

## Compétition internationale de longs métrages



Fiche rédigée par Aurélie Oria-Badoc, médiatrice et programmatrice

# Riddle of Fire

Fiction | États-Unis | 2023 | 1h54 | VOSTF

## Fiche technique

Réalisation : Weston Razooli

Scénario : Weston Razooli

Interprétation : Lio Tipton, Charles Halford, Charlie Stover, Lorelei Olivia Mote, Phoebe Ferro, Skyler Peters

Image : Jake L. Mitchell

Son : Garrard Whatley

Montage : Weston Razooli

Musique : Fog Craig Archives, Rune Realms, Tim Rowland, Borg, Gelure

Production : FullDawa Films

Distribution : ASC Distribution

## Le point de vue

### "C'est un vrai jeu d'enfants"

*Riddle of Fire* pose ses bases ludiques dès son introduction : une petite fille, inconnue pour le moment, expose une situation d'une manière à la fois poétique et énigmatique. Les termes employés sont, dans un premier temps, inconnus mais font également appel à un imaginaire collectif : celui du jeu de rôle et, par extension, de l'univers du jeu vidéo.

Ainsi, tous les indices nous poussent à penser que nous sommes au beau milieu d'un RPG (*Role Playing Game*) dont les enfants sont les héros.

Après cette mystérieuse introduction, le

spectateur va découvrir l'univers dans lequel il vient d'entrer. Très vite, on nous présente les trois protagonistes qui font le point sur leur artillerie : billes de peinture, cartouches d'air comprimé (toujours connaître ses armes avant de commencer une partie !). Nos trois personnages sont ensuite prêt-e-s pour leur première mission qui consiste à voler... une console de jeu !

Tout le reste du film sera tourné vers cet univers grâce à des mises en abîme ou des éléments qui renvoient sans cesse au jeu et à l'univers des enfants.



**Weston Razooli**

Cinéaste américain vivant à Los Angeles, il réalise plusieurs courts métrages dont *Jolly Boy Friday* (2015) et *Anaxia* (2018), des clips musicaux où se dessinent un univers singulier au style des années 90, à la fois familier mais avec un sentiment de jamais vu. *Riddle of Fire* est son premier long métrage, il a été présenté à la Quinzaine des cinéastes au Festival de Cannes 2023.



Ici ne cherchez pas de vraisemblance ou de cohérence. Ne cherchez pas non plus à démêler le vrai du faux, car tout est à la fois magique (le personnage de Pearl) et réaliste (l'apparition de la police). La narration est dictée par les enfants eux-mêmes : un imbroglio entre des bribes de vérité et un important coulis d'imagination.

Les enfants sont en route pour dévaliser l'entrepôt d'Otomo et ainsi voler Angel, la console de jeu convoitée. Pour ne pas être reconnus, ils ont tous les trois enfilé des cagoules. Le film les montre arpentant le paysage sur leur moto-cross jusqu'à un promontoire, où ils s'arrêtent. Impossible depuis le début du film de les genrer, ou même de les identifier. Mais un indice laisse apparaître le manque de sérieux de ce que nous sommes en train de voir : lorsque le plan se fait plus large, et nous laisse voir ces trois personnages en plan américain, leur nom apparaît sur l'avant de leur moto. Ainsi leur subterfuge de porter une cagoule devient dérisoire. Leurs jumelles de vision infrarouge sont en fait de simples filtres ajoutés sur leur téléphone. Un peu plus tard, Jodie, un des personnages, tente de détourner l'attention du gardien de l'entrepôt en lui offrant des bonbons...

Cette séquence a plusieurs fonctions : celle de nous faire comprendre tout de suite que nous sommes pris dans un jeu d'enfants, mais aussi celle de nous montrer, en bonne séquence introductive, les différents personnages du récit que nous allons suivre. Nous avons donc nous aussi, en tant que



spectateur-ice, une idée des noms de ces trois petits individus chevauchant leurs destriers mécaniques.

D'un point de vue cinématographique, cet imaginaire enfantin se traduit par des séquences courtes, un processus narratif qui semble n'avoir ni queue ni tête et des situations résolues non pas par l'action mais par la force de la volonté imaginative.

En voici quelques exemples : Hazel se saoule, mais les effets de l'alcool se dissipent en l'espace de 10 minutes. Dans le Temple du Bonheur, Dana Troubadour fini par casser l'œuf dont ils ont besoin, et alors que toutes les tentatives et épreuves semblent avoir été épuisées, Petal revient simplement avec un autre œuf.

