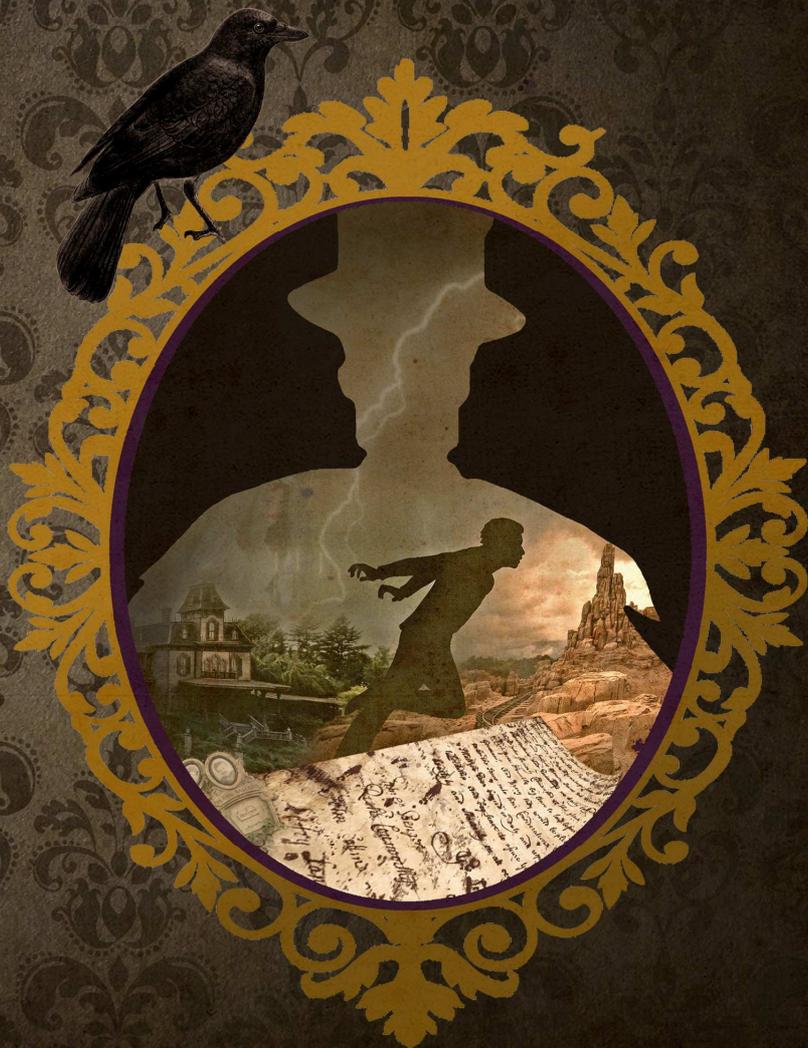


Alexandre G.R.

La légende
de
THUNDER MESA



*D'après l'attraction Phantom Manor
et le Frontierland du parc Disneyland Paris*

LA LÉGENDE DE THUNDER MESA

Par
Alexandre Gennevois R.

D'après l'attraction *Phantom Manor*, l'histoire et les personnages
de la storyline du *Frontierland* de Disneyland Paris

Illustration couverture : Lauren Boulanger (**TheLaurentale**)

AVERTISSEMENT SUR LE DROIT D'AUTEUR

Ce texte exploite une histoire et des personnages qui sont le fruit de l'imagination des *Imagineers* et sont la propriété de la *Walt Disney Company*©. A aucun moment je ne déclare être l'inventeur et le propriétaire de ces idées que je me contente de mettre en scène en m'inspirant de la *storyline* de *Frontierland* au sein du parc *Disneyland Paris*.

Seuls quatre personnages sont de mon invention dans cette histoire (Deynis Walter ; Sir John Armitage ; Mallory Ellsworth ; Paul Frees Jr). Malgré son statut de « *Fan Fiction* » s'appuyant sur un univers préexistant, ce texte bénéficie de toutes les protections inhérentes à sa nature d'œuvre intellectuelle, conformément à l'article 27 de la Déclaration Universelle des Droits de l'Homme stipulant que « toute personne a droit à la protection des intérêts moraux et matériels découlant de toute production scientifique, littéraire ou artistique dont elle est l'auteur. »

Comme expliqué plus haut, le travail de *fan Fiction* implique que ma création se nourrit d'un univers préexistant dont je ne suis ni l'inventeur, ni le propriétaire. En revanche, je suis bel et bien l'auteur et le propriétaire du traitement spécifique que j'ai fait de cet univers dans mon histoire, avec mes propres mots, mon propre style, mes propres contributions et, pour quatre d'entre eux, mes propres personnages. Les inspirations, les emprunts et les références extérieures dont j'ai nourri mon texte ont toutes été clairement identifiées, reproduites et expliquées dans la bibliographie avec toute la transparence et l'honnêteté intellectuelle qui s'imposent.

L'élaboration du scénario et son écriture ne sont pas une sinécure ; ils représentent beaucoup de temps (300h environ réparties sur environ 2 mois) et de travail (Recherches, notes, réflexion, écriture, corrections...). Bafouer les droits d'auteur en s'accaparant ce texte ou en le diffusant sans autorisation, c'est ne pas respecter ce travail. Je m'oppose à toute reproduction, copie ou diffusion de ce texte sans mon autorisation préalable. Si le lecteur souhaite le distribuer ou le mettre en ligne sur d'autres sites/forums que *Disney Central Plaza* ou *The Manor*, je le prie de me consulter avant et de respecter ma décision.

LA LÉGENDE DE THUNDER MESA

*Au créateur visionnaire, Walt Disney,
Au parc Disneyland Paris, pour ses 20 ans, et aux Imagineers à qui nous le devons,
Aux membres du Forum Disney Central Plaza dont j'ai l'honneur de faire partie*

LISTE DES PERSONNAGES PRINCIPAUX
(Par ordre d'apparition)

LISTE DES PERSONNAGES ORIGINAUX

Sir John Armitage
Deynis Walter
Mallory Ellsworth
Paul Frees Jr

LISTE DES PERSONNAGES INSPIRES DE PERSONNES REELLES

Régis Alart
Osvaldo Del Mistero
Tony Baxter
Jeff Burke
Karen Connelly (Armitage)
Jack Ferges
Paul Frees

LISTE DES PERSONNAGES DE LA LEGENDE (PROPRIETE DE LA WALT DISNEY COMPANY©)

Henry Ravenswood
Martha Ravenswood
Mélanie Ravenswood
Diamond Lil
Le Fiancé de Mélanie
Anna Jones
Jasper Jones
J. Nutterville
Le vieux Joe
Léota
Le Corbeau
Le Maître (Le Phantom)

Et aussi

Les habitants de *Thunder Mesa* (1849, 1860, 1885 & 1890)
Les mineurs du *Big Thunder Mountain*
Les invités du mariage de Mélanie
Les âmes perdues de *Phantom Canyon*
Les 999 fantômes de *Phantom Manor*

— II —

Si vous entreprenez l'ambitieux voyage qui consiste à parcourir notre grand pays d'Est en Ouest ; et si, dans votre excursion, vous choisissez judicieusement de prendre pour point de repère la rivière du Colorado, vous aurez l'occasion, des premiers grains de sable du désert jusqu'à l'extrémité Est de l'Etat de Californie, de rencontrer maintes et maintes villes sur votre passage. Je ne parle pas là de grandes capitales comme Denver, Reno ou St Louis, mais de ces bourgades pittoresques, typiques des états de l'Ouest Américain. Les plus petites d'entre elles ont la curieuse et amusante particularité de pouvoir être traversées et visitées intégralement sans le moindre détour, en ligne droite ; il suffit pour cela d'arpenter la seule et unique grande rue qui les compose ; vous serez alors comme salué par la haie d'honneur que formeront pour vous la succession de façades parallèles des bâtiments, alignés les uns à côté des autres comme le plus discipliné des régiments.

Le voyageur expérimenté, s'il me lit, ne s'étonnera point de me voir écrire que j'ai moi-même traversé certaines de ces petites villes en pas plus de dix minutes. Quelle impression singulière et délicieusement dépaysante que celle de laisser derrière soi un désert aride dont la monotonie nous lasse pour la civilisation et son activité réconfortante ! Après à peine quelques minutes, il faudra cependant retrouver ce même désert à l'autre extrémité de la rue qu'on traverse en un rien de temps. Ainsi se balise la route solitaire de l'explorateur du Grand Ouest, par des parenthèses urbaines dont l'aspect, les habitants et les bienfaits le désaltéreront quelques précieux instants. Les déserts arabes ont les oasis ; nous avons les *towns*.

Nos grandes villes modernes où peuvent s'épanouir tout à leur aise nos vies matérialistes et raffinées, nos infrastructures et nos monuments font de la nature qui a précédé leur fondation une ridicule parenthèse ; ces petites villes de l'Ouest sauvage que la conquête de l'Ouest et, plus tard, la ruée vers l'Or ont semé derrière elles comme des graines fertiles dans leur course effrénée vers l'inconnu et la fortune, elles, ne sont qu'une ridicule parenthèse au milieu de la nature elle-même. Nature ambiguë, fascinante, à la fois belle et hostile.

On ne peut rendre compte par de simples mots de la magnificence et de la richesse des paysages que présentent sous nos yeux les contrées inexplorées ou quasi-désertiques de l'Ouest, découvertes dans leur état le plus vierge par messieurs Lewis et Clark dans leur périple historique mené victorieusement entre 1802 et 1804, il y aura bientôt un siècle¹. Sans tous les intrépides aventuriers qui se frayèrent un chemin à travers des régions inexplorées au début de ce siècle, l'Ouest serait toujours sauvage. Parmi ces grands pionniers, le célèbre

¹ L'auteur écrit ce texte en 1885. Meriwether Lewis (1774-1809) & William Clark (1870-1838) sont connus pour avoir été chargés, à l'époque, d'explorer le territoire américain, en dresser une carte précise, relever des informations géographiques et établir des contacts avec les indigènes. On peut résumer leur grand périple à du repérage en vue d'une colonisation de l'Ouest. Pour en savoir plus sur cela, il suffit de quelques recherches sur Internet. Wikipedia, entre autres, offre un bel article sur le sujet.

parlementaire devenu trappeur, l'homme des frontières, le seigneur des contrées sauvages, Davy Crockett². Selon les contes populaires, ses exploits étaient incommensurables. La légende raconte « qu'il tua un ours d'un premier et seul coup de fusil » et même « qu'il combattit tout seul contre vingt »³.

J'en appelle à l'imagination du lecteur, à ses souvenirs vécus ou, s'il n'a pas eu la chance de voyager, à ceux qu'il garde des plus belles planches que de talentueux graveurs et peintres ont consacrées à ces lieux exceptionnels. Figurez-vous cet étonnant contraste du sable brun que vous foulez, des montagnes aux rochers ocre qui vous entourent avec ce ciel d'un bleu limpide qui englobe l'immensité des grands espaces et les embrasse sans pâlir d'audace sur l'horizon que fixe votre regard. Ce décor sublime centuple sa beauté lorsqu'il s'embrase au crépuscule. Le soleil saigne de toute sa lumière la plus rougeâtre sur le sable, les montagnes et le ciel pour finalement disparaître en toute humilité derrière le rideau rocheux de ce grand théâtre. Les nuits ne sont pas moins belles, et toutes ces étoiles dont la clarté nous est ravie par la pollution lumineuse des grandes villes, se déploient soudain devant nous et bordent notre couche rudimentaire. Là, elles émerveillent nos yeux jusqu'à ce que la main du sommeil soit trop lourde et se pose sur eux pour les fermer. Là, elles veillent sur nos rêves et c'est le soleil ressuscité qui nous accueille à l'aube.

Le danger est certain dans ces régions inhospitalières. Des connaissances solides, une bonne préparation, de la prudence et l'indispensable bon sens dont tout gentleman fait sa priorité vous feront surpasser ces obstacles non négligeables. Il faut bien étudier le terrain, rationner ses vivres, s'orienter correctement, rester sur ses gardes avec les animaux sauvages et bien sûr éviter les mauvaises rencontres, les truands et autres gangsters s'étant vite emparés de ces contrées vierges et innocentes pour y cacher leurs crimes aux yeux de la Justice. Toujours en quête d'un mauvais coup, des bandes organisées de fuyards et d'aventuriers sillonnent le pays, semant le désordre sur leur passage. Entre deux attaques de diligences ou un vol de bétail, chacune de leur descente en ville se solde généralement par une fusillade⁴. Les instables frontières de l'Ouest restent un univers essentiellement masculin où la violence est endémique à cause du banditisme, des vols, de la prostitution, des jeux d'argent et de l'alcoolisme⁵. Une âpre réalité, sociale et humaine, qui noircit quelque peu les tableaux les plus lumineux que nos esprits, naïfs et romanesques, ont pu peindre de ces contrées.

En réponse à toute cette brutalité bien loin de la civilisation escomptée, la justice a pour le moins tendance à être expéditive dans les villes frontalières de l'Ouest sauvage et la lourde tâche de faire respecter la loi incombe souvent à la plus fine gâchette. L'Histoire, même la

² Davy Crockett (1786-1836), de son vrai nom « David Stern Crockett » est connu comme un héros, un aventurier, un trappeur coiffé de son célèbre chapeau en peau de raton-laveur. Plus étonnant et fait moins connu du grand public, c'était avant tout un soldat et aussi un important homme politique avant de se rendre célèbre par ses exploits dans la nature. C'est un personnage dont l'univers a beaucoup inspiré les *Imagineers* pour la conception de *Frontierland*, particulièrement à travers le film produit par les studios Disney en 1955 : *Davy Crockett, roi des trappeurs* (*Davy Crockett, King of the Wild Frontier*).

³ Le passage allant de « Sans les intrépides aventuriers... » à la fin du paragraphe se veut un clin d'œil à l'attraction *Legends of the Wild West* dans le *Fort Comstock* ; il s'agit en effet d'une reformulation du petit texte explicatif que l'on peut lire à côté du décor consacré à Davy Crockett. Ce passage est reproduit en intégralité dans son état d'origine dans l'index de sources.

⁴ Même procédé que dans la note précédente. Le passage allant de « Toujours en quête » jusqu'à « une fusillade » est à nouveau une réécriture d'un texte explicatif accompagnant cette fois-ci le décor consacré aux hors-la-loi dans l'attraction *Legends of the Wild West*. Passage reproduit en intégralité dans son état d'origine dans l'index des sources.

⁵ Cette phrase (« Les bourgades de l'Ouest [...] l'alcoolisme ») est une reformulation d'une phrase puisée dans l'article Wikipédia « L'Ouest Américain » (Lien reproduit dans la Webographie). La phrase d'origine est la suivante : « Elles deviennent un univers essentiellement masculin où la violence est endémique à cause du banditisme, des vols, de la prostitution, des jeux d'argent et de l'alcoolisme. »

plus récente, a souvent illustré ce triste fait. En 1881, soit seulement quatre ans avant l'écriture de ces lignes, dans la ville de Tombstone en Arizona, le terrible règlement de compte d'*O.K. Corral* qui opposa le marshal Wyatt Earp, ses frères et son excentrique ami, Doc Holliday, au clan des Clanton et des McLaury, fit grand bruit et marqua les esprits. Bat Masterson, autre ami de Wyatt Earp, s'illustra dans de semblables aventures au dénouement souvent sanguinaire, à Dodge City, dans le Kansas⁶.

Mais le plus controversé de ces justiciers est sans doute le défunt James Butler Hickok qui gagna rapidement le surnom sous lequel on le connaît aujourd'hui, « Wild Bill Hickok », de par ses exploits militaires durant la guerre civile. Sheriff à Abilene (Kansas) au début des années 1870 et formant par la suite un inséparable duo avec son grand ami, Charlie Utter, ce franc tireur, dont le revolver était plus susceptible que la plus capricieuse des montures, fut abattu par un certain Jack McCall le 2 Août 1876, en pleine partie de poker au *Nuttal & Mann's saloon* de Deadwood, petite ville prospère nichée au cœur des Black Hills dans l'actuel Territoire du Dakota. On raconte que la non moins célèbre Calamity Jane, très proche de Hickok, partit elle-même à la poursuite du malfrat pour le livrer à la justice et venger son ami. Le destin voulut que ce drame survînt le lendemain même de l'arrivée en ville du jeune Seth Bullock, qui avait été sheriff à Helena (Montana) trois ans durant et qui était appelé, par sa droiture et son intégrité, à le redevenir très vite pour Deadwood. L'étoile d'une légende s'était ainsi éteinte, mais une autre, à l'éclat prometteur, lui succédait déjà, avec le succès que l'on connaît aujourd'hui⁷.

Ces tireurs d'élite aux méthodes radicales qui portaient l'insigne furent gardiens inconditionnels de l'ordre public et sont devenus synonymes d'audace⁸. Plus que cela ; ils ont ajouté leurs noms illustres et leurs incroyables exploits à toutes ces figures mythiques que l'on

⁶ Wyatt Earp (1848-1929) et ses frères [Virgil Earp (1843-1905) et Morgan Earp (1851-1882)], Doc Holliday (1851-1997) et Bat Masterson (1853 ou 1856-1921) ont marqué leur époque et demeurent des figures marquants du « Wild West » par leurs faits d'armes. La célèbre fusillade d'*O.K. Corral* qui scella leur légende eut lieu le 26 Octobre 1881 ; c'est donc un événement très récent pour l'auteur de ce texte censé écrire en 1885. Ces personnages historiques ont bien sûr inspiré le cinéma. On peut nommer tout particulièrement trois films :

- *Règlement de compte à OK Corral (Gunfight at OK Corral)* de John Sturges en 1957.

- *Tombstone* de Georges Pan Cosmatos en 1993. [On peut voir quelques séquences de ce film dans l'attraction *Cinémagique* des *Walt Disney Studios* de *Disneyland Paris*, comme le fameux clin d'œil de Doc Holliday interprété par Val Kilmer]

- *Wyatt Earp* de Lawrence Kasdan en 1994.

⁷ La ville de Deadwood se situe dans l'actuel Dakota du Sud. A l'époque où est censé être écrit ce texte (1885), le Dakota n'est pas encore coupé en deux et n'est même pas encore un état mais un « Territoire ». C'est peu de temps après leur séparation que le Dakota du Nord et Dakota du Sud rejoignent officiellement les Etats-Unis d'Amérique, le 2 Novembre 1889.

Wild Bill Hickok (1837-1876), Charlie Utter (1838-1912?), Calamity Jane (1852-1903), Seth Bullock (1849-1919) sont à la ville de Deadwood ce que les frères Earp et Doc Holliday sont à Tombstone ; leurs destinées se sont complètement confondues avec celle de la ville. D'ailleurs, au cimetière de Deadwood, on peut voir les tombes de Wild Bill Hickok, Calamity Jane et Seth Bullock. Ce dernier avait fondé un hôtel portant son nom et, aujourd'hui encore, de passage à Deadwood on peut loger dans une chambre du célèbre « Bullock Hotel ». Pour l'anecdote, Wyatt et Morgan Earp ont séjourné à Deadwood durant l'hiver 1876-1877 et ont ainsi pu rencontrer, entre autres, le sheriff Bullock.

Là aussi, on trouve toutes sortes d'adaptations autour de ces personnages de légende. Néanmoins, une a l'immense mérite de les réunir tous ensemble : *Deadwood* (2004-2006), série télévisée de 3 saisons et 36 épisodes produite par la chaîne HBO (*Six Feet Under, Rome, Game of Thrones...*) raconte, de façon très réaliste, documentée et souvent violente, l'histoire de la ville et de ses habitants. On y assiste à l'assassinat de Wild Bill Hickok, à la visite des frères Earp et aux débuts de Seth Bullock en tant que sheriff de la ville, entre autres.

A noter que la série *Deadwood* est elle-même adaptée d'un roman du même nom par Pete Dexter, paru en 1986.

⁸ Le début de ce paragraphe et certaines phrases du précédent sont une réécriture et un étoffement du texte explicatif qui accompagne le décor consacré au *Sheriff*, « le représentant de la loi » (légende officielle) dans l'attraction *Legends of the Wild West*. Texte intégral d'origine reproduit dans l'index des sources.

rassemble déjà sous le nom de *Legends of the Wild West*⁹. C'est sous l'égide de la plus emblématique et de la plus charismatique de ces personnalités légendaires que se perpétue cette jeune mythologie américaine. Nul n'égale, en effet, William F. Cody, plus connu sous le nom de « Buffalo Bill », pour vanter les charmes et l'attrait aventureux de l'Ouest. Son numéro de « *Rough Riders* » dans le *Buffalo Bill Wild West Show* fait triomphalement le tour du pays depuis déjà trois ans, déchaînant l'enthousiasme des foules au fil des jeux d'adresse au lasso, des acrobaties équestres, des attaques d'Indiens et autres charges de cavalerie. Pour les habitants de l'Est américain et les Européens, ce cavalier, tout de daim vêtu et chevauchant un cheval blanc, personnifie l'Ouest¹⁰. Mais tous ces personnages dignes des plus exaltantes épopées ne seraient rien sans les magnifiques décors qui servent de théâtre à leurs exploits. Ces paysages sublimes qui font le *Wild West* sont sans nul doute les véritables héros de cette fresque historique qui s'écrit depuis presque un siècle.

Vastes étendues arides et ensoleillées, canyons vertigineux, forêts de conifères saupoudrant d'émeraude ce paysage aux teintes rougeâtres, chevaux sauvages, grandes plaines verdoyantes, montagnes aux sommets enneigés et gigantesques inselbergs¹¹ sculptés dans la pierre la plus brute par des fleuves disparus, cascades, rivières et lacs aux reflets de cristal, troupeaux de bétail sereinement menés par les cowboys dans les méandres des vallées désertiques, bisons courant par centaines à travers les vastes prairies, tribus d'Indiens dont certaines vivent harmonieusement avec les villes voisines et les forts de la cavalerie postés un peu partout sur le territoire ; que de merveilles ! que d'attraits que la presse et la littérature ont vite fait de transformer en clichés mais qui n'en perdent pas leur réalité pour autant ; mieux encore ! Les récits les plus romanesques que nous puissions trouver sur le sujet sont encore bien en deçà de la vérité. Parmi cette faune et cette flore enchanteresses, les villes, et particulièrement les plus petites d'entre elles, s'avèrent non moins passionnantes, de par la richesse de leurs activités, la chaleur de leur population et surtout leur histoire.

Ces villes-champignons, jadis prospères, ayant, au gré des années, gagné leur triste surnom de *Ghost Towns* ont toutes la même histoire, mais pas toutes la même postérité. Pour dix villes opulentes dont la renommée survit aux frontières de son état d'origine, il y a cinquante villes anonymes, invisibles, oubliées, dont toutes ne sont pas totalement mortes, contribuant même toujours à cet effort national auquel nous sommes tous appelés. Le plus flagrant exemple de cette noble contribution se trouve dans votre assiette, cher lecteur ; il y a fort à parier que la bête dont vous dégustez un morceau, abattue à quelques mètres de votre restaurant, a voyagé par chemin de fer depuis l'une de ces villes sauvées par l'agriculture et reconverties dans l'exploitation de bétail.

Thunder Mesa est l'une de ces *Ghost Towns*, ensevelie sous l'empilement des années et des cités.

Le lecteur empreint de justice et d'équité objectera bien sagement : pourquoi cette ville et pas une des cent autres aussi négligées ? Pour seule justification et sans prétendre que cela puisse suffire à légitimer un choix dont j'assume la nature arbitraire, je dirai seulement ceci : parce que *Thunder Mesa*, de par son histoire que je me propose de restituer, mérite plus que

⁹ Les nombreuses références implicites à l'attraction *Legends of the Wild West* que je multipliais par jeu de réécriture sont explicitées avec l'apparition de l'expression dans le texte.

¹⁰ Il s'agit, une fois de plus, de la retranscription quasi-identique du texte explicatif accompagnant une scène du *Legends of the Wild West*, celle consacrée à Buffalo Bill (Texte d'origine intégralement reproduit dans l'index des sources). C'est au passage aussi un clin d'œil au spectacle *Buffalo Bill's Wild West Show* auquel l'on peut assister à *Disney Village* !

¹¹ « Inselberg » est le nom précis donné à ces montagnes de rochers ocre créées par l'érosion tels qu'on les trouve dans la célèbre *Monument Valley* entre l'Arizona et l'Utah. Le *Big Thunder Mountain* est un inselberg, plutôt acéré. Ces monuments sont caractéristiques des paysages de type « Far West », tels qu'on aime se les figurer dans l'imaginaire collectif.

toute autre son funeste titre de *Ghost Town*. Elle ne fait qu'un avec ce terme et l'illustre d'une façon non seulement figurée mais aussi et surtout d'une façon littérale fort troublante.

Je m'en vais éclaircir mon propos, sans plus de préambule, en rapportant le plus clairement que me le permettront mes notes, ma mémoire et mes dispositions d'écriture, la géographie, l'histoire et surtout la légende dont cette ville fait l'objet. C'est dans l'ordre où je viens d'énumérer ces trois aspects que je les traiterai successivement dans les prochaines lignes.

C'est au beau milieu de l'Ouest du Colorado, à une centaine de miles de Grand Junction dans l'actuel comté de Mesa, non loin du Territoire de l'Utah¹², que se trouve une des villes les plus mystérieuses et les plus fascinantes qui m'ait jamais été permis de visiter¹³. Sa topographie n'annonce pourtant rien d'hors du commun¹⁴ ; une région montagneuse et rocheuse, une faune sauvage comptant parmi les plus dangereux spécimens de cette Terre : coyotes, serpents, ours et divers rapaces, dont le prestigieux aigle royal ; une flore saine mais rare dominée par d'immenses conifères, diverses sortes d'arbustes et quelques cactus, une aridité certaine tempérée par une myriade de rivières entrelacées et un magnifique lac. Cette géographie, ainsi présentée, ne saurait départager entre elles dix villes identiques dans la mémoire du lecteur. Mais ce qui fait toute la particularité des paysages de *Thunder Mesa*, ce qui a pu imprimer si fortement son image dans l'esprit de quelques visiteurs, c'est ce majestueux monument qui trône au milieu du *Thunder Lake*¹⁵, un prodigieux exemple d'architecture maîtrisée ; assurément, jamais beauté et audace n'ont eu si peu à se sacrifier l'une pour l'autre.

Figurez-vous qu'à aucun moment je ne fais ici allusion à une œuvre construite manuellement, ni à un illustre bâtiment en ruine ou à quelque autre édifice humain. Ce monument complexe qui fait la fierté de la région et qui y règne tel un monarque depuis des siècles n'est autre que le *Big Thunder Mountain*. Des tonnes d'amoncellement de roche d'une

¹² Le « Territoire de l'Utah » fut créé dès le 9 Janvier 1850 mais n'entra dans l'Union (ne devint donc un Etat des Etats-Unis) que le 4 Janvier 1896.

¹³ Afin de rester en cohérence avec le ton « savant » du texte, je fais ici le choix de situer géographiquement la ville fictive de *Thunder Mesa*. Omettre la position de la ville serait étrange dans un texte aussi encyclopédique. Aucune source officielle ou même non officielle, à ma connaissance, ne s'est risquée à donner un emplacement précis à la ville fictive. Deux indices seulement sur le parc qui plaident chacun pour une localisation différente : sur le *Molly Brown*, on peut voir flotter le drapeau de la Californie. Mais, dans la file d'attente du *Big Thunder Mountain*, quand on descend l'escalier, on peut voir une ancienne carte du Colorado. Mon choix peut sans doute sembler discutable, casse peut-être la magie de ce lieu en marge. J'ai choisi le Colorado, un état qui se prête bien aux éléments géographiques qui caractérisent la ville et, surtout, qui résonne bien dans l'imaginaire collectif et les clichés qui sont ceux des Européens sur l'Ouest américain. Je développe longuement et en détails les raisons de ce choix et les différents arguments qui m'ont fait hésiter dans la *Postface*, « **casse-tête d'une localisation impossible** ».

¹⁴ Si sa topographie, telle qu'on la devine sur le parc, n'a rien d'hors du commun des plus belles villes de l'Ouest, son nom, en revanche, est lourd de sens. « Mesa » est un terme de géomorphologie qui désigne une grande élévation de terre dont le dessus est plat et les côtés constitués de falaises. Donc, la ville de *Thunder Mesa* devrait être située sur une sorte de grand plateau rocheux entouré de falaises, mais cela se marie mal avec le lac et le *Big Thunder Mountain*. On peut donc imaginer que « Mesa » renvoie par extension à d'éventuelles « Mesas » situées aux alentours de la ville. D'où mon idée de placer la ville dans le comté de Mesa, tout à l'Ouest du Colorado, comté qui doit son nom aux nombreuses Mesas que compte la région. J'aborde cet aspect dans la *postface* au sujet de l'emplacement choisi pour *Thunder Mesa*, « **casse-tête d'une localisation impossible** ».

¹⁵ J'invente ce nom. Le cours d'eau dans lequel se situe le *Big Thunder* dans le Parc évoque plus un lac qu'une rivière, en cela qu'il est « fermé ». Mais cela tient au fait que le parc a conçu un point d'eau artificiel. Dans l'idée où ce paysage est réel, les *Imagineers* semblent vouloir nous évoquer une rivière, les fameuses *Rivers of the Far West* (nom officiel du point d'eau) ; mais ce terme fait trop folklorique, touristique et « attraction » pour s'adapter à mon récit. J'opte donc pour *Thunder Lake*.

couleur ocre inaltérable ; de vertigineux pics écarlates et acérés, patiemment sculptés par les années et les vents, dont la cime s'élève à plus de cent dix-neuf pieds¹⁶. Dans une moindre mesure, ce miracle de la nature n'est pas sans en rappeler un autre : l'époustouflante *Monument Valley* qui culmine à 1700 mètres d'altitudes à la frontière de l'Arizona et de l'Utah¹⁷.

Contrairement à beaucoup de ses cousines, la ville de *Thunder Mesa* ne s'organise pas parallèlement autour d'une rue principale rectiligne ; les édifices de la cité font, pour la plupart, face au lac et à son intimidante montagne. Cette disposition offre l'immense avantage d'aérer l'espace urbain et laisse libre cours au vis-à-vis avec les éléments qui font tout le charme de la région. La ville se parcourt ainsi à pied en demi-cercle autour du lac, avec pour axe de rotation, encore et toujours, le *Big Thunder Mountain*.

On entre dans *Thunder Mesa* par deux issues principales ; ou l'on opte pour une arrivée par les *Rivers* débouchant sur le *Thunder Lake*, en empruntant l'un de ces pittoresques *Sternwheelers* (plus communément appelés « bateaux à aubes¹⁸ ») que l'on rencontre sur le Mississippi et dont Mr Twain semble avoir assuré la renommée ; ou l'on arrive par la solennelle entrée que forme le *Fort Comstock*¹⁹, abandonné par la cavalerie depuis plusieurs années déjà mais toujours dans un état convenable et se révélant un rempart rassurant pour la population.

Ce qui attire aussitôt l'attention, lorsqu'on emprunte cette dernière entrée, c'est le pimpant édifice qui surgit sous notre regard à notre gauche. Il s'agit du *Lucky Nugget Saloon*, le point de rendez-vous festif de la ville. Dans la continuité du saloon fondé en 1858 par la pétulante Diamond Lil²⁰, le mal famé *Last Chance Café*²¹, jadis repère des malfrats devant se contenter d'un confort plus rudimentaire. Et enfin, le *Silver Spur Steakhouse* qui fut jadis le point de rendez-vous huppé de la haute société de *Thunder Mesa*, où vous pourrez déguster une viande d'une qualité telle que celle que l'on vous servira dans un restaurant de New York ou de Philadelphie semblera un sacrilège à votre palais²².

¹⁶ 119 pieds équivalent à 33 mètres, soit la hauteur exacte du *Big Thunder Mountain* selon les dimensions retranscrites sur les sites spécialisés et p.85 dans le livre officiel du Parc : *Disneyland Paris, de l'esquisse à la création*.

¹⁷ Cette filiation est officiellement confirmée par les *Imagineers* du Parc, p.79, dans l'indispensable ouvrage : *Disneyland Paris, de l'esquisse à la création*. Cette phrase reformule quelques informations glanées sur l'article Wikipedia consacré à *Monument Valley*. L'adresse précise de la page est consultable dans la Webographie. /// Précision à propos de l'Arizona : au moment où notre narrateur écrit (1885), l'Arizona n'est pas encore devenue officiellement un Etat des Etats-Unis. Elle ne deviendra le 48^e Etat des Etats-Unis d'Amérique qu'en 1912.

¹⁸ Les *Sternwheelers* sont un type précis de bateaux à aubes. Le *Mark Twain* est considéré de façon officielle comme un *Sternwheeler* comme on le constate sur une des affiches du Parc Disneyland Paris illustrant les *Rivers of the Far West*.

¹⁹ On peut lire p.116 de *Disneyland Paris, de l'esquisse à la création*, que le nom *Comstock* « vient de celui de la mine la plus riche de l'Ouest. » La page 117 est plus précise encore : « Le nom du Fort vient de celui d'une mine d'argent de Virginia City dans le Nevada. » C'est aussi le nom de famille d'un *Imagineer* paysagiste qui a travaillé sur *Frontierland*, Paul Comstock.

²⁰ La date 1858 est réelle, comme en atteste la façade du saloon sur laquelle on peut la lire très distinctement. Quant à Diamond Lil, c'est le nom officiel de la propriétaire du saloon inventée par les *Imagineers*. Page 110 de *Disneyland Paris, de l'esquisse à la création*, on peut lire que le personnage sulfureux de « Diamond Lil » est directement inspiré de l'authentique actrice Mae West (1893-1980) qui connut une grande carrière dans les années 30. D'ailleurs, sur l'article Wikipedia de Mae West, on apprend qu'un des rôles qui a révélé cette actrice fut celui d'une certaine Diamond Lil...

²¹ Les habitués du parc connaissent bien ce lieu que je n'invente pas. Il est présenté dans toutes les sources et par les *Imagineers* eux-mêmes (Livre *Disneyland Paris, de l'esquisse à la création*) comme un café mal famé et toute la décoration du lieu en atteste (façade criblée de balles, intérieur tapissé de portraits de bandits à destination des chasseurs de primes).

²² La viande est en effet délicieuse au *Silver Spur*, mais surtout, ce restaurant est bien considéré dans la plupart des sources comme une sorte de lieu huppé à l'âge d'or de la ville.

En face du *Lucky Nugget Saloon*, sur votre droite lorsque vous débouchez de *Fort Comstock*, le prospère *Thunder Mesa Mercantile*, entouré de *Tobias Norton & Sons* et du *Bonanza Outfitters*. Les respectables descendants des fondateurs de ces trois enseignes entretiennent avec dévouement le commerce fondé par leurs ancêtres et fournissent les habitants en denrées alimentaires et en produits de tout genre depuis plusieurs générations. Dans leur prolongement, vous pourrez observer ce qu'il reste de deux établissements qui furent autrefois les plus fréquentés de toute la ville : d'un côté, l'*Eureka Mining Supplies* qui fournissait pelles, battées, pioches et toutes sortes d'outils spécifiques aux prospecteurs ; de l'autre, l'*Assay Office* où les plus chanceux venaient faire expertiser leur précieux minerai et le peser avant de le vendre²³.

Plus loin, on trouve le bureau du *sheriff*, le *City Hall*, la banque (si souvent prise d'assaut par les gangsters des environs à la grande époque où l'or s'y entassait massivement), plusieurs ranchs et de nombreuses habitations séparées entre elles par divers commerces contribuant au confort et à l'autonomie de la ville²⁴. Sur votre chemin, vous aurez été interpellé par l'apparence sordide d'un grand édifice de bois, de pierre et de métal. Sur quelques planches craquelées, vous pourrez peut-être encore lire, en lettres de peinture blanche écaillée, ces mots jadis si glorieux : *Big Thunder Mining Company*²⁵.

Vous vous trouverez alors face à ce qui fut, il y a presque quarante ans, le cœur battant de cette ville, sa raison d'être et de vivre, sa fierté. Le grand dépôt de la mine d'or du *Big Thunder Mountain*, fondée en 1849 et désaffectée onze ans plus tard, en 1860. A l'heure où nous traçons ces lignes, le 24 Octobre 1885, la mine n'est plus qu'un lointain et douloureux souvenir, sans cesse ranimé par la présence obsédante du *Big Thunder*. Car si *Thunder Mesa* reste encore aujourd'hui une ville habitée, active, charmante à bien des égards, si chaque dimanche les habitants viennent se réunir sous les peupliers et les grands pins de *Cottonwood Creek* pour y déjeuner ensemble sous la bienveillante tutelle du *Cowboy Cookout Barbecue*²⁶, la ville n'en mérite pas moins le triste titre de *Ghost Town* qui nous a engagé dans ce récit. Si vous êtes distrait un moment de sa décrépitude en ignorant les ruines de la mine, vous serez rattrapé par une vision plus funeste encore ; celle du manoir abandonné des Ravenswood, trônant piteusement sur une colline solitaire à la sortie de la ville, construit et habité autrefois par la prestigieuse et riche famille qui fut propriétaire de la *Big Thunder Mining Company*. Mais avant d'évoquer plus avant ce qu'est devenu ce manoir où l'on peut deviner, avec un peu d'effort d'imagination, les traces d'une beauté disparue, retraçons son histoire, indémêlable de celle de *Thunder Mesa*...

La ville dont vous foulez le sol en lisant ces notes, ne serait-ce que par l'imagination, fut, il y a quelques décennies, une flamboyante cité pleine de ressources, prospère et dynamique, assurée de devenir une grande métropole moderne. Mais l'Histoire (ou autre chose qui n'a pas

²³ Les habitués du parc auront reconnu les différentes enseignes de la boutique de *Frontierland*. D'extérieur, tout est conçu pour nous faire croire à une série de boutiques les unes à côté des autres, mais quand on entre à l'intérieur, on constate que le tout forme une seule et même grande boutique.

²⁴ Les lieux que j'énumère ici n'apparaissent pas concrètement dans le *Land*, pour des questions de place sans doute. Mais afin de rendre la ville crédible dans le récit et pour lui donner un semblant de vie, il convient de la reconstituer, de l'agrandir, de lui faire dépasser son état de décor dans le Parc.

²⁵ Il s'agit bien sûr du terme officiel, tel qu'on peut le lire un peu partout dans le *Land*.

²⁶ Je n'invente pas cette idée. Elle est officiellement évoquée par les *Imagineers* dans *Disneyland Paris, de l'esquisse à la création* et on la retrouve régulièrement dans divers sites spécialisés. Les futurs Cast-Members, pendant leur journée « Orientation », se voient expliquer la différence d'aspect entre les diverses chaises du *Cowboy Cookout* (merci à Jeremy, mon formateur pour l'été 2010) ; les *Imagineers* voulaient évoquer le fait que chaque habitant de la ville vient avec son propre mobilier pour organiser le grand déjeuner. A ce sujet, voir plus loin la note n°128, p. 61.

de nom) s'en est mêlée et le rêve s'est effondré. A l'origine, dans la première moitié du XIX^e siècle, il n'y avait rien à des *miles* à la ronde sinon le *Fort Comstock* où un régiment de cavalerie veillait paresseusement sur cette région tranquille. Les relations avec les indigènes étaient pacifiques et formaient un bel exemple d'intelligence et de civilisation²⁷. La conquête de l'Ouest n'était encore qu'à l'état d'esquisse. Tout restait à faire. Nous avions conquis, nous n'avions pas civilisé.

Il manquait certainement une motivation pour inciter la population et les entrepreneurs à se risquer dans les terres arides de l'Ouest en abandonnant le confort et l'opulence des grandes capitales de l'Est. Et quelle meilleure motivation que celle, toujours obsédante, du profit ? Un retentissant « Eurêka ! » annonça la découverte de l'or en Californie et fut la cause de « la Ruée vers l'Or » en 1849, ce qui valut d'ailleurs aux premiers prospecteurs le surnom de « Forty-niners²⁸ ». La rumeur s'est alors répandue comme une trainée de poudre et les rêves ont fleuri dans les esprits à l'imagination sensible.

Rêvant de l'Eldorado par centaines de milliers, des hommes s'élancèrent vers l'Ouest, venant d'Amérique, d'Europe et d'Asie, fermement convaincus de fouler un sol pavé de pépites. Ils ne trouvèrent que la solitude des longues nuits dans les camps miniers perchés dans les montagnes avec pour toute compagnie leur fidèle mule²⁹. Si l'on considère que le degré de motivation des individus était proportionnel à leur manque de lucidité sur la réalité qui les attendait, on juge mieux du fiasco que fut une entreprise basée sur une ambition aussi matérialiste et futile que la fortune.

Ainsi s'engagea la vraie conquête de l'Ouest, étroitement liée au phénomène bien connu de « Ruée vers l'Or ». Un peu partout à l'Ouest de notre vaste territoire, des débuts de villes se sont créés. A longueur de journée, des pionniers d'un nouveau genre, ayant tout abandonné sur un coup de tête, par intuition ou espoir fou, jouant à quitte ou double avec leur destinée, aveuglés par des chimères dorées, fouillaient, piochaient, remuaient le sol dans l'espoir de trouver la pépite miraculeuse. Quelques chanceux y parvinrent, attirant par leur exploit une marée opportuniste de nouveaux habitants qui transformaient à une vitesse fulgurante un campement de fortune en ville grandissante. A ces endroits, en revanche, où l'on s'évertuait en vain, où le miracle n'avait pas lieu, où l'impatience triomphait des rêves, on abandonnait tout.

Cette appropriation subite de territoires jusque là délaissés, totalement désertiques ou bien occupés par des tribus Indiennes ne fut pas sans heurts. Sans aucun respect, sans effort diplomatique ni aucune tolérance, des américains véreux mettant la richesse au-dessus de la dignité humaine ont littéralement volé ces terres et n'ont pas hésité à massacrer des populations indigènes pour y planter le drapeau de notre patrie qui en restera à jamais souillé et ignoblement tâché de sang.

Thunder Mesa ne fit qu'à moitié exception à cette alchimie funeste qui transmutait la sève écarlate du corps humain en l'éclat flamboyant de l'or ; elle connut néanmoins une genèse plus paisible. La cohabitation entre les natifs des lieux et la cavalerie puis les premiers explorateurs se fit non seulement dans les règles, mais mieux encore, fut source d'une belle

²⁷ Fait plus ou moins officiel. Les *Imagineers* évoquent des relations pacifiques avec les amérindiens dans *Disneyland Paris, de l'esquisse à la création*, mais sans s'y attarder. En tout cas, on s'attend bien à ce que dans un Parc Disney, c'est une idée de paix et de relation cordiale qui soit mise en valeur, malgré les dures réalités historiques.

²⁸ Reformulation du texte explicatif qu'on peut lire près de la scène consacrée au « prospecteur » dans l'attraction *Legends of the Wild West*. Texte d'origine reproduit en intégralité dans l'index des sources.

²⁹ Ce début de paragraphe de « Rêvant de l'Eldorado » jusqu'à « leur fidèle mule » est la suite de la reformulation du texte précédemment cité.

amitié entre les deux peuples. Les amérindiens de la tribu des *Shoshones*³⁰ ont pu profiter de la nouvelle prospérité des lieux tout en préservant leurs terres et leurs traditions. Après la découverte de la toute première pépite d'or sur les bords du *Thunder Lake*, en 1848, alors que d'impatients prospecteurs, endormis par l'absence de résultats directs, se réveillaient dans un trépidant sursaut sous l'impulsion de cette trouvaille, les autochtones (n'étant aucunement dupes des intentions cupides de ces nouveaux arrivants « trop polis pour être honnêtes »), n'avaient imposé qu'une seule condition à l'installation définitive des pionniers dans la vallée nouvellement baptisée *Thunder Mesa* : la montagne sacrée devait demeurer inviolée, sous peine de malédiction infligée par les Esprits³¹.

Cet avertissement laissa les pionniers incrédules voire moqueurs, mais il ne leur coûtait rien de respecter cette promesse, n'ayant aucunement l'intention de se lancer dans la quête de ce « vulgaire tas de rochers » de toute façon inaccessible de par sa position insulaire mais surtout sans intérêt lucratif apparent, seul argument vraiment valable pour des hommes qui mesuraient la beauté de toute chose à l'aune des profits qu'elle pouvait rapporter. Ainsi, c'est d'abord la Nature elle-même, secondée par les moyens encore bien limités de ces pionniers s'étant arrachés à l'omnipotence prétendue de la civilisation, qui veilla à ce que ce traité de paix sous forme de pacte fût honoré pendant une petite année.

Ces prospecteurs fraîchement débarqués dans les terres sauvages où s'épanouirait bientôt *Thunder Mesa* avaient à leur tête un homme déjà bien aisé à son arrivée en 1848 mais qui voyait dans le commerce de l'or une occasion de décupler sa fortune et ainsi de mettre définitivement à l'abri du besoin sa femme et sa fille alors âgée de huit ans³². Cet homme tristement célèbre, qui inspirait enthousiasme et convoitise hier mais n'inspire plus que malaise et frisson aujourd'hui, n'est autre qu'Henry Ravenswood (1795-1860)³³.

Dans le Colorado, la « Ruée vers l'Or » telle que nous la connaissons fut tardive ; elle ne débuta vraiment qu'en 1858 dans les mines de *Pikes Peaks*³⁴. Pourtant, très peu savent que, dix ans auparavant, alors que tout le monde se ruait sur la Californie, alors que le Colorado n'était pas encore le 38^e Etat de l'Union, ni même un Territoire à part entière mais une terre

³⁰ Tribu authentique historiquement et confirmée comme la tribu à laquelle appartiennent les tipis à l'entrée de *Frontierland*, comme indiqué dans *Disneyland Paris, de l'esquisse à la création* (p. 116) : « Les tepees ornés de peintures *Shoshones* installés devant le Fort rappellent que les Indiens vivaient parfois en paix avec les blancs, se livrant fréquemment au troc avec eux. » Les *Shoshones* sont une des nombreuses tribus indiennes peuplant l'Amérique avant l'arrivée des colons, correspondant chacune à des localisations et des traditions qui leurs sont propres. Les plus connues sont : les Iroquois (forêts de l'Est), les Cherokees (Sud Est), les Cheyennes (Grandes Plaines), les Comanches (Grandes Plaines), les Sioux (Grandes Plaines), les Navajos (Sud Ouest), les Apaches (Sud Ouest).

Concernant les *Shoshones* en particulier, ils auraient trois localités principales : Montana, Nord Est de l'Utah et Nord du Colorado. C'est donc un nouvel élément qui contredit légèrement la localité de *Thunder Mesa* dans le Colorado de l'Ouest, mais comme expliqué plus haut et dans la *Postface*, la vérité absolue est impossible, il n'y a que des compromis.

³¹ La fameuse malédiction qui forme le cœur de la « *storyline* » du *Land*. Nous y revenons plus en détail plus loin dans le texte.

³² Aucune information officielle sur les dates de naissance de Mélanie Ravenswood. J'invente ici un âge et donc une date de naissance pour les commodités du récit. Dans l'idée qu'elle a 8 ans en 1849, elle serait alors née en 1841. Une source sur Internet la faisait naître en 1843. Je n'ai pas tenu compte de cela ; d'abord parce que ce n'était pas officiel, et il n'y avait donc pas de raison d'en tenir compte plus qu'une autre date ; mais aussi parce que cela aurait donné 17 ans à Mélanie lors de son mariage. Trouvant cela un peu jeune (même si par rapport à l'époque, c'est possible), je lui ai plutôt donné 19 ans lors des faits. Choix tout à fait arbitraire, j'en conviens.

³³ Henry Ravenswood, lui, en revanche, bénéficie de dates officielles que l'on peut lire sur sa tombe au cimetière de *Boot Hill* près de *Phantom Manor*.

³⁴ Fait authentique. *Pikes Peaks* est le nom du site où fut découvert de l'or dans le Colorado, dix ans après les premiers « Eureka ! » en Californie. C'est cette nouvelle « Ruée vers l'Or » qui a entraîné la création officielle du « Territoire du Colorado » en 1861 et, plus tard, son intégration à l'Union en tant qu'Etat, en 1876.

vaste et sauvage, Henry Ravenswood avait parié sur ce petit coin reculé qui se résumait encore à des plaines à perte de vue, d'interminables entrelacs de rivières et à l'intimidant *Big Thunder Mountain*. Intimidant, mais pas pour cet entrepreneur ambitieux et intraitable qui, malgré les railleries et les blâmes de ses confrères, entreprit de s'y attaquer en priorité, convaincu que les quelques gisements d'or repérés sur les rives du *Thunder Lake* n'étaient qu'un vague résidu du vrai potentiel aurifère de la région. Confiant dans son intuition de pouvoir trouver dans le *Big Thunder* l'abondant filon d'or qui établirait durablement la prospérité de la ville et bien décidé à profiter de ce point stratégique généreusement offert par une nature particulièrement inspirée, Ravenswood prit tous les risques pour conquérir la montagne sacrée, endettant provisoirement sa communauté, balayant d'un revers de la main toute résistance, à commencer par les individus superstitieux et les graves avertissements des *Shoshones* soucieux de leur territoire.

L'on en sait assez peu de l'homme que fut vraiment Henry Ravenswood, en dehors de ce que laissent déduire ses actes et ses coups de force restés gravés dans les mémoires. Cette cupidité éclairée, ces initiatives audacieuses, ce goût du risque souvent payant, cette assurance dans les affaires, cette imagination de visionnaire doublée du plus grand pragmatisme, cette ambition insatiable au zénith de la lucidité la plus implacable font de cet homme l'un des caractères les plus ambigus et les plus désespérément attachants de ce siècle. Ses actes au service du progrès, du bien commun, des besoins terrestres mais aussi et surtout, au service de sa personne, en font inévitablement un être à la fois détestable et admirable, éternellement ballotté dans nos cœurs indécis entre mépris et sympathie.

Jamais, assurément, une âme aussi crapuleuse n'a pu recouvrer tant de charisme à nos yeux. Aura paradoxale que celle de cet homme qui aura comme personne réussi à faire le bonheur d'autrui et à satisfaire les besoins de toute une population réduite à son bon vouloir en s'étant pourtant employé si égoïstement à ne satisfaire que les siens. En effet, il est reconnu qu'Henry Ravenswood se montrait d'autant plus protecteur à l'égard de sa famille qu'il savait être des plus injustes avec tous les autres. Il servait voracement les intérêts des siens et ne jouait que pour gagner. Il respectait beaucoup l'avis de sa femme, Martha (1802-1860)³⁵, et lui faisait prendre part à ses affaires, ce qui ne les empêchait pas de se montrer parfaitement indifférents l'un à l'autre dans l'intimité et réduits à ne jamais s'adresser la parole autrement qu'en se disputant, et cela même lorsqu'ils étaient manifestement du même avis³⁶. Ravenswood se sentait davantage concerné par son devoir de père que par son devoir d'époux, mais que le lecteur n'aille pas déduire par-là que cet homme si dur en affaires se révélait un véritable « papa poule » quand il revenait chez lui, loin s'en faut. Autant qu'il l'avait toujours gâtée et surprotégée, il se montrait particulièrement strict avec sa fille unique, Mélanie (1841-?), encore bien jeune à l'époque³⁷.

A force de coups de pioches dont les martellements résonnaient dans toute la ville sans interruption jours et nuits, le *Big Thunder Mountain*, atteint dans ses plus inviolables tréfonds, finit par délivrer les richesses que recelait secrètement son flanc meurtri. De l'or en quantité phénoménale qui, du jour au lendemain, fit de la toute jeune et chétive *Thunder Mesa* une ville digne de ce nom. Henry Ravenswood avait gagné son pari et devint la plus grande fortune de la région. Comme un sacrement royal dont il s'offrait lui-même la couronne, il se

³⁵ Pareil que pour son mari ; Martha Ravenswood a des dates officiellement établies que l'on peut lire sur sa tombe à *Boot Hill*.

³⁶ Cette idée du couple toujours en train de se chamailler est une référence directe à ce que l'on peut lire sur la tombe des Ravenswood : « *Quarreled And Fought As Man And Wife, / Now Silent Together Beyond This Life* ».

³⁷ Tout ce portrait moral d'Henry Ravenswood est purement inventé par moi-même. Aucune source ne le nourrit ni ne le dément. C'est une interprétation du personnage inspirée par l'intuition et la vision que la légende nous en donne.

fit bâtir, tout au Sud de la ville, sur une colline en retrait faisant directement face au *Big Thunder*, un magnifique manoir inspiré de l'architecture victorienne, tel qu'on en trouve de nos jours dans la ville de San Francisco³⁸.

Le décalage esthétique certain entre la bâtisse familiale et l'apparence modeste des édifices en bois brut composant le reste de la ville n'avait rien d'extravagant pour Ravenswood ; il y voyait là une fierté, une façon permanente de se placer en position de recul et de supériorité vis-à-vis d'une ville certes prospère mais qui gardait malgré tout l'allure modeste et rustique de ses origines. Ravenswood se souciait encore moins d'avoir construit sur l'emplacement d'un ancien cimetière indien, en dépit des avertissements, des menaces et des supplications des *Shoshones*. Ce coup de force du prospecteur à l'encontre de la population indigène de *Thunder Mesa* avait compromis définitivement les relations entre les pionniers et ceux qui les avaient précédés et si aimablement accueillis sur leurs terres. La ville en fut sans doute affaiblie, mais il était trop tard pour stopper son irrésistible ascension³⁹.

Henry Ravenswood voyait son manoir comme un vibrant témoignage de sa réussite et un gage de postérité. Cet homme qui aurait voulu cumuler plusieurs vies pour avoir le temps d'accomplir tous ses ambitieux projets se lamentait souvent sur la brièveté de l'existence humaine. Devant bien se résigner, comme nous tous, à son humble état de mortel, il voyait son œuvre et son héritage comme une quête de l'immortalité, un moyen pour son nom de traverser les siècles avec éclat. Ainsi, quand bien même il cesserait d'exister, la pérennité de la *Big Thunder Mining Company* et la transmission du domaine familial de génération en génération lui permettraient, de façon très symbolique, de ne jamais mourir complètement. Cette simple idée devint pour lui un véritable leitmotiv, une sorte d'obsession, une philosophie personnelle dont il fit la devise de sa famille. Ainsi, comble de l'arrogance, de la provocation et de l'*hybris* la plus décomplexée, Ravenswood fit ériger, dans la cour du manoir face au grand portail d'entrée, une haute stèle ornée d'une plaque sur laquelle étaient solennellement gravés les mots suivants :

« RAVENSWOOD MANOR⁴⁰ – *NON OMNIS MORIAR*⁴¹. »

L'ironie tragique de cette devise empruntée à l'illustre poète et disciple d'Epicure, Horace, prend tout son funeste sens avec les terribles événements à venir. Preuve ultime et bien amère que l'*hybris* ne marche jamais loin du cortège de Melpomène ; elle en est même l'essence, depuis toujours, comme Aristote l'a depuis longtemps démontré⁴².

³⁸ Cette allusion à San Francisco s'inspire directement de l'ouvrage *Disneyland Paris, de l'esquisse à la création* ou les *Imagineers* déclarent : « [...] l'architecture s'inspirait du style que l'on pouvait contempler à San Francisco à l'époque et qui, en outre, ne passait pas vraiment inaperçu dans cette petite ville minière. » (p.89)

³⁹ Allusion à une des hypothèses les plus courantes au sujet de la malédiction de *Phantom Manor* ; selon certains, l'explication des phénomènes de la maison hantée se trouve dans le fait que le manoir a été bâti sur un ancien cimetière indien. Tout en ne privilégiant pas cette hypothèse, je lui rends hommage ici.

⁴⁰ Cette stèle et la plaque en question existent vraiment, à l'endroit indiqué. Néanmoins, la vraie plaque indique : « PHANTOM MANOR » et non pas « RAVENSWOOD MANOR ». Evidemment, il n'était pas possible dans la logique de l'histoire que Ravenswood nomme son domaine « Phantom Manor », j'ai donc modifié le nom.

⁴¹ En ce qui concerne la devise, « *Non Omnis Moriar* », elle se traduit littéralement par « Je ne mourrai pas complètement ». Il s'agit, à l'origine d'un vers issu des *Odes* (Livre III, Ode 30) du poète antique Horace (-65 ; -8), connu principalement du « grand public » pour le célèbre et très galvaudé « *Carpe Diem* » (Livre I, Ode 11). Le lien d'Horace avec la philosophie épicurienne est un sujet très malmené en raison des interprétations radicales et excessives du fameux « *Carpe Diem* ». Considérée comme un appel à l'hédonisme le plus décomplexé, cette formule est à situer dans une approche spécifique de l'hédonisme, l'épicurisme, la philosophie éponyme d'Epicure qui prônait un hédonisme raisonné et raisonnable, modéré, loin des excès et de la débauche que des pseudo-épicuriens ont voulu y voir pour justifier leur vie déréglée.

⁴² « *Hybris* » est un mot grec à l'origine qui renvoie aux notions de « démesure » et d'« orgueil ». Dans l'antiquité grecque, l'*hybris* est le crime moral suprême qui menace tout homme et elle est sévèrement punie par les dieux car considérée par ces derniers comme un défi des hommes à leur égard ou une tentative des hommes d'échapper à leur « *moira* », c'est-à-dire, leur « sort », leur « lot » de mortel.

Les années passèrent et la ville ne cessa de s'agrandir, de s'enrichir et d'accueillir de nouveaux habitants pour gonfler les rangs des mineurs qui luttèrent de leurs bras vigoureux contre la roche coriace du *Big Thunder*. La mine offrait un emploi à tous les hommes de la ville et les petits garçons étaient tous élevés dans l'attente de remplacer leurs pères usés par un travail pénible dans la chaleur et la poussière. A la pause du midi, les ouvriers aimaient se réunir dans une *cantina* qui faisait directement face au dépôt, le *Fuente Del Oro*. Ce restaurant convivial et bon marché était conçu dans une grande *casa* tenue alors par les femmes des quelques mexicains qui travaillaient à la mine. La nourriture y était riche et bourrative, idéale pour ces hommes qui venaient reprendre des forces. Les odeurs appétissantes de la *cantina* emplissaient l'air en même temps que les éclats de rire et la clameur des voix dans ce lieu festif et populaire⁴³.

A cette époque, la région de *Thunder Mesa* était tellement riche et prospère, que la population avait vu se multiplier avec inquiétude les attaques de pirates. Des brigands et autres contrebandiers, voguant sur des petits *keel boats*⁴⁴ comme on en trouvait déjà sur les eaux du Mississippi, s'en prenaient aux autres bateaux qui transportaient l'or et vivaient dans des campements de fortune le long des rives ou terrés dans des grottes comme la bien nommée *Smuggler's Cove*⁴⁵, aujourd'hui abandonnée. Préoccupé par la situation, Ravenswood avait laissé la capture de ces écumeurs de rivière sous la responsabilité du *sheriff* de l'époque ; il avait déjà bien assez à faire de son côté. Pour augmenter toujours plus ses profits, il réinvestissait ses bénéfices dans des machines innovantes dont il possédait parfois l'unique modèle. Il fit creuser de nouvelles galeries et mit en place, comme cela commençait à se faire un peu partout, un système de train qui accélérât le transit du précieux métal et le transport des ouvriers. (Nous épargnons ici au lecteur des digressions techniques sur le fonctionnement de la mine et nous le renvoyons à des ouvrages spécialisés).

Il y avait neuf Muses dans la mythologie grecque. Parmi elles, Melpomène était la Muse de la Tragédie. Ainsi, dans son célèbre *Art Poétique*, Aristote aborde le genre tragique non seulement par le biais de la notion de « catharsis » mais aussi d'« hybris », cette dernière expliquant l'attitude des personnages principaux. Les tragédies grecques mettent souvent en scène des héros coupables d'hybris qui vont se retrouver sévèrement punis, rattrapés par leur destin de simple être humain à la merci des dieux. Le plus connu de tous est Œdipe qui finira par se crever les yeux en apprenant qu'il a tué son père et épousé sa mère sans le savoir. Mais il y a aussi des exemples très notables dans la mythologie, tel Prométhée qui avait dérobé le feu aux dieux pour le donner aux hommes. Il fut envoyé aux Enfers et condamné à se faire éternellement dévorer le foie par un aigle. Le terme d'« hybris » est fort rare mais qualifie pourtant fort bien l'attitude toujours orgueilleuse et excessive des êtres humains. Ravenswood, qu'on a du mal à imaginer autrement que mégalomane, illustre bien ce trait.

⁴³ Paragraphe en référence au fameux *Fuente Del Oro*, restaurant type « *Fast Food* » à spécialités mexicaines juste en face du *Big Thunder Mountain*. Son architecture est celle d'une *casa de hacienda*, ces riches demeures typiques de l'Amérique du Sud ou du Mexique, avec un *patio* et des épais murs blancs. Ce lieu détonne un peu dans *Frontierland*. Il renvoie davantage aux Etats du Sud et à l'Amérique du Sud en général contrairement au reste du *Land* qui évoque l'Ouest. Ce n'était donc pas évident de l'intégrer et ce ne fut longtemps pas le cas, car il ne faut pas « forcer » les références. J'ai alors imaginé que ce lieu, du fait de sa position très stratégique, pouvait avoir été le point de rendez-vous des ouvriers de la mine le midi.

⁴⁴ Référence à une attraction fermée depuis plusieurs années, les *River Rogue Keel Boats*, deux petits bateaux (nommés *Racoon & Coyotte*) d'environ 50 pieds chacun qui voguaient sur le lac de *Frontierland* aux côtés du *Mark Twain* et du *Molly Brown*. Dans le dossier conçu par **Thierryledisneyen** (Membre du Forum *Disney Central Plaza*), on a une explication du terme « *Keel Boat* », p. 53 : « Le *keel boat* tient son nom de la quille (*keel*) lui permettant de faciliter son entrée dans l'eau. Les *keel boats* possédaient des passages sur les côtés pour que les marins puissent propulser l'embarcation à l'aide de bâtons. ». Ces bateaux sont inspirés du film produit par Disney en 1956 : *Davy Crockett et les pirates de la rivière* (*Davy Crockett and the river pirates*).

⁴⁵ Littéralement : « La crique du contrebandier ». On la voit très bien depuis le pont du *Molly Brown* ou du *Mark Twain*, juste à côté de la cabane du vieux Joe.

Déjà un monument par sa forme et sa démesure, le *Big Thunder Mountain* devint une véritable attraction. On se précipitait, parfois de villes lointaines, pour aller le visiter et voir ses mineurs à l'œuvre. Cette conversion du site en lieu touristique était une occasion de plus de dynamiser la région et de faire du profit ; ainsi, Ravenswood ne s'y opposa pas et mit en place quelques visites pour des invités de marque, des investisseurs et quelques privilégiés. Mais cette exploitation détournée ne dura pas longtemps ; les risques dans les galeries souterraines étaient certains et la *Big Thunder Mining Company* craignait trop un accident pouvant compromettre toute l'entreprise. Ce fut là la raison officielle de fermeture du site au public ; raison plus que valable mais offrant un prétexte commode pour cacher les vrais motifs d'une telle décision : Ravenswood avait déjà vu nombre de ses idées appropriées par des mines rivales et se mit à redouter hors de toute mesure l'espionnage industriel ; de plus, il avait eu vent, dernièrement, de vols ou tentatives de vol d'or dans les galeries de la mine par des visiteurs cupides⁴⁶.

Une telle mesure ne découragea pas les plus audacieux qui marchandèrent avec certains mineurs et n'hésitaient pas à les corrompre pour obtenir une visite clandestine dans la caverne aux trésors de *Thunder Mesa*. Plus tard, une nouvelle habitante, ambitieuse et exubérante, n'eut pas à toucher à ses économies pour gagner une place dans un des chariots de la mine. Diamond Lil, une femme ravissante et coquette, qui apportait à cette région sauvage tout le charme et la frivolité des grandes villes, usa de ses charmes sans pareils auprès d'un mineur vulnérable pour s'offrir une promenade dans les entrailles dorées du colosse de roc. La légende veut qu'en trébuchant sur une cavité, elle heurta une paroi et fit tomber une grosse pépite d'or. La jeune femme en repartit quitte pour une épaule fracturée, mais plus riche de plusieurs milliers de dollars⁴⁷.

Ceci ne suffit pas à expliquer comment Mrs Lil parvint à garder ce butin accidentel qui, malgré tout, restait la propriété de la *Big Thunder Mining Company*. Il est communément admis qu'elle l'aurait gagné définitivement grâce à une main chanceuse au poker, une main très chanceuse, lors d'une partie acharnée devenue légendaire⁴⁸. D'autres disent qu'elle a obtenu le droit d'emporter sa pépite en livrant ses propres galeries intimes à l'appétit de Ravenswood, mais cette version ressemble trop à un vulgaire commérage colporté par les ennemis d'un homme au sommet de sa réussite qu'on cherchait à compromettre dans le seul domaine où l'on peut lui reconnaître une honnêteté parfaite : son mariage.

(Aujourd'hui encore, pourtant, des habitants jurent de source sûre que le grand homme d'affaire aurait, sans trop se donner la peine de le cacher, eu pour maîtresse une de ses fidèles servantes, Anna Jones. La fascination que Ravenswood exerçait sur son personnel était telle que, semble-t-il, rien n'était trop bon pour rendre le maître heureux, et plus encore⁴⁹.)

⁴⁶ Paragraphe inventé de toutes pièces. J'ai imaginé ce principe de visites organisées pour faire un clin d'œil à ce qu'est le *Big Thunder* pour les *Guests* du Parc : une attraction avant tout.

⁴⁷ La légende de Diamond Lil est expliquée officiellement par les *Imagineers* dans *Disneyland Paris, de l'esquisse à la création*, p.110-111 : « Un jour, ayant envoûté l'un des mineurs, Diamond Lil fit en sorte d'être guidée dans la mine de *Big Thunder Mountain*. Lors de cette visite, elle heurta un rocher qui se révéla être une énorme pépite. Cette pépite se trouve aujourd'hui dans le restaurant ! A partir de ce moment, sa fortune ne fit que croître. » Les *Imagineers* n'en disent pas plus !

⁴⁸ L'expression « Une main chanceuse au poker, une main très chanceuse » est une référence à une réplique de Jack Dawson dans le film *Titanic* de James Cameron (1997), lorsqu'au dîner parmi les premières classes, il explique comment il a gagné son voyage à bord du paquebot : « J'ai gagné ma place à bord du *Titanic* grâce à une main chanceuse au poker, une main très chanceuse. » Au demeurant, cette histoire de partie de poker est une des hypothèses avancées par certains sites spécialisés au sujet de la fortune de Diamond Lil.

⁴⁹ Allusion à ce que l'on peut lire à *Boot Hill* sur les tombes respectives d'Anna et Jasper Jones, les domestiques des Ravenswood. Sur la tombe de Jasper : « Kept the master happy » (traduisible par « a rendu le maître heureux ») ; sur la tombe d'Anna : « Kept the master happier » (« a rendu le maître plus heureux encore »). Ces épitaphes humoristiques des *Imagineers* ont répandu l'idée qu'Anna était la maîtresse de Ravenswood.

Toujours est-il que, forte de sa nouvelle richesse, Mrs Lil quitta *Thunder Mesa* pour voyager durant quelques mois. Pendant son séjour à Paris, de passage au *Moulin Rouge*, elle fit la connaissance d'un danseur nommé Pierre Paradis. De cette rencontre naquit l'idée de fonder un établissement avec revue musicale et danseuses de cancan. Les deux associés (et amants) parvinrent à réunir une troupe de danseuses et revinrent ensemble à *Thunder Mesa*⁵⁰. Ainsi, au printemps 1858⁵¹, Mrs Lil, désormais surnommée « Lilly les Diams », racheta le vieux saloon délabré de la ville pour en faire un grand cabaret et le rebaptisa *Lucky Nugget Saloon* (« Salon de la pépite chanceuse ») en référence à l'énorme pépite d'or qu'elle exposait avec fierté à l'entrée de la pièce principale⁵². Elle n'avait eu à extraire qu'une partie de cette fameuse pépite pour bâtir sa fortune et elle refusa toujours d'en divulguer l'origine, préférant laisser courir les bruits et les ragots à son sujet, restant fidèle à la mission dont elle s'était elle-même investie dans cette ville où elle venait de débarquer : divertir les habitants et délasser ces braves ouvriers qui tuaient leur santé chaque jour dans la mine.

La ville de *Thunder Mesa*, plus que toute autre, regorge de ce genre d'anecdotes. Nous ne nous faisons pas un devoir, dans l'étude qui est la notre, de toutes les rapporter. Nos priorités étant ailleurs, nous encourageons le lecteur autodidacte à se documenter s'il est intéressé par ces histoires qui, à défaut d'être instructives, ont le grand mérite d'être drôles et parfois même cocasses. C'est à des légendes plus graves que nous allons maintenant nous intéresser.

Pendant onze ans la ville s'épanouit dans un insolent apogée qui semblait ne jamais devoir finir ; et que pouvait redouter la puissante *Thunder Mesa* qui puisse lui ravir la fortune qu'abritait le *Big Thunder Mountain*, sinon peut-être que la nature qui la comblait de tous ses bienfaits décide, du jour au lendemain, de reprendre ce qu'elle avait si généreusement offert... ?

« La mythologie indienne évoque un dieu de la foudre, l'Oiseau du Tonnerre, qui veillerait sur les richesses de la montagne et les protégerait jalousement envers et contre tout. Si quelqu'un essaie de s'emparer du trésor de la montagne, l'Oiseau bat alors des ailes, déclenche la foudre et fait trembler la terre... ».

C'est dans un livre très sérieux et fort bien fait sur la population indigène de la région de *Thunder Mesa* que j'ai lu ces mots qui nous fournissent, au passage, l'explication du nom donné au *Big Thunder* et à la ville qui l'exploitait⁵³. Je laisse le lecteur juger librement du crédit qu'il faut y porter. Serait-ce cette malédiction qui aurait précipité les événements de 1860 jusqu'à leur issue fatale ? Pourquoi le courroux de l'Oiseau aurait-il attendu onze ans de pillage éhonté au sein de sa précieuse montagne pour se déchaîner sur la ville ? Le terrain où

⁵⁰ Ce paragraphe concernant le voyage de Mrs Lil à Paris et sa rencontre avec Pierre Paradis trouve sa source dans un post de **Mouetto**, co-administrateur du Forum *Disney Central Plaza*, sur la toute première page du *topic* consacré au *Lucky Nugget Saloon*. Je reproduis l'adresse précise de la page dans la webographie. Je n'ai trouvé des traces de cette version nulle part ailleurs ; néanmoins, elle semble particulièrement crédible, cohérente et **Mouetto** est un membre fiable qui connaît très bien le parc. J'ai donc choisi de suivre ses explications. D'après **Dash**, modérateur du Forum et Cast Member, non moins fiable et connaisseur, le spectacle nommé « Lilly's Folies » qui était représenté en 1992 au *Lucky Nugget Saloon* donnait de nombreux éléments sur la *storyline* de Diamond Lil et son amant, Pierre Paradis. Malheureusement, ce spectacle n'existe plus.

