

Dans la chambre où elle est enfermée depuis plusieurs heures, la jeune fille entend les cris et les rires qui montent de la grande salle. À mesure que la soirée avance et que les esprits s'échauffent sous l'influence de l'alcool, l'angoisse grandit en elle à la pensée du sort que lui réservent les hommes qu'elle entend festoyer, et, au premier rang, le pire de tous, le chef de la bande, Hugo Baskerville, propriétaire dévoyé du manoir qui porte son nom.

Cela fait des mois qu'Hugo tourne autour de la jeune paysanne, qu'il a tenté d'attirer par tous les moyens, d'abord en essayant de la séduire, ensuite en offrant à son père des sommes d'argent importantes s'il acceptait de favoriser leur relation. Mais elle n'éprouve que répulsion pour cet homme monstrueux, et n'a eu de cesse de l'éviter. Hugo et ses hommes n'ont pas hésité alors, en ce jour de la Saint-Michel, à recourir à la violence et, profitant d'une absence de son père et de ses frères, à l'enlever et à l'emmenner au manoir.

Quand la porte de la pièce s'est refermée sur elle, la jeune femme est restée un moment immobile et incapable de réagir, paralysée par l'émotion. Puis, surmontant sa peur, elle s'est ressaisie et a entrepris de chercher un moyen pour s'échapper de sa prison. Elle a d'abord tenté de forcer la serrure, mais a dû renoncer rapidement. Fabriquée en métal et insérée dans une porte en chêne massif, elle résisterait à tous les coups.

Un regard circulaire sur la pièce où elle est enfermée montre qu'à l'exception d'un conduit de cheminée inaccessible il ne reste qu'une ouverture disponible : une petite fenêtre à peine visible, qu'il est possible à une personne non corpulente d'ouvrir et d'enjamber. Mais, en se penchant, elle constate que le sol est à plusieurs mètres en contrebas, et sauter signifie se briser un membre, plus probablement encore se tuer.

Cette ouverture est cependant la seule qui permette à la prisonnière d'entretenir un mince espoir, à condition de faire preuve d'agilité et d'accepter de jouer sa vie sur un coup de chance. Du lierre grimpe le long de la façade, depuis le sol jusqu'au toit, et elle se résout donc, en prenant tous les risques, à tendre le bras et à l'agripper, puis, en s'aidant des gouttières, à amorcer une périlleuse descente et à se laisser glisser jusqu'en bas.

*

Parvenue finalement au sol, et en dépit des écorchures faites en descendant le long du mur, la jeune fille s'éloigne immédiatement du manoir et prend en courant la direction de la maison paternelle, distante de trois lieues, dont elle devine au loin, plus qu'elle ne les aperçoit, les lumières sur la lande. Malgré la souffrance et l'angoisse, l'espoir commence à renaître en elle à mesure qu'elle s'éloigne de sa prison, et elle parvient à surmonter la terreur due à l'obscurité et aux bruits étranges qui lui parviennent de la lande, un monde habité la nuit, à cette époque que la science n'a pas encore civilisée, par des créatures surnaturelles. Des bruits indistincts que domine bientôt un son plus fort et plus régulier, qui se rapproche rapidement et dont il est aisé de reconnaître l'origine. C'est le galop d'un cheval, lancé à toute allure sur le chemin, que son cavalier presse de ses cris, et dont la destination ne laisse malheureusement guère de doute.

Mais il y a pire encore pour qui prête avec attention l'oreille aux sons de la lande. Plus terrifiant encore que le bruit de la cavalcade est le hurlement d'une bande de chiens, dont les aboiements se font de plus en plus proches, comme s'ils avançaient plus vite que le cheval et l'avaient déjà laissé loin derrière eux.

La jeune fille comprend alors que son geôlier s'est rendu compte de sa disparition et s'est lancé à sa poursuite. Mais il ne s'est pas contenté de prendre son cheval. Il a aussi lancé sur ses traces la meute des chiens qu'il utilise pour la chasse, après leur avoir probablement fait sentir un vêtement de sa prisonnière, devenue un nouveau gibier.

*

Terrassée par la fatigue, morte de frayeur, la jeune femme, abandonnant le sentier sur lequel elle courait, n'a d'autre ressource que de se jeter dans une large cuvette, un *goyal*, où se dressent deux grosses pierres élevées jadis par les habitants du lieu. Elle sait qu'elle n'a aucune chance d'échapper à son ravisseur et qu'elle ne peut que gagner quelques minutes de répit avant d'être découverte et déchiquetée par les molosses.