Lorsque la police vient les arrêter suite à la dénonciation du gardien de l'entrepôt Otomo, la solution apparaît au bon moment avec une incroyable facilité.

Et enfin, la mère de Jodie et Hazel n'hésite pas à adopter Petal sans, à aucun moment,

s'interroger sur les parents de cette petite fille ou remplir des papiers administratifs.

L'aspect ludique est également présent dans le jeu des acteur-ice-s qui surjouent en permanence. Dans la construction du scénario, élaboré sur plusieurs niveaux, passant de quête en quête afin d'atteindre le but ultime : obtenir le mot de passe et jouer à la console.

La musique a également son importance puisqu'un thème musical accompagne nos héros et héroïnes tout au long de leur aventure. Comme au cinéma, certaines bandes originales de jeux vidéo sont reconnaissables aux premières notes. (*Mario Bros*, *Zelda*...)

Et enfin, les forêts de sapin du Wyoming semblent être un territoire inexploré et gigantesque qui cache bien des surprises. Alice, Jodie et Hazel seront confrontés à des lieux inconnus qu'ils et elles devront appréhender.



## Chapitre un – Il était une fois trois chevaliers en motocross

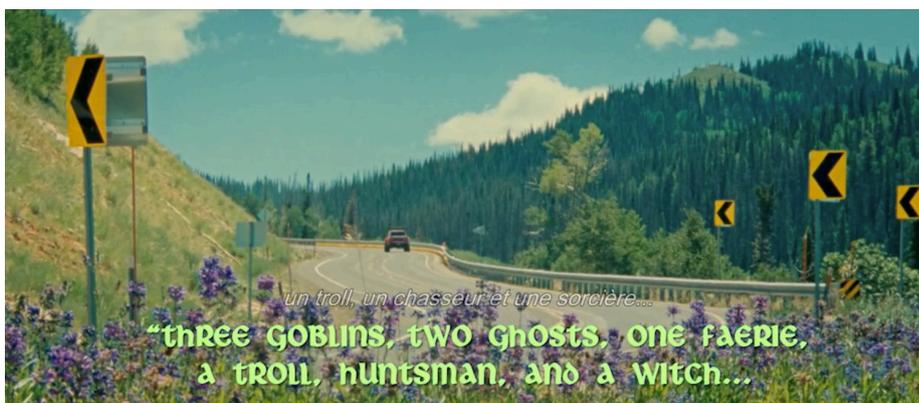
Si le film tourne sur l'idée du jeu de rôle, il fait également référence au conte. Il est découpé en plusieurs parties, identifiées comme des chapitres. Ceux-ci sont d'ailleurs inscrits à l'écran dans une typographie gothique qui n'est pas sans rappeler l'imagerie collective du conte et du monde médiéval.

Chaque chapitre est alors marqué par la présentation des personnages et une certaine vision manichéenne de les présenter. En effet, le conte est souvent en balance entre deux monde : celui du bien et du mal. Weston Razooli laisse ces éléments transparaître à travers ses choix de mise en scène et de décors.

- **Les 3 reptiles immortels.** Titre qui fait référence à nos trois héros et héroïnes. Ici la pièce est claire, entourées de fenêtre et permet diverses entrées lumineuses. Cette grande luminosité permet d'appuyer le côté solaire de ce groupe et de montrer qu'ils sont dans le camp du bien.

- **Le Gang de la lame ensorcelée,** qui présente la bande de braconniers d'Anna Freya. Le groupe est tout de suite associé à l'étrange à travers les gestes qu'effectue les personnages : ils manipulent des yeux de verre et des fourrures. Contrairement au premier chapitre, la pièce est ici plus sombre, éclairée par un seul point lumineux. La fenêtre d'où provient la lumière est oblitérée par du tissu. Tout est fait pour nous montrer que leur activité est clandestine et fait penser à des éléments de sorcellerie.

- **Les 3 Gobelins, 2 fantômes, une fée, un troll, un chasseur et une sorcière.** Dans ce dernier chapitre, chaque personnage est alors identifié à un personnage de conte : Alice, Hazel et Jodie sont les trois gobelins, les deux fantômes sont les disciples d'Anna Freya, Petal est la fée, le frère d'Anna Freya est le troll, le cow-boy est le chasseur et Anna Freya est la sorcière. Les deux groupes ayant été présentés, il ne reste plus qu'à dévoiler le lieu de l'intrigue principale et de la rencontre entre tous les personnages de cette histoire. Ils et



elles vont alors se mêler sur un territoire inconnu des trois jeunes motards : une forêt enchantée. Loin du regard des hommes, elle pourra accueillir les légendes et garder les secrets des aventures qu'ils et elles vont vivre.