⁵¹ La date officielle est bien 1858, comme écrit sur la façade du bâtiment, mais le printemps est une précision inventée par moi-même.

⁵² Ce qui est vraiment le cas aujourd'hui dans le Parc ; c'est confirmé par les *Imagineers* dans *Disneyland Paris, de l'esquisse à la création*. Si, dans la *storyline*, le nom du saloon renvoie à la « pépite chanceuse » de Diamond Lil, ce nom était une référence pour les *Imagineers* au saloon du film de Disney *The Adventures of Bullwhip Griffin* (Expliqué p.111, dans *Disneyland Paris, de l'esquisse à la création*).

⁵³ En fait, cette légende est clairement expliquée dans le livre *Disneyland Paris, de l'esquisse à la création* (p.80). Je me suis contenté de la reformuler à ma façon.

je m'engage, celui d'une légende qui dépasse l'imagination, est bien réfractaire à la logique et à tout autre atout de la raison que l'on s'assure lorsqu'on écrit un texte scientifique. Je crains pourtant qu'il ne me faille céder devant l'extravagance de certains témoignages que j'ai recueillis et renoncer à mes préjugés les plus tenaces pour me permettre de restituer ce que j'ai entendu des faits de 1860 et des années suivantes. Le lecteur m'en excusera, je l'espère.

Ce que je m'apprête à raconter n'est pas le fruit de recherches studieuses et scrupuleuses menées dans une prestigieuse bibliothèque de quelque université de la région. Ces recherches ont bien eu lieu, mais à aucun moment je n'ai pu tenir entre mes mains ou même dénicher une source écrite concernant les faits de *Thunder Mesa*. Aux yeux de l'Histoire, de la documentation, des archives d'Etat, cette ville est morte en 1860. Aucune allusion au devenir de la ville ou à sa brillante reconversion dans l'élevage de bétail. Les seules informations dont je dispose, je les tiens des habitants directement.

[J'anticipe ici les objections que peut faire naître un tel aveu. Il est évident qu'une source orale, qui plus est multiple, elle-même héritée de sources orales antérieures, ne peut donner lieu à un savoir fiable, cohérent et objectif. Je plaide non coupable et oppose deux arguments auxquels, j'espère, mon lecteur (qui m'a jusqu'ici si aimablement prêté son attention), saura être sensible. *Primo*, depuis longtemps, les intellectuels et les chercheurs les plus illustres ont compris qu'un discours, qu'une somme de savoir transmise d'homme à homme, qu'un ouvrage, aussi sérieux et scientifiques soient-ils, sont dépendants de critères qui orientent, *nolens volens*⁵⁴, idéologiquement leur contenu. L'objectivité telle qu'on aime se la peindre n'existe donc pas et ne peut exister. *Secundo*, l'absence totale de toute autre source me force à me rattraper à ce que je peux ou à me taire, et j'estime que passer sous silence, une fois de plus, l'histoire de *Thunder Mesa*, comme le font la presse, les historiens ou les géographes depuis des années, serait une terrible injustice et d'une grande lâcheté intellectuelle de ma part. Ceci étant dit, et si mon aimable lecteur s'est laissé convaincre par ces arguments, je puis reprendre le fil de mon discours.]

Le récit que je m'apprête à faire, donc, est le fruit d'une longue et minutieuse enquête entièrement menée sur le terrain, à l'oral. Durant des semaines, je me suis entretenu avec presque tous les habitants de *Thunder Mesa* qui ont accepté de me recevoir et de me parler. De porte en porte, c'était à chaque fois une nouvelle histoire, ou presque. Si tout le monde s'entend sur les premiers faits (et pour cause, ils sont historiques, répertoriés dans les annales, écrits noir sur blanc et bien connus pour avoir mis fin au règne de la ville), l'histoire s'obscurcit énormément pour les autres éléments. Il faut avoir en tête que vingt-cinq années séparent les faits de leur témoignage. Entre temps, les gens ont vieilli ou sont morts. Enfin, pour corser toute cette affaire, les faits de 1860 sont tabous à *Thunder Mesa* et il faut beaucoup de temps pour gagner la confiance des habitants et établir le dialogue avec eux sur ce sujet délicat. La ville que le monde a oubliée s'efforce de s'oublier elle-même. Un suicide par la mémoire que la teneur des événements refoulés rend presque compréhensible. A *Thunder Mesa* plus qu'ailleurs, la leçon est toujours la même : la vie doit continuer, quel que soit le tribut à payer à l'oubli. Ce que vous allez lire n'est donc pas une compilation de souvenirs volés, mais sans doute, je l'admets, des souvenirs arrachés, douloureusement et encore tremblants de la voix qui les a confiés. Je ne citerai pas le nom de mes sources ; toutes ont souhaité garder l'anonymat. En revanche, afin de ne pas rendre mon récit arbitraire, quitte à le rendre plus confus, je vais tenir compte de toutes les différentes versions que j'ai pu entendre pour chaque fait. Maintenant, mettons fin à ce fatigant préambule et commençons.

⁵⁴ Expression latine signifiant « Bon gré, mal gré ».

L'année 1860 s'ouvrit sur un hiver extrêmement froid. Prodige rare, la neige tomba à gros flocons sur ces contrées où elle ne vient jamais. Loin de paralyser l'activité de la ville, cet hiver blanc exalta *Thunder Mesa* et laissa une forte impression sur l'imagination des habitants. Il suffit de les écouter encore parler de cet hiver comme d'un poème de Mr Whitman⁵⁵ ou de Mlle Dickinson⁵⁶. Imaginez la métamorphose stupéfiante d'un décor figé dans un éternel été, chaud, aride, baignant toujours dans les mêmes tons orangés et qui, soudain, s'habille d'un immense manteau blanc. Faites violence à votre esprit pour vous figurer la beauté saisissante de ce lac durci par la glace dans lequel se reflète le bleu limpide et glacial d'un ciel hivernal, le feuillage des conifères recouvert d'une couche de poudreuse et orné de petits stalactites comme autant de larmes immortalisées en pleine chute. Au milieu de ce paysage inédit et enchanteur, le *Big Thunder Mountain*, toujours droit, digne, altier, imperturbable dans sa position dominante malgré des pans entiers de sa roche sur lesquels se sont déposées de grandes étoffes immaculées, spécialement cousues sur mesure par les cieux afin de sublimer l'éclat ocre des pierres qui le composent⁵⁷.

Loin d'un signe de dégénérescence ou de mauvais augure, cet hiver semblait la promesse d'une année heureuse et productive. Et en effet, tout allait pour le mieux à *Thunder Mesa*. Les affaires marchaient à merveille, l'or ne cessait de surgir sous les pioches des mineurs et surtout, la fille des Ravenswood, Mélanie, venait de se fiancer. Ce n'était plus la même personne. Les habitants ne la voyaient presque jamais en ville, et encore moins sans son père. D'une nature effacée, entretenue dans sa timidité par une famille qui la surprotégeait, Mélanie passait le plus clair de son temps dans le manoir. On pouvait l'apercevoir chaque jour se promener dans les jardins de la riche demeure, aller et venir tel un oiseau en cage entre les murets et les palissades qui encerclaient le terrain, rêvasser au bord des fontaines, s'isoler pour lire dans le petit kiosque ou cueillir des fleurs dans les allées.

Petite fille de huit ans lors de son arrivée dans la région avec ses parents, elle était devenue, à dix-neuf ans, la ravissante demoiselle que ses jolis traits d'enfant avaient laissé présager. Diamond Lil, qui avait pris de l'âge et n'avait plus assez de maquillage pour camoufler les traces de ses excès, était définitivement détrônée par celle qu'on considérait comme la princesse de *Thunder Mesa*. Elle n'avait pas eu à sacrifier, comme la tenancière du *Lucky Nugget*, l'élégance, la douceur et la vertu pour sa beauté. Svelte, gracieuse, d'une pâleur délicate, coiffée d'une longue chevelure auburn, les yeux très expressifs ; comble de ces atouts dignes du plus beau roman, la fille Ravenswood portait la touche finale à sa joliesse par sa modestie et l'ignorance touchante dans laquelle elle était de ses propres charmes⁵⁸. On ne s'étonnera donc pas que cette princesse de cœur ait trouvé un jeune homme tout disposé à lui offrir le sien.

⁵⁵ Il s'agit du poète américain Walt Whitman (1819-1892), dont le recueil *Leaves of Grass* est déjà un monument littéraire au XIX^e siècle. Juste pour le plaisir des fans dont je suis : Whitman est un poète très souvent cité par Mr Keating (Robin Williams) dans le film de Peter Weir *Le Cercle des Poètes Disparus* (1989). D'ailleurs, la fameuse expression « Oh capitaine, mon capitaine » popularisée par le film est de Walt Whitman à la base.

⁵⁶ Il s'agit de la poétesse américaine Emily Dickinson (1830-1886), moins connue que Whitman, ou en tout cas, plus tardivement car de façon posthume. Comme nous sommes en 1885, la poétesse est encore en vie et peu de ses poèmes ont été édités. On peut supposer que John Armitage, en tant qu'universitaire cultivé, a pu entendre parler de Dickinson ou même lire les quelques poèmes édités de son vivant.

⁵⁷ Cette description de *Thunder Mesa* en hiver s'inspire d'une de mes visites au parc, en Décembre 2010 et se veut un hommage à un décor que j'ai trouvé sublimé par la neige qui s'y était déposée.

⁵⁸ Portrait moral et physique de Mélanie complètement fantasmé ; déjà, on ignore tout de son caractère ; quant à son physique, un *Imagineer* déclare dans le livre *Disneyland Paris, de l'esquisse à la création* que Mélanie est « splendide » (p.92). Le visiteur peut se faire son avis avec les différents portraits ou représentations d'elles qu'on retrouve tout au long de l'attraction...

Le jeune homme en question, dont le nom s'est perdu avec le temps⁵⁹, était un modeste mineur employé par la *Big Thunder Mining Company*, comme presque tous les autres garçons de son âge. On ignore tout des circonstances dans lesquelles une demoiselle comme Mélanie, maintenue avec tant de fermeté au manoir par son père (« presque séquestrée », a déclaré une source), a pu rencontrer son prétendant et nouer des liens avec lui. Les habitants n'ont rien vu venir de tout cela. Un jour, Henry Ravenswood a seulement annoncé, lors d'un discours d'inauguration, que sa fille était fiancée et se marierait dans les quarante jours à venir. La population fit une distraction de cette nouvelle et bien des rumeurs circulèrent. Nous ne retiendrons que celles qui sont indispensables à la cohérence de notre récit.

Bien vite, il fut considéré comme un fait établi que Ravenswood approuvait ce mariage la mort dans l'âme. Plusieurs raisons étaient évoquées pour justifier ce manque d'enthousiasme qu'apparemment le prospère entrepreneur cachait à peine ; il y avait bien sûr les modestes origines du fiancé, qui allaient à l'encontre de tous les principes aristocratiques du père de Mélanie. Il y avait ensuite la possessivité presque malade de Ravenswood vis-à-vis de sa famille, et tout particulièrement vis-à-vis de sa fille qu'il surveillait énormément et maintenait le plus possible au manoir familial. Enfin, il aurait été très vite question entre les amants de quitter *Thunder Mesa* et d'aller s'installer loin du Colorado, à l'Est du pays, voire même en Angleterre⁶⁰. Ce dernier point aurait été un grand objet de colère de Ravenswood et même la cause d'une terrible dispute qui opposa les parents à leur fille. C'est une époque où, lorsqu'elle bravait la neige, le froid et, pire encore, les remontrances de son père, pour sortir se promener en ville (parfois au bras de son fiancé, tous deux escortés par un chaperon), Mélanie semblait d'une tristesse effroyable aux habitants. Nul nouveau venu n'aurait pu alors deviner que cette jeune fille si mélancolique, si pâle, si tourmentée était au seuil d'un si grand bonheur, car c'en était un ; les deux amants s'aimaient vraiment passionnément.

Plusieurs fois, on crut le mariage au bord de l'annulation. Les tensions familiales étaient flagrantes et il n'était pas rare que les ouvriers en fissent les frais, subissant les frustrations de leur patron en de cruels rappels à l'ordre parfois assortis de menaces. Accablés et las, les mineurs en étaient venus à souhaiter que la noce avortât, tant que cela pouvait apaiser le maître et le rendre plus clément. Certains s'étonnaient que malgré tout, Ravenswood ne s'opposât pas une fois pour toutes au mariage et persistât à marier sa fille à un jeune homme que, manifestement, il haïssait. Plusieurs suppositions venaient apporter à cette situation une cohérence qu'aucun élément officiel ne lui a jamais donnée ; on imagina d'abord que Mélanie était enceinte et que, pour éviter tout déshonneur, le mariage s'imposait. Enfin et plus probablement, il fut suggéré que l'union des deux amants avait été rudement négociée contre leur promesse de ne jamais quitter *Thunder Mesa* ni le manoir⁶¹.

C'est un beau jour du mois de février⁶², alors que la ville n'avait toujours pas renoncé à sa belle parure blanche d'hiver, que le destin de *Thunder Mesa* bascula pour toujours. Le mariage de Mélanie était imminent. Tout était organisé et fin prêt. La cérémonie était prévue pour le lendemain et déjà les fiacres défilaient à un rythme effréné au pied du manoir enneigé, déposant devant l'imposant portail d'entrée les membres de la famille venus d'autres villes et les amis de longue date s'étant déplacés exprès pour l'occasion ; pendant ce temps, les

⁵⁹ Après hésitation, je respecte ici le fait, étrange, que le nom du fiancé n'ait jamais été divulgué.

⁶⁰ En fait, officiellement, on ne sait pas où son fiancé voulait emmener Mélanie, mais le fait qu'il ait voulu partir avec elle loin de *Thunder Mesa* est confirmé par les *Imagineers* dans le livre *Disneyland Paris, de l'esquisse à la création* : « Son fiancé ayant prévu de l'emmener dans une ville autre que Thunder Mesa [...] » (p.92)

⁶¹ Paragraphe sans aucune source officielle où il s'agit surtout d'apporter une cohérence à un mariage que Ravenswood aurait tout à fait le droit d'annuler. Il faut donc expliquer pourquoi il l'aurait maintenu malgré tout pour que l'histoire tienne debout.

⁶² Date totalement fictive et sans aucun fondement documentaire.

organiseurs s'affairaient dans toutes les pièces de la riche demeure pour régler les derniers détails. L'ambiance festive et la gaieté qui régnaient dans les lieux et déteignaient sur l'humeur de la population ne suffirent pas à dissiper les rancœurs et à tempérer la colère de Ravenswood. Tout porte à croire que ce jour-là comme en de nombreux autres auparavant, une nouvelle dispute éclata entre le père et sa fille.

Soit parce qu'ils avaient voulu guérir l'humeur de leur patron en lui témoignant leur zèle, soit par un simple coup du sort, les mineurs firent ce jour-là une incroyable découverte au cœur d'une zone encore inexplorée de la mine. Ravenswood fut aussitôt prévenu par un des inspecteurs du chantier. Alors, contre tout ce qu'exigeaient les convenances et les usages, Henry et Martha Ravenswood quittèrent le manoir, délaissant leurs invités et leur fille pour se rendre d'urgence au *Big Thunder Mountain*. Quelques minutes plus tard, ils constataient par eux-mêmes la fameuse découverte.

Jamais on ne saura ce qu'ils virent ce jour-là ni même si c'était à la hauteur de l'impolitesse dont ils avaient fait preuve. Ce que l'on sait, c'est que le ciel, encore clément quelques secondes auparavant, fut soudain déchiré par un terrible coup de tonnerre, le *Big Thunder* se mit à trembler violemment et la ville toute entière fut ébranlée par un séisme fulgurant. Des pans de montagnes se détachèrent sous la violence du choc et entraînent plusieurs avalanches, tuant instantanément tous ceux qui se trouvaient dans la mine ou aux alentours. Le bruit était infernal et bientôt, un nuage de poussière couvrit les rues, si épais que les habitants furent aveugles pendant plusieurs minutes et pouvaient à peine respirer. Longtemps encore le sol trembla. Dans la confusion, certains ont juré avoir entendu distinctement un cri perçant et sinistre remplir l'air et dissiper par sa seule puissance le nuage jaunâtre qui s'était répandu partout⁶³.

Il fallut plusieurs heures à la ville pour réaliser ce qui venait de la surprendre au beau milieu d'une journée des plus banales (à l'exception du mariage qui se préparait à quelques mètres d'eux). Un épais résidu de poussière, des tonnes de gravas, de larges fissures éventrant la terre, plusieurs bâtiments dévastés ou réduits en miettes, des blessés par centaines et surtout, des morts. Alors que la population comprenait peu à peu ce qui venait de se passer et faisait le bilan des dégâts, le manoir Ravenswood, imperturbable, se tenait toujours droit sur sa colline. Miraculeusement, aucun occupant de la demeure n'était gravement blessé. L'extérieur comme l'intérieur de l'édifice étaient intacts, peut-être protégés par la position surélevée de la construction⁶⁴.

Une mission de sauvetage fut organisée pour rechercher et ramener à terre des survivants du *Big Thunder* éventuellement piégés dans les décombres, mais on n'y trouva que des cadavres. Trois cents ouvriers tués dans la montagne maudite, ainsi que le couple Ravenswood. La mine était dévastée, son trésor englouti à jamais, le train inutilisable et la *Big Thunder Mining Company* orpheline. La montagne avait subi de lourds dégâts. Sa physionomie avait changé ; le sommet s'était démembré pour ne laisser qu'un pic acéré, celui qu'on peut encore contempler aujourd'hui et qui fait toute la singularité du monument⁶⁵.

⁶³ Allusion à un éventuel cri d'oiseau qui pourrait être celui de l'Oiseau Tonnerre, mais cette précision est une pure invention de ma part.

⁶⁴ Pas facile, en effet, d'expliquer comment la ville a pu subir tant de dégâts alors que le manoir demeure intact. Les *Imagineers* ne fournissant aucune explication là-dessus, je m'en charge moi-même de façon un peu hasardeuse.

⁶⁵ J'invente ici une façon d'expliquer l'allure acérée du *Big Thunder*, mais cela n'a rien de fondé. La raison la plus simple d'expliquer la physionomie du monument, c'est qu'il a toujours été comme ça.

Plus de huit cents personnes avaient fait le déplacement de tout le pays, et parfois même d'Europe, pour assister au mariage⁶⁶. Après délibérations, la cérémonie fut maintenue. Il fut décidé qu'elle aurait lieu comme prévu le lendemain, après les funérailles des Ravenswood⁶⁷. Le croque-mort de la ville, J. Nutterville⁶⁸, offrit ses services gratuitement. Le cortège avec les deux cercueils fut suivi par tous les habitants. Henry et Martha reçurent un enterrement digne de leur rang et de l'admiration qu'ils inspiraient. Tout *Thunder Mesa* était en deuil de ses fondateurs et protecteurs. Les dépouilles mortelles du couple furent déposées dans le magnifique caveau du cimetière familial, relié au jardin du manoir, sur une petite butte surplombant le *Thunder Lake* et face à celui qui avait fait toute la fortune de la famille mais aussi leur récent malheur : le *Big Thunder Mountain*. Quelques semaines plus tard, un monument dédié aux trois cents ouvriers tués dans la montagne fut érigé⁶⁹.

A quelques heures de revêtir sa grande robe blanche, Mélanie portait donc une robe noire de deuil. Elle était triste, abasourdie, mais elle ne pleurait pas. Si un être n'avait pas pris tant de place dans son cœur ces derniers mois, nul doute qu'elle n'aurait pas supporté si bien une perte aussi considérable que celle de ses parents. Après une journée de deuil public, la reconstruction de la ville s'engagea tandis que dans le manoir l'heure des noces était enfin arrivée.

C'est ici que l'Histoire s'efface derrière la légende ; car dès l'instant où l'on vit les domestiques de la maison Ravenswood fermer solennellement les deux volets de la porte d'entrée sur les convives, plus jamais on ne les revit. Mélanie, son fiancé, les domestiques, les organisateurs, le prêtre, les invités, plus aucune de ces personnes ne ressortit jamais du manoir⁷⁰.

D'abord on ne s'inquiéta pas. Puis, quelques jours après la date supposée du mariage, on soupçonna un départ secret de la noce dans la nuit pour une mystérieuse destination, mais cette hypothèse fut abandonnée lorsqu'après des semaines sans le moindre signe de vie, personne ne revenait au manoir. Mélanie aurait-elle abandonné son bien familial, la maison de ses parents où elle avait grandi, sans prendre la peine de la vendre ou de donner une

⁶⁶ Huit cents, c'est un nombre extravagant, j'en conviens, même pour un grand manoir comme celui des Ravenswood. Cependant, cette donnée est nécessaire à la suite de l'histoire, en particulier pour les « 999 fantômes ». Il faut imaginer plus d'une centaine d'invités en plus venant parmi les habitants de *Thunder Mesa*.

⁶⁷ Cette idée que le mariage est maintenu malgré le deuil peut choquer. Elle est expliquée par de nombreux sites spécialisés par le fait qu'à l'époque, les gens se déplaçaient de très loin pour ce genre de fêtes et dans des conditions souvent difficiles (pas de voiture motorisées, pas d'avion) ; du coup, malgré les pires rebondissements, il était rare d'annuler une cérémonie et de renvoyer tout le monde chez soi.

⁶⁸ Nom attesté par les *Imagineers* et le parc lui-même, puisque l'on peut voir l'enseigne du croque-mort à proximité du manoir.

⁶⁹ Cela pourrait être ce petit mémorial qu'on peut voir à *Boot Hill* et sur lequel est inscrit : « These miners were told / about digging too fast / They lost all their gold / In a dynamite blast. »

⁷⁰ Il s'agit ici d'un premier choix majeur parmi les multiples versions en vogue sur la légende. Une version opte pour le fait que tous les invités sont sortis, laissant la mariée seule avec les domestiques. Cette version est intéressante, mais elle fait des « 999 fantômes » des esprits invoqués par le *Phantom* et/ou Léota et de « simples » revenants surgis de l'Enfer qui n'ont rien à voir avec Mélanie ou son mariage. De façon totalement arbitraire et subjective, j'ai préféré la version où personne ne ressort plus jamais du manoir, où les invités sont séquestrés par le *Phantom* et transformés en spectres.

A noter qu'aucune de ces deux versions n'est vraiment plus mise en valeur que l'autre de façon officielle ; les *Imagineers* entretiennent volontairement le mystère (« Ce qui se passa ensuite, personne ne le sait très bien. Je vous laisse imaginer. » déclare Jeff Burke, un des créateurs de l'attraction dans *Disneyland Paris, de l'esquisse à la création*, p.92). Il n'y a donc pas de bonne ou de mauvaise hypothèse, il y a seulement celle qu'on l'on choisit par pure préférence. Voici la mienne, donc.

Sur ce point très épineux des différentes versions de la légende, voir mon développement à ce sujet dans la *Postface* du texte, « **controverse d'une légende insaisissable** ».

explication à la population sur laquelle sa famille avait veillé pendant une décennie ? Etrangement, plutôt que d'imaginer une quelconque trahison de la fille des Ravenswood, les habitants, tous disposés à croire en bien des choses dépassant le sens commun, en vinrent à penser que depuis toutes ces semaines, les mariés et tous leurs invités étaient toujours là, à quelques mètres, en huis clos dans le manoir, enfermés à l'intérieur pour une raison inconnue.

Au bout de quelques semaines sans aucun signe de vie extérieur, des membres du conseil de la ville se rendirent au manoir pour inspecter les lieux et tenter d'établir un contact avec d'éventuels occupants. Alors que toute la ville attendait fébrilement leur retour dans la hâte d'avoir des réponses à leurs questions et leurs inquiétudes, seulement deux des trois émissaires revinrent chez eux. Aucun propos cohérent ne put être obtenu de leur part ; ils étaient tombés littéralement fous de peur, comme éternellement glacés d'effroi. Quant au troisième individu, plus jamais il ne réapparut⁷¹. Cet incident, s'ajoutant à la catastrophe du tremblement de terre et à la préoccupante disparition de plus de neuf cents convives acheva de terroriser la ville. Longtemps il fut question d'une nouvelle intervention, il fut suggéré de faire appel à l'armée ou à une quelconque autorité scientifique ou religieuse, mais une peur viscérale et pétrifiante s'était emparée à jamais de cette population superstitieuse. La ville était devenue morose et, pour échapper à ses propres angoisses, ne songeait qu'à aller de l'avant et reconstruire, quitte à ignorer totalement le manoir⁷².

C'est ce qui arriva. Depuis ce jour, ce dernier est à l'abandon. La peinture qui recouvrait les murs s'est totalement effacée, le jardin n'est plus qu'une végétation désordonnée et moribonde, des volets sont tombés, les façades ont été érodées par les intempéries et le manque d'entretien, au point que certaines planches s'effondrent. En presque trente ans, aucun signe de vie des invités du mariage maudit. Durant toutes ces années, quelques habitants auraient juré avoir entendu des cris, des éclats de rire sinistres ou encore le chant mélancolique d'une voix féminine provenant de l'intérieur ; d'autres plus catégoriques auraient aperçu, derrière l'une des fenêtres, la silhouette de Mélanie, toujours vêtue de sa robe de mariée, mais on ne la vit plus jamais sortir du manoir⁷³. A propos de ces apparitions dont on ne peut attester scientifiquement, les esprits les plus ésotériques déclarent ne pas savoir s'il s'agissait bien de Mélanie à l'âge qu'elle devrait avoir aujourd'hui, soit plus de cinquante ans, ou bien s'il s'agissait de son fantôme, figé dans une jeunesse éternelle, piégé dans sa grande robe blanche. Mais, d'abord, le mariage a-t-il bien eu lieu ?

N'ayant aucune information fiable sur ce qui s'est passé entre les murs du manoir dès l'instant où les domestiques ont fermé ses portes, nous ne pouvons que supposer, imaginer. Aucune certitude n'est permise et le mystère reste entier, du moins pour ceux qui ne portent que peu de crédit au témoignage des deux domestiques, décédés peu après leur fuite improbable du manoir. En effet, Anna Jones et son frère cadet, Jasper, tous deux au service de la famille Ravenswood, ceux-là même qui avaient fermé les portes le jour des noces, ont miraculeusement refait surface six ans après les faits, dans les derniers jours de l'année 1866.

Ils étaient dans un état de panique et de paranoïa alarmants que rien, pas même le temps, ne put guérir. Du peu qu'ils parlèrent, ils auraient déclaré avoir été séquestrés et brutalisés,

⁷¹ Cette anecdote est une invention de ma part ; cependant, elle s'inspire des nombreuses légendes qui courent au sujet de visiteurs imprudents qui auraient tenté de visiter le manoir et n'en seraient jamais revenus. Il s'agit surtout ici, à la base, de rendre un peu de cohérence à l'histoire ; en effet, difficile d'imaginer qu'on ait pu ignorer la disparition de plusieurs personnes sans rien faire.

⁷² A nouveau une façon de tenter d'expliquer certaines incohérences de cette légende ; il est peu probable qu'un manoir reste ainsi à l'abandon, sans que personne ne fasse quoi que ce soit ou qu'une quelconque autorité s'en mêle, surtout si des vies humaines sont supposément en jeu.

⁷³ Ces anecdotes seraient apparemment officielles. Le troublant site *DLRP Synopsis* (dont je reproduis l'adresse précise en Webographie) prétend nous retranscrire la *Storyline* officielle de l'attraction ; dans ce texte, on lit quelque chose de très proche de ce que mon narrateur écrit ici.

ainsi que tous les invités et la mariée, par un esprit malveillant qu'ils appelaient sans cesse « le Maître » ou « le *Phantom* ». Il n'en fallut pas plus pour que le manoir soit considéré par tous comme maudit et hanté. Le mot « Maître » intrigua et laissa supposer que cet esprit qui hantait les lieux et tyrannisait ses occupants morts ou vifs pouvait être le fantôme d'Henry Ravenswood lui-même, venu empêcher l'union de sa fille avec l'ouvrier qu'il méprisait. Jasper mourut de délire quelques jours après leur retour ; sa sœur, à qui l'on avait prêté une liaison avec son maître, ne lui survécut que quelques heures⁷⁴.

Quel que soit le crédit que l'on porte à ce troublant témoignage livré par deux individus manifestement déséquilibrés, cet ultime incident scella définitivement l'aura démoniaque du manoir Ravenswood et confirma le surnom que beaucoup lui donnaient déjà depuis des années : *Phantom Manor*.

Rien de plus frappant, de plus fascinant et de plus déstabilisant à observer que cette ville condamnée à vivre auprès d'un édifice qu'elle affecte de ne pas voir et dont l'évocation est plus tabou que tout, presque passible de bannissement. L'idée d'une destruction du manoir n'a pas été évoquée une seule fois ; plus encore que la présence obsédante du *Phantom Manor* sur sa colline solitaire, les habitants redoutent sa disparition, qu'ils n'envisagent pas sans une terrible vengeance du « Maître » des lieux.

Sans le poumon économique que représentait la mine, sans le premier homme charismatique qu'incarnait Henry Ravenswood et surtout, avec cette sinistre bâtisse porteuse d'angoisses et de légendes sordides, la ville de *Thunder Mesa* était vouée à déperir. Aujourd'hui, elle survit plus qu'elle ne vit, repliée sur elle-même, invisible, inconnue, ignorée. L'on peut encore s'y rendre par bateau ou par diligence, mais aucun arrêt n'a été envisagé pour le chemin de fer à cet endroit qui, s'il en avait été autrement, pourrait être aujourd'hui le centre de l'état du Colorado et une de nos plus glorieuses capitales⁷⁵. Les jeunes désertent la ville, lui préférant la côté Est ou les bourgades alentours où l'atmosphère est moins pesante. Les anciens et certaines familles s'étant entièrement fondées sur ces terres s'obstinent à rester, ayant appris à vivre avec ce passé alourdi par la mort et le deuil.

Voilà en quoi *Thunder Mesa* illustre si littéralement et tristement le terme à la mode de *Ghost Town*. Elle rejoint la trop grande collection de ces villes prospères fauchées en plein règne par une sélection pas si naturelle dont le destin qui nous gouverne a le secret. Aujourd'hui encore, le *Big Thunder Mountain* se dresse avec la même arrogance malgré la

⁷⁴ Ce récit respecte les dates de décès d'Anna et Jasper Jones telles qu'on peut les lire sur leurs tombes respectives. Pour ce qui est de leur témoignage, il ne semble pas officiellement confirmé par les *Imagineers*. C'est une hypothèse très répandue, mais cela reste une hypothèse. Une autre version de leur histoire prétend que ce sont eux qui, du jour au lendemain, ont ouvert les portes du manoir et ont invité les visiteurs à entrer à l'intérieur pour découvrir la vérité par eux-mêmes. Cette dernière version est intéressante dans le contexte du Parc, pour introduire l'attraction, mais dans un récit romanesque, elle fonctionne beaucoup moins bien. C'est pourquoi je reste sur l'idée de la fuite et du témoignage.

⁷⁵ Le lecteur objectera peut-être que *Frontierland* possède pourtant bien une gare. Certes, mais le texte raconte l'histoire de *Thunder Mesa* et non celle de *Frontierland*. Après quelques recherches sur les chemins de fer aux USA (je reproduis mes sources en Webographie), j'en suis venu à la conclusion qu'il était assez improbable historiquement qu'une petite ville comme *Thunder Mesa*, abandonnée, morte, puisse bénéficier d'un arrêt de train. D'après ce que j'ai lu, le gigantesque chantier que représente le réseau ferroviaire ne commence vraiment qu'en 1862 et s'achève, dans sa version primitive, bien tardivement dans le siècle. Or, 1862 correspond à la période où *Thunder Mesa* est déjà une ville en déchéance, hantée, abandonnée, oubliée. Il est en donc non seulement impossible que le train ait pu s'arrêter à *Thunder Mesa* au temps de l'exploitation de la mine, comme le sous-entend la *Storyline* du Parc, mais aussi difficilement crédible que le train passe par la ville après son Âge d'Or. J'aurais peut-être pu passer outre cette petite difficulté historique, étant donné le caractère fictif de la ville ; mais ce qui a achevé de me décider pour ne pas inclure la gare, c'est que je souhaitais faire arriver Deynis à bord du *Mark Twain* et surtout, cela permettait de renforcer l'isolement de la ville.

tournure des évènements, atteint dans sa roche mais surtout pas dans sa dignité, il est l'ultime relique d'un royaume disparu, transformé en cité mélancolique.

*Journal de voyage du professeur Sir John Armitage*⁷⁶, 24 Octobre 1885⁷⁷

⁷⁶ Le nom « Armitage » est une double référence. C'est d'une part le nom de deux *Imagineers* ayant travaillé à la conception de *Frontierland* à Disneyland Paris (Katy et Frank Armitage) ; mais, d'autre part, l'identité « Sir John Armitage » est une référence directe au personnage éponyme d'une nouvelle très peu connue de Stendhal : *Journal de Sir John Armitage* où un gentleman anglais témoigne de sa passion pour les voyages et de son désir de découvrir d'autres pays.

⁷⁷ Date qui correspondrait à la fermeture de la période durant laquelle serait située la *storyline* de *Frontierland* (1849-1885), mais qui se veut aussi et surtout une référence à l'année à laquelle le docteur Emmet Brown débarque dans le Far West dans le troisième épisode de *Retour vers le Futur* (1991) réalisé par Robert Zemeckis.

— III —

I

SUR LES TRACES DU PROFESSEUR ARMITAGE

Ces pages autographes achevées par la gracieuse signature de Sir John Armitage, professeur spécialiste d'Histoire et d'archéologie à l'université de Boston, Deynis E. Walter⁷⁸ les relisait pour la énième fois. Il les avait lues dans le fiacre qui le menait à la gare, malgré la boule qui serrait son ventre ; il les avait lues durant son long voyage en train à travers le pays de Boston à Saint-Louis puis de Saint-Louis jusqu'à Grand-Junction, à bord de l'éclatant *Carolwood Pacific Railroad*⁷⁹, malgré les sifflements stridents de la locomotive ; il les avait lues encore dans la diligence qui l'avait récupéré à la gare, malgré le trot entêtant des chevaux et les cahotages du convoi. Il les lisait toujours, tandis qu'il voguait à bord du majestueux *Mark Twain*⁸⁰, grand *sternwheeler* dont la vapeur crachotée par les cheminées tonitruantes retombait en une pluie fine et chaude sur les passagers du pont supérieur. Trop occupé par la description méthodique qu'en faisait son professeur, Deynis n'avait qu'à peine saisi l'occasion de contempler de ses propres yeux tous ces somptueux paysages devant lesquels il était passé. Mais la véritable excuse de tant d'indifférence se trouve sans doute dans le tourment qui assombrissait son esprit.

⁷⁸ Ce nom est une référence au prénom complet de Walt Disney : Walter Elias Disney. Deynis est bien sûr une anagramme de « Disney ».

⁷⁹ Il est très compliqué, sans informations précises, de trouver le nom authentique d'un train ayant circulé entre Boston et Saint-Louis ou entre Saint-Louis et Grand-Junction à cette époque. J'ai donc opté pour un choix fictif mais tout en référence avec le *Carolwood Pacific Railroad*. Il s'agit en effet du nom du célèbre train miniature que Walt Disney avait constitué dans son jardin. Le train portait ce nom d'après celui de la rue où vivait Walt Disney à Los Angeles, *Carolwood Drive*. L'itinéraire de Deynis est directement lié à la question très délicate de la localisation de la ville de *Thunder Mesa*. Selon la localité fictive que j'ai choisie, Grand-Junction, capitale du comté de Mesa, serait une des gares les plus proches de la ville. Il fallait changer de train à mi-chemin car les lignes n'étaient pas gérées par les mêmes compagnies. Il y avait différentes villes de transfert. Saint-Louis était l'une d'elles. La région du Colorado était sous la responsabilité de l'*Union Pacific Railroad*.

⁸⁰ Les connaisseurs du parc auront bien sûr reconnu le nom du bateau à aube qui parcourt les *Rivers of the Far West*. On peut s'interroger sur la pertinence de son nom dans ce récit ; en effet, est-il vraiment crédible qu'un bateau soit déjà nommé en l'honneur de l'écrivain Mark Twain en 1885 ? Le fait est que Mark Twain n'est mort qu'en 1910, il est donc sans doute un peu tôt pour ce genre d'hommage en 1885. Cependant, *Les aventures de Tom Sawyer* ont été publiées en 1876 et *Les aventures de Huckleberry Finn* en 1884. On peut donc imaginer que Mark Twain est déjà, à l'époque un monument, si ce n'est national, du moins régional ! Sur cette question, **Dash**, a rappelé que « Mark Twain », comme je l'explique pour loin (p.32) est à la base et avant tout un terme de navigation spécifique aux *steamwheelers* et qu'ainsi, le nom de *Mark Twain* pourrait simplement être une référence à cela.

Lorsqu'il ne relisait pas l'extrait de journal du professeur, Deynis parcourait le billet qu'il avait reçu, joint au manuscrit. Ces mots complices tout en cordialité et en respect lui serraient le cœur :

« *Mon cher Deynis,*

Comme promis, je t'envoie le manuscrit de mon journal de voyage. Je sais qu'entre tes mains il sera à l'abri et prêt à être publié en temps voulu. Ce n'est ici qu'un début, un préambule. J'ai pris fraîchement la décision de prolonger mon séjour pour me permettre d'enquêter plus longuement. Il se trouve que je me suis attaché à cette ville et que, réciproquement, ses habitants meurtris mais non moins chaleureux m'ont adopté. Ce rebondissement ne doit pas vraiment en être un pour toi ; tu connais ma détermination à faire toute la lumière sur cette histoire. Je m'en sens plus que jamais capable et je m'y engage personnellement. Je projette une visite au manoir. Comme personne ne veut m'accompagner et, pire encore, tout le monde ici s'oppose fermement à ce projet, je devrai faire cela seul et dans le plus grand secret. Tu es donc le seul qui ait connaissance de mes projets.

Je t'enverrai un télégramme dans les trois prochaines semaines. Si tu ne reçois rien d'ici là, il se peut que les choses ne se soient pas passées comme prévu. Si tel est le cas, publie mes textes en l'état, aussi inachevés soient-ils et surtout, ne tente pas de venir à ma recherche. Je te serre chaleureusement la main, mon jeune ami. Porte-toi bien. Adieu.

Bien à toi,

*Professeur Sir John Armitage, le 26 Octobre de cette
année 1885 »*

Ces mots étaient les derniers que Deynis avait reçus de son professeur. En cette année 1890⁸¹, il sortait enfin diplômé et libre de l'université. En l'absence de Sir Armitage, sa thèse avait dû être prise en charge par un confrère de ce dernier. Cinq ans après sa disparition, plus personne ne semblait se soucier du professeur, à part Deynis. Lui seul savait dans quel endroit inconnu, isolé et dangereux il s'était aventuré et cela lui laissait présager le pire. Fidèle à sa parole, il avait publié les écrits de son maître, mais ils n'avaient pas eu grand succès. On leur avait préféré les récents travaux de M. Schliemann sur la découverte des ruines de la ville mythique de Troie⁸² ; les cartésiens avaient fort peu apprécié la tournure surnaturelle des recherches d'Armitage et les mondains, eux, ne voyaient pas l'intérêt d'une « ville de rustres arriérés réduits aux superstitions ». Sous les recommandations de camarades de classe et d'enseignants, Deynis avait commencé sa carrière d'archéologue et avait tenté de reprendre une vie normale, d'oublier – il avait honte de le reconnaître – son mentor, le professeur qui l'avait suivi depuis ses timides débuts dans la prestigieuse université et lui avait même obtenu une bourse d'études.

Depuis cinq ans, Deynis se sentait seul, désarmé, orphelin. Il avait eu beau essayer, il n'avait pas réussi à se distraire du souvenir de son professeur disparu brutalement. Il voulait des réponses et, si possible, retrouver la trace de son maître et ami. Il n'avait plus de goût à

⁸¹ D'après certaines sources non officielles, 1890 serait l'année à laquelle le visiteur est censé arriver dans *Thunder Mesa* lorsqu'il pénètre dans *Frontierland*. D'autres sources affirment que cela serait 1885. En guise de compromis, John Armitage vient à *Thunder Mesa* en 1885 et Deynis en 1890.

⁸² De 1872 à 1890, Heinrich Schliemann mène les fouilles sur le site archéologique de la mythique ville de Troie. Inutile de préciser en quoi cette découverte exalta les savants, les historiens et surtout les passionnés de littérature.

rien et toute cette paperasse universitaire, cette mondanité intellectuelle l'écœuraient, le saisissaient d'effroi par leur vanité. Que peut bien l'esprit si le cœur est tant meurtri !

C'est par une impulsion bien singulière pour son caractère peu assuré que Deynis avait soudainement quitté son domicile et s'était réservé une place dans le premier train pour Grand Junction. Ce n'est que dans le wagon, alors que Boston s'effaçait dans un lointain horizon, qu'il avait réalisé sa folie. Certes, il se croyait fou, mais il ne pouvait en même temps s'empêcher de penser qu'il était au contraire lucide pour la première fois depuis cinq ans. Cinq années où on avait tenté de le convaincre qu'il pouvait vivre comme si de rien n'était, comme si un homme n'avait pas disparu dans des circonstances indéterminées sans que personne ne s'en souciât outre-mesure. Non, assurément, il n'était pas fou, et le professeur non plus ne l'était pas. Il suffisait de lire ses mots pour le constater ; son langage respirait le calme, la clairvoyance et la raison.

Il était donc là, accoudé au bastingage du *sternwheeler*, sous un ciel crépusculaire en cette chaude fin de journée, bien déterminé à découvrir ce qu'il était advenu du professeur. Nul doute qu'en marchant scrupuleusement sur ses traces, il finirait par le retrouver. Il ne se faisait pas d'illusions, il ne faisait pas l'hypocrite devant certaines éventualités ; Sir John Armitage, originaire de Southampton, professeur à l'université de Boston, pouvait être déjà mort depuis des années. Mais mort ou vif, c'était à lui de s'en assurer. Il s'installerait à *Thunder Mesa*, il enquêterait rigoureusement et il finirait par découvrir ce qui s'était passé.

C'est non sans peine qu'il réalisait où il était. Il devait faire violence à son esprit pour se faire à l'idée que cinq ans auparavant, le professeur se trouvait à bord de ce même bateau, peut-être accoudé au même bastingage. Il se sentait comme sur les traces d'un fantôme, et ses tripes se nouaient à l'idée que c'était peut-être tout à fait le cas.

C'est sur le pont intermédiaire de ce même bateau, le long de cette grande rivière, que tout avait commencé pour son maître. En 1883, le professeur Armitage avait été envoyé en mission à *Thunder Mesa* par le doyen de l'université de Boston. On venait en effet de faire une découverte majeure dans cette petite bourgade oubliée : un immense squelette fossilisé de dinosaure quasi intact⁸³. Plusieurs spécialistes avaient été dépêchés sur les lieux pour mettre leurs connaissances en commun et identifier le spécimen. Cette affaire eut le mérite de faire un peu parler de *Thunder Mesa*, d'une part, et autrement que par la légende des Ravenswood, d'autre part.

Deynis se souvenait encore de l'enthousiasme du professeur, gai comme un enfant quand il avait reçu son avis de mission. Depuis la découverte du premier squelette de dinosaure identifié sur le territoire américain, en 1858, dans la petite ville d'Haddonfield dans le New Jersey, une véritable chasse aux fossiles s'était engagée dans le monde savant. Les chantiers archéologiques se multipliaient un peu partout et commençaient à exalter l'imagination collective en révélant l'existence, bien avant notre ère, de créatures semblables à des lézards géants. Le professeur n'avait pas échappé à cette fièvre, fasciné qu'il était par l'inexpliqué et l'étrange.

Le phénomène fut tel que les fausses découvertes, annoncées triomphalement par pur plaisir du canular ou pour attirer l'attention de la presse, prirent le dessus sur les vraies. L'intervention de professeurs venant d'universités rivales n'avait rien d'une lutte organisée entre champions de la même catégorie ; il s'agissait de coopération, d'échange et non d'une « guerre des os » comme celle qui avait opposé deux célèbres passionnés, Edward Drinker

⁸³ Les connaisseurs du parc reconnaissent ici le fameux squelette de dinosaure que l'on peut nettement apercevoir près des geysers, à bord du *Mark Twain*.

Cope de Philadelphie et Othoniel Charles Marsh de New York⁸⁴ ; aussi divertissante fût-elle, cette querelle acharnée, en plus de ruiner les deux hommes dans leur chasse aux dinosaures, avait sévèrement décrédibilisé la discipline. Le professeur Armitage (se reprochant peut-être de s'en amuser) s'était souvent insurgé contre cette rivalité puéride. Il prenait sa mission très au sérieux. Il se disait au service du savoir, et non l'inverse, et pour lui, il était du devoir des spécialistes de faire toutes les expériences nécessaires sur ces fossiles pour avoir le cœur net sur leur authenticité et nourrir la science avec ces nouvelles pièces du puzzle préhistorique qui commençait à peine à se recomposer.

Avant même d'arriver sur le site, le professeur avait été saisi par la beauté de ces contrées sauvages et inhospitalières loin de toute interférence avec la civilisation et ses superficialités. Il avait tenu un journal riche en détails de sa croisière à bord du *Mark Twain*. Il se passionna rapidement pour les rivières du *Wild West*⁸⁵ et surtout, pour ces bateaux au charme sans pareil qui voguaient sur leurs eaux paisibles. Il avait noirci de nombreuses pages à décrire l'aspect et le fonctionnement de ces bateaux à aubes pouvant porter plusieurs autres noms selon leurs spécificités techniques. A l'occasion de sa propre traversée des rivières, Deynis n'avait pas manqué de relire les précieux articles du professeur sur le sujet.

« Les steamwheelers qui traversent les rivières du Wild West, au-delà de leur fonction pragmatique certaine (assurant un déplacement rapide et confortable de ville en ville tout au long du cours d'eau qui les relie) offrent en plus un cadre exceptionnel au voyageur qui les emprunte, qui plus est tout à fait propice à l'inspiration. On n'a point de mal à se figurer comment Mr. Twain a pu produire son œuvre dépayssante dans un tel contexte.

« On appelle sternwheeler les bateaux dont l'unique roue à aubes est située à l'arrière, par opposition aux sidewheelers qui, eux, possèdent deux roues placées chacune d'un côté du bâtiment⁸⁶. Ces bateaux atypiques n'ont pas plus d'un demi-mètre de tirant d'eau, ce qui leur permet d'emprunter des rivières peu profondes ou d'autres s'échoueraient à coup sûr⁸⁷. Près du Mississipi, on les surnomme « pièces montées flottantes ». Il est vrai que, vu de loin, les ponts supérieurs tout blancs ressemblent à s'y méprendre aux étages d'un gâteau génois, qui glisserait sur la surface de l'eau⁸⁸.

« Ces machines à vapeur flottantes ne sont pas qu'un vulgaire folklore pour Mark Twain. Dans sa jeunesse, l'écrivain fut pilote de steamwheelers et c'est de cette époque de sa vie qu'il tient le pseudonyme sous lequel nous le connaissons aujourd'hui. En effet, pour vérifier la profondeur du fleuve, il lui fallait tirer une corde de sondage. Alors, si son capitaine lui criait : 'Mark Twain !, Mark Twain !' ('Marque deux sondes'), cela signifiait que la profondeur était suffisante.

⁸⁴ Toutes les dernières lignes consacrées à la paléontologie et aux fouilles sur les dinosaures décrivent des faits avérés. Il s'agit d'une reformulation de quelques informations glanées sur l'article Wikipedia consacré à la paléontologie et aux dinosaures.

⁸⁵ L'expression « Far West », plus commune et répandue en Europe, n'est pas très courante aux USA où l'on parle plus volontiers de « Wild West ».

⁸⁶ Il s'agit ici d'une reformulation approximative d'informations puisées dans l'article Wikipedia consacré aux bateaux à aubes. (Voir Webographie)

⁸⁷ Reformulation de paroles qu'on peut entendre dans le Parc à bord du *Mark Twain* durant le dialogue entre Mark Twain et le capitaine qui anime la croisière. Ce dialogue est entièrement et fidèlement restitué sur le très complet site *DLRP Synopsis*.

⁸⁸ Même procédé, même source que dans la note précédente.

« Aujourd'hui, à son tour, un sternwheeler prend le nom de Mark Twain, comme un retour aux origines. La boucle est bouclée⁸⁹. »

Le squelette découvert à *Thunder Mesa*, sur les rives du *Thunder Lake*, au milieu des impressionnantes concrétions sulfuriques de *Geysers County*⁹⁰, fut authentifié ; il s'agissait d'un *Allosaurus* d'une longueur de dix mètres, de la même espèce que celui identifié par Othoniel Charles Marsh en 1877⁹¹. C'est un véritable vertige temporel qui saisit toute la communauté scientifique lorsque les premiers spécialistes établirent que ces animaux disparus étaient bien plus vieux que la comète de Haley⁹².

Lorsque le professeur revint à Boston quelques mois plus tard, il organisa un grand dîner chez lui où tous ses amis, ses confrères et d'éminents personnages de la haute société attendaient avec impatience qu'il parlât du squelette. La surprise puis la déception furent palpables lorsque le professeur écourta son rapport paléontologique pour parler durant des heures de la ville de *Thunder Mesa* qu'il avait pu visiter durant les quelques mois qu'avaient duré les recherches. Il se lança dans un long récit passionné de l'histoire de la ville et de la légende de *Phantom Manor*. Cet exposé ne fit qu'effrayer les dames présentes dans l'assistance et ennuyer les autres. Seul Deynis était resté fasciné, subjugué par les descriptions du *Big Thunder*, envoûté par la jeune fiancée endeuillée, séduit par le charme pittoresque de la ville et l'emphase du professeur.

Hanté par la légende de *Thunder Mesa*, comme *Phantom Manor* pouvait l'être par le mystérieux « maître » des lieux, le professeur Armitage projeta bientôt de retourner dans la cité maudite des Ravenswood avec le désir non dissimulé de faire éclater la vérité au grand jour. Il voulait s'isoler dans cette ville pour y enquêter aussi longtemps qu'il le faudrait, dresser une histoire exhaustive de sa fondation jusqu'à sa chute et enfin, résoudre l'énigme du manoir.

Il ne lui fallut pas longtemps pour mettre son plan à exécution et rien ne put le retenir, pas même les sarcasmes de ses confrères, le danger dans lequel il mettait sa carrière ou encore les réticences de son disciple, Deynis, qui voyait d'un mauvais œil cette légende amplifiée, selon lui, par les superstitions locales, ne pouvant mener qu'à une résolution décevante : la découverte d'une vaste supercherie. « A la bonne heure, disait le professeur alors qu'il se tenait sur le strapontin d'un wagon. Si ce n'est qu'un paquet de foutaises, il y aura au moins quelqu'un pour le dire une fois pour toutes en le prouvant. Que tout soit vrai ou faux, nous saurons enfin à quoi nous en tenir, en fin de compte. » Deynis avait ainsi assisté, impuissant et fort triste, au départ de son maître. Il avait regardé le train s'éloigner et avec lui plus qu'un professeur ou un mentor : un ami.

En songeant à tout cela, le jeune homme laissait son regard trainer distraitement sur le paysage. Peu à peu, la beauté singulière du décor finit par capter son attention au point de l'accaparer totalement et par le ravir à ses tourments. Sur les eaux paisibles de la rivière, depuis le dernier pont du bateau, il avait un point de vue exceptionnel sur les environs. Il put enfin voir de ses propres yeux ces inselbergs aux tons rougeâtres qui jalonnaient les plaines comme les grands édifices d'une ville. Ils contournèrent bientôt la fameuse *Wilderness*

⁸⁹ Fait avéré et vérifiable dans les sources concernées.

⁹⁰ Ce nom apparaît dans plusieurs sites Internet, mais je ne crois pas qu'il soit attesté. En tout cas, il m'était bien commode ici.

⁹¹ Fait attesté et raconté dans les détails dans l'article Wikipedia consacré à la paléontologie. Quant à l'espèce du dinosaure, elle est unanimement reconnue par tous les sites spécialisés.

⁹² Il s'agit d'un clin d'œil à une des répliques de Mark Twain que l'on peut entendre dans son dialogue avec le capitaine à bord du bateau à aubes qui porte son nom, dans le Parc.

*Island*⁹³ à laquelle le professeur avait consacré quelques pages. Puis ce fut l'étonnante apparition du *Natural Arch Bridge* dont la combinaison rocheuse (comme son nom l'indiquait) rappelait celle d'un pont ; il surgissait du lac pour s'y replonger quelques mètres plus loin, tel un arc-en-ciel statufié⁹⁴. Deynis sortit son carnet et fit plusieurs esquisses de ce qu'il observait. Sir Armitage avait, lui aussi, hasardé quelques illustrations, mais il était piètre dessinateur et Deynis se fit un honneur d'apporter cette contribution à son travail. Après tout, lui-même, réciproquement, ne se sentait pas le talent de raconter la légende de *Thunder Mesa* comme son professeur l'avait fait.

Le jeune homme sursauta légèrement. La cheminée du *Mark Twain* avait hurlé par saccade en éjectant une grande quantité de fumée. Une ville était en vue. Le jeune homme se pencha pour regarder autour de lui. C'était *Thunder Mesa*, aucun doute là-dessus. Les mots du professeur, qu'il connaissait par cœur, résonnaient en lui et venaient illuminer ce décor qu'il voyait pourtant pour la première fois de sa vie. Au loin, il reconnut le *Fort Comstock*, le *Lucky Nugget Saloon*, la promenade le long du lac et... la colline, tout à droite, sur laquelle se tenait une grande maison délabrée à l'aspect inquiétant : *Phantom Manor*. La gorge serrée, l'imagination enflammée par cette lugubre apparition, Deynis resta longtemps le regard figé sur les murs décolorés et les fenêtres sales derrière lesquelles on devinait des rideaux noircis par la poussière. La lugubre bâtisse était entourée de grandes collines et d'arbres vertigineux, une abondante végétation qui semblait avoir poussé dans une anarchie absolue. De grands peupliers, des pins d'une hauteur impressionnante et autres conifères démesurés semblaient surveiller les arrières du manoir comme une garde personnelle prête à s'abattre sur tout intrus éventuel.

Intimidé par cette vision funeste, Deynis baissa les yeux et aperçut un morceau de pierre qui émergeait de l'eau, piégé dans des racines et des feuilles de lierre le long d'un petit escarpement de terre. Intrigué, il se pencha sur la balustrade pour mieux l'examiner. Ce qu'il avait d'abord pris pour un morceau de muret était en fait une pierre tombale. Elle était en piteux état, à peine identifiable par sa forme et quelques inscriptions devenues illisibles. Sa chute dans l'eau devait dater de 1860, le jour du terrible séisme qui avait ravagé la ville et une partie du vieux cimetière de *Boot Hill*⁹⁵.

Une ombre passa sur le bateau. La lumière éblouissante du soleil semblait soudain aspirée tandis qu'une silhouette imposante toisait le pont supérieur. Deynis se retourna et, tout en avançant vers la balustrade bâbord, se trouva confronté avec stupeur à une vertigineuse montagne de rochers ocre dont le sommet aigu se dressait au milieu du paisible lac. Le légendaire *Big Thunder Mountain*. Le bateau passait si près que le jeune homme tendit instinctivement le bras en croyant pouvoir toucher du bout de ses doigts ce monstre de la nature, endormi depuis trente ans, dont la proximité libérait en lui une peur profonde mêlée de fascination. De là où il était, il pouvait aisément distinguer les gorges colossales, les cavités obscures et les moindres sinuosités du monument. Il put observer à loisir les immenses machines à extraction nichées dans les flancs de la montagne et suivre du regard la trajectoire

⁹³ Lieu familier aux connaisseurs du Parc. Une île que l'on aperçoit depuis le *Mark Twain* et que l'on contourne pour passer devant les geysers.

⁹⁴ Le nom donné à cette arche rocheuse (que l'on aperçoit bien depuis *Boot Hill*) est cité par Molly Brown dans son dialogue avec le capitaine du bateau qui porte son nom. Le lieu le plus célèbre où l'on peut contempler ces arches aux Etats-Unis est le Parc National des Arches (Arches National Parc), dans l'Utah. Dans un tout autre registre, ce parc a d'ailleurs servi d'inspiration à George Lucas pour les décors de Tatooine dans la scène de course des *podracers* dans *The Phantom Menace* (1999).

⁹⁵ Dans le parc, on peut observer cette pierre tombale à la surface de l'eau quand on est à bord du *Mark Twain* ou du *Molly Brown* et qu'on arrive à hauteur du cimetière. Il s'agit d'un détail qui fut longtemps occulté par des branches et des feuilles qui l'avaient recouvert. Depuis quelques années, les feuillages ont été coupés et on peut à nouveau observer la tombe.

serpentine de l'ancien train de la mine dont seuls les rails demeuraient, épousant avec une habileté admirable les formes irrégulières et tortueuses de cette cathédrale rocheuse vouée au culte de l'or englouti à jamais dans ses impénétrables catacombes.

Enfin le *Mark Twain* accosta et Deynis put mettre pied à terre. Il remarqua bien vite qu'il était le seul à être descendu au *Thunder Mesa Riverboat Landing*⁹⁶. Les autres passagers, restés à bord, le regardaient tous depuis les ponts avec un air sceptique ou inquiet. Certains marmonnaient d'imperceptibles commentaires entre deux œillades dans sa direction. Lorsqu'il fut hors du portique d'embarquement, il put contempler la ville de plus près. Il avait tant de peine à réaliser qu'il était au cœur de *Thunder Mesa* qu'il restait un peu incrédule, comme si tout ceci n'avait rien été de plus qu'un décor de théâtre un peu grotesque et totalement factice. Cette impression était décuplée par le fait, fort troublant, que la ville semblait déserte. Sans plus attendre, le jeune homme traversa la place principale faisant face au *Fort Comstock* et se dirigea vers le *Lucky Nugget Saloon* dont les étages supérieurs, désertés par les filles de joie, avaient été reconvertis en chambres d'hôtes depuis quelques années.

Comme Deynis arrivait dans les heures creuses, le saloon était presque vide et il n'y avait même aucun pianiste pour égayer les lieux avec quelques *ragtimes*⁹⁷. Les portes à battant se refermèrent derrière lui et le plancher grinça sous ses bottes, comme pour insister sur sa présence et marquer l'hésitation de ses pas. Ce fut sa première désillusion. Dans son esprit, il s'était peint ce lieu mythique de la façon la plus fastueuse, tel qu'il devait être encore lorsque la ville était à son apogée. Il réalisait soudain toute l'ampleur de sa naïveté ; les temps avaient changé, et cette décadence de la ville devait se matérialiser jusque dans le moindre pan de mur. De l'ancien faste, il restait néanmoins quelques meubles en acajou ou en chêne, des rideaux à pompons en velours rouge, des chandeliers en cuivre. La grande salle principale était surmontée d'un lustre suspendu et entourée d'un balcon circulaire auquel menait un grand escalier à droite de l'entrée.

A l'endroit où devait autrefois se tenir la scène sur laquelle Diamond Lil et ses danseuses affriolaient les clients, une grande fresque recouvrait un large mur sans doute dissimulé jadis par un rideau rouge. Cette imposante peinture murale chargée d'une multitude de détails représentait *Thunder Mesa*. Tous les lieux les plus remarquables et les éléments les plus caractéristiques de la ville étaient peints : le *Big Thunder Mountain* et le Manoir Ravenswood bien sûr, mais aussi le *Fort Comstock*, *Geysers County*, le *Cowboy Cookout*, les infrastructures de la mine, le *Riverboat Landing* d'où partait le *Mark Twain* sur les eaux du *Thunder Lake*. Les quatre coins de la fresque mettaient respectivement en valeur une figure typique de la région, un redoutable grizzli, un majestueux aigle royal, un élan dans le soleil couchant ou encore un vieux chercheur d'or scrutant l'horizon⁹⁸.

Deux quinquagénaires jouaient aux cartes sans échanger un seul mot ni même un regard. A quelques pas de cette partie étrangement silencieuse, une jeune femme se tenait derrière le comptoir en essuyant distraitemment quelques verres. Elle leva furtivement les yeux vers le nouvel arrivant et poursuivit sa besogne. Deynis fut paralysé par ce regard, pourtant si doux et

⁹⁶ Nom attesté, donné à l'embarcadère de *Thunder Mesa*.

⁹⁷ Les grands connaisseurs de musique (dont je ne fais malheureusement pas partie) s'étonneront peut-être de rencontrer le terme « *ragtime* » dans une intrigue se situant en 1890. En effet, je confirme que c'est un peu tôt pour parler de *ragtime*, du moins au sens où on l'entend aujourd'hui, grâce au maître du genre, Scott Joplin (1867-1917). Il est vrai que le *ragtime* n'a connu son apogée qu'entre 1897 et les années 1920, néanmoins, il serait attesté que les débuts de ce genre musical remonteraient bien à 1890. Ce n'est pas suffisant pour expliquer l'évocation du *ragtime* de façon crédible, mais je n'ai pas de meilleure justification à fournir ! Je me permets ce petit anachronisme par besoin d'une périphrase pour éviter l'expression « musique de saloon » qui sonne un peu naïvement.

⁹⁸ Il s'agit en fait d'une peinture magistrale de John Horny qui orne un des rideaux de scène du *Lucky Nugget Saloon*, visible derrière le rideau rouge.

bienveillant (et peut-être justement à cause de cela même). Cette demoiselle était d'une troublante beauté, résumable à aucun petit détail qui aurait pu l'expliquer ou la sublimer. Elle était tout simplement « jolie ». Ce mot sonna étrangement naïf dans l'esprit de Deynis, mais il s'imposait naturellement, dans toute sa fraîcheur, dans une justesse restituée. Il prit sur lui et s'avança jusqu'au comptoir en tenant fermement ses bagages dans ses mains moites et légèrement tremblantes. La jeune femme sentit sa présence ; elle releva doucement la tête et posa sur lui ce même regard bienveillant. Une petite mèche de ses cheveux, coiffés de boucles anglaises, tombait sur son front. Savourant par avance la perspicacité dont il croyait faire preuve, Deynis engagea la conversation avec un accent d'admiration :

- Vous êtes Diamond Lil ?

La jeune femme étouffa un petit éclat de rire et posa un regard aussi attendri qu'amusé sur le jeune impertinent. Il sentit aussitôt ses joues le picoter et rougir de honte. Il réalisait toute la sottise de ce qu'il venait de dire. La beauté de la jeune femme et le fait qu'elle se tienne là, au comptoir du *Lucky Nugget*, lui avaient aussitôt suggéré l'idée improbable qu'elle en était la légendaire tenancière. D'après ce qu'il savait, Diamond Lil devait être née au début de la décennie 1830, ce qui lui donnerait une soixantaine d'années au moment où il foulait le sol du saloon, si bien sûr elle était encore en vie⁹⁹. Confus, Deynis voulut s'excuser de sa gaucherie mais n'en eut pas le temps ; la jeune femme disparut derrière une petite porte, laissant son maladroit client seul avec sa honte. Après quelques secondes, une femme bien plus âgée à la peau hâlée et toute fripée vint à sa rencontre. Comme elle le regardait sans rien dire, l'air d'attendre de savoir ce qu'un étranger pouvait bien faire là, Deynis avala sa salive et tenta de reprendre un peu de contenance en prononçant ces mots :

- Bonjour, madame. J'ignore à qui m'adresser – peut-être à vous. Je viens juste d'arriver par bateau et je voudrais réserver une chambre au nom de Walter. Je compte bien sûr vous payer d'avance pour les trois prochaines nuits que je dois passer ici et j'aviserais pour les suivantes, si l'état de mes affaires m'engage à rester plus longtemps.

Sans prononcer un mot, la vieille dame vérifia son registre et, l'air accablé par cette tâche à accomplir, guida le jeune homme dans sa chambre. Deynis n'eut pas l'occasion de se formaliser de cet accueil fort glacial qui, pour le coup, contredisait les écrits du professeur sur les habitants ; en effet, son attention fut presque aussitôt attirée par une petite vitrine dans laquelle se trouvait enfermée une pépite d'or, pas plus grosse qu'un fruit. D'abord, cette vision l'exalta ; il s'agissait sans nul doute de la fameuse pépite éponyme du saloon. Mais bien vite, sa joie se dissipa à l'idée que la pépite était bien chétive, alors qu'elle était autrefois décrite comme énorme. Il ne fallut pas longtemps à ce jeune esprit à l'imagination si exaltée pour deviner que la grosse pépite d'origine avait dû être progressivement grignotée d'années en années pour faire face aux dépenses que ne pouvait plus couvrir la mine¹⁰⁰. Cette pensée rendit Deynis triste et songeur. Soudain, il eut pitié de cet endroit et de la vieille dame, malgré son air renfrogné.

Elle lui fit monter l'escalier et longer la balustrade du grand balcon surplombant la salle principale. En l'observant à cette hauteur, Deynis réalisa que l'intérieur du saloon était en

⁹⁹ Simple hypothèse, mais qui s'impose par la logique des choses. Cela donnerait environ 28 ans à Diamond Lil lorsqu'elle inaugura son saloon, et une trentaine d'années lors de la déchéance de la ville. En prenant en compte l'espérance de vie et la « définition » d'une femme plutôt jeune à cette époque, cela semble être un bon âge.

¹⁰⁰ Dans le texte, la pépite est exhibée dans un couloir, alors que dans la réalité, elle se trouve à l'entrée du saloon. Le fait que la pépite ait diminué de taille est une pure invention de ma part. Le fait qu'une pépite d'or soit exposée dans une simple vitrine est peu cohérent ; c'est une véritable incitation au vol, mais j'ai choisi de respecter tout de même cette idée.

forme de fer à cheval¹⁰¹. Alors qu'il était distrait par ce constat, la vieille dame lui tendit la clé de sa chambre en le gratifiant d'un premier sourire. Deynis entra et inspecta rapidement la pièce modestement meublée.

- Tu devrais te reposer, chéri. T'as l'air d'en avoir besoin !

La porte se refermait déjà lorsqu'elle acheva ces mots. Aurait-elle fait allusion à sa gaffe monumentale avec la jeune femme ? Deynis resta déconcerté par l'attitude de cette personne et fort irrité par ce tutoiement familial qu'elle se permettait avec lui. Il mit cette incompréhension mutuelle sur le compte des différences de caractère et de mœurs entre ville et campagne. Une idée à la fois drôle et tragique lui vint soudain : « Se pourrait-il que cette vieille dame laide et aigrie fût Diamond Lil ? La vraie Diamond Lil ? Cela correspondrait pour le coup. D'après les notes du professeur, elle était toujours en vie il y a cinq ans, mais il n'en dit pas plus. »

Deynis était dans un tel état de fatigue qu'une pensée aussi inoffensive que celle-ci suffit à lui porter le coup de grâce. Sans prendre la peine de se déshabiller, il renversa sa tête sur le lit et tomba dans un profond sommeil.

¹⁰¹ C'est un fait facile à observer, et c'est confirmé par la présentation que **Mouetto** fait du *Lucky Nugget* dans le *topic* éponyme sur le forum *Disney Central Plaza*.

II

TRUE GRUDGE¹⁰²

Le lendemain matin, de fort bonne heure, Deynis prenait un rafraîchissement dans le saloon. Il comptait visiter la ville et partir à la rencontre du plus grand nombre possible d'habitants pour commencer ses recherches.

« Le professeur Armitage a aussi logé ici, pensa-t-il. Il me l'avait dit dans son premier télégramme, lors de son arrivée. Un client disparaît et cela ne semble pas soucier beaucoup la tenancière. Ces gens ont-ils à ce point peur qu'ils sont prêts à ne pas venir en aide à un autre être humain ? Je ne comprends décidément pas l'enthousiasme du professeur pour cette ville. Pourvu que je le retrouve vite et qu'on s'en aille de cet endroit. »

Deynis était fasciné par la légende de *Thunder Mesa* d'aussi loin qu'il la connaissait et les travaux du professeur avaient entretenu cette passion. Mais s'il portait un intérêt immodéré pour les événements historiques s'étant déroulés entre 1849 et 1860, jusqu'au jour fatal du tremblement de terre, et en appréciait même la part de mystère, il se montrait en revanche plus réticent et méfiant à l'égard des histoires de fantômes qui circulaient depuis cette date funeste. Armitage n'avait jamais affirmé croire en ces phénomènes et avait toujours gardé une certaine distance intellectuelle devant certaines rumeurs, mais Deynis sentait bien que le professeur voulait mettre l'impossible à l'épreuve, non sans espérer satisfaire son appétit secret pour les sciences occultes.

Armitage avait une âme mystique, ouverte aux prodiges et au surnaturel ; de la part d'un éminent universitaire, cela avait tout d'une gageure, mais il n'en prenait que plus de charisme aux yeux de l'étudiant, même si ce dernier ne partageait pas ses croyances. Deynis n'avait aucun doute là-dessus ; tout ce qui succédait aux événements de 1860 était le fruit de l'imagination collective, un délire contagieux, une paranoïa post-traumatique après tant d'épreuves douloureuses. Tous ces petits faits intrigants couverts de mystère avaient forcément une explication logique et rationnelle, restait à savoir laquelle. Trouver des réponses à cette question était pour l'heure le cadet de ses soucis, seul importait le fait de retrouver son maître, ce à quoi il comptait s'employer durant tout son séjour, aussi longtemps qu'il le faudrait, en récoltant des témoignages sur ses derniers faits et gestes avant sa disparition brutale. Pour l'aider dans cette mission qu'il s'était confié, Deynis se mit en tête qu'il lui fallait consulter au préalable les notes personnelles de son maître. Nulle illusion à se faire ; il se doutait bien que les écrits les plus précieux, Armitage les portait sur lui au moment de sa disparition, à commencer par son fameux carnet qu'il ne quittait jamais. Mais si

¹⁰² Littéralement : « Vraie rancune ». Référence au western des frères Cohen, *True Grit* (2010), lui-même adapté du roman éponyme de l'écrivain américain Charles Portis publié pour la première fois en 1968. « *True Grit* » signifiant « Vrai cran ».

seulement il pouvait mettre la main sur quelques feuilles, un plan, une adresse, il saurait par où commencer.