Accroupie par terre où elle tente de reprendre son souffle, elle attend, en adressant au Ciel des prières résignées, le dénouement inévitable. Et celui-ci ne manque pas de se produire,

avec le surgissement d'Hugo Baskerville, qui descend brutalement de son cheval, qu'il ne prend même pas la peine d'attacher à un arbre, et se jette lui aussi dans le goyal. Mais le poursuivant ne ressemble pas à l'homme à l'apparence redoutable qu'elle s'attendait avec crainte à voir émerger des ténèbres. Son visage n'exprime pas la colère du chasseur qui a laissé échapper sa proie, mais une terreur sans nom qui déforme ses traits. Car Hugo Baskerville, comme sa victime, est maintenant réduit lui-même à l'état de proie. Derrière lui se dresse une forme monstrueuse, celle d'un chien noir gigantesque, d'une taille qui défie l'imagination, qui semble sorti tout droit de l'enfer et se tient sur le bord du goyal, les yeux injectés de sang. D'un bond prodigieux, il se lance sur Hugo, qui ne peut l'éviter et roule par terre en poussant un cri d'horreur. Un cri qui s'éteint aussitôt dans sa gorge, car le monstre y a planté ses crocs, et le jeune homme perd rapidement connaissance. Abasourdi par le spectacle et à bout de nerfs, la jeune femme s'effondre et meurt d'épuisement et de peur, si bien que les compagnons d'Hugo découvrent deux cadavres quand ils parviennent à leur tour au bord du goyal. Un spectacle si saisissant que certains – raconte-t-on depuis dans les villages avoisinants – en succombèrent d'effroi et que d'autres en devinrent fous à jamais.

*

À quoi pense donc la jeune fille au moment de rendre son âme ? Si les textes qui sont parvenus jusqu'à nous restent muets sur ce point, il n'est pas interdit de faire oeuvre d'imagination. Car les pensées des personnages littéraires ne sont pas enfermées à jamais dans l'intériorité de celui qui leur a donné souffle. Plus vivantes que beaucoup de vivants, elles se diffusent à travers ceux qui fréquentent leurs auteurs, imprègnent les livres qui les racontent et traversent les époques à la recherche d'un destinataire bienveillant. Il en va ainsi des dernières pensées de la jeune fille dont je viens de raconter les instants ultimes au fond d'un goyal perdu de la lande de Dartmoor. Elles sont porteuses d'un message non décrypté jusqu'à présent, message sans lequel l'ouvrage le plus célèbre de Conan Doyle, *Le Chien des Baskerville*, demeure incompréhensible. C'est à reconstituer ces pensées et leurs effets secrets dans l'intrigue que ce livre, rédigé à la mémoire de la jeune morte, voudrait s'attacher. La volonté de la comprendre et d'écouter ce qu'elle avait à nous dire m'a conduit en effet à reprendre minutieusement l'enquête sur les meurtres attribués au chien des Baskerville et à faire un certain nombre de découvertes, au point de mettre peu à peu en doute la vérité officielle. Il y a aujourd'hui tout lieu selon moi de supposer, au vu d'une série d'indices convergents, que la solution généralement admise pour expliquer les crimes atroces qui ont ensanglanté la lande du Devonshire ne tient pas et que le véritable assassin a échappé à la justice. Comment Conan Doyle a-t-il pu se tromper à ce point ? Il lui manquait sans doute, pour résoudre une énigme aussi complexe, les outils de la réflexion contemporaine sur les personnages littéraires. Ceux-ci ne sont pas, comme on le croit trop souvent, des êtres de papier, mais des créatures vivantes, qui mènent dans les livres une existence autonome, allant parfois jusqu'à commettre des meurtres à l'insu de l'auteur. Faute de mesurer cette indépendance, Conan Doyle ne s'est pas aperçu que l'un de ses personnages avait définitivement échappé à son contrôle et s'amusait à induire son détective en erreur.

Cet essai, en engageant une véritable réflexion théorique sur la nature des personnages littéraires, leurs compétences insoupçonnées et les droits qu'ils peuvent revendiquer, se propose donc de rouvrir le dossier du *Chien des Baskerville* et de résoudre enfin l'enquête inachevée de Sherlock Holmes, permettant par là à la jeune morte de la lande de Dartmoor, errante depuis des siècles dans l'un de ces mondes intermédiaires qui environnent la littérature, de trouver le repos.