D'autres éléments ponctuent également le film. Le réalisateur utilise au maximum les moyens que lui permettent le cinéma, et n'a pas peur d'insister sur certains détails. Dès le début du film, on remarque l'attention aux détails du décors. Le personnage de la mère d'Hazel est ainsi marqué par plusieurs attributs du conte.



Tout d'abord, la maison des deux garçons peut faire penser à un château : ces différentes formes de toit, cette grande cheminée...

Ensuite, lorsque les enfants veulent voir la mère afin de lui demander le mot de passe de la télévision, ils montent à l'étage, comme on monte une tour pour rencontrer une personnalité importante.

Avant de voir les enfants entrer dans la chambre, un plan rapproché nous montre quelques objets appartenant à la mère : des pelotes de laine aux couleurs pastel, un miroir (objet si symbolique dans le conte) et plusieurs éléments bleus : des fleurs, un carnet et une bouteille de médicaments qui nous indique déjà l'état de la mère. Mais tous ces éléments doux nous disent aussi que nous ne sommes pas dans l'ancre d'un dragon sanguinaire mais que le personnage que nous nous apprêtons à voir, est, lui aussi, du côté des gentils.

Lorsque les enfants rentrent, la mère dort profondément. Son lit semble être un lit à baldaquins, un lit de "reine". En tant que personnage "royal", c'est elle aussi qui va donner la quête finale aux enfants-chevaliers : aller chercher une tarte à la myrtille. La couleur bleue qui entoure tout l'univers de la mère des deux garçons fait d'ailleurs référence au fruit de la myrtille mais aussi à la nuit. En effet, elle va passer l'entièreté du film dans cette chambre, à dormir, comme atteinte d'un étrange sortilège.

La musique fait elle aussi référence aux contes. Parfois de manière indirecte : le thème électronique du film est très certainement un hommage aux films d'Heroic Fantasy des années 80 et 90 (*L'Histoire sans fin* de Wolfgang Petersen ou *Legend* de Ridley Scott), et ce genre est inspiré du conte. Mais le compositeur, utilise également des morceaux polyphoniques de flûte, qui rappellent les ménestrels du Moyen-Âge, époque à laquelle le conte est souvent ramené.

Petit détail qui a son importance, les enfants, à la fin du film, finissent par préparer la fameuse tarte à la myrtille qui leur



permettra d'achever leur quête donnée par la "reine mère". Cette façon de montrer toute la recette rappelle une autre célèbre scène de cuisine au cinéma : celle de la préparation du cake d'amour par Peau d'âne dans le film éponyme de Jacques Demy.



● *Peau d'Âne*, Jacques Demy, 1970

## Chapitre 2 – Rejoindre la bande

Depuis plusieurs années, dans les séries ou au cinéma, une certaine nostalgie règne sur l'ambiance des années 80 et 90's, et sur l'esthétique dite "vintage". On détourne un genre pour l'ancrer dans une époque, *Stranger Things* est un parfait exemple de ce phénomène.

Si *Riddle of Fire* est loin d'être une machine calibrée pour le succès de masse, il reste néanmoins, sur certains aspects, un hommage aux films de bande qui ont fleuri dans les années 80. Pour les nostalgiques de leur enfance, deux films semblent être cités en référence : *Stand by me* de Rob Reiner et *The Goonies* de Richard Donner.

L'utilisation du 16 mm, dont le grain épais est reconnaissable à l'image, donne cet aspect vieilli que n'ont pas les films actuels. Ces œuvres sont souvent construites sur des concepts d'écriture identiques : chaque enfant a son caractère, parfois un peu stéréotypé et chaque personnage permet à un moment du récit de le faire avancer grâce à ses compétences propres ou grâce au dépassement de ses peurs. *Riddle of Fire* n'échappe pas à cette règle tout en détournant les codes.

