

[Anthony Horowitz, La Photo qui tue : résumé et analyse](#)

Publié en France en 2000, « La photo qui tue : 9 histoires à vous glacer le sang » est un recueil de neuf nouvelles extraordinaires de l'écrivain anglais Anthony Horowitz. Destiné principalement aux adolescents, il met en scène des personnages centraux de l'âge de treize et dix-sept ans qui sont plongés dans des circonstances angoissantes. Ils voient toute leur vie basculer de la normalité vers une terreur qui relève du surnaturel.

Résumé de l'oeuvre

La photo qui tue

Cette première nouvelle se déroule à Londres. À l'occasion de l'anniversaire de son père, un jeune adolescent, Matthew King, part à la recherche d'un cadeau original. Pendant une foire à la brocante, il déniché un magnifique appareil photo qui est vendu par un mystérieux homme dont les locataires, de jeunes étudiants, n'ont plus donné de nouvelles sans même régler leur loyer. Il a donc pris la décision de vendre leurs biens pour se rembourser. Après avoir vérifié le mécanisme de l'objet et testé la prise de vue, il l'achète et quitte le lieu. Au même moment, le miroir sur lequel il a visé se brise en mille morceaux.

Avant de donner le cadeau à son père, Matthew décide d'ouvrir l'appareil photo et trouve une pellicule à l'intérieur. Il pose cette dernière sur sa table de nuit et l'oublie. Lorsque son père reçoit l'objet, il est très content et immédiatement, le teste. Il prend alors deux clichés : le magnifique cerisier ornant le jardin et le chien de la famille, Polonius. Le lendemain, l'arbre est mort et le chien s'échappe avant de se faire tuer par un véhicule. Le jeune adolescent se rappelle alors du miroir brisé pendant la foire et en déduit que cet objet n'est pas commun. La pellicule lui revient également à l'esprit, et il se met à la développer.

Les photos montrent une bande de jeunes qui réalisent à d'étranges pratiques. En réalité, ils se livrent à un rituel satanique. Matthew finit par comprendre que l'appareil photo retient une entité maléfique que les jeunes ont fait venir depuis un autre monde et qui tue ou détruit tout individu, tout objet pris en photo. Terrifié, il rentre en courant et se rend compte que sa famille est partie se balader dans un parc dominant toute la ville de Londres. Essoufflé, il les rejoint et demande si l'un d'entre eux s'est pris en photo. Heureusement, aucun membre de sa famille n'a été pris en photo. En revanche, son petit frère a pris un cliché : une vue panoramique de la capitale. Le jeune garçon aperçoit alors des nuages très sombres s'entasser au-dessus de la ville.

Bain du soir

Le protagoniste principal de cette nouvelle est Isabel, une adolescente qui vit dans une vieille maison londonienne avec ses parents Jérémy, professeur dans un lycée privé, et Susan. La vie d'Isabel n'est pas du tout amusante, puisque ses parents passent beaucoup de temps à se quereller. En dehors des disputes, leur unique occupation est d'acquérir de vieilles antiquités dont ils meublent la demeure familiale. Par ailleurs, leur dernier achat est une imposante baignoire de l'époque victorienne. Lorsque l'objet est mis en place et opérationnel, Isabel ressent à son encontre une mystérieuse répulsion qui se transforme en terreur quand du sang remplit la baignoire et que l'eau tiède du bain devient de l'eau glacée. Sa terreur est même telle qu'elle refuse catégoriquement de s'en servir. Ses parents ont beau la dissuader, mais rien n'y fait.

Pourtant, l'adolescente ne peut rester malpropre et après des hésitations, elle décide quand même de se faire couler un bon bain chaud. Lorsqu'elle se retrouve dans la baignoire, l'horreur l'envahit. Si l'eau reste limpide, le reflet qu'elle voit dans le miroir est horrible : toute la salle de bain est maculée de sang. Encore pire : elle aperçoit une personne armée d'une hache s'approcher de plus en plus d'elle. En entendant ses cris de terreur, sa mère se précipite dans la pièce et la retrouve tremblante et recroquevillée sur le sol.

Les parents de la jeune fille lui soupçonnent un problème mental. Le lendemain, elle se rend à l'endroit où ses parents ont acquis la baignoire. Elle apprend alors que cette dernière appartenait à un certain Jacob Marlin, un tueur en série qui découpait ses victimes à la hache, dans sa baignoire. Elle prend donc la décision de réduire en morceaux cet objet hanté. Une fois rentrée chez elle, elle prend un outil et donne de violents coups à la cuve et aux robinets. Dans le miroir, elle s'aperçoit que Jacob Marlin, très menaçant, s'approche petit à petit d'elle. Cela ne la dissuade pourtant pas d'arrêter de frapper.