Une voix féminine, précédée par les effluves d'un doux parfum, le tira de sa rêverie. Une jolie jeune fille se pencha sur la table et prit l'initiative de remplir son verre. C'était celle qu'il avait rencontrée hier au comptoir. Ses beaux cheveux bouclés étaient retenus par un chignon noué avec une négligence charmante. Inclivée au-dessus de la table, elle laissait apparaître sa jolie nuque et sa taille gracieuse. Elle se sentit observée dans son geste et, comme pour s'en excuser, sourit timidement au jeune homme. Il cherchait péniblement une façon aussi respectueuse que spirituelle de se faire pardonner son erreur de la veille mais ne parvenait pas à s'extraire de ses pensées. En matière de beauté, cette demoiselle aurait pu être Diamond Lil. Mais bien sûr, l'âge ne correspondait pas. Après réflexion néanmoins, il réalisa que s'il était remonté dans le temps, jusqu'en 1858, âge d'or de la sulfureuse tenancière du saloon, il n'eût pu s'y tromper. Cette jeune fille si aimable et d'une joliesse si naturelle ne correspondait pas à ce type de beauté plus superficielle que les hommes recherchaient en passant leur soirée au comptoir de la plus célèbre chanceuse de la région.

Assez cruellement, la timidité et la maladresse de la jolie demoiselle gonflèrent la confiance de Deynis qui osa lui poser des questions. Pour ne pas sembler trop indiscret ou abrupt, il commença par des renseignements anodins puis, à mesure que la serveuse se montrait coopérative, il en vint plus directement à demander si Diamond Lil était là. Sans en attendre davantage, la jeune fille quitta la salle. Deynis eut peur de l'avoir froissée à nouveau. Mais il fut vite rassuré lorsqu'il vit son indicatrice revenir avec la vieille dame, d'autant plus laide qu'on sentait chez elle une coquetterie persistante et désespérée malgré son âge avancé ; maquillée à outrance, coiffée d'une épaisse chevelure blonde ternie par les années, grande et maigre, la peau aussi ridée que hâlée. De meilleure humeur que la veille, plus disposée à parler, Mrs Lil – puisque c'était bien elle¹⁰³ – lui rendit la réplique avec une pétulance qui ne le fit pas douter un instant d'en face de qui il était. Cela n'eut pas un très bon effet sur la conversation ; il était un peu intimidé, comme s'il se trouvait face à un personnage mythique ou un héros de roman ; et en un sens, c'était le cas.

Mrs Lil ne parla pas en termes très aimables du professeur. Peut-être le soupçonnait-elle d'avoir décampé comme un voleur pour éviter d'avoir à la payer ; c'était bien mal le connaître. Mais ce qu'elle blâmait le plus en lui, c'était d'avoir remué tous ces vieux souvenirs que la ville commençait à peine à surmonter et surtout d'avoir évoqué l'idée de visiter le manoir. En apprenant cela, le premier réflexe de Deynis fut de demander si le professeur était passé à l'acte. Mrs Lil déclara qu'elle n'en savait rien, mais qu'elle était tentée de le croire étant donnée sa disparition subite.

- Tous ceux qui s'approchent à moins de dix mètres de cette baraque infernale disparaissent ou deviennent fous.

Deynis resta sceptique mais ne laissa rien paraître. « Je ne dois surtout pas heurter les croyances et les superstitions de ces gens, se dit-il à lui-même. » Le moment était venu de poser la question qui avait motivé toutes les précédentes :

- Avez-vous gardé les effets personnels de Mr Armitage quelque part ?

Mrs Lil répondit à l'affirmative et mena Deynis dans un débarras. Après quelques fouilles tâtonnantes, elle en sortit un coffret qu'elle tendit à son jeune client. Ce dernier s'en empara et remercia la vieille dame en partant avec, mais celle-ci attrapa son bras pour le retenir et lui adressa ces mots sévères :

¹⁰³ Ne disposant d'aucune autre information ou date sur Diamond Lil, je prends la liberté d'en faire un personnage récurrent de l'histoire. Un des sites de fans explique qu'après les événements de 1860, elle aurait voyagé à travers le monde, mais cela ne constitue pas une information assez officielle pour que j'en tienne compte.

- Toi aussi, tu vas te mettre à remuer le passé et à attirer le mauvais œil sur nous ?

Deynis resta très calme face à cette question accusatrice.

- Je ne veux pas vous attirer d'ennuis. Je veux juste retrouver mon maître. Et quand ce sera fait, nous repartirons et vous n'entendrez plus jamais parler de nous.

- Alors dans ce cas, il faudra aller l'chercher en Enfer, chéri !

Deynis ne se laissa pas intimider par le ton péremptoire de cette réplique. Son incrédulité le préservait de la peur mais aussi, du coup, de la portée sincère de ces avertissements. Sans repenser un instant aux paroles de Mrs Lil, il passa plus d'une heure, enfermé dans sa chambre, à inspecter le contenu du coffre. Passés le matériel d'écriture, les plumes, les bouteilles d'encre, le papier à lettre, et quelques livres, il mit la main sur ce qu'il cherchait : les notes personnelles du professeur. La lecture de ces précieux documents fut ce qui l'occupa le plus longuement ; il en fit des résumés dans son propre carnet et en copia des passages entiers. Rien de capital, hélas, ou qui puisse l'orienter sur une piste sérieuse. Il lui fallait tout reprendre à zéro. Enfin, il était prêt à rendre visite aux habitants de *Thunder Mesa*.

A vrai dire, Deynis ne savait pas trop par où commencer. C'était tout sauf un homme de terrain. Il était plus familier des bibliothèques, des salles d'étude, des amphithéâtres que des villes et des grands espaces. Il perdit plusieurs minutes à déambuler d'un pas hésitant dans le centre de *Thunder Mesa*. Il se décida enfin à interroger un premier témoin et choisit de commencer par le gérant du *Thunder Mesa Mercantile*, un commerçant qui devait être habitué aux visiteurs de passage et aux questions de tout genre. Il longea le perron et entra dans la boutique. L'intérieur sentait bon le bois, mais il y faisait une chaleur épouvantable. Un peu intimidé et surtout soucieux de ne pas sembler trop inquisiteur, il fit semblant de s'intéresser à la marchandise exposée sur les étagères. Il avait lu avec amusement dans les notes du professeur que, selon une ancienne rumeur locale, un ascenseur reliait secrètement le *Thunder Mesa Mercantile* à un tunnel menant directement au *Big Thunder Mountain*. Il se mit à scruter l'intérieur de la boutique, curieux de voir si cette légende avait un quelconque fondement¹⁰⁴. Le gérant se tenait silencieusement au comptoir en faisant ses comptes, jetant de temps à autre un coup d'œil discret vers le jeune homme au dessus de ses lunettes en demi-lune. Peu habitué à voir des inconnus et encore moins des clients si observateurs et hésitants, il quitta son poste et s'approcha.

- Quel âge a-t-il, si je puis me permettre, monsieur ?

Deynis sursauta légèrement. Il n'avait pas vu venir le commerçant et, remis de sa surprise, il mit un moment à analyser sa question sans parvenir à la comprendre.

- Je vous demande pardon ?

- Je parle de votre enfant. Quel âge a-t-il ?

Deynis était sur le point de faire répéter cette improbable question lorsqu'il en comprit enfin le sens. Sans s'en rendre compte, il se tenait depuis quelques instants devant les fournitures pour nouveau-nés. Confus, il balbutia une réponse confuse :

- Oh, je... il n'a pas... Je veux dire, je n'ai pas d'enfant. Je... regardais, c'est tout.

Le gérant sembla troublé par cette réponse étrange mais retrouva aussitôt son ton serviable :

- Vous n'êtes pas d'ici, n'est-ce pas ? Ne soyez pas surpris. Nous nous connaissons tous à *Thunder Mesa* et nous repérons tout de suite les visiteurs. Avez-vous besoin d'un quelconque renseignement, monsieur ?

¹⁰⁴ Elle en a un, en tout cas, dans les propos des *Imagineers*. Dans *Disneyland Paris, de l'esquisse à la création*, page 115, on peut lire dans la note accompagnant une illustration : « Selon la légende, l'ascenseur du magasin relie celui-ci à un tunnel qui mène à *Big Thunder Island*. »

- Non, non, je vous remercie, je regarde, c'est tout.

« Imbécile », s'agaça Deynis dans son esprit ; il avait donné cette réponse instinctivement, mais il avait évidemment besoin d'un renseignement. Il n'était même venu que dans ce seul but. Il se corrigea aussitôt en reprenant :

- En fait, si, excusez-moi, j'ai besoin d'un renseignement. Je crains que cela n'ait rien à voir avec... ce que vous vendez ici, mais peut-être pourrez-vous m'aider.

Deynis se présenta dans les formes et expliqua enfin qu'il était le disciple du professeur John Armitage. A l'évocation de ce nom, la physionomie du commerçant changea brusquement ; un lien nouveau venait de se créer entre Deynis et lui.

- Vous vous souvenez de lui à ce que je vois ?

- Oui... oui, monsieur, je me souviens très bien de Sir Armitage. Bien que nous ne l'ayons pas revu depuis...

- Bientôt cinq ans. Le mois d'octobre 1885.

- Oui, c'est cela... Un brave homme, monsieur Armitage. Je ne comprends pas pourquoi il est parti si brutalement, sans même dire au revoir. Cela lui ressemble si peu.

« Bien entendu, pensa Deynis. Ils ne savent rien des plans du professeur, et pour cause, seul moi, son étudiant, les connaissais. Pour eux, le professeur n'a pas été victime du manoir, il est simplement parti, du jour au lendemain, sans la moindre explication. En effet, cela ne lui ressemble pas du tout. Inutile de persévérer dans cette voie. Il ne faut pas froisser l'image positive que le professeur a laissée en révélant ses véritables desseins. D'ailleurs, je n'ai moi-même pas de preuve ultime qu'il soit allé jusqu'au bout de ses projets. Mais où serait-il alors ? Les hypothèses pour plus tard. Pour l'heure, il me faut du concret. »

- Vous souvenez-vous de la dernière fois que vous l'avez vu ? Était-il différent ? Qu'est-il venu acheter du temps qu'il était là ?

Le commerçant se frotta le front avec son crayon de bois.

- Eh bien... c'est que ça fait tout de même cinq ans... J'avoue ne pas me souvenir. Mr Armitage était toujours d'une humeur égale. Je ne me souviens pas l'avoir vu contrarié ou tourmenté. En revanche... je tiens un registre où je notifie toutes mes ventes.

Le gérant partit fouiller dans son arrière-boutique et revint avec un vieux cahier. Il feuilleta les pages avec un air concentré et finit par pousser une petite exclamation de joie.

- Ça y est, monsieur Walter, je crois que j'ai trouvé. C'est ici. La dernière mention de Mr Armitage dans mon journal est le 26 octobre 1885.

« Le 26 Octobre, soit le jour précis dont est daté la dernière lettre que le professeur m'a écrite. »

- Et qu'a-t-il acheté ?

- Hmm... une petite lanterne à 2\$. Etrange, n'est-ce pas ? Comme si le *Lucky Nugget Saloon* ne faisait pas assez de lumière comme ça !

« Le *Lucky Nugget*, oui, mais pas le manoir des Ravenswood. Voilà qui confirme sans doute que le professeur a mis son plan à exécution. Et après ? Fin de l'histoire ? Si ça se trouve, quelqu'un l'a vu après ce fameux 26 Octobre. Peut-être même qu'un habitant en lequel il avait plus confiance qu'en les autres était dans la confidence ? »

Tandis que Deynis se faisait ces raisonnements, il remercia l'aimable commerçant et prit congé avec encore plus de questions en tête qu'il n'en avait lorsqu'il était entré. Ses pas le menèrent instinctivement au *Tobias Norton & Sons*. Mis en confiance par son précédent entretien, Deynis alla droit au but et se présenta au vieux Tobias Norton comme le disciple du professeur John Armitage. A peine eut-il prononcé ce nom que le commerçant entra dans une colère noire et s'emporta en insultes.

- Ce sale rat de bibliothèque d'Armitage est parti en douce, comme le truand qu'il est ! Il me doit encore 30\$! Il croit peut-être que nous on a la mémoire courte ? Cinq années, c'est

autant d'intérêts qui grossissent sa dette ! Je l'avais dit ! Hein, que je l'avais pas dit, qu'il était pas clair, l'étranger, Marsha ? Tout le monde ici lui faisait des ronds de bouche et l'trouvait « avenant » ! « Avenant » ! J'entends rien à ces mots-là, moi ! C'est bon pour ceux qui veulent se donner des airs et tromper leur monde ! Armitage disait qu'il était là pour le manoir ! Vous entendez ? Oser nous embêter encore avec cette histoire-là ! Mais j'vous dis moi, y'a anguille sous roche ! Et l'or n'y était pas pour rien ! Oh, y'en a qui disent qu'y en a encore dans l'coin ! Alors, ça fait tourner des têtes ! Eh bien qu'il la ramène sa tête ! Il sera pas déçu ! Vous êtes comme lui, c'est ça ? Un petit scribouillard venu raconter des sottises sur nous ? On n'est pas fous, vous savez ! Y'a des choses étranges qui se passent dans l'ancienne baraque du père Ravenswood ! Mais c'est tellement plus facile de venir se moquer des braves gens et de prendre des airs supérieurs ! Rentrez donc chez vous, ça nous fera de l'air !

Deynis avait réveillé un véritable volcan. C'est toute l'amertume, la détresse et la rancœur d'une ville qui lui tombait dessus à travers les paroles du vieux Norton. Afin d'apaiser les esprits, il se proposa de payer la dette du professeur Armitage. Le commerçant ne protesta pas. Plus calme, il n'en restait pas moins amer et bougon. Deynis comprit qu'il n'y avait rien à en tirer. Il s'excusa pour le dérangement et s'éclipsa avec soulagement.

Il ne se découragea pas et partit à la rencontre d'autres habitants, à commencer par les commerçants des alentours. A son grand désarroi, l'accueil qu'il reçut fut la plupart du temps à l'image de celui que lui avait réservé Tobias Norton. Après tant d'années où ils avaient si souvent fait office de bêtes curieuses pour la presse et la curiosité malsaine de certains touristes, les habitants de *Thunder Mesa* avaient appris à se méfier des étrangers, et même à les détester. Le simple fait que le visage de Deynis leur fût inconnu leur faisait fermer leur porte ou s'emmurer dans un profond silence. Pour les rares personnes qui daignèrent l'écouter, la simple évocation du professeur Armitage ou du manoir Ravenswood leur ôtait toutes leurs bonnes dispositions et scellait instantanément la conversation. Deynis essayait de s'expliquer, mais on ne l'avait jamais laissé aller jusqu'au bout de son discours. Les portes s'étaient refermées sur lui à longueur de matinée, les unes après les autres. Parfois même, elles ne s'étaient pas du tout ouvertes et il n'avait vu qu'un rideau bouger légèrement derrière une fenêtre. Face à cet accueil pour le moins glacial et tout sauf coopératif, une chose néanmoins le frappait : cinq ans après sa disparition brutale, personne ici n'avait oublié le professeur Armitage. Il ne devait pas surestimer la situation lorsqu'il disait avoir été adopté par la ville.

« Quelle qu'ait été la popularité du professeur dans cette ville, pensa Deynis, il n'en est plus question aujourd'hui. Je perds ici mon principal atout. »

Il formula bien vite une hypothèse sur cette colère unanime contre la personne de John Armitage. Il n'avait aucun mal à imaginer que son maître eût pu se lier d'amitié avec ces gens et gagner leur confiance, et justement ; sa disparition subite devait résonner en eux comme un abandon, une trahison. Les habitants s'en voulaient sans doute d'avoir confié leurs angoisses et leurs souvenirs intimes à un homme qui ne réapparut plus jamais. Cette rancune palpable, Deynis en faisait péniblement les frais.

III

UNE RENCONTRE

Sérieusement affaibli dans sa motivation par cette matinée infructueuse, Deynis traversait la ville d'un pas nonchalant. Le professeur lui manquait terriblement ; revenir ainsi sur ses traces avait réveillé toute l'estime et l'attachement profond qu'il avait pour lui mais cela ne faisait que renforcer la solitude dans laquelle il se trouvait. Perdu dans ses tristes pensées, c'est le hennissement d'un cheval tirant une calèche qui lui fit remarquer à quel point la ville s'était réveillée. Quelques habitants déambulaient le long du lac ou sous les perrons. Des jolies dames se couvrant des rayons du soleil avec des ombrelles échangeaient quelques mots aimables et des hommes distingués soulevaient réciproquement leur chapeau lorsqu'ils se croisaient. Des calèches se rencontraient sur la route résonnant au son des sabots et du hennissement des chevaux. Des *cowboys* chevauchant en direction du *Last Chance Café* jetaient sur lui des regards intrigués du haut de leur monture ; certains eurent la politesse de soulever leur chapeau en guise de salutation.

Un soleil de plomb embrasait la ville, exacerbant l'odeur du bois des édifices, celle du métal rouillé de l'ancienne mine à l'abandon ou encore celle de la terre ocre et sablonneuse qui recouvrait le sol. Quelques rares courants d'air frais surgissaient discrètement depuis le lac dont Deynis aurait pu boire l'eau toute entière tant sa gorge était sèche. Englouti dans cette lumière éblouissante qui tombait depuis les cieux, le *Big Thunder Mountain* n'était plus qu'une gigantesque et sombre silhouette, telle une lance acérée que la terre dressait en riposte à toutes ces flèches de feu que le Soleil décochait depuis son char ardent au zénith de sa course quotidienne.

Résigné quant au résultat de sa journée, Deynis prit le chemin du *Lucky Nugget Saloon* en rêvant à un bon verre d'eau fraîche et désaltérante.

- Belle journée, n'est-ce pas ?

Un homme trapu d'une cinquantaine d'années, la barbe soigneusement taillée en collier, très élégamment habillé et coiffé d'un chapeau melon se tenait devant Deynis, appuyé sur sa canne. Conscient de l'étonnement du jeune homme, il ne lui laissa pas le temps de parler et reprit avec un large sourire :

- Les nouvelles vont vite dans *Thunder Mesa*. J'ai ouï dire qu'un étranger était en ville. Il m'a donc suffi d'y faire ma petite promenade quotidienne pour repérer, parmi tous ces habitants que je connais sans exception, celui dont le visage ne m'était pas familier.

Deynis eut un sourire un peu gêné et, intrigué, s'adressa en ces termes à sa mystérieuse rencontre :

- A qui ai-je l'honneur, monsieur ?

L'homme eut un petit éclat de rire et tendit une main ferme à Deynis en prononçant ces mots avec gaillardise :

- Mais bien sûr ! Je manque à tous les devoirs d'un gentleman ! Il faut dire que j'ai peu l'habitude de me présenter. Paul Frees Jr, maire de *Thunder Mesa* !

Pris de cours par cette rencontre aussi inattendue que cruciale, Deynis resta bouche bée un bref instant puis tendit réciproquement sa main au maire tout en se présentant.

- Deynis Walter, de l'université de Boston. C'est un honneur de vous rencontrer, monsieur.

- Je ne m'attendais pas à vous voir si tôt, je dois dire ! Mais bon, au moins, cela nous laisse le temps de parler un peu. Je ne contrarie pas trop vos projets si je vous invite à me suivre à la mairie ? C'est à deux pas d'ici.

« Je ne m'attendais pas à vous voir si tôt ». Deynis était si troublé par cette phrase qu'il mit un moment à trouver ses mots. Il accepta l'invitation avec plus de curiosité que d'enthousiasme et suivit le maire à travers la ville jusqu'au *City Hall*. En chemin, Mr Frees ne cessa de s'arrêter pour saluer des passants. Il connaissait le moindre de ses habitants, et ces derniers n'hésitaient pas à venir à sa rencontre pour lui témoigner leur amitié ou bien lui confier une requête. Deynis restait derrière Mr Frees, silencieux, n'osant intervenir, répondant quelques fois aux salutations d'un habitant intrigué de voir le maire en compagnie d'un étranger. Plusieurs fois le jeune homme faillit repartir au saloon tant le chemin jusqu'à la mairie, pourtant si proche, lui semblait long et sa situation d'accompagnateur inconnu embarrassante.

- Je vous prie de m'excuser ! La ville est un peu en ébullition ces derniers temps et je suis très sollicité.

Deynis eut un sourire que le maire prit pour de l'indulgence ; en vérité, c'était un amusement que le jeune homme n'avait pu s'empêcher d'exprimer. Pour lui qui venait de Boston, le terme de « ville en ébullition » semblait peu adapté pour qualifier une bourgade aussi morne et somnolente que l'était *Thunder Mesa* ; même ce début d'après-midi plutôt animé ne l'était pas autant que la plus calme des journées dans les métropoles de la côte Est. La bienveillance et la bonne humeur du maire étaient telles que Deynis s'en voulut d'avoir eu un instant de condescendance devant ses propos, aussi inoffensive fût-elle. Comme pour se faire pardonner, il ne s'en montra que plus respectueux et plus aimable avec lui.

En suivant le maire, Deynis reconnut soudain, sur sa droite, ce qui, d'après les descriptions du professeur Armitage, devait être le *Fuente Del Oro*, cette fameuse *cantina* où les ouvriers de la mine se réunissaient autrefois durant leurs pauses. Ce lieu, qu'il s'était imaginé si animé, festif et bruyant, était désormais bien silencieux. La grille d'entrée était fermée, le *patio* était vide ainsi que le reste de la *casa*. Aujourd'hui, il n'y avait plus d'ouvriers à nourrir, plus de pauses du midi et plus de travail. Cet endroit, comme tant d'autres ici, avait perdu sa raison d'être.

La présence du *Fuente Del Oro* signifiait forcément que l'ancien dépôt de la mine désaffectée était à proximité. Deynis n'eut qu'à tourner la tête sur sa gauche pour le voir. Toutes les entrées étaient condamnées par des planches clouées négligemment les unes sur les autres. Le jeune homme observa longuement ce lieu abandonné qui faisait presque aussi froid dans le dos que le *Phantom Manor*. A travers les fissures et failles du bois, il pouvait deviner quelques chariots immobilisés à jamais sur leurs rails rouillés. Deynis se sentait irrésistiblement attiré par ce lieu malgré la peur et la tristesse qu'il lui inspirait, et peut-être pour cela même.

- C'est par ici, Mr Walter.

Le maire avait prononcé ces mots avec un mélange d'impatience et de perplexité. Deynis réalisa alors qu'il s'était arrêté de marcher depuis plusieurs secondes, complètement aspiré par son observation de la mine abandonnée.

- Oui, excusez-moi.

Le jeune homme rattrapa le maire tout en tournant plusieurs fois la tête derrière lui. Il hésita quelques secondes et finit par poser la question qui lui brûlait les lèvres.

- Mr Frees, est-il possible d'entrer à l'intérieur du dépôt et de visiter la mine ?

La réponse ne se fit guère attendre et, tout en restant aimable, elle afficha une fermeté propre à décourager toute autre question.

- Non, c'est impossible, je le crains. L'endroit est condamné. En 1860, le tremblement de terre a créé de grands effondrements dans le *Big Thunder*. Ce n'est pas beau à voir et c'est surtout très dangereux. Parfois, on entend des grondements, comme surgis du fond de la terre. Je suppose que ce sont des éboulements qui ont toujours lieu à l'intérieur. Et puis... l'endroit est aussi maudit que le manoir Ravenswood.

De peur d'avoir contrarié Mr Frees, Deynis n'osa plus prononcer un mot.

La façade de la petite mairie était richement décorée de banderoles, de guirlandes et de pancartes. Deynis pensa tout d'abord qu'il était tombé en période électorale mais tandis qu'il gravissait les quelques marches menant au hall d'entrée, son attention fut attirée par une grande affiche représentant un bateau à aubes qui ne ressemblait pas tout à fait au *Mark Twain*. Il remarqua rapidement qu'il s'agissait non pas d'un *sternwheeler* comme celui sur lequel il avait débarqué la veille mais d'un *sidewheeler*. Le bateau était dessiné avec une grande précision, vu de trois quarts, voguant majestueusement sur une onde calme et limpide. En grandes lettres au-dessus de l'illustration s'affichaient fièrement ces mots : « *Explore the rivers of the Far West aboard the QUEEN OF THE RIVER : MOLLY BROWN*¹⁰⁵. »

- Après vous, Mr Walter !

Deynis s'éloigna de l'affiche et entra dans le *City Hall*. Le maire invita son visiteur à le suivre dans son bureau et s'affala dans un fauteuil de cuir usé derrière lequel un grand portrait, lui ressemblant incroyablement, pendait au mur.

- Asseyez-vous, je vous en prie. Puis-je vous offrir un rafraîchissement ?

- J'avoue que ce ne serait pas de refus.

Satisfait de cette réponse, Mr Frees se leva et versa dans deux verres le contenu d'une carafe de ce qui semblait être de l'alcool.

- Sans vouloir vous contraindre, je préférerais un simple verre d'eau.

Le maire sembla soudain déconfit, comme si Deynis venait de gâcher l'harmonie du moment.

- Oh... C'est-à-dire que... nous n'avons pas d'eau ici. Mais, faites-moi confiance, ce Bourbon est une vraie merveille !

Deynis n'eut pas le courage de s'entêter dans son refus. Il saisit le verre en remerciant le maire. Tandis que ce dernier engloutissait le sien en une gorgée, Deynis voulut faire bonne figure en surmontant son aversion autant morale que gustative pour l'alcool et y trempa légèrement ses lèvres ; la seule odeur du Bourbon remontant jusqu'à ses narines l'écoeura et il reposa son verre sans en avoir avalé une goutte. Heureusement, Mr Frees était trop occupé à savourer le sien pour remarquer le geste de son invité. Deynis leva alors les yeux vers le portrait du maire, peint dans des couleurs sobres et le représentant avec une expression pleine de gravité qui contrastait radicalement avec la gaillardise qui éclairait en permanence son vrai visage.

- Ce portrait de vous est... très réussi.

Mr Frees sembla perdu. Il se tourna vers le portrait et reprit soudain son air joyeux.

- Oh ! Cette toile ! Oui, en effet, très réussie ! Mais il ne s'agit pas de moi, monsieur Walter ! Cet homme solennel que vous voyez là, c'est mon père ! Paul Frees, premier du nom, maire de *Thunder Mesa* entre 1849 et 1860. C'est lui qui a fait de cette ville ce qu'elle est devenue. Il en fut autant sinon plus l'artisan que... que le dirigeant de la *Big Thunder Mining*

¹⁰⁵ Cette affiche s'inspire bien sûr de la véritable affiche à l'effigie du *Molly Brown* que l'on peut trouver sur le parc, à l'entrée tout d'abord, sous la gare de *Main Street USA*, et aussi à *Frontierland*.

Company. J'avais vingt-cinq ans lorsque j'ai été élu pour lui succéder après sa disparition tragique le... le jour du séisme¹⁰⁶.

Deynis avait donc en face de lui le fils du maire de l'époque. La ressemblance entre le père et le fils était extrêmement troublante ; d'autant plus qu'aujourd'hui, Paul Frees Jr devait avoir le même âge que son père tel qu'il était représenté sur cette peinture. Les deux hommes étaient comme jumeaux et portaient d'ailleurs les mêmes vêtements.

- Je suis désolé d'avoir réveillé de sinistres souvenirs. J'ai vraiment cru que c'était vous.

- Oh, laissez cela. C'est du passé. Et toute l'œuvre de ma vie en tant que maire aura été que cela le reste !

Il ouvrit une petite boîte en argent et en sortit deux objets sombres et cylindriques.

- Un cigare ?

- Euh, non, merci. Je ne fume pas.

- Ma parole, Mr Walter ! Vous n'avez donc aucun vice ?

- Je dois avoir ma part, comme nous tous, mais alors ils sont ailleurs.

- Cela vous dérange si je fume ?

La réponse était « oui ». Mais Deynis s'en voulait déjà de ne pas avoir touché au verre de Bourbon et trouvait Mr Frees trop aimable pour avoir le cœur à le contrarier. Il acquiesça silencieusement et en quelques secondes, la pièce se remplit d'une épaisse fumée irrespirable et écœurante.

- Alors, Mr Walter, comment se passe votre séjour ?

Deynis fut surpris par cette question. Il restait intrigué par le « je ne vous attendais pas si tôt » et espérait éclaircir la situation durant cette conversation sans pour autant oser interroger directement le maire.

- Il se passe plutôt bien. C'est une ville charmante et... reposante.

- Ah, ça ! Pour sûr, ça doit vous changer de Boston ! Mais sauf mon respect pour vous, je n'échangerais pour rien au monde ma petite ville nichée au milieu des grands espaces pour la folie des capitales de l'Est ! Tout ce monde ! C'est à donner le tournis et à tuer un homme avant son heure !

- Je vous comprends...

- C'est une bonne chose que vous soyez arrivé avant les autres. Cela nous laisse le temps de discuter un peu avant la cérémonie. D'ailleurs, si vous avez des questions, n'hésitez pas ! C'est le privilège du premier arrivé sur les lieux que d'obtenir les *scoops*.

Deynis imagina que Mr Frees le prenait pour un journaliste. Sans doute le maire avait-il l'habitude d'en recevoir régulièrement et l'avait pris pour l'un d'entre eux. Mais dans ce cas, pourquoi avait-il fait allusion à d'autres journalistes qui arriveraient dès le lendemain pour une « cérémonie » ? Bien que ce rôle de faux journaliste fût une couverture idéale, Deynis choisit de rester honnête avec le maire.

- Je ne comprends pas très bien, monsieur. Je ne suis pas journaliste en vérité, je suis étudiant...

¹⁰⁶ Une mise au point s'impose au sujet du maire de *Thunder Mesa*. On le rencontre à l'état de fantôme dans « Phantom Canyon », à la fin de l'attraction *Phantom Manor*, quand on traverse la ville hantée. C'est ce personnage qui s'adresse au visiteur en ôtant son chapeau et sa tête avec ! J'en ai donc déduit que le maire était mort tragiquement durant le tremblement de terre de 1860. De là, souhaitant faire intervenir le maire de *Thunder Mesa* en 1890, il m'a paru naturel que ce soit le fils de l'ancien maire qui ait pris la relève. Pour le nom, Paul Frees, cela n'est évidemment pas officiel. On ne connaît pas le nom du maire de *Thunder Mesa*. En revanche, les passionnés de la bande-son de l'attraction connaissent bien celui qui en assure le doublage, l'acteur Paul Frees (1920-1986) qui assurait déjà le doublage du « Ghost Host » dans le *Haunted Mansion* de *Disneyland* et *Walt Disney World Resort*, ou encore de plusieurs pirates dans l'attraction *Pirates of the Caribbean*. Le nom de ce doubleur devenu culte finit naturellement par se confondre avec celui, inconnu, du personnage emblématique qu'il double, d'où mon choix logique de nommer le maire de *Thunder Mesa*, Paul Frees.

- Ah, pardonnez-moi ! J'ai cru ! Vous venez donc pour un travail d'étude ?

- Euh, en quelque sorte, enfin, non... non, pas du tout en fait. Au risque de vous paraître impertinent, puis-je vous demander à quelle cérémonie vous faisiez allusion ?

Le visage du maire se figea d'étonnement.

- Eh bien, cher ami... si vous aviez fini votre verre, je gagerais que l'alcool vous a ravi une partie de votre tête ! Les grands événements ne se bousculent pas vraiment ici, voyez-vous alors... si vous n'avez pas connaissance de la cérémonie, c'est que vous n'êtes pas du tout là pour ça... Je me trompe ?

Deynis se sentit perdre toute crédibilité.

- Non, monsieur, en effet, il s'agit à vrai dire d'une simple coïncidence. Je n'avais pas connaissance d'une quelconque cérémonie.

- Ah...

Paul Frees ne dit rien de plus pendant plusieurs secondes qui laissèrent le bureau dans un silence assez embarrassant. Deynis observait la physionomie du maire et ne parvenait pas à savoir s'il était déçu, contrarié, simplement songeur ou indifférent. Enfin, Mr Frees reprit la parole avec cette bonne humeur qui le caractérisait :

- Eh, bien ! Ma foi ! C'est plutôt une bonne nouvelle finalement ! Avoir l'honneur de recevoir en notre chère ville un visiteur qui n'est pas un journaliste envoyé pour couvrir un événement ou enquêter sur je ne sais quoi mais qui vient pour le plaisir de voyager et de visiter la région, c'est une excellente nouvelle !

Deynis rougit de la déception qu'il allait causer en disant la vérité au maire. En donnant de faux espoir au très enthousiaste Mr Frees, il avait aggravé son cas et risquait de le vexer pour de bon :

- Eh bien, en vérité, monsieur, je ne suis pas là par hasard ni dans un but touristique.

Mr Frees regarda Deynis droit dans les yeux pendant quelques secondes, comme s'il essayait de lire en lui.

- Monsieur Walter, si vous êtes sur le point de me dire que vous venez là pour enquêter ou faire le curieux au sujet des événements tragiques de 1860, abstenez-vous et contentez-vous simplement de quitter ce bureau et aussi cette ville pendant que vous y êtes !

Il ne plaisantait pas. Sa gentillesse n'avait pas disparu, il l'avait simplement mise de côté le temps d'un avertissement et avait prononcé ces mots avec une voix posée mais ferme. Deynis avala sa salive. Sa gorge était tellement sèche qu'elle en était douloureuse. Sa soif était exacerbée par le fait de parler et par cette fumée infâme qui s'était propagée dans toute la pièce. N'ayant aucune idée des effets de tels propos sur l'humeur de Mr Frees, il se risqua à lui dire la vérité, confiant dans le fait que rien ne serait pire que d'être là uniquement pour le manoir.

- Comme je vous l'ai dit, monsieur, quand nous nous sommes présentés, je viens de l'université de Boston. Il y a cinq ans de cela, vous aviez déjà reçu dans votre ville un membre éminent de cette université...

- Sir John Armitage.

Le maire avait compris au quart de tour de qui il s'agissait. Deynis en fut troublé et, après un court silence, répondit sobrement :

- ... Lui-même.

Mr Frees se leva et se plaça devant la petite fenêtre à droite de son bureau, les bras croisés derrière le dos, l'air songeur.

- Est-ce que vous avez faim Mr Walter ?

IV

L'INVITE DU MAIRE

Le *Silver Spur Steakhouse* était presque vide et silencieux. Seul le fracas des assiettes et les ordres du chef résonnaient quelques fois depuis les cuisines. Bien qu'il fit encore jour, la salle était sombre et ne laissait entrer que peu de lumière naturelle. Ainsi, les nombreux lustres qui ornaient magnifiquement le plafond n'étaient pas de trop pour éclairer le restaurant, chaleureux et richement décoré, ultime témoin d'un faste disparu dans le reste de la ville.

Voyant Deynis observateur et admiratif, Mr Frees commenta :

- Cet endroit est bien au-delà du luxe que le budget de la ville peut se permettre aujourd'hui. Cela fait des années qu'il n'est plus rentable. Toutes ces tables rondes taillées dans le bois le plus noble, cette moquette aux motifs complexes, cet acajou, ce cuivre, cette belle argenterie... tout cela n'est plus fréquenté que par une poignée de personnes. Autrefois, ce restaurant était le haut lieu de la grande société de *Thunder Mesa*, le point de rendez-vous d'une élite aujourd'hui disparue. Les plus grandes décisions au sujet de la ville ont été prises ici. Les murs de ce restaurant résonnaient d'exclamations de joie, de rêves, d'éclats de rire, d'ambition ! Mon père m'y emmenait souvent. Il y avait ses habitudes, comme j'ai les miennes aujourd'hui, mais ce n'est plus la même chose ! Aujourd'hui, on pourrait loger deux fois la population actuelle de la ville dans ce restaurant. J'ai réussi à le sauver de la destruction grâce à un joli tour de passe-passe, en le faisant reconnaître par la région comme un édifice historique à préserver.

Tout en écoutant la tirade nostalgique du maire, Deynis avait continué à promener ses yeux dans le splendide restaurant resté intact depuis l'âge d'or de la ville, comme figé dans les années 1850 mais privé de ce qui en faisait alors toute l'aura, tout le charme et la force : ses nombreux clients. Il y manquait une vie disparue à jamais.

- C'est un endroit magnifique, monsieur Frees.

- Vous ne pouviez pas quitter *Thunder Mesa* sans l'avoir visité. John l'adorait. Nous y avons souvent diné. Il m'aurait presque semblé revivre la grande époque !

Deynis mit quelques secondes à comprendre que le maire évoquait son professeur ; il n'avait pas l'habitude de l'entendre nommé par son prénom. Il allait rebondir sur ces propos quand le serveur arriva :

- Avez-vous fait votre choix, messieurs ? Comme d'habitude, monsieur le maire ?

- Oui, comme d'habitude, Brad. Je vous remercie. Je vous présente Mr Deynis Walter. Il est ici pour quelques jours. Je compte sur vous pour lui montrer tout le savoir faire de la maison !

- Naturellement, monsieur le maire. Et sur quoi Mr Walter a-t-il porté son choix ?

Deynis réalisa qu'il en avait oublié de regarder la carte. Pris de court, il jeta un coup d'œil rapide et ne sut que répondre.

- Eh bien, je... que me conseillez-vous ?

- Je puis suggérer à monsieur la spécialité de la maison, le bien nommé « *Silver Spur Speciality* », une pièce de bœuf savoureuse agrémentée d'une sauce au choix et de pommes de terre grillées¹⁰⁷.

- Si je puis me permettre, je suggère que vous serviez à Mr Walter la même chose que moi.

Deynis, ne sachant pas de quoi il s'agissait, acquiesça poliment en espérant que cela serait à son goût. Aussitôt, les boissons furent servies et le jeune homme put savourer toute la fraîcheur désaltérante d'un bon verre d'eau glacée. Le serveur n'avait pas récupéré les menus et, par distraction, Deynis continuait d'y laisser trainer ses yeux. Il remarqua alors que le nom de certains plats lui était familier. Mais les plats qui attirèrent le plus son attention furent le « Rib Steak Ravenswood » et « Miss Ravenswood Ice Cream Delights ».

Devinant ce qui occupait les pensées de son invité, Mr Frees répondit à ses interrogations, comme si Deynis avait pris la peine de les exprimer :

- La carte du *Silver Spur* est comme un témoignage. Ce sont les habitants de *Thunder Mesa* qui l'ont faite, en quelque sorte. Pour celui qui connaît tous les secrets de la ville, cette carte est une inépuisable source d'anecdotes et de souvenirs du bon vieux temps. Voyez-vous, Mr Ravenswood prenait toujours la même chose lorsqu'il venait ici, une entrecôte grillée qui a fini par porter son nom. Miss Ravenswood, une incorrigible gourmande que trahissait son embonpoint, finit par donner son nom à une coupe de glace qu'elle prenait toujours en dessert et dont elle variait les parfums selon ses humeurs. Il y a plein d'autres plats comme ceux-ci. « *Ma Ballard's Linguini* », par exemple est un plat conçu sur mesure pour une illustre cliente. Figurez-vous que dans ce temple de la viande rouge, elle était la seule à être végétarienne et donc, lorsqu'elle venait, le chef préparait spécialement pour elle un *linguini* aux asperges et aux légumes de saison ! C'était un sujet de plaisanterie, mais ce plat devint néanmoins rapidement populaire et fit son entrée dans la carte¹⁰⁸ ! Ah, Mr Walter ! Si vous aviez vu cette ville à son âge d'or – sans mauvais jeu de mot ! Vous n'en seriez jamais reparti ! Et le professeur Armitage non plus, d'ailleurs...

Face à ces derniers mots amers, Deynis sentait tout le poids d'un malentendu que lui seul pouvait dissiper.

- Pour avoir été son confident, croyez-moi, il ne serait pas même parti de *Thunder Mesa* si...

- Et pourtant, il l'a fait.

Dans un brusque sursaut d'amertume, le maire avait interrompu Deynis, le privant d'une première occasion d'éclaircir la situation. Mr Frees resta songeur un instant et, levant à nouveau les yeux vers le jeune homme, lui posa cette question :

- Quel sont vos liens avec le professeur Armitage ?

Deynis se sentait bien incapable de résumer en quelques mots tout ce que le professeur représentait pour lui.

- C'était... c'est mon professeur, mon directeur de Thèse, mon mentor et un ami.

Mr Frees dévisagea Deynis pendant quelques secondes, comme s'il avait passé sa réponse au détecteur de mensonge.

- Comment se porte-t-il, depuis le temps ?

¹⁰⁷ Ce plat et ceux qui seront évoqués plus bas s'inspirent évidemment de l'authentique carte du *Silver Spur Steakhouse*.

¹⁰⁸ Je n'invente pas ces plats qui sont bel et bien dans la carte, en revanche, j'improvise sur leur origine et les circonstances dans lesquelles ils ont été nommés. Aucune source officielle ne va dans ce sens, ni dans un autre. On peut néanmoins saluer le très beau clin d'œil qui a été fait aux personnages de la mythologie de *Frontierland* avec cette carte ! Une excellente initiative de la part des gestionnaires du parc qui a ravi les fans et les puristes et contribue à la cohésion du *Land* !

Cette question posée d'un ton si naturel désespéra Deynis. Il réalisa à quel point le maire ne pouvait concevoir d'autres scénarios que celui d'Armitage, parti en douce de *Thunder Mesa* et ayant repris le cours normal de sa vie à Boston.

- C'est pour m'en assurer que j'ai fait le voyage jusqu'ici.

- Dans ce cas, vous êtes au mauvais endroit, cher ami. Le professeur a quitté brutalement *Thunder Mesa* il y a presque cinq ans...

- Je sais. Je ne l'ai jamais revu depuis. Et c'est justement le caractère « brutal » de cette disparition qui m'a persuadé de partir à sa recherche, cela et les circonstances étranges qui l'entourent.

- Je crains qu'il n'y ait rien d'étrange là-dedans, Mr Walter. Mr Armitage était venu ici dans un but précis que je crois deviner. Aussi aimable et sympathique qu'il fût tout le temps qu'il passa parmi nous, tout porte à croire que c'était un ignoble calcul de sa part ; la preuve la plus funeste de cela est qu'il n'a pas eu de scrupules à nous abandonner du jour au lendemain dès qu'il a dû trouver ce qu'il était venu chercher. Nous avons été dupés.

Deynis se sentit blessé par ces paroles comme s'il avait été le professeur lui-même. Rien ne l'insupportait, ne le révoltait plus que les malentendus les plus injustes.

- C'est bien mal connaître le professeur Armitage, Mr Frees. Pour que vous doutiez si rapidement et facilement de sa loyauté, il faut que vous ne lui ayez jamais fait totalement confiance. Croyez-moi, il était extrêmement attaché à cette ville et ses habitants. J'ai de bien nombreuses lettres de lui qui peuvent en attester.

- Eh bien, je vous écoute Mr Walter. Pour quelle excellente raison Mr Armitage pourrait avoir disparu sans autre forme de procès ? L'explication la plus probable me semble être la plus simple : John Armitage a fui.

- Nous savons très bien vous et moi que ce n'est pas cela. Allons, Mr Frees, le professeur aurait volontairement laissé des dettes derrière lui ? Il aurait abandonné tout son matériel d'écriture, ses notes, le fruit de plusieurs années de travail et ceux qu'il considérait comme ses amis ? Il n'était pas comme ça, vous le savez au fond de vous.

Deynis fouilla la poche intérieure de sa veste et en sortit un feuillet plié en quatre qu'il tendit au maire.

- C'est la dernière lettre que j'ai reçue du professeur. Elle est datée du 26 Octobre 1885, le dernier jour où la plupart des habitants l'ont vu pour la dernière fois. Dans cette lettre, il me confie son dessein de...

Tandis que Deynis parlait, Mr Frees avait posé son lorgnon sur le bout de son nez et lisait avec attention la lettre d'Armitage. Son visage se décomposa peu à peu et il interrompit alors le jeune homme en complétant ses paroles :

- ... son dessein de se rendre au manoir.

- Maintenant, vous savez la vérité. Le professeur a mis son plan à exécution, il s'est bien rendu au manoir, c'est une chose dont je suis désormais sûr, et il n'en est jamais revenu.

Mr Frees semblait triste et songeur, à la fois paradoxalement soulagé et déçu. Il ôta son lorgnon et se frotta les yeux en soupirant légèrement.

- Je croyais l'avoir dissuadé de poursuivre ses recherches. Lorsque le professeur Armitage est arrivé à *Thunder Mesa*, il m'a tout de suite expliqué la raison de sa présence. J'ai apprécié son honnêteté et sa franchise. J'ai tenté de le convaincre de nous laisser en paix, de laisser le passé où il était. Il était si convaincu d'être celui qui parviendrait à faire la lumière sur toute cette affaire... Il a presque réussi à me convaincre moi-même. Non, je dois bien l'avouer, il m'avait convaincu. Je pensais que John Armitage, en allant jusqu'au bout de cette affaire, pourrait nous en débarrasser une fois pour toutes. Il était libre de faire toutes les investigations nécessaires, je lui ai juste demandé de ne pas s'approcher du manoir. Les habitants se sont longtemps méfiés de lui mais, c'était un homme si courtois, si intelligent, si aimable qu'il

s'est très vite intégré et s'est même activement investi dans les affaires de la ville. C'était un étranger, c'est devenu un concitoyen, puis un allié et, enfin, un ami. Les derniers temps, il m'avait semblé que son enquête l'occupait de moins en moins, qu'il commençait à s'en détacher. Au fond de moi, j'espérais qu'il avait abandonné. Mais je constate que je me trompais lourdement. Peu de temps après, il a disparu. Ce fut une profonde déception pour nous tous. C'est toute une ville qui s'est sentie abandonnée après avoir repris un semblant de souffle de vie. Avec John Armitage, *Thunder Mesa* renaissait de ses cendres. Nous nous sommes sentis tous abusés. Il est vrai que cela ne lui ressemblait pas, mais, au moins, croire en son départ brutal me permettait de masquer une vérité encore plus pénible, celle de son trépas dans le manoir, ce qui signifiait en plus qu'il avait rompu cette promesse qu'il m'avait faite.

- Il y a peut-être encore de l'espoir, le professeur pourrait encore être en vie...

- Vous poussez vos espoirs jusqu'à la naïveté, Mr Walter. En cinq années, si le professeur était en vie, il aurait tout fait pour réapparaître ou au moins vous contacter. Ce silence de cinq ans que vous me confirmez est l'ultime preuve de son décès...

Deynis répondit du tac au tac aux objections du maire, ne prenant pas la peine d'y réfléchir, comme s'il avait voulu s'empêcher de penser au pire, s'efforçant d'entretenir en lui l'irrationnelle flamme d'espoir que cette discussion faisait de plus en plus vaciller.

- Mais il pourrait tout aussi bien être victime d'une amnésie qui l'empêche de retrouver son ancienne vie, ou alors son enquête l'aurait exposé à de gros ennuis et l'aurait poussé à fuir en laissant croire qu'il était mort, ou bien... il pourrait être reclus, séquestré dans le manoir ; dans son récit des événements, il explique...

- Là, je vous arrête tout de suite, Mr Walter. Pardonnez-moi de vous dire cela de façon si abrupte, mais vous vous leurrez. J'aimerais que vous ayez raison, mais j'en doute lourdement. De plus, en admettant votre dernière hypothèse, cela revient à l'idée que le professeur n'est plus. Quiconque est entré dans le manoir Ravenswood depuis le jour où ses portes ont été fermées a disparu à jamais. Je ne sais quoi penser de ces légendes prétendant que le fantôme qui hante les lieux séquestre les occupants réduits à l'état d'âmes errantes, mais dans tous les cas, personne ne sort jamais de ce lieu maudit. Si Armitage s'y est rendu, comme nous pouvons maintenant le croire, il n'y a plus d'espoir, j'en ai peur... Je suis désolé, mon garçon.

Deynis sentit son cœur tomber au fond de sa poitrine. Après cet éprouvant dialogue qu'il venait d'avoir avec le maire où l'espoir le plus tenace s'était heurté au défaitisme le plus résigné, il eut besoin de quelques secondes pour mettre de l'ordre dans ses idées. Et s'il se trompait depuis le départ ? Bien sûr, il avait tout de suite envisagé que le professeur était mort. C'était même ce dont on s'était efforcé de le convaincre pendant cinq années, à Boston. Il était pourtant venu jusqu'ici, dans ce qu'il prenait non pas pour de la folie naïve mais bien pour son premier élan de lucidité depuis cinq ans.

Cette accalmie dans la discussion avait apaisé les deux hommes. Deynis était de nouveau prêt à parler et Mr Frees à l'écouter.

- Que le professeur soit mort, c'est une chose que je refuse de laisser à l'état de simple hypothèse, aussi probable ou évidente soit-elle. C'est de la vie d'un homme dont il s'agit ! Et d'ailleurs, d'environ neuf cents autres, que je sache ! Comment une ville ou une région entière peut ignorer et laisser tant de vies humaines abandonnées à leur triste sort, sans chercher à savoir ce qui leur est arrivé ou même à les sauver ?

Le maire soupira, comme s'il était fatigué par sa réponse avant même de la donner.

- Mr Walter, les semaines qui ont suivi l'incident ont été les plus éprouvantes que cette ville ait connues. Bien évidemment que des gens se sont inquiétés de tous ces convives disparus, mais tous ceux qui ont tenté de partir à leur recherche ne sont jamais revenus. Jamais. Au bout de trois équipes de recherche disparues dans le manoir, il devenait tristement

clair qu'il valait mieux abandonner maintenant que de continuer à sacrifier des vies humaines en tentant vainement d'en sauver d'autres. Croyez bien qu'il n'y a pas une nuit où je ne repense pas à tous ces gens, à toutes ces vies fauchées, envolées. J'avais seulement vingt-cinq ans et alors que je n'avais pas encore fait le deuil de mon cher père, c'est toute une ville qui s'est instinctivement tournée vers moi, le fils du maire, pour les reconforter, les rassurer, les aider, reconstruire la ville, assurer notre avenir. S'il y a bien quelqu'un qui mesure toute la responsabilité qui est la notre devant cette affaire, c'est bien moi. Mais combien de veuves ou d'orphelins devais-je encore créer pour aboutir, sans certitudes, au sauvetage de presque mille individus volatilisés ?

Sans pour autant défendre la position du maire, Deynis la comprit et fut touché par cette réponse sincère pleine de culpabilité et de détresse. Ne voulant pas tourmenter davantage Mr Frees, il se contenta de recentrer la conversation sur le professeur.

- Tout ce que je veux, c'est la vérité. Que le professeur soit mort ou vif, je veux en avoir le cœur net, en obtenir une preuve définitive. Je ne pourrai jamais avancer dans ma vie si je garde cette sensation insupportable de l'avoir trop vite abandonné et oublié.

Mr Frees eut un sourire triste et prit un air désabusé.

- Alors, vous allez enquêter, comme le professeur avant vous ? Vous allez, à votre tour, tenter d'élucider le grand mystère du *Phantom Manor* ? Cette ville n'est pas prête pour cela. Elle ne le sera plus jamais d'ailleurs. Nous avons trop souffert. Tout mon combat en tant que maire de cette ville meurtrie a été d'enfouir ce tragique passé que nous trainons derrière nous comme un fantôme traîne ses chaînes, si vous me pardonnez cette comparaison tristement de circonstance. Depuis plus de trente ans, je m'efforce de donner à *Thunder Mesa* un second souffle, une nouvelle identité, de la réinventer pour qu'on cesse de l'associer à de sordides histoires de fantômes et à un lieu maudit où quelques curieux viennent mettre leur peur à l'épreuve. S'il vous plaît, ne gâchez pas tous mes efforts en remuant tout ce passé...

Deynis voyait clair dans cette situation. En écoutant la supplique du maire, tout était limpide dans son esprit. Il savait parfaitement pourquoi il était là et se tenait en respect devant Mr Frees en lequel il reconnaissait une dévotion presque religieuse pour sa ville et ses concitoyens.

- Je suis ici pour retrouver mon maître. C'est tout. Je ne suis pas là pour chasser les fantômes et encore moins pour obtenir le *scoop* du siècle en perçant les mystères qui entourent votre ville. Je ne suis pas un journaliste, ni un touriste. Je suis un étudiant à la recherche d'un mentor et d'un ami. Dès que j'aurai découvert la vérité sur son sort, mort ou vif, je m'en irai et vous n'entendrez plus jamais parler de moi.

Le regard du maire s'adoucit mais ne décrocha pas un instant de celui de Deynis.

- Alors dans ce cas, Mr Walter, vous devez me faire la promesse solennelle, comme votre maître avant vous, que vous ne vous approcherez pas du manoir Ravenswood. Je vous donne carte blanche et vous offre tout mon soutien pour vos recherches, mais à cette unique condition non-négociable que vous ne tentiez aucune intervention dans le manoir. Ai-je votre parole ?

Pris d'une immense sympathie pour le maire, Deynis aurait voulu lui faire cette promesse rien que pour lui faire plaisir. Mais s'engager à respecter le vœu de Mr Frees, c'était manquer au serment qu'il s'était fait à lui-même de retrouver le professeur. La loyauté à l'un ne pouvait que compromettre celle qu'il promettait à l'autre.

- Non, Mr Frees. Je ne puis vous donner ma parole. Je risquerais trop de la rompre, et cela me semblerait pire que vous la refuser. Comprenez bien que je ferai tout ce qu'il faudra pour découvrir ce qui est arrivé à mon maître. Et si cela doit me mener jusqu'au manoir, j'irai. Je n'ai pas peur de cet endroit, tout simplement parce que, sans vouloir froisser vos convictions, je ne crois pas au fait qu'il est hanté. Si morts et disparus il y a, c'est un être de chair et sang

qui doit se cacher derrière cette immense imposture. Mais peu importe ! J'agirai uniquement en fonction du professeur. Et comme le manoir semble être le dernier endroit où il s'est rendu, tout m'y conduit.

Contrairement à ce que craignait Deynis, Mr Frees n'eut pas l'air fâché.

- Eh bien, voilà qui a le mérite d'être clair et franc, Mr Walter. Je ne vous cache pas que je suis déçu par votre réponse, mais je ne puis m'empêcher totalement de la comprendre, étant donné vos motivations. Je réitère néanmoins ma requête ; ne vous y rendez pas, je vous en supplie. Ne le faites pas... pour moi, pour les habitants de *Thunder Mesa*, pour le professeur qui n'aimerait pas vous voir vous mettre en danger... pour vous, pour votre vie.

- Si je peux découvrir la vérité sans avoir à m'approcher de ce lieu, croyez bien que je l'éviterai soigneusement, Mr Frees.

- Je vous en sais gré...

Mr Frees sourit tristement à Deynis. Ses yeux se promenèrent dans la vaste et luxueuse pièce du *Silver Spur*. Il semblait poursuivre la discussion tout seul, en lui, assailli de souvenirs et d'idées qui assombrissaient son visage. Tout d'un coup, alors qu'un silence profond était retombé depuis plusieurs secondes dans la conversation, le maire reprit d'un ton contrarié :

- Ce maudit manoir... je l'aurais bien détruit, de mes propres mains s'il avait fallu... et surtout si j'avais pu. J'ai plusieurs fois proposé l'idée, mais les habitants, craignant une malédiction, s'y sont toujours refusés. Bien sûr, une grande part d'eux-mêmes le souhaitait autant que moi, mais... le risque semblait trop grand. Ce simple petit doute que chacun de nous avait, ce « et si... » qui pesait sur nos esprits nous paralysait complètement. Les choses en sont là désormais. Nous laissons le « *Phantom* » tranquille, et lui, en retour, ne vient pas nous tourmenter. Grâce à cela, *Thunder Mesa* est une ville normale. Il ne s'y passe jamais rien, si on ne cherche pas querelles au manoir. Reste à convaincre le reste du monde. Les gens ont peur de cette ville et cela nous empêche d'avancer. Et pourtant, nous avons tant de potentiel. Il faut que *Thunder Mesa* redevienne plus grande que ce manoir qui nous toise du haut de sa colline. John Armitage avait très bien compris cela. Plus encore que pour reconstituer le passé de la ville, c'est pour son avenir qu'il œuvrait avec moi. Il m'a beaucoup aidé dans mes efforts pour donner un second souffle à *Thunder Mesa*. Le projet « *Molly Brown* » est d'ailleurs son œuvre autant que la mienne. Hélas, tout cela a pris du temps et il ne pourra pas constater l'aboutissement de nos efforts...

- Le projet « *Molly Brown* » ?

Deynis songea aussitôt à ce bateau qui figurait sur les affiches devant la mairie.

- Lui-même. Voyez-vous, *Thunder Mesa* est une ville très isolée, autant par sa réputation que par sa situation géographique. Le chemin pour arriver jusqu'ici est plutôt épique et périlleux, vous avez pu le constater. Bien entendu, nous n'avons pas encore les honneurs du chemin de fer. J'ai fait plusieurs demandes en ce sens à l'*Union Pacific Railroad Company*¹⁰⁹. On a ignoré toutes mes lettres, sauf la dernière à laquelle on a répondu que les petites villes comme la nôtre n'étaient pas prioritaires. Comme seul un bateau assure le voyage jusqu'à *Thunder Mesa*, j'ai alors pensé qu'on pouvait, en collaboration avec une ville jumelle, monter un projet pour un second bateau qui serait comme un symbole d'amitié et d'ouverture aux autres villes de l'Etat. L'aide de John a été extrêmement précieuse dans nos démarches. Son tact, son intelligence, sa cordialité ont complètement porté ce projet et sans lui, nul doute que rien n'aurait pu se faire. Hélas, après sa disparition, je me suis retrouvé tout seul pour

¹⁰⁹ Il s'agit d'une des nombreuses mais principales compagnies ferroviaires ayant participé à la grande conquête des USA par les rails. Leur histoire est très complexe ; les compagnies s'étant rachetées souvent entre elles ou ayant fusionné ou au contraire fait rupture. Si j'en crois ce que j'ai lu et si cela correspond vraiment aux dates que j'ai vérifiées, la compagnie qui aurait été en charge de *Thunder Mesa* d'après l'emplacement que j'ai donné à la ville serait donc l'*Union Pacific Railroad Company*.

poursuivre notre rêve. Les choses ont beaucoup trainé dès lors et j'ai bien cru qu'il nous faudrait abandonner...

- Le « *Rib-steak Ravenswood* », messieurs.

Le serveur avait surgi devant la table et y déposait délicatement les assiettes.

- Je vous souhaite un bon appétit, messieurs.

Le serveur s'inclina et repartit en cuisine. Les assiettes étaient brûlantes et les plats chauds exhalaient leurs arômes dans des volutes de fumées qui apparaissaient dans la lumière des lustres. Deynis considéra avec appétit l'entrecôte qui partageait son assiette avec quelques pommes de terre grillées, le tout nappé d'une délicate sauce au poivre vert. Nullement perturbé par cette interruption, le maire continua à parler :

- Lors d'un congrès où les maires et les notables de la région du Colorado étaient réunis, j'ai fait la connaissance d'un sacré bonhomme, Mr James J. Brown. C'est tout simplement l'homme le plus chanceux du monde ! Il était alors le surintendant de la *Henriette & Consolated Mining Company*, à Louisville. Mais depuis, j'ai appris qu'il était devenu le surintendant d'une mine d'argent nommée « *Little Jonny* », exploitée par l'*Ibex Mining Company*, du côté de Leadville, à environ 100 miles de Denver ! Figurez-vous que nous nous sommes liés d'amitié et qu'il a développé une certaine sympathie pour notre ville. Je lui ai parlé de notre projet et c'est tout naturellement qu'il a proposé d'y consacrer une partie de sa fortune grandissante ! C'est ainsi que les travaux ont commencé il y a quelques années. Pour rendre hommage à notre généreux donateur, nous avons souhaité donner son nom au bateau, mais il s'y est refusé. Il a alors proposé le nom de sa femme, Margaret, qu'il aime tant et que ses proches surnomment affectueusement « Molly »¹¹⁰. Depuis quelques semaines, la ville est en effervescence. La fin des travaux de construction a été annoncée et l'inauguration du bateau doit avoir lieu ici-même, au *Thunder Mesa Riverboat Landing* ! C'est le premier grand événement que va connaître la ville depuis... je ne sais même plus quand ! De nombreux journalistes de la presse régionale seront là pour l'occasion ! Enfin, on va parler de *Thunder Mesa* pour autre chose que ce maudit manoir¹¹¹ !

Mr Frees débordait d'un enthousiasme qui toucha profondément Deynis. Jamais il n'avait vu un homme aussi dévoué pour sa ville et ses concitoyens. C'était le privilège de ces microcosmes urbains que de garder autant d'humanité et de fraternité dans la cohabitation. Assurément, Deynis se sentait très loin de Boston. Il écouta patiemment et même avec intérêt

¹¹⁰ S'il était difficile d'expliquer de façon crédible comment un *sternwheeler* pourrait être nommé d'après Mark Twain alors que l'écrivain est encore en vie et son œuvre plutôt récente en 1890 (date choisie pour le voyage de Deynis, pour les raisons expliquées plus haut), il devient pour le coup extrêmement délicat d'expliquer pourquoi on nommerait un bateau « Molly Brown » à cette période.

En effet, bien que Margaret Brown soit devenue une femme importante dès qu'elle épousa James Joseph Brown, elle ne doit vraiment sa grande renommée internationale qu'à son statut de rescapée du *Titanic* après le naufrage de ce dernier la nuit du 14 au 15 Avril 1912. Après cette date, il serait en effet moins étonnant qu'un bateau soit nommé en son honneur, bien que cela ait quelque chose d'ironique étant donné son expérience sur le paquebot réputé insubmersible qui lui valut aussi son surnom d'« insubmersible Molly Brown ».

Souhaitant faire intervenir le deuxième bateau à aubes de *Frontierland* dans mon histoire, il me fallait trouver une raison crédible pour qu'il porte le nom de Molly Brown encore inconnue à cette époque. J'ai cherché des renseignements sur son époux, James Joseph Brown. Sa femme lui a volé la star dans la postérité, mais c'est bien par lui qu'il était éventuellement possible de trouver une « passerelle » entre le texte et la réalité.

Tous les éléments que je cite sur la carrière de James Joseph Brown sont authentiques. De là, j'ai seulement imaginé que cet homme d'affaire richissime (pas encore autant qu'en 1912, là aussi, mais déjà assez) se soit intéressé à *Thunder Mesa* et j'ai hasardé une explication sur le choix du nom du bateau. Je crois qu'il n'y avait pas beaucoup d'autres façons de négocier ce virage plutôt serré entre l'histoire et l'Histoire.

¹¹¹ Cette cérémonie d'inauguration du *Molly Brown* qui se prépare se veut une référence directe à celle qui fut célébrée le Vendredi 25 Mars 2011 à 11h au *Riverboat Landing* pour le grand retour du *Molly Brown* sur le lac de *Frontierland* après plusieurs mois de travaux.

la tirade exaltée du maire qui n'en finissait plus de parler. Tandis que son ouïe était entièrement dévouée aux paroles de Mr Frees, le jeune homme vivait une grande expérience gustative. La viande onctueuse et cuite à point semblait fondre sous son couteau, si bien qu'il avait à peine l'impression de la couper mais plutôt de la cueillir dans son assiette. A chaque nouvelle bouchée, le délice qui ravissait ses papilles lui rappelait cette phrase écrite par le professeur : « Au *Silver Spur Steakhouse*, vous pourrez déguster une viande d'une qualité telle que celle que l'on vous servira dans un restaurant de New York ou de Philadelphie semblera un sacrilège à votre palais. » Deynis mesurait maintenant à quel point ce n'était pas de l'emphase gratuite ou des mots en l'air. Il lui semblait presque déjeuner aux côtés de son maître et cette seule idée lui réchauffait le cœur. Le repas se poursuivit ainsi dans un calme et une complicité reposante entre le maire et le jeune étudiant. Ils en vinrent à parler d'autres sujets moins pesants que la disparition du professeur ou la malédiction du manoir, libérés tous deux de ces préoccupations obsédantes qui alourdisaient leurs âmes jour après jour, retrouvant un semblant de légèreté le temps d'un savoureux repas.

- Ah, Mr Walter... je comprends pourquoi le professeur Armitage vous tenait en si haute estime. Vous semblez être son digne disciple !

Deynis ne sut que répondre à ce qu'il considérait comme le plus grand des compliments et se contenta d'un sourire reconnaissant que lui rendit le maire. Alors, ce dernier essuya sa bouche et se leva. Deynis l'imita et protesta aussitôt quand il comprit que Mr Frees lui offrait le repas. Rien ne put convaincre le maire de se laisser inviter par un étudiant peu fortuné. Voyant que Deynis cessait enfin d'insister et le remerciait chaleureusement, Mr Frees dit alors :

- Si vous pensez avoir une quelconque dette envers moi et tenez à alléger votre conscience, je vous propose de vous en acquitter en me faisant l'honneur et le plaisir d'être présent lors de l'inauguration du *Molly Brown*, demain, à onze heures¹¹².

- J'en serai avec grand plaisir, monsieur.

- A la bonne heure ! Alors, à demain, Mr Walter.

Le maire lui sourit amicalement et les deux hommes se quittèrent sur une chaleureuse poignée de main.

¹¹² C'est l'heure exacte où avait lieu la cérémonie le Vendredi 25 Mars 2011 à *Frontierland*, comme indiqué dans la note précédente.

V

QUEEN OF THE RIVER

Le lendemain, Deynis fut réveillé par des coups de marteau et la clameur d'une foule qui semblait déjà nombreuse et agitée à l'extérieur malgré l'heure matinale. Avant même de s'habiller, il ouvrit la fenêtre coulissante de sa chambre qui donnait directement sur la place principale de *Thunder Mesa*, lui offrant une vue exceptionnelle sur l'ensemble du centre-ville depuis les fortifications du *Fort Comstock* jusqu'à la cime du *Big Thunder Mountain*. La ville était méconnaissable ; des ouvriers achevaient la décoration des édifices et des réverbères en l'honneur du *Molly Brown*. Une foule d'habitants curieux se pressait déjà aux alentours du *Riverboat Landing* et bavardait joyeusement dans une liesse générale qui ne tarda pas à contaminer le jeune homme.

Ayant tout juste pris le temps de se vêtir convenablement et d'avalier un chocolat chaud, Deynis sortit du *Lucky Nugget* et se mêla à la foule. Les commerçants, ne pouvant abandonner leurs boutiques mais voyant tous leurs clients potentiels rassemblés dehors, se tenaient sur leur perron, les mains sur les hanches, observant silencieusement ce début prometteur de festivités ou échangeant entre eux quelques commentaires.

- Excusez-moi, m'sieur.

Un ouvrier poussa poliment Deynis pour monter sur un tréteau et fixer une banderole à un poteau. Le jeune homme ne connaissait presque personne dans la foule. Parmi tous ces visages inconnus, il n'avait pu rencontrer qu'une petite poignée d'habitants la veille. Ainsi, il déambula seul, les mains dans les poches, sur la place principale, promenant son regard un peu partout, notant de nouveaux détails qu'il n'avait pas remarqués jusqu'alors, comme tous ces impacts de balles qui trouaient la façade délabrée du *Last Chance Café*, traces tenaces d'un passé lointain où quelques bandits, attirés par l'appât du gain, se rassemblaient dans ce lieu mal fréquenté pour y préparer leurs méfaits. Que de règlements de compte et de duels il y avait dû avoir en cette époque agitée ! Epoque qui avait pourtant été l'apogée de cette ville aujourd'hui plongée dans une léthargie dont elle ne sortait que lors d'événements exceptionnels, comme celui qu'elle s'apprêtait à fêter aujourd'hui même.

Tandis qu'il se faisait ces réflexions, Deynis croisa le regard du gérant du *Thunder Mesa Mercantile* qui le gratifia d'un sobre et amical salut de la tête. Dans un geste qu'il faisait davantage pour se donner une contenance que pour vérifier l'heure, le jeune homme consulta sa montre ; il était presque dix heures. Des journalistes, certains armés de très encombrants appareils photographiques, commençaient à envahir la foule. Le jeune homme en suivit quelques uns et se retrouva à proximité du *Riverboat Landing*. Tandis que les photographes mettaient patiemment en place leur matériel sophistiqué, des journalistes munis de leur seul carnet de notes et d'un stylographe poursuivaient leur chemin loin du centre-ville. Intrigué, Deynis les suivit du regard et les vit marcher en groupe jusqu'à l'entrée du manoir

Ravenswood. Alors que la plupart s'agitait fébrilement devant le grillage verrouillé de la grande bâtisse à l'abandon, quelques uns se dirigèrent vers le cimetière de *Boot Hill*.

« La cérémonie ne commence que dans une heure. Il est normal que ces journalistes, en bons professionnels, aillent faire du repérage et observer le reste de la ville en attendant », pensa Deynis en se convainquant à peine. En vérité, bien que simplement de passage dans cette ville qu'il découvrait, il était froissé de voir la façon dont la presse avait ignoré les habitants et la magnifique décoration de la place principale pour se précipiter aussitôt vers le *Phantom Manor*. Un seul journaliste était resté dans la foule pour interroger quelques témoins : le rédacteur en chef du modeste *Thunder Mesa Daily Messenger* dont les bureaux se situaient à proximité du *Last Chance Café*¹¹³. Tout cela rendit Deynis étrangement triste et lui sembla de bien mauvais augure pour cette journée qui commençait.

Il resta tout près du quai du *Riverboat Landing*, les bras croisés, appuyé contre une des colonnes soutenant le grand préau de l'embarcadère. La foule s'était instinctivement rapprochée du quai d'embarcation et alors qu'il était encore assez isolé quelques minutes auparavant, Deynis se trouvait déjà complètement encerclé par une centaine de visages inconnus et la cacophonie de leurs voix. Il vit arriver cinq musiciens qui entraient par une petite grille réservée à l'équipage et s'installaient sur le bord du quai, juste à l'endroit où le *Molly Brown* était maintenant attendu d'une minute à l'autre. Leur entrée fut si discrète que, lorsqu'ils se mirent à jouer, beaucoup de gens sursautèrent et de nombreuses femmes portèrent la main à leur poitrine en éclatant de rire, amusées de leur propre surprise. L'orchestre constitué d'un violoncelle, de deux violons, d'une petite guitare et d'un banjo transcenda aussitôt l'atmosphère de la ville avec des airs festifs et entraînants. Les habitants, ravis, tapaient dans leurs mains ou battaient la mesure en guettant fébrilement les eaux du *Thunder Lake*, espérant y voir surgir la reine de cette journée.

Les minutes s'écoulèrent dans une excitation grandissante qui allait et venait sur les habitants comme un frisson. Des enfants qui s'amusaient à se courir après dans la foule bousculèrent légèrement Deynis sur leur passage. Ces petits citoyens de *Thunder Mesa* étaient les plus jeunes qu'il rencontrait depuis son arrivée ; il en était venu à se demander s'il restait des enfants dans cette ville vidée de sa jeunesse. La population passait brusquement des petits garçons et des petites filles aux adultes ou aux vieillards ; les adolescents et les jeunes gens se faisaient extrêmement rares et il n'en vit pour ainsi dire presque aucun.

Tandis qu'il faisait cette observation, il tourna distraitement la tête vers le *Thunder Lake* et aperçut soudain la proue d'un bateau qui surgissait derrière le *Natural Arch Bridge*. C'était le *Molly Brown*. Les habitants de *Thunder Mesa* se passèrent le mot et bientôt, tout le monde eut les yeux tournés dans la même direction. Le silence s'imposa de lui-même, éteignant peu à peu des discussions encore inachevées, comme si cette contemplation collective du bateau approchant lentement avait mobilisé toute l'énergie de ces gens venus en si grand nombre pour l'accueillir. Imperturbable, l'orchestre continuait à jouer, accompagnant cette attente avec un entrain et une gaieté que la foule, silencieuse, n'était plus capable d'exprimer.

