



AKADEMIN FÖR UTBILDNING OCH EKONOMI
Avdelningen för humaniora

Scott Pilgrims resa från serie till film och spel

Emil Andersson

Filmvetenskap C

2011

Abstract

Bakgrund: Berättelsen om Scott Pilgrim föddes i och med Bryan Lee O'Malleys serieböcker, som sedan adapterats till både film och spel. Handlingen är rik på referenser till gamla spel, och berättandet är dessutom influerat av tv-spel.

Syfte: Jag har tre huvudfrågor för uppsatsen. Hur introduceras tv-spelsberättandet? Hur används referenser till tv-spel? Skiljer sig berättandet i spelet, jämfört med serien och filmen? Givetvis kan man lägga till varför, till var och en av dessa tre frågor.

Metod: För att undersöka hur tv-spelsberättandet introduceras har jag valt att undersöka den scen då Scott Pilgrim för första gången möter en av Ramonas ex-pojkvänner. När det rör sig om undersökningen om tv-spelsreferenser har jag valt att fokusera referenser till en specifik spelserie, nämligen *The Legend of Zelda*. Slutligen har jag spelat igenom spelet och letat efter vad som för berättelsen framåt.

Teori: Jag har använt mig av tre övergripande teoribegrepp. Intertextualitet handlar om hur texter skapar sin mening i relation till andra texter. Adaptionsteori kretsar kring vad som händer när verk adapteras och vad som förändras. Medieteoretikern Henry Jenkins tankar om mediekonvergens har också kommit till användning, främst hans tankar om transmedialt berättande: en berättelse som löper över flera olika medier.

Slutsats: Tv-spelsberättandet introduceras på olika sätt i film och serie, vilket främst märks på karaktärernas reaktioner. I serien är de medvetna om vad som försiggår och använder sig av spelspråk vardagligt. Scott är den bästa slagskämpen i distriktet. I filmen ges tv-spelsinslagen mer av en visuell framtoning. Dessutom är karaktärerna förvånade över vad som försiggår. Även spelreferenserna fungerar på olika sätt. I serien är de i högre utsträckning inom berättelsen, medan referenser i filmen istället är mer audiella och visuella. Spelet innehåller inte mycket berättande. Det refererar till händelser ur serieböckerna, men ger inga förklaringar. Spelet utesluter därmed publik, eftersom berättandet kräver att man tidigare läst serieböckerna. Jag menar att filmen å andra sidan, genom sina förändringar rörande spelreferenser och spelberättande, istället försöker inkludera publiken.

Innehållsförteckning

Inledning och bakgrund	4
Syfte och frågeställning	6
Teori	6
Adaptionsteori	6
Text och intertext.....	7
Mediekonvergens	9
Metod.....	10
Undersökning	11
Scott Pilgrim vs. Matthew Pattel - Introducerandet av tv-spel	11
Seriebok	11
Filmen	13
Spelet.....	14
Diskussion	15
Spelreferenser i Scott Pilgrims värld	17
Berättandet i Scott Pilgrim vs. the World: The Game.....	22
Slutsats.....	28
Studerat material.....	31
Källförteckning.....	31
Tryckta källor	31
Internetkällor	31

Inledning och bakgrund

Stacey Pilgrim: "Next time, we don't date the girl with eleven evil ex-boyfriends".

Scott Pilgrim: "It's seven".

Stacey Pilgrim: "Oh, well, that's not that bad"¹

Med sitt charmiga berättande, sina roliga och skruvade karaktärer och tydliga influenser från serier och spel tog *Scott Pilgrim vs. the World* mig med storm när den släpptes i fjol. På förhand var dock intresset desto svalare. I en boom av filmatiseringar av serier som exempelvis Marvels och Kick-ass, kändes filmen som ännu en i mängden. Detta förändrades som sagt när jag såg den, och intresset för dess ursprung väcktes.

Scott Pilgrim vs the World är en film från 2010 regisserad av Edgar Wright, som tidigare gjort parodierna *Shaun of the Dead* och *Hot Fuzz*. Filmen bygger på en rad serieböcker skrivna av Bryan Lee O'Malley. Handlingen kretsar kring Scott Pilgrim (Michael Cera), en ung basist i ett rockband på väg uppåt. Till sin lillasyster Staceys stora förtret "dejtjar" han den fem år yngre katolska kinesiskan Knives Chau (Ellen Wong). Scott faller dock snart för Ramona Flowers (Mary Elizabeth Winstead), en nyinflyttad tjej med mystisk bakgrund. Samtidigt som Scott försöker göra slut med sin flickvän och förföra Ramona stöter han på hennes dunkla förflutna. Innan han kan bli Ramonas pojkvän måste han slåss mot hennes sju ondskefulla ex-pojkvänner.

Förutom att filmen är proppfull av referenser till tv-spel, så är hela inslaget med de sju exen som hämtat från mediet. Om man ser på tv-spel, och då kanske framförallt om vi går cirka 10-15 år tillbaka återfanns ofta en återanvänd nivåstruktur. Man arbetade sig framåt från bana nummer ett till såg bana nummer sju. Vid slutet av varje nivå väntande en boss, en extra stark fiende vars svaghet måste listas ut innan spelaren kunde slå ned fienden och därefter avancera. Precis på detta vis fungerar ex-pojkvännerna och ex-flickvännen i filmen. Dessutom innehåller filmen såväl ljudeffekter som grafiska effekter hämtade från spelens värld.

Filmen togs emot väl av kritikerna och innehar då detta skrivs ett snitt på 69 av 100 på Internetsidan metacritic; där i huvudsak amerikanska tidningars och webbsidors recensioner

¹ Dialog ur filmen *Scott Pilgrim vs. the World*

finns samlade. Snittet visar att filmen överlag mottogs med positiva recensioner².

Publikmässigt gick det dock sämre. Med en inspelningsbudget på 60 miljoner dollar spelade filmen endast in ungefär 30 miljoner dollar i USA och ungefär 16 miljoner dollar i resten av världen³.

Filmen bygger som sagt på Bryan Lee O'Malleys serieböcker. Det finns sex böcker om Scott Pilgrim utgivna, varav de fem första har använts som förlaga för filmen. Dessa fem har titlarna: *Scott Pilgrim's Precious Little Life*, *Scott Pilgrim vs. the World*, *Scott Pilgrim & the Infinite Sadness*, *Scott Pilgrim Gets It Together* och *Scott Pilgrim vs. the Universe*. Eftersom filmatiseringen påbörjades innan författaren hunnit skriva den sjätte och sista delen, *Scott Pilgrim's Finest Hour*, fick filmens manusförfattare agera mer fritt mot slutet av berättelsen. Filmskaparna ska dock ha haft bra kontakt med upphovsmannen och tagit del av dennes anteckningar och tips om berättelsens sista del.⁴

Förutom en rad serieböcker och en film, finns det även ett tv-spel som förtäljer berättelsen om Scott Pilgrim. I spelet kan man till en början välja att antingen spela i rollen som Scott Pilgrim, Ramona Flowers, sångaren Stephen Stills eller trummisen Kim Pine. Några fler karaktärer kan dessutom låsas upp och köpas till. Spelet fungerar som ett gammaldags "beat'em up", det vill säga spelaren styr en karaktär från vänster till höger och möter på vägen ett antal fiender som ska besegras. Spelet innehåller dessutom en del RPG-element, alltså att karaktären i spelet kan öka i nivå, bli starkare och lära sig nya rörelser och attacker. Spelet släpptes i USA i samband med filmens lansering, och finns tillgängligt för nedladdning till Xbox 360 och Playstation 3. Spelen till de olika konsolerna är identiska men har tagits emot på lite olika sätt bland kritikerna. Utgåvan till Xbox 360 innehar snittet 73/100 på metacritic⁵, medan versionen till Playstation 3 har det något högre 77/100⁶. De positiva omdömena kretsar mest kring spelets soundtrack och dess stiliserade, pixlade grafik, medan den negativa kritiken främst gällde att spelet saknade stöd för att spela online.

² <http://www.metacritic.com/movie/scott-pilgrim-vs-the-world>

³ <http://boxofficemojo.com/movies/?id=scottpilgrim.htm>

⁴ http://en.wikipedia.org/wiki/Scott_Pilgrim_vs._the_World#Development

⁵ <http://www.metacritic.com/game/xbox-360/scott-pilgrim-vs-the-world>

⁶ <http://www.metacritic.com/game/playstation-3/scott-pilgrim-vs-the-world>

Syfte och frågeställning

Det huvudsakliga syftet med uppsatsen är att studera tv-spelsberättandet som förekommer i filmen, men även jämföra berättandet med serieböckerna och undersöka hur medier samverkar. Analysen sker inom tre områden:

1) Hur introduceras tv-spelsberättandet?

Det känns bland annat som om filmkaraktärerna stundtals befinner sig i ett tv-spel. Hur introduceras denna tv-spelsvärld i serieböckerna jämfört med i filmen? Exempelvis fungerar de sju ondskefulla exen likt bossar i tv-spel. Finns det fler sådana exempel? Hur introduceras de? Hur tydliga är dessa element i serieböckerna?

2) Hur fungerar spelreferenserna i berättelsen?