Lorsqu'elle sent deux mains se serrer sur sa gorge, elle tente de crever les yeux de son assaillant. Et pourtant, ce n'est pas le tueur en série, mais plutôt son père. Isabel est alors hospitalisée d'urgence. Lorsque tout le tumulte est apaisé, Jérémy se relaxe dans un bon bain et fait le bilan de sa vie ratée. Il pense que la personne responsable de tout cela n'est autre que sa femme. Ainsi que certains de ses élèves qui le maltraitent au lycée. Une hache résoudrait le problème, songe-t-il.

Transport éclair

Le narrateur de cette nouvelle est un jeune garçon dénommé Henry. Un jour, son père lui donne l'antique ordinateur d'un collègue de travail, expert de courses hippiques, qui vient de mourir. Le jeune garçon est très surpris lorsqu'un mot s'affiche en vert luminescent sur l'écran : Casablanca, et ce, alors que la machine n'est même pas branchée. Le lendemain, il comprend que Casablanca est en réalité le nom d'un cheval qui est arrivé gagnant. L'esprit du journaliste peut prédire les chevaux vainqueurs pour les courses du lendemain.

Cependant, Henry est beaucoup trop jeune afin de placer des paris. Il fait donc appel à Bill Garrett, un garçon plus âgé que lui et qui semble très violent. Plus tard, Bill se rend compte de la manière

dont Henry obtient ses beaux tuyaux et veut l'ordinateur à tout prix. Alors que les parents d'Henry sont absents, le voyou force l'entrée de la demeure du garçon, le brutalise et accapare la machine. Sur l'écran de cette dernière, deux mots brillent : « Transport Eclair ». Une fois, Bill s'enfuit, l'ordinateur bien serré contre lui. En traversant la rue, il ne remarque pas l'arrivée d'un camion de livraison qui finit par le heurter violemment. Le jeune voyou est mort sur le coup et la machine se brise en mille morceaux. Henry retrouve sur le flanc du véhicule l'inscription suivante en grosses lettres rouges : « Transport Eclair ».

Le Bus de nuit

Le récit du Bus de nuit se déroule dans la capitale londonienne. Nick Hancock est un adolescent de dix-sept ans. Un soir d'Halloween, son frère Jérémy, qui a treize ans, et lui ont eu l'autorisation de sortir afin d'assister à une fête costumée. Comme l'évènement se déroule de l'autre côté de Londres, leur père décide de les y emmener. La mère d'un ami les ramènera ensuite.

Malheureusement, après un malentendu, celle-ci oublie les deux garçons. Il leur faut donc retourner chez eux par leurs propres moyens. Après avoir marché, ils atteignent Trafalgar Square, en plein centre-ville. Ils trouvent un autobus qui dessert leur quartier et grimpent rapidement dans le véhicule vide. À l'intérieur, ils remarquent qu'il est question d'un bus très désuet. Le contrôleur, maigre et au teint livide, se sert d'une antique machine pour imprimer les tickets et leur rend la monnaie avec d'anciennes pièces qui n'ont plus cours.

Le vieux bus continue sa route et de mystérieux passagers y montent, accoutrés d'étranges habits. Certains mettent des tenues identiques à celles d'un opéra, un motard au crâne enfoncé se joint à eux, un couple littéralement mouillé jusqu'aux os qui jure ne plus mettre les pieds sur le Titanic, un individu aux habits en lambeaux et calcinés... Lorsqu'une terreur panique l'envahit, Nick pousse son frère hors du bus avant d'en sauter, et ce, malgré les hurlements du contrôleur. Après une longue marche, ils finissent par arriver chez eux, où un père en colère les attend impatiemment.

Le lendemain, ils racontent leur étrange aventure à leur mère. Celle-ci leur informe que le véhicule qu'ils ont pris est un ancien modèle qui n'est plus conçu depuis des dizaines d'années, et que leur parcours les a menés d'un cimetière à un autre.

L'horrible rêve de Harriet

Dans cette nouvelle, les lecteurs font connaissance d'une vile adolescente, Harriet, fille d'un riche antiquaire et de son oisive épouse. Vivant dans le luxe, elle se montre méprisante avec tout le monde et ce qui lui fait plaisir est de faire renvoyer toutes les gouvernantes chargées pour prendre soin d'elle.