Le bateau se frayait humblement un chemin entre le gigantesque *Big Thunder Mountain* et la colline solitaire où se dressait le Manoir Ravenswood ; les deux funestes monuments semblaient le toiser avec méfiance et dédain, comme les deux gardiens d'une cité maudite qui étaient prêts à lui tomber dessus au moindre faux pas. Gardant tant bien que mal une contenance face à cet accueil intimidant, le bateau glissait doucement sur les eaux et, à mesure qu'il approchait, on prenait toute la mesure de ses respectables dimensions. Il devait avoir les

¹¹³ Sur le parc, on peut effectivement voir la devanture du *Thunder Mesa Daily Messenger*, à droite du *Last Chance Café* quand on se tient face aux édifices, et à gauche de l'établissement de pompes funèbres de Mr Nutterville.

mêmes proportions que son grand frère, le *Mark Twain*, mais vu depuis le *Riverboat Landing*, il semblait d'une grandeur imposante. Alors qu'il accostait, les ronflements de la vapeur et le battement de l'eau par ses immenses roues à aubes latérales faisaient un bruit conséquent qui rivalisait de plus en plus sérieusement avec la musique que jouaient les musiciens.

Enfin, le bateau, apparemment vide de tout passager, s'immobilisa devant le quai et le capitaine, avant de stopper les machines, salua la foule du haut de la timonerie en faisant siffler les cheminées dans un hurlement qui résonna dans toute la ville et assourdit l'orchestre un court instant. Transie par cette spectaculaire salutation du *Molly Brown*, la foule lui rendit par des acclamations et des longs applaudissements. Deynis pouvait sentir, de là où il était, l'odeur de la peinture encore fraîche et de la cire lustrant le teck qui recouvrait les ponts du bateau flambant neuf. Les drapeaux du Colorado et de la Californie¹¹⁴, hissés sur les mats, battaient majestueusement dans le vent autour de celui des Etats-Unis d'Amérique, orné de ses treize bandes et de ses trente-huit étoiles¹¹⁵. Les officiers de bord, élégants dans leurs costumes bleus marines, capelèrent les amarres et se placèrent cérémonieusement à l'entrée de l'embarcation. C'est à ce moment que Paul Frees Jr, accompagné de deux hommes aussi élégants que lui, fit une entrée triomphale sur le ponton, généreusement applaudi par ses concitoyens.

Les journalistes étaient revenus tout juste à temps de leur escapade indiscreète du côté du manoir et avaient pris leur place privilégiée à côté du maire. Après une première salve de photographies et lorsque l'assistance redevint enfin silencieuse, Paul Frees se racla la gorge, autant pour s'éclaircir la voix que pour attirer l'attention, et prit la parole avec une voix enjouée et puissante :

- Mes chers amis ; chers concitoyens de *Thunder Mesa*, chers invités et chers journalistes, je vous remercie d'être venus si nombreux pour célébrer l'arrivée de notre tout nouveau bateau à aubes, le *Molly Brown* ! Je tiens, avant toute chose, à remercier l'homme sans qui cette magnifique embarcation n'existerait pas, celui qui a cru en notre ville et lui a fait son plus beau cadeau depuis bien longtemps, notre généreux donateur, Mr James Joseph Brown qui, hélas, n'a pu nous faire l'honneur de sa présence aujourd'hui ! Il a en revanche tenu à

¹¹⁴ Fait troublant, le drapeau qui était en fait hissé le jour de l'inauguration sur le parc était celui... de la Californie. Sous-entendu que *Thunder Mesa* se trouve en Californie ? C'est en effet un nouvel indice qui s'ajoute à la cause de cet Etat pour la localisation de *Thunder Mesa*, mais qui se heurte néanmoins à d'autres indices plaidant pour le Colorado ou l'Utah. Les dirigeants du parc auraient tranché une fois pour toutes en faveur de la Californie ? Tout cela rejoint la question très délicate de l'emplacement de la ville. A ce sujet, voir mon développement dans la *Postface*, « **casse-tête d'une localisation impossible** ». Dans le texte, j'ai opté pour le drapeau de la Californie ET du Colorado. Dans l'idée de citer tous les Etats traversés par le Fleuve du Colorado, il aurait fallu ajouter l'Utah, l'Arizona et le Nevada (il marque la frontière entre ces deux derniers Etats).

Dash, me confirmant par la suite que Thunder Mesa se trouvait bien dans le Colorado, me donna la clé de l'énigme du drapeau californien : le *Molly Brown* a été construit dans le bastion de *Walt Disney Imagineering* dans la ville de Glendale, en Californie (où est d'ailleurs enterré Walt Disney). Restait à trouver une solution ingénieuse pour expliquer que la construction du *Molly Brown*, financée par James Joseph Brown, ait eu lieu à Glendale. Après recherches et vérifications, j'ai pu constater que ce n'était pas possible. Déjà, la ville de Glendale a été fondée en 1884 et donc en 1890, année de notre intrigue, elle est encore à l'état de village, en devenir. Il est peu probable qu'on y ait construit le bateau à aubes. De plus, cette ville est très éloignée du fleuve Colorado et n'était pas du tout spécialisée dans la construction navale mais plutôt dans l'automobile et l'aviation. Je renonce donc à cette séduisante explication, faute de crédibilité et m'en tiens à ma modeste proposition.

¹¹⁵ Quant au drapeau des Etats-Unis, il s'agit bien de son allure telle qu'elle était en 1890. Entre 1777 et aujourd'hui, il y a eu 27 versions du drapeau. Les étoiles symbolisant les Etats rejoignant l'Union, le drapeau fut modifié à chaque nouvel Etat admis. Le Colorado, intégré en 1876, entraîne la 20^e version du drapeau. Le drapeau est maintenant fixé depuis l'intégration du 50^e Etat, Hawaï, en 1960. Il faut préciser que l'intrigue de cette histoire se situe en Mai 1890, ce qui valide la description du drapeau dans le texte. En effet, en Juillet 1890, le drapeau a de nouveau changé avec l'intégration de 5 nouveaux Etats (Idaho, Montana, Dakota du Nord, Dakota du Sud, Washington), faisant passer le nombre d'Etoiles de 38 à 43.

nous transmettre ses amitiés et à saluer dignement ce bateau nommé en hommage à sa femme. Ainsi, nous avons l'immense plaisir d'accueillir parmi nous deux ambassadeurs de la prospère cité de Leadville, messieurs Régis Alart et Osvaldo Del Mistero¹¹⁶ !

Un tonnerre d'applaudissements accueillit les deux hommes et l'orchestre joua tout spécialement un petit air pour les saluer. Quand le calme fut revenu, ce fut tout d'abord Mr Del Mistero qui prit la parole :

- Bonjour, *Thunder Mesa* ! C'est un grand privilège pour Leadville que de se voir liée par l'amitié que symbolise le *Molly Brown* avec une ville au passé aussi illustre que *Thunder Mesa*. Grâce à ce nouveau *sidewheeler*, nos deux villes seront plus proches que jamais et reliées entre elles ainsi qu'à tant d'autres par les eaux du Colorado¹¹⁷ !

Mr Del Mistero se tourna vers son confrère dont c'était le tour de parler :

- Le *Molly Brown* a été construit avec le plus grand soin par des ouvriers appliqués et extrêmement compétents. Il s'agit du plus grand bateau à aubes qui voguera sur les rivières de notre état¹¹⁸ ! C'est l'ultime consécration d'un savoir-faire mais aussi d'une amitié et d'une coopération qui n'en sont qu'à leurs débuts entre nos deux villes !

Ces discours amicaux et chaleureux furent salués par de longues acclamations que Mr Frees finit par écourter afin de conclure l'inauguration :

- Avoir notre bateau à aubes, c'est garantir la prospérité et la croissance de notre ville et lui permettre de jouer un rôle majeur dans le développement de l'Ouest américain. Que ce soit avec notre embarcadère ou ce qui, je l'espère, deviendra notre gare de chemin de fer, nous assurons que *Thunder Mesa* restera inscrite sur les cartes et qu'elle bénéficiera d'un futur heureux, grâce au *Molly Brown* qui est bien plus qu'un outil de commerce, mais qui est la fierté de notre ville et le symbole de notre ouverture vers le monde moderne. Merci¹¹⁹ !

L'orchestre consacra ce brillant discours par quelques notes grandiloquentes tandis que les ambassadeurs de Leadville tendaient au maire un petit coussin rouge sur lequel reposait une paire de ciseaux argentée. Mr Frees s'en saisit délicatement et, tout en prenant la pose pour les photographes, coupa le ruban rouge tendu devant la passerelle d'embarquement du *Molly Brown*.

- Bienvenue à *Thunder Mesa*, chère *Molly Brown*, sa majesté des rivières de l'Ouest !

Alors qu'il achevait ces mots clamés avec enthousiasme, le maire serra chaleureusement les mains des ambassadeurs et tous trois, ainsi que l'équipage du *Molly Brown*, saluèrent la foule en effervescence. Les cheminées du bateau hurlèrent plusieurs fois de suite et l'orchestre

¹¹⁶ Ce sont, très justement Régis Alart et Osvaldo Del Mistero, les deux ambassadeurs de *Disneyland Paris*, costumés pour l'occasion, qui ont animé la cérémonie d'inauguration du *Molly Brown* le 25 Mars 2011 (Régis Alart était particulièrement crédible avec sa redingote noire, son chapeau melon et une posture très étudiée. On aurait cru voir le maire de *Thunder Mesa* !). En clin d'œil à ces deux sympathiques ambassadeurs, je les ai inclus dans l'histoire, tels quels, mais sous la fonction d'ambassadeur de Leadville, la ville où réside James Joseph Brown et sa femme, Molly.

¹¹⁷ Petite triche par rapport à la réalité. Leadville n'est pas sur la trajectoire du Colorado. En vérité, si l'on va sur *Google Map*, on peut calculer que Leadville se trouve en fait à 60 miles du fleuve Colorado, soit environ 1h30 de route en voiture aujourd'hui, ce qui est assez loin pour l'époque. Si la ville se trouvait sur la trajectoire du Colorado, elle serait alors, en suivant le fleuve, à une distance de 174 miles de Grand Junction, soit environ 3h de route en voiture aujourd'hui.

¹¹⁸ Information non vérifiée mais sûrement fausse. Il s'agit simplement de donner un peu de grandiloquence à l'événement et au discours.

¹¹⁹ Ce paragraphe est l'exacte retranscription d'une partie de discours tenue par l'ambassadeur Régis Alart lors de la cérémonie d'inauguration du *Molly Brown* le Vendredi 25 Mars 2011, à 11h. La seule variante est l'allusion à la gare de *Thunder Mesa* ; comme, dans mon récit, j'ai établi qu'il ne pouvait y avoir encore de gare, j'ai dû, par cohérence, modifier le discours en fonction de ce choix. Pour des raisons de cohérence, je confie ce discours au maire de *Thunder Mesa*.

entonna triomphalement « *Battle Cry for Freedom* »¹²⁰. Les journalistes, silencieux jusqu'alors, se mirent à interpeller le maire en levant haut leurs stylographes pour attirer son attention¹²¹. Impressionné et manifestement touché par cet engouement, Mr Frees les appela au calme et accepta de répondre aux questions à la condition que chacun attendît son tour. Un premier journaliste fut invité à parler :

- Tony Baxter¹²², pour le *Marceline Press Journal*¹²³. Monsieur le maire, ne craignez-vous pas que la malédiction qui semble s'être abattue sur le manoir Ravenswood ne soit néfaste au *Molly Brown* ?

Le sourire qui illuminait jusque là le visage de Mr Frees s'effaça brusquement. Il semblait très perturbé par cette question inattendue et bafouilla un peu avant de pouvoir formuler sa réponse :

- Eh bien, Mr Baxter, je crains que votre funeste question n'ait aucun rapport avec les festivités de cette journée et on n'en fait sans doute pas de plus impertinente.

Deynis se demanda s'il était le seul à deviner l'effort surhumain que venait de faire Mr Frees pour répondre poliment à la question du journaliste. Le maire avait retrouvé son sourire et cachait bien son trouble. On avait évité de peu l'esclandre et Deynis ne pouvait que s'en réjouir. Aussitôt, un autre journaliste posa sa question :

- Jeff Burke¹²⁴, pour *The Denver Post*¹²⁵. Mr Frees, est-il vrai que Miss Ravenswood a été aperçue il y a quelques années dans sa robe de mariée à une des fenêtres du manoir ?

Un coup de massue sembla s'abattre sur la tête du maire. Le visage crispé par l'agacement, il prit sur lui et se contenta de répondre fermement :

- Je ne vois pas l'intérêt de cette question ! Je ne répondrai à aucune question en rapport avec le manoir Ravenswood, ni même d'ailleurs à quoi que ce soit en dehors de ce qui nous réunit aujourd'hui, le *Molly Brown*. Y'a-t-il une question ici qui n'ait rien à voir avec le manoir Ravenswood ou les incidents de 1860 ?

Presque toutes les mains des journalistes se baissèrent en même temps. Le visage de Mr Frees se décomposa et devint rouge de colère. Le maire fulminait, prêt à exploser mais s'efforça de reprendre son calme en interrogeant une des dernières mains levées.

¹²⁰ Il s'agit d'une chanson patriotique extrêmement célèbre aux Etats-Unis, surtout au XIX^e siècle, alors que la Guerre de Sécession (1861-1865) était encore fraîche. Il s'agit en effet d'un morceau écrit en 1862 pour le triomphe de l'*Union*. Le fait que l'orchestre joue ce morceau lors de l'inauguration se veut une référence au film *Retour vers le Futur III* (1990). En effet, lors de la soirée d'inauguration de la grande horloge de la mairie de Hill Valley, lorsque le maire achève son discours, c'est ce morceau qui est entonné par la fanfare de la ville. On entend toujours ce morceau lorsque le docteur Emmet Brown et Marty décident de poser en photo devant l'horloge.

¹²¹ Tout ce passage a suivi le plus possible le déroulement de la vraie cérémonie organisée en l'honneur du retour du *Molly Brown* le 25 Mars 2011 en présence de Régis Alart et Osvaldo Del Mistero, les deux ambassadeurs Disney. Evidemment, il n'était pas possible de conserver tous les éléments de la cérémonie initiale pour des raisons de cohérence et de vraisemblance (dans la cérémonie au parc, on comptait parmi les invités Mickey, Minnie et Buffalo Bill lui-même...). Pour ceux qui, comme moi, n'auraient pas assisté à cette cérémonie le jour J, je reproduis dans l'index des sources un lien vers une vidéo de très bonne qualité filmant l'intégralité de l'événement.

¹²² Tony Baxter (1947 -) est l'*Imagineer* qui fut responsable du projet « Euro Disney ». Il occupe actuellement la fonction de Senior Vice Président du « Creative Development » de *Walt Disney Imagineering*.

¹²³ « Marceline » est une référence à la fameuse ville du même nom, dans l'Etat du Missouri, où Walt Disney passa une partie de son enfance et dont il s'inspira pour *Main Street USA*.

¹²⁴ Jeff Burke est un *Imagineer* qui, lors de la création du parc *Disneyland Paris*, était responsable de l'attraction *Phantom Manor*.

¹²⁵ Journal qui existe vraiment, mais qui n'existe sous ce nom que depuis 1901. Il y a donc un léger anachronisme que je reconnais.

- Karen Connelly¹²⁶, pour *The Herald Journal*. Mr Frees, pensez-vous que, grâce au *Molly Brown*, la ville de *Thunder Mesa* va attirer de nouveaux visiteurs ? Et, si oui, comptez-vous ouvrir les portes du manoir Ravenswood et y organiser des visites¹²⁷ ?

L'espoir qu'avait suscité la première question n'eut d'égal que la déception qu'entraîna la deuxième. Mr Frees ne se contenta plus de colère. En faisant un geste agacé de revers de la main, il quitta l'embarcadère d'un pas furieux en criant ces mots désespérés :

- Cette-fois, c'en est assez ! Allez, au diable ! N'y a-t-il donc que le malheur et la souffrance qui vous intéressent ? C'en est trop ! C'est un scandale ! Un scandale ! Après tout ce que nous avons fait pour préparer cette journée ! Nous reparler encore de cette sinistre histoire ! Comment osent-ils ! Comment osent-ils !

Le maire parlait dans le vide. Les journalistes, insensibles à sa colère, le suivaient en parlant tous en même temps et en l'étourdissant de questions qui, toutes, étaient en rapport avec le *Phantom Manor*. La foule, entre incrédulité et embarras, assistait à la scène dans un silence absolu. Tout le monde fut soudain très mal à l'aise et ne semblait savoir que faire ; fallait-il poursuivre les festivités, comme si de rien n'était, ou bien la journée était-elle gâchée pour de bon par cette esclandre ? Personne dans l'assemblée ne semblait avoir le courage de prendre position et les ambassadeurs semblaient chercher une contenance pour cacher leur malaise. Les musiciens, eux-mêmes, se tenaient là, hésitants, ne sachant s'ils devaient observer quelques minutes de silence après cet incident ou bien au contraire chercher à le dissiper en entonnant un nouvel air.

De son côté, Deynis était moins gêné que terriblement affligé et même révolté. Pour la première fois, il lui sembla comprendre sincèrement ce que pouvaient ressentir, depuis tant d'années, les habitants de *Thunder Mesa* et tout particulièrement leur valeureux maire, engagé dans une bataille désespérée pour faire oublier le passé tragique de la ville. Le jeune homme eut soudain honte. Il fut épouvanté à l'idée qu'il ne valait sûrement pas mieux que ces journalistes, ces vautours de ragots qui venaient fourrer leur bec acéré dans des plaies encore ouvertes juste pour jeter quelques bouts d'histoires sensationnelles à un public à l'affût du malheur d'autrui. Il comprenait soudain parfaitement tous ces habitants qui lui avaient fermé leur porte et qui le voyaient comme une menace. Au milieu de cette culpabilité qui lui faisait baisser la tête, il se sentait soudain pris d'une amitié et d'une affection immense pour cette ville, pour ses habitants si fragiles, si meurtris, et pour leur remarquable maire si dévoué à leur cause.

La cohue des journalistes et le silence confus de la foule avaient laissé place à des paroles murmurées qu'échangeaient les habitants entre eux, comme si parler à voix haute était soudain devenu grossier ou irrespectueux. Ne supportant plus cette atmosphère de fête gâchée, Deynis quitta le *Riverboat Landing*, réajusta son veston et sa redingote, et prit le chemin de la mairie.

Quand Deynis arriva devant le bureau du maire, la porte était grande ouverte. Mr Frees se tenait là, le regard songeur fixé devant la fenêtre, mains croisées derrière le dos. C'était la première fois que le jeune homme le voyait sans son chapeau melon. L'absence de cet accessoire qui semblait indissociable de son corps lui donnait un air vulnérable et penaud. Le maire sentit la présence de Deynis dans la pièce et, sans même se retourner, lui adressa ces mots tristes :

¹²⁶ Karen Connelly Armitage, de son nom complet, déjà évoquée plus haut, est une *Imagineer* qui a travaillé sur l'attraction *Phantom Manor* lors de la conception du parc *Disneyland Paris*.

¹²⁷ Petit clin d'œil à cette version de la légende où, quelques années après l'incident de 1860, les domestiques ouvrent les portes du manoir au visiteur pour les inviter à visiter le manoir et découvrir par eux-mêmes de quoi il retourne.

- Laissez-moi, Mr Walter. S'il vous plait. Je me sens déjà assez humilié comme cela. Ces paroles comprimèrent le cœur de Deynis qui s'empressa de répondre.

- Je suis vraiment désolé, Mr Frees, pour ce qui s'est passé. J'ai tellement de peine pour...

- C'est gentil, Mr Walter. Mais gardez vos regrets pour le pauvre professeur Armitage.

- Mais ce qui s'est passé tout à l'heure est injuste, monsieur.

Deynis devina un sourire amer sur le profil du maire.

- Vous croyez ? Je n'en suis pas si sûr. Ce n'est pas comme si ces journalistes étaient venus d'eux-mêmes ou par hasard. Tout est de ma faute. C'est moi qui les ai fait venir. C'est moi qui ai été bien naïf de croire qu'ils pourraient s'intéresser à autre chose dans notre chère *Thunder Mesa* qu'à ce maudit manoir. Toute ma vie j'ai essayé de nous libérer de son emprise, mais nous sommes piégés. C'est notre malédiction à tous. J'ai enfin compris cela. Il nous faut nous résigner et vivre pour nous-mêmes, en se laissant oublier par le reste du monde. Allons, Mr Walter, ne perdez pas votre temps avec moi, partez.

Deynis, qui était respectueusement resté sur le seuil de la pièce, dans l'encadrement de la porte, s'approcha du maire qui restait comme statufié devant la petite fenêtre.

- Je ne pars pas de ce bureau sans vous, monsieur. Vous ne pouvez plus rien contre la presse, contre ce que pensent les autres. Mais vous pouvez encore sauver cette journée pour vos concitoyens. Ne gâchez pas la première journée de fête qui leur soit offerte depuis si longtemps. Ne laissez pas les journalistes avoir le dernier mot si facilement.

Mr Frees resta longuement silencieux. Son visage assombri et ses yeux plissés racontaient à eux-seuls le combat d'idées qui dévastait son esprit. Quelques petits spasmes discrets crispèrent ses lèvres et ses traits se radoucirent progressivement. Il tourna enfin la tête vers Deynis, soutint son regard quelques secondes avant de hocher la tête et posa sa main sur l'épaule du jeune homme :

- Vous avez raison, Mr Walter. Oui, allons retrouver nos concitoyens de *Thunder Mesa*.

Dans un geste presque majestueux, il reposa son chapeau melon sur sa tête et, soudain, il sembla à nouveau lui-même. Les deux hommes se sourirent et quittèrent la mairie ensemble.

VI COTTONWOOD CREEK

A la grande surprise de Deynis, le maire le guida loin du *Riverboat Landing*, à l'autre extrémité de *Thunder Mesa*, bien au-delà du dépôt de la mine et de l'ancien *Fuente Del Oro*, dans une zone où les habitations et les édifices se raréfiaient pour laisser à nouveau place à la nature la plus sauvage. Après quelques minutes de marche, ils arrivèrent dans un coin reculé et paisible de la ville. Tous les habitants étaient déjà là, installés sur des dizaines de tables et de chaises dépareillées au milieu d'une esplanade entourée de grands peupliers de Virginie et de pins. A proximité, au milieu des arbres, une grande éolienne se dressait et laissait deviner, plus loin, ce qui semblait être un ranch derrière un vaste enclos où passait sereinement du bétail. Une petite rivière, serpentant les lieux, donnait le coup de pinceau final à cette peinture bucolique qui charma aussitôt Deynis.

- Bienvenue dans la bien nommée *Cottonwood Creek*¹²⁸, Mr Walter ! C'est notre petit coin de paradis à nous. Ce que vous apercevez là-bas, c'est le *Cottonwood Creek Ranch* des McFarlane¹²⁹. Quand la Ruée vers l'Or prit brusquement fin chez nous, c'est ce ranch qui nous a sauvés de la ruine et qui nous fait vivre aujourd'hui avec son agriculture et son bétail ! Nous remercions chaque jour le ciel pour cela !

Deynis avait écouté mais il ne répondit pas, trop occupé qu'il était à contempler les lieux. Mais ce qui attira rapidement son attention, ce fut cette imposante grange au bois écarlate devant laquelle s'étaient rassemblés les citoyens de *Thunder Mesa*. Sur une large toile suspendue à la façade, on pouvait lire « COTTONWOOD CREEK COWBOY COOKOUT BARBECUE », « COME ONE ! COME ALL ! »¹³⁰. Deynis prit une grande aspiration et sentit l'odeur de l'air pur et frais qui faisait frémir les peupliers, le parfum des fleurs qui jonchaient le sol, l'odeur du foin empilé dans la grange, celle du bois chaud et vieillissant ou celle du métal rouillé des outils

¹²⁸ « Le nom de *Cottonwood Creek* vient des arbres qui l'entourent : les peupliers de Virginie (cottonwood), qui arrêtaient les vents terribles qui soufflent à travers les plaines de l'Ouest. » *Disneyland Paris, de l'esquisse à la création* (p. 118).

¹²⁹ Le nom « McFarlane » n'a pas de sources officielles ; c'est une référence à Bonnie McFarlane, une jolie fermière qui vient en aide au héros, John Marston, dans le jeu-vidéo « Western » *Red Dead Redemption* (2010) développé par « Rockstar Games ».

¹³⁰ On peut vraiment lire ces mots sur le grand drapeau tendu sur la façade de la grange du *Cowboy Cookout Barbecue*. Cela résume tout à fait l'état d'esprit que les *Imagineers* ont voulu donner au lieu : « Ce restaurant donne un sens de communauté festive [...]. La décoratrice Karen Armitage conféra au *Cowboy Cookout Barbecue* cette chaleur et cette ambiance particulière : 'J'ai été élevée dans l'Indiana, en pays Amish. Les Amish sont cette communauté qui adopte le progrès très lentement et que vous connaissez sans doute grâce au film *Witness* avec Harrison Ford. Le *Cowboy Cookout* vient de là. C'est une communauté rurale. Chacun y a contribué. Les meubles ont tous été offerts, selon la légende, par la communauté, par les gens du village. C'est pour cela qu'aucune des chaises ne ressemble à une autre et que toutes les tables ont des couleurs différentes.' » *Disneyland Paris, de l'esquisse à la création* (p. 118).

accrochés sur les murs. Mais l'odeur la plus délicieuse était sans nul doute cet appétissant fumet provenant de la viande que l'on faisait griller.

- Quand le temps est à la fête, nous aimons nous retrouver tous ensemble au *Cowboy Cookout* pour un pique-nique. Chacun apporte sa petite contribution au repas. Durant les beaux jours, nous pouvons manger dehors, mais à la saison froide, nous nous réfugions dans cette vaste grange aménagée ! Je n'ai que des bons souvenirs ici. Venez, trouvons-nous une table ! J'ai une sacrée faim, et vous ?

Deynis acquiesça silencieusement tout en levant une dernière fois les yeux sur l'édifice. Des retardataires arrivaient du centre-ville avec des chaises, des nappes ou des provisions de nourriture. Assis autour des nombreuses tables, tout le monde se passait les plats ou les bouteilles, de mains en mains, dans une bonne humeur générale. Les musiciens s'étaient installés sur un petit podium et jouaient inlassablement pour le plus grand plaisir des convives¹³¹. Plusieurs habitants exprimèrent leur joie de revoir le maire et ils furent nombreux à l'inviter à leur table. Deynis sentit des regards interrogatifs et insistants se poser sur lui. Des habitants, de plus en plus intrigués par ce jeune homme qui semblait devenu très proche de monsieur le maire, échangeaient quelques commentaires inaudibles en le fixant des yeux. Gêné, Deynis affecta de ne rien remarquer et suivit Mr Frees jusqu'à leur place. Il ignorait alors que, pour tous ces habitants curieux qui ne savaient rien de lui en dehors de ses liens avec le professeur Armitage et, plus récemment, avec Mr Frees, il était couramment désigné comme « l'invité du maire ».

Le déjeuner se passa dans les meilleures conditions. Des centaines de voix parlaient en même temps et se mêlaient dans une joyeuse cacophonie qu'atténuait les musiques entraînant jouées par le quintet de la ville. De temps en temps, de puissants éclats de rire s'élevaient au-dessus du tumulte et retombaient doucement comme les flammèches moribondes d'un feu d'artifice. De toutes les discussions, englouties dans les clameurs de la foule, qui foisonnaient tout autour, on ne pouvait voir que des lèvres remuer, des sourires, des mouvements de tête, d'amples gestes des mains. Tout le monde se régala de ces onctueux morceaux de viandes qui remplissaient les assiettes et dont la saveur se trouvait sublimée par la convivialité des lieux.

Tout en mangeant, Deynis et Mr Frees conversaient, échangeaient des impressions, des idées, des souvenirs et renforçaient ainsi sans même s'en rendre compte la sympathie qu'ils éprouvaient déjà l'un pour l'autre. Entre deux phrases adressées au maire, Deynis jetait quelques coups d'œil discrets à l'assemblée. A un moment, son regard en croisa un autre ; c'était celui de la jolie jeune femme du *Lucky Nugget*, installée à quelques tables de là. Un doux sourire se dessina sur ses lèvres aussitôt qu'elle reconnut Deynis. Un peu troublé, le jeune homme revint distraitement à sa conversation avec Mr Frees en pleine tirade. Il était tout occupé à lui expliquer que, dans un avenir qu'il espérait proche, il comptait bâtir la gare de *Thunder Mesa* à une centaine de mètres de là et s'emporta jusqu'à imaginer la construction d'un grand théâtre dans les environs¹³².

A mesure que les assiettes se vidaient et que les chaises se libéraient, l'esplanade s'anima. Les enfants jouaient sous l'œil bienveillant des adultes dont la plupart restaient assis et battaient la mesure en écoutant l'orchestre tout juste revenu de sa pause. Certains convives s'étaient isolés pour aller voir les animaux du ranch et les nourrir. Des poules et des chèvres évoluaient en liberté autour de la grange et se régalaient des moindres restes de

¹³¹ Au-delà du climat de fête qui domine la scène en raison de la cérémonie du *Molly Brown*, on peut effectivement déjeuner en présence d'un orchestre jouant des morceaux traditionnels.

¹³² Petit clin d'œil à l'emplacement de deux monuments de *Frontierland* que, par cohérence, je n'ai pu intégrer au récit : la gare de *Frontierland* et le *Chaparral Theater*, qui se trouvent, en effet, respectivement à l'endroit indiqué par Mr Frees.

nourritures qui se trouvaient sur leur chemin¹³³. Plus tard, des jeux furent organisés ; tandis que certains jouaient aux cartes ou aux dés à leur table, d'autres, plus téméraires, s'essayaient à la course de sac ou aux parties de quilles. Plus loin, des fermiers avaient même installé un petit stand de tir improvisé qui rencontrait un vif succès auprès des hommes et des petits garçons ; sur une planche de bois noircie, on peinait à déchiffrer ces lettres irrégulières, tracées à la craie : « *Round Up Shooting Gallery*¹³⁴ ». Deynis observait toute cette bonne humeur depuis sa chaise, repu et appréciant la compagnie rassurante du maire. L'air était doux et la musique agréable ; il ne s'était pas senti aussi serein et détendu depuis fort longtemps.

L'après-midi fila rapidement. Sur le ciel encore limpide et bleu quelques minutes auparavant, la lumière écarlate que déversait le crépuscule sur les nues se diluait comme des gouttes de sang s'écoulant dans de l'eau. La nuit tomba brusquement et surprit tout le monde. Aussitôt, des bougies et des lanternes s'illuminèrent un peu partout autour de Deynis, comme un rassemblement de lucioles dans les ténèbres. La musique s'était arrêté ; le quintet faisait une pause et discutait autour d'un verre. A proximité du podium où ils jouaient encore quelques minutes auparavant, des habitants s'appliquaient à allumer des dizaines de lampions suspendus à des cordes délimitant ce qui semblait être une large piste de danse informelle. En un instant, *Cottonwood Creek* perdit tout l'aspect lugubre que l'arrivée subite de la nuit lui avait donné. Toutes ces lumières dissipant la pénombre rendaient l'endroit encore plus chaleureux qu'en plein jour et réveilla l'esprit festif que le crépuscule avait vainement tenté d'éteindre avec lui.

Les musiciens ne tardèrent pas à reprendre leur place et entonnèrent un premier air qui, en contraste avec le calme qu'ils avaient laissé derrière eux, eut pour effet radical d'interrompre toutes les conversations en cours et d'attirer tout le monde. Tandis que quelques premiers volontaires montaient sur le podium pour danser, la plupart des convives restèrent debout à se régaler du spectacle tout en applaudissant. Les danseurs allaient, venaient et tournoyaient dans un quadrille entraînant sur l'air célèbre de « *Turkey in the Straw*¹³⁵ ». De temps en temps, les hommes faisaient face aux femmes et les couples défilaient sur la scène en pas chassés, main dans la main, sous les applaudissements des autres attendant leur tour. Ce *square dance*¹³⁶ était bien différent des quadrilles que Deynis avait quelques fois observés dans des bals plus aristocratiques à Boston ; ici, tout semblait plus simple, plus naturel, peut-être moins distingué ou romantique, mais sans doute plus amusant. Le maire regardait ses concitoyens s'ébattre

¹³³ Cette ambiance bucolique peuplée d'animaux de la ferme fait référence au *Cottonwood Creek Ranch*. Aujourd'hui, on peut y rencontrer Woody ou, en période de Noël, le Père-Noël. Mais, jusqu'à une certaine époque, on pouvait y trouver des animaux de la ferme, entretenant l'atmosphère d'origine du lieu. Néanmoins, le parc dut renoncer à la présence des animaux suite à des épidémies comme la grippe aviaire.

¹³⁴ Il s'agit bien sûr d'une référence à l'attraction du même nom, que l'on trouve juste à côté du *Big Thunder Mountain*, en face du *Thunder Mesa Mercantile*. Une des seules attractions payantes du parc, au même titre que les bornes d'arcades ou les jeux de palais de *Discoveryland*. Ce n'était pas gagné de pouvoir faire une référence à cette petite attraction un peu à part, difficile à insérer dans le contexte. La fête à *Cottonwood* m'en donne l'occasion ; il faut néanmoins imaginer quelque chose de beaucoup plus informel et « *cheap* » que ce que l'on trouve sur le parc.

¹³⁵ Il s'agit d'un morceau traditionnel extrêmement célèbre aux Etats-Unis, datant du début du XIX^e siècle. Une musique dont tout le monde connaît l'air. [Il fait d'ailleurs office de bande-son dans le cultissime *Steamboat Willie* (1928), le premier dessin animé avec son synchronisé et considéré comme la première apparition vraiment marquante du personnage de Mickey qui en fit le personnage emblématique qu'il est devenu]. Cette musique s'impose donc dans un bal populaire aux Etats-Unis à la fin du XIX^e siècle. De plus, on peut entendre « *Turkey in the Straw* » dans la file d'attente du *Big Thunder Mountain*, parmi d'autres musiques traditionnelles. Enfin, il s'agit aussi d'une référence au bal auquel on assiste dans *Retour vers le Futur III* (1990), lors de la deuxième danse du docteur Emmet Brown avec Clara Clayton.

¹³⁶ Le *square dance* est l'équivalent du quadrille dans la danse traditionnelle américaine. Il s'agit donc d'une danse collective, plutôt ludique, conviviale, avec des figures qui font intervenir tous les danseurs.

avec le regard satisfait et bienveillant d'un père de famille qui viendrait de marier ses filles. Deynis, quant à lui, observait attentivement la fête comme une sorte de cérémonie traditionnelle dont son esprit d'analyse se plaisait à disséquer les codes et les petits rituels. Il écoutait avec curiosité le *caller* qui, parmi les musiciens, dirigeait en rythme les pas de danse des convives¹³⁷.

- Oh, mais n'est-ce pas Mrs Lil en personne ?

- Elle-même, Mr Frees !

Diamond Lil avait de loin la toilette la plus chatoyante de toutes. La robe très affriolante qu'elle portait devait avoir connu les nuits les plus enfiévrées du *Lucky Nugget* il y a quelques années et elle profitait sans doute de cette occasion unique pour la porter une fois de plus. Le décolleté n'avait néanmoins plus le même effet ravageur et ne laissait apparaître qu'un début ridé de poitrine quelque peu tombante. Distrayant les yeux de ces quelques indices d'une inévitable disgrâce physique, une grande plume rouge surgissait des cheveux de l'ancienne meneuse de revue, encore plus maquillée qu'en temps normal. Diamond Lil n'était plus ce qu'elle avait été jadis, mais cela ne semblait n'avoir rien changé au charme électrique qu'elle dégageait pour les hommes de *Thunder Mesa* qui l'avaient connue au temps de sa gloire.

- Vous êtes toute en beauté, ma chère.

Mr Frees baisa délicatement la main de Diamond Lil et l'invita aussitôt à danser.

- N'aie crainte, chéri. Je te rends ton cavalier dans un instant !

Deynis n'eut pas le temps de répondre à cette petite pique taquine de Mrs Lil qui se laissa guider jusqu'à la scène dans un éclat de rire très sonore. Il regarda le maire et sa cavalière s'éloigner, se mêler à la foule et commencer à danser avec une incroyable aisance, comme s'ils avaient répété ces pas pendant des heures. Il restait hors de la piste, bras croisés, un sourire figé sur ses lèvres tandis qu'il observait cette sympathique population oublier, le temps d'une journée, le fléau de son passé qu'une bande de journalistes indéliçats avaient douloureusement réveillé. Heureusement, les habitants avaient repris le dessus et cette journée de célébration suivait son cours normalement.

- Bonsoir, monsieur Walter.

Ce fut comme une apparition¹³⁸. C'était la jolie jeune femme du *Lucky Nugget*. Elle était ravissante, et sa beauté restait plus que jamais une énigme que Deynis désespérait de percer. Elle était inexprimable, parce qu'elle était aussi simple qu'évidente. Sa toilette était modeste, bien loin du zèle vestimentaire de son exubérante patronne ; les traits harmonieux et la douceur de son visage n'en ressortaient qu'avec plus d'éclat. Elle lui souriait avec une profonde bienveillance mais aussi avec une sorte d'embarras ; il en déduit qu'elle avait pris sur elle pour venir ainsi lui parler. C'était maintenant à son tour de prendre sur lui pour se montrer à la hauteur de son courage.

- Bonsoir...

Sa seule consolation pour avoir donné une réponse aussi sobre était le sourire tendre et sincère dont il l'avait accompagnée. Son esprit était submergé par la panique ; il cherchait en vain un mot gentil mais qui ne fût pas trop niais ou une observation drôle et spirituelle mais qui n'eût pas l'air d'une réplique de secours. Pourtant, il n'avait cure de se montrer intelligent ou brillant devant cette jolie jeune femme ; ce qu'il craignait par-dessus tout, c'était de lui

¹³⁷ Le *square dance* est une danse qui n'est pas libre ; il y a des figures, toute une chorégraphie à suivre sur les changements de partenaire, les pas, les mouvements, etc. Afin de n'exclure personne, toujours dans cette idée de convivialité et de simplicité, un *caller* se charge de donner, en rythme, des « consignes » aux danseurs sur ce qu'ils doivent faire (« Changez de partenaire ! », « Un pas à gauche, un pas à droite ! »).

¹³⁸ « Ce fut comme une apparition », mots empruntés à Flaubert, en référence à la rencontre, sublime, entre Frédéric Moreau, le héros, et Mme Arnoux dans *L'Education Sentimentale* (1869), chapitre 1 de la première partie.

laisser croire, à tort, qu'il était complètement indifférent à sa présence. Heureusement, elle ne sembla pas trop découragée par ses salutations bien laconiques.

- J'ai peur de vous paraître inconvenante, et vous allez sûrement penser que je suis une fille bien désinvolte, Mr Walter, mais... accepteriez-vous d'être mon cavalier pour la prochaine danse ?

Ils étaient tous les deux aussi rouges que gênés ; l'une d'avoir osé, l'autre de ne pas avoir osé. Deynis eut un accès de colère intérieure contre lui-même. L'audace de la jeune femme le renvoyait à sa propre veulerie. N'écouter plus que le plaisir que répandait en lui cette invitation, il répondit sans réfléchir davantage à la portée de ses paroles :

- Mademoiselle, toute l'inconvenance est pour moi de ne pas vous avoir devancée...

Un sourire échangé scella ce pacte qui les unissait désormais le temps d'une danse. L'orchestra acheva les dernières notes de « *Turkey in the Straw* » sous les applaudissements et entonna aussitôt le plus suave et non moins célèbre « *Oh my darling, Clementine*¹³⁹ ». Deynis tendit son bras à sa cavalière et la guida jusqu'à la large plateforme surélevée qui faisait office de scène. C'est à ce moment qu'il réalisa que c'était la première danse de sa vie. Dans un élan de sincérité qu'il n'eut pas le temps de retenir, il confia aussitôt :

- Je n'ai jamais dansé de ma vie avec...

Sa timidité renforça la confiance de sa cavalière qui se mit à sourire.

- Ce n'est pas un quadrille, juste une ballade. Il n'y pas de figures imposées. Imitons juste les autres danseurs et nous ferons illusion !

Deynis acquiesça et jeta un rapide coup d'œil autour de lui pour observer la façon dont les autres couples dansaient. Cela ressemblait à une valse, mais avec des pas au rythme plus cadencé et des gestes moins amples. Sans réfléchir davantage, il engagea la danse et laissa son instinct faire le reste en priant pour ne pas se ridiculiser. Jamais il ne s'était trouvé dans une telle proximité physique avec une femme et il ignorait pourtant jusqu'au nom de sa jolie cavalière, ce qui lui sembla une bonne raison de le demander enfin :

- Je ne sais même pas qui me fait l'honneur de m'offrir la première danse de ma vie...

Un large sourire illumina le visage de la jeune femme qui répondit aussitôt :

- Je m'appelle Mallory. Mallory Ellsworth.

Charmé par ce nom qu'il répéta plusieurs fois en lui, Deynis repensa à sa pitoyable première rencontre avec Mallory.

- C'est donc officiel, vous n'êtes pas Diamond Lil.

Tous deux partagèrent un petit éclat de rire.

- Non, je ne suis pas Mrs Lil. Mais je prends cela pour un compliment que vous ayez pu me confondre avec elle. On dit que c'était la plus belle femme de la ville et même de la région.

- J'ai dû vous paraître bien sot.

Elle eut le même éclat de rire tout en retenu qu'au moment où il l'avait confondue avec la fondatrice du *Lucky Nugget*.

- Eh bien, vous deviez être très fatigué, après le long voyage que vous avez dû faire pour venir jusqu'à nous.

- C'est très aimable de votre part de me chercher des excuses. J'en suis touché. Mais je ne crois pas mériter votre indulgence...

La discussion ne rebondit pas, elle se suspendit comme le soupir d'une note de musique. Deynis avait les sens à vif ; si près de ses yeux, la beauté de Mallory ne lui semblait que plus

¹³⁹ Autre morceau populaire très fameux dans la culture américaine. Datant de 1884, il serait attribué sans certitude à Percy Montrose ou à Barker Bradford. Une fois encore, il s'agit d'un clin d'œil au bal de Hill Valley dans *Retour vers le Futur III*, il s'agit en effet de la troisième musique sur laquelle le docteur Emmet Brown et Clara Clayton dansent, de façon plus intimiste, peu avant l'arrivée impromptue de Bufford Tannen.

frappante. Un parfum délicieux et obsédant émanait de ses cheveux bouclés. Il pouvait sentir le galbe de sa taille gracile dans le creux de sa main à travers le tissu de sa jolie robe et surtout, sa main douce et fine dans la sienne. Il se surprit à fermer les yeux un instant pour mieux apprécier cette voluptueuse exaltation qu'il ressentait avec le souffle de la jeune fille contre sa nuque.

- Votre séjour vous apporte-t-il toutes les réponses que vous étiez venu chercher ?

Cette question plutôt concrète tira brusquement Deynis de sa douce rêverie et lui fit penser, un court instant, que Mallory ne la partageait pas ; sans se l'avouer vraiment, il fut un peu blessé.

- Trop peu, hélas, je le crains. Mais je ne perds pas espoir.

- Et je suppose qu'ensuite, vous nous quitterez... ?

Il ne parvint pas à savoir dans quel sens était posée cette question.

- En effet, oui... Et je crois que le plus tôt sera le mieux. Ma présence ici est perturbante pour les braves habitants de cette ville.

Mallory eut l'air songeuse. Deynis se demanda si ce silence était un consentement tacite à ce qu'il venait de dire. Elle s'arrêta doucement de danser et il eut tout de suite peur d'avoir dit quelque chose de vexant. Cette crainte fut dissipée lorsqu'il comprit que la musique venait simplement de s'arrêter. Ils se libérèrent de leur étreinte et échangèrent un sourire. Tandis que les musiciens enchaînaient aussitôt avec un autre morceau, Deynis et Mallory restaient là, sans bouger, à se regarder, ne se décidant pas à quitter la piste. Finalement, sans même prononcer un mot, ils s'approchèrent doucement l'un de l'autre et se remirent à danser. Il en fut de même pour la danse suivante, et encore pour celle qui suivit, et ainsi de suite jusqu'à ce que la soirée s'éteignît d'elle-même, peu après minuit. Les convives partaient les uns après les autres, emportant avec eux les chaises ou les tables qu'ils avaient amenées. Quelques personnes courageuses s'affairaient à éteindre et défaire un à un les lampions suspendus tandis que d'autres nettoyaient les restes de nourriture. Les musiciens avaient bravement continué à jouer même lorsque plus personne ne dansait mais ils venaient d'achever leur dernier morceau, laissant derrière eux un silence un peu triste.

Deynis proposa son aide pour le rangement et se rendit un peu utile mais, très vite, on insista pour qu'il rentre et laisse cela à d'autres. Il ne sut pas s'il fallait y voir une certaine déférence vis-à-vis de lui ou si au contraire c'était une façon de l'exclure. Il n'insista pas et, extenué par cette longue journée riche en émotions, prit le chemin du *Lucky Nugget* en rêvant à une bonne nuit de sommeil dans un lit bien chaud. Il avait souhaité une bonne nuit à Mallory en prenant congé d'elle, mais c'était oublier qu'ils se rendaient tous deux au même endroit. Lorsqu'elle lui avait fait remarquer avec un air amusé, il s'était senti liquéfié de honte devant son étourderie. Heureusement, la jeune fille ne sembla pas lui en tenir rigueur et accepta son bras avec un sourire lorsqu'il lui tendit.

Ainsi, ils marchaient tous deux bras dessus, bras dessous, dans un de ces silences d'habitude si embarrassants mais qui, étrangement, ne les gêna pas du tout. La nuit était très fraîche, elle passait sur le visage comme la douleur lancinante qui succède à une gifflée. L'absence totale de pollution lumineuse laissait apparaître un ciel parsemé d'étoiles extrêmement scintillantes que ne venait même pas éblouir l'invisible nouvelle Lune. Après quelques minutes de marche, le centre ville de *Thunder Mesa* et ses façades éclairées apparurent dans la pénombre. Deynis et Mallory purent alors admirer les guirlandes lumineuses qui ornaient toute la structure du *Molly Brown*, brillant de mille feux dans la nuit. Le bateau reposait silencieusement devant le *Riverboat Landing* ; on n'entendait que le clapotis des vaguelettes le long de sa coque. L'odeur de la peinture fraîche était encore forte et se répandait dans l'air alentour. Plongé dans les ténèbres, on devinait plus qu'on ne voyait le

Manoir Ravenswood et le *Big Thunder Mountain* qui semblaient monter la garde dans la cité endormie.

Deynis et Mallory traversèrent le saloon et gravirent les marches du grand escalier dont le vieux bois hurlait sous leurs pieds. Arrivés à l'étage, ils se murmurèrent un « bonne nuit » à peine audible et regagnèrent chacun leur chambre. Arrivé dans la sienne, c'est à peine si Deynis trouva la force de se changer. Sa tête était pleine des idées et des émotions qui l'avaient traversé durant toute cette longue journée. La plus obsédante et la plus durable d'entre elles était sans doute le souvenir de Mallory, la première personne qu'il avait vue à son arrivée à *Thunder Mesa* et pourtant, une des dernières dont il avait appris le nom. Il réalisa qu'il était là, debout depuis quelques minutes à ne rien faire d'autre que penser à elle, à se prélasser dans des idées romanesques comme on se blottit dans des draps chauds et soyeux. Mécontent de lui, il se trouva puéril.

« Je ne suis qu'un imbécile. C'est à croire que je n'ai rien appris à Boston. Comme je l'ai moi-même observé aujourd'hui, la ville est désertée par la jeunesse. C'est par dépit qu'une demoiselle aussi jolie que Mallory s'est abaissée à danser avec un rat de bibliothèque de mon espèce. Eh bien, ce qui est pris est pris, je suppose, et je serais présomptueux d'en demander plus alors que, dans une autre réalité, j'aurais passé ma soirée à la regarder aller de cavalier en cavalier sans même remarquer ma présence ! Deynis Walter, tu n'es fat doublé d'un incurable naïf ! Dorénavant, ne plus oublier quel rang on occupe dans l'ordre des choses, du moins quand il s'agit de celles-ci. »

Il avait réussi à sérieusement s'agacer lui-même. Tandis que se dissipait amèrement le charme de cette belle journée, le souvenir du professeur lui revint soudain, brutalement, comme le coup de marteau d'un juge qui marquait la fin de la pause entre deux séances d'un procès. Une pause, voilà ce qu'avait été cette journée. Elle avait été d'une totale inutilité concernant son enquête pour retrouver le professeur. Son maître était peut-être encore en vie, séquestré ou disparu, et lui, il avait passé sa journée à faire des mondanités, à manger, à danser. Il eut soudain terriblement honte de lui. Ses quelques maladresses vis-à-vis de Mallory qui avaient jusqu'alors monopolisé tous ses scrupules lui paraissaient soudain bien futiles et dérisoires. S'il était dans cette ville, c'était uniquement pour se fixer sur le sort du professeur et pourtant, il l'avait complètement oublié le temps d'une journée.

Furieux contre lui et même déçu, il s'accouda à la seconde fenêtre de sa chambre qu'il venait d'ouvrir, celle qui donnait sur le *Riverboat Landing* et depuis laquelle on pouvait deviner, au loin, la colline Ravenswood. Dès le lendemain, il serait temps pour lui de compenser cette journée perdue et de passer à la seconde phase de ses recherches. Cette fois, il ne tolérerait aucune distraction ni aucune absence de résultats.

Tandis qu'il se donnait ces consignes avec véhémence, ses yeux flânaient distraitemment sur le manoir dont la silhouette se détachait légèrement dans la nuit et les grands conifères qui l'entouraient. Soudain, une des fenêtres s'éclaira et une ombre la traversa furtivement. Deynis sursauta tellement qu'il se cogna violemment la tête contre sa propre fenêtre. La douleur lui fit échapper un petit gémissement et le temps qu'il reprenne ses esprits et retrouve sa position, le manoir était de nouveau normal. Toutes les fenêtres étaient éteintes sans exception¹⁴⁰.

Il était sûr d'avoir vu la fenêtre centrale du deuxième étage s'allumer, aussi sûr qu'il voyait le *Molly Brown* scintiller dans la nuit. Ce prodige qui aurait dû l'effrayer et le précipiter sous sa couverture lui donna du baume au cœur. Il y avait de la vie dans ce manoir, il s'y cachait des êtres de chair et de sang et cela rendait plus probable que jamais son hypothèse

¹⁴⁰ Il s'agit d'une référence au phénomène que l'on peut vraiment constater sur le parc, pour les plus chanceux des *guests*. Certains soirs, la fenêtre centrale du premier étage du manoir s'illumine et laisse clairement apparaître la silhouette de la jeune fiancée.

selon laquelle le professeur serait vivant et séquestré à l'intérieur. Dans un élan de détermination, Deynis prit ses vêtements et s'apprêta à se rhabiller pour se rendre à l'instant même sur les lieux mais plusieurs objections le freinèrent. Tout d'abord, il allait contre la volonté de ce brave Mr Frees ; ensuite, il n'était pas totalement sûr que ce qu'il venait de voir était réel, la fatigue pouvait l'avoir trompé ; et surtout, on l'avait mis en garde contre les dangers de ce lieu. Il ne s'agissait pas de se retrouver otage à son tour, d'autant plus que personne ne viendrait pour le chercher. Aucune de ces pensées ne lui semblait vraiment convaincante prise individuellement mais, réunies, elles avaient suffi à le stopper net dans son élan. Il hésita quelques instants et, tombant d'épuisement, il décida de s'asseoir pour y réfléchir un peu.

VII

UNE JOURNEE A ENQUETER

Deynis se réveilla au petit matin avec une intense douleur à la nuque et des courbatures sur tout le corps. En reprenant doucement ses esprits, il constata la position très inconfortable dans laquelle il avait dormi, avachi sur le côté, les pieds hors du lit et touchant presque le sol. Les draps n'étaient même pas défaites. D'abord perplexe, il comprit soudain que, vaincu par le sommeil, il avait dû s'endormir au milieu de ses réflexions de la veille alors qu'il hésitait à se rendre au manoir Ravenswood. Consterné, il s'habilla et descendit dans le saloon.

Assis à sa table habituelle, il sirotait son chocolat chaud en lisant les notes du professeur. Parmi tous les feuillets qu'il tourna dans ses mains et dont ses yeux effleurèrent les lignes, un attira soudain son attention. Il s'agissait de croquis peu précis mais bien reconnaissables de tepees identifiés par une note explicative comme ceux de la tribu des *Shoshones*. Tout semblait indiquer que le professeur était allé à la rencontre de ces fameux natifs de la région qui avaient fait promettre aux colons de ne pas profaner le *Big Thunder Mountain*. D'après ce qu'écrivait le professeur, leur campement se situait originellement tout près de l'endroit où fut bâti le *Fort Comstock* mais suite aux conflits qu'avait provoqué l'attitude de Ravenswood, les *Shoshones* s'étaient isolés à l'écart de la ville, dans les plaines¹⁴¹. Deynis resta songeur un instant. De tous les endroits où son maître pouvait être, il n'avait pensé qu'au manoir, mais soudain, il imaginait aisément qu'il se soit volontairement isolé dans un endroit coupé du reste du monde ou qu'au contraire il y soit retenu par la force, comme otage. Il lui semblait qu'il y avait une piste sérieuse à explorer avec cette tribu de natifs ; les rencontrer était sa nouvelle priorité.

Mrs Lil s'approcha de la table pour remplir la tasse vide de Deynis. Ne remarquant sa présence que lorsqu'elle s'éloignait sans un mot, le jeune homme la rappela.

- Tu t'es brûlé les lèvres, chéri ?

Ne faisant pas attention à l'un de ces petits sarcasmes dont il commençait à avoir l'habitude, Deynis attira l'attention de Mrs Lil sur les dessins des tepees.

- Mrs Lil, savez-vous où je peux louer un cheval ou acheter une place dans une diligence pour me rendre ici ?

Mrs Lil se pencha sur les feuilles du professeur en fronçant les sourcils ; puis, écarquillant les yeux, elle s'indigna.

- Quoi ? Tu comptes aller voir ces sauvages ?

Deynis soupira, agacé par le mot « sauvages », et prit sur lui en rétorquant :

- Mrs Lil, tout ce que j'ai besoin de savoir, c'est si j'ai un moyen de m'y rendre ?

¹⁴¹ Dans le parc, on peut voir trois tipis devant le *Fort Comstock*, à l'entrée de *Frontierland*. Si cette position est pittoresque, elle est en revanche difficile à expliquer dans le récit. Les *Shoshones* sont en mauvais termes avec les blancs suite au comportement de Ravenswood, à la profanation de leur ancien cimetière et à la colère de l'Oiseau Tonnerre. J'ai donc imaginé logiquement qu'ils s'étaient éloignés de la ville pour être tranquilles.

L'air résignée mais affichant un air sceptique, Mrs Lil souffla :

- Bien sûr qu'y'a moyen d'y aller ! C'est à cinq ou six miles d'ici. Le maréchal ferrant ou le *Cottonwood Ranch* pourraient te louer un canasson pour 3\$. Mais si tu dois vraiment aller là-bas, n'y va pas seul.

- Et pourquoi cela ?

- Parce que sinon, t'es un homme mort, chéri. Ces peaux rouges, ils n'aiment pas les blancs, si tu vois c'que je veux dire. Alors, un conseil, n'y va pas seul.

- Que me suggérez-vous ?

Mrs Lil soupira profondément en s'appuyant contre la table et en secouant la tête, comme si elle s'était dit « Il faut tout leur expliquer à ces jeunes ! ».

- Ecoute, y'a le vieux Jack Ferges¹⁴², un trappeur qui joue les Davy Crockett et qui fait du troc avec les peaux rouges. Il vit tout seul comme un sauvage à l'extérieur de la ville, à plus ou moins deux miles du Fort. S'il t'accompagne, t'as une chance de pas t'faire scalper !

Le jeune homme semblait avoir été à bout de la patience de Mrs Lil ; sans attendre une réponse de sa part, elle était repartie derrière son comptoir. « Merci pour votre aimable coopération », susurra ironiquement Deynis tandis qu'il vidait sa tasse et quittait le saloon d'un pas décidé.

Pour la première fois depuis sont arrivée, il franchit le seuil du *Fort Comstock* désaffecté et sortit de *Thunder Mesa*. Il avait renoncé au cheval ; le mauvais cavalier qu'il était préférait s'épargner 3\$ et quelques courbatures. Il avait rapidement demandé quelques compléments d'informations sur Jack Ferges à l'aimable gérant du *Thunder Mesa Mercantile* et s'était ainsi dessiné une carte de fortune. Il était déconcertant de constater qu'hors des limites de la ville on ne trouvait qu'une nature sauvage et des plaines désertiques à perte de vue. Au loin, sur l'horizon, on voyait se dresser d'immenses montagnes et de vertigineux canyon. La rencontre entre la roche ocre et le bleu vif du ciel formait un contraste saisissant qui rappela à Deynis le journal de voyage du professeur. A son tour, enfin, il pouvait contempler de ses propres yeux les magnifiques paysages que seule son imagination avait pu jusqu'alors visualiser. Au milieu de ce gigantesque espace, limité ou circonscrit par aucun édifice ou obstacle majeur avant des miles à la ronde, il marchait seul dans un silence d'une pureté inégalable, plus profond encore que celui d'une cathédrale, à peine perturbé de temps à autre par les cris d'un aigle.

Il n'imaginait pas avoir un jour pris autant de plaisir à se sentir si minuscule et insignifiant. Il ne se trouvait plus dans un monde à échelle humaine et il ne se trouvait d'ailleurs plus dans un monde ayant reçu une quelconque influence humaine ; il n'y avait pas même un chemin ou un panneau. Il était comme un intrus entre le ciel et la terre dans toute leur immensité, un étranger qu'on n'avait pas invité et qu'un simple caprice de la nature pouvant prendre la forme d'un éboulement ou d'une insolation se chargerait aisément d'éliminer. Là, son cadavre pourrirait sous les rayons ardents d'un soleil qu'aucun nuage ne viendrait filtrer et serait dévoré par les vautours qui volaient déjà en cercle au-dessus de lui. Il ne s'était jamais senti aussi vulnérable ; un rien pouvait l'emporter, le faire disparaître à jamais de la surface de cette terre où, comme tant d'autres êtres humains, il avait l'arrogance de croire qu'il était chez lui.

Cela avait-il été le sort du professeur ? Avait-il été pris au piège par cette nature qui se montre dans toute sa plus grande beauté pour mieux prendre au piège les visiteurs imprudents ? Était-il mort ici, alors qu'il enquêtait ? C'était une nouvelle possibilité, funeste, qui s'ajoutait à toutes les autres mais rendue assez improbable par le fait que le professeur était un voyageur expérimenté qui connaissait très bien ce terrain sauvage et ses dangers.

¹⁴² Jack Ferges est un nom entièrement emprunté à l'un des nombreux *Imagineers* qui travailla à la conception de *Frontierland*.

La chaleur était insoutenable. Deynis eut le réflexe de chercher un peu d'ombre, le perron d'une boutique ou le feuillage d'un arbre mais il n'y avait rien autour de lui sinon des cactus, quelques créosotiers¹⁴³ et autres arbrisseaux qui ponctuaient d'émeraude ce sol aride aux teintes cramoisies. Le front du jeune homme était déjà brûlant et couvert de sueur. Il s'en voulut soudain de ne pas avoir investi dans un chapeau ; il comprenait maintenant en quoi cet accessoire typique n'avait rien d'une coquetterie mais pouvait lui sauver la vie. La contemplation exaltée laissait place en lui à une angoisse fébrile ; s'il ne trouvait pas à temps la cabane de Jack Ferges, ce désert pouvait bien être sa tombe.

Il ne tarda pas à apercevoir ce qui semblait être une maison entourée de deux arbres, comme lui avait indiqué le gérant du *Thunder Mesa Mercantile*. Essoufflé, en nage mais soulagé, Deynis arrivait enfin à destination. Il n'était en effet qu'à moins de deux miles de *Thunder Mesa* mais, dans son ignorance, il avait sous-estimé les grands espaces de l'Ouest sauvage et n'avait pas réalisé qu'un mile parcouru dans ces conditions était beaucoup plus fatigant et dangereux que la même distance dans une ville. Il gravit les marches du petit perron et son visage écarlate et luisant se décomposa aussitôt lorsqu'il arriva devant la porte ; une petite feuille signée de la veille y était accrochée : « De retour dans trois jours ». Abattu par ce rebondissement qu'il n'avait pas du tout envisagé, Deynis siffla un juron entre ses dents. Non seulement il venait de perdre un temps précieux pour rien, mais aussi beaucoup d'énergie. Il se sentait déjà épuisé, maintenant il était découragé, le moral sérieusement atteint par cette porte muette et close qui le narguait, qui rendait toute cette dangereuse expédition bien vaine.

Déconfit, vexé et extenué d'avance à l'idée de revenir sur ses pas, Deynis se laissa glisser, dos contre la porte en déboutonnant les premiers boutons de sa chemise et resta un moment assis, à reprendre son souffle. Heureusement, il avait pensé à emmener une gourde et but une bonne gorgée d'eau qui avait malheureusement eu le temps de devenir aussi chaude que l'air.

Son regard se perdit quelques instants sur le paysage en face de lui qui s'étendait bien plus loin que ses yeux ne pouvaient l'embrasser. Sur l'horizon, quelques lointains inselbergs brisaient la monotonie du paysage avec leurs silhouettes colossales aux formes escarpées se détachant sur le bleu du ciel comme des pyramides égyptiennes ou les grands immeubles qu'on pouvait observer à New York. Le peu de vent qui soufflait sur ces terres arides était un vent chaud, épais, étouffant qui assoiffait plus encore que l'air lui-même. Deynis prit sur lui et fit un effort pour se relever ; il voulait revenir à *Thunder Mesa* mais se sentait épuisé d'avance par le chemin à parcourir. Il se sentait ridicule ; ce n'était que deux petits miles, il avait déjà marché bien plus mais sûrement pas dans des conditions aussi rudes.

En s'éloignant de la maison de Jack Ferges, il fit une rencontre sordide avec le squelette de ce qui devait un jour avoir été un coyote. Ce que le jeune homme redoutait le plus, c'était sans nul doute les serpents ; il en avait une terrible phobie ; ainsi marchait-il la tête vers le bas, en regardant attentivement le sol devant lui et en tendant l'oreille au moindre bruit suspect, comme celui émis par les cascabelles des crotales. Le paysage dont il avait tant apprécié la beauté quelques minutes auparavant lui semblait soudain l'enfer sur terre et n'avait néanmoins rien perdu de sa splendeur, car c'est justement elle qui prenait au piège les voyageurs imprudents.

A moins d'un mile devant lui, au loin, Deynis distinguait clairement le *Fort Comstock* qui formait l'entrée solennelle de *Thunder Mesa*. Il pouvait deviner les cimes des grands peupliers de Virginie de *Cottonwood Creek* qui donnaient des airs d'oasis à la ville. Le manoir Ravenswood, malgré sa position surélevée, semblait englouti par le flanc des collines

¹⁴³ *Larrea tridentata* dit « créosotier » ou « arbre à créosote », une sorte d'arbuste qu'on trouve beaucoup dans les déserts de l'Ouest des Etats-Unis et qui y apportent un peu de verdure.

recouvertes d'immenses conifères qui l'entouraient. On discernait nettement le faite acéré du *Big Thunder Mountain* qui s'élevait bien au-dessus des édifices, encore plus minuscules avec la distance, et semblait les toiser comme un monarque assis sur son trône.

Ces villes qui s'étaient développées autour de titanesques monuments de la nature plongés dans un sommeil trompeur, avaient quelque chose d'effrayant qui faisait froid dans le dos. Deynis pensa à la tragédie de Pompéi. En l'an 79, 30 000 âmes avaient été englouties en quelques heures par la nuée ardente qui dévalait le versant du Vésuve. Pline l'Ancien, illustre écrivain latin, présent à quelques kilomètres du drame, fasciné par le prodige, s'était trop approché pour observer et prendre des notes. Il fut retrouvé mort asphyxié sur une plage à proximité de la ville¹⁴⁴. Ainsi, en 1860, *Thunder Mesa*, ville aussi prospère, avait subi la colère du terrible *Big Thunder Mountain*. La ville s'en trouvait à jamais endommagée matériellement mais surtout humainement ; le *Big Thunder*, lui, était plus intimidant que jamais et ne semblait dormir que d'un seul œil.

Après une demi-heure de marche, Deynis franchit avec soulagement l'entrée monumentale du *Fort Comstock* dont le nom était encore peint en grandes lettres capitales sur la façade¹⁴⁵. Ce n'était pas un Fort d'une taille très impressionnante par rapport à ceux qu'on pouvait trouver dans le reste du pays mais il était en revanche d'une hauteur très respectable. En le traversant, Deynis se piqua soudain de l'idée de visiter ce lieu symbolique qu'il n'avait pu jusqu'alors observer que de l'extérieur. A l'exception des toitures, l'édifice tout entier était conçu avec pour unique matériau le bois ; de gros et solides rondins pour fortifier les postes d'observation, des madriers robustes pour former un plancher fiable, des pieux de taille moyenne alignés tout le long des plateformes de surveillance en guise de balustrade.

Remarquant un escalier juste à sa gauche, Deynis l'emprunta et déboucha ainsi sur les hauteurs du Fort. En arpentant le chemin de ronde qui suivait étroitement tout le contour de l'édifice, il se retrouva juste au-dessus du passage qui menait à *Thunder Mesa*. Surplombant la ville de plusieurs mètres, il put alors la contempler à loisir. D'un seul regard, il pouvait embrasser tout le cœur de l'ancienne cité minière ; à sa gauche, le *Lucky Nugget* déployait sa large et majestueuse façade tandis qu'en face, les devantures plus rustiques des boutiques se succédaient. Au milieu, la large place principale où étaient exposés, en mémoire d'un passé révolu, un chariot de la *Big Thunder Mining Company* sur une section de rails à proximité d'une imposante machine qui, jadis, avait dû servir à l'extraction de l'or¹⁴⁶. Dans le prolongement de ce mémorial informel, le témoin le plus illustre et le plus authentique de cette époque, le *Big Thunder Mountain*, trônait imperturbablement au milieu du paisible lac.

Deynis resta un long moment à admirer cette vue exceptionnelle et fit quelques esquisses dans son carnet pour l'immortaliser. En face de lui, une ville jadis prospère qui attestait de la conquête de l'Ouest sauvage par les êtres humains ; mais il lui suffisait de se retourner vers la seconde entrée du Fort, celle par laquelle il venait d'arriver, pour constater à quel point cette conquête était modeste et même dérisoire, quand de l'autre côté de cette grande fortification de bois la nature reprenait ses droits et déployait des miles de désert aride et de monuments forgés par les siècles. Ainsi, le *Fort Comstock* était comme un portail reliant le monde

¹⁴⁴ Tout ceci est vrai et vérifiable dans les sources concernées. Pline l'ancien (23 – 79) était l'oncle maternel du non moins célèbre Pline le jeune (61 – 114). Le jeune homme a survécu au drame et son témoignage est un des plus précieux qu'on ait retenu sur le sujet.

¹⁴⁵ En fait, sur le *Fort Comstock* du parc, il est écrit « *Frontierland* ».

¹⁴⁶ Description partielle de ce que l'on peut trouver sur la place principale de *Thunder Mesa*, à l'entrée de la ville.

infiniment grand de la nature à celui, infiniment petit, de l'humanité, comme l'Achéron reliait le monde terrestre de Zeus au monde souterrain d'Hadès¹⁴⁷.

Lorsque Deynis pénétra enfin dans la ville, d'appétissants fumets se répandaient dans l'air, signalant l'heure du repas. Le jeune homme sortit sa montre de sa poche ; il était 12h15. Épuisé par sa vaine excursion et mis en appétit par toutes ces odeurs de viande grillée, il décida de déjeuner avant de reprendre ses investigations là où il les avait laissées. En traversant la place principale à la recherche d'un endroit où manger pour un prix raisonnable, il croisa plusieurs habitants qui le saluèrent tous sans exception. Touché autant que perplexe devant cette politesse soudaine dont il faisait l'objet, Deynis répondait avec un léger temps de retard à ces salutations. Des hommes qu'il lui semblait voir pour la première lui soulevaient leur chapeau, des femmes inclinaient la tête sur son passage, les enfants le dévisageaient longuement entre crainte et admiration. Sceptique, le jeune homme n'y fit pas plus attention que cela et, en passant devant le *Last Chance Café*, décida d'y déjeuner, séduit par les prix bon marché pratiqués par la maison.

L'arrivée de Deynis changea radicalement la physionomie du patron occupé à essuyer son comptoir. Cet homme massif sembla aussitôt reconnaître son client et se donna la peine de quitter son poste pour l'accueillir dûment :

- B'jour, m'sieur. C't un honneur de vous recevoir dans l'modeste *Last Chance Café*. J'vous en prie, installez-vous.

Surpris par cet accueil, Deynis se retourna rapidement pour vérifier si le maire ou quelque autre notable de la ville lui emboîtait le pas. Il était seul dans le café, à l'exception du tenancier et de quelques clients solitaires dont les assiettes étaient déjà vides et qui jetaient quelques coups d'œil discrets sur lui au-dessus des pages de leur journal. Répondant à cette invitation très cordiale, Deynis prit place sur une petite table, à la limite entre l'intérieur et l'extérieur du restaurant.

- Qu'est-c'qui f'ra plaisir à m'sieur ?

N'ayant pas vraiment réfléchi à la question, Deynis donna la première réponse qui lui passa par l'esprit, moins préoccupé par ce qu'il allait précisément manger que par les forces indispensables que lui rendrait ce repas après une matinée si physique.

- Je prendrai votre plat du jour, je vous remercie.

