

## ***Panama Al Brown, l'énigme de la force, Jacques Goldstein, 2018***

par **Guillaume Accaries**

En 2018, un documentaire interactif en bande dessinée apparaît sur un mini site internet d'Arte<sup>1</sup>. C'est *Panama Al Brown, l'énigme de la force*. À travers les yeux d'un journaliste des années 1950, on redécouvre l'histoire vraie d'un boxeur des années 1930, oublié de tous, Al Brown. Un sportif hors du commun car il était champion du monde des poids mouches mais était aussi noir dans un monde raciste, et homosexuel dans le milieu viriliste et hétéro-normé de la boxe. C'était un artiste extravagant dansant sur le ring et dans les boîtes parisiennes les plus prisées. Un dandy qui buvait du champagne entre les rounds. Dans cette série interactive en 5 parties, on suit un journaliste, une décennie après la mort d'Al Brown, qui cherche à sortir ce personnage atypique et exceptionnel de l'oubli. Dans chaque épisode, le journaliste interroge un nouveau témoin et au travers celui-ci, on découvre l'histoire d'Al Brown.

### **Histoire des projets**

Cet objet numérique n'est pas le premier projet des éditions Sarbacane et de la société de production Bachibouzouk sur le boxeur panaméen. En effet, c'est le troisième, et tout part d'un homme, Jacques Goldstein. Le documentariste a tout d'abord monté un premier projet de documentaire de 52 minutes se nommant *Panama Al Brown, l'énigme de la force* mais le projet ne verra pas le jour faute de financement.

Dans un entretien téléphonique, Laurent Duret, producteur chez Bachibouzouk et ami de Jacques Goldstein, confie être à l'origine de la renaissance du projet. En effet, il proposa à Goldstein de commencer avec une bande dessinée papier; il s'agit du second projet. Le producteur rentra alors en contact avec les éditions Sarbacane, avec qui il travaille régulièrement dans le passé, et y trouva un tout jeune dessinateur talentueux du nom Alex W. Inker. Il fit se rencontrer le dessinateur et le documentariste. Le projet était né, Jacques Goldstein expliqua à Alex W. Inker sa vision du projet, puis resta relativement distant. Le dessinateur, dans une interview commune avec le documentariste pour *reportersdunet.fr*, explique que cette distance avait permis à la vision de Goldstein de se mélanger à celle du dessinateur. En réalité, il était distant car il était déjà sur le projet de bande dessinée interactive qui débuta en amont de septembre 2016 (selon le dossier d'aide au développement envoyé au CNC) alors que la BD papier ne sortit qu'en septembre 2017.

Ce troisième projet était pensé dès la conception de la bande dessinée papier. Laurent Duret, durant notre entretien, m'a dit que ce projet résultait d'une envie de Bachibouzouk de produire un objet numérique lié au dessin avec une narration adapté aux smartphones. Il lia au projet Camille Duvelleroy, une associée de longue date de Bachibouzouk. Cette dernière est une réalisatrice spécialisée dans la narration interactive.

Ces trois projets ont l'utilisation de témoignage pour point commun. Dans le premier projet, il est question d'interroger des célébrités fascinées par le boxeur pour nous faire découvrir Al

---

<sup>1</sup> <https://panamaalbrown.com/>

Brown et lui rendre justice en suivant sa vie de façon chronologique. Dans la bande dessinée, le but est le même mais cette fois-ci on va suivre l'enquête du journaliste, qui va récolter des témoignages sur le sportif. Cependant les témoignages sont de nature fictionnelle car ils sont inventés, mais se basent sur des recherches poussées comme par exemple les paroles d'un rédacteur de *L'Equipe*, Georges Peeters, qui s'appuie sur son article du 13 octobre 1948 : « Une nuit à Harlem, j'ai retrouvé le prestigieux Al Brown misérable et vieilli... ». Les témoignages aussi peuvent provenir de personnages fictifs, comme par exemple un chauffeur de taxi, ou un pilier de bar. Les témoignages, à la différence du premier projet, ne sont pas tous élogieux, certains sont négatifs ou émanent de personnes n'ayant aucune fascination pour Al Brown. À travers tous ses témoignages, on découvre la vie d'Al Brown de façon non chronologique, non linéaire, ainsi on a un remontage de son existence à des fins dramaturgiques.