Filmen är oerhört rik på referenser, framförallt till gamla tv-spel. Finns samma referenser med i serieböckerna? Används referenser på olika sätt i film och seriebok? Har de någon funktion för själva berättandet? Har den estetiska präglingen av tv-spel tillförts till filmen eller finns den redan där lika tydligt i böckerna?

3) Hur ser berättandet ut i tv-spelet?

Berättelsen om Scott Pilgrim återberättas förutom i film och serie även i spelet *Scott Pilgrim vs. The World: The Game*. Finns samma berättelse där som i dess förlagor, eller innehåller det något annat, eller något mer?

Teori

Adaptionsteori

Då min studie delvis kretsar kring hur *Scott Pilgrim vs. the World* adapterats till film, utgår jag från adaptionsteori. Att basera film på litterära förlagor har förekommit ända sedan filmens födelse och därefter fortsatt vara oerhört populärt. Detta kan belysas med statistik. Över hälften av de kommersiella filmer som släppts sedan filmens uppkomst vid början av 1900-talet, har varit baserade på litterära förlaga⁷. Sedan Oscarsgalan instiftades har ungefär 75 procent av de filmer som tagit hem priset för bästa film varit adapterade verk.⁸

⁷ *Film Adaptation*, red. Naremore, James, The Athlone Press, London (2000) s. 29, Introduction

⁸ *Novel to film*, McFarlane, Brian, Clarendon Press, Oxford (1996) s. 8

Trots att filmatiseringar av litterära verk funnits i stort sett lika länge som filmkonsten, började akademiska studier på allvar kring ämnet först på femtiotalet i och med George Bluestones *Novels into Film: The Metamorphosis of Fiction into Cinema*. Bluestone slår fast att filmatiseringarna inte förringar eller försämrar sina litterära föregångare utan att de anpassar sig till ett annat mediums form och narrativa möjligheter. Bluestone sökte alltså ge filmen den respekt den förtjänade, men drog samtidigt slutsatsen att film och litteratur är så vitt skilda rent estetiskt som arkitektur och balett⁹. Synen på filmskapande och adaptation förändrades i och med franska nya vågen. ”(They) spoke of film as a language and the film director as a kind of writer, motivated by a desire for personal expression, wielding a lens instead of a pen (...) it is now commonplace for film historians to speak of directorial masterpieces or canonical works of cinema - even from Hollywood - that revise and far surpass their relatively minor written sources”¹⁰.

McFarlane ger i boken *Novel to Film* bra redskap för analyser av adaptationer. Dels listar han narratologiska utgångspunkter att undersöka såsom hur berättarperspektiv förändras liksom förhållandet mellan story och plot. Förutom dessa narratologiska element finns området enunciation, som kan översättas till förkunnande eller uttalande. En filmskapare kan låta narrativet vara detsamma, men ändå genom ”enunciatory modes” göra berättelsen till sin egen, genom mer filmtekniska aspekter såsom mise-en-scène; ljussättning, kamerarörelser och kameravinklar m.m.

Text och intertext

Att se på filmen som en text kan tyckas främmande, men det är just det man gör när man ägnar sig åt textanalys inom filmvetenskapen. Termen är hämtad från litteraturvetenskapen och medförde en mer seriös ton åt forskning inom området, att hänge sig åt text istället för film. Dessutom kan termen text ses som en logisk koppling till begreppet auteur, där synen på upphovsmakaren ses som jämbördig med författaren inom litteraturen. Att överföra begreppet text rakt av från litteraturvetenskapen visades sig dock inte helt enkelt, vilket Raymond Bellour belyste. Den filmiska texten är inte citerbar på samma sätt. Litteraturvetenskapen beskriver litteraturen genom litteratur, och befinner sig inom samma medium. Därför uppstår

⁹ Naremore, s.6

¹⁰ Naremore, s.6-7

problem inom filmvetenskapen, eftersom film bara kan beskrivas med ord, men fungerar på ett annat sätt. ”Critical language is therefore inadequate to its object; the film always escapes the language that attempts to constitute it.”¹¹ Vidare kan det bildliga inom filmen beskrivas, men bara om man stannar filmen och ser på varje bild för sig. I och med detta tappar man också det som är specifikt för filmmediet, nämligen rörelsen.

Textanalysen frångick de klassiska element som karaktärer och plot till förmån för filmens form. Dessutom är textanalysen metodologiskt självmedveten¹², alltså att den handlar nästan lika mycket om författarens metod som om filmen den undersöker. Vidare sökte man en tydligare närläsning av filmen, där analysen tar sig an kameravinklar, kamerarörelser etc. scen för scen. I och med detta arbetssätt kunde forskare inrikta sig på kortare delar av filmerna, och analysera dessa mer noggrant.

Synen på texten som något viktigt att studera hade en nedgång under 80-talet och banade väg för ett nytt uttryck: intertextualitet, som ordagrant betyder ”mellan texter”. När man talar om intertextualitet frångår man synen på varje enskild film som en text att undersöka, och menar istället att texter är förknippade med andra texter. Texter skapar sin mening genom andra texter, som i sin tur är förknippade med andra texter osv., vilket skapar en kedja av intertextualitet. ”Any text that has slept with another text, to put it more crudely, has necessarily slept with all the texts the other text has slept with”.¹³

Så, vart för detta oss när vi talar om adaptationsteori? Det finns en rad olika definitioner av intertextualitet, men också många olika typer av intertextualitet. I *Film Theory* nämns hypertextualitet: hur en text transformerar, modifierar, utvecklar eller förlänger en annan text. Här passar filmatiseringar av romaner och nyinspelningar av gamla filmer in, såväl som James Joyces *Odysseus*, ett verk som lånar, tolkar och utvecklar *Odysseus* och *Hamlet*. Adaptionen definieras här som hypertexter härstammande ur hypotexter (originalen) förändrade genom urval, expansion, konkretisering och aktualisering¹⁴. Stam menar att synen på adaptationer har förändrats, mycket på grund av intertextualitetsteorin. ”Recent discussions of filmic adaptations of novels have moved from a moralistic discourse of fidelity and

¹¹ *Film Theory: An Introduction*, Stam, Robert, Blackwell Publishing Ltd, (2000) s.187, Bellour enligt Stam

¹² Stam, s. 189

¹³ *Film Theory: An Introduction*, Stam, Robert, Blackwell Publishing Ltd, (2000) s.202

¹⁴ Stam, s.209

betrayal to a less judgemental discourse of intertextuality. Adaptations are by definition caught up in the ongoing whirl of intertextual transformation, of texts generating other texts in an endless process of recycling, transformation, and transmutation, with no clear point of origin".¹⁵

Vad innebär det att vara trogen eller sann mot sin förlaga? Maurice Beja problematiserar enligt McFarlane denna sorts kritik som ofta tas upp i exempelvis recensioner. "What relationship should a film have to the original source? Should it be "faithful"? Can it be? To what?"¹⁶ Jag tycker det här är mycket intressant och håller även med. När man läser ett litterärt verk skapar man sig en egen tolkning av texten. När en filmskapare sedan adapterar texten är det förstås hans eller hennes tolkning som sedermera gestaltas på den vita duken. Att då kritisera filmen, eftersom min tolkning inte överensstämmer med regissörens och manusförfattarens tolkning, blir förstås menlös. Att fokusera på om en film är trogen sin litterära förlaga kan ses som något av det minst intressanta, menar McFarlane. Det finns många andra mer intressanta sätt att se på denna relation, exempelvis som att filmen har en kommenterande relation till den litterära texten.

Mediekonvergens

"Med konvergens menar jag flödet mellan medieplattformar, samarbetet mellan olika mediebranscher och rörligheten hos mediepubliken som söker överallt i jakten på upplevelser"¹⁷, skriver den framstående medieteorikern Henry Jenkins. Man har tidigare talat om hur nya medier kommer att ersätta de gamla, men enligt teorin om mediekonvergens kommer istället nya och gamla medier att samexistera och interagera under komplicerade former. Att vi med vår mobiltelefon kan kommunicera genom ljud, bild och text, spela spel, surfa på Internet, läsa nyheter, titta på film och lyssna på musik, är enligt Jenkins exempel på mediekonvergens. Men det handlar också om hur medialt stoff i dagens samhälle sprider sig och flyter samman tack vare konsumentens aktiva deltagande.