Le tenancier inclina légèrement la tête et disparut dans les cuisines. « Si tous les habitants se montrent aussi débonnaires et serviables que ceux dont j'ai croisé le chemin depuis ce midi, cette journée promet d'être fructueuse. C'est plutôt une bonne nouvelle, après mon cuisant échec chez Jack Ferges. » Tout en se faisant ces réflexions, Deynis promena ses yeux à l'intérieur du *Last Chance*. Pour sûr, c'était tout autre chose que le fastueux *Silver Spur* ou même le *Lucky Nugget* ; l'argent du premier et l'or du second laissaient place au modeste cuivre qui ornait le comptoir et le reste de l'ameublement¹⁴⁸. Deynis fut néanmoins tout de suite séduit par l'endroit ; il y régnait une sorte de rusticité typique, un cachet qui satisfaisait,

¹⁴⁷ La topographie des Enfers dans la mythologie antique est une chose passionnante à étudier. On en a une très belle visite guidée dans le Chant VI de l'*Énéide* de Virgile, lorsqu'Énée, guidé par la Sybille, se rend aux Enfers pour consulter son défunt père, Anchise. Les Enfers sont constitués de cinq fleuves dont certains sont célèbres : le Styx (le plus connu, celui qui rend invulnérable), le Léthé (le fleuve de l'oubli), le Cocyte, le Phlégéthon et l'Achéron, ce dernier constituant une des différentes entrées des Enfers depuis la surface du monde. C'est par l'Achéron qu'Énée pénètre dans les Enfers. Le texte étant romain, Zeus et Hadès y deviennent respectivement Jupiter et Pluton.

¹⁴⁸ Cette idée d'une trilogie des métaux précieux de l'Ouest illustrée par les trois principaux restaurants de *Frontierland* est évoquée dans *Disneyland Paris, de l'esquisse à la création* (p. 114) : « Les trois métaux de l'Ouest sont l'or, l'argent et le cuivre. L'or est celui de la pépite du *Lucky Nugget Saloon*. L'argent est le métal du *Silver Spur Steakhouse*. Le *Last Chance Café*, lui, comporte du coup un comptoir de cuivre martelé pour compléter le tryptique. »

au fond du citoyen de la côte Est qu'il était, toutes ces idées reçues et ces fantasmes qu'alimentait le *Wild West*. Nul doute qu'en ce lieu, on se sentait vraiment dans une petite bourgade de l'Ouest, et ce dépaysement avait quelque chose de délicieux. L'endroit était simple, sans prétention, même un peu spartiate, mais il s'en dégagait un charme inexplicablement chaleureux et surtout beaucoup de tranquillité, une dernière qualité plutôt ironique si on considérait le passé très agité de l'établissement.

En effet, cette sérénité que ressentait Deynis était ce qui pouvait être le plus opposé à ce que fut, autrefois, cette taverne insalubre où s'étaient réunis, cachés et souvent entretenus les pires canailles de la région. De ces rixes et de cette mauvaise graine, il ne demeurait aujourd'hui que cette étonnante collection d'affiches qui recouvraient des murs entiers de l'établissement ; « Wanted », « Reward » et autres avis de recherches¹⁴⁹. Des dizaines de malfrats de la grande époque de *Thunder Mesa* avaient laissé leur criminelle empreinte sur cette ville et se retrouvaient immortalisés sur des photos ou des portraits au crayon illustrant les affiches qui avaient fini par les faire arrêter et exécuter.

C'était une bien étrange façon de décorer un restaurant que de laisser là tous ces visages sales et hirsutes qui en avaient terni la réputation pendant des années ; peut-être était-ce une sorte d'hommage nostalgique. Après tout, aussi violents et malhonnêtes furent-ils, c'étaient ces hommes qui avaient fait vivre la maison. Plus haut, au niveau des poutres de l'édifice, des dizaines de chapeaux étaient suspendus, sans doute orphelins suite à la pendaison de leurs propriétaires. Aujourd'hui, le *Last Chance Café* n'était plus qu'une taverne comme les autres, le luxe en moins. Le bourdonnement des nombreuses mouches voletant ça et là n'était plus assourdi par les clameurs des hommes ivres ou les coups de pistolets. Tout cela devait sonner comme un apaisement pour la ville ; mais cela ressemblait au contraire à une agonie lente et triste qui laissa Deynis un peu mélancolique.

- Et un plat du jour pour m'sieur !

Deynis recula légèrement pour laisser le tenancier poser l'assiette brûlante sur la table.

- Comment va m'sieur le maire, aujourd'hui ?

Un peu distrait, le jeune homme crut d'abord qu'on le prenait pour le maire, mais cette idée était tellement improbable qu'il dénoua lui-même le malentendu.

- Eh bien, comment le saurais-je, puisque je ne l'ai pas vu depuis hier ?

Le tenancier eut l'air surpris et même un peu décontenancé. Il prononça un sobre « Ah ! » et retourna derrière son comptoir. « Mais qu'est-ce qui ne va pas chez ces gens ? », soupira intérieurement Deynis. C'est en se faisant cette remarque qu'il comprit enfin ce qui pouvait expliquer le comportement des habitants à son égard. Déjà, la veille, durant la journée à *Cottonwood*, il avait remarqué des regards insistants sur lui. Il avait passé les dernières quarante-huit heures avec le maire et cela n'avait pas dû passer inaperçu.

« Les nouvelles vont vite dans ces petites villes. A mon arrivée, je n'étais qu'un étranger ; mais hier, tout le monde m'a vu en compagnie du maire, un homme que tout le monde respecte et apprécie beaucoup. Je suis monté en grade ; je suis toujours un étranger, mais un étranger respectable, une sorte d'invité officiel grâce à l'amitié de Mr Frees. »

Il n'avait pas du tout vu les choses sous cet angle jusqu'alors mais soudain, tout lui semblait clair. Cette idée le réjouissait, moins pour son ego que pour les facilités que cela promettait de donner à ses recherches. On aurait moins de chance de lui claquer la porte au nez aujourd'hui, peut-être écouterait-on ce qu'il avait à dire et qu'il s'en tirerait avec quelques informations précieuses au sujet du professeur. Cette journée si mal commencée s'annonçait sous les meilleurs auspices. Deynis sentait ses forces revenir, par l'effet conjoint de la

¹⁴⁹ Ceux qui ont déjà déjeuné au *Last Chance Café* (dont je ne fais même pas partie !) reconnaîtront la véritable décoration du lieu, tapissé d'avis de recherche.

nourriture et de son moral qui remontait. Il se sentait de taille à affronter les heures à venir. Il finit son repas tranquillement, savoura l'air frais d'une journée un peu venteuse et la vue agréable qu'il avait depuis sa table sur la terrasse du *Last Chance Café*. Dans un élan de bonne humeur, il se montra généreux dans le pourboire qu'il laissa au tenancier et partit sans plus attendre, une seconde fois, à la rencontre des habitants de *Thunder Mesa*.

C'est une véritable épreuve d'endurance dans laquelle Deynis s'était lancé sans le soupçonner. Hormis quelques exceptions, il fut bien mieux reçu par les habitants qu'il rencontra qu'il ne l'avait été le lendemain de son arrivée. S'il avait aussitôt envisagé de tirer profit de sa nouvelle popularité en ville, il en avait mal anticipé les conséquences déplaisantes. Il allait de maison en maison, en se présentant toujours de la même façon. La plupart du temps, les habitants le reconnaissaient. S'ensuivait alors une inévitable proposition de thé, de café et autres collations qu'il se devait d'accepter poliment pour mettre ses interlocuteurs dans les meilleures dispositions. Alors qu'il venait avec un objectif bien déterminé et des questions précises pour y aboutir, il perdait rapidement et à coup sûr le contrôle de la conversation qui se transformait en une sorte de monologue plaintif interminable qu'il endurait avec patience. Il annonçait au moins cinq fois sa prise de congé avant de vraiment réussir à partir et, à chaque nouvelle porte qu'il franchissait, il se sentait de plus en plus barbouillé et écœuré à l'idée de boire ou de manger. Le plus frustrant dans tout cela, c'est que personne ne lui avait fourni de piste ou d'informations exploitables au sujet du professeur.

Tandis qu'il sortait d'une maison, aimablement raccompagné par son propriétaire, Deynis, complètement étourdi et au bord de la nausée, se laissa tomber contre un pan de mur en soupirant intérieurement : « Les habitants de *Thunder Mesa*, quand ils vous offrent leur amitié et leur hospitalité, ne le font pas à moitié. Le professeur avait donc raison. Ce sont des gens incroyablement chaleureux et généreux, dès qu'ils se sentent en confiance ; et ils ne font pas confiance facilement. Me voilà réconcilié avec cette ville, mais rien au sujet du professeur. Si je devais être ingrat et cruel, je dirais que j'ai perdu mon temps. »

Fatigué et las, il décida de mettre fin à son porte-à-porte avec une ultime visite et prit le chemin de *Cottonwood Creek* en longeant le *Thunder Lake*. Les notes du professeur sur les habitants évoquaient « le vieux Joe », censé habiter une cabane de pêcheur isolée sur la rive Ouest du lac, non loin du ranch de *Cottonwood*. Deynis, n'ayant plus l'embarras du choix en matière de témoins, se résolut à rencontrer ce vieux monsieur, ne sachant s'il serait toujours là cinq ans après.

Ce fut le cas. Le vieux bonhomme était nonchalamment assis sur un *rocking chair* aussi usé que lui et fumait sa pipe en scrutant le fil de sa canne à pêche, la tête protégée du soleil par un chapeau de paille¹⁵⁰. Deynis se présenta et fut soulagé de voir que le vieil homme ne lui proposait pas à boire ou à manger. Les deux hommes parlèrent d'abord de généralités, l'étudiant ayant d'abord prétendu être un simple touriste. A lui seul, le vieux Joe retint Deynis tout le temps que ce dernier avait prévu de consacrer à la ville entière ; ce pêcheur solitaire, qui vivait seul avec son chien (nommé « Moonshine », comme le précisait une note du professeur¹⁵¹), était un vrai moulin à parole dont la loquacité s'entretenait d'elle-même en cela qu'il n'avait pas besoin de se sentir écouté pour parler.

Deynis souffrit patiemment les plaintes, les sarcasmes, les leçons de vie et les interminables anecdotes, ponctuées de crachats soigneusement déversés dans une tasse en

¹⁵⁰ Le vieux Joe est un personnage authentifié. Les bateaux à aubes passent devant sa cabane durant leur croisière. Son nom est cité par Molly Brown et Mark Twain dans leurs discussions avec le capitaine de leurs bateaux respectifs. La description physique du vieux Joe se veut la plus proche possible de la réalité du personnage.

¹⁵¹ Le nom du chien est divulgué par Molly Brown dans le bateau éponyme.

métal. Malgré sa bonne volonté, le jeune homme perdait la moitié du contenu des paroles en tentant de les déchiffrer dans l'espèce de bouillie verbale informe qu'était l'accent du vieillard. Assurément, jamais Deynis n'avait entendu un anglais aussi malmené et il comprit soudain mieux les nombreux points d'interrogation qui entrecoupaient les notes de son maître au sujet du vieux pêcheur.

La patience du jeune homme paya et enfin il put orienter la conversation vers le sujet qui l'intéressait. Le vieux Joe avait cette façon singulière de parler des choses qui se passaient à quelques mètres de lui comme s'il s'agissait d'histoires lointaines, rapportées d'un autre pays. Il semblait totalement extérieur aux événements et pourtant, il était bien l'un des seuls, de par son âge respectable, à avoir vécu la grande époque de *Thunder Mesa*, le tremblement de terre et les années sombres qui suivirent. Il en parlait avec exaspération, agacement, comme de simples obstacles à la tranquillité qu'il recherchait et qui semblait être, depuis toujours, sa seule ambition en ce bas-monde.

Quelle que fut l'habileté dont Deynis fit preuve pour obtenir des informations sur quelques sujets précis, le vieillard n'en fit qu'à sa tête et continua de marmonner. Alors que le jeune homme abordait la question délicate de la présence de fantômes dans le manoir, le vieux Joe partit dans un soliloque sans fin où il cita plusieurs fois une certaine « M'dam'Léota ». Ne comprenant pas très bien le rapport avec l'histoire des Ravenswood, Deynis capitula, étourdi et vaincu par ce déferlement de paroles confuses et bougonnes. Alors qu'il prenait congé respectueusement et s'éloignait de la petite cabane, le jeune homme entendait encore le vieillard déblatérer en fixant la rivière des yeux ; pas un seul instant le pêcheur ne s'était tourné pour regarder son visiteur¹⁵².

¹⁵² Le caractère et l'attitude du vieux Joe sont une pure invention de ma part. On l'entend un peu parler lors de la croisière à bord du *Mark Twain*, et ses propos m'ont inspiré ce type de personnage.

VIII

L'IMPENETRABLE MANOIR DE LA COLLINE SOLITAIRE

Deynis traversait la ville d'un pas morne et découragé. Cette journée, aussi aimables, hospitaliers et coopératifs que se fussent montrés les habitants, ne l'avait mené à rien et il en gardait le cœur lourd. Plusieurs fois, il eut envie de tout planter là, mais le souvenir du professeur disparu le déterminait toujours à rester. De retour dans le centre de la ville, il longea la berge du lac ; les clapotis et les mouvements de l'eau l'apaisaient. Souvent, son regard fut irrésistiblement attiré par le *Big Thunder*, à quelques mètres de lui, rougeoyant sous un véritable brasier céleste que l'on devait à la canicule qui sévissait. Même de ce point éloigné, avec un bon angle de vue, on pouvait toujours deviner, au milieu des rochers, le chemin qu'empruntaient les rails du train de la mine. A une vingtaine de mètres d'altitude, une plateforme soutenait une éolienne inactive et une imposante machine ayant sans doute servi autrefois à l'extraction de l'or. L'odeur du bois et du métal exposés à une intense chaleur parvenait jusqu'aux narines de Deynis. La ville était anormalement silencieuse ; rien à voir avec l'ambiance que décrivaient les notes du professeur, lorsque le fracas des coups de pioches, le tintamarre des machines, le vacarme et les sifflements du train minier formaient la respiration d'une cité au sommet de sa forme.

Deynis marchait depuis déjà dix minutes, tête baissée, sourcils froncés, les mains derrière le dos, entre songe et contemplation, lorsque soudain, sa promenade fut interrompue par un obstacle singulier dont l'apparition le fit sursauter : un portail. Une haute et large porte grillagée sur laquelle était fixé, dans un équilibre précaire, un écriteau sur lequel on pouvait lire en belles lettres anciennes : *Ravenswood Manor*. Le jeune homme releva la tête et vit surgir sous ses yeux le grand *Phantom Manor*. Depuis son arrivée, il n'avait pas eu l'occasion de le contempler d'aussi près. Il semblait immense, mais cette impression tenait en partie du fait que le manoir trônait au sommet d'une colline¹⁵³.

Le grillage était solidement verrouillé par une chaîne. Derrière les barreaux, on apercevait un vaste jardin, ou plutôt, les restes d'un jardin. La cour était envahie par une végétation à l'abandon sous laquelle on devinait plus qu'on ne voyait un grand escalier qui gravissait le versant de la colline pour mener jusqu'au large perron encadrant la bâtisse. Un autre escalier, plus petit, passait devant un kiosque et menait à la façade Est. Tout autour de la colline et sur son versant, de grands arbres nus à l'écorce blême et aux branches retorses se tenaient, figés dans un éternel hiver ; depuis les neiges de 1860, ils n'avaient plus jamais fleuri, comme contaminés et flétris par l'aura maléfique des lieux¹⁵⁴.

¹⁵³ En fait, à l'échelle du Parc, le manoir est collé à la ville ; mais ici, dans l'histoire, l'espace est élargi et du coup, une distance respectueuse s'impose entre la ville minière et la demeure (jadis) luxueuse, entouré de belles collines et perchées sur une d'entre elles.

¹⁵⁴ Cette description s'inspire bien sûr de la réalité du Parc. Dans le livre *Disneyland Paris, de l'esquisse à la création*, les *Imagineers* donnent d'intéressantes explications sur la conception de ces arbres.

L'attention de Deynis fut soudain attirée par un petit chemin, sur sa droite, qui longeait la palissade acérée et menait tout droit vers ce qui semblait être le cimetière de la ville. Il se souvint aussitôt que c'était celui qu'avaient emprunté les journalistes la veille. Le jeune homme eut un moment d'hésitation. Était-il déjà en train de trahir Mr Frees s'il s'aventurait dans le cimetière ? Lui-même s'était révolté lorsqu'il avait vu les journalistes se précipiter vers ce lieu en ignorant le *Molly Brown*. Valait-il mieux qu'eux s'il faisait de même aujourd'hui ? Deynis trouva sa situation peu comparable ; tout d'abord, l'inauguration du bateau était chose faite ; ensuite, ce n'était après tout qu'un cimetière, un lieu public, ouvert aux visites ; enfin, il était à la recherche d'un ami disparu et non d'un *scoop* pour un journal à sensations ! S'étant convaincu lui-même, le jeune homme suivit le chemin et déboucha sur ce lieu dont le nom lui était bien familier depuis qu'il avait lu les notes personnelles du professeur confiées par Mrs Lil : *Boot Hill*. Tout en s'engageant dans le petit cimetière, Deynis relut ce que son maître avait écrit :

« Dans les villes de l'Ouest, on appelait *Boot Hill* (la colline de la botte) la partie du cimetière où étaient enterrés les indésirables, souvent pendus les bottes aux pieds¹⁵⁵. Chose curieuse, à Thunder Mesa, ces hiérarchies semblent avoir été abolies avec le temps et, peut-être, le manque de place ; la partie communale et la partie privée du cimetière, autrefois bien distinctes, ont fini par ne faire qu'une. Ainsi, dans le même cimetière, à proximité du manoir Ravenswood, se côtoient les tombes des habitants honnêtes, celles des truands et le caveau de la prestigieuse famille fondatrice. C'est dans ce même cimetière que sont enterrés non seulement Henry et Martha Ravenswood mais aussi leurs domestiques, Anna et Jasper Jones, resurgis et décédés presque aussitôt après six ans de disparition. Un tombeau d'une magnifique facture intrigue tout spécialement le visiteur ; bien qu'une famille semble avoir dépensé sans compter pour offrir la plus belle des dernières demeures à l'être disparu, aucun nom ne figure sur la pierre tombale. Cette tombe est parfaitement anonyme et je serais bien aise de savoir à qui elle appartient¹⁵⁶. »

Deynis observa attentivement chaque tombe. La plupart portaient des noms qui lui étaient inconnus. De temps en temps, une identité faisait écho à une note du journal d'Armitage, mais cela restait souvent anecdotique. Il passa devant un étonnant quatuor de bustes sous lesquels, à en croire les inscriptions à demi effacées, reposait un groupe de musiciens jadis célèbre qui avait fait les beaux jours de la ville et surtout les belles soirées du *Lucky Nugget Saloon* avec leurs compositions enjouées. Les visages sculptés de ces quatre hommes étaient troublants de réalisme et de précision, immortalisés dans une expression propre à chacun, souvent proche de la grimace et un brin malicieuse. A les regarder trop longtemps, on finissait par imaginer que leurs têtes de plâtre allaient s'animer d'un instant à l'autre pour peut-être reprendre en cœur le refrain qu'ils n'avaient pas eu le temps d'achever au moment où la mort les avait surpris¹⁵⁷.

¹⁵⁵ Il s'agit d'une transcription à l'identique d'une phrase apparaissant p.100 du livre *Disneyland Paris, de l'esquisse à la création*.

¹⁵⁶ Ce paragraphe est un mélange d'observations personnelles sur le terrain et d'informations puisées dans des sites spécialisés.

¹⁵⁷ Les connaisseurs de l'attraction reconnaîtront avec plaisir les fameux quatre bustes chanteurs dans *Phantom Manor* ; mais ils s'étonneront sans doute de retrouver ce quatuor dans *Boot Hill*. C'est pour des raisons de cohérence scénaristique que je développe plus loin (Note n°183, p. 95) que j'ai décidé de « déplacer » les bustes dans le cimetière de la ville.

Un trio de sépultures semblait tout particulièrement avoir « amusé » le professeur ; il s'agissait des tombes de Mary Murphy (1837-1859), Franck Ballard (1829-1859) et Ma Ballard (1800-1859). Cette troisième était la mère du second ; c'était aussi cette fameuse végétarienne qui avait donné son nom à un plat du *Silver Spur*, se rappela Deynis en souriant. Les trois pierres tombales étaient disposées les unes à côté des autres, le couple tout devant et la mère légèrement en retrait. Deynis avait déjà pu observer quelques traces tenaces des dégâts causés par le tremblement de terre de 1860, tout particulièrement dans la partie la plus pauvre du cimetière. Ici, le sort, dans ce qu'il a parfois de poétique, avait fait légèrement basculer les pierres tombales de Mary Murphy et Frank Ballard l'une vers l'autre pendant le séisme, donnant l'étrange impression au visiteur qu'elles se câlinaient sous l'œil sévère de celle, bien droite, de la mère du jeune homme. Une « mise en scène » du hasard qui renvoyait de façon drôle et troublante à la véritable histoire de cet improbable triptyque¹⁵⁸.

« Tous trois sont morts la même année, le même jour ; et pour cause ! Ce qui fait la célébrité de ce trio de morts atypique, c'est qu'on aurait retrouvé leurs corps dans une drôle de posture : le jeune homme était pris entre les cadavres respectifs de sa mère et de sa fiancée qui tenaient chacune un couteau dans leur main. Un dramaturge de passage en ville se serait emparé de cette histoire et en aurait monté une pièce de théâtre que la postérité ne semble pas avoir retenue¹⁵⁹. »

Deynis esquissa un sourire et passa aux tombes suivantes. En chemin, il aperçut l'émouvant monument dédié aux mineurs tués dans le *Big Thunder*¹⁶⁰. Puis, ce fut cette sobre pierre tombale sur laquelle s'alignait une importante série de noms. La liste se résumait par ces mots en lettres capitales : « HOLE IN THE WALLET GANG » (Gang du portefeuille troué). Plusieurs truands de cette espèce avaient eu le privilège d'une sépulture¹⁶¹. Enfin, il arriva à hauteur de la tombe anonyme qui était en effet une vraie œuvre d'art. Pas un seul nom, pas une date, pas un seul signe extérieur ne pouvait trahir l'identité de la dépouille qui reposait sous ce marbre d'une grande noblesse. Deynis l'observa longuement avec perplexité puis se dirigea vers la sortie du cimetière, car déjà la nuit tombait sur *Thunder Mesa* et plongeait les lieux dans une obscurité inquiétante. En s'éloignant, le jeune homme crut entendre derrière lui plusieurs coups sourds rythmés, comme des battements de cœur. Il revint sur ses pas, resta un moment à tendre l'oreille au moindre bruit mais n'entendit plus rien¹⁶².

¹⁵⁸ La description de ces trois tombes célèbres se veut la plus fidèle possible, mais elle omet volontairement leurs épitaphes pourtant savoureuses ; la raison : les épitaphes sur les tombes à *Boot Hill* sont des vrais bijoux d'humour noir, mais justement, ont trop vocation à faire rire ou sourire. Ce ton humoristique se marie mal à notre histoire et du coup il m'a fallu renoncer à les retranscrire. Pour compenser cette suppression que certains regretteront peut-être, j'ai tenté de rendre compte de l'histoire de ce trio de façon indirecte à travers une note du professeur Armitage.

¹⁵⁹ Comme précisé dans la note précédente, cet extrait d'article inventé de toute pièce ne sert qu'à rendre compte le mieux possible des épitaphes que j'ai choisi de ne pas reproduire.

¹⁶⁰ Le même problème se pose avec la tombe des mineurs sur laquelle on peut lire normalement : « These Miners Were Told / About Digging Too Fast / They Lost All Their Gold / In A Dynamite Blast. » C'est très ironique, mais du coup, cela ne colle pas à l'atmosphère plus pesante que j'adopte dans mon récit.

¹⁶¹ Parmi les meilleures épitaphes du cimetière, il y a sans nul doute celles des tombes de truands ; mais encore et toujours, l'humour noir dans lequel elles s'illustrent s'imbrique mal dans notre récit et nous sommes contraints d'y renoncer.

¹⁶² Il s'agit de la fameuse tombe anonyme dans laquelle on peut entendre des battements de cœur ; beaucoup l'attribuent à Mélanie Ravenswood. Cette hypothèse est fort probable, mais creuse le fossé qui sépare les différentes théories sur *Phantom Manor* ; en effet, si le corps de Mélanie est dedans, c'est qu'à un moment, elle est sortie du manoir, morte ou vive (si on exclut l'idée que la ville a créé une sépulture vide, par simple

En s'éloignant, Deynis remarqua un sentier à côté de celui par lequel il était arrivé ; il le suivit du regard et constata qu'il menait tout droit à l'entrée du manoir. Un grillage bloquait l'accès, mais il était beaucoup plus petit que celui de la grande entrée et le mur qui l'entourait n'était vraiment pas très haut. L'idée traversa furtivement l'esprit de Deynis mais il l'ignora en se dirigeant aussitôt vers la sortie qui le ramènerait vers la ville. Tandis qu'il marchait d'un pas qu'il croyait décidé, le doute s'insinua en lui. « Et si... ». C'était peut-être sa chance d'en finir avec tout cela, de retrouver le professeur ou d'être enfin fixé sur son sort. Cette journée ne lui avait rien apporté sinon une nausée, de la fatigue et une tête pleine de confidences inutiles ; la tentation n'en était que plus grande. Il tourna légèrement la tête et leva les yeux vers le manoir. Il était terriblement lugubre devant ce ciel qui s'était un peu couvert, mais aussi incroyablement calme, aussi serein que toutes ces tombes qui le longeaient.

Un vent étrangement glacial soufflait sur la colline, secouant lentement les grands arbres qui l'entouraient. Soudain, un détail attira le regard de Deynis et le pétrifia de stupeur. Sur la première fenêtre à gauche, au niveau du balcon de la façade Ouest, il lui sembla voir des vêtements et une silhouette humaine. Dans une déglutition nerveuse, il plissa les yeux et examina attentivement la fenêtre. Son cœur se serra. Un homme dont il ne pouvait voir le visage mais qu'il identifiait par son costume, sa cape et son chapeau haut de forme d'une teinte mauve peu commune, semblait le dévisager silencieusement à travers une vitre crasseuse. Deynis soutint courageusement ce regard qu'il ne pouvait que sentir sans pouvoir distinguer les yeux qui se posaient sur lui. Le manoir était donc habité ? Il était entre les mains d'une personne de chair et d'os depuis le départ, il en avait maintenant la preuve. Cet étrange individu avait sans doute toutes les réponses aux mystères de *Thunder Mesa* et c'était sûrement lui qui détenait le professeur depuis plusieurs années, à moins que... ce fût le professeur lui-même qui attirait son attention ?

Revenu de ses réflexions, Deynis releva la tête. La silhouette avait disparu¹⁶³. L'angoisse que lui inspirait cette vision lui hurlait de s'enfuir sans plus attendre, mais son bon sens lui conseillait tout autre chose. Il resta songeur un instant. Il ne trahissait personne en allant jeter un coup d'œil. Après tout, il avait eu l'honnêteté de ne pas faire de promesse à Mr Frees. C'était en fuyant, en n'osant pas faire face à cette bâtisse soi-disant maudite qu'il se rendait coupable de déloyauté et de trahison vis-à-vis de son maître qui venait peut-être de lui faire signe. Cette pensée acheva de le convaincre. Il retourna sur ses pas, donna quelques coups secs contre la vaillante petite grille qui ne céda pas et, ne perdant pas davantage de temps, il sauta par-dessus le muret pour rejoindre le sentier à travers le jardin.

Ce petit raccourci lui fit contourner la façade Ouest. Une petite porte à même le sol qui devait autrefois mener à la cave de la demeure était maintenant emmurée derrière des planches

hommage). Cela contredit la théorie selon laquelle on ne la revit plus jamais et on ne sut jamais ce qu'il advint d'elle. Donc, dans le cadre de notre récit, la tombe reste anonyme et du coup, aucune raison de se priver du plaisir d'y faire battre un cœur. A ce sujet, d'ailleurs ; certains fans contestent que c'est un cœur qui bat et y entendent plutôt des coups frappés contre un cercueil. La version que j'ai le plus lue est bien celle du cœur, en tout cas. Les deux hypothèses ont chacune leurs « défauts ». Si on part du principe qu'il s'agit de battements de cœurs, on peut s'étonner de leur rythme assez improbable mais surtout du fait qu'ils puissent être assez forts pour être entendus à travers le tombeau. Si en revanche on imagine que ce sont des coups donnés contre le cercueil, ces coups semblent un peu trop « mous », sans énergie, pour être crédibles... A chacun de se faire son idée, comme souvent avec *Phantom Manor* !

¹⁶³ Il s'agit d'un clin d'œil à un phénomène que les plus chanceux et surtout les plus observateurs peuvent constater sur le parc. Sur la façade côté *Boot Hill*, lorsqu'on sort de l'attraction, si on regarde attentivement la première fenêtre sur la gauche au niveau du premier étage (balcon), on peut apercevoir la silhouette du *Phantom* avec son costume mauve.

de bois clouées les unes par-dessus les autres¹⁶⁴. Deynis continua et le chemin le mena enfin tout droit devant le grand escalier dont les marches aboutissaient à la porte d'entrée en bois d'ébène. Il était là, nez à nez avec cette porte ouvrant sur ce que tous ici considéraient comme l'Enfer, cette même porte maudite qu'Anna et Jasper Jones avaient fermée pour toujours sur les invités de la noce trente ans plus tôt. Étaient-ils sortis par-là lorsqu'ils s'étaient enfuis ? Ou bien étaient-ils passés par une autre issue de désespoir ?

« Si l'on en croit Mrs Lil, le professeur Armitage devrait être à l'intérieur, à l'agonie parmi les autres séquestrés du manoir », songea Deynis. Mais en la prononçant en lui, cette remarque lui sembla bien ridicule ; elle n'avait pas de sens, elle choquait sa raison et sa logique. « Que ferait mon maître dans ce manoir depuis cinq années ? Ou bien il y est, mais... mort, ou bien il est sauf, mais ailleurs. »

Sans plus attendre, Deynis voulut en avoir le cœur net. Dans un geste fou, il saisit la poignée de cuivre et tenta de la tourner dans sa main, mais elle résista malgré plusieurs tentatives. Comme s'il avait eu affaire à une maison normale, le jeune homme se mit à frapper plusieurs coups sur le heurtoir. Il ne parvenait pas à savoir s'il redoutait ou espérait que quelqu'un vînt lui ouvrir. Qu'aurait fait le professeur Armitage ? S'était-il fait prendre au piège ainsi ? S'était-il livré à l'ennemi si bêtement ou bien avait-t-il été kidnappé ? Chaque coup assené à la porte multipliait ces questions sans réponses.

En l'absence de réaction, Deynis fit le tour du manoir et scruta chaque fenêtre du rez-de-chaussée. Il lui fallut appuyer son front contre les vitres sales pour tenter d'apercevoir quelque chose dans la pénombre qui régnait à l'intérieur. Il ne vit rien. L'idée imprudente de casser une fenêtre pour s'introduire dans la maison lui vint à l'esprit. Il fit une première tentative en prenant soin de couvrir sa main avec un bout de sa veste, mais le verre ne céda pas. Après plusieurs autres essais infructueux malgré la conviction qu'il mettait dans son geste, il ramassa une épaisse branche dans les débris du jardin et revint à la charge en donnant de violents coups sur les fenêtres. A sa grande stupeur, aucune ne céda devant ses assauts répétés. La maison restait stoïque, inébranlable. Cette absence de réaction dépassait l'entendement et quand elle eut aussi épuisé toute la stupéfaction du jeune homme, elle finit par injecter en lui une peur fulgurante.

Deynis se ressaisit et s'approcha au plus près d'une des fenêtres pour l'inspecter. Le nez touchant presque la vitre, il se mit à parcourir des mains les embrasures, à la recherche d'une faille. Pendant un bref instant, quelque chose lui sembla avoir bougé, mais tout cela fut si rapide qu'il douta aussitôt de ses propres sens. Il resta quelques secondes à fixer du regard cet intérieur dont il ne parvenait pas à percevoir l'obscurité malgré sa concentration.

Le verre de la fenêtre se couvrit soudain d'une légère buée, comme si quelqu'un avait exhalé la vapeur brûlante de sa bouche contre lui. Alors, dans un crissement sinistre, des lettres commencèrent à se former doucement dans la buée évanescence comme sous la dictée d'un doigt pourtant invisible.

« He... lp... M... e »¹⁶⁵

¹⁶⁴ L'issue ici décrite est donc celle par laquelle on sort du manoir, à la fin de l'attraction, et qui nous mène tout droit vers *Boot Hill*.

¹⁶⁵ Ce « *Help Me* » écrit dans la buée n'est pas qu'un rebondissement commode pour le récit. Il fait référence à une réalité sur le parc ; toute la question est de savoir si elle est officielle ou pas. Lors du *meeting* spécial sur le parc *Disneyland Paris* à l'occasion des 10 ans du Forum *Disney Central Plaza*, un des membres qui m'accompagnait dans *Phantom Manor* (et d'ailleurs, grand passionné et grand connaisseur de l'attraction), **PMKeeper** (Pseudonyme sur le Forum) a attiré mon attention sur un détail au niveau de la dernière fenêtre sur la gauche, lorsqu'on longe le manoir dans la dernière ligne droite de la file d'attente. Sur cette fenêtre, si on regarde très attentivement, on peut lire les lettres « *Help Me* » tracées dans la poussière et la saleté qui recouvrent artificiellement la vitre. Cet élément est donc authentique, mais cela ne dit pas s'il est l'œuvre des *Imagineers* ou

Deynis hurla de terreur et tenta aussitôt de se relever mais ses jambes étaient tremblantes et molles comme du coton, il retomba aussitôt face contre terre. Il pouvait sentir le venin de la peur se répandre dans tout son corps. Un sentiment de panique l'envahissait et s'excitait devant son incapacité à courir. Son instinct ne tendait que vers un seul but, fuir, mais il se sentait happé par la vision qu'il venait d'avoir et ne parvenait pas à s'éloigner. Le regard figé sur la fenêtre où il lui sembla voir passer un bout d'étoffe blanche, il parvint enfin à se redresser et se mit à courir comme jamais. Glacé au plus profond de son être par cette horrible vision, vaincu dans ses convictions et sa rationalité, Deynis traversa le jardin, sauta par-dessus le muret, longea *Boot Hill* et ne cessa pas de courir avant d'arriver au *Lucky Nugget*, tout illuminé et fort animé en cette belle soirée.

bien simplement une petite touche personnelle plutôt sympathique apportée par un *Cast Member*. Dans le doute, je récupère cette idée plutôt séduisante pour le récit.

Auteur : *Alexandre Gennevois R. (Eaël)*
D'après l'histoire et les personnages du Frontierland de Disneyland Paris

IX

NAUFRAGE AU LUCKY NUGGET SALOON

L'air hagard, paniqué et essoufflé du jeune homme ne passa pas inaperçu parmi les clients du *Lucky Nugget*, venus nombreux ce soir-là. La plupart étaient des hommes, réunis par groupe autour des tables pour fumer et boire tout en jouant au poker. Mais quelque chose transcendait l'ambiance du saloon et la rendait singulièrement chaleureuse. C'était la mélodie douce et nostalgique de « *Red River Valley* » que jouait un vieil homme aux cheveux argentés et mi-longs, avachi sur un piano bancal et poussiéreux dont les touches jaunies ne s'étaient pas enfoncées depuis fort longtemps¹⁶⁶. Mais ce qui achevait le charme de cet envoûtant fond sonore, c'était la ravissante voix qui l'accompagnait. Une main gracieusement posée sur l'instrument et l'autre relâchée le long de sa taille gracile, Mallory chantait ces paroles aux accents élegiaques :

*From this valley they say you are going,
We will miss your bright eyes and sweet smile,
For they say you are taking the sunshine
That has brightened our pathway a while.*

Deynis n'avait pas réalisé tout de suite que c'était elle, confondu par la coquetterie inhabituelle de sa toilette qui surpassait même en cette soirée celle de l'exubérante Diamond Lil. Elle était vêtue d'un corset écarlate aux motifs sophistiqués et d'une robe à tournure dont les plis se déployaient dans une cascade d'étoffes ornée de volants, de tresses et de franges formant une majestueuse traine sur le plancher. Ses avant-bras étaient recouverts de longues mitaines à résilles et d'élégantes bottines à talons, cachées par sa robe, étaient étroitement nouées à ses pieds par un vertigineux croisement de lacets tombant tout le long de ses chevilles. Ses beaux cheveux étaient tirés en arrière et portés avec un nœud en hautes boucles. Articulant chaque syllabe avec application tandis que les notes glissaient une à une sur sa

¹⁶⁶ Figurer le pianiste du saloon sous les traits d'un vieil homme aux cheveux argentés est un stéréotype assumé et revendiqué ! Néanmoins, ce n'est pas que cela. C'est aussi une occasion, très évasive certes, de rendre hommage à un illustre spécialiste en la matière : Dave Bourne. Ce musicien hors pair joue professionnellement depuis 1958 ! C'est dire son âge respectable au moment où sont tracées ces lignes. Pianiste avant tout, il s'est très vite spécialisé dans les musiques « traditionnelles » telles que jouées dans les saloons de l'Ouest au XIX^e siècle. Entre 1999-2006, il a enregistré six CD regroupant chacun une vingtaine de ces morceaux très entraînants qui sentent bon le bois et la feutrine des saloons ! Il gagne essentiellement sa vie en faisant des concerts dans des saloons de l'Ouest Etats-Unis, comme un vrai pianiste itinérant de l'époque ! Pour l'anecdote, Dave Bourne, inconnu du grand public mais admiré des passionnés et autres connaisseurs, a eu l'honneur d'être invité sur le tournage de la série western de HBO, *Deadwood* (2004-2006), où il est apparu dans trois épisodes dont deux (Saison 1, épisodes 9 et 12) où il joue... un pianiste itinérant qui enfièvre le Gem Saloon avec ses airs entraînants. On peut ainsi entendre plusieurs morceaux interprétés par lui, comme « *Buffalo Gals* ».

langue avec aisance et légèreté, elle jouait de sa voix comme d'un instrument qui s'accordait à merveille avec celui du pianiste.

Lorsque Deynis s'avança d'un pas hésitant dans la grande salle, leurs regards se croisèrent et un sourire se dessina discrètement sur les lèvres en mouvement de la jeune femme. Alors, tout en le fixant des yeux avec douceur, elle entonna ce tendre refrain :

*So come sit by my side if you love me.
Do not hasten to bid me adieu.
Just remember the Red River Valley,
And the one that has loved you so true*¹⁶⁷.

En cet instant, Deynis n'aurait su dire si le trouble qu'il ressentait toujours si violemment en lui venait davantage de l'horrible vision qui l'avait fait courir jusqu'au saloon ou bien de la beauté de ce concert improvisé qui ravissait ses yeux autant que ses oreilles et avait même touché son âme lorsque Mallory lui avait souri sans interrompre son chant, comme si elle lui avait secrètement dédié¹⁶⁸. Les jambes tremblantes, il se sentait prêt à s'effondrer s'il ne s'asseyait pas tout de suite. Soucieux d'éviter un nouveau ridicule et de se donner en spectacle devant une clientèle déjà bien animée, il prit sur lui et se contenta de s'installer à une table sans prononcer un mot.

- Qu'est-ce que tu bois, l'étranger ?

A cette question hurlée depuis le comptoir par Diamond Lil, Deynis, fort mécontent d'avoir à crier à son tour, répondit d'une voix peu assurée qu'il se satisferait d'un verre d'eau, déclenchant autour de lui une foule d'éclats de rire. Tous les vieux habitués du saloon avaient un certain penchant naturel pour la moquerie et le lynchage public, et cette tendance n'en était que plus accentuée chez ceux qui étaient déjà bien éméchés¹⁶⁹. Deynis s'entendit nommé plusieurs fois, toujours sous les mêmes surnoms de « l'étranger » ou « l'intello ».

Cette fois, c'était décidé, il partirait avec la première diligence dès le lendemain matin. Cette ville le rendait fou ; les notes du professeur ne lui servaient à rien sinon éclairer l'histoire de quelques lieux sans importance, le potentiel d'enquête était réduit à zéro par l'absence d'indices récoltés sur le terrain et surtout, il commençait à avoir des visions surnaturelles. Il hésitait maintenant entre deux solutions : ou il avait perdu la raison pour de bon et se mettait à avoir des hallucinations ; ou tout cela était bien réel et dans ce cas, il ne voyait pas comment le professeur pourrait être vivant dans cet endroit. Dans tous les cas, tout

¹⁶⁷ « *Red River Valley* » est une des chansons les plus populaires et reprises du folklore musicale américain. Preuve de l'enracinement de cette chanson dans une lointaine tradition orale, le nom de son auteur demeure inconnu. Si les premières versions officiellement enregistrées de ce morceau n'arrivent que dans les années 1920, on date ses origines dans les années 1860. Il est donc tout à fait crédible et même fort probable qu'elle soit jouée et chantée dans les saloons des années 1890.

Les passionnés des musiques d'ambiance du parc *Disneyland Paris* auront remarqué qu'elle fait partie des musiques traditionnelles du *loop* qu'on peut entendre dans la file d'attente de l'attraction *Big Thunder Mountain*.

¹⁶⁸ L'ensemble de la scène où Mallory interprète « *Red River Valley* » accompagnée au piano tandis que Deynis entre dans le saloon, ainsi que l'échange de sourire et de regard qui s'ensuit, sont une reprise quasi à l'identique d'une scène du film-Western *Tombstone* (1993) de George Pan Cosmatos où Wyatt Earp (Kurt Russel) entre dans l'*Oriental Saloon* alors que Joséphine Marcus (Dana Delany) est en train d'accompagner le pianiste en chantant « *Red River Valley* », le tout dans un échange de regard et des gros plans sur les visages qui sont lourds de sens.

¹⁶⁹ Les fans de la saga de Robert Zemeckis auront peut-être ici reconnu une référence très explicite à la scène de *Retour vers le Futur III* où Marty/Clint Eastwood entre dans le saloon de Hill Valley pour la première fois et que Chester, le tenancier, lui demande ce qu'il veut boire. Marty, en demandant un banal verre d'eau glacée, déclenche les éclats de rire des clients.

le menait à cette même urgence de quitter *Thunder Mesa* au plus vite, bien que cette idée lui laissât au fond du cœur un étrange pincement qu'il ne ressentit alors que trop distraitement, accaparé qu'il était par son malaise grandissant.

Le jeune universitaire était en état de choc. Son corps, parcouru de violents frissons, était pris d'une intense crise de tremblements. Ce sentiment de panique ne le quittait plus depuis le manoir et il avait l'impression de se noyer dans ses propres angoisses, submergé par une peur irrationnelle de mort imminente, comme s'il vivait ses dernières minutes sans rien pouvoir faire pour échapper à son sort. Il n'arrêtait pas de revoir ce « *Help Me* » qui s'était écrit sous ses yeux sur la fenêtre. Ce souvenir pénible en appelait toujours un autre, celui de cette silhouette masculine qu'il avait distinctement vue à travers une fenêtre du premier étage. Il avait d'abord cru que c'était le criminel qui se cachait derrière toute cette sordide histoire, puis il avait pensé que cela pouvait être le professeur lui-même... Maintenant, il n'était plus sûr de rien, et une petite voix en lui qu'il s'efforçait d'ignorer allait jusqu'à imaginer qu'il pût s'agir d'un revenant.

La nuit, les lumières artificielles et chaleureuses dans lesquelles baignait le saloon, la musique enjouée du piano, la fumée des cigares, les clameurs et les rires des clients, le moindre élément, même le plus anodin, intensifiait son état. Durant tout le début de son séjour, il avait été saisi par cette ambiance glaciale et somnolente qui pesait en permanence sur la ville et dont le bal à *Cottonwood* n'avait été que l'envoutante exception. Mais voilà que ce soir, pour une occasion spéciale dont il ignorait le motif ou simplement par l'une de ces coïncidences ironiques dont le hasard a le secret, il se retrouvait au milieu d'une veillée mystérieusement festive ; le froid et la peur, c'était en lui qu'ils étaient maintenant, et l'étonnante bonne humeur générale qui l'entourait ne les rendait que plus lourds et oppressants.

Le cœur du jeune homme ne se calmait pas depuis qu'il avait arrêté de courir, il battait anormalement vite ; il pouvait sentir son sang aller et venir dans de vives pulsations sur toutes les extrémités de son corps. Sa vue s'était brouillée tandis que tous ses autres sens semblaient exacerbés, irrités par la moindre stimulation extérieure. C'était comme une noyade, mais sans le soulagement que finit par procurer l'inévitable, quand les poumons se remplissent d'eau et que le corps s'endort enfin dans un dernier soubresaut ; lui, restait piégé dans cet immonde état de panique où le nageur qui se sait condamné continue instinctivement à se débattre de toutes ses forces et de lutter vainement contre l'onde funeste qui s'engouffre en lui.

Mallory déposa un verre d'eau sur la table en lui souriant. Perdu dans ses pensées, complètement accaparé par son malaise, il ne l'avait pas vue venir et avait failli tomber de sa chaise lorsqu'il avait senti l'étoffe de sa robe effleurer son bras. Il n'avait même pas réalisé qu'elle ne chantait plus depuis déjà plusieurs minutes et, trop absorbé par ses sombres pensées pour remarquer les applaudissements qui avaient conclu la prestation de la jolie serveuse, il n'avait pu y joindre les siens. Le pianiste, de son côté, continuait à promener ses doigts avec une agilité virtuose sur le clavier en jouant l'air gaillard et entraînant de « *Buffalo Gals*¹⁷⁰ ».

¹⁷⁰ « *Buffalo Gals* » est une chanson populaire attribuée à John Hodges qui l'aurait écrite et composée en 1844. C'est un morceau très connu aux USA, un de ceux qui porte en eux l'empreinte de leur époque, et il n'est pas rare de le rencontrer au détour d'un film ou d'une émission de télévision. En plus d'une occurrence dans la série *Deadwood* de HBO comme je l'ai déjà mentionné plus haut, on a pu l'entendre dans *Retour vers le Futur III* (c'est la musique guillerette qu'on entend lorsque Emmet Brown franchit les portes à battant du saloon, complètement anéanti suite à sa rupture avec Clara Clayton). Autre exemple plus « disneyen », à ceux qui auraient, comme l'auteur de ces lignes, grandi avec la magnifique VHS « *Chantons ensemble : en route pour Euro Disney* » (1992), on entend cette musique dans la partie se déroulant à *Frontierland (of course)*, lorsque Minnie chante sur la scène du *Lucky Nugget Saloon* avec des danseuses de cancan. De façon plus « concrète », on retrouve cet air sur le parc lui-même, dans le *loop* musical de la file d'attente de l'attraction *Big Thunder Mountain*. Ce clin d'œil musical est une preuve, parmi d'innombrables autres, du soin apporté par les *Imagineers*

Deynis voulait complimenter la jeune femme pour ce chant qui avait fait une si forte impression sur son âme lorsqu'il avait fait irruption dans le saloon, passant radicalement de la terreur la plus viscérale à l'admiration la plus béate, mais aucun mot ne parvenait à franchir l'enclot de ses dents.

Il avala péniblement sa salive, reprit un peu ses esprits, leva la tête et rendit machinalement son sourire à Mallory, honteux de sa froideur et néanmoins impuissant devant elle. C'était la première fois qu'il voyait sa cavalière de si près depuis le bal de *Cottonwood*. Il faillit ne pas la reconnaître tant elle était maquillée. Ces artifices avaient considérablement atteint sa beauté naturelle. Etrangement, ce petit sentiment contrarié et indéfinissable qu'il venait de ressentir devant cette joliesse souillée redoubla son malaise. Luttant contre une attaque de nausée, il remercia la jeune fille et avala cul sec le contenu de son verre sous le regard amusé des clients qui oubliaient de plus en plus leur partie de poker pour cette distraction bien plus authentique et rare que leur offrait notre malheureux visiteur. Son teint blême, son regard fuyant, les perles de sueur sur son front jusqu'à son bras tremblant qui avait failli lâcher son verre, aucun de ces détails n'avait échappé aux occupants du saloon. Loin de s'en inquiéter, ils s'en amusaient et se mirent à malmener le jeune homme dans une surenchère de plaisanteries :

- Bah alors, l'étranger, on avait une grosse soif-soif ?
- T'as tenté d'escalader le *Big Thunder* à mains nues ?
- Avec ses p'tits bras de scribouillard, il peut à peine tenir un verre !
- Faut déjà qu'il se porte lui-même !
- Notre ami de la côte Est n'a pas l'air dans son assiette, les gars !
- Ça lui fait tout bizarre de respirer l'air pur et frais de la campagne !
- Eh, l'intello, t'es malade ?

Deynis avait la tête tellement vide qu'il ne pouvait même pas analyser ces paroles qui ricochaient joyeusement d'une table à l'autre tout autour de lui. C'est pourquoi il mit du temps à comprendre ce que lui disait Mallory lorsqu'elle revint vers lui en lui tendant une feuille de papier. Après lui avoir fait répéter plusieurs fois, il finit par entendre qu'il s'agissait d'une feuille qu'il avait dû laisser tomber derrière lui lorsqu'il était entré en trombe dans le saloon.

La jolie serveuse retourna à son travail en laissant trainer sur lui un regard inquiet. Deynis n'en vit rien. Il était maintenant trop occupé à lire la feuille qui s'était échappée de sa veste. C'était une page de notes du professeur, comme tant d'autres, à ceci près qu'il ne se souvenait pas l'avoir lue le matin même. Se put-il qu'il l'eût oubliée ? Soudain, un mot, revenant plusieurs fois dans le document en lettres capitales et soulignées, attira son attention : « LEOTA ». Tout revint en un éclair dans son esprit. Ce nom, cette personne que désignait « Léota », il l'avait entendu plusieurs fois dans la journée par le vieux Joe. Cette révélation porteuse de nouveaux espoirs changea radicalement sa physionomie.

- L'intello a l'air d'aller mieux, regardez !
- Eh ! Mais c'qu'tu dis vrai, Troy !
- Il aurait pas reçu une lettre de sa poulette ?
- Faudrait déjà qu'il en ait une !
- En tout cas si c'est son bilan de santé, j'veux le même !

Cette plaisanterie fit retentir de nombreux éclats de rire dans toute la pièce. Alors qu'il était la risée de tout le saloon, Deynis, rendu à ses sens, lisait attentivement le manuscrit.

à chaque détails pour l'ambiance des *Lands* et un effort extrêmement appréciables et réussi pour nous plonger dans une ambiance authentique, pour ressusciter tout un patrimoine, une culture, une époque, un monde !

« **LEOTA.** *Femme solitaire d'âge indéterminé, vivant en recluse aux alentours de Thunder Mesa. Contemporaine des événements de 1860, mais sans doute encore jeune à l'époque. Pas sûr qu'elle vivait déjà dans la ville des Ravenswood à l'époque des faits. Personne entourée de mystère. Elle passe pour folle dans la ville. Diamond Lil a mal réagi lorsque j'ai posé des questions sur elle. Je dois trouver un moyen discret d'entrer en contact avec elle pour ne pas me compromettre aux yeux des habitants. Léota se vante depuis toujours d'un don de médium dont elle prétendrait se servir pour communiquer avec les âmes perdues de Thunder Mesa. Ainsi, elle aurait plusieurs fois affirmé en public, il y a des années de cela, qu'elle détenait le secret de la malédiction du manoir Ravenswood, ayant obtenu ces précieux aveux de l'esprit de Mélanie elle-même lors d'une séance de spiritisme¹⁷¹. Tout cela sonne de façon bien extravagante dans mon esprit d'universitaire têtu et borné, mais je n'en suis plus à consulter d'inoffensives archives d'état civil. La partie historique de mon enquête est close et clarifiée. N'ai-je pas été bien naïf si j'ai cru un moment pouvoir résoudre une des plus mystérieuses énigmes de ce siècle sans en payer le prix, donner de ma personne et mettre à l'épreuve mes plus fermes convictions ? Et bien soit ; je renonce ici à toute ma prétendue sagesse, à tout mon prétendu savoir, à toutes mes prétendues certitudes. Je dépose humblement tous mes préjugés et toutes mes connaissances préalables au pied de l'inconnu, source d'angoisse suprême pour tout homme de mon état, et je m'agenouille respectueusement devant lui. Qu'il daigne me conduire là où aucune de mes sciences ne m'a jamais mené : la Vérité. »*

Deynis était assommé par ce qu'il venait déjà de lire plusieurs fois. Les recherches entreprises par le professeur Armitage avaient tourné à l'obsession et lui avaient fait renoncer à tous ces principes fondamentaux que tant d'échecs et d'impasses avaient mis à mal. Le jeune disciple croyait deviner ce qu'avait fait son maître suite à la rédaction de cette note écrite d'une main fébrile et tourmentée. Sir Armitage s'était rendu chez Léota. Tout menait donc à elle. C'était la dernière personne à avoir vu le professeur et, de plus, elle semblait savoir beaucoup de choses. L'idée commençait à faire son chemin, mais Deynis freina sa course. Il n'était pas sûr de devoir faire confiance à cette femme jugée folle par toute une ville. Certes, le professeur, lui, s'en était remis à elle, mais à quel prix ? N'avait-il pas disparu ? Tout cela était trop dangereux. Ce torturant état de doute dura plusieurs minutes.

La redoutable crise d'angoisse qui venait de secouer son corps se dissipait à peine. Tout se mélangeait dans sa tête ; son excursion dans le désert hors de *Thunder Mesa*, son retour par *Fort Comstock*, son repas au *Last Chance Café*, son long après-midi passé à interroger des

¹⁷¹ C'est ici une interprétation très libre du personnage de Léota que je livre. Libre sans qu'en même temps une seule source officielle ne puisse me contredire radicalement. Ce personnage est un véritable mystère. Beaucoup d'interprétations diverses et contradictoires circulent à son sujet sur les différents sites Internet spécialisés et sur ce coup-là, les *Imagineers* ne nous disent rien. La théorie la plus répandue sur Léota fait d'elle une voyante complice du *Phantom* qui invoque des revenants pour le bal. Cette hypothèse qui explique bien la présence de Léota dans le manoir n'est pas celle pour laquelle j'ai optée. Ma théorie personnelle sur Léota, depuis que j'ai découvert l'attraction, est que c'est une contemporaine du visiteur, qu'elle fait partie de notre réalité mais qu'elle apparaît dans le manoir en tant que « projection » via une séance de spiritisme qu'elle anime. Cette séance pouvait avoir lieu n'importe où et pour différentes motivations. Le spiritisme est très à la mode dans la haute société au XIX^e siècle (même Victor Hugo s'y est mis !). On peut imaginer que des habitants de *Thunder Mesa* veulent communiquer avec le manoir. Dans mon récit, j'ai choisi de donner un rôle essentiel à Léota en me plaçant dans cette hypothèse où c'est un personnage neutre, qui se contente de mettre ceux qui le souhaitent en contact avec le manoir et ses occupants.

habitants, le vieux Joe, *Boot Hill*, le manoir, « *Help Me* », la ravissante Mallory chantant « *Red River Valley* »... Tout ceci synthétisé dans son esprit ressemblait à une sorte de rêve éveillé, un *delirium* dont il ne se sentait pas complètement sorti. Avait-il rêvé ? Ce « *Help Me* », moins pour le cri de détresse qu'il était que pour la façon dont il était apparu, lui glaçait les entrailles. Son esprit résistait de toutes ses forces à ce qu'il avait vu ou croyait avoir vu. Il suffisait de supprimer cette donnée, cette seule donnée et sa journée reprenait soudain une allure normale et rationnelle, en admettant bien sûr que le costume mauve était celui d'un être humain bel et bien en vie. Il ne pouvait se mentir complètement ; il avait bien vu ces mots s'écrire sous l'effet d'une main invisible et dont il avait pourtant si bien senti le poids contre la vitre. Se put-il que ce fût un appel à l'aide du professeur ? Impossible ! Il l'aurait vu à travers la vitre. Mais alors, serait-ce un cri désespéré lancé depuis l'au-delà... ?

Deynis ne se laissa pas aller au bout de cette atroce hypothèse. Alors qu'il passait tous les récents événements en revue, comme si la réponse au phénomène surnaturel qu'il avait observé se trouvait cachée quelque part dans ses souvenirs, il eut soudain une réminiscence inattendue. Il se souvint tout d'un coup d'une phrase qu'il avait lue très récemment, dans un livre de Sir Arthur Conan Doyle, *Le signe des quatre*. Dans ce livre, le détective Sherlock Holmes se trouvait lui aussi face à une situation bien improbable. Devant le scepticisme du docteur Watson, son partenaire, Sherlock avait eu ces mots sublimes : « Quand on a éliminé l'impossible, ce qui reste, aussi improbable soit-il, ne peut être que la vérité¹⁷². » C'était là tout à fait le genre de propos qu'aurait pu tenir le professeur Armitage, et sans doute avait-il déjà dit quelque chose de similaire à Deynis, car c'était en parfaite adéquation avec ses principes. Le jeune homme se répéta plusieurs fois les mots de Sherlock en lui ; ils étaient comme un pansement ou un onguent sur son esprit inquiet.

Peu à peu, tout redevenait plus clair. Il lui semblait voir à nouveau ce qu'il devait faire et surtout, ce qu'il devait croire. Il comprit qu'il lui fallait à son tour, comme le professeur avant lui, abandonner tous ses préjugés et voir les faits en face, aussi improbables fussent-ils. La vérité n'épouse les courbes d'aucune conviction personnelle, ce sont les esprits qui doivent s'incliner devant elle, car il n'y en a qu'une. « Mais quoi ! J'abandonnerais au moment où enfin une piste s'offre à moi, qui me permettrait de retrouver mon maître ? Et je me prétendrais son digne disciple ! » Il n'y avait pas une minute à perdre. Recouvrant enfin toute sa détermination, Deynis se leva brusquement et monta les escaliers quatre à quatre jusqu'à sa chambre où il se saisit d'une lanterne. De retour à sa table, il prit ses affaires et, serrant dans sa main les notes concernant Léota et l'endroit où elle se terrait, il quitta le saloon d'un pas décidé sous le regard ahuri des clients brusquement interrompus dans leurs sarcasmes.

¹⁷² La citation originale est la suivante : « *Once you eliminate the impossible, whatever remains, no matter how improbable, must be the truth.* ». Une des citations les plus célèbres, si ce n'est la plus célèbre, de Sherlock Holmes, issue du chapitre VI du roman *Le Signe des Quatre* (*The Sign of Four*) d'Arthur Conan Doyle paru en 1890. Je n'ai pu trouver précisément quand en 1890. Comme le texte fut écrit en 1889 par Conan Doyle et que l'intrigue de mon récit a lieu en Mai 1890, il est envisageable que Deynis puisse vraiment avoir acheté et lu ce livre qui, pour le coup, viendrait tout juste de paraître. La traduction que j'adopte est la mienne que j'ai voulue plus littérale que celle de l'exemplaire VF *Wikisource* dont je disposais.

X

MADAME LEOTA

Deynis était déjà loin du centre-ville et, tandis qu'il arrivait à *Cottonwood Creek*, le manque d'éclairage extérieur rendit sa petite lanterne à peine suffisante pour voir à plus de deux mètres devant lui. Il faisait violence à ses yeux pour percer la pénombre et tenter de repérer d'éventuels obstacles sur sa route. Les indications du professeur étaient très précises, mais la nuit les rendait extrêmement difficiles à suivre et les repères qu'il mentionnait étaient engloutis dans les ténèbres. Deynis pouvait sentir la faune nocturne l'observer du haut des arbres ou tapie dans la végétation. Les hululements d'un hibou semblaient diriger cet inquiétant concert nocturne de cris d'animaux qui se jouait autour de lui. Consultant une énième fois les notes de son maître, le jeune homme s'enfonça plus avant dans *Cottonwood*, bien au-delà du *Cowboy Cookout*, là où le maire lui avait confié vouloir bâtir la future gare de la ville ou même un théâtre.

Deynis était pour de bon hors des limites de la ville ; il se trouvait dans ce qui semblait être une prairie. Le sol était irrégulier, plein de cavités et le jeune homme faillit plusieurs fois tomber. Concluant, d'après les notes, qu'il était arrivé à destination, il se mit à chercher du regard la roulotte de gitane dans laquelle Léota était supposée vivre, mais il ne voyait rien¹⁷³. Après quelques minutes de tâtonnement, il repéra les contours d'une forme rectangulaire et immobile au milieu du champ. En s'approchant, à mesure que la lueur de sa lanterne révélait ce qui se trouvait devant lui, il put confirmer que c'était bien là une roulotte.

Le jeune homme prit une grande inspiration et frappa, ou du moins commença ; à peine avait-il esquissé ce geste que la porte s'ouvrait déjà et qu'une femme grande et mince, au visage creusé et très maquillé, la chevelure noire, bouclée et très épaisse, les yeux cernés et un peu ahuris, lui ouvrit la porte avec un sourire qu'il eut du mal à interpréter. « Te voilà enfin » furent ses seules paroles, et elle le traina par le bras à l'intérieur.

La petite roulotte se résumait à une seule pièce dont tous les volets étaient fermés. Très faiblement éclairée par quelques lumières tamisées, elle baignait dans une épaisse fumée d'encens ; l'odeur était si forte que c'en était écœurant. Tout autour de Deynis, sur des étagères bancales, s'empilaient des récipients de toutes sortes, contenant d'étranges liquides à la couleur suspecte. Deynis, plus que sceptique, avait l'impression d'être tombé dans une grossière attraction de fête foraine ou dans un cirque et il dut se faire violence pour se

¹⁷³ Au départ, ne disposant d'aucune information, j'avais opté pour une petite maison isolée et délabrée pour Léota. Mais **Mjinspace**, un ami et membre de *Disney Central Plaza* avait, à la suite d'une lecture du texte, attiré mon attention sur un détail que l'on peut observer à *Walt Disney World Resort*, en Floride. En effet, on peut y trouver une roulotte (servant de point de vente pour des friandises) explicitement attribuée à Léota et sur laquelle on peut lire : « Mme Léota. Psychic Medium. Seances. Crystal gazing. » Du coup, cela confortait le personnage dans l'idée d'une sorte de gitane vivant en nomade. J'ai donc récupéré cette idée pour coller davantage à la réalité des parcs.

convaincre de rester. Léota l'invita à s'asseoir sur la petite table ronde au centre de la pièce, sur laquelle était posée une énorme boule de cristal. Cet objet grotesque pour prétendue médium fit horreur à l'esprit scientifique du jeune universitaire qui, une fois de plus, ne comprit vraiment pas son maître. Il n'arrivait pas à imaginer Sir John Armitage, éminent intellectuel, ici, avec cette femme. Mais le souvenir du professeur l'encouragea et devant l'attitude entreprenante de son hôte, il pensa justement qu'il fallait attaquer bille en tête.

- Le professeur Sir John Armitage est ve...

- Chuuuut !

Léota se concentrait déjà sur sa boule de cristal, dans laquelle se reflétait un ciel obscur en mouvement perpétuel. Saisi par cet effet, Deynis se demanda avec quel mélange chimique ou illusion d'optique on pouvait l'obtenir.

- Ton ami est venu ici... Il voulait accéder au savoir des morts...

Elle avait une voix d'illuminée, au timbre indescriptible, qui évoquait la plus malsaine des folies.

- Il a rejoint le cortège funèbre... Mais il n'est jamais revenu... son esprit a été trop faible devant le *Phantom*... Il est trop tard maintenant... trop tard... la porte du manoir maudit s'est refermée sur lui...

Deynis avait grande peine à comprendre. Dans un élan de panique, il se hâta de demander :

- Le professeur Armitage est mort ?

- Il n'est pas mort de cette mort dont tous les futurs morts ont mortellement peur... mais, oui, il n'est plus en vie... son âme appartient au manoir, elle a rejoint toutes les autres... Le maître a obtenu sa 999^{ème} âme... plus qu'une, et il aura sauvé la sienne de l'Enfer auquel il condamnera toutes les autres¹⁷⁴.

Deynis était effondré. Son cœur lui sembla tomber dans une interminable chute libre, sa gorge se noua et les larmes lui montèrent aux yeux. Le professeur était donc bien mort. Il avait pris tous les risques pour savoir la vérité et cela lui avait coûté sa vie. Lui, son fidèle disciple qui lui devait tout, était venu à sa recherche ; il venait de tout abandonner à Boston, de traverser tout le pays, de passer plusieurs jours dans cette ville, guidé par un espoir fou qui, en l'espace de quelques secondes, venait de tomber en poussière. Depuis le début, c'était Léota qui avait la réponse à ses questions. Dès le jour de son arrivée, s'il avait su où aller, il aurait pu être fixé et s'épargner ces faux espoirs qui rendaient encore plus insupportable ce qu'il venait d'entendre. Le professeur était donc mort frappé par la main démoniaque d'un esprit vengeur ? Cela semblait absurde. Léota prétendait qu'il n'était pas mort au sens propre du terme... peut-être pouvait-il encore le sauver. Cette ultime lueur d'espoir préservait le jeune homme d'une tristesse insurmontable. Il se noyait dans ce flot de paroles incohérent, mais la simple évidence que Léota savait beaucoup de choses l'incitait à se débattre, à ne pas lâcher prise.

- Madame Léota... puis-je sauver le professeur ? Si oui, que dois-je faire ?

- Tu peux sauver les 999 âmes du manoir maudit... mais... tu devras affronter le *Phantom*. Il est trop puissant, j'en ai peur...

- Que dois-je savoir qui puisse m'assurer une victoire ?

« Je deviens donc fou, moi aussi, soupira Deynis. Voilà que je rentre dans le jeu de cette vieille folle. L'espoir me fait perdre la tête et tous mes principes. »

- Rien ne peut assurer ta victoire, mais ignorer certaines choses pourrait assurer ta défaite.

¹⁷⁴ Comme je l'avais annoncé plus tôt dans les notes, j'adopte la fameuse légende des « 999 fantômes », plus explicite, il me semble, dans l'attraction à *Walt Disney World*, en Floride (USA). Dans la théorie que j'illustre, le *Maître* doit réunir 1000 âmes dans le manoir pour gagner sa rédemption. Les âmes perdues, une fois toutes réunies, iront en Enfer à sa place.

- Quelles choses ? C'est à propos du mariage ? Que s'est-il vraiment passé ce jour-là ? Qu'arrive-t-il au manoir ?

- Silence, malheureux ! Tu effarouches les esprits ! Ils ne supportent pas les questions trop pressantes, brutales et intéressées des mortels ! Leur langage est plus subtil... il faut caresser leurs âmes endolories pour mériter leurs confidences... Les âmes perdues m'ont tout raconté... mais... elles sont confuses... elles ne racontent pas toutes la même chose... Seule Mélanie garde ses souvenirs...

- Mélanie... la mariée ? Que vous a-t-elle dit ?

- La vérité... toute la vérité sur ce qui s'est passé avant et surtout, après le mariage qui n'eut jamais lieu¹⁷⁵... Mais cette lourde vérité, très recherchée par les curieux mortels, a un prix...

Deynis interpréta cette dernière phrase comme une invitation subtile de la part de la voyante à la payer pour en savoir plus. Il sourit intérieurement. Il reconnaissait bien là les procédés malhonnêtes de la profession qu'elle représentait. Cependant, dans le cadre de son enquête, aucun témoignage ne devait être écarté, même le plus improbable. Après tout, malgré son air sénile, le vieux Joe, en évoquant Léota, lui avait fourni un de ses plus féconds indices. Sans opposer de résistance, il sortit quelques billets verts qu'il posa sur la table d'un geste ferme. A la vue de l'argent, le visage de la voyante se défigura de colère. Scandalisée, elle se mit à hurler sur son visiteur :

- Me prendrais-tu pour une de ces diseuses de bonne aventure qui font commerce de leur pouvoir ou, pire encore, de leur absence de pouvoir ? Eloigne cet argent de ma vue ou je t'expulse de ma demeure comme le plus indésirable des cafards !

Deynis, abasourdi par ce sermon auquel il ne s'attendait pas, rangea ses billets dans un geste tremblant et maladroit. Il ne se sentait plus le dessus sur la discussion. Il était à la merci de cette femme insensible à toutes ces choses terrestres avec lesquels les humains se manipulent si souvent entre eux. Soudain intimidé et craintif, le jeune homme reprit la parole dans un bégaiement pénible et révélateur :

- Co... co... comment puis-je... accéder à... à... la vérité alors ?

- Pose-moi des questions, et tu verras si je juge sage d'y répondre.

De plus en plus perplexe sur les progrès que ferait son enquête avec un entretien aussi imprévisible, Deynis formula une première question dont l'ambition fut conjointement modérée par son ton peu assuré et son bégaiement persistant :

- Le... le... le Maître... Maître... du ma... manoir... dont il est sou... souvent question... c'est Mr Ravens... wood, n'est-ce pas ?

- Le père de la fiancée est le Maître¹⁷⁶... mais il n'est que cela... Ce qu'il advint de lui, ce qui l'a poussé dans les ténèbres... c'est une chose qu'il te faudra découvrir toi-même, mon enfant... si tu tiens vraiment à connaître la vérité sur le *Phantom* et tous ses otages.

- Et... mon... mon... mon ami, le... le... le pro... le professeur f... f... fait donc pa... partie... de ces malheureux ?

- Oui. Le Maître possède 999 âmes. Plus qu'une âme, et il aura payé sa dette aux démons avec lesquels il a pactisé... 1000 âmes et il sera libre de s'échapper, de gagner sa rédemption tout en abandonnant aux Enfers toutes les âmes qu'il aura piégées. Depuis des années, nombreux sont ceux qui ont voulu savoir... qui ont voulu voir par eux-mêmes... qui ont

¹⁷⁵ Ici, Léota laisse échapper au moins une révélation importante : le mariage n'a jamais eu lieu ; un des seuls faits indiscutables de la légende. Le fiancé ne s'est jamais présenté au mariage. Il a été retrouvé pendu.

¹⁷⁶ J'opte pour la théorie très répandue selon laquelle le *Phantom* est Henry Ravenswood. Le terme *Phantom* est le plus courant pour désigner l'esprit maléfique qui règne sur le manoir, mais j'ai parfois opté pour le terme un peu plus neutre de « Maître », qui a en plus le mérite de renvoyer implicitement à Ravenswood, le maître de *Thunder Mesa*, le « master » de Jasper et Anna Jones.

profané le manoir, mais qui y ont laissé leur vie... Ainsi, le Maître a pu gonfler les rangs de ses malheureux otages...

Evoquer le professeur avait répandu une chaleur salvatrice dans le cœur de Deynis. Il sentit ses forces revenir et poursuivit ses questions.

- Me faut-il... vraiment... affronter le *Phantom* ?

- Si c'est là ce que tu veux...

- Je veux ramener le professeur... c'est tout ce que je veux.

- Tu libéreras toutes les âmes ou n'en libéreras aucune, mais tu ne pourras seulement libérer ton ami.

- Alors, c'est ce que je ferai.

Deynis fut le premier surpris de cette détermination dont il faisait preuve.

- Tes chances sont très minces. Tu te condamnes presque fatalement à rejoindre les âmes que tu venais sauver, et tu seras la millième, l'Enfer t'attend et à cause de toi, le Maître sera à nouveau libre.

- Je veux y aller.