Un soir, elle a fait un horrible cauchemar. Son père a tout perdu et toute la famille est ruinée. Pour repartir de zéro, il faut abandonner la magnifique demeure et son parc, quitter l'école privée afin de vivre dans une petite maison et fréquenter l'école publique. L'adolescente se réveille en hurlant, et heureusement, ce n'était qu'un cauchemar qui la rend d'ailleurs maussade lorsqu'elle va partager le

petit-déjeuner familial. À ce moment-là, son père lui fait un discours identique à celui de son rêve : les affaires sont au plus mal et ils doivent quitter la maison. Pourtant, Harriet devra vivre chez son oncle Algernon, qui tient le restaurant Le Gourmet à la scie. La jeune fille a beau refuser la décision de son père, mais lorsqu'Algernon se présente au volant de sa vieille camionnette, elle doit prendre place à ses côtés.

Cet oncle est très grand. Par ailleurs son restaurant est aussi étrange que lui : aucun menu à l'extérieur, pas de vitrine. Là-bas, Harriet est présentée au cuisinier japonais qui la regarde comme s'il s'agissait d'un morceau de viande. La vérité finit par éclater dans la tête de la jeune fille : le « Gourmet à la scie » était le surnom d'un cannibale, et l'endroit qui porte son nom est fréquenté par de riches passionnés prêts à tout pour payer un important montant afin de déguster de la chair humaine. Et la jeune Harriet figure visiblement au menu du soir. En effet, son propre père l'a vendue.

Elle s'est évanouie et lorsqu'elle revient enfin à elle, elle pense émerger d'un cauchemar. Cependant, elle remarque qu'elle est attachée sur une table de marbre. Elle voit alors le japonais s'approcher d'elle, avec un couteau à la main.

Peur

La nouvelle Peur met en scène un adolescent désagréable, Gary Wilson, qui vit avec sa mère à Londres. Adorant susciter la peur chez les autres, il lui mène la vie dure, vole à l'étalage, se montre insatisfait et brutalise les plus jeunes.

Deux fois par an, sa mère l'emmène en vacances dans le Suffolk, chez sa grand-mère. La vieille dame invite sa fille à se reposer et à son petit-fils à bénéficier des bienfaits de la campagne. Bien évidemment, Gary reste indifférent à tout ce qui concerne la nature et ne respecte pas les règles de préservation de l'environnement.

Un jour, il part pour une balade et finit par se perdre, ne retrouvant plus le chemin du retour. En avançant dans une campagne plutôt hostile, il aperçoit la demeure de sa grand-mère, par-delà un champ ensemencé. Comme il commençait à avoir peur, il est enfin soulagé. En traversant le champ, celui-ci lui semble beaucoup plus grand. La marche est épuisante et, appuyé à un pieu, Gary décide de prendre une petite pause au centre des semis. Depuis, personne n'a jamais revu le jeune garçon, ni même la police. Sa mère a même fini par repartir pour la capitale, en évitant de regarder l'immobile épouvantail enfoncé au milieu du champ, qui porte des vêtements identiques à ceux que mettait son fils lorsqu'il est parti en promenade.

Jeux vidéo

Le protagoniste central de cette nouvelle est un adolescent très accro aux jeux vidéo : Kevin. Par ailleurs, son addiction est telle qu'il n'a pas de véritables amis. Il a même abandonné les études et ne se plaît que dans de vastes salles de jeux d'arcades.

Un jour, il trouve une annonce : on cherche un amateur de jeux vidéo, aucun diplôme et aucune expérience ne sont exigés. Pendant l'entretien, il est accueilli par un mystérieux personnage et sa secrétaire. Sans même lui expliquer précisément sur ce qu'il doit faire, on lui avance un salaire exorbitant.

Après avoir signé le contrat, il demande quand il commence. Son employeur lui affirme alors qu'il a déjà commencé. L'enfer se déchaîne : lorsque Kevin quitte son minuscule immeuble, il est immédiatement chassé par un puis plusieurs personnages identiques qui veulent le tuer à coups de pistolet. Se joignent à eux des motards armés, des hélicoptères et même des dragons. Le jeune garçon essaie d'échapper à tous les dangers, mais la puissance des armes servies contre lui s'amplifie : d'abord un pistolet, ensuite un lance-roquette et puis un missile nucléaire. Échappant de peu à la mort, Kevin se cache dans les décombres d'une maison afin d'y passer la nuit.

Quand le calme revient, il entend un bruit très familier : celui d'une salle de jeux d'arcade. Il se rend vite compte qu'il est devenu un personnage de jeu vidéo et qu'un nouveau joueur vient tout juste de placer une pièce dans la machine.