¹⁵ Stam, s.209-210

¹⁶ Beja enligt McFarlane, s. 9

¹⁷ Jenkins, s.15

Jenkins tar också upp mediekonvergens avseende berättande i olika medier. Han kallar detta för transmedialt berättande, det vill säga ”tvärs över olika medier”, och exemplifierar med filmen *The Matrix*. Upphovsmakarna till filmen är bröderna Andy och Larry Wachowski, och i sin bok redogör Jenkins för hur de tydligt sökte berätta historien om mänsklighetens kamp mot maskiner i flera olika medier, och på så vis skapa en helt ny värld. ”Filmskaparna planterar ledtrådar som framstår som meningslösa tills man spelat datorspelet. De hänvisar till en bakgrundshistoria som presenteras i en serie animerade kortfilmer som man måste ladda ner från Internet eller se på en separat DVD”.¹⁸ Jenkins menar att *The Matrix* är en berättelse som kräver konvergenskulturen. Det är en berättelse som inte ryms i ett enda medium, utan behöver sträcka sig över flera medieplattformar där varje del utgör en distinkt del av helheten. Detta innebär att varje del måste kunna stå på sina egna ben. Man måste alltså inte ha konsumerat alla andra delar för att förstå en specifik del. Jenkins refererar till datorspelskonstruktören Neil Young som talar om ”additiv förståelse”. ”Våra förhoppningar är att man spelar spelet och att det får en att se om filmerna med den nya kunskapen i bagaget, vilket förändrar bilden av det som hänt i de tidigare filmerna”.¹⁹

Metod

Undersökningen kommer att gå till på en rad olika sätt. De olika tillvägagångssätten kommer förhoppningsvis att resultera i ett brett och tydligt svar på frågorna jag ställt under rubriken ”Frågeställning”. Jag har intresserat mig för hur tv-spelselementen introduceras i berättandet. Mycket av berättandet som härstammar från spel menar jag kretsar kring de sju ondskefulla exen. Med hänsyn till detta har jag valt ut scenen när Matthew Pattel avbryter Scott Pilgrims band Sex Bob-Omb under deras spelning på Rockit. Det är här som själva berättelsen kring de sju exen introduceras, i och med att detta är Scotts första strid. Jag ska undersöka hur tv-spelselementen fungerar i berättandet i scenen, och vilka skillnader det finns mellan de olika mediernas tolkning av händelsen. Det blir därmed en textanalys med adaptationsperspektiv.

Scott Pilgrim vs. the World är oerhört rik på referenser, framförallt till spel. Eftersom jag ska undersöka hur referenserna används och fungerar i de olika versionerna av berättelsen, är jag

¹⁸ Jenkins, s. 100

¹⁹ Jenkins S.128

tvungen att avgränsa mig. Jag har valt referenser till spelserien *Legend of Zelda*. Anledningen till det valet bottnar i att filmen inleds med hänsyftningar på denna spelserie, referenser som sedan återkommer flera gånger under filmens förlopp. Eftersom jag spelat ett flertal av dessa spel så är jag bekant med dem. Undersökningen kommer därmed att kretsa kring frågan om samma referenser finns med i filmens förlaga, om de används på samma sätt, och hur de fungerar i berättelsen. Teorin som är sammankopplad med denna del av undersökningen är intertextualitet.

Eftersom arbetet kommer att kretsa mycket kring berättande inspirerat av tv-spel, och referenser till spel, kan det vara intressant att titta på hur spelet berättar historien om Scott Pilgrim. Genom att spela igenom spelet, och identifiera de narrativa element som för berättandet framåt, hoppas jag komma fram till om spelet står på egna ben. Alltså: kommer en spelare som inte sett filmen, eller läst serieböckerna, att förstå berättelsen? Inom denna del av undersökningen kommer jag att använda mig av Henry Jenkins tankar kring mediekonvergens och transmedialt berättande.

Undersökning

Scott Pilgrim vs. Matthew Pattel - Introducerandet av tv-spel

Seriebok

Scott och hans band Sex Bob-Omb spelar på musiktävlingen Battle of the Bands. Scott har råkat bjuda in både Ramona och Knives, de båda träffas och Scott blir tvungen att försöka hantera den prekära situationen. Bandet Crash and the Boys står på scen. De spelar en låt, och gnabbas med Scotts rumskompis Wallace uppe på läktaren. Mot slutet spelar de låten "Last song kills audience", en låt som knockar publiken medvetlös i 30-40 minuter. Trummisen Kim Pine utbrister förtvivlat att bandet kvickt måste inta scenen, medan publiken fortfarande är vid medvetande. Sex Bob-Omb skyndar sig upp på scen för att spela, men Crash & the Boys hinner söva publiken. De kör dock igång med spelningen, trots den avsvimnade publiken.

Hur som helst hinner bandet Sex Bob-Omb knappt börja spela sin låt innan Matthew Pattel avbryter bandet genom att komma inflygandes genom taket, och utmanar Scott till kamp. Scott uppmanar självsäkert och beskyddande sitt band av scenen. Pattel anfaller, men Scott blockerar slaget, och slår tillbaka. Ordet Reversal dyker upp i nedkant av rutan. Märk väl att Scott på egen hand beslutar att strida tillbaka, han tvekar inte utan ser mer ut som att han gillar läget. Scott fortsätter puckla på Pattel, och med en spark skickar han upp sin motståndare i luften. Nästa sekvens är högst intressant. På ett uppslag visas hur Scott delar ut upprepade slag mot sin motståndare, men det är hur omgivningen beskriver och uppfattar situationen som är det verkligt intressanta. Sångaren Stephen Stills säger: ”- He’s going for the air juggle”, varpå trummisen Kim svarar: “- This guy is such toast. Doesn’t he know that Scott’s the best fighter in the province?” Kim fortsätter därefter att räkna antalet slag som Scott hinner dela ut medan han är uppe i luften, och får det till 64 träffar. Wallace utropar stolt från läktarplats: ”That’s a new personal best, Scott!”. En liten paus inträffar i slagsmålet. Pattel påpekar imponerat att Scott är precis så bra som han har hört. Scott undrar vem hans motståndare egentligen är, varpå han introducerar sig som Matthew Pattel, Ramonas första ondskefulla ex. Lite dialog följer där Pattel undrar om inte Scott fått hans e-mail som förklarar situationen och där Scott förolämpar Pattels klädsel genom att fråga honom om han är en pirat. Ramona ger därefter lite bakgrundsinformation genom en tillbakablick mot tiden då hon och Pattel var ett par.

Efter hennes utläggning tar kampen fart igen och Pattel börjar sjunga. Pattel sjunger raden: ”If you want to fight me, you’re not the brightest”, och frammanar samtidigt hjälpredor i form av fyra stycken identiska tjejer med fladdermusvingar och huggtänder. Scott svarar på Pattels rad omgående genom att sjunga tillbaka: ”You won’t know what hit you in the slightest”. När han sjunger detta står hela Sex Bob-Omb samlad, medan Stacey, Wallace, Knives och kompisen Young Neil slutit upp bakom. Det ondskefulla exet uppmanar sina bevingade medhjälpare med orden: ”Fireballs girls, take these suckers out”, och skjuter därmed eldbollar från sina händer. Scott sjunger tillbaka: ”Let me tell you what it’s all about. You and your fireballs and demon hipster chicks. You’re talking the talk and it’s all pretty slick. You think you’re so great but you’re missing the point, you gotta’ have friendship and courage and whatever”. Under denna sång korsar Scott och hans vänner sina armar och blockerar tillsammans eldbollarna och skjuter sedan tillbaka dessa mot sina motståndare. Pattel påpekar irriterat att den sista raden i låten inte rimmar. Scott ber honom att hålla käften och tar sedan fart. Pattel

utbrister ”This is impossible, how can this be?”. Och Scott svarar ”Open your eyes up maybe you’ll see” och klipper därefter till sin motståndare. Pattel omvandlas till några mynt som faller till marken.

Filmen

Scenen inleds på ungefär samma sätt som i serien. Sex Bob-Omb ska delta i en musiktävling, där både Knives och Ramona befinner sig. Bandet Crash & the Boys är först ut på scen. Till skillnad från serien spelar de inte en låt som slår ut publiken. Framträdandet klipps samman med Scotts iakttagande blickar upp mot publiken, där Ramona, Knives och Scotts syster Stacey bekantar sig med varandra. Scott upptäcker att Knives är på väg att avslöja att hon och Scott är ett par, varpå han reagerar snabbt. Han slår till sångaren Stephen med handflatan och utbrister, ”- We need to play now and loud”. När bandet kommer ut på scen, svimmar Knives av extas då hon äntligen får se sina idoler. Ett kortare musikaliskt nummer följer där Sex Bob-Omb spelar låten ”Garbage truck”. En bit in i låten avbryts så plötsligen bandet av en stor krasch.

Det är i detta ögonblick som filmens handling och struktur på allvar presenterar sig. Det första exet, Matthew Pattel, gör sin entré. Han störtar flygandes in genom taket, utbristande -”Mr. Pilgrim!”, och presenterar sig därefter när han landat. Pattel utropar att deras kamp har börjat, och kastar sig mot Scott. Scott ser oerhört förvånad ut och funderar högt vad han egentligen har gjort och vad han nu ska göra, varpå rumskompisen Wallace skriker ”Fight!”. Scott slänger ifrån sig sin bas, och intar någon slags förberedande stridsposition. När detta sker dyker dessutom en del grafiska effekter och texten ”Fight” upp bakom Scott. Pattel anfäller varpå Scott blockerar och slår tillbaka. Ljudeffekterna låter som om de vore hämtade ur ett gammalt tv-spel och skrivs ut i text, på serietidningsmanér. När Scott slår tillbaka dyker ordet ”Reversal!” upp i nedkant av bilden samtidigt som det plingar till likt ett poänggivande ljud. Därefter visas i tur och ordning Ramonas, Staceys och Wallaces förvånade ansikten. Precis som i serien lyckas Scott sparka till sin motståndare så att han flyger upp i luften. Scott tar därefter sats, hoppar upp efter honom och börjar överösa Pattel med slag. Varje slag räknas upp i vänstra hörnet av bilden tills slagkombinationen avslutas. Texten ”64 hit combo” visas. När de två sedan återigen är nere på marken står de horisontellt mot varandra, med texten ”vs” i mitten. Denna korta sekvens är som hämtad rakt ur ett 2D fighting-spel. Pattel presenterar sig

därefter som Ramonas första ondskefulla ex och anmärker dessutom att Scott är en värdig motståndare. Lite mer dialog varvat med slagsmål följer. Kampen är jämn, och både Pattel och Scott får in rejäla träffar. En animerad flashbacksekvens förtäljer därefter historien om hur det kom sig att Ramona och Pattel dejtade. Berättelsen upprör exet, som brister ut i sång.