### Regardons de plus près le trio d'enfants qui nous sont présentés :

**Alice** a tous les attributs d'un personnage traditionnellement masculin : elle est la plus grande des trois, est téméraire, fonceuse, préfère l'action à la réflexion et un personnage est amoureux d'elle. Elle est aussi très souvent cadrée au centre de l'image, avec de part et d'autres les garçons qui l'entoure. Cette position lui permet de commander plus facilement l'un et l'autre. De la même manière, quand Petal n'est pas là, elle est souvent la première à bouger et à instaurer un mouvement dans l'action.

**Hazel**, à l'inverse, possède certaines particularités qui sont habituellement imposées aux personnages féminins. Il est amoureux d'Alice et n'ose pas lui dire, agit souvent sans penser à toutes les conséquences et est maladroit (il casse tous les œufs tachetés pour se nourrir) ou encore va être fait prisonnier. Il est rarement isolé dans un plan, mais est le plus souvent associé à son frère ou Alice, qui de par leur caractère, ont droit plus souvent à des plans solitaires.

Et enfin, **Jodie** est ce personnage neutre. Sa position de benjamin lui donne un caractère non genré et est souvent moqué ou



sous-estimé en raison de son âge. Mais sa position extérieure au duo Alice-Hazel lui offre une perspicacité et lui permet des effets de surprise tant pour les autres personnages que pour les spectateur-ice-s. C'est d'ailleurs cette particularité qui fera que Petal tombe amoureux de lui. Il permet aussi plusieurs fois à la bande de pouvoir s'esquiver grâce à ses talents de danseur.

Dans toute histoire classique, ce trio de tête serait là pour sauver la princesse des mains crochues de la vilaine sorcière. Or, encore une fois, Weston Razooli, s'éloigne des poncifs du genre et construit un personnage plus complexe qu'il n'y paraît. Petal, une jeune fille loin d'être en détresse.

### Chapitre 3 – La princesse n'est pas en danger

Petal, si elle désire intégrer la bande et le fait d'ailleurs à la fin, possède un statut à part dans le film. Elle est à la fois un mystère et une force motrice pour le groupe. C'est la première qui est vue à l'écran mais ne se dévoile complètement face aux autres et aux spectateur·ice·s que bien plus tard dans le récit. On comprendra alors un peu plus sa place.

Dans un sens, elle dirige le film et le récit. C'est sa voix qui annonce d'abord sa présence dès le début. (Que nous entendons en voix-off). Celle-ci prend la forme d'un poème :

"O come away with me to faery castle mountain through 'chanted dell and mushrooms shell, we'll have ourselves an outin' Just ye' beware them magic spells of the enchanted blades. Or else old Anna-Freya might come calling and might have to be paid. Take ye spirit and take ye sword 'case anything should go awry. Here kindred souls forever will dance upon cloud ... and upon sky."

(Accompagne-moi à la Montagne du Château Féérique, nous goûterons à l'enchantement du vallon et de ses champignons. Mais prends garde aux sortilèges de la Lame Ensorcelée. Anna-Freya pourrait alors se manifester, il faudra alors la payer. Convoque ton esprit et ton épée, ça pourrait mal tourner. Ici les âmes sœurs danseront à jamais au-delà des nuages... et du ciel.)

C'est à la fois une prophétie de ce que nous allons voir mais aussi un appel aux preux et preuses chevalier·ère à venir la rencontrer. Petal nous lance ainsi un enchantement et insuffle, à chacune de ses apparitions, l'aspect magique du film. C'est d'ailleurs la seule, avec sa mère, qui peut ensorceler les autres personnages.

Cette force se traduit par une direction de la mise en scène. En effet, Petal dirige la caméra à chacune de ses apparitions. Certains passages sont assez parlants. Elle se présente aux autres en hauteur et est filmée en contre-plongée, ce qui lui donne d'emblée un statut de supériorité.

Lorsque les enfants discutent en cercle pour la première fois, c'est Petal qui pose les questions et distribue la parole. La caméra se pose sur les autres personnages quand elle a fini de parler et quand elle interrompt les autres, le plan la fixe à nouveau de manière préscipitée. Sa présence suffit à décider où les yeux du specta-



teur·ice doivent se poser. Dans cette scène, la mise en scène montre que c'est sa force qui décide de son appartenance au groupe, bien avant que la mère d'Hazel et Jodie ne l'autorise à rester.

La séquence débute par un plan d'ensemble, Petal mène le groupe dans un champ.



Le plan suivant marque un grand saut dans l'échelle des plans, on passe d'un plan large à un gros plan, Petal prend alors la possession du son, puisqu'elle prend la parole, puis de l'image.



