

Scott Pilgrim vs. The World d'Edgar Wright

Boris Nonveiller

Number 170, December 2014, January 2015

Entre la bande dessinée et le cinéma

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/73251ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

24/30 I/S

ISSN

0707-9389 (print)

1923-5097 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this review

Nonveiller, B. (2014). Review of [*Scott Pilgrim vs. The World* d'Edgar Wright]. *24 images*, (170), 22–22.

Scott Pilgrim vs. The World d'Edgar Wright

Dans sa tentative de synthétiser l'intrigue et la psychologie des personnages d'une saga s'étendant sur six volumes, *Scott Pilgrim vs. the World* ne pouvait évidemment pas rendre totalement justice à la complexité de la série de Bryan Lee O'Malley. Mais malgré quelques raccourcis qu'un film de deux heures se doit obligatoirement de prendre lorsqu'il cherche à adapter presque mille pages de bande dessinée, Edgar Wright n'aurait cependant pas pu faire mieux. Le choix du réalisateur, en premier lieu, est idéal : Wright avait prouvé, avec ses deux films précédents (*Shaun of the Dead* et *Hot Fuzz*) ainsi que sa série *Spaced*, à quel point il maîtrise l'hommage et la référentialité. Or, cette dernière s'avère ici un élément clé du succès de cette adaptation, puisque O'Malley lui-même multiplie dans son œuvre les références à divers films, mangas et jeux vidéo – non seulement pour asseoir ses influences et son style narratif, mais aussi pour projeter le lecteur dans la psyché de son très faillible narrateur et protagoniste.

Wright s'approprié ce réseau de références et l'explore autrement – changement de médium oblige – intégrant, de surcroît, des



extraits de la BD source. Tout, dans le style du film, évoque ses origines : split screens, légendes, onomatopées manuscrites, effets de lumière et effets spéciaux numériques. Les références à certains mangas (*Death Note*, *Akira*, *Naruto*) et jeux vidéo (notamment *Street Fighter* et *Zelda*) demeurent, alors que d'autres sont ajoutées. Ainsi, Scott aborde maladroitement Ramona en lui parlant de l'origine du nom de *Pac-Man*, dialogue certes absent de la BD, mais malgré tout parfaitement représentatif de la culture et des habiletés sociales de Scott. Le cinéma, quant à lui, occupe une bien plus grande place dans les jeux intertextuels auxquels s'adonne le film. Mais les œuvres citées (entre autres *Spinal Tap*, *The Warriors* et *Flash Gordon*) sont tout aussi susceptibles d'avoir marqué les protagonistes que *Dragon Ball*, *Super Mario Bros.* et *Sonic*. Le fait que de nombreux lecteurs, puis spectateurs se soient reconnus dans ce réseau de clins d'œil démontre d'ailleurs à quel point O'Malley et Wright ont réussi à capter la sensibilité d'une génération se définissant par le biais de la culture populaire. – Boris Nonveiller

Ghost World de Terry Zwigoff

La vie d'Adèle, *Persepolis*, *Le transperceneige*, *History of Violence*... aujourd'hui, les exemples de transposition sur grand écran d'univers de bandes dessinées destinées aux adultes sont légion. En 1998, lorsque paraît *Ghost World*, roman graphique de Dan Clowes commentant avec acidité la culture contemporaine américaine par le biais du regard de deux adolescentes solitaires,



cyoniques et mésadaptées, Enid et Rebecca, ils le sont beaucoup moins. Parmi les premiers à franchir le pas : Terry Zwigoff qui, certes, n'en était pas alors à ses premières tentatives d'hybridation (son premier film, en 1994, était un documentaire consacré au dessinateur alternatif Robert Crumb). Coscénarisé par le dessinateur lui-même, la version filmique de *Ghost World* réussit alors un étrange pari : celui de l'infidélité dans la fidélité, ou le contraire. D'un pur point de vue narratif, les deux hommes ont fait le choix d'adapter plus librement le récit de la bande dessinée en concentrant ce dernier sur le personnage d'Enid (Thora Birch) et en ajoutant celui de Seymour (Steve Buscemi), étrange collectionneur de disques de jazz dont la jeune fille s'entichera, simplement en « remplissant les trous » laissés en suspens par le roman graphique, initialement

paru sous forme d'épisodes entre 1993 et 1997. Différences presque banales et prévisibles lors d'un tel processus. Pourtant, là où *Ghost World* se singularise, c'est en parvenant à retranscrire un esprit propre à la bande dessinée. Un esprit fait principalement d'une atmosphère où la mythologie américaine (celle de l'adolescence, par exemple, comme champ de tous les possibles, celle du rêve américain, autorisant toutes les réussites à ceux qui rêvent) se redéfinit de l'intérieur par l'angle de sa contre-culture plus subversive, celle-là même qu'expérimentent (ou tentent d'expérimenter) les deux jeunes filles en rejetant les normes et les conventions du monde qui les entoure et qu'elles jugent décrépit – tant dans la version filmée que dessinée. Si l'aspect purement graphique de la bande dessinée ne semble pas avoir été au cœur de la réflexion des deux créateurs lors du processus d'adaptation (l'apparition de couleurs vives dans le film, suppléant le noir et blanc rehaussé d'un vert-bleu du roman graphique n'apparaît pas significative), cette dimension critique est portée aussi imaginativement par les deux médiums, chacun incarnant celle-ci avec ses moyens propres, mais chacun la défendant avec la même ferveur et le même humour grinçant. – Helen Faradji