Ett längre musikalnummer inträffar. Texten är densamma som i serien, med skillnaden att det nu är Matthew som sjunger allting, istället för att han och Scott växelsjunger. Efter att ha blivit attackerad med eldbollar från Matthew och hans hjälpande bevingade demontjejer, lyckas Scott träffa Matthew med en cymbal, och följer upp träffen med en flygande uppercut. Pattel knockas och förvandlas till mynt och texten "KO" visas, samtidigt som ordet ropas ut.

Spelet

Självklart kan man även i spelet möta Matthew Pattel i en fight. I spelet väljer man bana genom att förflytta sin karaktär på en karta. Paralleller är lätta att dra till spel som *Super Mario Bros. 3* och *Super Mario World*, då denna karta dels fungerar på samma sätt, och dels tydligt är gjord för att efterlikna dessa spel. Delar av kartan låses upp efter varje avklarad bana och därmed kan spelaren utforska större delar av världen. Första banan i spelet heter Frozen Suburbs. När banan väljs möts spelaren av en text: "Snowy Toronto! Don't be late for the Big Show!" Banan handlar alltså om Scotts väg mot spelningen på Rockit, där han sedan möter Matthew Pattel. På vägen dit möter han en mängd fiender som måste besegras. Scott kämpar sig igenom en snöig förort till ett shoppingdistrikt och tar sig till slut fram till Pattel.

När Scott anländer till Rockit, har Crash & the Boys spelat klart sin låt, som liksom i serien knockat publiken, vilket illustreras med att en hel hög av människor ligger på golvet framför scenen. Scott hinner i princip bara komma in genom dörren innan Pattel med ett brak störtar in genom taket. Precis som i förlagan blockerar Scott sin motståndares attack, och slår sedan tillbaka. Skärmen delas i två olikfärgade fält där de två kämparna visas i närbild och introduceras. Därefter påbörjas kampen. Pattel fungerar på många sätt precis som andra motståndare som Scott stöter på. Han tål dock mycket mer stryk än vanliga fiender och slår dessutom ibland extra hårt genom att använda sina mystiska krafter. Efter att ha åsamkat Pattel tillräckligt med skada frammanar han de bevingade demonkvinnorna. Pattel är under denna tid onåbar, och spelaren måste först besegra medhjälparna. När dessa har besegrats

återupptas fighten med exet. Pattel börjar mot slutet av slagsmålet att blinka, vilket indikerar att han snart är slagen. När detta inträffar kallas återigen demonkvinnorna in och börjar skjuta eldbollar mot Scott. När spelaren besegrat demonkvinnorna för andra gången och delat ut lite mer stryk mot Pattel, lysas han upp inifrån av ett starkt vitt ljus, för att sedan förvandlas till mynt. En kort animerad sekvens följer där Scott och Ramona sitter på varsin gunga och kysser varandra, medan Stephen Stills och Kim Pine ses i bakgrunden.

Diskussion

Om man granskar och jämför dessa scener är det en specifik del som fångar mitt intresse lite extra. När Matthew Pattel kommer inflygandes och attackerar Scott Pilgrim, skiljer sig den senares reaktioner på händelsen tydligt. Scenen är intressant och vital för filmens och seriens handling och struktur. Det är här som exen för första gången på riktigt introduceras och därmed också första gången som tv-spelselementen får en central roll i berättandet. Därför finner jag det oerhört intressant att karaktären Scott reagerar på så skilda sätt i filmen och serien.

I **filmen** undrar Scott ängsligt vad han gjort för fel och vad han ska ta sig till när Pattel attackerar. Det är först när rumskompisen Wallace skriker ut att han ska slåss som han fattar mod och agerar. När han blockerar sin motståndares slag och därefter går till motangrepp, visas hans vänners förvånade ansikten. Jag tolkar detta dels som att de är överraskade av vad som händer, men framförallt att de förvånas över Scotts förmåga att slåss. Att ansiktena klipps in precis efter Scotts kontrung styrker min teori om att det är Scotts egenskaper som är det som förvånar mest. I **serieboken** beordrar Scott självsäkert sina bandmedlemmar av scenen, och ger sig därefter full av mod in i kampen. Hans inställning visar tydligt att han inte är någon som backar ur ett slagsmål, utan istället gärna slänger sig hejdlöst in. I filmen spelas Scott Pilgrim av Michael Cera, en skådespelare som i exempelvis tv-serien *Arrested Development*, och filmerna *Superbad* och *Juno* gestaltar en osäker och nördig ung man. Man skulle därmed kunna påstå att anledningen till Scotts osäkra framtoning beror på skådespelaren, vilket till viss del stämmer. Jag tror att filmteamet, med Edgar Wright i spetsen, valde Michael Cera eftersom de bestämde sig för en annan framtoning av Scott Pilgrim i filmen. Man sökte sig till en bred publik, och ändrade därför Scott från en självsäker slagskämpe, till en mer osäker ung

man. Filmens Scott Pilgrim upplever dessa händelser för första gången, och på så vis blir inte tittaren ensam om att inte förstå vad som händer, eftersom Scott inte heller förstår.

I **serien** följer Scott upp sin kontring med att sparka upp sin motståndare i luften för att därefter överösa honom med slag. Precis detsamma inträffar i **filmen**, men det intressanta ligger i hur det framställs och hur Scotts omgivning uppfattar situationen. I serien iakttar bandkompisarna Stephen Stills och Kim Pine slagsmålet. Stills verkar bekant med situationen då han kvickt inser vad Scott är på väg att göra. ”He’s going for the air juggle”, säger han. En så kallad air juggle är en term som förekommer inom genren fighting-spel. Det fungerar som så att man genom slag och sparkar ”jonglerar” med sin motståndare uppe i luften, och håller denne på så vis oförmögen att slå tillbaka. Spelserien Tekken innehåller exempelvis denna mekanism. Karaktären Stephen Stills använder alltså ”fackmässigt” spelspråk helt vardagligt. Kim Pine säger ungefär att Matthew Pattel inte har någon chans eftersom Scott är den bästa fightern i området. Därefter räknar Kim antalet slag som Scott får in på sin motståndare och kommer fram till att han fick in 64 träffar. Detta får Wallace att överförtjust konstatera att det är ett nytt personligt rekord för Scott. I filmen får tittaren till viss del likartad information. Exempelvis talas det också där om för tittaren att Scott får in en slagkombination på 64 träffar. Informationen ges dock i filmen genom ett räkneverk som mäter antalet slag, och visas genom ett gränssnitt som liknar det som förekommer i fighting-spel. Några kommentarer om att Scott är den bästa fightern i området och att slagkombinationen är ett nytt personligt rekord förekommer dock inte i filmen.

I **serien** är alltså karaktärerna i berättelsen medvetna om vad som försiggår och tycks bekväma med ett språk som tydligt hämtar influenser från tv-spelens värld. Elementen hämtade från tv-spel är konstanta, och finns alltså i berättelsen hela tiden eftersom karaktärerna själva är en del av det. Spelstermer som air juggle och combo är karaktärers iakttagelser av händelsen. I filmen görs detta på ett annorlunda sätt. Genom att efterlikna ett fighting-spels gränssnitt söker filmen på så vis skapa band till Scott Pilgrims influenser. Detta görs exempelvis genom att Scotts slagkombination inte beskrivs av hans vänner utan genom ett räkneverk som fungerar på exakt samma sätt som i ett fighting-spel. Efter slagkombinationen landar de två kämparna och presenteras därefter med en kameravinkel som söker efterlikna hur ett fighting-spel i 2D ser ut. Dessutom fälls texten ”vs.” in mellan de två kämparna, för att göra kopplingen ännu tydligare. Under en kort sekvens mitt i slagsmålet

visar kameran hur Matthew får in två knytnävslag i sin motståndares ansikte. Kameran visar detta genom att filma händelsen ur Matthews perspektiv, i en så kallad point-of-view shot. Effekten blir då att denna korta sekvens kan ses som en referens till det vanligt förekommande förstapersonsperspektivet som förekommer exempelvis i FPS (First person shooter).

Kortfattat kan man därmed klargöra att vissa tv-spelselement som i serien uppfattas av karaktärer runt omkring, i filmen görs genom visuella och audiella referenser till spel. På grund av att karaktärerna på ett integrerat sätt är delaktiga i spelvärlden då de förstår och tolkar dessa element, innebär det att karaktärerna i serien i högre grad lever i en värld som mer konstant påverkas av spel. I filmen kommer istället spelelementen till Scott när ett ex gör entré. Kim Pine uttrycker det så här; ”Doesn’t he know that Scott is the best fighter in the province?” Karaktärerna i serien är självreflexiva, vet vad som försiggår och är vana vid dessa av tv-spel tydligt influerade inslag. Scott är van vid att slåss, hans vänner håller till och med koll på hur långa slagkombinationer han utför. De vet om hans personliga rekord.

