n'était guère satisfaisante. Ah, comme les choses seraient différentes si je devais jouer John Crawford aujourd'hui !



En effet, l'accès à des *intelligences artificielles génératives* comme Midjourney ou Dall-E permet désormais à n'importe qui de produire, à partir de quelques mots-clés bien choisis, toutes sortes d'images *sur mesures* mêlant influences artistiques historiques et résonances lovecraftiennes... y compris, bien évidemment, des illustrations liées à des événements vécus par le personnage-joueur artiste !



Une telle ressource permet d'ajouter une dimension unique au fait de jouer un artiste dans l'univers de Lovecraft – et permettra aussi au personnage-joueur concerné de partager ses propres visions avec les autres investigateurs.

A la discrétion du meneur de jeu, la réalisation d'une œuvre liée au *vécu indicible* d'un artiste pourra avoir un effet cathartique et permettre au créateur de regagner quelques points de Santé Mentale en transposant l'insupportable réalité sous forme de vision esthétique...



Les quatre illustrations présentes sur cette page ont été réalisées sur Midjourney en quelques minutes – sans doute des œuvres perdues de l'obscur John Crawford, réalisées à différentes périodes de sa carrière hélas peu documentée. Notons enfin que cette utilisation de l'IA générative peut tout à fait être étendue à d'autres arts, comme la musique (songeons à Erich Zann...) ou la poésie (Justin Geoffrey), avec un peu de savoir-faire... ou de sens artistique !

*Olivier Legrand (31 Décembre 2024)*