Dans le documentaire bande dessinée interactive, la narration est celle de la BD en plus dépouillée, reprenant les témoignages des mêmes personnes face au même journaliste, comme si c'était une adaptation rigide de la bande dessinée, mais ça n'était pas le cas lors de sa conception. C'est ce que nous allons voir en nous intéressant aux deux dossiers de demande d'aide envoyés au CNC, celui d'aide au développement envoyé fin juin 2016, et celui d'aide à la production envoyé en mai 2017. Dans ces dossiers se trouvent des découpages techniques provisoires que l'on comparera aux découpages techniques du premier projet avorté, ainsi qu'au scénario de la bande dessinée papier.

### **L'évolution de la narration**

Dans le dossier d'aide au développement, le découpage technique n'a rien à voir avec le scénario final. Le projet semblait être indépendant de la bande dessinée, voire se rapprocher plus du premier projet de Goldstein. Dans celui-ci, on retourne sur une histoire d'Al Brown racontée de façon linéaire et chronologique. Le personnage du journaliste, inventé lors de la bande dessinée, n'est pas mentionné. Le récit se basait toujours sur une suite de témoignages, comme avec le journaliste, mais cette fois-ci ils se suffisaient d'eux mêmes, comme si on devenait le journaliste et que l'on interrogeait nous mêmes les témoins. A coté de cela, les témoins avaient pour la plupart disparu, ou changé, depuis la bande dessinée. On avait par exemple la disparition du pilier de bar qui fut remplacé par le gardien de la salle de boxe dans le 2e épisode de la BD interactive, ou alors l'apparition de Marcel Khill, le compagnon de Cocteau, dans le 5e épisode. Le projet semblait donc être une entité à part entière, à mi chemin entre les deux projets précédents.

Dans le dossier d'aide à la production, on peut lire « Le lecteur suit l'enquête de Jacques, journaliste parisien quelque peu sur le déclin, qui tente de reconstituer le destin de Panama. » On a un premier rapprochement de la narration de l'objet numérique vers la BD. Le projet se réoriente vers un dispositif de narration similaire. Le deuxième est la disparition des nouveaux témoignages (sauf Marcel Khill et le guitariste de flamenco qui disparaîtront dans la version définitive). On a aussi le retour du pilier de bar issu de la bande dessinée. Pour l'instant, le récit est encore chronologique ce qui fait que Georges Peeters, le rédacteur, n'apparaît qu'à la fin du récit pour parler de la fin de vie de Brown alors qu'il est le point de départ du journaliste dans la bande dessinée. A ce moment là, on sent que le projet devient moins discernable de la BD au point de se demander s'il devient une adaptation pure et simple de celle-ci.

Dans la version finale, la narration évolue encore devenant une version raccourcie de la BD. En effet, elle reprend sa chronologie et le parcours du journaliste mais enlève le passage de la rencontre avec le boxeur italien, qui tout comme Brown a tout perdu lorsqu'il est devenu trop

vieux pour boxer. On observe aussi que les « Round » 3, 4 et 5, décrits dans le dossier d'aide à la production, semblent avoir fusionné en un seul épisode. La partie de l'histoire d'Al Brown, perçue à travers les témoignages du guitariste de flamenco et de Marcel Khill est maintenant contenue dans les paroles du barman du caprice viennois qui raconte donc la vie parisienne d'Al Brown, le combat de Valence et la rencontre avec Jean Cocteau.

## **Conclusion**

Le documentaire bande dessinée interactive n'était donc pas prédestiné à être une adaptation conforme de la bande dessinée papier. Nous avons vu qu'au début de la conception du projet, le découpage prévoyait une émancipation de la narration par le choix des témoignages, la chronologie de l'histoire qu'il raconte, ainsi que leur non dépendance au personnage du journaliste. Suite à cela, le projet s'est rapproché de la narration de la BD par des similitudes par le choix des témoins, et le retour du personnage de Jacques, tout en gardant sa chronologie spécifique. Au final, la chronologie redevient celle de la BD. Les témoins sont issus de celle-ci. On peut aussi se rendre compte de la disparition du long témoignage du boxeur italien. Tout cela laisse penser que la narration de la bande dessinée documentaire interactif est une adaptation plus dépouillée de la bande dessinée.