Tv-spelet *Scott Pilgrim vs. the World: The Game* bygger, trots att det släpptes i samband med att filmen gick upp på biografen, på serieböckerna. Upptakten till mötet med Matthew Pattel skiljer sig i spelet tämligen markant från sin förlaga. I **spelet** slår Scott ner ett stort antal fiender, i form av ganska vanliga mänskliga kombattanter på sin väg mot spelningen på Rockit. Denna del av berättelsen finns varken i serie eller i film. Vägen till spelningen saknar någon konflikt i de andra versionerna. Men eftersom det här är ett ’beat-em-up-spel’ behöver spelaren mötas av en mängd fiender. Bilden man får av karaktären Scott i serieböckerna förstärks därmed då man i spelet verkligen får manövrera en riktig slagskämpe.

Spelreferenser i Scott Pilgrims värld

Scott Pilgrim vs. the World är verkligen full av referenser till gamla spel. Scotts band Sex Bob-Omb refererar till en fiende i *Super Mario Bros.*, de bombliknande Bob-Omb. Han raggas på tjejer genom att berätta en sann anekdot om bakgrunden till det klassiska arkadspelets *Pac-Mans* namn. Han spelar basgången till *Final Fantasy II* på sin bas för sina vänner och han är iklädd t-shirts med tv-spelstryck. Jag har valt att fokusera på de referenser i filmen som finns till spelserien *Legend of Zelda*, och ska därefter jämföra om samma referenser finns i serieböckerna.

Legend of Zelda är en spelserie som inleddes på Nintendo Entertainment System (förkortat NES) 1988. Den har därefter med jämna mellanrum förnyats på olika konsoler, såväl stationära som portabla. De senaste spelen i serien är *Legend of Zelda: Twilight Princess* till Gamecube och Nintendo Wii, samt *The Legend of Zelda: Spirit Tracks* till Nintendo DS. Spelen innehåller för det mesta en liknande berättelse och struktur. Huvudperson är Link, en pojke med grön utstyrsel i form av tunika och mössa. Han ska rädda Zelda, en prinsessa som tillfångatagits av den onde Gannon. Vanligtvis behöver han först besöka olika tempel, där nya föremål samlas som sedan kan hjälpa Link i jakten på Gannon.

Filmen sätter tonen redan när produktionsbolagets logga visas i början. Universals logga är klart pixeliserad, och roterar knappt, samtidigt som den ikoniska musiken är ommixad till att efterlikna gammal 8-bitmusik från åttiotalet. Men detta är inte en referens till ett spel i sig. En berättarröst introducerar tid, plats, och bakgrund. Det han säger skrivs ut i text. Därefter gör kameran en åkning från texten till en bild över huset där filmens handling tar sin början. När kameraåkningen görs, återfinns en kort musiklinga på ljudbandet. Musiken är hämtad från Super Nintendo-spelet *Legend of Zelda III: A Link to the Past*. I det spelet används musiken precis innan titeln på spelet dyker upp, och har därmed en slags introducerande funktion. På så vis används musiken i spelet på samma vis som den görs i filmen. Intressant är det också eftersom det är en ganska obskyr referens. Spelet var förvisso väldigt populärt då det gavs ut i början på 90-talet, men referensen som sådan är så pass liten att den troligen inte kommer att störa de som inte fattar. Men samtidigt är den så tydlig att någon som spelat spelet troligen kommer uppfatta den och därefter märka alla andra ljudeffekter som gömmer sig i filmen, för dessa finns det gott om.

Redan i den första scenen med Scott kommer nästa referens till Zelda. När Scotts namnskyld dyker upp i bild, hörs en litet ljud som är hämtat från spelen. Scott pratar därefter lite om sin nya flickvän. Scott berättar att hon heter Knives Chau och att hon är kinesiska. När det sista nämns återfinns nästa referens till Zelda-spelen. När spelaren i spelen om Zelda hittar en hemlighet eller lyckas lösa ett pussel som blockerar spelaren från att avancera, spelas en liten ljudlinga upp som förklarar för spelaren att denne har hittat en hemlighet. Just den här ljudlingan spelas lågt i bakgrunden då Scott avslöjar att hans flickvän är kinesiska. Alldeles efteråt ringer det på dörren. När Scott öppnar och det visar sig att det är Knives som har ringt

på, hörs en fanfar. Detta ljud är också hämtat från Zelda-spelen och spelas upp när spelaren hittar föremål. Det bör tilläggas att de ljudeffekter som återfinns i inledningen har en naturlig källa inom berättelsen. Vid bordet under samtalet, sitter Young Neil med ett Nintendo DS och spelar sannolikt spelet. Om man höjer ljudet hörs mycket riktigt musik från spelet i bakgrunden under hela scenen. Ljudeffekterna är dock inte med helt slumpmässigt, då de är tajmade till det som händer i filmen. Ljudet som förekommer när spelet startas upp, inträffar samtidigt som den första scenen i filmen. Vidare hörs hemlighetsljudet då Scott berättar att hans flickvän är kinesiska, och fanfaren som signalerar att ett föremål hittats, spelas upp då Knives presenteras.

Scott har genomgående under filmen ett flertal mystiska drömmar, och det är i dessa som Ramona introduceras. Scott drömmer om henne redan innan de träffats, och i hans första dröm befinner han sig i öknen och ser Ramona åka förbi honom på rullskridskor. Mot slutet av drömmen påbörjas ett musikstycke som sedan återupptas en tid senare i filmen, då Scott drömmer sin andra dröm. Låten är "Fairy Fountain Theme", och används i flera spel ur serien om Zelda då Link stöter på féer som kan hela hans hälsa. I *Legend of Zelda III*, används denna musik även i menyn innan spelet då spelaren väljer sparfil, men också då Link dör. Spelaren kan då välja att spara eller att fortsätta med äventyret.

Det kan ju förstås vara så att musiken bara är med i filmen som en skön referens och som ett passande musikstycke för en specifik scen. Man kan dock också välja att se användandet av musikstycket som något symboliskt. Drömscenen inträffar precis efter att Scott får veta att han och hans band ska delta i musiktävlingen Battle of the Bands på Rockit. Knives blir alldeles lyrisk över nyheten och lovar den minst sagt oentusiastiske Scott att hon ska komma och titta. Scott ursäktar sig med att han måste gå och kissa. När han lämnar rummet och antrar badrummet börjar musikstycket att spelas. När han sedan lämnar badrummet befinner han sig istället i vad som liknar en skolkorridor. Ramona rör sig genom korridoren på sina rullskridskor och tar sig sedan fram till en dörr, Scotts ytterdörr. Han vaknar därefter upp av att Ramona ringer på hemma hos honom. Låt oss ta i beaktning att musiken i spelet i första hand används då Link träffar féer. Dessa mystiska varelser kan återfylla hans hälsomätare, och på så vis rädda livet på honom. Man kan se sekvensen i filmen och användandet av musiken från spelet som en slags sammanknytning av temat. Scott vill göra egentligen göra slut med Knives, och det enda han kan tänka på är den mystiska Ramona, som han ännu bara

har sett på håll. När han lämnar den ”efterhängsna” Knives och beger sig mot badrummet finner han äntligen sin ro, och kan slappna av på nytt drömma om Ramona. Badrummet blir på så vis den féfontän som återfyller hans hälsoliv; i spelen om Link räddar det protagonisten från döden, i filmen räddas Scott istället från sitt jobbiga kärleksliv.

Dessa ljudeffekter förekommer av förklarliga skäl inte i serieböckerna. Precis som filmen, är serieböckerna verkligen rika på referenser till spel. Exempelvis är en strid mot ett ex hämtad, ruta för ruta, från det gamla Nintendospel *Ninja Gaiden*. Under en flashback då Scott befriar Kim från en rivaliserande skolas gäng är både dialog, namn och berättarelement identiska med spelet *River City Ransom*. Dessutom spelar Scott genomgående under seriens förlopp en rad olika spel på såväl nya som gamla konsoler. Referenser till Zelda-spelen är heller inte något som är specifikt för filmen, utan finns även i serien. Serieböckerna är indelade i kapitel som löper över hela serien. Kapitel 34 som återfinns i boken *Scott Pilgrim's Finest Hour* heter ”A Link To the Past”, samma undertitel som *Zelda III* har. I både serien och filmen är loggan för det sista exet, Gideon Graves, väldigt lik den symbol som är signifikativ för Zelda-spelen. I spelserien jagas så när som alltid en helig relik, som kallas Triforce. Symbolen är tre stycken trekantar, staplade på varandra och bildar en triangel. Symbolen för Gideons företag tycks vara en uppochnedvänd Triforce-symbol. Dessutom drömmer Scott i den fjärde boken; *Scott Get's it Together*, en dröm som är tydligt influerad av *The Legend of Zelda*. Iklädd tunika och bärandes ett svärd och en liten sköld är Scott ute och promenerar i en skog tillsammans med en liten ”skogstomte”. I denna referens är det framförallt klädseln och miljön som gör det tydligt att det rör sig om en blinkning mot Zelda-spelen. Kopplingen till Zelda görs här mer tydlig, då Scott faktiskt inom berättelsen i en kort stund befinner sig inom Zelda-spelens värld.

