



300

Par Denis Baron



Adapté du roman graphique de Frank Miller, *300* est un récit épique de la Bataille des Thermopyles, qui opposa en l'an - 480 le roi Léonidas et 300 soldats spartiates à Xerxès et l'immense armée perse. Face à un invincible ennemi, les 300 déployèrent jusqu'à leur dernier souffle un courage surhumain ; leur vaillance et leur héroïque sacrifice inspirèrent toute la Grèce à se dresser contre la Perse, posant ainsi les premières pierres de la Démocratie.

Frank Miller est décidément un auteur qui se prête facilement au jeu de l'adaptation cinématographique. Après sa B.D. [Sin city](#), retranscrite à l'écran par Robert Rodriguez, c'est au tour de son autre bande dessinée, [300](#), d'être mise en image par Zack Snyder, réalisateur du très bon remake de *Zombie, L'Armée des morts*.

Tout comme Rodriguez, Snyder est un fan de l'univers de Miller, où la violence graphique des dessins alterne avec la brutalité sèche et directe de ses histoires. Il peint des portraits sombres de mégapoles régies par la corruption et la barbarie, où les héros s'apparentent à des marginaux psychopathes. Suffit de lire [Batman : The Dark night returns](#), [Hard boiled](#) ou [Sin City](#) pour s'en convaincre. Ainsi, quand il décide de s'inspirer de la bataille des Thermopyles pour créer la bande dessinée [300](#), il remet au goût du jour cette épopée ancienne, fondement de la civilisation occidentale. Ou quand l'art de la guerre conserve ses résonances à travers les âges.

Le pitch de *300* est simple et efficace. Fidèle à l'œuvre de Miller, Snyder tente de recréer cette hallucinante et improbable bataille entre les trois cent Spartiates et les milliers de Perses. Film de guerre donc, film barbare on peut s'en douter, où une fureur épique se fait sentir et désirer, où le spectre des grands films de *dark fantasy* plane et où les moyens actuels de la motion capture règnent en maître. Le pari est risqué, surtout quand on se rappelle la force et la magnificence des batailles de la trilogie du *Seigneur des anneaux* de Peter Jackson. Sans oublier le film étendard du genre, l'inégalé *Conan le barbare* de John Milius.

Avant tout, rendons à César ce qui appartient à César. Le roi Léonidas, interprété par le stupéfiant et charismatique Gérard Butler, porte sur ses épaules de spartiate toute l'énergie guerrière du film. Il est celui par lequel le chaos arrive, mais il incarne aussi le courage, la détermination, le code d'honneur et la fidélité. Impressionnants le sont tout autant ses guerriers, dont on sent un entraînement physique proche de celui des légionnaires. Ridley Scott avec son *Gladiator* peut retourner jouer dans le bac à sable. Ici, pas de pathos, pas de sentiments, les cris du cœur sont étouffés par les cris guerriers, le sang remplace les pleurs et les mouvements de caméra embrassent la sarabande de corps découpés sans discontinuer.

Zack Snyder ne trompe pas son monde en offrant un film généreux en massacres et effets gores. Entre les mains d'un Spielberg, le film aurait probablement été adouci, le large public n'étant pas nécessairement friand de massacre à outrance. Mais Snyder appartient à cette nouvelle génération de réalisateurs qui, comme Eli Roth avec *Hostel* ou Nispel avec son *Massacre à la tronçonneuse*, ne s'embarrassent pas des « qu'en-dira-t-on ». La bande dessinée est violente, le mythe lui-même est impitoyable, il n'y a donc aucune raison pour en faire un film édulcoré. Comme le dit Léonidas, « pas de prisonniers, pas de pitié ».

Tout le début du film est à cet égard remarquablement mis en scène. Sans préambule, une voix off, ingénieuse idée pour raconter le mythe de Léonidas et s'extraire des difficultés scénaristiques entre passé et présent, explique le mode de vie exemplaire des Spartiates, et ce dès la naissance. La première scène démarre ainsi par un gros plan sur un crâne de bébé nous montrant que le peuple de

Sparte n'hésite pas à sacrifier les nouveaux-nés ne correspondant pas à leurs critères ethniques. Snyder plonge ainsi brutalement dans la moelle de son récit, et le rythme de son film, jusqu'aux premiers combats, prend des allures de pugilat dont on se régale à l'avance.

Régale appuyé par l'esthétique très prononcée du film, dont le traitement chromatique particulier, consistant à « écraser » les noirs pour renforcer l'éclat des couleurs, offre au métrage une tonalité très stylisée et « comics », presque surréelle. Approche convenant tout à fait à cette histoire quasi invraisemblable.

Malheureusement, toutes ces bonnes intentions s'empêtrent dans un gros problème de narration. Une fois les Spartiates aux portes des Thermopyles, une fois les premières vagues de perses massacrées par Léonidas et ses hommes, une fois s'être ébaudi devant les ralentis ultra esthétisants des combats (il y a d'ailleurs quelques plans séquences virtuoses dans les premiers combats), on en vient à attendre autre chose.

Autre chose qu'une succession de combats et de ralentis qui, par la force des choses, deviennent épuisants et inutiles. Snyder a suffisamment de talent pour exploser l'espace diégétique, introduire de nouveaux personnages ou bien aborder son histoire selon un nouvel axe narratif. Ses modèles ont tous réussis à s'extraire de leur substance originelle pour offrir des visions inédites de mondes médiévo-fantasy-oniriques. Conan qui arrache d'un coup de dent le vautour qui le grignote en plein désert, Perceval qui s'introduit dans le sanctuaire de la sorcière Morgane dans *Excalibur*, et toutes les scènes dantesques dont regorge la trilogie du *Seigneur des anneaux*.

Dans *300* il n'en est jamais question. A croire qu'en voulant adapter trop fidèlement l'œuvre de Frank Miller, Snyder a oublié qu'un film d'aventure doit recéler son lot de surprises. Car la chair de son film est triste et un peu trop virtuelle pour faire illusion. Si les combats sont spectaculaires, il faut remercier la compagnie d'effets spéciaux qui crée un bestiaire digne du cirque Barnum.

Le spectateur reste donc comme les Spartiates : à attendre la suite, en espérant qu'il y aura autre chose après. Seule différence, les Spartiates savent qu'au bout il n'y a que la mort qui les attend. Le spectateur, lui, aurait bien aimé entrevoir d'autres possibles, bousculé par une fureur épique tant annoncée et si peu abordée.

Entre œuvre graphique et bataille sanglante, *300* tâtonne donc sur les traces de ses aînés, hissés sur les hautes cimes des Dieux en colère. Et s'il n'est pas un ratage absolu, loin s'en faut, *300* reste une déception qui ne fait que tutoyer l'œuvre de Milius.