L'homme au visage jaune

Dans cette nouvelle, le narrateur est un garçon ayant vécu une aventure plutôt tragique. Il relate la fin d'un week-end passé avec son oncle Peter et sa tante Anne dans la cité médiévale de York, au nord de l'Angleterre. Comme ses parents sont sur le point de divorcer, il a été emmené loin de la capitale. Assister au partage des affaires du couple ne serait pas idéal pour le jeune garçon.

Lorsque vient le temps de rentrer dans la capitale, ils attendent le train sur le quai de la gare. Le narrateur, sur un simple coup de tête, dépense les trois dernières pièces qu'il a dans un Photomaton. Il obtient quatre clichés dont trois semblent manqués. Pour ce qui est du dernier, il dévoile la photo d'un individu au visage jaune, aux cheveux gris, aux yeux enfoncés, à la peau chiffonnée et filasse.

Le visage angoissant remue ardemment le narrateur, qui montre la photo à son oncle et à sa tante. Ne sachant pas l'inconnu, ces derniers sont également choqués. Le trio monte dans le train et après quelque temps, un accident se déroule et le train déraile. Brûlé au troisième degré sur une majorité de son corps, le narrateur est gravement blessé. Son doux visage d'adolescent est alors devenu le visage ravagé dévoilé sur le cliché du Photomaton.

L'oreille du singe

La dernière nouvelle commence dans le souk de Marrakech. Brian et Brenda Becker sont en vacances au Maroc. Ils se disputent souvent, se montrent méprisables et ne s'intéressent qu'au côté matériel de la vie. Ce qui est l'inverse de Bart, leur fils de douze ans, un enfant doux et rêveur.

Dans un magasin, son père lui achète une oreille de singe qui aurait le pouvoir d'exaucer quatre vœux selon les dires du vendeur. De retour à Londres, la vie pleine de disputes et morne reprend son cours. Un jour, Brian affirme en rigolant que si l'oreille est bel et bien magique, son souhait est

d'acquérir une belle Ferrari. Peu de temps après, un livreur arrive et apporte un délicieux repas indien, du riz au carry. Maintenant, c'est au tour de Brenda qui désire avoir un « paquet de fric ». Le lendemain, Brian reçoit des paquets de frites en cadeau.

Un soir, pendant que Brenda se moque de la calvitie de son mari, celui-ci affirme qu'il souhaite avoir de longs cheveux, avec un catogan. Le soir même, la demeure est détruite par un ouragan. Bart comprend alors que l'oreille est incontestablement magique, mais qu'elle entend mal. Il ne reste plus qu'un vœu à exaucer et le garçon estime que ce soit lui qui l'exprime. Son père n'est pas du même avis et une dispute finit par éclater. « Va au diable ! », hurle le père, et Bart disparaît. Désespérés, les parents ne sauront jamais où l'oreille de singe malentendante a expédié leur fils : dans du sable, sous une table... ?

Analyse de l'œuvre

L'évolution psychologique des personnages

Chaque personnage des neuf nouvelles est confronté à un étrange événement qui l'entraîne dans un genre de paranoïa, où son psychisme est « mis à épreuve ». S'il menait une vie normale, désormais, il se retrouve plongé dans une dimension parallèle, dans l'univers des morts. Sa vie finit également par changer à tout jamais, du jour au lendemain. C'est le cas d'Isabel dans *Bain du soir*. La jeune adolescente ressent un désagréable sentiment devant la baignoire que ses parents viennent d'acquérir. Au fil du temps, elle devient la spectatrice de choses qui la terrorisent. Elle se sent épiée et d'ailleurs menacée jusqu'à ce que l'idée de détruire la baignoire hantée lui vienne à l'esprit. Son mental est mis à l'épreuve, jusqu'à ce que sa propre famille l'envoie à l'hôpital psychiatrique.

Un dénouement très inattendu

À la fin des nouvelles, les chutes sont parfois ahurissantes et permettent de saisir la valeur des différents éléments épluchés au cours de l'histoire. Elles viennent apporter un éclaircissement sur des choses qui semblaient n'avoir aucun sens. Dans *Transport éclair*, le mystérieux ordinateur semble délivrer des messages sans queue ni tête, jusqu'à ce que Bill meurt, renversé par un véhicule portant les derniers mots révélés par la machine. Les lecteurs peuvent enfin interpréter ce que l'ordinateur voulait faire comprendre aux jeunes adolescents. La fin du *Bus de nuit* est à la fois surprenante et très amusante, mais elle permet également de mieux déchiffrer ce qui l'a précédée.

Quoi qu'il en soit, les histoires de « La photo qui tue : 9 histoires à vous glacer le sang » ont toutes un point commun : c'est celui de faire peur. La réalité la plus anodine qui soit glisse fatalement vers le cauchemar.