Gideons planer för Ramona avslöjas i den sjätte boken, *Scott Pilgrim's Finest Hour*. Ramona ska frysas ned, tillsammans med hans sex andra ex-flickvänner. Detta är återigen en referens till *Legend of Zelda: A Link to the Past*. I spelet förseglas Zelda tillsammans med sex andra ungmöer i kristaller, och det blir senare Links uppgift att befria dem. I serien är ex-flickvännerna också förseglade inuti kristaller. Gideons motiv och handlande är därmed nästintill hämtat rakt från spelet.

Slutligen har vi då det som får mest utrymme i berättelsen, och som finns med i både serieböckerna och filmen. Mot slutet av handlingen tvingas Scott göra upp med Nega-Scott. Man kan se det som Scotts onda jag, hans mörka tvillingkopia. I serieböckerna gör han upp med Nega-Scott strax innan den sista episka striden mot den ondskefulle Gideon Graves. Nega-Scott symboliserar i serien det förflutna som Scott inte är nöjd med och ännu inte kommit över. Under en hektisk kamp gör Scott slut på sin dunkle fiende och kan på så vis blicka framåt. I filmen möts Scott av Nega-Scott efter att han besegrat Gideon. Scott proklamerar att detta är en kamp han måste fixa på egen hand. Personligen förväntade jag mig här en sista strid, som förstås passar väl in i filmens format. Istället klipper filmen till hur Scott och Nega-Scott träder ut ur byggnaden ivrigt diskuterandes. Efter att ha tagit farväl av Nega-Scott, berättar Scott för Ramona och Knives att han var en riktigt trevlig kille, och att det visade sig att de hade mycket gemensamt.

När jag såg filmen och Nega-Scott trädde in i berättelsen tänkte jag omgående på *The Legend of Zelda*. Nega-Scotts utseende och funktion påminner nämligen väldigt mycket om Dark Link. I spelets andra del, *The Legend of Zelda: The Adventure of Link*, är Dark Link, protagonisten Links skugga, spelets sista boss. Ungefär 10 år senare, i spelet *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* till Nintendo 64, återfinns Dark Link som boss. Utseendet från detta spel är troligen det som Nega-Scotts gestalt är hämtat från. Det är en svart avbild av Link, med glödande röda ögon. Jag tycker att det är väldigt intressant hur tolkningarna av karaktären, och hur han presenterats i berättelsen, skiljer sig i serieböckerna och filmen. I filmen blir nämligen användandet av Nega-Scott i berättelsen mer än bara en referens till ett tv-spel. Om en ny dunkel figur introducerats precis när filmens övergripande antagonist besegrats hade publiken troligen ruskat på sina huvuden. Men så är dock inte fallet eftersom tittaren redan fått något som liknar Nega-Scott väldigt mycket, presenterat för sig tidigare i filmen.

Knives och Scott roar sig vid några tillfällen i filmen med att spela det påhittade spelet *Ninja Ninja Revolution* på ett arkadkabinett. Namnet är en tydlig referens till dansspelet *Dance Dance Revolution*, där man genom att trycka sina fötter i olika riktningar på en matta får sin avatar på skärmen att dansa. Spelet i filmen fungerar på ett liknande sätt, med skillnaden att spelaren istället styr en ninjas rörelser genom att flytta sina fötter. Hur som helst får Scott efter en stunds spelande med sin ninja möta Nega-Ninja. Fienden ser ut precis som Scotts

avatar, med skillnaden att den är helt vit istället för svart. Scott utbrister besviket att han aldrig kan ta sig förbi den fienden, och mycket riktigt gör Nega-Ninja slut på Scotts avatar alldeles därefter. Det som bara hade kunnat vara en obskyr referens till ett spel blir istället också en referens till något inom Scotts Pilgrims värld. Regissören Edgar Wright utesluter inte någon tittare, bara för att denne saknar rätt referensramar, utan låter i princip alla vara med. Samtidig behålls referensen till tv-spelsvärlden intakt. Ett mycket skickligt sätt att behålla en referens som såväl publiken till serieböckerna som de som spelat Zelda-spielen kommer att upptäcka, samtidigt som den nya bredare publiken till filmen inte hålls utanför.

Sammanfattningsvis kan man säga att filmen i högre utsträckning använder sig av mer subtila referenser såsom exempelvis grafiska och ljudliga effekter. Referenserna i serieböckerna befinner sig mer inom berättelsen. Sådana element finns förvisso också i filmen, men då rör det sig om referenser, vitala för berättelsen, som lyfts rakt ur serieböckerna.

Berättandet i Scott Pilgrim vs. the World: The Game

Spelet inleds med en animerad sekvens som inträffar före menyn. Scott Pilgrim ser Ramona på en fest. Bakgrunden ersätts med svart färg, och de två svävar mot varandra och förenas i en kyss. Hjärtan svävar ovan deras huvuden. Med texten: ”Scott Pilgrim is in love with Ramona Flowers, But... he must defeat her 7 evil ex-boyfriends”, berättas vad spelet går ut på. Medan texten rullar visas Scott och exen fullt inne i slagsmål. Förutom att exen visas upp, får spelaren också se de karaktärer man kan välja att spela som. Förutom självklare Scott Pilgrim, kan också Ramona Flowers, Kim Pine och Stephen Stills användas till en början. En ensam spelare kan ta sig an äventyret på egen hand, men det går även att spela upp till fyra stycken på samma konsol.

Efter att ha valt karaktär möts spelaren av en karta, där man genom att flytta runt sin karaktär kan välja bana. Till en början har man inga valmöjligheter, utan endast första banan kan väljas. Allteftersom banor avklaras låses fler delar av kartan upp, och spelaren kan på så vis avancera i spelet. Spelaren är även fri att spela banor man redan klarat på nytt, och kan till och med åter strida mot bossar man slagit. I och med att spelaren använder en karta och väljer

vilken bana man vill spela, blir det som att Scott och kompani själva söker upp de ondskefulla exen och söker göra upp med dessa. Speciellt intressant blir det om spelaren väljer Ramona, då det i princip blir Ramona som rensar upp sitt förflutna på egen hand. Jag har tidigare redogjort för första banan och striden mot Matthew Pattel under rubriken "Scott Pilgrim vs. Matthew Pattel". En kort sammanfattning är dock att spelaren först får se vägen till The Rockit. Efter många besegrade fiender anländer man till en scen där Crash & the Boys spelar. Publiken tynar bort, och strax därefter anländer Pattel med en krasch. Efter att ha besegrat hans demoniska hipstertjejer och aktat sig för eldbollar, knockas till slut Pattel. Spelaren möts inte av någon dialog mellan sin karaktär och Pattel, och därmed förklaras inte hans mål och motiv. Det enda spelaren har mötts av om man ser till berättande så är det fortfarande det som skedde i inledningen. I serien spelar bandet Crash & the Boys en låt som heter "Last song kills audience", en låt som knockar publiken. Detta är inte med i filmen, men återfinns i spelet. Visserligen bygger spelet på serieböckerna, och inte på filmen, men det blir ändå tämligen märkligt då spelet släpptes i samband med att filmen kom. Dessutom heter spelet *Scott Pilgrim vs. the World: The Game*, en titel som tydligt hänvisar till filmen. När ett spel heter likadant som en film, med tillägget "The Game", kan man förvänta sig att man får spela sig igenom filmen. Dock är inte fallet så när det kommer till det här spelet. Har man sett filmen, men inte läst serieböckerna, eller kanske till och med inte heller sett filmen, kommer spelaren troligen känna sig lite vilsen när Crash & the Boys slår ut publiken., eftersom ingen förklaring sker.

Näst på tur är det andra exets bana: Lucas Lee, den ganska hyggliga skateboardaren som blev en ganska hygglig skådespelare. Här får spelaren kämpa sig igenom en filminspelning, komplett med paparazzis och stuntmän. När man till slut tar sig fram till Lucas Lee påbörjas nästa bossfight. Lucas Lee använder sin skateboard både som tillhygge och som färdmedel. Dessutom kallar han in sina skejtarvänner som hjälpredor. När spelaren tillfogat Lee tillräckligt med skada, hoppar han så slutligen upp på sin skateboard, grindar ett kort räcke, men misslyckas och faller mot sin död. Förutom de sedvanliga mynten som alla fiender löses upp i, belönas spelaren också med en skateboard. Själva grinden (han hoppar upp och åker på ett trappräcke) finns med i både serien och filmen. I förlagan lyckas dock Scott psyka sin motståndare till att försöka sig på ett dödsföraktande stunt. Räcket i den upplagan är nämligen väldigt långt och brant. Spelarens belöning i form av en skateboard finns också det med i serien. Han får då en "mithril skateboard" som höjer hans snabbhet. Detta är en uppenbar

blinkning mot hur man i rollspel kan få olika föremål som hjälper ens karaktär att bli starkare, och då är just "mithril" ett material som är av hög kvalitet. I spelet får spelaren skateboarden men den gör tillsynes ingenting. Den påverkar inte karaktären på något vis. Därmed blir detta också inget mer än en tom referens. Om spelet är det första man upplever av Scott Pilgrims värld, kommer man sannolikt att fundera över var skateboarden tog vägen. Om man har fått föremålet borde man väl kunna använda det? När banan är avklarad visas en kort animerad sekvens där en stor hög av knockade fiender ligger. Ovanpå högen ses Ramona och Scott kyssandes, medan Stephen och Kim tittar på i bakgrunden.