Petal a choisi de devenir leur amie. Le troisième plan montre qu'elle a réussi. Elle fait littéralement partie du groupe dans le plan.



Elle a pu identifier sa porte d'entrée dans le groupe : c'est Alice. Elles comptent

toutes les deux sur leur présence féminine. Durant la séquence, elles sont les seules à être filmées de façon isolées. Les garçons sont filmés en paire. C'est aussi Petal, qui choisit Alice du regard.



Dans une autre séquence, lorsque la bande arrive dans l'antre de Dana Troubadour, la caméra recule littéralement devant les pas décidés de Petal. Son pouvoir s'exprime donc au travers d'un travelling arrière. Ainsi, nous devons reculer devant la détermination de cette enfant.



Elle sera aussi la guide d'Alice, Jodie et Hazel, étant la seule du groupe à connaître la Montagne au Château Féérique et sera souvent source de résolution des problèmes. Premier personnage capable de passer d'univers à un autre, elle passe de groupe en groupe avec une aisance toute particulière. Ses disparitions et réapparitions à volonté en font un élément décisif du récit qui la positionne en sorcière blanche, résolue à faire le bien à l'inverse de sa mère.



## Chapitre 4 – Maman dort pour mille ans.

Dans *Riddle of Fire*, les pères sont totalement absents du récit. Lorsque Petal et les trois reptiles font connaissance, ils et elles énoncent le fait d'avoir grandi sans père (orphelin-e de père ou père abandonnique), et chacun-e se réfère à la parole de sa mère. Cette parole est la seule qu'ils et elles connaissent et qu'ils donnent comme seule vérité possible.

Mais d'un autre côté, les mères sont défailiantes à l'intérieur du récit. Hazel et Jodie ont une mère malade et incapable d'agir physiquement, mais qui sera à l'origine de la quête dans laquelle les enfants vont se lancer.

Petal, quant à elle, a une mère autoritaire et toxique dont elle n'aura aucun mal à se libérer à la fin. (Elle dira d'ailleurs : "C'est une maman super mais ce n'est pas une bonne mère")

Dans de nombreux contes, les parents sont absents de plusieurs manières : décédés, ensorcelés, enfuis ou tout simplement absents du récit. On peut également retrouver cela dans la majorité des films de Disney, qui a réadapté et réadapte encore la figure de la fable ou du conte. Ainsi les figures parentales sont souvent défailiantes voire inexistantes. Il n'est jamais fait mention de la mère de la Petite Sirène, Blanche Neige est élevée par un père qui laisse faire une marâtre jalouse et meurtrière, Simba perd son père en plein milieu du récit, Bambi voit sa mère assassinée par un chasseur devant ses yeux et doit alors se débrouiller seul.

En effet, ces personnages sont donc sans aide devant les épreuves qu'ils doivent affronter, et ils doivent donc apprendre et se débrouiller seuls et seules.

Dans un entretien pour un journal américain, Don Hahn, producteur de films Disney évoque deux raisons à la récurrence de personnages orphelins.



La première, toute pragmatique, est marquée par l'efficacité du récit. En effet, un film Disney doit faire entre 80 et 90 minutes et sans parents, le personnage principal doit apprendre par lui-même. Son évolution est donc plus rapide face aux épreuves traversées dans le scénario. Une règle scénaristique assez répandue stipule qu'un personnage doit savoir évoluer au sein de la narration et doit ressortir du récit en ayant appris quelque chose. Les événements auxquels il ou elle est confronté-e sont là pour le faire évoluer. Ainsi Simba ne serait pas le même personnage s'il n'avait pas grandi seul loin d'un environnement parental et s'il ne se sentait pas coupable de la mort de son père. La mort du parent est donc une sorte de rite de passage vers l'âge adulte.

La seconde raison à ces similitudes, est plus personnelle et tient au propre vécu de Walt Disney. Lui-même orphelin et se sentant coupable de leur disparition, il tenait à reproduire ce schéma dans ses films.

Dans le film, cet aspect est poussé à l'extrême : cela concerne tous les enfants. La majorité des figures d'adultes sont traitées avec peu de respect. Lâches, vils, trop sérieux et souvent idiots, ils sont de fait exclus de ce monde du jeu, dont ils et elles ne comprennent plus grand chose. *Riddle of Fire* n'est décidément pas un jeu pour les grands.