- Crois-tu que sauver ton ami mérite qu'on prenne le risque mortel de sceller la malédiction ? Trop d'imprudents ont surestimé leurs forces en ne faisant que gonfler celles du *Phantom*. Cette fois, plus rien ne pourrait l'arrêter. C'est trop dangereux. Le prochain échec condamnera 1000 âmes à l'Enfer. Serais-tu égoïste ou fou ?

- Vous devez me laisser essayer ! Je n'échouerai pas ! Je ne repartirai pas d'ici sans avoir tout essayé pour ramener le professeur. Sachez qu'avec ou sans votre aide, j'entrerai dans le manoir... mais je crois que votre aide nous laisserait plus de chances d'éviter le pire.

Léota sourit. C'est seulement là que Deynis réalisa sa folie. Sa volonté ferme de retrouver le professeur lui faisait outrepasser toutes ses limites et cette fois, il allait trop loin, sans réussir cependant à se résigner à l'abandon ou l'inaction. La terreur suscitée par les révélations de Léota s'était dissipée et laissait en lui une honte coupable d'y avoir été si sensible. Son incrédulité renaissante le préservait de la lâcheté la plus recommandable. Il pensait toujours, dans une partie très têtue de son esprit, que tout cela pouvait n'être qu'une emphase de sorcière et que s'introduire dans le manoir était avant tout une affaire de sang froid, chose qu'il était sûr de posséder.

Léota se concentrait depuis plusieurs minutes sur sa boule de cristal. Quant elle fut prête et que Deynis eut confirmé sa détermination une fois pour toutes, elle se mit à murmurer d'étranges paroles, les doigts crispés sur la boule, comme si elle avait lu très lentement les rouleaux de la destinée déployés sous son regard extralucide. Les yeux révulsés, le corps tremblant, elle était comme en transe. Le jeune homme était au bord du malaise tant l'apparence de la voyante le terrifiait. Il restait assis cependant, paralysé de la tête aux pieds. Après quelques suffocations, Léota recommença à parler d'une voix de plus en plus inquiétante. Apeuré, Deynis eut un mouvement de recul et se leva de sa chaise. Alors, Léota le regarda et lui dit de sa voix placide :

- Le bal ne pourra commencer, que tu si restes toujours assis, bien calmement¹⁷⁷.

Perplexe, Deynis se rassit et Léota se lança alors dans une grave invocation :

*Goblin and Goolies
Creatures of fright
We sommon you now
To dance through the night.*

¹⁷⁷ Référence au fameux *spiel* de sécurité prononcé par la voix de Léota dans l'attraction *Phantom Manor*, lorsque le *Guest* est sur le point de monter à bord des *DoomBuggies* : « Veuillez faire attention à la marche en montant à bord ! Le bal ne pourra commencer que si vous restez toujours assis bien calmement. »

*Esprits et fantômes
Sur vos fiers destriers
Escortez dans la nuit
La belle fiancée.*

*Warlockes and Witches
Answer this call
Your presence is wanted
At this ghostly ball.*

*Des douze coups de minuit
Aux matines sonnantes
Nous valserons ensemble
Macabre débutante.*

*Join now the spirits
In nuptial doom
A ravishing Bride
A vanishing Groom¹⁷⁸.*

La boule de cristal se mit à briller d'une lumière intense qui aveugla Deynis. La table se mit à trembler et de nombreux récipients se brisèrent ou volèrent en éclat autour de lui. Cette tempête passagère se calma bien vite et la boule de cristal, qui s'était finalement assombrie jusqu'à se remplir totalement de ténèbres opaques, finit par reprendre son apparence initiale. Les yeux de Léota retrouvèrent bientôt leur air ahuri et son corps, après une ultime convulsion, se détendit. Un profond silence d'abattit sur la pièce. Léota souriait, apparemment contente d'elle.

- Que s'est-il passé ?

- Venir aux esprits ne sert à rien. C'est la mort qui t'attend. J'ai fait venir les esprits à nous. Toutes les âmes perdues de *Thunder Mesa* sont de nouveau parmi nous. Le manoir est de nouveau habité... le bal des morts s'y prépare... Tu dois t'y rendre...

- Nous avons voyagé dans le temps ?

- Nul besoin de traverser le temps... il suffit d'abolir les frontières qui séparent le monde des vivants et celui des morts... Les âmes perdues sont toujours là, parmi nous... mais nous ne les voyons pas... alors qu'ils hurlent leur chagrin aux oreilles des vivants, nous n'entendons rien... Ils sont d'une autre réalité... du même monde, mais dans une autre dimension... celle des damnés... Nous ne sommes plus vraiment à *Thunder Mesa*... nous sommes à *Phantom Canyon*... la cité des âmes perdues¹⁷⁹. Marche doucement, car tu marches sur leur cauchemar¹⁸⁰. Tu dois dès maintenant te rendre au bal de la mariée. En chemin, de

¹⁷⁸ Retranscription exacte de l'invocation de Léota, telle qu'entendue dans l'attraction *Phantom Manor*.

¹⁷⁹ *Phantom Canyon* est le nom communément donné à la ville peuplée de revenants dont la visite conclut l'attraction *Phantom Manor*. Deux hypothèses se confrontent au sujet de cette ville ; pour certains, il s'agit d'une ville voisine de *Thunder Mesa* qui aurait lourdement subi les effets du tremblement de terre et aurait même pu se faire engloutir sous la terre ou dans les Enfers ; pour d'autres, il s'agirait d'une version parallèle de *Thunder Mesa*, dans l'au-delà. C'est pour cette seconde hypothèse que j'ai opté dans mon récit.

¹⁸⁰ Référence à des vers célèbres du poète, William Butler Yeats (1865-1939) : « J'ai déposé mes rêves sous tes pieds / Marche doucement, car tu marches sur mes rêves. » ; ces vers sont extraits du poème « He wishes for the cloths of even ». Léota ne peut connaître ces vers, car Yeats ne les a pas encore écrits à ce moment là. Il s'agit d'une référence d'auteur.

facétieux revenants essaieront peut-être d'interrompre ta visite¹⁸¹... ignore-les si ce n'est pas eux qui t'ignorent... Maintenant, va...

Deynis avait du mal à comprendre. En apparence, rien n'avait changé. Léota ne disait plus rien et se tenait face à lui avec un sourire figé sur les lèvres. Il mit un moment à rassembler ses idées et finit par sortir banalement par la porte, comme s'il se fût agi d'une simple discussion entre amis et non d'une séance de spiritisme¹⁸².

¹⁸¹ Référence au *spiel* de sécurité prononcé par la voix de Léota dans l'attraction *Phantom Manor* : « De facétieux revenants ont interrompu notre visite. Veuillez rester bien assis dans votre chariot. Nous reprenons dans un instant ! »

¹⁸² Une dernière chose à propos de Léota ; les parcs américains se montrent décidément plus explicites à son sujet puisqu'elle dispose carrément d'une tombe à *Walt Disney World Resort*, en Floride, sur laquelle on peut voir un portrait d'elle en bas-relief et lire l'épithaphe suivante : « *Dear Sweet Leota / Beloved by all / In regions beyond now / But having a ball* ». Léota serait donc morte ? Ce personnage est sans nul doute le plus mystérieux de toute la mythologie de *Thunder Mesa*. On peut tout imaginer sur elle et trop peu d'éléments nous orientent vers une piste ou une autre. Simple médium ? Revenante ? Fantôme hantant le manoir comme les autres ? Alliée du *Phantom* ? Ou alliée de la fiancée ? On est obligé de prendre position sans pour autant avoir de certitudes et sans pouvoir éviter des incohérences.

XI

CATABASE A PHANTOM CANYON¹⁸³

L'air pur et frais de la nuit fit du bien à Deynis qui s'était plusieurs fois senti au bord de l'étouffement dans la roulotte saturée par la fumée d'encens. Sans plus attendre, il se mit à marcher en direction du *Phantom Manor*, puisque c'était là qu'il devait se rendre. Alors qu'il traversait le vaste pré, armé de sa seule lanterne, chaque pas qu'il faisait lui faisait réaliser un peu plus tout ce qui était en jeu et le doute se faisait un petit nid confortable en lui. Il repassa devant le *Cowboy Cookout* ; ce lieu qui, la veille encore, était si festif et chaleureux lors du bal avait un air terriblement lugubre dans la pénombre et le silence absolu. Deynis ne s'attarda pas et continua sa route en direction de la ville. Il avait beau regarder tout autour de lui, il ne voyait rien d'extraordinaire ou d'anormal. La nuit était calme, sereine et n'avait rien de surnaturel. Il ne parvenait pas à savoir ce qui prenait le dessus en lui entre le soulagement et la déception. Cherchant à anticiper sur sa peur, il pensait à ce qu'il trouverait à l'intérieur du manoir. La frayeur qu'il avait eue plus tôt dans la journée avait laissé en lui une trace d'angoisse tenace et pourtant, cela n'était rien en comparaison de ce qui l'attendait à l'intérieur s'il en croyait Léota. « Et si tout cela était réel, tel que me l'a décrit la voyante ? Je mettrais donc vraiment ma vie en danger ? Cela vaut-il la peine ? Mon attitude est celle d'un fou ! » Il sentit que la crise d'angoisse qu'il était parvenu à chasser si difficilement était à nouveau aux portes de son âme et se préparait à l'assiéger. Profitant de la fraîcheur de la nuit, il prit de profondes aspirations et lutta courageusement.

Il se rapprochait de la ville ; quelques lanternes suspendues aux poteaux secondaient la pâle lueur des étoiles pour éclairer les rues désertes. Soudain, un bruit l'interpella. Il ne sut l'analyser d'abord. C'était la première fois qu'il entendait un tel son. Cela provenait du *Big Thunder*. Il continua à marcher, tout en gardant un œil sur la montagne dont la silhouette se dessinait très nettement dans la nuit, comme entourée d'une aura. Par un effet qu'il ne parvenait pas à identifier, la roche ocre brillait dans la pénombre, avec une telle intensité qu'elle semblait éclairée par une quelconque source de lumière indirecte et invisible. Les rochers étaient comme embrasés dans un incendie de couleurs écarlates qui irradiait le ciel et teintait le manteau d'ébène de la nuit du rouge le plus vif. La pleine lune, parfaitement ronde et anormalement rousse, ne faisait que renforcer cette impression et jetait sur l'onde endormie du *Thunder Lake* les derniers coups de pinceau à ce fantastique tableau.

Deynis s'arrêta soudain de marcher. Une idée venait de traverser son esprit et répandait en lui une angoisse glaciale ; comment la lune pouvait être pleine alors que, la veille encore, lors du bal à *Cottonwood*, elle était invisible puisque nouvelle. Il n'eut pas le temps de réfléchir

¹⁸³ *Phantom Canyon* est normalement le chapitre final de l'attraction *Phantom Manor*, précédé de la crypte et du cimetière qui succèdent eux-mêmes au manoir. Je bouleverse cette chronologie en plaçant *Phantom Canyon* en ouverture, suivi du cimetière pour enfin enchaîner sur le manoir. Cet ordre, dans le cadre de mon récit, est plus cohérent.

davantage à ce phénomène improbable. Le bruit réapparut et cette fois, après quelques secondes, Deynis put constater d'où il venait. Le choc fut si grand qu'il perdit l'appui de ses jambes et tomba lourdement sur le sol. Cela ne se pouvait. Sous ses yeux ahuris venait d'apparaître furtivement une succession de wagons. Après un bref instant de silence, un train surgit d'un obscur tunnel et défila à toute vitesse sur le flanc de la montagne. Il ne l'avait pas rêvé, c'était bien le train de la mine du *Big Thunder* ; inactif depuis 1860, le voilà qui s'était réveillé. La locomotive, comme possédée, entraînait ses wagons dans sa folle randonnée¹⁸⁴ et dévalait, dans un vacarme assourdissant, les rails qui traçaient son chemin à travers la roche maudite. Effrayé par ce prodige, Deynis rejoignit le centre-ville en courant à toutes jambes. Il avait hâte d'arriver devant les lumières rassurantes du *Lucky Nugget*, de revoir ses clients chapardeurs, de constater la vie qui suivait son cours dans *Thunder Mesa*.

Il arriva dans ce lieu tant espéré et franchit les deux portes à battants avec la même hâte et la même respiration haletante que quelques heures plus tôt. Il constata aussitôt avec stupeur que l'établissement de Mrs Lil n'était plus du tout le même. La pièce sobrement meublée de quelques tables, de chaises dépareillées et d'un bar avait laissé place au luxe et au faste d'une grande salle de spectacle. Le saloon tout entier baignait dans la lumière chaude et tamisée d'un immense lustre suspendu au plafond. Des dizaines de petites tables rondes éclairées individuellement par des lampions étaient rassemblées autour d'une scène sur laquelle retombait un large rideau rouge.

Ce riche décor, témoin d'une gloire disparue, ne constituait qu'une partie du miracle. Le comble de l'enchantement tenait à la foule qui hantait joyeusement les lieux. La salle vibrait au rythme d'un *ragtime* endiablé que jouait tout naturellement ce qui semblait être un spectre, à l'image de tous les autres individus, fort nombreux, qui allaient et venaient dans une fièvre étourdissante. La fête battait son plein tandis que six danseuses aux robes bouffantes, vêtues de bas noirs et de jarretelles, dansaient un *cancan* endiablé en enchaînant les poses provocantes, cuisses remontées et jambes vers le bas, pour le plus grand plaisir des clients.

D'autres femmes moins affriolantes mais non moins charmantes et cadavériques, la chevelure coiffée de grandes plumes colorées, offraient leur aimable compagnie à des revenants dont les éclats de rire ou les mots grossiers résonnaient dans toute la salle. Tout ce monde débordait jusque dans le balcon circulaire qui surplombait le saloon. Une clameur fit sursauter Deynis qui, en se retournant, ne vit derrière lui qu'une table, entourée de quatre chaises vides, sur laquelle des cartes de poker bougeaient toutes seules et lévitaient dans l'air. Il lui fallut vaincre tout son bon sens pour se forcer à admettre qu'il s'agissait vraisemblablement d'une partie entre deux fantômes qui n'avaient de visibles que les cartes qu'ils tenaient en mains¹⁸⁵.

Entre terreur et fascination, Deynis prit la fuite. Quand il fut à nouveau dehors, le train du *Big Thunder* roulait toujours à travers la montagne dans un bruit retentissant, mais ce n'était plus qu'un infime détail au milieu de ce décor sublimé dans son étrangeté. Le jeune homme aurait voulu s'en aller loin de tous ces phénomènes, trouver un refuge, un endroit qui ne serait pas hanté, mais il comprit bien vite que c'était la ville toute entière qui l'était. L'invocation de Léota n'avait donc rien d'une imposture. Elle avait bel et bien convoqué toutes les âmes perdues dans l'avatar infernal de *Thunder Mesa* qu'était *Phantom Canyon*. Ici, le Maître du manoir régnait sur les morts de la cité comme il y avait jadis régné sur les vivants.

¹⁸⁴ Lointaine référence au *spiel* sécurité du vieux Cowboy dans l'attraction *Big Thunder Mountain* : « [...] cette randonnée promet d'être la plus dingue de l'Ouest ! »

¹⁸⁵ On peut observer cette partie de poker fantôme sur notre droite lors de la phase finale de *Phantom Canyon* dans l'attraction *Phantom Manor*.

Le temps que Deynis entre dans le *Lucky Nugget Saloon* et en ressorte, la ville s'était totalement métamorphosée. Chaque bâtiment, chaque commerce était encore à sa place, à ceci près que les établissements semblaient dans une version plus décrépée d'eux-mêmes, comme des cadavres de bois et de ciment ravagés par un tremblement de terre. Mais le plus étrange tenait à cette population spectrale, dense et turbulente, qui grouillait dans les rues ; à elle seule, elle transformait cette ville qui semblait se réveiller d'un long sommeil et se faisait de plus en plus bruyante, parvenant presque à étouffer les hurlements de la locomotive du *Big Thunder* dans son étourdissant charivari. Assurément, la bien nommée *Ghost Town* n'avait jamais semblé aussi vivante qu'en ce soir où elle était aux mains de ses morts.

Des voix provenaient confusément de toutes parts et des revenants apparaissaient à chaque coin de rue. La plupart déambulaient en se saluant poliment ou conversaient avec enthousiasme. Des coups de feu se firent bientôt entendre et Deynis, un peu désorienté par le spectacle grandiose qui se jouait sous ses yeux éblouis, en chercha la provenance. Des tirs incessants étaient échangés entre des gangsters fantômes perchés sur le toit du *Last Chance Café* et les troupes du *sheriff*, reconnaissable par l'étoile greffée sur son plastron¹⁸⁶. De puissants hennissements firent sursauter Deynis qui se retourna et esquiva de justesse un fiacre lancé au galop par deux impétueux chevaux à l'état de squelettes. Le jeune homme, tombé dans une flaque de boue, leva la tête vers l'énorme véhicule dont la forme évoquait celle d'un corbillard. Cette impression fut confirmée par le nom peint en lettres blanches sur la paroi : J. Nutterville, le croque-mort de *Thunder Mesa*.

Une portière du corbillard s'ouvrit et un homme trapu, avec un collier de barbe rousse et un chapeau melon, portant une écharpe de maire, sortit en affichant un large sourire. Deynis reconnut Mr Frees et fut aussitôt réconforté par cette présence amicale.

- Mr Frees ? C'est vous ? Si vous saviez comme je suis content de vous voir !

Le maire s'avança vers le jeune touriste et lui adressa cordialement la parole :

- Ah, vous voilà ! Bienvenue, stupide mortel !

En achevant ces mots, le maire de *Phantom Canyon* le salua poliment en relevant son chapeau melon et, dans son geste, s'arracha littéralement la tête. Epouvanté, Deynis poussa un cri et eut un large mouvement de recul. L'homme décapité n'avait pas encore reposé son crâne sur son cou sanguinolent que ses lèvres commençaient déjà à reparler :

- Vous venez de franchir le point de non retour, cher ami ! Votre pâleur cadavérique trahit votre angoisse. Ne trouvez-vous pas cette mortelle retraite délicieusement invivable ? En vérité, nous avons 999 joyeux revenants dans le manoir, mais il y a de la place pour un millième. Vous êtes volontaire, hmm ? Si vous veniez à décider de les rejoindre, les formalités pourront être réglées à la fin de la visite¹⁸⁷.

En formulant cette invitation suspecte, le maire désigna d'un geste négligent de la main le corbillard, comme pour inciter Deynis à y entrer. Le jeune homme n'avait aucunement l'intention de suivre ce spectre décapité dans ce qui semblait être un piège criant, mais la soudaine apparition d'une meute de chiens décharnés, le corps en décomposition laissant apparaître leur musculature et leurs mâchoires acérées, le fit vite changer d'avis¹⁸⁸. Alors que les cinq bêtes courraient vers lui en aboyant et en bavant devant le festin à venir, Deynis se

¹⁸⁶ Scène de fusillade à laquelle on assiste en traversant *Phantom Canyon* dans l'attraction.

¹⁸⁷ Il s'agit de la retranscription exacte de la tirade du maire de *Phantom Canyon* dans l'attraction (source : *DLRP Synopsis*). Personnage reconnaissable par sa tête décapitée. Ce personnage est très intéressant car c'est la seule source officielle qui confirme que le *Phantom Manor*, au même titre que le *Haunted Mansion*, est censé abriter 999 fantômes. Le texte original du *spiel*, tel qu'entendu dans l'attraction, est reproduit dans l'index des sources officielles à la fin de ce document.

¹⁸⁸ Référence au chien décharné qui aboie dans le cimetière de l'attraction *Phantom Manor*, juste après le boudoir de Mélanie.

releva dans un mouvement de panique et se jeta sans réfléchir dans le corbillard qui démarra aussitôt et galopa à tombeau ouvert à travers la cité dans le hennissement perçant des coursiers fantômes. « Je suis en Enfer ! Je suis en Enfer, ma parole ! », ne cessait de se répéter le jeune homme, prostré sur la banquette en velours de la cabine juste à côté de ce qui, de toute évidence, n'était pas Mr Paul Frees Jr mais le spectre de son défunt père.

Le véhicule s'arrêta brusquement et la portière s'ouvrit toute seule. Deynis saisit cette invitation à sortir et mit pied à terre. A peine fut-il dehors que le corbillard repartit et disparut dans l'obscurité ; c'est alors que le jeune homme découvrit où il se trouvait. En suivant du regard le chemin que barrait l'immense portail en face de lui, il vit apparaître le manoir Ravenswood dont toutes les fenêtres étaient maintenant éclairées et derrière lesquelles on devinait des ombres s'agiter, comme s'il y avait eu... une fête. Il lui sembla justement entendre de la musique, mais la source semblait trop proche pour émaner de l'intérieur du manoir. En scrutant du regard les environs, Deynis fut interpellé par l'agitation provenant de *Boot Hill*. Ne se laissant pas le temps de réfléchir à ce qu'il faisait, il reprit le chemin qu'il avait emprunté le jour-même et déboucha ainsi sur le cimetière encore abandonné et paisible quelques heures plus tôt. A l'image de la ville métamorphosée, il n'avait plus rien de semblable. Les bustes du quatuor de chanteurs n'étaient plus figés ; leurs têtes de plâtre s'animaient, elles parlaient, ou plutôt... elles chantaient... Elles chantaient joyeusement et semblaient se moquer de la frayeur de Deynis en faisant toutes sortes de grimaces grotesques, entonnant en chœur le même refrain :

*When the crypt doors creak and the tomb stones quake
Spooks come out for a swinging wake
Happy haunts materialize
And begin to vocalize
Grim grinning ghosts come out to socialize*¹⁸⁹

Les cadavres des autres tombes, réduits à l'état de squelettes ou de corps décomposés, se joignaient tous à cette fête et surgissaient de leur cercueil, certains improvisant une composition musicale de leur cru en tapant sur des crânes avec leurs fémurs arrachés, pour accompagner le délirant refrain des bustes chanteurs¹⁹⁰. Depuis la colline de *Boot Hill*, le jeune homme avait une large vue surélevée sur le *Big Thunder Mountain*. Annoncé par une série de cliquetis stridents provenant des rails, le train de l'ancienne mine dévala d'une falaise en piqué jusqu'au lac et ne redressa sa trajectoire que de justesse, provoquant sur son passage un puissant jaillissement d'eau qui s'éleva à plusieurs mètres de hauteur, tel un geyser. Le temps que les immenses éclaboussures retombent en une fine pluie de gouttes, le train avait disparu au contour d'un virage et poursuivait sa course endiablée¹⁹¹. Effrayé par toute cette activité nocturne, Deynis ne s'attarda pas davantage au milieu de ce macabre concert étrangement jovial et se précipita vers le raccourci menant à l'entrée du manoir. Un épais

¹⁸⁹ Retranscription du refrain de la cultissime chanson entonnée par les bustes chanteurs du *Phantom Manor*. Composée par Buddy Baker (compositeur des musiques originales de l'attraction pour le *Haunted Mansion* du premier parc aux Etats-Unis) avec des paroles de l'*Imagineer* Francis Xavier Atencio, à la fin des années 60. La chanson, tout comme l'ensemble du *score* de l'attraction, ont été réorchestrés avec brio et une incroyable intensité par le compositeur John Debney qui exerce encore ses talents de musiciens pour le cinéma. L'intégralité des paroles est reproduite dans l'index des sources.

¹⁹⁰ Comme annoncé plus haut, les quatre bustes chanteurs sont déplacés à *Boot Hill* pour des raisons de cohérences. Il eût été difficile de placer cet épisode plutôt burlesque au milieu des moments plus graves et solennels du manoir.

¹⁹¹ Petit clin d'œil à la propulsion d'eau que déclenche vraiment le train sur son passage lors d'une descente où, d'ailleurs, les *guests* sont pris en photo. Cet effet d'eau fonctionne uniquement durant les beaux jours.

brouillard l'entourait. Le vent cinglant qu'on entendait hurler tout autour aurait dû le dissiper, et pourtant, il demeurait intact, stagnant.

A mesure qu'il approchait, Deynis entendait plus clairement la triste mélodie de ce qui semblait être une boîte à musique sans qu'il pût un instant le confirmer. A cette improbable manifestation sonore s'ajouta bientôt la plainte lointaine d'un coyote et le chant dissonant de carillons invisibles, comme si des petits tubes de métal suspendus s'étaient entrechoqués sous l'effet du vent qui soufflait autour du manoir. Tous ces sons combinés formaient un concert bien sinistre qui ressemblait à l'échauffement des instruments d'un orchestre avant un concert. Cette atmosphère nerveuse et fébrile était comme l'attente interminable qui précède une exécution ou un spectacle que l'on redoute. Elle instillait une tension grandissante qui nouait de plus en plus douloureusement les tripes de Deynis et glaçait le sang dans ses veines¹⁹².

Arrivé face à la grande porte maudite, il prit une profonde inspiration. Il ne se sentait pas bien du tout. Son cœur battait si fort qu'il en avait peine à respirer et était pris d'une terrible nausée. Il ne pouvait décidément regarder cette porte sans penser au moment où Anna et Jasper Jones l'avaient fermée solennellement, sans savoir encore à ce moment là le calvaire de six années qui les attendait et qui allait les mener tout droit vers la folie et la mort. Paralysé par la peur, il s'exhortait lui-même par des paroles au fatalisme calculé : comment ! Lui qui avait déjà osé troubler la sérénité de ces lieux n'aurait pas le courage de franchir la porte de cette maison ! Qu'attendait-il ? Il n'était plus temps d'avoir peur, au point où il en était¹⁹³ !

Le lugubre croassement d'un corbeau, perché sur un arbre juste derrière lui, qui le dévisageait avec une troublante insistance comme prêt à lui sauter dessus, acheva de le convaincre¹⁹⁴. « *Alea jacta est...*¹⁹⁵ », soupira-t-il pour surmonter son angoisse, tandis qu'il tournait sans difficulté la poignée qui lui avait tant résisté plus tôt dans la journée.

¹⁹² Tentative de restitution de l'ambiance sonore très particulière et assez envoutante qu'on peut entendre dans le jardin du manoir, au niveau du *gazebo* et de la file d'attente, entre musique et bruitage, mélange d'angoisse de beauté qui résume déjà bien toute l'ambivalence de l'attraction.

¹⁹³ Référence au *spiel* qu'on peut entendre lorsqu'on pénètre dans le Foyer du Manoir : « Vous, vous qui avez osé troubler la sérénité de ces lieux... aurez-vous le courage de franchir la porte de cette maison ? Allez, ne vous faites pas prier, entrez... qu'attendez-vous donc ? N'ayez pas peur au point où vous en êtes. »

C'est cette voix masculine bien mystérieuse qui nous sert de guide dans toute la première partie de l'attraction. L'hypothèse la plus courante sur l'identité de l'homme derrière la voix est qu'il s'agisse de Henry Ravenswood lui-même ou, en tout cas, le *Phantom*. Je n'ai pas retenu cette idée pour deux raisons : 1) Je ne voyais pas trop, dans le cadre du récit, le *Phantom* parler au visiteur comme un simple guide ou un majordome. 2) Je ne suis, pour ma part, pas convaincu qu'il s'agisse du *Phantom*. Mais qui alors ? Je ne le sais pas. J'avoue ne pas m'être trop posé la question car, pour le coup, cela ne me semble pas si important. Mais je trouve en tout cas cette voix plutôt bienveillante et sympathique. Cela me ferait penser à un majordome, oui. Peut-être Jasper Jones à l'état de fantôme, tiens !

¹⁹⁴ Il s'agit bien de ce corbeau qu'on rencontre plusieurs fois dans le manoir.

¹⁹⁵ Formule latine signifiant « Le sort en est jeté ! »

XII

PHANTOM MANOR

Avant même que ses yeux pussent analyser quoi que ce soit de l'endroit où il se trouvait, deux de ses sens furent assaillis. D'abord, l'odorat ; cette pièce sentait étrangement bon, mélange subtil d'un parfum de femme, de l'odeur du bois et des tapis recouvrant le sol. Mais surtout, l'ouïe ; cette voix plaintive de jeune fille dont le chant mélancolique résonnait tout autour de lui comprima son cœur et suffit à elle seule à en apaiser les battements. C'était comme une plainte sans fin, à la fois belle et triste, qui élevait l'âme autant qu'elle l'abattait¹⁹⁶.

Lorsque la vue lui revint enfin, il put voir une pièce totalement vide, une sorte d'antichambre à la belle tapisserie dont les seuls ornements semblaient être la poussière et les toiles d'araignées, du moins à première vue. Il y faisait incroyablement sombre, aucune fenêtre ne donnait sur l'extérieur et l'air y était pesant. Un portrait à cadre ovale décorait sobrement un des murs. Deynis s'approcha et balaya d'un revers de la main l'amas de poussière qui s'y était accumulé. C'était une jeune fille absolument ravissante. Tout en reconnaissant sa maigre expérience d'universitaire en matière de femmes, il n'eut aucun mal à affirmer que c'était sans nul doute une des plus belles personnes que ses yeux aient jamais contemplée. Cette voix si poignante et délicate qu'il entendait chanter au loin se mariait magnifiquement à ce doux visage aux yeux si tristes. « Serait-ce... »

Alors qu'une idée traçait son chemin dans l'esprit de Deynis, le portrait s'estompa doucement et finit par s'évanouir dans l'obscurité comme un cadavre englouti par les eaux, laissant le cadre du tableau totalement vide. Le doux visage restait pourtant imprimé dans la mémoire du jeune homme... « Serait-ce... »¹⁹⁷.

Se remettant doucement de cette première rencontre très déstabilisante, il ne tarda pas à remarquer l'absence totale de portes ou d'issues pour avancer dans le manoir. Il n'était que dans le foyer de l'immense demeure, et pourtant, il semblait déjà être dans une impasse. Un terrible grondement parcourut les murs autour de lui comme un frisson et fit vibrer douloureusement ses tympanes. Le sol trembla sous ses pieds et des plaintes lointaines résonnèrent un bref instant. De moins en moins rassuré, Deynis recula de plusieurs pas et hurla quand il sentit quelque chose contre son dos. Ce n'était qu'un mur de la pièce qu'il venait de heurter. Alors qu'il portait sa main sur son cœur en reprenant son souffle, honteux de s'être effrayé pour rien, un pan du mur opposé s'ouvrit tout seul en coulissant sous ses yeux.

¹⁹⁶ Tentative de restitution de l'atmosphère de l'antichambre du manoir par laquelle les *Guests* entrent et attendent le début de la visite. Le chant de la mariée et la musique qui l'accompagne sont un élément essentiel, fondamental de l'ambiance mélancolique de l'attraction et un véritable fil rouge, y compris pour notre récit.

¹⁹⁷ Les connaisseurs auront bien sûr reconnu le portrait de Mélanie entre les deux portes coulissantes.

Après un instant d'hésitation, Deynis s'engouffra dans le passage libéré. La porte secrète se referma silencieusement derrière lui tandis qu'il entra timidement dans cette nouvelle pièce. « Qui Diable a donc ouvert cette porte à distance ? Quelqu'un sait que je suis là. Serais-je attendu ? ». L'esprit bien trop cartésien du jeune universitaire avait du mal à interpréter tous ces phénomènes qui se multipliaient sous ses yeux sceptiques depuis qu'il était dans le manoir. Il cherchait complot, logique, cause et effets là où il n'y avait que prodiges et mystères ; son incrédulité persistante le protégeait encore de la peur.

Cette nouvelle pièce dans laquelle il se trouvait n'avait rien de spécial ; circulaire, vide, sans fonction apparente, elle était à vrai dire d'une inutilité troublante. Il entreprit aussitôt d'en sortir mais c'est alors qu'il réalisa bien amèrement le comble de son étrangeté : elle n'avait ni portes, ni fenêtres. Un bien angoissant problème à résoudre¹⁹⁸.

Il voulut retourner sur ses pas, mais il était déjà trop tard. Il eut beau frapper contre la porte coulissante, rien ne se passa. En s'efforçant de garder son calme, il se mit à observer chaque recoin de cette étroite pièce à la recherche désespérée d'une issue. Malgré une longue inspection n'ayant épargné aucun détail des murs, il ne trouva nulle trace de porte ou de passage secret. Autour de lui, la lumière des chandeliers en forme de gargouilles vacillait, créant d'inquiétants reflets sur les murs.

Le sentiment d'enfermement, la pénombre et le doute semèrent rapidement une terrible angoisse en Deynis. Saisi par une fulgurante crise de claustrophobie, il fut pris de palpitations et commença à suffoquer. Appuyant son dos contre la paroi de la salle, il déboutonna le col de sa chemise pour tenter de reprendre sa respiration. La tête renversée contre le mur, il put observer plus attentivement les quatre grands tableaux suspendus à équidistance tout autour de lui. Son acharnement à chercher une issue qui n'existait pas lui avait fait négliger ces belles peintures aux couleurs vives et au dessin d'une simplicité rustique. Identiques par la forme, la taille et la jeune fille qu'ils mettaient en scène, ils différaient néanmoins par la situation qu'ils illustraient.

Sur l'un des portraits, la jeune fille savourait un pique-nique en compagnie d'un jeune homme au milieu d'un paysage champêtre et idyllique ; sur un autre, elle trempait ses pieds nus dans un petit cours d'eau ; dans un autre, elle se promenait dans les jardins du manoir et dans un dernier, elle voguait en barque sur une rivière. Cette jeune fille, si belle, était celle du portrait, aucun doute là-dessus. Deynis ne se lassait pas de la contempler. Ces peintures respiraient la douceur et l'innocence de la jeunesse¹⁹⁹, mais surtout, le bonheur le plus parfait, un bonheur que lui-même n'avait pas ressenti depuis bien longtemps... il s'en nourrissait par le regard.

Il fut distrait de sa douce rêverie par une sensation de vibration sous ses pieds et à nouveau, les murs vrombirent intensément comme de l'acier sous pression. Il observa le sol et ne remarqua rien d'anormal. Alors qu'il relevait la tête, il découvrit avec stupeur qu'il s'enfonçait dans la pièce ; les murs n'en finissaient pas de s'allonger, encore et encore, jusqu'à une hauteur vertigineuse, laissant apparaître une partie dissimulée des quatre portraits qui s'étiraient au fur et à mesure. Le pique-nique subissait maintenant l'invasion d'insectes et de serpents venimeux ; le cours d'eau où la jeune fille baignait ses pieds abritait une bête monstrueuse ; au milieu du jardin gisait une pierre tombale libérant un squelette et la rivière sur laquelle voguait la barque débouchait sur une cascade mortelle. « Hélas, les choses ne

¹⁹⁸ Référence à une de phrases du *spiel* de la *stretch Room* : « Et comme vous pouvez le remarquer, il n'y a ni porte... ni fenêtre... Quel angoissant problème à résoudre... par où sortir ? J'ai bien peur que vous soyez contraints de me suivre. »

¹⁹⁹ Référence à une de phrases du *spiel* de la *stretch Room* : « Notre visite commence ici dans cette galerie, où vous pouvez admirer la douceur et l'innocence de la jeunesse. »

sont pas toujours ce qu'elles semblent être', comme disait toujours le professeur Armitage²⁰⁰ ». C'était une véritable malédiction qui s'illustrait sous les yeux de Deynis, ému aux larmes par le chant de la belle jeune fille qui n'avait pas cessé un seul instant et semblait maintenant étranglé par des sanglots.

Soudain, les chandeliers s'éteignirent et un éclair éblouissant stria l'obscurité. Le corps sans vie d'un homme, pendu par le cou à une longue corde, se balançait dans un grincement sinistre sous une poutre au sommet de la pièce. Les cris plaintifs de la jeune fille, en s'intensifiant, se mêlèrent aux éclats de rire moqueurs d'une voix masculine étrangement proche. Entre deux coups de tonnerre, Deynis aperçut une imposante silhouette, vêtue d'un chapeau haut de forme et d'une cape mauves, qui se tenait sur la grande poutre tout en serrant la corde du pendu entre ses mains gantées. Epouvanté par cette vision qui faisait un terrifiant écho à celle qu'il avait eue plus tôt dans la journée, Deynis poussa un cri terrible et se heurta à la paroi de la pièce. Il se sentit soudain basculer et perdre l'équilibre. En tombant en arrière, il put constater que le pan de mur sur lequel il s'était appuyé coulissait doucement, créant une sortie qu'il s'empressa aussitôt d'emprunter, trop heureux de pouvoir enfin sortir.

Il déboucha dans ce qui lui semblait être un véritable musée. Il se trouvait dans une longue galerie dont les murs étaient recouverts de tableaux baignant dans une douce lumière tamisée et vacillante. Constatant avec soulagement que cette pièce n'avait rien d'anormal, Deynis s'y engagea néanmoins prudemment. Alors qu'il passait devant ces inestimables œuvres d'art sans prendre la peine d'y jeter un regard, il ressentit soudain comme une impression bizarre²⁰¹. Ce pressentiment ne cessa de croître à mesure qu'il marchait et il finit par observer de plus près les toiles qui l'entouraient. Non, décidément elles n'avaient rien de spécial, ni par leur forme, ni par la situation ou les personnes qu'elles peignaient.

Un haut le cœur fulgurant pourfendit la poitrine de Deynis. L'innocent portrait de femme qu'il examinait s'était doucement métamorphosé en un visage défiguré et hideux, coiffé de serpents ; le preux chevalier qui, derrière lui, donnait l'assaut sur sa monture cabrée devint un corps décharné par la mort chevauchant un coursier fantôme ; juste en face, le beau voilier voguant sereinement sur une mer paisible se trouva pris dans une tempête qui déchira ses voiles et le fendit en deux tandis que, plus loin, une mystérieuse demoiselle étendue sur un sofa prit l'apparence d'une femme chat.

« On ne peut donc se fier à rien ici », trembla Deynis. Son esprit têtu cherchait la moindre petite prise de logique à laquelle s'accrocher pour escalader cette montagne de prodiges improbables, mais ses mains tremblantes ne rencontraient que des saillies traîtresses qui, en prenant l'apparente solidité du rationnel, s'effritaient sous ses doigts par l'effet du surnaturel. « Où que j'aïlle, je suis voué à subir ces enchantements qui ne m'enchantent guère. »

Au bout de cette galerie d'images hantées, un tableau surpassant tous les autres en taille trônait sur un mur. Dès qu'il l'eut remarqué au détour d'un regard, Deynis ne put résister au désir de le contempler, malgré les risques que cette ravissante toile prît les allures les plus sordides. Ce ne fut pas le cas. Le tableau resta intact et le jeune homme prit tout son temps pour immortaliser son bouleversant contenu dans sa mémoire. Envoûté, il en oublia tout de sa mission pendant quelques minutes. Où il se trouvait, ce qu'il était venu y faire, le souvenir de son cher professeur, la peur, tout ce qui faisait son existence des derniers jours venait de s'effacer complètement pour ne laisser qu'une admiration proche de la béatitude la plus

²⁰⁰ Référence à une de phrases du *spiel* de la *stretch Room* : « Hélas ! Les choses ne sont pas toujours ce qu'elles paraissent ! »

²⁰¹ Référence à une des phrases du *spiel* du corridor : « En passant devant ces inestimables œuvres d'art, peut-être ressentez-vous comme une impression bizarre... n'ayez pas peur ! Ce n'est qu'une illusion d'optique. La vraie beauté de cette maison nous attend... plus loin. »

religieuse ; celle qu'il ressentait à présent devant la beauté de ce grand portrait en pied de la fiancée maudite, vêtue de sa magnifique robe blanche de mariage, appuyant légèrement sa main gauche sur le dos d'un fauteuil de velours tandis que sa main droite serrait un joli bouquet de fleurs contre sa poitrine.

La mariée, c'était elle, bien sûr, dans les portraits de l'antichambre et de la salle sans portes ni fenêtres. Ce ne pouvait qu'être elle, la princesse de *Thunder Mesa*. Toujours cette tristesse discrètement tapie dans son doux regard. Elle chantait toujours, pas un instant elle n'avait cessé de chanter depuis qu'il était entré. Il avait l'impression qu'elle l'appelait, le guidait. Il en était sûr, sa voix s'entendait plus nettement depuis tout à l'heure. Il s'était rapproché d'elle, elle ne devait plus être loin. Il aurait voulu la consoler, la protéger, sécher ses larmes.

« Puissé-je vous rendre au bonheur qu'on vous a ravi, belle Mélanie... princesse de *Thunder Mesa* et peut-être en cet instant, je l'avoue, princesse de mon cœur malmené par la peur. »

La galerie des tableaux maudits l'avait mené tout droit dans le grand hall central du manoir d'où s'élevait un grand escalier de marbre à double volée menant aux étages. La pièce était surmontée d'une immense fenêtre qui laissait entrer la lumière brève et aveuglante des éclairs, striant la nuit et projetant sur le sol l'ombre torturée des arbres du jardin. Le tonnerre grondait dehors, la foudre s'abattait à un rythme intense et Deynis s'étonna de ce changement climatique radical par rapport à la nuit douce et paisible dans laquelle il avait traversé *Phantom Canyon*. En s'avançant dans cette vaste pièce où il se sentait tout petit, il fit une désagréable rencontre avec un buste, sculpté dans du bronze, dont le visage fort sévère le mit très mal à l'aise. Mais plus qu'un simple malaise, c'est de la crainte qu'il ressentit en constatant que le buste le dévisageait et le suivait du regard comme pour glacer d'effroi l'intrus qu'il était et le décourager de continuer sa visite clandestine²⁰².

Deynis ne céda pas à cet ordre tacite de quitter le manoir immédiatement ; son esprit se blasait des choses fantastiques, mais son émerveillement pour la belle fiancée et surtout sa détermination pour retrouver le professeur, eux, ne cessaient de croître. Il ignore le buste et, encouragé par la voix mélancolique qui s'amplifiait, passa prudemment devant une rangée d'armures médiévales au garde à vous et armées de lances. Il avait toujours la désagréable sensation d'être observé. Il avança d'un pas respectueux sur les carreaux noirs et blancs qui dallaient le sol de la pièce tout en gardant un œil attentif sur les gardiens. Plusieurs fois, il lui sembla voir remuer un casque ou une jambière dans un léger fracas de fer²⁰³. Sans plus attendre, il emprunta le grand escalier et se rendit au premier étage, là où les accents plaintifs de la voix de Mélanie semblaient émaner dans d'interminables larmes.

Il traversait, depuis plusieurs minutes un long couloir qui semblait décidément ne pas avoir de fin lorsqu'il l'aperçut, flottant dans le vide à une dizaine de pas devant lui, vêtue de sa robe de mariée, tenant un candélabre pour éclairer son chemin dans la pénombre. Irrésistiblement attiré par cette apparition, Deynis se mit à courir vers elle mais à peine eut-il fait quelques pas que déjà la belle fiancée s'évanouissait dans les ténèbres comme un nuage de fumée. Les lumières se mirent alors à vaciller et le couloir sans fin se mit à vibrer dans un lent gémissement de tôle froissée, comme le râle déchirant d'un navire à l'agonie. Les nombreuses portes tout autour résonnaient de coups incessants qu'on donnait sur elles. Elles sursautaient brutalement de leurs gonds, les unes après les autres, comme si les occupants des chambres

²⁰² Le lecteur connaisseur aura reconnu ce fameux portrait grimaçant que l'on trouve sur notre droite lorsqu'on attend pour monter dans un des *DoomBuggies* et qui nous suit du regard.

²⁰³ On peut bien observer ce phénomène, mais seulement sur une armure. Elle ne se trouve pas dans le hall du *Grand Staircase* mais juste à côté du *Endless Hallway* où apparaît le fantôme de Mélanie.

qu'elles verrouillaient avaient tenté de les défoncer. Des centaines de voix à la fois se mirent à supplier Deynis de les libérer.

Le jeune homme s'acharna sur les poignées pour leur venir en aide, en vain. Il insista encore et une des portes finit par céder ; ce fut soudain des dizaines de bras blêmes et décharnés qui se faufilèrent dans l'entrebâillement et qui saisirent le jeune homme. Alors qu'il se débattait en hurlant, des voix plaintives l'invitaient à les rejoindre et à rester avec elles. Dans un geste ferme et désespéré, Deynis fit une violente charge contre la porte et la poussa de toutes ses forces. Les plaintes se transformèrent en insoutenables cris stridents et les bras s'agitèrent dans tous les sens, trainant leurs mains froides et veineuses sur le visage du jeune homme ou enfonçant leurs longs ongles acérés dans sa chair.

Dans un dernier cri arraché à l'effort qu'il faisait, Deynis parvint à refermer complètement la porte. Suffoquant et tremblant de tout son corps, il tituba en prenant appui sur les murs et revint sur ses pas. Le long corridor sembla soudain s'étirer comme un interminable tunnel et le grand escalier dont il débouchait parut à plus d'une centaine de mètres de distance. Ne se laissant pas décourager par ce qu'il espérait être une malicieuse illusion d'optique, Deynis prit son élan et se mit à courir vers la lumière lointaine du grand hall. Au bout de quelques minutes, à bout de souffle, ralenti par un point de côté foudroyant, il dut baisser la tête pour vérifier s'il était vraiment en train d'avancer.

« Deeeeeeeey - niiiiiiiiiiiiis »

Une voix masculine venait de hurler son prénom dans un cri de douleur et de désespoir, assourdissant un bref instant la plainte lointaine de Mélanie et les râles du manoir. Deynis l'avait aussitôt reconnue et, saisi d'effroi, était tombé à genoux, comme terrassé par cet appel à l'aide qui s'était répercuté jusqu'aux tréfonds de son âme.

« Professeur ? Professeur Armitage, c'est vous ? Je suis là, professeur ! Je suis là ! J'arrive, professeur ! Dites-moi où vous êtes ! »

La voix du professeur ne répondit pas, elle fut aussitôt éclipsée par cet éclat de rire sinistre qui avait résonné auparavant entre les murs circulaires de la salle sans portes ni fenêtres. Abattu sur le sol, en larmes, Deynis se releva péniblement et continua d'avancer dans l'interminable couloir dont les lumières vacillaient à un rythme de plus en plus soutenu. Retrouvant peu à peu ses esprits et, surtout, porté par le profond soulagement d'avoir entendu la voix du professeur, il recommença à courir.

Epuisé par cette course vaine et effrénée, Deynis s'arrêta pour reprendre son souffle et, voyant le bout du corridor toujours plus inaccessible, il sentit son esprit fléchir. Une insupportable frustration lui fit monter les larmes aux yeux. Submergé par une douce folie qu'il sentait lentement monter en lui, il poussa un puissant cri de rage en donnant un coup de pied contre une des portes. Furieux et paniqué, il déchaina ses poings contre le bois inerte des murs jusqu'à faire saigner ses phalanges. A peine soulagé et souffrant atrocement des mains, il se laissa retomber, découragé et vaincu. Sans pouvoir déterminer si c'était son imagination qui se donnait elle-même le coup de grâce ou si quelqu'un prenait plaisir à observer sa détresse, il entendit une fois de plus ce ricanement sinistre résonner dans tout le manoir. Tout son corps tremblait frénétiquement ; sur ses poings, son sang coulait en petits filets et imbibait des petits bouts de peau arrachée.

C'était donc ainsi que le manoir prenait ses visiteurs au piège ; simplement en jouant avec leurs nerfs, leurs sens, leur raison. La désorientation et l'oppressante sensation d'enfermement faisaient le reste. Il ne s'agissait donc pas de mourir ? Simplement de rester prisonnier d'un cauchemar sans fin où le *Phantom* ou qui que ce fût s'amusait à torturer psychologiquement les occupants, comme un enfant cruel qui joue avec une petite mouche dont il vient d'arracher les ailes. Le professeur était là et ils partageaient maintenant ensemble cet enfer. Pourtant, à ce moment précis, alors qu'il se croyait perdu à jamais, ravi à une existence qu'il était venu

rendre à son maître, ce n'est pas à ce dernier qu'il songeait. Ses pensées s'étaient instinctivement tournées vers Mallory. Il n'arrivait pas à réaliser que seulement deux ou trois heures auparavant, il était encore au saloon où résonnait sa belle voix chantant « *Red River Valley* ». Le souvenir des moments qu'ils avaient partagés lors du bal le rendait triste et heureux à la fois. Ne plus la voir suffisait à lui faire regretter la vie, mais avoir eu la chance de la tenir contre lui le temps d'une danse suffisait à lui faire accepter la mort, comme s'il estimait ne plus pouvoir attendre grand-chose au-dessus de cela.

Alors qu'il se faisait ces funestes réflexions au milieu d'un flot de plaintes, entre les cris des occupants des chambres verrouillées, la voix mélancolique de Mélanie et les gémissements du bois torturé, Deynis tourna machinalement la tête et vit avec stupeur que la fin du couloir se trouvait à quelques pas de lui seulement. L'ironie de ce brusque changement de situation provoqua chez lui un éclat de rire nerveux. Il ressentit l'improbable mélange d'une colère furieuse et d'un profond soulagement. L'idée que ce manoir jouait avec ses nerfs et se moquait de lui à ce point le mettait hors de lui-même. Il se sentait ridicule et humilié mais se doutait bien que c'était là l'effet escompté. Cet endroit était un cauchemar grandeur nature ; c'était maintenant à lui de se montrer plus fort que les tours qu'on voudrait jouer à son esprit. Bien décidé à ne plus se laisser abuser si facilement et à en découdre avec le manoir autant pour y retrouver son maître que pour lui offrir sa première défaite, Deynis se releva et se dirigea vers le palier du premier étage.

Il traversa à la hâte un petit salon, gardé par un corbeau au regard aussi insistant que celui qui l'avait effrayé à l'entrée du manoir. Dans la petite pièce, un piano jouait seul sans musicien en reprenant l'air mélancolique que chantait la mariée. Deynis prit cela pour un signe encourageant et poursuivit sa route, non sans remarquer que l'ombre du pianiste absent était, quant à elle, bien visible sur le sol. Alors qu'il faisait cette observation, le jeune homme vit l'ombre se tourner vers lui et soulever son chapeau, comme pour le saluer. Deynis ne s'attarda pas dans cette pièce et sortit en débouchant sur un nouveau couloir.

Le regard accaparé par une pendule aux aiguilles folles dont le cadran affichait treize heures au lieu de douze, il ne remarqua pas tout de suite que de grandes paires d'yeux luisants, verts et rouges, étaient apparues une à une dans les motifs de la tapisserie et l'observaient silencieusement en roulant dans leurs orbites. Le jeune eut un violent sursaut en découvrant ces centaines de regards fébriles qui le dévisageaient tous en même temps. Ne se laissant pas intimider, il esquissa quelques pas prudents vers une issue qu'il espérait proche.

La pièce était atrocement sombre et la seule source de lumière était ces petits reflets glauques dans les yeux qui se confondaient avec les motifs de la tapisserie. Deynis n'avait ni briquet, ni allumettes sur lui. La lumière brève et intense des éclairs qui déchiraient le ciel à l'extérieur faisait office d'éclairage intermittent²⁰⁴.

La voix de la fiancée s'était intensifiée, toujours plus poignante, presque douloureuse à entendre et pourtant si belle. Son expérience avec le couloir sans fin l'avait rendu alerte au moindre bruit, méfiant devant la moindre chose qu'il observait. Sur ses gardes mais complètement désorienté, il s'en remit à la seule voix de Mélanie pour trouver son chemin dans ce vaste manoir labyrinthique. Elle le mena dans bien des pièces plus mystérieuses et dérangeantes les unes que les autres, mais aucun de ces prodiges qui l'eurent saisi d'effroi il y a encore quelques heures ne pouvaient maintenant le détourner de son but.

L'ancienne demeure des Ravenswood était aussi luxueuse qu'effrayante. Le mobilier et la décoration n'avaient rien perdu de leur splendeur, figés depuis 1860 comme sur une

²⁰⁴ Les deux dernières pages synthétisent le début de l'attraction (Couloir sans fin ; portes battantes ; piano hanté ; pendule détraquée, sans oublier la présence du corbeau)

photographie, ils témoignaient d'un faste immodéré et d'un goût délicat. Les bois les plus nobles, les motifs les plus sophistiqués ornant les tapisseries et les tapis, l'omniprésence de l'or qui avait fait la fortune des propriétaires, tout ce qui attirait le regard semblait une ode à la richesse et à l'opulence la plus décomplexée. Aujourd'hui, tout ce faste se trouvait englouti dans la poussière, les toiles d'araignées et la pénombre, comme l'épave d'un navire gisant dans les ténèbres abyssales d'un immense océan et lentement dévoré par quelques créatures sous-marines y ayant élu domicile.

Manoir hanté ou vaisseau fantôme, c'était comme un vaste cimetière dont les défunts occupants erraient aveuglément et hurlaient leur douleur. Les phénomènes les plus étranges s'y multipliaient et une profonde tristesse pesait sur l'atmosphère comme l'air écrasant qui précède un violent orage. Les murs résonnaient d'éclats de rire démoniaques ou de cris ; à la mélancolie ambiante se mêlait une redoutable colère. La haine du Maître des lieux semblait s'abattre d'une main vengeresse sur chaque âme, chaque objet, chaque pan de mur et les retournait contre le visiteur imprudent. C'était comme si le manoir et le *Phantom* ne faisaient qu'un. Les grincements du bois torturé étaient comme la respiration d'un gigantesque monstre en charpente dont Deynis avait pénétré la gueule et dont il explorait les interminables entrailles. Plusieurs fois il sentit la voix de la fiancée s'éloigner ; plusieurs fois il revint sur ses pas, ouvrit et ferma maintes et maintes portes, perdant davantage tous ses repères à mesure qu'il s'enfonçait dans ce dédale mortel avec pour seul fil d'Ariane le chant mélancolique de Mélanie, ne craignant rien plus que le Minotaure qui s'y cachait.

Après quelques minutes d'errance, il arriva dans une salle circulaire où résonnait une voix féminine qui lui était familière et qui n'était pourtant pas celle de la fiancée. Le temps qu'il fouille dans sa mémoire embrouillée par la peur et la désorientation, il aperçut avec stupeur une table en lévitation sur laquelle reposait une boule de cristal. Le visage de Léota y flottait dans une lumière verdâtre. La voyante en transe récitait, un large sourire aux lèvres, son invocation des morts tout en fixant le jeune visiteur des yeux, comme si elle l'avait observé depuis sa roulotte.

*Gobelin and Goolies
Creatures of fright
We sommon you now
To dance through the night.*

*Esprits et fantômes
Sur vos fiers destriers
Escortez dans la nuit
La belle fiancée.*

*Warlockes and Witches
Answer this call
Your presence is wanted
At this ghostly ball.*

*Des douze coups de minuit
Aux matines sonnantes
Nous valserons ensemble
Macabre débutante.*

*Join now the spirits
In nuptial doom
A ravishing Bride
A vanishing Groom.*

Passée la surprise de ces déstabilisantes retrouvailles, cette apparition inattendue de la mystérieuse gitane donna à réfléchir à Deynis : « Léota serait donc en connexion permanente avec le manoir ? Cette sorcière a ses secrets ; je tiens la preuve qu'elle ne m'a pas dit tout ce qu'elle savait. » Léota invoquait tous les esprits à se joindre au bal en l'honneur des noces maudites de la belle fiancée et de son amant disparu. Ces paroles illuminées résonnaient familièrement dans les oreilles de Deynis, mais ses yeux, eux, étaient tout occupés à constater la présence troublante du corbeau dans la sombre pièce. Se put-il que ce fût le même depuis le départ ? L'animal croassait en le fixant de ses yeux accusateurs devenus rouge vif. Il s'envola de l'endroit où il était perché et se mit à poursuivre le jeune homme. Effrayé par l'air menaçant du volatile, Deynis prit la fuite en laissant derrière lui toutes ses questions sans réponses sur Léota, à la recherche d'un lieu sûr, aussi relatif, illusoire et improbable que cela pût-il être dans ce manoir²⁰⁵.

Il saisit la première porte qui se présenta devant lui et s'engouffra dans un énième couloir dont l'obscurité et l'étroitesse ne découragèrent pas le corbeau. Le jeune homme se faisait rattraper quand soudain, un éclat de rire tonitruant aux accents diaboliques résonna dans tout le corridor ; le volatile, comme glacé d'effroi par ce rire, fit demi-tour, abandonnant sans plus insister sa proie en fuite. Deynis s'était libéré de l'angoisse d'être pourchassé par le corbeau pour mieux succomber à celle qu'injectaient en lui les éclats de rire qu'il attribuait au *Phantom*.

Il déboucha sur un couloir-balcon qui longeait le mur sur sa gauche et surplombait une immense salle plus bas sur sa droite. Il ne voulait pas s'attarder. Il accéléra le pas pour passer son chemin mais la musique enchanteresse qui vibrait de ses notes délicates et mélancoliques tout autour de lui fut plus forte que sa peur. Il s'approcha de la balustrade et se pencha pour observer la pièce qu'il dominait de plusieurs mètres. Il découvrit sous ses yeux ébahis le bal funèbre auquel Léota l'avait convié. La fête battait déjà son plein dans la grande salle remplie d'une foule de spectres tout aussi agités et tapageurs que ceux de *Phantom Canyon*.

Près de l'âtre d'une grande cheminée rougeoyante de flammes, de jeunes demoiselles s'amusaient à se poursuivre autour d'une impressionnante pile de cadeaux sans doute destinés aux futurs mariés. Juste à côté, autour d'une longue table luxueusement dressée avec une débauche de mets savoureux et délicats, des invités festoyaient avec une joie de vivre bien ironique à leur état de défunt. Ensemble, ils se préparaient à déguster une étrange pièce montée qui penchait sur le côté comme un édifice sur le point de s'effondrer. A quelques pas de ce banquet fort animé, des centaines de spectres vêtus de magnifiques vêtements à la mode du XVIII^e siècle ne se mêlaient pas au festin et préféraient célébrer le mariage qui n'eut jamais lieu en dansant au rythme de la mélancolique ritournelle que chantait la fiancée. Au-dessus de cette splendide scène de bal, le grand lustre qui illuminait la pièce de ses flammes chétives se balançait dangereusement sous le poids d'un couple de revenants complètement ivres suspendu à ses chaînes. Une jovialité morbide régnait dans cette salle luxueuse où tous s'amusaient dans la plus improbable des insouciances.

²⁰⁵ Deuxième apparition du corbeau à l'intérieur du manoir. Ce sera la dernière dans ce récit. La présence de Léota est difficile à expliquer sans tomber dans la théorie de la complicité avec le Maître à laquelle je veux pourtant résister.

Un bref instant, si bref qu'il douta même de sa réalité, il l'aperçut. Elle avait disparu aussitôt qu'un nouvel éclat de rire sinistre avait retenti. Elle s'était tenue là, de l'autre côté de la pièce, en haut de ce grand escalier dont les marches menaient directement à la fête organisée en son honneur. Elle s'était volatilisée mais son chant déchirant était gravement repris par un musicien déchaînant ses mains sur un orgue dont les tuyaux sonores projetaient des ectoplasmes par centaines.

C'est à ce moment que, sur le mur du fond, Deynis reconnut une peinture fort précise et réaliste de ce qu'avait été le manoir des Ravenswood avant les terribles événements de 1860 et la malédiction qui l'avait transformé en lugubre bâtisse abandonnée. Il était là, fièrement établi sur sa verdoyante colline et sous un ciel radieux, entouré d'un luxuriant jardin peuplé de grands arbres fleuris, de statues de marbres aux poses délicates et de belles fontaines à l'onde désaltérante. Les pignons rouges de la toiture contrastaient à merveille avec la blancheur immaculée des façades en bois peint. Cette maison respirait le même bonheur que les portraits de la salle sans portes ni fenêtres... mais la même fatalité finit par s'abattre sur la toile : une tête de mort hideuse au sourire maléfique se dessina doucement dans les grands nuages blancs qui survolaient la paisible demeure²⁰⁶.

Afin de ne pas avoir à subir le désolant spectacle de la malédiction qui allait faire sombrer le manoir familial dans les ténèbres éternelles, Deynis détourna son regard. Alors, une voix nouvelle s'ajouta à celle des invités dans la cacophonie générale. C'était encore ce rire démoniaque. Dans un coup de tonnerre assourdissant, les grandes fenêtres de la salle s'ouvrirent en même temps, comme forcées par une violente bourrasque de vent. Les grands rideaux blancs battaient dans l'air et un souffle puissant éteignit le feu qui brûlait dans la cheminée. Alors, une funeste silhouette masculine vêtue d'un chapeau haut de forme et d'une longue cape mauves apparut dans l'encadrement d'une fenêtre. Le *Phantom* venait saluer ses invités ou plutôt, ses otages.

Saisi par cette apparition, Deynis s'éloigna de la balustrade et se cacha dans l'ombre du balcon, dos au mur. Il ne devait pas s'attarder davantage. Léota lui avait demandé expressément de se rendre à ce bal qu'il ne faisait qu'observer. Il devait respecter cette consigne s'il voulait mener sa mission à bien. Sans plus attendre, il traversa le couloir pour rejoindre aussi vite que possible le bal des revenants²⁰⁷.

Il s'était éloigné des festivités, mais il était comme poursuivi par leur tapage entêtant. Pour trouver son chemin, il lui fallut franchir bien des portes et traverser bien des pièces. Le jeune homme en vint à se demander comment cette bâtisse, aussi grande fût-elle, pouvait abriter tant d'espace et d'étages. Bien qu'il ne sût rien de la façon dont était conçu le manoir, il était évident qu'il était victime d'une nouvelle mise à l'épreuve. Certaines des portes qu'il franchissait le ramenaient exactement dans la pièce dont il venait de sortir en l'empruntant ;

²⁰⁶ Ce tableau représentant le manoir à son âge d'or est l'œuvre de Julie Svendsen. Contrairement à ce que mentionne mon texte et contrairement à ce qu'on peut observer dans la galerie, ce tableau ne se transforme pas.

²⁰⁷ Les cinq derniers paragraphes, comme l'auront constaté les connaisseurs, illustrent une seule et même scène divisée en trois tableaux : le bal.

Au sujet de ce bal, dans la partie « banquet », autour de la grande table, on peut observer un homme à moustache qui occupe la place centrale. Iris (*EVE* sur *Disney Central Plaza*), Cast Member qui a eu l'immense privilège de travailler au service de la famille Ravenswood pendant une période, a précisé quelque chose de troublant : cet homme (qui ressemble un peu à Walt Disney de façon « caricaturée », je trouve) serait en fait... Henry Ravenswood. Au-delà du fait très personnel que je ne l'imaginai pas comme cela, c'est surtout un élément qui complique encore plus notre perception déjà floue de la *storyline*. En effet, dans l'hypothèse la plus admise qui fait d'Henry Ravenswood le *Phantom*, dans ce cas, comment expliquer qu'Henry Ravenswood puisse apparaître deux fois dans la même pièce, en tant que « lui-même », et en tant que *Phantom* ? Cela semble impossible, et donc remettre en question une des hypothèses principales et préférées des fans.

l'instant d'après, cette même porte le menait à ce qui semblait être l'autre bout de la demeure. Il devait lutter en lui pour garder son calme et ses esprits devant cette succession infinie de couloirs, d'escaliers et de pièces au vide et à l'inutilité parfois troublants. C'était comme si cette maison n'avait pas de fin et se renouvelait à mesure que le visiteur s'y enfonçait. Bientôt, Deynis s'inquiéta davantage du fait de sortir un jour de ce manoir que du fait de trouver la salle de bal. Cette errance l'angoissait de plus en plus, elle le rendait encore plus indifférent aux quelques phénomènes qu'il constatait sur son chemin. Cet endroit maudit épuisait toutes les ressources de son esprit. Le *Phantom* le savait, ses éclats de rire se multipliaient, comme une moquerie devant l'égaré de son hôte. Deynis n'arrivait plus à réfléchir, il se sentait sombrer dans la folie, il lui fallait urgemment se poser dans un endroit calme pour rassembler ses idées et trouver une solution.

Le vœu du jeune homme fut bientôt exaucé. Il trouva refuge dans une petite pièce dont le calme absolu contrastait tant avec le tumulte des salles précédentes que c'en était presque étourdissant. Cet endroit était délicieusement imprégné du parfum qu'il avait senti à l'entrée du manoir. La voix de la mariée semblait plus apaisée ici, timidement accompagnée par la mélodie triste et discrète d'une petite boîte à musique. Il remarqua un lit, une écritoire et une table de toilette. Il en déduisit qu'il se trouvait dans la chambre de Mélanie et fut un peu déçu de ne pas y trouver cette dernière. Intrigué, il s'approcha de l'écritoire et parcourut des yeux les différents documents qui étaient restés posés dessus. Il s'agissait manifestement de lettres, dont certaines étaient signées par la jeune fiancée. Les pages au papier jauni par les années étaient presque indéchiffrables à cause de l'écriture, fort belle au demeurant mais trop sophistiquée pour être lue sans une concentration suffisante²⁰⁸.

Dans un geste hésitant et un peu scrupuleux, Deynis se saisit d'une des missives pour tenter de la lire, mais il fut aussitôt distrait par un jet de lumière qui éclaboussa son visage. Une porte qu'il n'avait pas remarquée en entrant dans la pièce se trouvait tout près de lui, entourée d'un halo lumineux qui se dessinait nettement le long de ses interstices. Cette apparition soudaine lui fit reprendre ses esprits et, sans davantage interroger sa conscience, il s'empara de tous les documents présents sur l'écritoire et les rangea soigneusement dans les poches intérieures de sa veste. Sa gorge se noua quand il entendit soudain la voix du professeur s'adressant à lui de l'autre côté de la porte.

« Deynis... sauve-moi !... Sauve-nous tous... »

- Professeur ! Professeur ! Je n'abandonnerai pas, professeur ! Je suis venu pour vous ! Professeur ?

Aucune réponse ne parvint. Rassuré par cette nouvelle manifestation de son maître, Deynis ne se laissa pas le temps de réfléchir davantage et franchit la porte sans hésiter²⁰⁹.

Une atroce sensation de chute libre remua ses entrailles. Après quelques secondes, il finit par tomber lourdement sur un sol froid et humide qui sentait la moisissure. Il se leva péniblement en époussetant sa veste et put enfin regarder autour de lui. Il se trouvait dans une sorte de grande cave ; les murs étaient de pierre et de grandes voûtes reliaient les colonnes qui

²⁰⁸ Les lettres captivent les fans de *Phantom Manor*. On peut en voir et tenter d'en lire dans le couloir des tableaux hantés. Certains sites spécialisés ont tenté un déchiffrement et une traduction, mais cela n'a jamais rien donné de convainquant. La traduction proposée par le pourtant très fiable *DLRPSynopsis* est pour le moins... troublante et déplacée. J'ai donc choisi de l'ignorer. Ce mystère accroît les fantasmes et laisse imaginer que ces lettres détiennent des réponses fondamentales sur les secrets du manoir. Nous les avons déplacées dans un endroit qui leur sied mieux : la chambre de Mélanie, sur son écritoire et nous leur avons donné un rôle qui tente de se montrer à la hauteur de l'enthousiasme qu'elles suscitent.

²⁰⁹ Cette étape de la porte lumineuse est une invention de ma part. Dans l'attraction, on « traverse » la fenêtre de la chambre de Mélanie pour déboucher dans le cimetière, étape que nous avons déjà traitée précédemment en guise d'ouverture.

jalonnaient la pièce, immense, sombre et glaciale. Il ne tarda pas à remarquer, tout autour de lui, de grandes rangées où s'empilaient ce qui semblait être... des cercueils. Ce fut à ce même moment qu'il réalisa que, depuis qu'il était arrivé dans ce nouvel endroit et pour la première fois depuis son entrée dans le manoir, la voix de la belle fiancée avait totalement disparu. Il régnait sur les lieux un silence des plus mortels, à l'image de toutes ces sépultures qui l'entouraient.

Désorienté et surtout de plus en plus angoissé, Deynis se mit à lire distraitement les noms gravés sur les cercueils, en passant devant chacun d'eux dans les interminables rangées. Son âme s'embrasa de terreur lorsqu'il lut : « Sir John Armitage ». Alors qu'il reculait pour fuir cette atroce vision, son dos heurta un autre cercueil portant le nom de... « Deynis Walter ».

« Deynis... enfin... tu es venu... »

Deynis se retourna et aperçut le professeur. C'était la première fois qu'il le voyait depuis plus de cinq ans. Il était là, dans ses vêtements habituels, un sourire un peu triste sur le visage mais manifestement en bonne santé et content de le voir. Dans un élan de joie immodérée, le jeune étudiant se précipita vers son maître pour le prendre dans ses bras, mais sa silhouette bienveillante se changea brusquement en corps décharné puis en un squelette vêtu d'un chapeau haut de forme et d'une longue cape mauves et usés. Ayant à peine le temps de pousser un cri de surprise, Deynis fut projeté plusieurs mètres en arrière et retomba violemment sur le dos. Le rire du *Phantom* résonnait dans toute la crypte et s'approchait dangereusement de lui. D'une grandeur impressionnante, il se tenait juste au dessus de lui et riait à gorge déployée, au sens très littéral du terme²¹⁰.

Deynis se redressa aussitôt, ramassa le premier objet qui lui tomba sous la main pour en faire une arme de fortune et affronta le *Phantom*. Hélas, ce bel enchaînement d'actions courageuses et entreprenantes n'avait pas dépassé les limites de son esprit. Il voulait agir mais son corps resta paralysé par la terreur que lui inspirait le Maître ; alors que ce dernier ouvrait le cercueil destiné à Deynis dans un grand éclat de rire victorieux, le jeune homme se savait perdu, vaincu par sa pitoyable impuissance²¹¹. Le *Phantom* avait donc gagné. Si c'était si désespéré depuis le départ, pourquoi Léota lui avait-elle laissé espérer une victoire ? Était-ce, comme il était tout disposé à le croire, lui qui n'était décidément pas à la hauteur de cette aventure, ou bien la voyante avait-elle tout prévu depuis le départ ? Était-elle la complice secrète du Maître et lui envoyait régulièrement de nouvelles âmes sacrifiées²¹² ? Devant l'imminence de sa mort, Deynis n'eut que des pensées confuses. Dans cette frustrante bouillie informe de souvenirs et d'idées entremêlées, un visage surgit au-dessus des autres, celui de Mallory, ses jolies boucles anglaises, son parfum, son sourire, le bas de son dos qu'il avait tenu dans le creux de sa main...

Déjà le *Phantom* se jetait sur sa millième âme lorsque soudain une intense lumière l'aveugla de ses rayons verdâtres et sembla le faire hurler de colère. Deynis n'avait aucune idée d'où se trouvait son ennemi en cet instant où le temps était comme suspendu ; tout ce qu'il vit, ce fut une vague silhouette vêtue d'une grande robe déchirée qui tendait le bras en pointant du doigt. De nouveau en possession de tous ses moyens malgré ses jambes devenues aussi molles que du coton, le jeune homme décampa sans plus attendre en suivant la direction indiquée par la main squelettique. L'aveuglant halo lumineux se dissipa progressivement, à

²¹⁰ Il y a trois apparitions du *Phantom* dans l'attraction : dans la salle de bal ; dans le cimetière ; à la sortie de *Phantom Canyon*. Dans la salle de bal, il est vêtu comme dans notre description. Au fur et à mesure des apparitions, son corps et ses vêtements se dégradent pour ne laisser que quelques lambeaux et un squelette pourrissant.