Den tredje banan kretsar kring en spelning med bandet The Clash at Demonhead. I bandet spelar bassisten Todd Ingram, Ramonas tredje ondskefulla ex, som dessutom har en relation med sångerskan Envy Adams, Scott Pilgrims före detta flickvän. Bandets tredje medlem i bandet är trummisen Lynette Guycott, som utan Envy Adams kännedom också har en relation med bassisten Todd. Detta finns med i serien, men förklaras inte i spelet. Om man inte har läst serien eller sett filmen kommer man inte känna igen dessa karaktärer. Efter att ha tagit sig igenom nästan hela banan anländer spelaren till en scen, där man möter en okänd rödhårig tjej (Envy Adams). Ut ur badrummet kommer en ganska stor kille, (Todd Ingram) som spelaren kan känna igen från inledningen av spelet, tillsammans med en blek tjej med svart hår och runda glasögon (trummisen Lynette). Tjejen med rött hår blir rosenrasande vid åsynen av de två, och skickar iväg dem upp på scenen. Hon springer därefter upp efter dem. När ens karaktär hoppar upp på scenen ses de två tjejerna i full färd i ett slagsmål. Det blir därefter upp till spelaren att spöa flickorna, då dessa snart vänder uppmärksamheten mot denne. Efter att ha tillfogat dem tillräckligt med skada börjar de att bråka igen, och tar sedan kål på varandra. Spelaren störs sedan av att Todd träder in i handlingen och slungar iväg spelaren genom en vägg genom att spela på sin bas. Efter några sekvenser av flykt, börjar därefter kampen mellan spelaren och Todd på allvar. Härmed introduceras det tredje exet för första gången i berättelsen. Hans namn visas och han presenteras som Ramonas tredje ondskefulla ex-pojkvän. Vidare står det att han dejtar Envy Adams, och att han dessutom är otrogen mot henne. Detta komplicerade relationsdrama får till viss del utrymme i filmen, men för att få hela historien klar för sig bör man läsa serien. Spelar man enbart spelet förstår man absolut ingenting. Hur spelaren ska kunna förstå vad som försiggår med denna knapphändig information är för mig helt ofattbart. För vem är egentligen Envy Adams? Det är information

som inte finns med någonstans i spelet. Efter att Todd besegrats ses Ramona och Scott förenas i en flygande kyss som är så kraftfull att den river ner tegelmuren som stod mellan dem.

I bana nummer fyra förföljer spelaren det fjärde exet, Roxy Richter. Från början i och ovanpå ett tåg, genom en asiatisk restaurang och till slut till Ramonas bakgård, där striden mot exet äger rum. Rent berättarmässigt är det inte så mycket att säga om denna nivå, då den inte riktigt för berättelsen framåt, förutom jakten på exet då. Det som kan sägas är att större delen av innehållet, är scener som inte förekommer i serien. Frågan om hur trogen berättelsen är originalet är dock inte det jag ämnar reda ut, dessutom är det en fråga som ofta är tämligen poänglös(referens) Efter att Roxy besegrats visas en kort film där Scott och Ramona, ses sväva ovan moln, förenade i en kyss.

I bana nummer fem ställs spelaren mot tvillingarna Katayanagi, Ramonas femte och sjätte ex. Banan utspelar sig först på en maskerad och fortsätter med en klättring uppför byggnaden där spelaren ställs mot en jättelik robot som tvillingarna kontrollerar. Efter att ha besegrat roboten flyr tvillingarna in i sitt hus. Lokalen rymmer många fällor såsom spikgolv och ormar. Slutligen tar sig spelaren fram till tvillingarna och får chansen att ge sig in i närstrid. När tvillingarna besegrats visas spelaren för första gången något annat än den sedvanliga kyssen. Scott, Stephen och Kim, står på ett moln, med knutna nävar och spänd blick. Till höger ses en skrämmd Ramona, och i bakgrunden, en helgrå Scott (Nega Scott), med ett ondskefullt leende.

Nästa bana utspelar sig mestadels i skogen, där Scott stöter på både järvar, ugglor och zombies. I bakgrunden av banan ses hela tiden en mörk figur, som med jämna mellanrum dyker upp och psykar och skrattar åt spelaren. Denne mörka figur möts först vid banans slut. Han presenteras som Nega-Scott; Scotts ondskefulla tvilling. Han rör sig i mångt och mycket som Scott själv, men har några rörelser som är annorlunda. Jag har tidigare tagit upp Nega-Scotts ursprung, men har inte berört hur karaktären är i spelet. Anmärkningsvärt är att bossfighten utspelar sig vid vad som tycks vara en kyrka, med en öppnad kista framför. Här tycker jag det känns oklart ifall spelskaparna valt att gå i en annan riktning. Banan innehåller zombies, något som inte förekommer i serien. När man dessutom utkämpar striden mot Nega-Scott vid en öppnad kista känns det som om Nega-Scott skulle kunna vara odöd, om man utgår från banans tema och miljön där striden utkämpats. Någon självklar slutsats går dock inte att dra eftersom spelet saknar alla former av förklaringar. Det blir helt enkelt mest ny

banan, strid, bossfight, utan några speciella berättande element. När Nega-Scott besegrats visas hur Scott, Kim och Stephen från en klippavsats blickar ut över staden. I molnet över staden finns ett moln innehållandes gråa skepnader. Dessa skepnader är alla de ex som besegrats. Ett färglagt ansikte finns dock också längst till höger; en glasögonpydd man (Gideon Graves), med ett vansinnigt leende. Det är dags för sista banan, och slutstriden.

Banan inleds med att Gideon ses åka ned under jord i en hiss. Spelaren hoppar på nästa hiss. Under hissturen gäller det att så fort som möjligt avancera neråt genom att besegra fiender. När hissen åkt hela vägen till bottenplan är det dags för första striden mot Gideon. Denna bossfight är strukturerad i flera nivåer. Först möts en uppumpad version. Sedan suggs spelaren in i bossen, efter att han besegrats, och får möta någon slags gigantisk vanställd version av hans mentala jag. Slutligen, efter att han flytt och spelaren jagat honom genom en högteknologisk forskningsanstalt, ställs spelaren till slut inför den allra sista fighten. När den allra sista bossen besegrats exploderar han. Den sista versionen av Gideon är en robot, och när detta avslöjas är det bara för spelaren att traska fram till den riktige Gideon och slå till honom en gång för att till sist verkligen besegra honom. Beroende på vilken karaktär man valt att spela som följer därefter olika slut. Jag har valt att fokusera på Scotts slut, eftersom det känns mest logiskt att spela igenom äventyret ur "rätt" karaktärs synvinkel. Spelaren möts av följande text: "And so... Scott was saddened by Ramona's departure... .. but only for a little while! Soon he was dating Knives, Kim and Envy... all at once! He was the happiest guy in the world! ... or was he? The End." Medan denna text rullar ner över skärmen ses Scott, med ett stort flin, sitta på vad som ser ut som en tron. Vid hans fötter sitter Kim och Knives, medan Envy sitter bredvid och håller om honom.

Slutet är verkligen intetsägande. Spelaren vet fortfarande inte vem Envy är, han vet inget om att Scott och Kim tidigare har haft en relation, och han vet heller inte vem Knives är. Hon dyker visserligen upp som en assisterande karaktär om spelaren trycker på en knapp, men då ses hon i princip bara blinka till för någon sekund, för att sedan försvinna igen. Hennes namn, finns inte med i själva berättelsen, förutom i slutet. Man kan dock köpa till henne som spelbar karaktär (för en mindre summa pengar), men i originalspelet, som man kan anta att större delen av publiken har upplevt, finns hon knappt med. Men det som troligen sticker allra mest i spelarens ögon är att romansen man stridit för spelet igenom bara upplöses. Det framgår att hon åker därifrån, men något skäl till detta återfinns inte.

Sammanfattningsvis kan det sägas att de berättande ambitionerna i *Scott Pilgrim vs. The World: The Game* är nästintill obefintliga. Motiveringen till varför spelaren bör slå de sju exen berättas i spelens inledningssekvens. Spelaren får inte lära känna någon av karaktärerna. Spelet innehåller referenser till händelser i serien som är helt ofattbara om man inte har läst den. Spelets berättande förutsätter att du har läst serieböckerna, annars finns det inte mycket att hämta på den fronten. Scotts och Ramonas kärlek är i spelet helt okomplicerad, förutom att hon mot spelets slut inte längre är med i mellansekvenserna som utspelar sig mellan banorna. Annars ses hon och Scott mest kyssas spelet igenom. Det finns inget som tyder på att deras relation skulle gå både upp och ner, och det finns inga inslag av något triangeldrama mellan Scott, Knives och Ramona. Det enda triangeldrama som förekommer är det som utspelar sig mellan bandet The Clash at Demonheads medlemmar. Varför spelaren skulle bry sig om det, så fåordigt som det är berättat, förstår jag inte.

