



Attendu depuis fort longtemps à la rédaction, le nouveau film de Zack Snyder a atteint au moins un objectif : rétablir la discorde au sein de la maison dvdramienne. Depuis la sortie de 300 en effet, la guerre fait rage entre les rédacteurs, opposant d'un côté les partisans hallucinés de l'adaptation du comic de Frank Miller, de l'autre ses détracteurs farouches. En d'autres termes, c'est la fracture totale et les mots d'oiseaux ont bien volé, merci. De quoi vraiment perturber la bonne ambiance de la rédaction. Au moins, ça amuse ceux qui n'ont pas vu 300 comme nos techniciens qui auraient bien aimé profiter du pugilat avec leur paquet de popcorn. Lançons les offensives aujourd'hui et rendez-vous demain dans les salles pour continuer la controverse. Comme on dit là-bas, THIS IS SPARTA!!!!!!!!!!!!!!



PIERRE DELORME (POUR)

"300 n'est pas un film conçu à la base pour plaire au grand public. Il s'adresse plus à une communauté réduite capable d'apprécier à la fois un bon péplum new age et un non-stop action movie débridé et complètement gratuit. Ils seront peu nombreux ceux-là, mais se feront bien plus entendre que les autres. Un peu comme les 300 donc." (10/10)

. Alors qu'il s'apprête à tourner la dernière scène de ce qui restera comme son chef d'œuvre maudit, John McTiernan a une violente dispute avec Michael Crichton, scénariste et producteur de son film, **Le 13e Guerrier**. Dans la tête du metteur en scène, les quelques valeureux vikings survivants de l'assaut des hordes barbares continuent le combat jusqu'à l'épuisement. Alors qu'il ne reste qu'une poignée d'entre eux, les barbares, qui savent reconnaître le courage des guerriers, décident de les laisser en vie. Mais dans l'esprit de l'écrivain, les choses sont différentes, c'est finalement lui qui aura le dernier mot et McT est viré du tournage, laissant des regrets éternels à tous ceux qui auraient rêvé de voir ce final sur grand écran.

Aujourd'hui, on peut dire que la faute est en partie réparée avec 300, le nouveau film de Zack Snyder. On ne vous rappellera pas l'histoire, basée sur le roman graphique de Frank Miller, ce dernier racontant l'histoire d'une bataille légendaire ayant opposé les Spartes aux Perses en 480 avant JC : la bataille des Thermopyles. Durant cette bataille, le roi Léonidas 1er (sorte de Jack Bauer de l'Antiquité) opposa 7000 guerriers Grecs à l'armada de Xerxès composée de 500 000 combattants Perses. Parmi les Grecs, on compta 300 Spartiates, d'où le titre. 300 guerriers gonflés à bloc se battant à grands coups de lances contre 500 000 ennemis, vous en rêviez ? Snyder l'a fait, et bien par-dessus le marché, car il nous a offert avec son 300 un petit monument de péplum fantasmagorique qui risque fort d'influencer une tripoté de cinéastes dans le futur.





À vrai dire, que le pitch ne vole pas très haut et que l'histoire se résume grosso modo à « Kill them all », on n'en a pas grand-chose à faire car pour une fois, il n'y a pas eu tromperie sur la marchandise. **300** est un gros film bourrin, un défouloir dans lequel seul compte le nombre de litres de sang qui coulera le long des lames et la classe avec laquelle nos 300 héros découperont leurs adversaires. Ici, on est pas chez Ridley Scott, et on va droit au but. On pourra critiquer vainement le côté binaire et manichéen du film, voire pour les plus adeptes de la masturbation pelliculaire son côté pro-militariste et sa métaphore sur le conflit en Irak (bah voyons, qu'est ce qu'il ne faut pas entendre !?) mais cela serait sans intérêt, car le film de Snyder est bien au-dessus de tout ça. Car le but du jeune metteur en scène est tout autre : il veut nous offrir un regard neuf sur le cinéma, basé sur une grammaire qui n'est pas celle qu'on a l'habitude de voir. Car s'il y a bien quelque chose sur lequel tout le monde tend à s'accorder, c'est que **300** tient plus du jeu vidéo que du cinéma.

Oui, vous avez bien lu, du jeu vidéo. En clair, **300** est plus proche d'un **Golden Axe** que de **Gladiator**. De par son style d'abord : ultra stylisé, sur-étalonné et qui sonne complètement faux les 3/4 du temps (décors vides, costumes et design outranciers, comme pour Xerxès par exemple, qui aurait pu être un perso de **Killer Instinct**). Il est clair que celui qui n'accepte pas l'ambiance dès la première minute risque fort de se poiler pendant 2h, trouvant l'ensemble totalement ridicule. Snyder ne cherche pas à voguer calmement en terrain connu et nous offre des plans de « oufs malades » grâce aux nouvelles technologies numériques et au tournage sur fond vert, à l'instar de **Sin City** de Robert « j'ai fait un film à 7000 dollars » Rodriguez. Mais contrairement à son homologue Mexicain, Snyder se permet une relecture du comics de Miller et s'offre des moments de vraie mise en scène entre les plans tirés de la BD.



De mise en scène parlons en d'ailleurs, car là encore, on reste dans le domaine vidéo ludique, grâce notamment à ces plans séquences de batailles tout droit inspirés par une partie acharnée de **Street of Rage** ou encore ses séquences qui font fortement penser à ce que l'on appelle des « cinématiques », qui viennent ponctuer ça et là le film. En poussant un peu, on pourra même faire allusion au QTE à deux ou trois moments clés ! Bref, des gros clins d'œil comme on les aime. Alors c'est quand même vachement mieux filmé qu'une cinématique, on est d'accord, et la culture cinéphilique de Snyder se fait sentir. On pourra d'ailleurs rapprocher **300** d'un autre film de Scott, **Legend**, pour son parti pris de mise en scène bidimensionnel et totalement subjectif. Ce que Scott a fait à l'époque avec des filtres et des matte-painting peintes à la main, Snyder le fait avec des ordinateurs. Les techniques ont évolué mais le but reste le même : faire croire à un univers vaste en n'en filmant qu'un petit espace en studio. Un peu comme ses maps de jeux vidéos qui paraissent bien plus vastes que ce qui nous est réellement accessibles.

Mais en réalisateur consciencieux, Snyder n'a pas fait les choses au hasard car, grosse surprise pour un film d'action moderne, la forme est ici totalement en adéquation avec le fond. Car c'est surtout d'un point de vue narratif que **300** tire ses influences sur les jeux vidéos, et plus particulièrement sur les beat them all, dans lesquels Snyder a pompé nombres d'éléments importants. On retrouve dans **300** la notion de niveaux, des « stages », de boss, de difficulté qui monte crescendo, de combo... bref, il ne manque plus que les petits cœurs qui clignent en haut à gauche de l'écran pour se croire plongé dans une partie de **Double Dragon**. Le tout est accompagné d'une musique assez décalée par rapport au sujet, mélangeant envolées de guitares électriques avec chœurs symphoniques, comme peut le faire Yoko Kano dans la série **Arjuna**.



Bref, vous l'aurez compris, **300** n'est pas un film conçu à la base pour plaire au grand public. Il s'adresse plus à une communauté réduite capable d'apprécier à la fois un bon péplum new age et un non-stop action movie débridé et complètement gratuit. Ils seront peu nombreux ceux-là, mais se feront bien plus entendre que les autres. Un peu comme les 300 donc.