²¹¹ Cette scène illustre l'idée assez répandue selon laquelle le cercueil à côté duquel se tient le *Phantom* n'est autre que le notre, qu'il a spécialement préparé pour le 1000^e visiteur que nous sommes.

²¹² Evocation d'une des hypothèses les plus courantes au sujet de Léota : sa complicité avec le Maître.

mesure qu'il courait désespérément vers une issue inconnue pouvant tout aussi bien être un nouveau piège²¹³.

Ses pas pressés le menèrent dans un long couloir aux murs de pierre où il fut soudain ralenti par un violent haut le cœur. Il avait la terrible intuition d'être pourchassé sans avoir le temps de vérifier par qui. Par le *Phantom* ? Les cris et les rires qui résonnaient autour de lui semblaient le confirmer. Ne pouvant concevoir ce poursuivant autrement qu'hostile, il accéléra de toutes ses forces pour le distancer mais malgré ses efforts excessifs à la limite du supportable, Deynis ne parvenait pas à semer cet ennemi surgi de nulle part. Il prit l'énorme risque de tourner la tête pour découvrir qui l'entraînait dans cette course vaine et exténuante. Alors, avec autant de soulagement que de honte, le jeune homme réalisa que ce mystérieux et infatigable poursuivant n'était autre que son propre reflet dans les nombreux grands miroirs qui ornaient le mur à sa gauche. Rassuré, il ralentit ses pas et, voyant la sortie proche, rêva par anticipation de sa fuite miraculeuse, d'un endroit rassurant où se reposer, de son chaleureux foyer à Boston, de son confort et de sa tranquillité quotidienne. Il pourrait quitter cet endroit maudit, peut-être même l'oublier et ainsi reprendre une vie paisible d'écrivain solitaire et casanier.

Il sentit soudain quelque chose autour de lui, comme une présence, et cette fois, ce n'était pas qu'une intuition. Pourtant, rien ne se passait et le couloir était même redevenu silencieux. Seul ce froid terrible qui s'était soudain abattu dans la pièce et matérialisait son haleine en un léger nuage de vapeur le confortait dans l'idée qu'il se passait quelque chose d'anormal. Son regard se porta instinctivement sur un des nombreux miroirs. Il faillit trébucher de stupeur lorsqu'il vit le reflet du *Phantom* qui se tenait juste à ses côtés²¹⁴. Sans se donner la peine de réapparaître, le Maître l'agrippa fermement et le fit tomber. Deynis se débattit de toutes ses forces mais la lutte était vaine, il frappait dans le vide, seul son ennemi avait une emprise sur lui. Le jeune homme était trainé sur le sol par les jambes, ramené vers la salle aux cercueils dont il s'était éloigné avec tant d'efforts et de souffrance. Épuisé, il pouvait à peine résister ; crispant ses doigts sur le sol, il voyait la sortie, éblouissante dans la lumière du jour, qui se faisait de plus en plus lointaine.

Le Maître se mit soudain à pousser un cri assourdissant, entre colère et désespoir. Une lumière chaleureuse, plus puissante encore, enveloppa Deynis. Alors, il *la* vit. Son visage flottait dans un halo irradiant. Cette vision saisissante de la beauté à son état le plus pur fut la dernière chose que le jeune homme emporta dans les ténèbres où il fut précipité.

²¹³ Il s'agit d'une transcription de la « scène » très minimaliste où le squelette de Mélanie (reconnaisable par sa robe de mariée en lambeaux) apparaît dans un rayon lumineux verdâtre et nous indique le chemin de la sortie en pointant du doigt la direction du dernier couloir.

²¹⁴ Transcription de la fameuse scène finale où le *Guest* peut voir, par un effet spécial, un fantôme installé au-dessus de son *DoomBuggie* dont la présence est trahie par des miroirs.

— III —

Si vous entreprenez l'ambitieux voyage qui consiste à parcourir notre grand pays d'Est en Ouest, vous rencontrerez sur votre route un grand nombre de petites villes ; des *Ghost Towns* pour certaines. L'une d'entre elles, plus encore que les autres, mérite tout particulièrement son surnom et notre intérêt ; car dans ce qu'il reste de *Thunder Mesa* et de sa splendeur passée, le fantôme d'une prospérité et d'un bonheur révolus s'effacent derrière un autre fantôme, bien plus redoutable. A vrai dire, non pas un fantôme, mais des centaines.

Je crains qu'il nous faille abandonner ici le sens commun dont tout honnête savant se réclame. Au risque d'effrayer le lecteur ou de perdre définitivement la confiance qu'il m'accordait jusqu'alors, je me dois d'annoncer que j'éloigne dès maintenant tous les préjugés scientifiques qui m'empêcheraient de mener à bien ce récit pour leur préférer une ouverture d'esprit totale. Comme l'affirme le détective Sherlock Holmes à son ami Watson : « Quand on a éliminé l'impossible, ce qui reste, aussi improbable soit-il, ne peut être que la vérité. »

L'histoire que je m'appête à retranscrire ne convient guère aux âmes sensibles ; les caractères peureux en perdront sans doute le sommeil pour plusieurs jours et les cœurs tendres verseront bien des larmes. Ne souhaitant pas provoquer d'états si regrettables, je voulais m'assurer que ces lecteurs émotifs choisissent de me lire, ou pas, en connaissance de cause. Enfin, pour corser cette décision un peu trop facile à prendre, je dirai seulement ceci : il faut sans doute être trop peureux ou d'un cœur trop tendre, pour vraiment apprécier cette histoire comme il se doit.

L'hiver 1860, après onze ans d'existence prospère grâce à l'exploitation de sa prestigieuse mine d'or, la ville de *Thunder Mesa* vécut un terrible traumatisme : un tremblement de terre dévastateur ravagea la ville en quelques secondes et tua des centaines de personnes. Parmi ces victimes, une grande majorité de mineurs qui, comme chaque jour, travaillaient à extraire l'or de la montagne. Deux invités de marque avaient eux aussi rejoint la mort avec leurs ouvriers : Henry et Martha Ravenswood, les propriétaires de la flamboyante *Big Thunder Mining Company*, en personne. La cupidité de ce couple légendaire avait fait leur fortune durant onze ans ; mais ce jour-là, il avait suffi de quelques minutes pour qu'elle jetât une malédiction éternelle sur eux.

C'est le lendemain de ce jour funeste que devait avoir lieu le mariage tant attendu de Mélanie, la fille unique des Ravenswood, avec son fiancé, lui-même mineur. Dans le splendide manoir familial, le jeune couple et leurs invités venus par centaines attendaient le retour des parents de la fiancée qui les avaient littéralement abandonnés quelques heures plus tôt, leur préférant ce trésor enfoui dans la montagne sur lequel ils ne mirent finalement jamais la main. Le deuil s'abattit lourdement sur la famille Ravenswood. Les corps du couple

fondateur étaient encore chauds que la cérémonie du mariage, maintenue malgré tout, devait déjà avoir lieu.

Ces évènements sont bien connus de tous ; on sait aussi ce qu'il advint de la ville de *Thunder Mesa* et de l'extérieur du manoir, voué à l'abandon ; en revanche, on ignore tout de ce qui se passa dès lors à l'intérieur. Le mariage eut-il bien lieu ? Les occupants étaient-ils morts ou vivants ? Qui avait pris le contrôle des lieux ? Quels lourds secrets cachaient ces murs décrépits ? Avec le modeste renfort de notre mémoire, de nos informations et de notre talent d'écriture, limité nous le craignons, nous nous proposons d'apporter, pour la première fois, quelques réponses, puisées à la source, à ces questions bien légitimes qui n'avaient pu, jusqu'alors, engager que des hypothèses plus ou moins recevables.

Alors que les deux domestiques de la famille fermaient solennellement la porte d'entrée du manoir, la belle fiancée, le cœur mêlé de tristesse et d'excitation, se préparait dans son boudoir et revêtait avec émotion sa magnifique robe blanche. Quant tout fut prêt et que l'orchestre commença à jouer, la future mariée entra avec émotion dans la grande salle aménagée spécialement pour la cérémonie. Tous les invités étaient restés pour assister à cette union touchante entre deux âmes sœurs follement éprises malgré leurs différences d'origine.

Le fiancé ne vint pas. Plus inquiète qu'en colère, Mélanie allait et venait fébrilement dans la grande salle tandis que les invités commençaient à s'impatienter et hasardaient quelques hypothèses sur l'absence préoccupante du futur époux. Les heures passèrent ainsi, lentement, de plus en plus pesantes. Bientôt, la nuit tomba sans que le fiancé ne fût réapparu. La cérémonie fut remise au lendemain. Résignés, tous les invités allèrent se coucher.

Mélanie, qui n'avait pas quitté sa robe de mariée ni son bouquet de fleur, ne ferma pas l'œil de la nuit. Alors que tout le manoir dormait, elle déambulait dans les interminables couloirs de l'immense bâtisse à la recherche de son amour disparu. Une nouvelle journée passa et toujours aucune trace du futur époux. Confiante en l'homme qu'elle aimait, Mélanie se résolut à l'attendre le temps qu'il faudrait, trouvant toutes sortes d'explications possibles et excusables à cette absence. Vaguement convaincus par l'espoir de la fiancée et davantage par le traitement princier dont les domestiques les gratifiaient, les invités acceptèrent de prolonger leur séjour en attendant le retour de l'amant.

Les jours passèrent, sans que le fiancé ne revînt au manoir ou qu'un seul signe de vie de sa part ne fût donné. Chaque nuit, Mélanie, qui n'avait pas quitté un instant sa robe de mariée, poursuivait ses recherches solitaires à travers le dédale des corridors, souvent suivie par un corbeau qui était mystérieusement apparu dans la maison depuis quelques jours. Parfois, un domestique ou un invité, réveillé par un bruit de froissement de tissu ou les grincements du parquet, sortait la tête hors de sa chambre et apercevait la belle fiancée dont le voile blanc recouvrait la longue chevelure. Elle marchait, un candélabre à la main, sans lâcher son bouquet de fleur dans l'autre, appelant son amour dans de sanglotants murmures, fredonnant de tristes mélodies, le visage verni de larmes, les yeux rougis de chagrins et cernés de fatigue ; la mélancolie qui avait entièrement pris possession de son âme entamait un peu plus chaque jour sa beauté naguère inégalable.

Enfin, après des jours de recherches désespérées, alors que la colère commençait à s'élever parmi les invités, Mélanie retrouva son fiancé. Plusieurs fois, sans le savoir, elle était passée tout près de celui qu'elle aimait, plusieurs fois elle s'était trouvée dans la même pièce que lui à l'appeler, mais il n'avait pu lui répondre. Ce jour-là, par hasard, elle avait levé la tête et alors elle l'avait trouvé : pendu, se balançant au bout d'une longue corde fixée aux poutres dominant une grande salle. Les cris et les larmes avaient fait vibrer chaque mur du manoir et alerté ses nombreux occupants.

Tandis que la fiancée s'agitait dans sa grande robe et pleurait toutes les larmes qui lui restaient, les invités, effrayés par cette morbide découverte, prenaient la fuite et se ruaient tous en même temps vers les portes du manoir. Aucune ne céda à leurs coups répétés ni à leurs plaintes déchirantes. Une force obscure avait pris le contrôle de la demeure et verrouillé toutes les issues. L'ombre s'abattit sur chacun des convives et leur ravit leur âme un à un, comme elle avait déjà ravi celle du jeune fiancé. Tous ces esprits fauchés, maudits, arrachés des bras de la vie par le bras criminel d'un démon se trouvèrent séquestrés dans ce qui devint leur chambre éternelle, leur cellule dans la vaste prison en laquelle le manoir venait d'être transformé.

Seuls Mélanie et ses dévoués domestiques eurent la vie épargnée, forcés à vivre en mortelle compagnie durant des années et des années, maltraités, humiliés, torturés par le *Phantom* et son armée d'âmes perdues. Chaque jour, la belle fiancée pleurait à son boudoir du malheur qui s'abattait sur elle, condamnée à revivre éternellement la même journée funeste, à devoir célébrer, encore et encore, le mariage qui n'avait jamais eu lieu²¹⁵.

Si encore, parmi tous ces spectres hostiles, il s'était trouvé celui de son cher fiancé, elle eût mieux souffert cette épouvantable situation, mais elle avait beau le chercher encore et toujours dans les méandres de la maison à la lueur de son candélabre, il n'était pas là ; son âme, plus encore que son corps, restait introuvable et il semblait avoir mystérieusement échappé à la malédiction. Mais les fantômes de s'amuser de son malheur, de danser et de rire dans la salle de bal ! Et le Maître, insensible aux larmes et aux supplications de celle qui avait été sa fille, de se délecter de sa vengeance assouvie²¹⁶ !

Après six années de supplice, une affreuse révélation porta le coup fatal à la belle fiancée. Des lettres, qu'une idiote négligence avait oublié de cacher ou de brûler, dénonçaient le plus abominable des forfaits.

Durant des mois, le père et le fiancé s'étaient disputés le même être dans une guerre sourde, en rivalisant d'égoïsme ; chacun protégeant ses intérêts et son influence, prétendant défendre le bonheur de Mélanie mais soignant en fait le sien. Ils s'étaient battus l'un pour une femme, l'autre pour une fille ; l'un pour l'emporter avec lui dans un séjour lointain, l'autre pour la garder à jamais auprès de lui dans son grand manoir. Dans le plus grand secret, les deux hommes obsédés par la même femme avaient lutté plume à la main.

La haine décupla de lettre en lettre dans une surenchère d'insultes. Alors, chacun fit le serment solennel, sur la tête de la jeune fille, de sortir vainqueur de ce conflit. Le maître promit de maintenir le mariage si, et seulement si, les jeunes mariés restaient otages du manoir familial. Le fiancé, quant à lui, jura qu'avant le jour fatidique, il se débarrasserait du père de sa moitié. Il voulait libérer à jamais Mélanie de l'emprise de cet homme tyrannique qu'il ne supportait plus, refusant de voir sa future épouse souffrir et se faire traiter comme une esclave.

²¹⁵ C'est peut-être l'idée qui se rapproche le plus de la réalité qu'expose l'attraction. On y assiste à l'incessante célébration du mariage qui, on le sait, n'eut jamais lieu, et on voit Mélanie vieillir et, à un âge avancé, pleurer dans son boudoir. Cela sous-entend l'idée qu'elle vit la même journée pendant des années, même toute sa vie. Je trahis légèrement cette idée en la faisant mourir encore jeune.

²¹⁶ Toute cette longue première partie correspond à des « faits établis » en ce qui concerne les événements à l'intérieur du manoir. Tout le monde ou presque est à peu près d'accord sur tout cela. Je n'ai fait qu'écrire à ma façon ce que j'ai lu dans des versions diverses et variées dans plusieurs sites spécialisés. La seconde partie du récit, en revanche, est une invention de ma part ; j'y expose mon hypothèse personnelle sur le secret de *Phantom Manor*. Ce n'est qu'une vision personnelle que j'ai hésité à présenter dans cette histoire, elle ne fait aucunement autorité et je ne prétends pas détenir la vérité. C'est juste une façon d'aborder la légende qui me plaît et se trouve être en cohérence avec mes précédents choix. Il est possible de contourner ce passage et de passer tout de suite à l'épilogue. Je me doute bien que tous les lecteurs n'apprécieront pas cette hypothèse et que même certains m'en voudront d'avoir égratigné l'image souvent innocente qu'on a du fiancé.

Le fiancé finit par donner sa parole qu'il ne quitterait jamais le manoir avec sa femme. Le cœur d'un père possessif fut apaisé mais ce n'était qu'une feinte pour endormir sa méfiance. Patiemment dans l'ombre, le fiancé préparait un plan.

La veille du mariage, un ouvrier corrompu devait quérir les parents de la fiancée en prétextant une grande découverte. Le couple, ainsi mené dans le plus ignoble des pièges à travers les entrailles de la montagne sacrée, devait périr dans un éboulement, en apparence accidentel, dont la faute serait rejetée sur les caprices de la Nature mais dont la vraie coupable serait en fait la dynamite, détournée par le fiancé et ses crapuleux complices.

La mission criminelle réussit, mais pas tout à fait comme prévu. Le sort et son ironie cruelle voulurent qu'en ce jour une véritable découverte se fit ; un recoin intouchable des entrailles de la montagne sacrée *Big Thunder* avait été violé et le courroux vengeur de l'Oiseau Tonnerre, protecteur tout-puissant du trésor secret, avait battu de ses ailes colossales, déclenchant un redoutable séisme sur la ville des pillleurs, se chargeant ainsi lui-même de tuer les Ravenswood, non sans emporter au passage, dans son appétit de vengeance, trois cents âmes maudites par le trésor profané.

En voyant son sanglant dessein accompli malgré tout, le fiancé se réjouit. Soulagé, il pouvait enfin librement disposer de sa future femme ; ils pourraient enfin s'en aller loin, très loin de cette ville et surtout de ce manoir étouffant. Il partit se préparer pour la cérémonie et ce fut là sa toute dernière apparition... vivant du moins. Car quelque part aux Enfers, dans ce cercle réservé aux âmes cupides et avarés, l'âme furieuse d'Henry Ravenswood avait invoqué les démons et pactisé avec eux pour négocier sa revanche sur son traître gendre. Le Maître paya de son âme le droit de revenir hanter son propre manoir et d'y assouvir sa terrible vengeance sur celui qui l'avait manipulé et avait tenté de le tuer pour lui ravir sa fille.

Satisfait de lui-même en se contemplant dans son costume, le fiancé fut sauvagement assassiné par son beau père, échappé des Enfers sous la forme effroyable d'un esprit maléfique. Le Maître devenu le *Phantom* régnait à nouveau sur sa demeure, mais il y était piégé pour l'éternité ; à moins qu'il ne trouve mille âmes sacrifiées pour racheter la sienne et gagner son retour serein dans l'au-delà.

Les ténèbres sont corruptrices. Les plus faibles se tournent vers elles par désespoir, pour parvenir à leurs fins, mais alors que le vœu est exaucé, alors que le rêve s'accomplit, alors que les ambitions se concrétisent, un atroce sentiment d'inachevé et d'éternelle insatisfaction subsiste dans l'âme qui a pactisé ; plus jamais elle ne retrouvera la paix. En marchandant sa réussite elle se condamne à ne jamais pouvoir la savourer. Le bonheur est inaccessible aux âmes damnées. Ceux qui entrent aux Enfers doivent abandonner toute espérance, comme le chantait Dante²¹⁷.

Nullement apaisée par la mort de son gendre, la colère du Maître n'en était que plus grande, victime de cette soif insatiable de nuire. Le mal avait gangréné son âme maudite pour toujours, il ne s'épanouissait que dans la souffrance et la malveillance, il persécutait sa propre fille, il séquestrait et torturait ceux qui furent, dans une vie pas si lointaine, ses amis, ses frères, ses parents. Pour lui, ils n'étaient plus que des âmes à récolter pour s'acquitter de sa dette démoniaque.

Le jour funeste où la fiancée endeuillée découvrit en même temps la double trahison des deux hommes qu'elle avait le plus aimés dans sa courte vie, elle mourut de chagrin. Dans un dernier effort, elle aida ses deux loyaux serviteurs à fuir le manoir, mais il était aussi trop tard pour eux ; leurs âmes tourmentées, bercées dans la tristesse et la terreur depuis trop longtemps ne pouvaient plus trouver la paix.

²¹⁷ Dans le Chant III de *La Divine Comédie*, Dante, guidé par le poète Virgile, arrive aux portes de l'Enfer au-dessus desquelles il lit : « Toi qui entres ici, abandonne toute espérance. »

Ainsi mourut la belle fiancée ; le visage défiguré par la douleur qui comprimait son cœur et lacérait son âme depuis six longues années. Elle rendit son dernier souffle en serrant fort contre sa poitrine un bouquet de fleurs pourries et fanées, offrant au *Phantom* une âme de plus à sa collection presque complète.

Voilà des années qu'il n'y a plus âme qui vive dans le manoir, du moins, dans la réalité des mortels que nous sommes. Car dans une autre dimension dont trop peu ont conscience, le monde des vivants et celui des morts ne font qu'un. Dans cette réalité quasi inaccessible, le manoir est toujours sous le contrôle de son Maître, toujours occupé par celle qui fut sa fille, par les centaines d'invités du mariage qui n'eut jamais lieu et les quelques imprudents qui, tout au long de ces années, ont bravé la peur en croyant pouvoir percer le mystère de la bâtisse abandonnée ; mal leur en prit. Ils n'ont fait que nourrir la noire vengeance du *Phantom*.

Même à l'état de spectre, la fiancée erre toujours dans les interminables couloirs de son ancienne maison. L'âme criminelle de son amant, qu'elle avait cherché désespérément durant six années, est la seule à ne pas hanter les lieux, du moins pas sous l'apparence d'un fantôme. Ses desseins meurtriers, le pacte vengeur et démoniaque dont il a fait l'objet, son éternelle errance entre deux mondes, entre le Bien et le Mal, entre l'Amour et la Haine, lui interdisent de préserver l'ectoplasme de sa forme humaine. Pour marquer à jamais sa vilenie aux yeux de tous, il fut condamné à n'apparaître que sous la forme d'un corbeau noir aux yeux rouges qui, aujourd'hui encore, est le seul à pouvoir sortir du manoir ; il en surveille l'entrée, tente de décourager les visiteurs trop téméraires, s'efforce de les chasser lorsqu'ils ont osé pénétrer les lieux et fait tout son possible pour empêcher le Maître de collecter la dernière âme qui provoquerait son bannissement définitif, et celui de toutes les âmes perdues, dans le puits des Enfers²¹⁸.

En mémoire du professeur Sir John Armitage.

Professeur Deynis E. Walter,
A *Thunder Mesa*, le 18 Mai de cette année 1890

Alors qu'il mettait le point final à ces mots dont il avait entamé l'écriture la veille, Deynis regardait la ville de *Thunder Mesa* s'éloigner dans une épaisse brume depuis le pont supérieur du *Molly Brown*.

Il avait été retrouvé inconscient, trois jours auparavant, devant le portail du *Phantom Manor*, en parfaite santé. Il était incapable de se souvenir de quoi que ce soit allant au-delà du moment où Mélanie s'était penchée sur lui pour le protéger. Le temps d'un instant, il avait ressenti quelque chose d'extraordinaire, bien au-dessus de la lumière et de la chaleur qui l'avaient blotti comme dans une douce couverture. La main spectrale de la belle fiancée l'avait touché, elle avait caressé son visage, si ce n'était son âme. Alors, un flot d'images, de souvenirs, de sensations l'avaient submergé, comme une vie entière qu'on lui avait fait avaler et qui s'ajoutait à la sienne. Il avait désormais comme une seconde âme en asile dans son corps.

Il se n'expliqua pas autrement le fait qu'à son réveil, il savait tout de ce qui s'était passé à l'intérieur du manoir durant ces trente dernières années alors qu'aucune personne vivante, en dehors de Léota, ne l'avait jamais su. Il était convaincu qu'en le touchant, Mélanie lui avait

²¹⁸ Comme annoncé plus haut, cette seconde partie du récit constituait ma théorie personnelle sur ce qui a précipité les événements de 1860 ; j'en ai fait bien d'autres, comme beaucoup d'autres personnes ; c'est celle-ci que j'ai choisi d'adopter pour mon récit, car sans doute celle que je préfère.

confié ses souvenirs, les avait mis en sûreté dans son âme. Seulement, cette âme dont il avait hérité était lourde à porter ; lourde de peine, de déceptions, de deuil, de frustrations, de mélancolie. Elle avait comme empoisonné son cœur et s'avérait être un véritable fardeau.

A toute la tristesse sans laquelle n'allait pas sa connaissance parfaite des douloureux secrets du manoir Ravenswood, s'ajoutait l'amer regret de pas être parvenu à retrouver ni à sauver le professeur Armitage. Il lui avait semblé entendre sa voix et même le voir, mais tout portait à croire que ce n'était qu'une ruse du *Phantom* pour l'attirer dans un piège. Sa mission était un demi-échec. Il savait enfin ce qui était arrivé au professeur et pouvait maintenant en faire le deuil, mais il n'avait pas réussi l'essentiel : ramener son âme, le sauver, sauver tous les autres. A peine avait-il pu se sauver lui-même. Ce dernier exploit, il ne le devait même pas à son courage ou sa force, il en avait bien conscience. C'était *elle* qui s'était héroïquement interposée entre lui et le *Phantom*. C'était elle qui lui avait montré le chemin de la sortie, ravissante dans sa grande robe blanche.

Il avait passé trois longs jours alité dans sa chambre du *Lucky Nugget*, sous les soins bienveillants de Mallory. En apparence, il était en parfaite santé et le médecin avait déclaré : « Jeune homme, je répons de votre vie comme de la mienne²¹⁹. » Cependant à ce moment-là, intérieurement, de façon tout à fait invisible et insidieuse, Deynis se sentait dévasté, réduit à l'état de ruines, comme si l'Oiseau du Tonnerre avait battu des ailes dans son âme. Il se sentait enlisé dans un deuil insurmontable. L'histoire de Mélanie le bouleversait. Il ne cessait de penser à la trahison du fiancé et au machiavélisme du père. Il ne parvenait pas à concevoir que deux individus eussent pu faire preuve d'autant d'égoïsme au nom d'un autre.

Cet état de neurasthénie épouvantable le poursuivit durant les trois jours qu'il passa dans sa chambre. Il dort aussi souvent que sa fatigue physique et mentale le lui permit pour fuir toutes ses angoisses. Etrangement, ses rêves étaient paisibles et son sommeil fort réparateur ; c'était bel et bien dans la réalité que s'étaient cristallisés ses cauchemars. Lorsqu'il était réveillé, il était aussitôt assailli par des visions atroces, des montées d'angoisse fulgurantes, des crises de spasmophilie durant lesquelles il eut plusieurs fois la terrible impression de mourir d'étouffement, écrasé sous le poids d'un mal invisible. Mallory avait été très bonne pour lui. Elle avait passé tout son temps libre à son chevet pour le soigner. Alors qu'il dormait d'un sommeil très superficiel, il avait senti sa main, très douce, se poser sur la sienne. « Courage, Mr Walter » avait-elle souvent murmuré à son oreille ou après avoir déposé un baiser sur son front fiévreux, prolongeant sa présence par le parfum qui subsistait quelques minutes dans l'air de la pièce lorsqu'elle s'absentait.

Le troisième jour, Deynis avait reçu une visite plus officielle en la personne de Paul Frees Jr. Lorsqu'il l'avait vu entrer avec son collier de barbe et son chapeau melon, il avait eu un sursaut de frayeur incontrôlé ; la dernière fois qu'il avait vu ce visage, c'était celui de l'ancien maire de *Thunder Mesa* qui s'était décapité sous ses yeux. Etonné de la réaction du jeune homme, le maire était entré d'un pas hésitant, comme s'il avait pénétré dans la cage d'un animal blessé et effarouché.

- Bonjour, Mr Walter. Ce n'est que moi.

Remis de sa frayeur, Deynis fut aussitôt gagné par l'embarras. Il ne supportait pas l'idée d'être vu dans son état et n'appréciait guère de s'entretenir avec le maire en restant allongé comme un mourant dans son lit. Il tenta de se lever mais se sentit aussitôt bien trop faible et dut se résoudre à rester couché.

- Je vous en prie, restez alité, Mr Walter. J'ai parlé avec le médecin. Il est confiant, mais vous ne devez pas négliger le repos.

²¹⁹ Référence à la réplique, identique, du médecin à Mme de Rênal dans *Le Rouge et le Noir* (1830) de Stendhal (Chapitre XXXVI) lorsqu'il lui apprend qu'elle survivra au coup de pistolet tiré par Julien Sorel.

Tranquillisé par la bienveillance caractéristique du maire, Deynis ne bougea plus. Il attendait que Mr Frees expliquât la raison de sa venue, mais ce dernier resta longuement silencieux et semblait réciproquement attendre que le jeune homme engageât la conversation. Alors que Deynis s'apprêtait à prononcer un premier mot, le maire finit par trouver les siens et le devança. Il avait ôté son chapeau melon et le tenait fébrilement dans ses mains :

- Sachez, Mr Walter, que je ne vous en veux pas pour ce que vous avez fait. Bien sûr, je suis un peu déçu, je ne peux le nier. Mais vous ne m'aviez fait aucune promesse et donc votre décision ne compromet aucunement l'amitié que j'ai pour vous.

Ses yeux allaient et venaient dans toute la pièce en évitant soigneusement ceux de Deynis. Il semblait repentant ou peut-être simplement mal à l'aise devant l'état du jeune homme.

- Je suis désolé, Mr Frees... Il fallait que j'essaie...

- Mais vous avez failli mourir, Mr Walter.

Il avait prononcé ces mots avec une sorte de colère frustrée, comme celle d'un père qui venait d'avoir la peur de sa vie avec sa progéniture.

- Je sais, monsieur. Mais ma mort en elle-même n'aurait été qu'un détail. Ce qui aurait été redoutable, ce sont ses conséquences.

Le maire eut l'air intrigué.

- Que voulez-vous dire ?

Deynis hésita un instant. Il en avait dit trop ou pas assez au pauvre maire. Il doutait soudain de l'intérêt de tout lui raconter. Peut-être valait-il mieux laisser le brave homme dans l'ignorance de tout ce qui s'était passé. Devant le regard insistant de Mr Frees, Deynis finit par céder, se persuadant que c'était là une façon de justifier le risque fou qu'il avait pris en s'aventurant dans le manoir.

- Mr Frees... J'ai découvert le secret du manoir. Je sais tout. Tout m'a été raconté dans les détails.

Le maire écarquilla les yeux et les fronça aussitôt.

- Mais, par qui, sacrebleu ?

« Par Mélanie Ravenswood », songea Deynis, mais il renonça à cette réponse trop ésotérique et privilégia les faits :

- Cela n'a pas d'importance. J'y étais. J'ai vu ce qui se passait à l'intérieur et j'ai découvert la vérité...

- Non, taisez-vous ! Je ne veux pas savoir ! Je ne veux rien savoir ! Et puis, pourquoi devrais-je vous croire après tout ?

Deynis avait calmement regardé le maire s'agiter et remettre son chapeau d'un geste sec, comme s'il se préparait à partir précipitamment.

- Vous ne le devez pas. Rien ne vous y force. Ecoutez seulement ce que j'ai à vous dire et vous jugerez. C'est un acte de foi.

- Et si je refuse de vous écouter ?

Deynis avait murement réfléchi à ce qu'il dirait ou ne dirait pas. Dans la transe de ces derniers jours, il avait mentalement écrit des dizaines de pages de dialogue imaginaire évoluant selon les hypothèses de réponses et de circonstances.

- Mr Frees, voilà des années que cette ville n'arrive pas à échapper à son passé tragique. Il la poursuit indéfiniment comme son ombre, quoi qu'elle entreprenne. C'est vous-même qui me l'avez expliqué et j'ai pu le constater. Je sais que vous en souffrez. Je sais que tout *Thunder Mesa* en souffre. Et, hélas, cela ne s'arrêtera jamais. Et vous savez pourquoi ? Parce que, justement, le mystère subsiste. Ce mystère persistant, ces secrets, cette vérité cachée entretiennent l'intérêt des curieux et des chasseurs de fantômes, de tous ces gens qui pensent être celui qui, enfin, résoudra l'énigme du siècle. Aussi longtemps que *Thunder Mesa* ignorera la part sombre de son passé, elle ne pourra complètement voler vers son avenir, car on la tirera

toujours vers le fond de ses souvenirs. Il faut que cela cesse. Vous ne me contredirez pas. Je pense que nous en avons maintenant les moyens. Je connais maintenant toute la vérité. Je vous propose de vous la raconter et vous en ferez ce que vous voudrez. En la possédant, vous saurez quoi répondre à tous ces journalistes, ces chasseurs de misère qui viennent vous harceler. Une fois pour toutes, vous pourrez révéler les faits, mettre fin à des années de légendes, de spéculations, d'hypothèses... mettre un point final à ce roman qui ne s'est que trop attardé et savourer le silence qui succède au mot « FIN ». Plus personne ne viendra vous embêter pour connaître la vérité puisque vous l'aurez mise à nue aux yeux de tous. Le mystère, en s'éteignant, emportera avec lui l'intérêt morbide et obsessionnel que les gens lui vouaient. *Thunder Mesa* pourra enfin passer à autre chose.

Mr Frees écoutait attentivement Deynis. Il resta songeur quelques secondes et objecta soudain :

- Mais, monsieur Walter, vous semblez négliger un point crucial. Si cette soi-disant vérité est à la hauteur des fantasmes qui l'ont imaginée durant toutes ces années, n'allons-nous pas au contraire stimuler cet intérêt ? Et si les gens, forts de ces révélations, voulaient les confronter à la réalité et venir voir par eux-mêmes ?

Deynis avait déjà pensé à cela.

- C'est un risque, en effet. Mais une fois la curiosité apaisée, il ne reste plus grand-chose de cette folie à laquelle elle pousse justement les gens pour la satisfaire. De plus, cette vérité, dans son atrocité, saura se montrer des plus dissuasives...

Mr Frees sembla presque convaincu et opposa un dernier argument :

- Si la tranquillité de la ville ne tient selon vous qu'à cette vérité, alors nous aurions pu tout aussi bien, depuis longtemps, engager un écrivain pour élaborer un faux récit des événements et l'affaire eut été faite ! Qu'est-ce qui pourrait bien faire la différence, dans de telles circonstances, entre la vérité fictive de l'écrivain et la vérité sujette à caution d'un témoin miraculé qui pourrait tout aussi bien avoir rêvé ?

Deynis sourit légèrement. Les arguments rationnels étaient tous épuisés ; seul restait un acte de foi auquel le maire semblait toujours se refuser.

- Il est des fois où la réalité parvient à surpasser la fiction en horreur et en faits improbables ! Elle se trouve alors injustement confondue avec tous ces mensonges qui pleuvent sur l'humanité depuis toujours et érodent le marbre dans lequel sont gravés les vérités. Qu'elle passe pour la vérité qu'elle est vraiment ou bien simplement pour une histoire fantasmée, si elle est à la hauteur des attentes, elle finira par imposer le silence autour d'elle. Ils veulent du sensationnel ? Donnons-leur une fois pour toutes ! La crainte définitive que répandra ce terrible récit fera le reste.

Le maire fit un pas vers la porte, prêt à sortir en ignorant les paroles de Deynis mais fut soudain arrêté par une des nombreuses pensées qui devaient alors se débattre dans son esprit. Les deux hommes se dévisagèrent longuement.

- Racontez-moi, Mr Walter.

Mr Frees s'assit dans un fauteuil au chevet de Deynis et le jeune homme se lança dans un récit détaillé de ce qu'il avait vécu, depuis sa visite chez le vieux Joe jusqu'à sa catabase dans l'antre de *Phantom Manor*. Il parla pendant plus d'une heure, ne négligeant aucun fait, rien de ce qu'il avait traversé ou observé. A plusieurs reprises, le maire tressauta lorsqu'il reconnaissait, avec stupeur, un détail ou une anecdote que seul un habitant de *Thunder Mesa* avant 1860 pouvait connaître. Quand enfin Deynis acheva son témoignage, Mr Frees semblait abasourdi et terrorisé, comme s'il avait lui-même vécu cette funeste expérience, et n'avait plus aucun doute sur la véracité des faits qui venaient de lui être racontés. Le corps tremblant, il chercha ses mots pendant un long moment.

- Vous comprenez maintenant, Mr Frees, pourquoi il est important que vous racontiez cette histoire ?

Le maire voulait répondre mais il mit un moment à pouvoir prononcer un mot :

- Je comprends, Mr Walter. Je vous remercie de vous être confié à moi. Je... je réunirai mes concitoyens et... nous parlerons.

- Et pour les autres ?

- Je m'occupe des habitants de ma ville, ce sont mes amis, ma famille... et ce sera tout. C'est à vous, Mr Walter, de transmettre votre témoignage avec votre talent d'écriture, votre aisance avec les mots. Vous devez finir le travail du professeur Armitage.

Deynis avait trop vite exclu cette possibilité.

- Non, non, pas cela. Le récit ne serait pas crédible avec moi. On croira que je ne suis qu'un fabulateur. Je ne serai pas à la hauteur du professeur...

- Vous êtes revenu du manoir, pas lui. Paix à son âme...

Cette funeste vérité attrista Deynis et fit regretter au maire la rudesse de ses paroles.

- Je vous prie de m'excuser, Mr Walter. Ce que je veux dire, c'est qu'il n'y a que vous pour raconter dignement notre histoire. Transmettez cette vérité que poursuivait votre maître et qui vous tient tant à cœur. Je vous le demande en ami. Je veux que ce soit vous. Pouvez-vous me faire cette faveur ?

Deynis acquiesça silencieusement avant de répliquer :

- Vous feriez confiance à celui qui est allé au manoir contre votre volonté et la promesse que vous attendiez de lui ?

- Un homme qui sait renoncer à une promesse qu'il sait par avance ne pas pouvoir tenir est un homme qui saura l'honorer lorsqu'il daignera en faire une.

Deynis esquissa un sourire devant ces mots plein de sagesse et de confiance.

- Je vous en fais la promesse. J'achèverai les travaux du professeur Armitage en racontant toute l'histoire. Toute la vérité, rien que la vérité.

Les deux hommes échangèrent une poignée de main pour sceller ce pacte et le maire s'éloigna doucement. Alors qu'il franchissait le seuil de la porte, il revint sur ses pas avec un sourire triste

- Tout cela m'a fait oublier ce pour quoi j'étais venu vous voir.

Il fouilla dans une de ses poches et en sortit une petite enveloppe.

- J'ai quelque chose pour vous. Ça concerne John.

Saisi d'intérêt en entendant prononcer le nom du professeur, Deynis fit un effort pour se redresser sur le lit.

- La dernière fois que je l'ai vu, il m'a demandé de vous remettre cette lettre, au cas où il lui arriverait malheur, et seulement dans ce cas-là. Je n'avais aucune adresse à laquelle poster cette enveloppe alors je l'ai gardée. Quand vous êtes arrivé en ville, je ne savais pas trop quoi faire, je ne savais pas ce qu'était devenu le professeur, mais maintenant... Voilà pour vous.

Le maire lui tendit une enveloppe cachetée à la cire rouge, portant le sceau bien reconnaissable du professeur. Le maire resta immobile quelques instants et quitta la chambre. Dans l'encadrement de la porte, il prononça sobrement ces mots sans oser regarder le jeune homme :

- Je suis vraiment désolé et très triste pour le professeur.

Il eut un clignement d'œil nerveux, ou peut-être était-ce une larme qu'il retenait. En tout cas, il gratifia le jeune homme d'un dernier sourire amical et referma la porte derrière lui. Alors que les pas du maire grinçaient lourdement sur les marches du vieil escalier du *Lucky Nugget*, Deynis déplia soigneusement la feuille et la délicate écriture du professeur apparut en belles lettres tracées à l'encre noire. Les larmes lui vinrent aux yeux et il dut se résigner à en

verser quelques unes pour dissiper leur brouillard et réussir à lire enfin le contenu des feuillets.

Mon cher Deynis,

Si tu lis cette lettre, c'est qu'en dépit de ma volonté la plus ferme, tu t'es tout de même lancé à ma recherche. J'étais sincère quand je te demandais cette faveur. Car oui, m'assurer que tu ne compromettrais pas une chose aussi importante pour moi que ta sécurité était une faveur... dont tu as choisi de ne pas tenir compte. Mais puis-je vraiment t'en vouloir ? Je ne peux nier que l'idée que tu viennes me chercher me touche et te ressemble bien ; d'où le fait que je l'anticipe par la présente lettre. Je crois pouvoir me vanter de te connaître, Deynis Walter. J'aurai eu cet immense honneur ; mais mieux encore, celui de t'avoir pour disciple et surtout, ami. Cela fait bien longtemps maintenant que je n'ai plus rien à t'apprendre et, à l'heure actuelle, c'était plutôt moi qui me réjouissais d'apprendre de toi dans tes travaux à venir. Je n'ai pas douté un instant de ta valeur.

Surtout, ne sois pas triste pour moi. Je savais très bien à quoi je m'exposais en venant ici. Pas un seul instant je n'ai sous-estimé ce qui m'attendait peut-être. C'est pourquoi ta venue à Thunder Mesa m'inquiétait ; connaissant ton grand scepticisme, je craignais que tu ne méprises trop rapidement certaines choses dont il faut apprendre à douter pour mieux s'en méfier. La science est raison, logique et preuves ; mais elle ne doit pas annihiler l'intime conviction, l'instinct, la foi et l'ouverture d'esprit. Tant que le scientifique n'a pas prouvé qu'une chose était impossible, elle est éventuellement possible. Les préjugés peuvent être dangereux ; j'espère qu'ils ne te feront pas commettre trop d'imprudences, mais j'ai confiance en ton bon sens.

Peut-être te dis-tu que, réciproquement, c'est ma trop grande tolérance et ma fascination pour l'occulte et l'inexpliqué qui m'ont perdu. Je suis prêt à l'admettre, mais ils m'ont aussi tant apporté dans ma carrière. Je suppose que c'était la fois de trop. A l'heure où j'écris ces lignes, je n'ai aucune idée de l'issue de cette aventure. Je m'apprête à suivre une ultime piste qui peut résoudre toute cette affaire ou au contraire me mener à ma perte. En te faisant lire ces mots, je te confirme la seconde solution. Serai-je parvenu au moins à découvrir la vérité ? Et, si oui, aurai-je eu le temps de tout noter, de mettre mes connaissances en sûreté ? Toi-seul le sait.

Toujours est-il que, maintenant que tu es fixé sur mon sort, je te demande, une nouvelle fois, de ne pas te mettre en danger et de repartir. Oublie cette ville et mes recherches. Tu n'as pas été mon disciple pour devenir un prolongement de mes idées ou de mes travaux. Il est important que tu trouves ta propre voie, maintenant. Si en revanche tu lis ces lignes alors que tu sors victorieux de cette affaire, je t'en félicite et j'espère que la vérité valait tous les risques que nous avons pris pour elle. Elle les vaudra si tu veilles à la répandre, à la transmettre à autrui. On peut être avare avec beaucoup de choses, mais pas avec la vérité.

Ce seront ici mes derniers conseils de maître. Il est temps maintenant de te transmettre mes derniers vœux d'ami. Bonne chance à toi dans cette carrière qui t'attend et surtout, sois heureux. Si j'en ai, de quelque manière, le pouvoir de là où je serai, j'y veillerai personnellement, car c'est tout ce que tu mérites. Adieu, mon jeune ami. Une fois pour toutes, et de bon cœur, je te serre chaleureusement la main.

Auteur : Alexandre Gennevois R. (Eaël)

D'après l'histoire et les personnages du Frontierland de Disneyland Paris

Ton ami,
John C. Armitage
A Thunder Mesa, le 31 Octobre de cette année 1885

En relisant ces mots à bord du *Molly Brown*, Deynis fondit en larmes. Il rangea la lettre pour ne pas faire baver l'encre et prit une grande inspiration. Le calme revint en lui. C'était, à la réaction près, la façon dont il avait vécu la première lecture de ce message. Allongé dans son lit, il avait pleuré longtemps, comme un enfant, comme il n'avait pas pleuré depuis des années. Pourtant, cette lettre lui avait fait un bien fou. La mélancolie désarmante qui le clouait dans sa chambre depuis trois jours s'envola peu à peu. Il retrouva sa volonté et, armé de l'incalculable source d'informations inédites que constituaient les souvenirs de Mélanie, il s'employa à écrire tout ce qu'il avait appris durant son séjour. A mesure que sa main encreait la vérité dans le papier, son âme semblait se libérer et se délester de plus en plus de toutes ses mauvaises émotions jusqu'à redevenir aussi légère qu'en ses plus insouciantes années. Durant cette écriture cathartique qu'il exécuta d'une traite durant la nuit, à la lueur d'une bougie qui l'accompagna jusqu'à sa dernière goutte de cire, Deynis avait plusieurs fois cru sentir la main bienveillante du professeur se poser sur son épaule, comme lorsque ce dernier lui dictait ses discours.

En achevant son récit à bord du bateau, il avait ressenti un délicieux mélange de liberté et de plénitude. Il avait le sentiment réconfortant et salvateur d'avoir tenu sa promesse à Mr Frees, d'avoir rendu justice aux travaux de son maître et à l'existence courageuse de Mélanie Ravenswood. Dès son arrivée à Boston, il s'empresserait d'envoyer un exemplaire personnel de son texte au maire de *Thunder Mesa* et s'emploierait à trouver un éditeur. Son âme était comme nettoyée, propre, légère ; cette vérité qu'il avait défendue devant Mr Frees, il réalisa qu'elle ne comptait pas tant pour lui, pour le maire ou même pour le professeur Armitage que pour la belle fiancée. Il se sentait toujours lié à elle par les souvenirs qu'ils partageaient et il lui semblait sentir un constant soupir de soulagement en lui, comme si l'âme de Mélanie avait trouvé la paix à travers la sienne. C'est, du moins, ce qu'il aimait croire.

C'est dans ces heureuses dispositions qu'il embrassait d'un dernier regard la ville de *Thunder Mesa* dont il ne devina bientôt plus que quelques toitures à travers l'épaisse brume matinale qui la recouvrait. Mr Frees avait tenu à le saluer une dernière fois sur le quai du *Riverboat Landing*. Les deux hommes s'étaient amicalement serrés la main et s'étaient faits des adieux bouleversants en se promettant l'un et l'autre de se revoir un jour. Diamond Lil avait assisté au départ, depuis le grand balcon contournant la façade du *Lucky Nugget*.

L'ombre du *Big Thunder* passa sur Deynis. Les rayons de soleil les plus tenaces perçaient le brouillard et lui permettaient de voir distinctement le *Phantom Manor*. Il n'avait pas changé. Rien ne laissait deviner les festivités macabres qui s'y déroulaient depuis des années, dans une autre réalité. Il restait toujours une âme à trouver pour compléter les 999 autres. Deynis pria pour que jamais plus personne ne se fasse prendre au piège et qu'ainsi, le *Phantom* ne parvienne jamais à réunir le macabre butin lui assurant son salut ; Mélanie et le corbeau aux yeux rouges y veilleraient, chacun à leur manière.

Tandis qu'il se faisait ces réflexions, le regard distraitement fixé sur le manoir, Deynis aperçut soudain quelque chose bouger derrière l'une des fenêtres de l'étage supérieur. C'était une silhouette blanchâtre, une grande étoffe immaculée et... un doux visage. La belle fiancée lui fit un signe de la main et s'évanouit aussitôt dans les ténèbres du manoir²²⁰. Le jeune homme fut bouleversé par cette vision. Il n'avait pas rêvé. Mélanie l'avait salué, peut-être

²²⁰ Cette fugace apparition de la fiancée fait référence aux quelques apparitions que Mélanie fait parfois à une fenêtre du manoir dans le Parc.

remercié. Il devait la vie à cette jeune fille harcelée par le malheur et n'eut aucun mal à se promettre que jamais il n'oublierait ce geste qu'elle avait fait pour lui.

« Merci, Mélanie Ravenswood... Que Dieu ait votre âme et la comble du bonheur qu'elle mérite dans son royaume dont les portes vous seront un jour ouvertes, je l'espère. Adieu... princesse de *Thunder Mesa*. »

Alors qu'il murmurait ces paroles, il sentit les doigts fins de Mallory enlacer doucement les siens. Ils échangèrent un regard complice et tous deux tournèrent alors une dernière fois leurs yeux sur la ville qui avait uni leurs âmes.

NON OMNIS MORIAR

INDEX DES SOURCES

POSTFACE

REMERCIEMENTS

INDEX DES SOURCES

BIBLIOGRAPHIE

- LITTAYE (Alain) & GHEZ (Didier), *Disneyland Paris, de l'esquisse à la création*, éditions Nouveau Millénaire, Milan, 2002.

WEBOGRAPHIE

(Cette Webographie est sélective ; j'ai consulté bien trop de sites, parfois très rapidement, juste afin de confirmer une information, pour pouvoir tous les mentionner ici. Je ne signale donc que les plus importants)

1) LISTE DES SITES OU FORUMS SPECIALISES DISNEYLAND PARIS / PHANTOM MANOR

- **Adcp-Disneyfan** (Site qui nous offre une belle promenade à travers le Parc et une navigation très agréable. Quelques perles d'informations.)

<http://www.adcp-disneyfan.com/index.html>

- **Disney Central Plaza** (Topic : « *La véritable histoire de Phantom Manor* ») (Des pages de posts fort intéressants où les membres – que je remercie – échangent leurs théories et discutent de leur passion commune pour le Manoir. Une source efficace pour mesurer le succès des diverses hypothèses)

<http://disneycentralplaza.englishboard.net/t1030-la-veritable-histoire-de-phantom-manor?highlight=phantom+manor>

- **Disney Central Plaza** (Topic : « *Le show 'Lilly's Folies' au Lucky Nugget Saloon [Retro]* ») (Le post de **Mouetto**, en page 1, m'a servi d'appui pour compléter la *storyline* du Saloon de *Frontierland*)

<http://disneycentralplaza.englishboard.net/t7321-le-show-lilly-s-follies-au-lucky-nugget-saloon-retro>

- **Disney Central Plaza** (Topic : « *Cérémonie pour le retour du Molly Brown le 25 Mars 2011* ») (Une vidéo de très bonne qualité de la cérémonie, postée par **Sugar Kane** et de très belles photos postées par **Blue Sky**, page 5 du Topic)

<http://disneycentralplaza.englishboard.net/t21577p80-ceremonie-pour-le-retour-du-molly-brown-le-25-mars-2011-video-page-3?highlight=Molly+Brown>

- **Disney Central Plaza** (Topic : « *20 000 lieues sous Disneyland Paris* ») (Page 12 de ce Topic créé par **Thierry le Disneyen**, on trouve un lien vers un document PDF de 370 pages qui proposent de plonger en profondeur dans les coulisses, les inspirations, les références qui ont alimenté les *Imagineers* dans la conception du parc, *land par land*. C'est un document très encyclopédique qui est une sorte de somme immense de toutes les informations que **Thierry le Disneyen** et les membres contributeurs ont pu trouver sur le sujet à travers le Web. Un document très riche que j'ai découvert fort tard, bien après l'écriture de la première version du texte, quand j'avais déjà achevé mes recherches mais que j'ai pris plaisir à lire.)

<http://disneycentralplaza.englishboard.net/t423p220-20000-lieues-sous-disneyland-paris-format-pdf-mis-a-jour-ce-jeudi-14-juillet-dispo-p-12?highlight=20000>

- **Disney Magic Interactive** (Un Forum consacré à l'univers Disney sur lequel j'ai trouvé une des rares *Fan Fiction* existantes sur *Phantom Manor*. Je ne suis pas forcément fan de ce texte, mais je reproduis quand même le lien, étant donné que je l'ai lu et que ça a fait avancer ma réflexion)

<http://www.disneymagicinteractive.com/phpBB3/viewtopic.php?f=52&t=835&start=0>

- **DLRP Synopsis** (Site au concept passionnant : restituer à l'écrit toute la « tradition » orale du parc, les annonces, les *spiels*, les alertes sécurités, les dialogues des personnages, etc. Une mine d'or exceptionnelle avec parfois des fautes voire des énormités, mais la plupart du temps fiable)

http://dlrpsynopsis.free.fr/attraction.php?attraction_id=54

- « *From Concept to Reality* », **masterclass de Tony Baxter à Vidéopolis le 12 Avril 2012 pour les 20 ans du parc Disneyland Paris** (Une vidéo de 54 minutes retranscrivant l'intégralité de la conférence animée par l'*Imagineer* Tony Baxter qui nous parle de la conception du parc. Il faut aller à la 44^e minute pour l'entendre parler de *Phantom Manor*. Il expose alors sa théorie *personnelle* sur la *storyline* de l'attraction. Merci à **Dash**, membre de *Disney Central Plaza*, de m'avoir transmis le lien de cette vidéo).

http://www.youtube.com/watch?v=xAOacTBi2gk&feature=player_embedded

- **Parkothek – Phantom Manor : Enquête sur une Légende** (C'est le site d'un grand passionné apparemment nommé Clément à qui je rends hommage pour son immense travail. C'est une grande mise au point sur tout ce qu'on sait sur l'attraction et toutes les hypothèses formulées. Chaque théorie est commentée, analysée, réfutée ou confirmée. L'auteur propose aussi de nouvelles hypothèses. Je ne suis pas toujours d'accord avec ce qu'il dit, mais il a l'immense mérite de le dire ! Du grand travail étourdissant de précision et d'exhaustivité)

<http://www.parkothek.info/dossier.php?id=17&page=1>

- **Phantom Manor Modelisation 3D by rnr10 production** (Le très talentueux Martin Bailly, sous le pseudonyme *rnr10*, nous livre un travail très précis qui m'a été extrêmement utile pour visualiser l'attraction alors que je ne pouvais pas m'y rendre comme je le voulais. On peut aussi admirer son excellent travail sur sa chaîne *YouTube* « *rnr10* », dont un « faux » générique avec une reconstitution du manoir en 3D)

<http://thefloodinitiative.ebboard.com/t256-Phantom-Manor-3D-Model.htm>

<http://www.youtube.com/watch?v=OHIwUCwIloM&feature=related>

- **Ravenswood Manor** (Site en Anglais. LA Bible sur *Phantom Manor*. Très beau site, bien thématiqué et extrêmement complet ! Une référence.)

<http://ravenswood.free.fr/contact.html>

- **The Manor** (Forum que j'ai découvert très tardivement, alors que j'achevais la deuxième version du texte et donc qui n'a pas pu remplir une grande place dans sa genèse mais qui regorge de renseignements passionnants et érudits sur le sujet, avec une vraie équipe de passionnés !)

<http://the-manor.forumactif.com/forum>

- **Webcot** (Site très intéressant d'une grande richesse documentaire. Un documentaire passionnant et très renseigné sur *Frontierland*)

<http://webcot.free.fr/main.htm>

2) LISTE DES ARTICLES WIKIPEDIA CONSULTES SUR L'UNIVERS DISNEY

- **Carollwood Pacific Railroad**

http://en.wikipedia.org/wiki/Carolwood_Pacific_Railroad

- **Grim Grinning Ghosts (Musique)**

http://en.wikipedia.org/wiki/Grim_Grinning_Ghosts

- **Jeff Burke**

http://en.wikipedia.org/wiki/Jeff_Burke

- Paul Frees

http://en.wikipedia.org/wiki/Paul_Frees

- Phantom Manor

http://fr.wikipedia.org/wiki/Phantom_Manor

- Tony Baxter

[http://en.wikipedia.org/wiki/Tony_Baxter_\(imagineer\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Tony_Baxter_(imagineer))

3) LISTE DES ARTICLES WIKIPEDIA CONSULTES SUR LES USA EN GENERAL (HISTOIRE, GEOGRAPHIE, PATRIMOINE CULTUREL)**- Amérindiens aux USA**

http://fr.wikipedia.org/wiki/Am%C3%A9rindiens_aux_%C3%89tats-Unis

- Bateaux à aubes

http://fr.wikipedia.org/wiki/Bateau_%C3%A0_roues_%C3%A0_aubes

- Battle Cry of Freedom (Musique)

http://fr.wikipedia.org/wiki/Battle_Cry_of_Freedom

- Buffalo Gals (Musique)

http://en.wikipedia.org/wiki/Buffalo_Gals

- Bryce Canyon (Utah)

http://fr.wikipedia.org/wiki/Parc_national_de_Bryce_Canyon

- Calamity Jane

http://fr.wikipedia.org/wiki/Calamity_Jane

- Californie

<http://fr.wikipedia.org/wiki/Californie>

- Californie (Histoire)

http://fr.wikipedia.org/wiki/Histoire_de_la_Californie

- Canyonlands National Park

http://en.wikipedia.org/wiki/Canyonlands_National_Park

- Charlie Utter

http://fr.wikipedia.org/wiki/Charlie_Utter

- Colorado (USA)

<http://fr.wikipedia.org/wiki/Colorado>

- Colorado (Fleuve)

[http://fr.wikipedia.org/wiki/Colorado_\(fleuve\)](http://fr.wikipedia.org/wiki/Colorado_(fleuve))

- Colorado Springs

http://fr.wikipedia.org/wiki/Colorado_Springs

- Deadwood (Dakota du Sud)

[http://fr.wikipedia.org/wiki/Deadwood \(Dakota du Sud\)](http://fr.wikipedia.org/wiki/Deadwood_(Dakota_du_Sud))

- Deadwood (Série télévisée)

[http://fr.wikipedia.org/wiki/Deadwood \(s%C3%A9rie t%C3%A9l%C3%A9vis%C3%A9e\)](http://fr.wikipedia.org/wiki/Deadwood_(s%C3%A9rie_t%C3%A9l%C3%A9vis%C3%A9e))

- Désert des Mojaves

[http://fr.wikipedia.org/wiki/D%C3%A9sert des Mojaves](http://fr.wikipedia.org/wiki/D%C3%A9sert_des_Mojaves)

- Drapeau des Etats-Unis

[http://fr.wikipedia.org/wiki/Drapeau des %C3%89tats-Unis](http://fr.wikipedia.org/wiki/Drapeau_des_%C3%89tats-Unis)

- Emily Dickinson

[http://fr.wikipedia.org/wiki/Emily Dickinson](http://fr.wikipedia.org/wiki/Emily_Dickinson)

- Expédition Lewis & Clark

[http://fr.wikipedia.org/wiki/Exp%C3%A9dition Lewis et Clark](http://fr.wikipedia.org/wiki/Exp%C3%A9dition_Lewis_et_Clark)

- Garden of the Gods

[http://fr.wikipedia.org/wiki/Garden of the Gods](http://fr.wikipedia.org/wiki/Garden_of_the_Gods)

- Geysers

<http://fr.wikipedia.org/wiki/Geyser>

- Glendale (California)

[http://en.wikipedia.org/wiki/Glendale, California](http://en.wikipedia.org/wiki/Glendale,_California)

- Grand Canyon

[http://fr.wikipedia.org/wiki/Parc national du Grand Canyon](http://fr.wikipedia.org/wiki/Parc_national_du_Grand_Canyon)

- Grand Junction (Colorado)

[http://en.wikipedia.org/wiki/Grand Junction, Colorado](http://en.wikipedia.org/wiki/Grand_Junction,_Colorado)

- Guerre de Sécession (USA)

[http://fr.wikipedia.org/wiki/Guerre de S%C3%A9cession](http://fr.wikipedia.org/wiki/Guerre_de_S%C3%A9cession)

- Histoire des chemins de fer aux USA

[http://fr.wikipedia.org/wiki/Histoire des chemins de fer am%C3%A9ricains](http://fr.wikipedia.org/wiki/Histoire_des_chemins_de_fer_am%C3%A9ricains)

- Indiens Shoshones

<http://fr.wikipedia.org/wiki/Shoshones>

- Inselbergs

<http://fr.wikipedia.org/wiki/Inselberg>

- James Joseph Brown

[http://en.wikipedia.org/wiki/James Joseph Brown](http://en.wikipedia.org/wiki/James_Joseph_Brown)

- Larrea Tridentata ou créosotier

[http://fr.wikipedia.org/wiki/Larrea tridentata](http://fr.wikipedia.org/wiki/Larrea_tridentata)

- Leadville (Colorado)

[http://en.wikipedia.org/wiki/Leadville, Colorado](http://en.wikipedia.org/wiki/Leadville,_Colorado)

- Mae West

http://fr.wikipedia.org/wiki/Mae_West

- Margaret Brown

http://fr.wikipedia.org/wiki/Margaret_Brown

- Mark Twain (Ecrivain)

http://fr.wikipedia.org/wiki/Mark_Twain

- Mesa (Géomorphologie)

[http://fr.wikipedia.org/wiki/Mesa_\(g%C3%A9omorphologie\)](http://fr.wikipedia.org/wiki/Mesa_(g%C3%A9omorphologie))

- Mesa County (Colorado)

http://en.wikipedia.org/wiki/Mesa_County,_Colorado

- Mississippi (Fleuve)

[http://fr.wikipedia.org/wiki/Mississippi_\(fleuve\)](http://fr.wikipedia.org/wiki/Mississippi_(fleuve))

- Monument Valley

http://fr.wikipedia.org/wiki/Monument_Valley

- Oh, my Darling Clementine (Musique)

http://fr.wikipedia.org/wiki/Oh_My_Darling,_Clementine

- Parc National des Arches

http://fr.wikipedia.org/wiki/Parc_national_des_Arches

- Parc National de Yellowstone (Wyoming)

http://fr.wikipedia.org/wiki/Parc_national_de_Yellowstone

- Red River Valley (Song)

[http://en.wikipedia.org/wiki/Red_River_Valley_\(song\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Red_River_Valley_(song))

- Ruée de Pikes Peaks

http://fr.wikipedia.org/wiki/Ru%C3%A9_vers_l'or_de_Pikes_Peak

- Seth Bullock

http://fr.wikipedia.org/wiki/Seth_Bullock

- Square Dance

http://fr.wikipedia.org/wiki/Square_dance

- Territoire de l'Utah

http://fr.wikipedia.org/wiki/Territoire_de_l'Utah

- Territoire du Colorado

http://fr.wikipedia.org/wiki/Territoire_du_Colorado

- Territoire du Dakota

http://fr.wikipedia.org/wiki/Territoire_du_Dakota

- Tombstone (Arizona)

[http://fr.wikipedia.org/wiki/Tombstone_\(Arizona\)](http://fr.wikipedia.org/wiki/Tombstone_(Arizona))

- Tombstone (Film)

[http://fr.wikipedia.org/wiki/Tombstone_\(film\)](http://fr.wikipedia.org/wiki/Tombstone_(film))

- Turkey in the Straw (Musique)

http://en.wikipedia.org/wiki/Turkey_in_the_Straw

- Union Pacific Railroad

http://en.wikipedia.org/wiki/Union_Pacific_Railroad

- Utah (USA)

<http://fr.wikipedia.org/wiki/Utah>

- Walt Whitman

http://fr.wikipedia.org/wiki/Walt_Whitman

- Wild Bill Hickok

http://fr.wikipedia.org/wiki/Wild_Bill_Hickok

- William Butler Yeats

http://fr.wikipedia.org/wiki/William_Butler_Yeats

4) LISTE DES ARTICLES WIKIPEDIA DIVERS & SITES GENERAUX**- Arthur Conan Doyle**

http://fr.wikipedia.org/wiki/Arthur_Conan_Doyle

- Dinosaures

<http://fr.wikipedia.org/wiki/Dinosaure>

- Sherlock Holmes

http://fr.wikipedia.org/wiki/Sherlock_Holmes

- *The Sign of the Four* (Sir Arthur Conan Doyle [1890] – Wikisource) ; Chapter 6

http://en.wikisource.org/wiki/The_Sign_of_the_Four/Chapter_6

- Maps Showing the Progressive Development of U.S. Railroads - 1830 to 1950 (Un site absolument extraordinaire, celui dont je rêvais alors que je cherchais désespérément une source claire et fiable au sujet de cette question très complexe qu'est l'histoire du chemin de fer américain. Ce site, avec des cartes interactives, est une vraie bénédiction)

http://cpr.org/Museum/RR_Development.html

- GOOGLE MAP & GOOGLE IMAGE (Enormément, pour toutes les recherches géographiques, des calculs de trajectoire, des comparaisons de distance, de faune, de flore, etc.)

REFERENCES OFFICIELLES PUISEES DANS LE PARC

DISNEYLAND PARIS

(Propriété de la *Walt Disney Company*©)

Le fait est que c'est tout *Frontierland* qui m'a servi d'inspiration et de base de travail. La ville de *Thunder Mesa*, le *Big Thunder Mountain*, les *Rivers of the Far West* et bien sûr tout l'intérieur du *Phantom Manor*. Je pars du principe que mon texte cite assez explicitement et surtout trop abondamment les décors pour que je puisse raisonnablement répertorier toutes mes références visuelles ici ; cela reviendrait à tout citer.

En revanche, j'ai sollicité des extraits très précis en ce qui concerne les inscriptions sur les tombes de *Boot Hill* et surtout les paroles des personnages dans le *Land* (Mark Twain, Molly Brown, le guide de *Phantom Manor*, le maire de *Phantom Canyon*). Je reproduis ici les passages dont je me suis servi.

Ma source pour la reproduction de l'intégralité de ces textes : *DLRP Synopsis.com*

BIG THUNDER MOUNTAIN

- *Spiel* du « vieux cowboy »

« [...] cette randonnée promet d'être la plus dingue de l'Ouest ! »

MARK TWAIN / MOLLY BROWN

- *Spiels* de Mark Twain ou Molly Brown

« Ces animaux disparus seraient, selon certains scientifiques, bien plus vieux que la comète de Haley. »

« Ces bateaux atypiques n'ont pas plus d'un demi-mètre de tirant d'eau, ce qui leur permet d'emprunter des rivières peu profondes ou d'autres s'échoueraient à coup sûr. »

« Il est vrai que, vu de loin, les ponts supérieurs tout blancs ressemblent à s'y méprendre aux étages d'un gâteau génois, qui glisserait sur la surface de l'eau. »

LEGENDS OF THE WILD WEST (FORT COMSTOCK)

- **Le prospecteur.** « *Eureka !* »

« Un retentissant "Eurêka !" annonçait la découverte de l'or en Californie et fut la cause de "la Ruée vers l'Or" en 1849. Rêvant de l'Eldorado par centaines de milliers, des hommes s'élançèrent vers l'Ouest, venant d'Amérique, d'Europe et d'Asie, fermement convaincus de fouler un sol pavé de pépites. Ils ne trouvèrent que la solitude des longues nuits dans les camps miniers perchés dans les montagnes avec pour toute compagnie leur fidèle mule. »

- **Dans la cellule.** *Le Hors la loi en l'attente de l'évasion.*

« Toujours en quête d'un mauvais coup, des bandes de cowboys, de fuyards et d'aventuriers sillonnaient le pays, semant le désordre sur leur passage. Entre deux attaques de diligences et vols de bétail, ils faisaient le pied de grue dans leur repaire. Et chacune de leur descente en ville se soldait généralement par deux choses : une fusillade et une prise de bec avec le shérif. »

- **Chez le Sherif.** **LE REPRESENTANT DE LA LOI.** « *Trois hors de combat, plus que six !* ».

« Dans les villes frontalières de l'Ouest sauvage, la justice était expéditive et le boulot de faire respecter la loi incombait à la plus fine gâchette. A Tombstone, Abilene et Dodge City, les tireurs d'élite tels que Wyatt Earp, Wild Bill Hickock et Bat Masterson devinrent vite synonymes d'audace. Ces hommes qui portaient l'insigne étaient les gardiens inconditionnels de l'ordre public. »

- **Chez Davy Crockett.** **L'HOMME DES FRONTIERES.** *Le Seigneur des contrées sauvages.*

« Sans les intrépides qui frayèrent le chemin à travers des régions inexplorées au début des années 1800, l'Ouest serait toujours sauvage. Selon les contes populaires des héros mythiques, les exploits de Davy Crockett étaient incommensurables. La légende raconte "qu'il tua un ours du premier coup de fusil" et "qu'il combattit tout seul contre vingt". Grâce aux colons qui perpétuèrent la légende au fil des récits, les héros comme Crockett furent immortalisés. »

- **Chez Buffalo Bill. L'HOMME DE SCENE. *Quand le Wild West Show part en tournée à l'Est.***

« Nul n'égalait Buffalo Bill Cody pour vanter les charmes et l'attrait aventureux de l'Ouest. Son numéro de "Rough Riders" (cavaliers) fit le tour du monde, déchaînant l'enthousiasme des foules au fil des jeux d'adresse au lasso, acrobaties, équestres, attaques d'Indiens et charges de cavalerie. Pour les habitants de l'Est américain et les Européens, ce cavalier de daim vêtu, chevauchant un cheval blanc, personnifiait l'Ouest. »

PHANTOM MANOR

- ***Spiel du « Foyer »***

« Vous, vous qui avez osé troubler la sérénité de ces lieux... aurez-vous le courage de franchir la porte de cette maison ? Allez, ne vous faites pas prier, entrez... qu'attendez-vous donc ? N'ayez pas peur au point où vous en êtes. »

- ***Spiel de la salle aux « stretching portraits »***

« Notre visite commence ici dans cette galerie, où vous pouvez admirer la douceur et l'innocence de la jeunesse. »

« Hélas ! Les choses ne sont pas toujours ce qu'elles paraissent ! »

« Et comme vous pouvez le remarquer, il n'y a ni porte... ni fenêtre... Quel angoissant problème à résoudre... par où sortir ? »

- ***Spiel du couloir aux « morphing portraits »***

« En passant devant ces inestimables œuvres d'art, peut-être ressentez-vous comme une impression bizarre... »

- ***Spiel de sécurité (Voix off de Léota)***

« Veuillez faire attention à la marche en montant à bord ! Le bal ne pourra commencer que si vous restez toujours assis bien calmement. »

« De facétieux revenants ont interrompu notre visite. Veuillez rester bien assis dans votre chariot. Nous reprenons dans un instant ! »

- **Retranscription exacte de l'invocation de Léota dans l'attraction *Phantom Manor***

*Gobelin and Goolies
Creatures of fright
We sommon you now
To dance through the night.*

*Esprits et fantômes
Sur vos fiers destriers
Escortez dans la nuit
La belle fiancée.*

*Warlockes and Witches
Answer this call
Your presence is wanted
At this ghostly ball.*

*Dès douze coups de minuit
Aux matines sonnantes
Nous valserons ensembles
Macabre débutante.*

*Join now the spirits
In nuptial doom
A ravishing Bride
A vanishing Groom.*

- Retranscription des paroles de la chanson *Grim Grinning Ghosts*

(Musique : Buddy Baker / Paroles : Xavier Atencio)

*When the crypt doors creak and the tomb stones quake
Spooks come out for a swinging wake
Happy haunts materialize
And begin to vocalize*

*Grim grinning ghosts come out to socialize
Now don't close your eyes and don't try to hide
Or a silly spook may sit by your side
Shrouded in a daft disguise
They pretend to terrorize
Grim grinning ghosts come out to socialize.*

*As the moon climbs high o'er the dead oak tree
Spooks arrive for the midnight spree
Creepy creeps with eerie eyes
Start to shriek and harmonize
Grim grinning ghosts come out to socialize.*

*When you hear the knell of a requiem bell
Weird glows gleam where spirits dwell
Restless bones etherealize
Rise as spooks of every size...
(Laughter)*

- Retranscription exacte de la tirade du maire de *Phantom Canyon*

« Ah, there you are ! Welcome, foolish mortals... There's no turning back now ! Your cadaverous pallor betrays an aura of foreboding. We find it delightfully unlivable here in this ghostly retreat ! Actually, we have 999 happy haunts here, but there's room for a thousand. Are you volunteer, hmm ? If you should decide to join us, final arrangements may be made at the end of the tour. »

BOOT HILL**- Tombes des Ravenswood**

Henry Ravenswood (1795-1860)
Martha Ravenswood (1802-1860)

« Quarreled And Fought As Man And Wife,
Now Silent Together Beyond This Life »

- Tombes des domestiques

Jasper Jones
(Died 1866)
« Kept the master happy »

Anna Jones
(Died 1867)
« Kept the master happier »

- Trio de tombes des Ballard

Mary Murphy
(1837-1859)
« Til Death... »

Frank Ballard
(1829-1859)
« ...Do Us Part. »

Ma Ballard
(1800-1859)
« Over My Dead body »

RÉFÉRENCES CULTURELLES DIVERSES

PERSONNAGES HISTORIQUES CITES

- William Clark (Explorateur – 1770-1838)
- Meriwether Lewis (Explorateur – 1774-1809)
- Davy Crockett (Homme politique & trappeur – 1786-1836)
- Emily Dickinson (Poétesse – 1810-1886)
- Walt Whitman (Poète – 1819-1892)
- Heinrich Schliemann (Archéologue – 1822-1890)
- Othoniel Charles Marsh (Zoologiste – 1831-1899)
- Mark Twain (Ecrivain – 1835-1910)
- Wild Bill Hickok (Marshall – 1837-1876)
- Charlie Utter (Tapeur, guide, prospecteur – 1838-1912?)
- Edward Drinker Cope (Paléontologiste – 1840-1897)
- William Cody “Buffalo Bill” (Chasseur de bisons, acteur – 1846-1917)
- Wyatt Earp (Marshall – 1848-1929)
- Seth Bullock (Sheriff et homme d’affaire – 1849-1919)
- Calamity Jane (Aventurière – 1850, 1852 ou 1856-1903)
- Doc Holliday (Dentiste devenu aventurier – 1851-1997)
- Jack McCall (Assassin de Wild Bill Hickok – 1852-1877)
- Bat Masterson (Marshall – 1853 ou 1856-1921)
- James Joseph Brown (Prospecteur, homme d’affaire – 1854-1922)
- Margaret Brown (Femme de James J. Brown – 1867-1932)

NOMS EMPRUNTES A DES PERSONNES REELLES POUR DES PERSONNAGES FICTIFS

- Jack Ferges (*Imagineer* pour le *Frontierland* de *Disneyland Paris*)
- Jeff Burke (*Imagineer* responsable du projet *Frontierland* pour *Disneyland Paris*)
- Karen Connelly (Armitage) (*Imagineer* pour le *Frontierland* de *Disneyland Paris*)
- Osvaldo Del Mistero (Ambassadeur *Disneyland Paris*)
- Paul Frees (Doubleur original du maire dans l’attraction *Phantom Manor*)
- Régis Alart (Ambassadeur *Disneyland Paris*)
- Tony Baxter (*Imagineer* responsable du projet *Disneyland Paris*)

PERSONNAGES A CLEF

- Deynis E. Walter = Walter Elias Disney (Deynis = Anagramme de Disney).
- Sir John Armitage = Référence aux *Imagineers* Kathy et Frank Armitage ayant participé à la création de *Frontierland* / Référence à un personnage de l’écrivain français Stendhal dans une nouvelle éponyme : *Journal de Sir John Armitage*.