Henry Jenkins talar i sin bok *Konvergenskulturen* om transmedialt berättande, alltså att berätta en historia, löpande över flera medier. Kan då *Scott Pilgrim vs. The World* ses som ett exempel på detta? Jenkins uttrycker att varje del av berättelsen bör kunna stå på egna ben. Konsumenten behöver alltså inte ha tagit del av dess upplagor i andra medier för att förstå berättelsen. Man kan förstås hävda att berättandet i spelet i *Scott Pilgrim* inte ligger i centrum eftersom det är retro-influerat. Och visst är det så, en spelare kan ha behållning av spelet enbart för dess referenser till gamla spel, och den spelmekanik som är hämtad från svunna tiders beat-'em-up. Men i denna undersökning är det berättandet jag valt att fokusera på, och där finner jag inga möjligheter att få någon djupare inblick i historien om *Scott Pilgrim* vid spelande av spelet. Jag skulle snarare påstå att det i större utsträckning väcker frågor, istället för att bjuda på svar.

I USA släpptes spelet i samband med lanseringen av filmen. Spelet döptes även efter filmen, då namnet blev *Scott Pilgrim vs. the World: The Game*. Namnet syftar tydligt på filmen, och antyder att spelaren ska få spela igenom filmens berättelse. Det är i alla fall vad som är brukligt då ett spel lanseras i samband med en film, och dessutom bär filmens namn. Trots detta bygger spelet inte på filmen, utan på serieböckerna. Jag tror att detta kan göra spelaren vilse och oförstående, då många händelser skiljer sig emellan film och serie. När spelet inte heller innehåller någonting som förklarar vad som försiggår, kommer konsumenterna att missa

och missförstå delar av berättelsen. En förklaring till att spelet bygger på serieböckerna, kan enligt Henry Jenkins bero på de skilda produktionsförloppen inom film och spel.

Utvecklingsprocessen för ett spel drabbas ofta av förseningar, och det är svårt att tajma ett spelsläpp med en films release²⁰. Mediers distributionssätt skiljer sig, vilket medför en svårighet när mediekonvergens är målet.

Slutsats

Jag utgick från tre olika perspektiv när studien genomfördes. Jag har undersökt hur tv-spelsberättandet introduceras, studerat hur spelreferenser fungerar i berättelsen och slutligen undersökt berättandet i tv-spelet. I studien av scenen när Matthew Pattel anfaller Scott Pilgrim, upptäckte jag en rad skillnader i de olika versionernas tolkningar. I **serien** är Scott självsäker och tvekar inte för strid, eller för att skydda sina vänner. Vännerna Kim och Stephen använder ett språk man egentligen bara hittar i tv-spel, när de iakttar slagsmålet. De verkar inte förvånade över situationen, vilket snart förklaras i och med Kims kommentar om att Scott är den bästa kämpan i regionen. I serieböckernas värld är karaktärerna vana vid liknande situationer. De lever helt enkelt i en spelvärld. Scotts rumskompis Wallace, håller till och med reda på hur långa slagkombinationer Scott kan utföra.

I **filmen** reagerar karaktärerna på ett annorlunda sätt. Scott är osäker och vet inte vad han ska göra när hans motståndare attackerar. Det är först när Wallace skriker ett direktiv om att han bör slåss, som han agerar. Till skillnad från serien, ges informationen om Scotts slagkombination inte genom att andra karaktärer uppfattar situationen och förklarar, utan genom ett grafiskt gränssnitt. Åskådaren blir därmed spelaren, då gränssnittet starkt liknar tv-spelsgenren fightingspel. Eftersom karaktärerna i berättelsen inte är vana vid, och nästan på samma vis som publiken uppfattar, dessa främmande element för första gången, leder det till en film som i högre utsträckning är tillgänglig för en bredare publik, än vad serieböckerna är. Detta tror jag behövs. Serietidningar och tv-spel har en långt mer nischad publik än vad filmer har. När så en relativt populär serie ska adapteras till en film, innebär det ett mångmiljonprojekt. Det är därmed viktigt att inte utesluta delar av publiken. Nu gick det visserligen inte alltför väl för *Scott Pilgrim vs. the World* på bioograferna, men vem vet hur illa

²⁰ Jenkins s. 20

det hade kunnat gå om tv-spelselementen varit lika konstanta och inom berättelsen som de är i serieböckerna.

Nästa del av undersökningen, den om spelreferenser i filmen och serieböckerna, pekar åt samma håll som den första. Spelreferenserna till Zelda-spelen är i serieböckerna i högre utsträckning mer sammanbundna med berättelsen. I **filmen** förlitar man sig mer på ljudeffekter och musik, förutom de referenser från serieboken som är vitala för handlingen. Jag är givetvis medveten om att ljudeffekter och musik är ingenting som kan inkluderas i serieböckerna. Men valet att lägga spelreferenserna i periferin, finns uppenbarligen där. Sen har vi då Nega-Scott, fienden inom Scott själv, som tacklas mot slutet av berättelsen. Just denna spelreferens tycker jag hanteras väldigt skickligt av filmskaparen. Genom att inkludera en liknande fiende (Nega-Ninja) i spelet som Knives och Scott spelar på fritiden (*Ninja Ninja Revolution*), utesluts inte någon del av publiken. Spelreferenser refererar inte längre bara till Zelda-spelen, den refererar i filmen också till en händelse inom berättelsen. Det spelar alltså inte längre någon roll om du har spelat spelet, referensen kommer förvisso att betyda något mer för spelaren, men någon som inte spelat *Zelda*, kommer inte att sitta och skaka på huvudet av oförståelse.

Slutligen har jag undersökt berättandet i *Scott Pilgrim vs. the World: The Game*. Jag spelade igenom **spelet**, och sökte efter vad som förde berättandet framåt. Bakgrunden till handlingen i spelet, berättas redan innan spelet börjat. Genom en kort introduktionsfilm innan menyn ens visats, förklaras det att Scott och Ramona är kära i varandra, men att de sju ondskefulla exen först måste besegras. Videon är egentligen det mest berättande i hela spelet, då det saknar dialog mellan karaktärerna, och egentligen alla former av förklaringar till vad som händer inom spelvärlden. Spelet förutsätter att spelaren läst serieböckerna, annars blir det vid vissa tillfällen svårt att förstå vad som försiggår. *Scott Pilgrim vs. the World: The Game* är därmed inte ett spel som står på egna ben när det kommer till berättandet, utan istället mest refererar till ett annat verk. Därmed kan det inte heller klassas som transmedialt berättande, då det inte finns ett berättande i spelet som spelaren helt kan förstå, om spelet är det första som upplevs av Scott Pilgrims värld. Spelet har inte berättandet, utan själva spelandet, i fokus, vilket till viss del kan förklaras av att det är spel som är en tydlig blinkning mot svunna tiders beat-'em-up.

Genom att i filmen flytta tv-spelsreferenser bort från handlingen och ändra karaktärernas uppfattning kring tv-spelsinslagen, görs berättelsen om Scott Pilgrim tillgänglig för en bred publik. Berättandet i filmen står i allra högsta grad på sina egna ben, och utesluter därmed inte den som inte har 'korrekt' referensramar. Filmen uppfyller därmed det krav som Henry Jenkins ställer på det transmediala berättandet, alltså att verket som utgör en del av helheten, ska kunna förstås till fullo, även om konsumenten enbart upplevt en del. Spelet däremot, är en annan femma. Något genomgående berättande förekommer i princip inte i det. Spelet syftar dessutom på händelser som inträffar i serien, utan att ge någon sorts förklaring. *Scott Pilgrim vs. the World: The Game* är alltså inte ett exempel på en del av en helhet, som konsumenten kan uppskatta om de andra delarna inte upplevts.

Studerat material

Scott Pilgrim's Precious Little Life, O'Malley, Bryan Lee, Oni Press, 2004

Scott Pilgrim vs. the World, O'Malley, Oni Press, 2005

Scott Pilgrim & the Infinite Sadness, O'Malley, Oni Press, 2006

Scott Pilgrim Gets it Together, O'Malley, Oni Press, 2007

Scott Pilgrim vs. the Universe, O'Malley, Oni Press, 2009

Scott Pilgrim's Finest Hour, O'Malley, Oni Press, 2010

Scott Pilgrim vs. the World, Wright, Edgar, Universal Pictures, 2010

Scott Pilgrim vs. the World: The Game, Ubisoft Montreal, Ubisoft, 2010

Källförteckning

Tryckta källor

McFarlane, Brian, *Novel to film*, Clarendon Press, Oxford (1996)

Jenkins, Henry, *Konvergenskulturen*, Daidalos AB, (2008)

Naremore, James (red), *Film Adaptation*, The Athlone Press, London (2000)

Stam, Robert, *Film Theory: An Introduction*, Blackwell Publishing Ltd, (2000)

Internetkällor

Metacritic.com

(<http://www.metacritic.com/movie/scott-pilgrim-vs-the-world> [åtkommen 2011-06-07])

<http://www.metacritic.com/game/xbox-360/scott-pilgrim-vs-the-world> [åtkommen 2011-06-07]

<http://www.metacritic.com/game/playstation-3/scott-pilgrim-vs-the-world> [åtkommen 2011-06-07]

Boxofficemojo.com

(<http://boxofficemojo.com/movies/?id=scottpilgrim.htm>) [åtkommen 2011-06-07]

Wikipedia.com

(http://en.wikipedia.org/wiki/Scott_Pilgrim_vs._the_World#Development) [åtkommen 2011-06-07]