La relation entre le professeur Sir John Armitage et son disciple Deynis Walter est inspirée de deux duos de personnages :

- Marty McFly et le Docteur Emmet Brown dans la trilogie *Retour vers le Futur* de Robert Zemeckis.
- Le professeur Hershel Layton et Luke Triton dans la série de jeux-vidéo *Professeur Layton* développée par *Level-5* et éditée par *Nintendo*.

REFERENCES, CLINS D'ŒIL CINEMATOGRAPHIQUES, TELEVISUELS, VIDEOLUDIQUES OU LITTERAIRES

- 1) « Grâce à une main chanceuse au poker, une main très chanceuse. » = Réplique de Jack Dawson aux passagers de première classe dans *Titanic* (1998) de James Cameron.
- 2) II, II, « True Grudge » = Référence au film des frères Cohen, *True Grit* (2010).
- 3) « Ranch des McFarlane » = Référence au personnage de Bonnie McFarlane, propriétaire d'un ranch, dans le jeu-vidéo *Red Dead Redemption* (2010).
- 4) « Qu'est-ce que tu bois l'étranger ? » & Suite = Réplique du tenancier de saloon Chester à Marty/Clint Eastwood dans *Retour vers le Futur III* (1991) de Robert Zemeckis.
- 5) « Ce fut comme une apparition », mots empruntés à Flaubert, en référence à la rencontre, sublime, entre Frédéric Moreau, le héros, et Mme Arnoux dans *L'Education Sentimentale* (1869), chapitre 1 de la première partie.
- 6) L'ensemble de la scène où Mallory interprète « *Red River Valley* » accompagnée au piano (II, IX) = Reprise quasi à l'identique d'une scène du film-Western *Tombstone* (1993) de George Pan Cosmatos où Wyatt Earp (Kurt Russel) entre dans l'*Oriental Saloon* alors que Joséphine Marcus (Dana Delany) est en train d'accompagner le pianiste en chantant « *Red River Valley* ».
- 7) « Once you eliminate the impossible, whatever remains, no matter how improbable, must be the truth. » = Citation de Sherlock Holmes extraite du chapitre VI du roman *Le Signe des Quatre* (The Sign of the Four) d'Arthur Conan Doyle paru en 1890.
- 8) « Marche doucement, car tu marches sur leur cauchemar. » = Référence à un vers du poème *He Wishes for the Cloths of Heaven* de William Butler Yeats (« Marches doucement car tu marches sur mes rêves. »)
- 9) « Je réponds de votre vie comme de la mienne. » = Réplique du médecin à Mme de Rênal dans *Le Rouge et le Noir* de Stendhal, partie II, chapitre XXXVI.
- 10) « Toi qui entres ici, abandonnes tout espoir. » = Message écrit sur la porte des Enfers dans *La Divine Comédie* de Dante, Chant III.

CREDIT MUSICAL

- « *Battle cry of Freedom* » (George Frederick Root – 1862)
- « *Turkey in the straw* » (Anonyme – Années 1820)
- « *Oh, my darling, Clementine !* » (Percy Montrose ou Barker Bradford – 1884)
- « *Red River Valley* » (Anonyme – Années 1860)
- « *Buffalo Gals* » (John Hodges – 1844)

POSTFACE

Origines et raison d'être du projet

L'origine et la motivation principale du projet, c'est bien sûr la passion.

Depuis ma toute première visite au parc *Disneyland Paris*, enfant, je suis fasciné par *Frontierland*, en particulier par *Phantom Manor*. Mon grand retour au parc durant l'été 2009, après 10 ans sans visite, a été fondateur. J'ai encore plus admiré cet univers une fois adulte qu'étant enfant. Cette ambiance, cette légende, ce souci du détail et cet univers inspiré du *Far West* m'ont littéralement fasciné.

Pour mon propre plaisir, je me suis beaucoup documenté sur la légende de *Phantom Manor*. Très vite, j'ai été vraiment surpris et presque scandalisé qu'il n'existe aucune adaptation officielle de cette attraction et de *Frontierland* en général. Le potentiel littéraire, cinématographique voire vidéo-ludique est immense. Cette histoire pourrait faire un magnifique film, un roman captivant, un jeu-vidéo génial, mais pourtant, rien. Certes, Disney a déjà tenté une adaptation au cinéma en 2003, avec Eddy Murphy ; mais primo, cette adaptation privilégie la version américaine au scénario plus flou et secundo, ce film est selon moi un véritable *navet* qui a transformé en farce ridicule ce qui devrait être un majestueux conte gothique et romantique.

En attendant et en espérant (sans vraiment y croire) qu'un jour, des produits dérivés officiels soient vendus sur le parc, au *Thunder Mesa Mercantile*, comme des DVD ou des livres racontant l'histoire du *Phantom Manor* et de *Thunder Mesa* dans les formes, j'ai moi-même commencé, sans m'en rendre compte d'abord, à y réfléchir de plus en plus souvent et sérieusement. Mon activité principale dans mon temps libre est d'écrire, et cela depuis mon enfance, d'aussi loin que je sais lire et écrire. La *fan fiction* n'a jamais constitué une catégorie de mes créations ; d'habitude, je n'ai pas vraiment de goût et de motivation à l'idée de paraphraser un univers qui n'est pas le mien, où je n'ai pas tout inventé, où je suis comme chez un ami et non pas chez moi, dans la liberté totale et le confort de mon modeste foyer. Ce n'est bien sûr ici que mon ressenti personnel. Je n'ai rien contre les *fan fictions*. Ce n'est juste pas mon *rayon* d'habitude.

Je fais exception à cette règle avec cette nouvelle.

Après avoir rêvé d'abord à un film, puis à un jeu-vidéo, puis enfin à un roman (par ordre de préférence), après avoir longtemps songé à la façon idéale, la plus noble et la plus juste, de rendre hommage à cette magnifique légende de *Thunder Mesa*, j'ai fini par m'y mettre. J'ai été motivé par les soirées littéraires que nous organisons avec des amis et où on se propose quelques petits défis d'écriture lors de certaines séances ; cette fois-ci, il s'agissait d'écrire une *fan fiction*. L'occasion était trop belle, je me suis lancé dans l'aventure.

Le texte a, dès lors, connu plusieurs versions témoignant d'une réelle évolution.

Processus créatif (pour la première version du texte)

1) La phase de recherche. Des sources officielles, comme le livre *De l'esquisse à la création* vendu dans le parc, des sites Internet de Fans à la pelle, des pages et des pages de Forum, des articles encyclopédiques sur divers sujets dépassant le cadre de l'attraction (Histoire des USA...). Environ une quinzaine d'heures de lecture, de documentation, de prise de note, de brouillons de plan. Les sources sur *Phantom Manor* sont un immense iceberg, 10% d'officiel à la surface seulement, et 90% de sources de fans sous le niveau de l'eau.

2) Elaboration du scénario. J'avais d'un côté une énorme quantité d'informations à ma disposition, parfois des détails ; de l'autre, j'avais tout un tas de scénarios très différents, d'hypothèses, de conjectures diverses. J'ai vite décidé de mobiliser toutes les informations, de ne pas faire de sélection, tout ce que je savais, je devais l'écrire. En revanche, pour les différentes versions de la légende, c'était plus difficile. J'aurais bien gardé intact ce que j'avais récolté, mais ces théories qui ne sont pas officielles et s'échangent parmi les fans sont un nid infesté de contradictions insurmontables. Impossible de bâtir une histoire logique et cohérente autour de telles failles scénaristiques. Les *Imagineers* ont volontairement brodé leur histoire dans un tissu de paradoxes qui semblent avoir verrouillé toute porte de sortie menant à un éventuel consensus. Une vérité en offense une autre ; un élément qui nourrit une théorie provoque la fin d'une autre. A ce sujet, voir plus bas « **Controverse d'une insaisissable légende** ».

3) La phase d'écriture. Environ 70h de travail réparties sur deux semaines. Une première version de 25 pages. Puis une relecture approfondie avec de nombreux ajouts qui ont fait presque doubler le texte de volume, avec 45 pages au final.

4) Ultime relecture et rédaction des 131 appels de notes de la version annotée, où je justifie mes choix et explicite certaines références. Environ 5h de travail.

5) Constitution du dossier. Tout ces « à côté » que sont les avertissements, les index, la bibliographie et la *postface*. Environ 10h de travail.

6) Première reprise. Quelques jours à peine après la mise en ligne du texte, j'ai eu l'agréable surprise de compter déjà plusieurs lecteurs enchantés par mon travail. Ces lecteurs attentifs et observateurs n'ont pas manqué de me signaler que le texte comptait beaucoup de coquilles. Et en effet ! En reprenant le texte, j'ai pu éliminer 45 fautes d'orthographe ou de frappe (un vrai scandale) et j'ai remanié 15 phrases à la syntaxe un peu bancal. En plus de tout cela, du peaufinage sur le texte, quelques compléments d'informations dans les notes. Cette version fut postée le 9 Février 2011, un peu plus de 10 jours après la première.

La version longue du texte (19 Mars – 10 Mai 2012)

C'est un projet qui remonte à très loin, en fait, presque aussitôt après les premières critiques que j'ai reçues de la part des lecteurs. **Cassiopéeh**, une de mes lectrices, avait, de son côté et de son plein gré, repris tout le texte et fait un relevé très complet des différentes fautes. Ma priorité absolue était d'éliminer ces coquilles qui subsistaient. Je serais passé à l'action tout de suite si, à cette époque, je n'avais pas déjà été complètement accaparé par un travail plus officiel et plus prioritaire : mon Mémoire de Master II. Ce travail a été particulièrement éprouvant et a débordé sur l'été 2011. A l'issue de mon Master II (soutenu avec succès en Septembre) et avant l'Agrégation et la Thèse de Doctorat (dès l'année 2012-2013), je me suis organisé pour avoir une petite année de repos. En fait, pas vraiment de repos puisque mon objectif était en fait de profiter de cette année de transition pour écrire le plus possible, mener à bien différents projets personnels et artistiques qui me tiennent à cœur et que mes études m'ont souvent forcé à différer.

De Septembre à Décembre, j'ai travaillé intensivement à l'élaboration d'un dossier d'analyse détaillée de la série *Malcolm* (2000-2006) qui sera prochainement publié sur le site *MalcolmFrance* dont j'ai depuis peu rejoint l'équipe. Puis, de Janvier à Mars 2012, j'ai consacré mon temps à la recherche d'un sujet et d'un directeur de Thèse, j'ai fait un stage de professeur pendant deux semaines en lycée et enfin j'ai rédigé un article sur *Le Rouge et le Noir* de Stendhal pour une revue universitaire. Mon objectif prioritaire de l'année, c'était d'avancer une fois pour toutes dans l'écriture du livre que j'ai commencé en 2005. Je voulais m'y remettre dès que possible car j'en ai assez de sacrifier cette œuvre qui me tient beaucoup à cœur, mais j'ai alors pensé que c'était le moment ou jamais de reprendre *La Légende de*

Thunder Mesa. Cela faisait déjà un an que je promettais une nouvelle version du texte sans jamais trouver le temps de m’y atteler. Enfin, là, j’avais techniquement ce temps. J’ai donc décidé de retarder encore un peu le retour à mon roman pour me consacrer à la correction du texte.

Cette reprise se sera finalement étendue du 19 Mars au 10 Mai 2012. Presque deux mois de travail quotidien. Je n’avais pas prévu d’y passer autant de temps, mais cela me fait le même effet pour tous mes projets. Mon zèle, mon perfectionnisme et mon incapacité à bâcler me rattrapent toujours. Ajouté à cela, une certaine fatigue et un rythme pas toujours facile à tenir dans le travail au quotidien. Les séquelles de l’intense Mémoire de M2 et aussi du très éprouvant et très long travail sur *Malcolm* étaient là. J’ai donc dû me résigner à une certaine lenteur qui contrariait très douloureusement ma hâte de revenir à ce qui était pourtant la raison d’être principale de cette année à la base : mon roman.

Le travail sur *Thunder Mesa* a commencé par une première relecture, pour reprendre contact avec un texte que j’avais un peu oublié. Cela a coïncidé avec l’application des corrections basées sur le relevé de fautes de **Cassiopé** et la relecture attentive de **Serleena**. Finalement, la reprise du texte aura été beaucoup plus longue et beaucoup plus éprouvante que l’écriture elle-même. Il m’avait fallu seulement deux à trois semaines pour concevoir la version que j’ai postée sur le Forum, pour plus de 100 heures. Avec cette Version « 2012 », il m’aura fallu presque 2 mois, avec des journées moins intensives certes (pour des raisons de fatigue qui ne me permettaient pas mes journées de 8 heures de travail habituelles), mais je dois approcher des 300 heures minimum. Je ne compte pas, à vrai dire, ce n’est qu’une approximation.

La première version du texte avait été très difficile et éprouvante à cause du tri des très nombreuses informations que j’avais (bien que mes recherches aient été volontairement limitées) et la conception du scénario qui en découlait. L’écriture, en revanche, avait été très rapide, ainsi que la rédaction des appels de note et la finalisation du document.

Pour cette nouvelle version, en revanche, je pouvais au moins me reposer sur mon travail. Je n’avais plus besoin de faire les recherches de « base » ni de concevoir le scénario ou les personnages. Inversement, cette fois, c’est l’écriture qui m’a pris du temps. En effet, depuis un an, j’avais eu de nouvelles idées de scènes et aussi la volonté d’ajouter des références, des lieux, des éléments que j’avais ignorés. En fait, le but était simple et plutôt ambitieux : aboutir à la version qui aurait dû être la *seule* si j’avais eu assez de temps à l’époque. Conscient que je ne pouvais m’attarder à cause de mon Mémoire, je n’avais non pas bâclé le texte, mais j’avais lucidement créé une version « *light* » du texte dont je « rêvais ». La partie qui avait le plus « souffert » de cette hâte était le « ventre de l’histoire », la partie « enquête ». D’où le fait que, dans la première version, on passe très rapidement du début de l’enquête de Deynis à la visite au manoir. Je voulais aller à l’essentiel, je n’avais pas le temps de digresser. Ecrire cette nouvelle dans une année si chargée était déjà une gageure.

La nécessité d’écrire cette « version longue », une sorte de « *Director’s Cut* », fut confirmée par les quelques rares critiques négatives que j’ai reçues et qui se sont souvent accordées dans le fait que l’histoire allait un peu trop vite, que l’intrigue était trop expéditive. C’est **Philoctète** et **rnr10** qui m’avaient particulièrement alerté sur cet aspect. J’étais tout à fait favorable à cette nouvelle version, même enthousiaste devant l’occasion que cela me donnait de développer d’autres aspects, d’explorer d’autres décors. Les principaux objectifs de cette nouvelle version étaient donc, par ordre de priorité : 1) Correction des fautes 2) Ecriture de passages inédits (+ Appels de notes associés) 3) Nouvelle mise en page adaptée 4) Mise à jour des annexes.

Voici, de façon très synthétique, le calendrier de mon travail de reprise du texte :

- Relecture générale = [L19-D25 Mars] (Sem. 12)

- Correction fautes orthographe/grammaire/syntaxe = [L19-D25 Mars] (Sem. 12)
- Prolongation +31p = [L2-D22 Avril] (Sem. 14-15-16)
- Remaniement Catabase Manoir = [L23] (Sem. 17)
- Reprise & Ajouts texte dans « Epilogue » = [J26] (Sem. 17)
- Relecture Nouvelle Version = [V27-S28-D29-L30] (Sem. 17 – Sem. 18)
- Nouveaux ajouts de texte = [V27-S28-D29-L30] (Sem. 17 – Sem. 18)
- Mise en page générale = [M1er Mai] (Sem. 18)
- Rédaction des nouveaux Appels de Note = [Me2-J3 Mai] (Sem. 18)
- Doutes & recherches intensives sur Localisation de *Thunder Mesa* = [Me2 Mai] (Sem. 18)
- Relecture Appels de Notes = [V4 Mai] (Sem. 18)
- Relevé des lecteurs du texte = [V4 Mai] (Sem. 18)
- Nouveaux Ajouts de texte = [S5-D6-L7 Mai] (Sem. 18 – Sem. 19)
- Rédaction des nouveaux Appels de Notes = [L7 Mai] (Sem. 19)
- Bibliographie & Références = [L7-M8 Mai] (Sem. 19)
- Remerciements lecteurs & contributeurs = [L7-M8 Mai] (Sem. 19)
- Les titres = [M8 Mai] (Sem. 19)
- Mise à jour Postface = [M8-Me9 Mai] (Sem. 19)
- Pagination = [J10 Mai] (Sem. 19)
- Relecture & Vérification générale du texte = [V11-S12 Mai] (Sem. 19)
- Mise à jour INDEX = [S12 Mai] (Sem. 19)

Avec cette nouvelle version, le texte sans annotation est passé de 45 pages à 100 pages ; la version annotée quant à elle est passée de 53 pages à 116 pages. Si on prend en compte le changement de typographie qui a quelque peu gonflé artificiellement le volume, on peut tout de même constater que le texte a doublé. La métamorphose est encore plus frappante si l'on considère la toute première version que j'avais écrite (jamais postée) qui ne faisait que 27 pages et dont la version de Février 2011 était déjà une version longue ! Les appels de notes sont passés de 123 à 219.

C'est une *Fan Fiction* plutôt longue pour la moyenne. Difficile de dire si c'est davantage une « longue nouvelle » ou un « court roman ». Le texte fait un peu plus de 60 000 mots (et environ 360 000 caractères), ce qui correspond à la fourchette maximale pour un type de texte qui n'a de mot que dans la langue anglaise, une *novella*, c'est-à-dire, un petit roman, compris généralement entre 20 000 et 60 000 mots. Je ne me félicite pas spécialement de cette longueur. Je n'ai pas raisonné en termes de volume. J'ai écrit ce que je devais ou voulais écrire, et c'est tout. Néanmoins, même si, bien sûr, on pourrait toujours imaginer d'autres péripéties, d'autres rebondissements et approfondir l'univers, je suis plutôt favorable à l'idée de ne pas rallonger le texte davantage. Je pense que cette histoire gagne à ne pas être trop longue. Une centaine de pages me semble être un maximum. C'est non seulement une question d'efficacité mais aussi une garantie de fidélité. En effet, une des raisons pour lesquelles j'avais été si expéditif dans mon intrigue des versions précédentes, c'est que je mettais un point d'honneur à ne *surtout* pas m'éparpiller. C'est un défaut récurrent dans les *Fan Fiction* sur le net ; elles finissent par trop s'approprier l'univers auquel elles voulaient rendre hommage et finissent par le massacrer. Ce n'est pas si grave pour des univers qui ont une existence autonome très solide. En revanche, l'univers de *Thunder Mesa* est déjà fragile à la base parce que dépourvu de *Storyline* officielle. Je voulais donc concevoir un texte qui donnerait un peu de consistance et un semblant (illusoire, je m'en doute) d'existence officielle à cette histoire. Pour cela, il fallait coller le plus possible aux « petits faits vrais », à des choses constatables sur le parc et éviter de s'aventurer trop loin dans des idées n'ayant aucun fondement ou rattachement à cet univers. D'où le fait que je n'ai pas vraiment essayé de rendre les personnages que j'ai inventés très approfondis ou intéressants ou originaux, ni de leur inventer des aventures qui s'écartent trop du peu d'éléments « canoniques » dont on dispose. Priorité à *Thunder Mesa*, priorité aux faits, aux références, à l'univers en lui-même.

Avec les nouvelles pages de cette version, j'ai donc veillé à développer l'intrigue, à inventer de nouvelles scènes qui s'efforcent néanmoins de coller à certaines réalités et de multiplier toujours plus les références à des faits authentiques. Tout ce que j'ai dû inventer de toutes pièces ou extrapoler n'était qu'une nécessité résignée, une sorte de pâte servant à cimenter les briques entre elles.

S'il m'a fallu écrire l'équivalent du volume de la première version, j'ai aussi dû faire beaucoup plus de recherches. Explorer de nouvelles zones, appliquer de nouvelles idées, créer de nouveaux personnages et approfondir certains points impliquait de beaucoup se renseigner, de prendre le temps de lire des informations et de prendre des notes. J'ai d'abord relu tout le chapitre concernant *Frontierland* dans *Disneyland Paris, de l'esquisse à la création*, pour ajouter quelques détails que j'avais volontairement ignorés, faute de temps. Mais j'ai aussi et surtout dû énormément approfondir mes recherches au sujet des États-Unis en général ; en témoigne les appels de note qui sont passés de 123 à 219. Enfin, la finalisation de cette version fut particulièrement laborieuse, la faute à beaucoup de nouveaux appels de note à rédiger, d'une mise en page à adapter à la longueur du texte, à l'ajout des remerciements, à la mise à jour plutôt chargée des sources qui ont doublé en quantité. Cette nouvelle version du texte m'a aussi poussé à affronter, droit dans les yeux, des questions et des zones d'ombre de l'univers de *Frontierland* que je n'avais pu aborder qu'évasivement avant.

Controverse d'une légende insaisissable

Quiconque se pique de connaître la « véritable histoire de *Phantom Manor* » finit rapidement par découvrir qu'il n'y en a pas, du moins, aucune version « officielle », gravée dans le marbre. Le semblant de faits officiels que l'on peut trouver se cache dans le fameux *Disneyland Paris, de l'esquisse à la création*. On y trouve le strict *minimum*, juste de quoi planter le décor et les faits les plus connus de tout le monde. Je ne vais pas récapituler tout ce qu'on trouve ou ne trouve pas dans ces sources car je le commente tout au long du texte dans la version annotée, point par point.

Il y a ensuite les sources non officielles, celles des fans. Elles peuvent prendre un caractère presque officiel si l'on constate qu'un fait ou une anecdote est cité de façon particulièrement constante quelle que soit la source. De là, les théories les plus diverses et parfois les plus extravagantes ou improbables peuvent jaillir. Pour s'en rendre compte, il suffit de visiter les différents sites Internet dont j'ai reproduit les adresses dans mes sources. Je me dispense ainsi de toutes les énumérer ici. À noter que parmi eux, certains se détachent tout de même par leur sérieux, leur aboutissement, leur exhaustivité et leurs troublantes réponses à tout (ou presque) comme le magnifique (car aussi très beau graphiquement) site anglophone « *Ravenswood Manor* » dont je reproduis l'adresse plus haut.

Il était obligatoire de faire un choix parmi toutes ces théories et de faire de mon mieux avec celle que j'avais sélectionnée. Mais laquelle choisir ? Non pas par lâcheté, mais par volonté d'aller au plus près des idées de la majorité des fans sur le sujet, pour rendre le contenu plus officiel, j'ai opté pour les scénarios les plus cités, les plus récurrents, ceux qui faisaient le plus autorité et qui se trouvaient justement être, selon moi, les plus intéressants et les plus cohérents. Ainsi, normalement, les choix que j'ai faits ne devraient pas beaucoup surprendre, et c'est volontaire. Mon texte se veut davantage une mise au point de tout ce qu'on sait jusqu'à maintenant qu'une démonstration élaborée d'hypothèses inédites. Après beaucoup d'hésitation, j'ai cependant cédé, à la fin de la nouvelle, à la tentation d'apporter une petite pierre personnelle à l'édifice déjà bien chargé en proposant ma propre version sur le « pourquoi » des événements.

Ainsi, l'idée du fiancé transformé en corbeau est une pure invention de ma part, qui m'est venue comme ça et que j'ai hésité à intégrer au texte, aussi séduisante fût-elle, car elle

écornait quelque peu l'image innocente du personnage. En revanche, cette version avait le mérite de rendre le destin de Mélanie plus tragique encore, trahie par son père et son fiancé qui s'étaient battus pour elle. Cela semblait même très vraisemblable. A aucun moment je ne prétends détenir la vérité sur la légende et avoir compris, tout d'un coup, ce que tout le monde cherchait à comprendre jusqu'à maintenant. Je ne suis qu'un fan parmi les fans qui, après avoir essayé d'établir le texte le plus objectivement exhaustif possible, conclut son histoire en transmettant sa propre vision de la légende.

Durant la reprise du texte, j'ai eu une nouvelle idée que j'ai tellement appréciée que j'ai réécrit des passages en entier pour l'intégrer. Je maintenais mon idée que le fiancé et le père s'étaient battus pour Mélanie. Mais, au lieu que ce soit le *Phantom* qui pend le fiancé, j'ai imaginé autre chose : le fiancé ne sait pas que le tremblement de terre est dû à l'Oiseau Tonnerre. Il s'imagine que c'est de sa faute, qu'il a mis trop de dynamite pour assassiner ses beaux parents et qu'il a ainsi provoqué indirectement la mort de centaines de personnes. Ces centaines de vies innocentes sur la conscience le hantent, sont trop lourdes à porter, il a honte et se sent trop coupable et donc, se pend avant que le *Phantom*, surgi des Enfers, ne vienne pour le tuer de ses propres mains. Frustré de n'avoir pas pu tuer lui-même son traître gendre, le *Phantom* reste piégé de la malédiction à laquelle il s'est condamné pour se venger.

J'ai renoncé à cette version quand je me suis souvenu d'un détail qui change tout : ce que l'on est censé voir en levant la tête vers le sommet de la *stretch room*, c'est un homme... pendu par le *Phantom*, ce qui confirme bien l'idée que le fiancé (si c'est bien lui l'homme en question) a été pendu et ne s'est pas pendu lui-même. Il ne m'en fallait pas plus pour renoncer. Si, néanmoins on m'en faisait la demande « massivement » et surtout, si tous les lecteurs considéraient que ce n'était pas là une infidélité grave et que l'idée en valait la peine, je pourrais réintégrer cette version. Je retranscris ici les paragraphes concernés, hors de leur contexte initial, juste pour donner un aperçu :

Son sanglant dessein accompli malgré tout, le fiancé pouvait enfin librement disposer de sa future femme ; ils pourraient s'en aller loin, très loin de cette ville et surtout de ce manoir étouffant. Mais, quelque part aux Enfers, dans ce cercle réservé aux âmes cupides et avares, l'âme furieuse d'Henry Ravenswood avait invoqué les démons et pactisé avec eux pour négocier sa revanche sur son traître gendre. Le Maître paya de son âme le droit de revenir hanter son propre manoir et d'y assouvir sa terrible vengeance sur celui qui l'avait manipulé et avait tenté de le tuer pour lui ravir sa fille.

Le fiancé aurait pu se réjouir que le *Big Thunder* ait devancé son crime et l'ait ainsi libéré de toute responsabilité ; mais la tragique vérité, c'est que n'ayant pas idée de la vraie nature de la catastrophe causée par la malédiction de l'Oiseau Tonnerre, le jeune homme était convaincu que le séisme mortel était dû à la dynamite enfouie par ses soins dans le flan de la montagne. Au plus beau jour de sa vie, il portait sur sa conscience non seulement la perte préméditée de ses égoïstes beaux parents mais aussi celle, imprévue, de centaines d'innocents parmi ses chers compagnons de la mine et de nombreux habitants. Effondré, rongé par les remords, il ne pouvait plus regarder sa bien aimée dans les yeux ni même soutenir le regard de ces veuves et ces orphelins venus assister à ses noces malgré leur chagrin. Terrassé par les remords et l'affliction, il faillit tout avouer et s'isola en prétendant se préparer pour la cérémonie. Plus jamais on ne le revit. L'insupportable culpabilité, trop lourde à porter, lui avait ôté toute joie de vivre. En se contemplant dans son costume de marié, il ne se sentait plus digne du bonheur qui l'attendait et moins digne encore de son innocente fiancée. Chaque minute qu'il continuait à vivre, à prétendre à une existence qu'il ne méritait plus, lui semblait une insulte à la mémoire de toutes ces vies qu'il croyait avoir emportées dans son égoïsme.

Alors que son défunt beau père s'échappait des Enfers sous la forme d'un esprit maléfique avec pour seul but de le tuer, le fiancé appliqua lui-même la sentence et, dans une

ultime prière jetée aux cieux pour qu'un jour celle qu'il avait aimée plus que tout au monde le pardonne, il s'ôta la vie par pendaison. Une corde, nouée autour d'un cou qu'il était venu étrangler de ses propres mains, venait de ravir au Phantom la délectable vengeance pour laquelle il s'était maudit. Le traître gendre n'en était pas moins mort, mais les ténèbres sont corruptrices. Les plus faibles se tournent vers elles par désespoir, pour parvenir à leurs fins, mais alors que le vœu est exaucé, alors que le rêve s'accomplit, alors que les ambitions se concrétisent, un atroce sentiment d'inachevé et d'éternelle insatisfaction subsiste dans l'âme qui a pactisé ; plus jamais elle ne retrouvera la paix. En marchandant sa réussite elle se condamne à ne jamais pouvoir la savourer. Le bonheur est inaccessible aux âmes damnées. Ceux qui entrent aux Enfers doivent abandonner toute espérance, comme le chantait Dante.

Un an après la première mise en ligne de mon texte et alors que j'étais en plein dans la préparation de la nouvelle version, coup de tonnerre : j'apprends que, lors de sa conférence à *Vidéopolis*, le 12 Avril 2012, à l'occasion des 20 ans de *Disneyland Paris*, Tony Baxter, l'*imagineer* responsable de la création du parc, a été interrogé sur les différentes versions de la légende du manoir et qu'il a donné la sienne. Une part très lâche de moi-même priait presque pour que cette version soit la plus proche possible de celle de mon texte. J'étais terrifié à l'idée que tout mon travail, tout ce que j'avais écrit, toutes ces heures passées à enquêter et écrire, à trouver la version la plus juste de la légende, que tout cela tombe à l'eau à cause de la version officielle de l'histoire racontée par Baxter si elle s'avérait trop différente de la mienne. Je ne sais pas ce qui aurait alors dominé en moi entre la joie d'avoir enfin le fin mot de l'histoire et l'horrible sensation de découragement à l'idée de devoir recommencer tout mon travail pour l'adapter à ces nouvelles révélations.

Heureusement pour moi, en quelque sorte, Tony Baxter s'est empressé de préciser que ce qu'il allait raconter n'était que sa vision personnelle et ne faisait aucunement autorité. Restait à voir si sa version allait surpasser tout ce que j'avais imaginé (entraînant forcément une refonte totale de mon texte pour éventuellement m'y adapter) ou alors si je n'allais pas en tenir compte.

Je reproduis ici le récit de Tony Baxter (trop long pour les appels de note), tel qu'il fut traduit en direct par l'ambassadeur Disney Régis Alart à la conférence :

« Il y a au moins 200 histoires sur Phantom Manor ! Je vais vous donner la mienne. Elle n'est pas officielle ! C'est ma version !

J'adore Charles Dickens et son histoire, Real Expectations. Il y avait cette image de la jeune fiancée qui était enfermée dans cette maison qui commençait à devenir vieille, avec des toiles d'araignée, de la poussière. Donc, on retrouve la jeune fiancée qui se prépare, qui est prête à accueillir tout le monde à l'entrée. Son père a fait fortune en exploitant la mine du Big Thunder, donc, une maison très cossue. Elle attend son fiancé. Elle attend, et attend, et attend, et devient de plus en plus vieille. Quand il arrive finalement, il est trop tard, et la seule célébration qu'il peut y avoir, c'est six-pieds sous terre. Alors, on nous invite dans le manoir où tous les habitants de Thunder Mesa sont venus pour célébrer ce mariage tant attendu. Et juste avant de nous quitter, elle nous jette son bouquet ! »

Dans le prolongement de ce discours, Baxter a précisé ceci :

« En fait, c'est à vous, les visiteurs, de vous faire votre propre idée, votre propre histoire de cette attraction. C'est comme pour un film, on en a tous son interprétation. Et justement, si tout était devant nous dès le début, peut-être qu'on aurait moins envie d'y retourner encore et encore. »

J'étais à la fois rassuré et déçu. Egoïstement et déraisonnablement rassuré que cette version ne compromette pas des heures d'écriture et d'enquête minutieuse. Déçu en revanche, je l'avoue, par cette version peu exaltante qui négligeait énormément de détails et ne dégagait que peu d'intensité. Cela me semblait une vision très proche de l'esprit de l'attraction

américaine, plutôt basée sur l'humour noir, le côté farfelu. L'avantage, c'est que, n'étant pas du tout présentée comme une version officielle, on peut tout aussi bien l'ignorer. En revanche, ce que précise Baxter m'a tout de même laissé songeur. Par son discours, il confirme que toutes les zones d'ombre laissées par les *Imagineers* au sujet de la *Storyline* ne sont pas le fruit d'une négligence ou d'incohérences (pas le genre de gens aussi inventifs et perfectionnistes, de toute façon), mais que cela relevait bel et bien d'un choix artistique !

Autre renseignement abondant dans ce même sens : **EVE**, membre du Forum *Disney Central Plaza* et Cast Member ayant hanté les murs de *Phantom Manor* pendant une année insiste bien sur le fait que les Casts Members eux-mêmes n'en savent pas beaucoup plus que les *guests* du parc. La *storyline* à laquelle ils ont accès est très évasive et tout ce que l'on peut savoir (ou presque ?), on le sait déjà. Voilà de quoi mettre fin à la légende selon laquelle les Casts Members connaîtraient le fin mot de l'histoire. De toute façon, si c'était le cas, il y aurait sans doute fuite sur Internet, l'un d'eux aurait tout raconté et on ne serait pas là à se poser tant de questions !

Ce flou général fait paradoxalement partie intégrante de l'histoire. Moralité : il me semble logiquement impossible qu'un jour on puisse trouver sur le parc un DVD ou un livre qui se propose de nous raconter l'histoire de *Thunder Mesa*, car cela irait à l'encontre des intentions des *Imagineers* qui voulaient laisser le visiteur libre d'imaginer ce qu'il veut, de s'approprier l'attraction. En fait, pour résumer les choses, le fait d'écrire cette *Fan Fiction*, d'avoir tenté de livrer une version de l'histoire est exactement ce que les *Imagineers* cherchaient à créer dans l'esprit des visiteurs ; en revanche, s'il est question que soudain, sous prétexte qu'elle est réussie, bien écrite ou cohérente, cette histoire doit devenir « officielle » ou être publiée, figée, canonisée et doit ainsi fixer un scénario en particulier dans l'esprit des autres visiteurs, alors cela trahit l'attraction. On peut le regretter, mais il semble qu'il en soit ainsi.

Il n'y a donc pas de bonne ou de mauvaise hypothèse, il y a seulement celle qu'on l'on choisit par pure préférence. Et, hélas pour ceux qui, comme moi, le souhaitaient (ou, ceux qui m'ont fait l'honneur de rêver que ma version soit disponible sur le parc), un texte « canonique » sur le sujet semble loin d'être au programme.

Le casse-tête de la localisation impossible

Frontierland n'a pas été conçu d'après un lieu précis ou un Etat précis, mais plutôt comme une somme, une sorte de synthèse, un *patchwork* complètement fantasmé de décors, d'Etats, de villes, de faunes et de flores qui ne se rencontrent normalement pas au même endroit et peuvent même être inconciliables. Cela rend donc impossible de localiser précisément la ville de façon crédible, sans créer des incohérences. Il s'agit de trouver non pas une vérité qui n'existe pas mais plutôt un compromis géographique.

Disneyland Paris, de l'esquisse à la création ne nous aide pas beaucoup à ce sujet. Il y a plusieurs allusions à la Californie (pour la « Ruée vers l'or »), à San Francisco (pour le style de la maison) mais aussi à d'autres Etats à la géographie très évocatrice. De là, me disant que le champ était libre et ne voyant pas vraiment d'angle d'attaque précis par lequel aborder la question de façon approfondie, j'ai fait un choix instinctif sur le Colorado, sans vraiment trop chercher à éprouver mon hypothèse. J'aurais évité de situer *Thunder Mesa* si j'avais pu, dans l'idéal. La ville aurait plus de charme si on ne pouvait vraiment la situer précisément. Mais en l'abordant à travers le texte érudit d'un universitaire, je me suis condamné à la précision et donc je ne pouvais me permettre, au milieu d'un récit aussi encyclopédique, d'être soudain évasif voire complètement silencieux sur la localité de la ville. Le Colorado est, des 50 états que comptent les Etats-Unis, un des plus connus en Europe et incarne dans notre imaginaire collectif le stéréotype du paysage de *Far West*. Il y a pourtant des états bien plus proches des images que l'on peut s'en faire, mais c'est le Colorado, entre autres avec des villes comme

Denver ou Colorado Springs, qui a le plus marqué. Ainsi, il m'a semblé judicieux de placer *Thunder Mesa* à cet endroit, sans davantage développer (pas de position précise dans l'Etat).

Alors que j'étais en pleine reprise du texte et que je me renseignais sur l'inauguration du *Molly Brown* (à laquelle je n'avais pu assister), une bombe me tombe sur le coin de la figure et me laisse bouche bée. Le 25 Mars, un drapeau flottait sur le *Molly Brown* : celui de l'Etat de Californie. Stupeur et tremblements. Le parc avait donc donné un indice décisif sur la localisation précise de la ville. L'emplacement que j'avais choisi était donc erroné. Il fallait supprimer toutes mes allusions au Colorado et revoir ma copie. Malgré le caractère officiel de cette affiliation à la Californie, j'étais perplexe. La Californie ne me semblait pas l'Etat idéal pour *Thunder Mesa*, il correspondait moins aux clichés Européens sur le *Far West*. J'ai aussitôt laissé en plan tout ce que je faisais sur le texte pour me consacrer entièrement pendant toute une journée à des recherches sur la question.

Tout semblait plaider la cause de la Californie. Déjà, les nombreuses allusions à cet Etat dans *Disneyland Paris, de l'esquisse à la création*. Ensuite, la comparaison du style architectural du manoir *Ravenswood* avec celui des maisons de San Francisco. Enfin, argument qui mettait le Colorado KO : les dates de la « Ruée vers l'or » qui commença en 1848 correspondaient au début de l'histoire de *Thunder Mesa* ; pire encore, dans mes recherches, j'appris qu'il n'y avait pas eu de « Ruée vers l'Or » au Colorado, du moins, pas avant 1858 à *Pikes Peaks*. Or, en 1858, la ville de *Thunder Mesa* est déjà proche de son déclin, c'est trop tard par rapport à la chronologie des lieux. *Disneyland Paris, de l'esquisse à la création* enfonce le clou : « L'époque dans laquelle le visiteur pénètre se situe au moment de la ruée vers l'or qui commença en 1849 et s'acheva vers 1885. C'est l'âge d'or de la conquête de l'Ouest, lorsque la terre entière se rue vers la Californie. » (p. 79). J'apprends en plus que, en 1849 où est censée commencer l'histoire de *Thunder Mesa*, le Colorado n'est pas encore un Etat, même pas un territoire. Ce n'est rien sinon une vaste contrée hostile, déserte et sauvage, peuplée de quelques tribus indiennes. Le Colorado ne devient le « Territoire du Colorado » que le 28 Février 1861 et n'entre dans l'Union que le 1^{er} Août 1876, bien après le séisme censé ravager *Thunder Mesa*. Le Colorado, Etat trop « jeune » et peu concerné par la « Ruée vers l'Or » qui fait l'essence de la *storyline* de *Thunder Mesa*, semblait disqualifié pour de bon.

J'ai continué les recherches. J'ai fait des comparaisons de faune, de flore entre les Etats. J'ai fait des calculs sur *Google Map* et j'ai visité virtuellement bien des villes, bien des régions (confirmant, d'image en image, ma fascination pour les Etats-Unis et leur géographie exceptionnelle). Tout me poussait vers la Californie, le seul drapeau sur le *Molly Brown* aurait dû me convaincre, mais je n'arrivais pas vraiment à me décider. De plus, je me sentais piégé par une petite nouveauté de mon texte : la présence du *Molly Brown*. En effet, pour rendre le nom du bateau crédible, j'ai opéré une pirouette historique et géographique plutôt acrobatique qui reposait en bonne partie sur la localisation de *Thunder Mesa*. James Joseph Brown et Molly Brown sont originaires de Leadville, prospère ville au centre du Colorado. Dans l'idée que les deux villes veulent être liées par le fleuve du Colorado, il me semblait crucial qu'elles soient dans le même Etat. En faisant des recherches sur le fleuve, j'ai pu constater que le fleuve du Colorado passait par le Sud Est de la Californie. Pour placer *Thunder Mesa* sur la trajectoire du fleuve en Californie, cela laissait peu de choix : *Thunder Mesa* devait donc être située à l'Est du désert des Mojaves, tout près de la frontière de l'Arizona. Néanmoins, lorsque je regardais des photos de la région et me renseignais sur la faune et la flore, je ne trouvais pas du tout le paysage adapté et conforme à celui qui domine à *Thunder Mesa* ; une montagne tel que le *Big Thunder Mountain* me semblait peu crédible à cet endroit.

Dans la continuité de ces recherches basées sur l'allure des paysages, je me suis renseigné sur les différents Etats de l'Ouest américains. Si on considérait uniquement l'argument de la

géographie, l'Etat le plus proche de l'esprit de *Thunder Mesa* était sans nul doute l'Utah qui abrite une importante quantité de parcs nationaux et de sites évoquant le *Big Thunder Mountain*. J'ai fait un petit bilan des lieux ayant servi de modèles aux *Imagineers* et, comme je l'avais déjà compris, ils ont emprunté à beaucoup d'Etats différents, même si l'Utah arrive en tête :

- Ruée vers l'Or (Californie)
- *Monument Valley* (Entre Utah & Arizona)
- *Mississipi & bateaux à aubes* (Du Minnesota à la Louisiane)
- *Parc National de Yellowstone* (Nord Ouest du Wyoming)
- *Grand Canyon* (Nord Ouest Arizona)
- *Colorado National Monument* (Colorado)
- *Dinosaur National Monument* (Colorado)
- *Parc National des Arches* (Utah)
- *Canyonlands National Park* (Utah)
- *Bryce Canyon* (Utah)

C'est ensuite que j'ai découvert le site de *Garden of the Gods* à Colorado Springs, dans l'Etat du Colorado. Cet endroit somptueux était un des plus proches de l'esthétique de *Thunder Mesa* que j'aie vu jusqu'alors. En plus, je n'avais pas oublié que, lorsqu'on arrive à la fin de la file d'attente du *Big Thunder Mountain* (en descendant l'escalier), il y a une ancienne carte géographique... du Colorado. Le Colorado était de retour dans la course ! J'ai alors fait des recherches pour savoir si d'autres avant moi s'étaient déjà demandés où pourrait se trouver *Thunder Mesa* et c'est alors que j'ai découvert le remarquable forum *The Manor* où un *topic* était consacré à cette question. Les membres y plaidaient majoritairement pour le Colorado, ce qui me conforta dans mes nouvelles idées.

Après réflexion et en ayant soumis cette question aux membres qui fréquentaient le *topic* où j'avais posté ma nouvelle, j'ai finalement décidé de maintenir *Thunder Mesa* dans l'Etat du Colorado. Je n'avais pas prévu de donner de localité précise mais finalement, un détail en appelant un autre, je me suis retrouvé à en trouver une. Dans ma logique de « compromis géographique », ayant remarqué à quel point l'Utah était un des plus proches visuellement de l'ambiance recherchée, j'ai voulu placer *Thunder Mesa* tout à l'Ouest du Colorado, proche de la frontière avec l'Utah (Après tout, nous sommes à *Frontierland*, le thème de la frontière qu'on instaure, qu'on repousse ou qu'on partage est au centre de la *storyline* du *Land*).

Coincidence intéressante, le nom du comté correspondant à cet endroit (Ouest, frontière avec l'Utah) s'appelle « Mesa » en raison des nombreuses « Mesas » que compte la région. Avec le nom de la ville, sous-entendant qu'elle est elle-même bâtie sur une « Mesa », cela prenait un sens intéressant. La ville principale du comté de Mesa est Grand Junction. Le *hic*, c'est que le comté de Mesa ne fut créé que le 14 Février 1883, mais cela n'avait pas tant d'importance, c'était juste pour « l'écho ». Il y a bien des Indiens Shoshones dans le Colorado, même s'ils sont plutôt situés au Nord. Voilà donc la localité fictive de *Thunder Mesa* d'après mes recherches et mes conjectures : Ouest du Colorado, comté de Mesa, près de l'Utah, sur la trajectoire du fleuve Colorado, à plusieurs miles de Grand Junction, elle-même à 174 miles de la fameuse Leadville des Brown, soit environ 3 heures de route en voiture aujourd'hui.

Il restait néanmoins une petite difficulté : la « Ruée vers l'Or » n'en avait pas moins eu lieu en Californie et non au Colorado dans les années 1840. Pour palier à cet obstacle, j'ai simplement imaginé que Ravenswood avait eu une intuition en passant par le Colorado avec d'autres pionniers et avait parié sur le *Big Thunder Mountain*, considéré comme fou par ses compagnons alors que tout le monde se ruait vers la Californie. *Thunder Mesa* aurait ainsi été une ville au milieu de nulle part, une des toutes premières du Colorado avant même que ce

dernier ne devienne un Etat. Une sorte d'avant-garde. Ce n'est pas le seul scénario possible et sûrement pas le plus évident ou le plus simple, mais en tout cas il tenait suffisamment la route.

Les éléments ignorés

Un de mes « fantasmes » en écrivant cette *Fan Fiction* était d'être le plus exhaustif possible dans les lieux, les personnages, les faits et les références. Je ne peux prétendre à une exhaustivité absolue, mais c'est du moins le cap que j'ai suivi, conscient de ne jamais vraiment l'attendre mais m'efforçant de m'approcher le plus possible de la destination. La version longue du texte m'a permis d'explorer des endroits que j'avais dû laisser dans l'ombre, faute de temps et d'occasions pour cela. J'ai donc ainsi pu intégrer au récit *Cottonwood Creek*, le *Molly Brown*, le maire de *Thunder Mesa*, le *Silver Spur Steakhouse*, le *Last Chance Café*, le *Fort Comstock* (intérieur), le *Fuente Del Oro*, la *Round Up Shooting Gallery*, les *River Rogue Keel Boats* et même l'extérieur de la ville !

Malgré mes efforts pour intégrer un maximum d'éléments (parfois au prix de gros compromis pour joindre les deux bouts de la crédibilité, comme avec le *Molly Brown*), il y a des éléments auxquels je n'ai pu trouver de place. Il ne s'agit pas de placer des références pour en placer. Il faut que tout cela ait l'air le plus naturel possible, logique, cohérent, et, pour une raison ou une autre, ces éléments ne le permettaient pas et j'ai donc dû renoncer à les intégrer au récit, avec plus ou moins de regrets. Voici donc la liste des principaux oubliés et une petite explication sur leur absence :

- Intérieur du *Big Thunder Mountain*. Le *Big Thunder* est bien sûr au centre l'histoire, mais tout au long du récit, on en admire que l'extérieur. Si je pouvais raconter le quotidien des mineurs dans les entrailles de la montagne, il était beaucoup plus difficile d'expliquer que Deynis, en 1890, puisse y accéder. L'idée était tentante ; j'ai plusieurs fois imaginé comment Deynis pourrait pénétrer, avec ou sans autorisation, dans la montagne, comment il pourrait inspecter les trains abandonnés, monter dedans et se retrouver, malgré lui, emporté dans une course folle sur les rails par les wagons hantés, comme les visiteurs du parc. Mais c'était compliqué à expliquer si la montagne s'est effondrée sur elle-même de l'intérieur suite au tremblement de terre. Cela me semblait une idée trop en rupture par rapport au texte.

- Gare de *Frontierland*. J'ai déjà développé, dans les appels de note, les raisons pour lesquelles j'ai renoncé, avec beaucoup d'hésitation je l'avoue, à faire passer un chemin de fer sur *Thunder Mesa*, comme sur le parc. L'idée est plus que séduisante, et même si ma principale motivation est la crédibilité, il était facile de « tricher », mais j'ai maintenu cette idée pour rendre la ville vraiment isolée, abandonnée et aussi pour justifier le fait que Deynis s'y rende et en reparte en bateau. Néanmoins, je sous-entends que le train pourrait bientôt passer par la ville, grâce aux démarches du maire.

- *Lavinia Rose Blacksmithing*. La forge que l'on peut voir près du dépôt de la mine. Mon histoire ne se prêtait pas trop à ce décor. Dans son dossier, *20 000 lieues sous Disneyland Paris*, **Thierryledisneyen** nous livre (p. 53) quelques secrets sur ce lieu et même un semblant de *storyline*. Plutôt intéressant et intrigant, mais n'ayant retrouvé aucune trace, nulle part ailleurs, de ces informations, j'ai préféré rester prudent et ne pas m'en servir.

- Apothicaire. Un personnage étrangement apprécié par certains puristes bien que très anecdotique. On peut voir une réclame d'époque sur la façade du *Thunder Mesa Mercantile* vantant les mérites d'un produit censé aider les cheveux à pousser et à rester « jeunes ». On retrouve surtout ce personnage dans *Phantom Manor*, dans la scène de *Phantom Canyon*, occupé à préparer d'étranges potions. Je n'ai pas réussi à lui trouver de rôle qui justifie sa présence dans le texte.

- « Little Leota ». A l'image de sa position dans l'attraction, j'ai mis « little Leota » à l'écart. Les raisons en sont facilement identifiables ; difficile de justifier la présence d'un

élément aussi singulier que d'ailleurs, pour ma part, j'ai toujours pris pour une simple décoration, sans jamais lui chercher le moindre sens dans le *ride*. Certains pourraient me contredire en affirmant qu'elle prononce des paroles lourdes de sens : « *Revenez ! Revenez ! Vous venez à peine d'arriver ! Et je me meurs de solitude ! Hurry Back ! Hurry back ! Be sure to bring your death certificate ! We're just dying to have you !* ». Ces mots sont assez inquiétants, et prennent un sens différent dans la *storyline* selon si on les attribue à Leota ou bien à la mariée. En effet, cela fait débat parmi les fans. Cette « mini » jeune femme est vêtue d'une robe de mariée, ce qui nous fait tout de suite penser à Mélanie. Mais, en revanche, elle a bel et bien la même voix que Leota. De plus, la nature menaçante de ses paroles sied mal au personnage de Mélanie, telle que représentée dans la version française de l'attraction, en tant que victime épeurée et romantique. Bien des sites et des fans ont hasardé des théories ou ont prétendu détenir la solution de sources directes comme l'excellent *Ravenswood Manor*. Mais peut-on vraiment savoir ? Si vous consultez chacun des sites dont j'ai reproduit l'adresse en webographie, vous constaterez que nombre d'entre eux se mettent d'accord sur une théorie en particulier (qui serait plus qu'une théorie) et à laquelle je souscris complètement : « little Léota » ne s'appellerait ainsi que parce que le procédé technique qui éclaire son visage est le même que pour la vraie Leota de la boule de cristal. Ce serait donc plutôt la mariée, mais une version de la mariée basée sur celle du Haunted Mansion de *Walt Disney World* où Mélanie apparaît sous un jour plus diabolique. « Little Leota » ne serait qu'un élément de décor que les *Imagineers* n'auraient pas réussi (ou voulu) intégrer à l'attraction elle-même faute de cohérence et qu'ils l'auraient donc placée à la sortie. On voit bien que même si j'avais voulu intégrer un élément aussi saugrenu que « Little Leota », j'aurais eu du mal à le faire, faute de plus d'éléments sur sa signification !

Objectifs

Placere et Docere. Cette devise latine signifiant « Plaire et instruire » a longtemps été celle des écrivains, jusqu'au XVII^e siècle à peu près. On pourrait dire que cela résume bien mes deux objectifs principaux ; plaire d'abord, bien sûr, divertir, faire passer un agréable moment au lecteur, rêver ensemble ; mais aussi instruire, transmettre un savoir, une somme de connaissances sur un domaine où les informations sont rares et fragmentées, faire le point sur ce qu'on sait de cet univers fascinant qu'est *Thunder Mesa*.

J'ai d'autres objectifs, secondaires mais qui me tiennent à cœur.

- Ne pas spécialement faire peur. Cela peut étonner, même scandaliser à propos d'une nouvelle consacrée en grande partie à *Phantom Manor*. J'en ai bien conscience mais je pense que les fans de l'attraction comprendront où je veux en venir. Bien sûr, la peur, l'horreur, l'étrange font partie de l'univers de *Frontierland*, mais d'une façon plus inoffensive que certains ne le souhaiteraient. On entend souvent des *Guests* peu avertis se plaindre : « Ça fait même pas peur, c'est nul ». On ne peut nier que, fondamentalement, *Phantom Manor* ne nous offre pas une expérience trop intense en matière de peur, pour des raisons de largeur de public, je suppose. Mais c'est justement ce qui, selon moi et beaucoup d'autres, fait la qualité et la grandeur de cette attraction. Elle est avant tout belle. C'est avant tout une affaire d'atmosphère, d'ambiance, de tonalité. Il ne s'agit pas d'un banal train fantôme basé sur l'effet d'attente et ses inévitables sursauts, un procédé bien lâche dont l'intérêt est bien moindre. Il s'agit de beauté. *Phantom Manor* est un conte gothique, un poème d'Edgar A. Poe, un fantôme Burtonien avant l'heure, qui puise dans l'épouvante pour mystifier l'amour et la mélancolie qui teintent sa légende. Ainsi, en lisant ma nouvelle, ayez bien à l'esprit que j'ai voulu rendre compte de cette beauté macabre, de cette mélancolie romantique plutôt que de tomber dans le *thriller* ou l'horreur gratuite. Cela me semble, en tout cas, la seule façon de respecter cet univers délicat que les *Imagineers* ont conçu pour nous.

- L'exhaustivité. Un défi encore plus prétentieux et arrogant, en apparence. Faire le tour le plus complet, le plus large, le plus délicat et précis possible d'un sujet. Oui, dans mon idéal, une bonne adaptation de *Phantom Manor* doit exceller dans le détail, la précision et l'exhaustivité ; il ne faut rien omettre. Chaque visiteur a son petit détail favori, a sa scène, son élément qui le passionne tout spécialement et donc il ne faut rien négliger, ne pas laisser de côté ces petits *rien* qui font *tout*. Cet univers est vaste, plein de références, de légendes et de contradictions. Le rêve serait de tout embrasser, de tout réussir à utiliser, à mobiliser dans une histoire avec, pour chacun, sa place idéal. Toutes ces pièces apparemment incompatibles, agencées dans un équilibre parfait, devraient pouvoir constituer une machine fiable et performante. Je ne prétends pas avoir réussi. A vrai dire, je peux même déjà reconnaître mon échec. Oserai-je atténuer ma défaite en déclarant qu'après des heures de recherche, établir une histoire parfaite basée sur *Phantom Manor* me semble impossible ? L'exhaustivité entre vite en confrontation violente avec la cohérence, qui est un autre de mes objectifs prioritaires, la base de toute histoire réussie.

Raconter la légende de *Thunder Mesa*, c'est tenter de rendre l'incohérent cohérent ; c'est comme ranger une immense chambre dans un incroyable désordre où tous les objets ne trouveront pas forcément leur place. Il y a plusieurs combinaisons possibles pour mettre de l'ordre, mais dans tous les cas, il faudra faire des choix. Le but du jeu, dans l'idéal, est d'aboutir à ce compromis rêvé entre fidélité la plus religieuse devant les faits officiels et en même temps aménagements, adaptations, extrapolations nécessaires et inévitables pour combler les trous, colmater les brèches et souder les morceaux de la coque entre eux, comme le rivetage d'un grand navire que l'on rêverait aussi insubmersible que la célèbre Molly Brown.

REMERCIEMENTS

Je tiens à remercier tous les lecteurs « déclarés » du texte, depuis sa première mise en ligne le 29 Janvier 2011, sur le Forum *Disney Central Plaza*. 65 lecteurs qui ont non seulement lu le texte mais l'ont aussi unanimement apprécié (et relu pour un certain nombre d'entre eux, quand est arrivée la version longue), ce que je n'aurais jamais osé espérer. Des lecteurs qui ont pris le temps de rédiger des critiques très développées, enthousiastes, sagaces et fort enrichissantes. Sans tous ces lecteurs et leurs remarques, ma motivation n'aurait sans doute pas été la même pour travailler à une nouvelle version du texte.

Nino Di Carpaccio (29.01.11)	P'tit Paul (07.05.11)
Wdwfan (29.01.11)	Disney Vintage (07.05.11)
Rnrc10 (30.01.11)	Stetchou (07.07.11)
Jo-Ker (30.01.11)	Guillaume.C (05.08.11)
Demonaria (30.01.11)	Chachoox (10.08.11)
Nat Wood (31.01.11)	DisneyMagic82 (15.08.11)
Oce50 (31.01.11)	Glywen (31.08.11)
Xelou_le_loup (14.02.11)	Pampoune (31.08.11)
Servier (15.02.11)	PMKeeper (19.11.11)
Cassiopee (17.02.11)	Jeni-Chan (20.11.11)
Nebwin (20.02.11)	TheLaurentale (10.04.12)
Sweetbby (26.02.11)	Ostende (26.04.12)
Bubudu57 (02.03.11)	Tloz (03.04.12)
EVE (08.03.11)	Phlogos (09.06.12)
Élinéa-dreams (10.03.11)	Marie-Lou (16.06.12)
Nana13 (11.03.11)	Mickeyomouse01 (26.06.12)
Queen Lucy, The Vailiant (11.03.11)	Yohan77 (11.07.12)
Grandmath (12.03.11)	Babyclio (02.08.12)
Kalania (12.03.11)	Dash (03.08.12)
Mopiteam (13.03.11)	Kémi (07.08.12)
Guillaume! (13.01.11)	Tsukimio (29.10.12)
Darby (16.03.11)	Totthebest (16.11.12)
Pierre (27.03.11)	Blake (17.12.12)
Smartin22 (27.03.11)	Starlight (19.02.13)
Sugar Kane (31.03.11)	Stitch-Life (20.02.13)
Philoctète (03.04.11)	rct3projetdisney (22.02.13)
Blue Génie (15.04.11)	Robin (18.03.13)
Prin-CesS' (18.04.11)	LoveStitch (20.03.13)
Robin (26.04.11)	Time Lord (21.03.13)
Aloha2262 (26.04.11)	Anaïs_90 (03.04.13)
Drake (26.04.11)	Miss Noiz (07.04.13)
Sixième-sens (26.04.11)	Emiko (17.04.13)
Antoine42 (03.05.11)	

A tous ces lecteurs s'ajoutent les 48 personnes qui ont témoigné leur enthousiasme pour le texte sur la page qui lui a été gracieusement consacrée par les administrateurs sur le *Facebook* du Forum *Disney Central Plaza*.

<http://www.facebook.com/photo.php?fbid=10150435951005615&set=a.278718795614.313209.278714015614&theater>

REMERCIEMENTS SPECIAUX

Je tiens à remercier tout particulièrement certains lecteurs qui ont énormément apporté au texte par leur soutien passionné, leurs connaissances sur l'univers de *Frontierland*, leur contribution, leur aide ou leur talent.

- **L'équipe des administrateurs de Disney Central Plaza**, pour leur soutien au texte qui m'a énormément touché et honoré. D'abord, la page consacrée à la *Fan Fiction* sur le *Facebook* du Forum mais aussi, ce grand honneur qui m'a été fait d'être cité parmi les « Talents de *DCP* » lors du grand gala d'anniversaire des 10 ans du Forum. Je ne m'y attendais pas du tout et j'ai réalisé trop tard que je ne vous avais jamais remercié pour cet hommage. C'est enfin chose faite. Merci donc à **Grandmath**, **Bounet's** et **Mouetto** ainsi qu'aux autres organisateurs de la soirée des 10 ans.

- **Serleena**, Tiffany, qui partage ma passion pour l'univers Disney, le parc *Disneyland Paris* et l'attraction *Phantom Manor*. Le texte doit beaucoup à ses conseils, ses relectures très attentives et son soutien.

- **Ostende**, **Nana13**, **Queen Lucy The Vailiant**, **Philoctète**, **Aloha2262** des grands assidus, anciens ou récents, du *topic* consacré au texte, dont l'enthousiasme fait toujours plaisir, dont les remarques, le soutien, les critiques ou les encouragements m'ont été extrêmement précieux ; enfin, tout simplement, des membres intéressants et extrêmement sympathiques dont j'apprécie énormément la compagnie. Merci, les amis !

Mes précédents propos s'appliquent aussi aux membres que je vais nommer. Je tenais néanmoins à saluer tout particulièrement ces lecteurs dont je suis redevable par leurs contributions :

- **babyclio**, cette lectrice qui reconnaît se faire rare sur *DCP* et m'a pourtant fait les honneurs de quelques posts sur le *topic* où elle a exprimé toute sa passion pour *Frontierland*, son plaisir à lire le texte et tout cela avec de très beaux compliments qui m'ont mis du baume au cœur. Elle m'a d'ailleurs, aussi spontanément, fait part de son propre relevé des fautes qui m'a été aussi très utile.

- **Cassiopeeh**, que je remercie pour la relecture très minutieuse qu'elle a faite du texte en relevant toutes les fautes de frappe ou d'orthographe. C'est la correction la plus précise dont j'ai disposé pour la première reprise du texte. C'est une artiste de talent, qui réalise de belles peintures et qui se consacre aussi à l'écriture. Je la remercie pour son beau poème sur *Phantom Manor*, posté p. 5 du *Topic* consacré au texte.

- **Dash**, sa lecture était promesse de remarques très pointilleuses, érudites et constructives sur le texte, étant donné sa passion et l'étendue de ses connaissances sur l'univers Disney. Et ce fut le cas ! Comme on peut le constater dans la version annotée du texte, il a vraiment apporté plusieurs précisions, suggestions ou éclairages très profitables au texte et, en sus de tout cela, l'a apprécié et l'a complimenté, ce qui m'a

fait plaisir mais m'a aussi rassuré sur sa « solidité » face à des lecteurs très pointilleux et connaisseurs.

- **EVE**, la belle Iris, *cast member* de son état, autrefois au service de la famille Ravenswood (chanceuse...), désormais voyant du pays à bord du *Disneyland Railroad* autour du parc ! Un grand merci à elle d'abord pour sa gentillesse mais aussi bien sûr pour ses connaissances sur les coulisses de l'attraction, ses remarques judicieuses. Une fine connaisseuse en cinéma et sur l'univers Disney en général.

- **marc vadehors**, un lecteur de la première heure, de la première version, à qui je dois une relecture très utile et efficace sur la nouvelle version du texte. Un relevé des coquilles précis qui aura permis aux lecteurs suivants de bénéficier d'un texte encore plus abouti.

- **Miss Noiz**, traqueuse de fautes spécialisée dans les répétitions, une fine lectrice à la sensibilité littéraire aiguisée qui m'a livré une correction très efficace du texte, des remarques très pertinentes, des suggestions délicieuses et qui partage le goût de Deynis et le mien pour le chocolat chaud !

- **Mjinspace**, mon cher Ludovic, qui m'avait suggéré l'idée de la roulotte de gitane pour Léota, à l'appui d'une photo montrant la roulotte à *Disney World*. Un grand passionné de l'univers *Disney*, un fin connaisseur et quelqu'un que j'apprécie beaucoup. Il est depuis devenu un résident permanent de *Thunder Mesa* où il aime conter aux visiteurs curieux les origines et les légendes du lieu.

- **P'tit Paul**, un membre parti comme il est venu, mais que je n'ai pas oublié, grâce à son relevé très minutieux de quelques unes des pires fautes de frappe/orthographe que j'avais laissées derrière moi.

- **Phlogos**, qui a fait une entrée très enthousiaste sur le topic et m'a spontanément envoyé un relevé des fautes de frappe qu'il avait repérées. Relevé sur lequel je me suis bien sûr en partie appuyé pour les dernières reprises du texte, et je l'en remercie. Ses éloges chaleureux peu après la mise en ligne de la nouvelle version m'ont rassuré sur la qualité de cette reprise.

- **PMKeeper**, le mystérieux membre gardien du manoir, Gregory, que je suis ravi d'avoir pu rencontrer aux quelques meetings auxquels j'ai participé. C'est lors d'un d'entre deux qu'il a attiré mon attention sur le fameux « Help Me » dessiné sur une des fenêtres et que j'ai choisi d'intégrer à l'histoire. Merci, gardien du manoir !

- **nrc10 / Martin Bailly**, un traitement spécial pour un lecteur très spécial. Mon tout premier, à vrai dire, et pas des moindres ! Hyper enthousiaste, grand passionné et connaisseur du manoir et, par la suite, de mon texte. Je lui dois énormément, au niveau de la motivation comme par ses contributions (suggestions, idées et surtout, son excellent travail sur la modélisation de *Phantom Manor* en 3D). Ce jeune prodige de l'informatique, extrêmement inventif, sensible et drôle est aussi devenu un ami qui m'est cher. Rien que pour faire sa connaissance, écrire ce texte valait le coup !

- **TheLaurentale**, à peine débarquée sur le *Topic*, Lauren a tout de suite beaucoup alimenté mes réflexions. Elle met un soin tout particulier à développer ses idées, elle a rédigé des critiques très personnelles avec des remarques qui m'ont inspiré pour la reprise du texte. Je remercie surtout cette grande artiste extrêmement talentueuse pour la *magnifique* illustration, digne d'une pro, qu'elle a créée pour le texte et que j'ai placée en couverture ainsi que pour sa relecture très attentive du texte qui m'a été très précieuse dans la chasse aux « coquilles ».

- **Tloz**, avec qui j'ai eu des dialogues très intéressants sur le topic du texte et qui m'avait promis un relevé des fautes ainsi qu'une liste de remarques sur sa lecture. Il a tenu parole et le moindre que l'on puisse dire, c'est que cela a été à la hauteur ! Son relevé des fautes compte parmi les plus exhaustifs et les plus utiles que j'ai reçus. Ses remarques, elles, étaient inspirées par son point de vue très sensible à la question du scénario ce qui a été extrêmement utile dans une nouvelle approche du texte, pour corriger d'éventuelles incohérences. Quant à ses compliments et ses encouragements, ils me sont allés droit au cœur car ils étaient à l'image du reste : enthousiastes et généreux.

*** **

J'ai beaucoup de chance d'être entouré de membres et de lecteurs aussi passionnés et connaisseurs. J'apprécie tout particulièrement de voir les talents des uns et des autres (écriture, cinéma, informatique, dessin, culture *Disney*, etc.) se rencontrer et coopérer tous ensemble dans une passion commune pour *Frontierland* mais aussi dans le même but d'aboutir à la version du texte la plus accomplie, ce à quoi je me suis ardemment employé pendant plus de deux mois en espérant que tout le monde l'apprécie !

Merci à tous

AVERTISSEMENT SUR LE DROIT D’AUTEUR.....	2
--	---

LA LÉGENDE DE THUNDER MESA

- I -	6
- II -	
I - SUR LES TRACES DU PROFESSEUR ARMITAGE	28
II - TRUE GRUDGE.....	37
III - UNE RENCONTRE	42
IV - L’INVITE DU MAIRE	47
V - QUEEN OF THE RIVER	55
VI - COTTONWOOD CREEK.....	62
VII - UNE JOURNEE A ENQUETER.....	70
VIII - L’IMPENETRABLE MANOIR DE LA COLLINE SOLITAIRE.....	78
IX - NAUFRAGE AU LUCKY NUGGET SALOON	84
X - MADAME LEOTA	90
XI - CATABASE A PHANTOM CANYON	96
XII - PHANTOM MANOR.....	101
- III -	113

Index des sources - Postface - Remerciements

BIBLIOGRAPHIE	127
WEBOGRAPHIE	127
REFERENCES OFFICIELLES PUISEES DANS <i>DISNEYLAND PARIS</i>	133
RÉFÉRENCES CULTURELLES DIVERSES	136
POSTFACE.....	138
REMERCIEMENTS.....	151
REMERCIEMENTS SPECIAUX.....	152