

# PANAMA AL BROWN

## L'ÉNIGME DE LA FORCE

**1902 - 1951**

Champion du monde de boxe (Poids Coqs) - 1929-1935

Mais aussi, homosexuel, jazzman et amateur de champagne et d'opium

*«Il savait de naissance placer un coup comme le poète un mot»*

Jean Cocteau

UNE BANDE DESSINÉE FICTION/DOCUMENTAIRE INTERACTIVE

DE JACQUES GOLDSTEIN, ALEX WIDENDAELE ET CAMILLE DUVELLEROY

PRODUIT PAR LAURENT DURET

[BACHIBOUZOUK]

Demande d'aide au développement



ET AU MILIEU DE TOUT ÇA, DANS CETTE PETITE MECQUE DE LA BOXE...

ARRIVE SUR LE RING ALFONSO!

CHEZ LES PROS...

ARRIVE SUR LE RING UN ALAMBRE...

E SU DERECHA!

OUI SENOR



## NOTE DE SYNTHÈSE

**Panama Al Brown, l'énigme de la force raconte l'histoire d'un fabuleux boxeur, champion du monde des poids plume qui détestait la boxe.**

**Il défraya la chronique parisienne de 1926 à 1938.**

**Cette histoire, nous la racontons dans une bande dessinée interactive mêlant fiction et documentaire.**

Al Brown est un maître incontesté de son art mais il hait la boxe.

Musicien talentueux, amateur de champagne et d'opium, il s'entraîne rarement. Homosexuel dans un milieu où la virilité affichée est la norme, jeune noir en Amérique dans la première moitié du siècle, c'est un homme seul qui affronte un destin exceptionnel.

Al est né à Colon, au Panama. Son père, un ouvrier émigré jamaïcain, a percé le canal. Usé prématurément, il meurt jeune, laissant son fils démuné dans le ghetto de Pueblo Nuevo. Mais le jeune Al se découvre un don lors d'une bataille de rue: une droite fulgurante. Un punch exceptionnel d'autant plus surprenant qu'il est maigre, très maigre, avec un corps disproportionné, tout en bras et en jambes. Très vite remarqué par le milieu de la boxe, il devient champion de Panama puis il part à Harlem, la capitale noire des Amériques. Là bas il côtoie misère et gloire. Il remporte par ko tous ses combats, mais cela ne suffit pas pour échapper à une vie de paria. L'Amérique d'alors est profondément raciste et elle ne supporte pas les boxeurs noirs qui gagnent, surtout avec panache. A Harlem, le bruit court qu'en France la vie est plus douce pour les noirs, et qu'une des leurs, Josephine Baker, casse la baraque.

Alphonso fait le voyage. Paris sera une fête pour le flamboyant champion du monde. L'argent de ses combats l'éloigne enfin de la misère. Paris adore ce nègre incroyable qui boit du champagne entre les reprises. Il mène grand train: il a des chevaux à Maison Laffitte, conduit une Bugatti, et finance la première expédition ethnographique de Marcel Griaulle et Michel Leiris. Mais Al sait bien que tout est fragile, comme ses phalanges qui se brisent de plus en plus souvent...

Lorsque Cocteau le rencontre dans un club de Montmartre, il vient de perdre son titre.

Déchu, il joue du saxophone et chante dans un club de la « fosse ». Le poète lui propose alors un véritable pari faustien: il va l'aider à se désintoxiquer puis à retrouver sa gloire. Mais le prix à payer est d'abandonner la boxe une fois le titre reconquis: l'art pour l'art, ou l'irruption de la poésie dans l'univers glauque de la boxe. Cocteau aime et manipule. Al Brown, financé par Coco Chanel, se désintoxique et retrouve brillamment son titre de champion du monde. Mais il ne sait ni ne peut raccrocher. Cocteau s'éloigne. De retour en Amérique alors qu'éclate la seconde guerre mondiale, il meurt dans la misère en 1951, ignoré de tous.

Il fut, intensément, ce que le poète nomma: «son poème à l'encre noire».



*Panama Al Brown et Cocteau*

## D'INTENTION

### NOTE

«L'énigme de la force» est une biographie documentaire interactive dans laquelle l'imaginaire est convié au même titre que la mémoire. Le personnage s'y prête car si l'histoire a retenu le boxeur, elle n'a pas retenu l'homme dans toute sa complexité. Du boxeur, il reste quelques combats filmés ou retransmis à la radio, de nombreuses photos, les titres des journaux. De l'homme, il ne reste qu'une ombre dans l'œuvre de Cocteau. Il n'y a plus de témoins directs depuis la mort de Jean Marais, seulement des témoins de témoins, pour la plupart exégètes de l'œuvre de Cocteau. Il y a un peintre connu, Arroyo, qui a passé plusieurs années de sa vie à s'approcher du mystère « Al Brown ». Tous ont été séduits par la grâce du personnage et le mystère de l'homme.

Le projet s'interroge sur « l'énigme de la force ».

En dehors des combats, Al Brown préférait laisser libre cours à ses démons plutôt que de s'astreindre à l'ascèse de l'entraînement.

IL Y A DONC AUTOUR DE SON DESTIN UNE ÉNIGME. CELLE DU COURT TRAJET DE VIOLENCE QUE FAIT SON POING LORSQU'IL FRAPPE SON ADVERSAIRE.  
« L'ÉNIGME DE LA FORCE », CE DON ÉTRANGE SUR LEQUEL LA VIE D'AL BROWN S'EST CONSTRUITE.

---

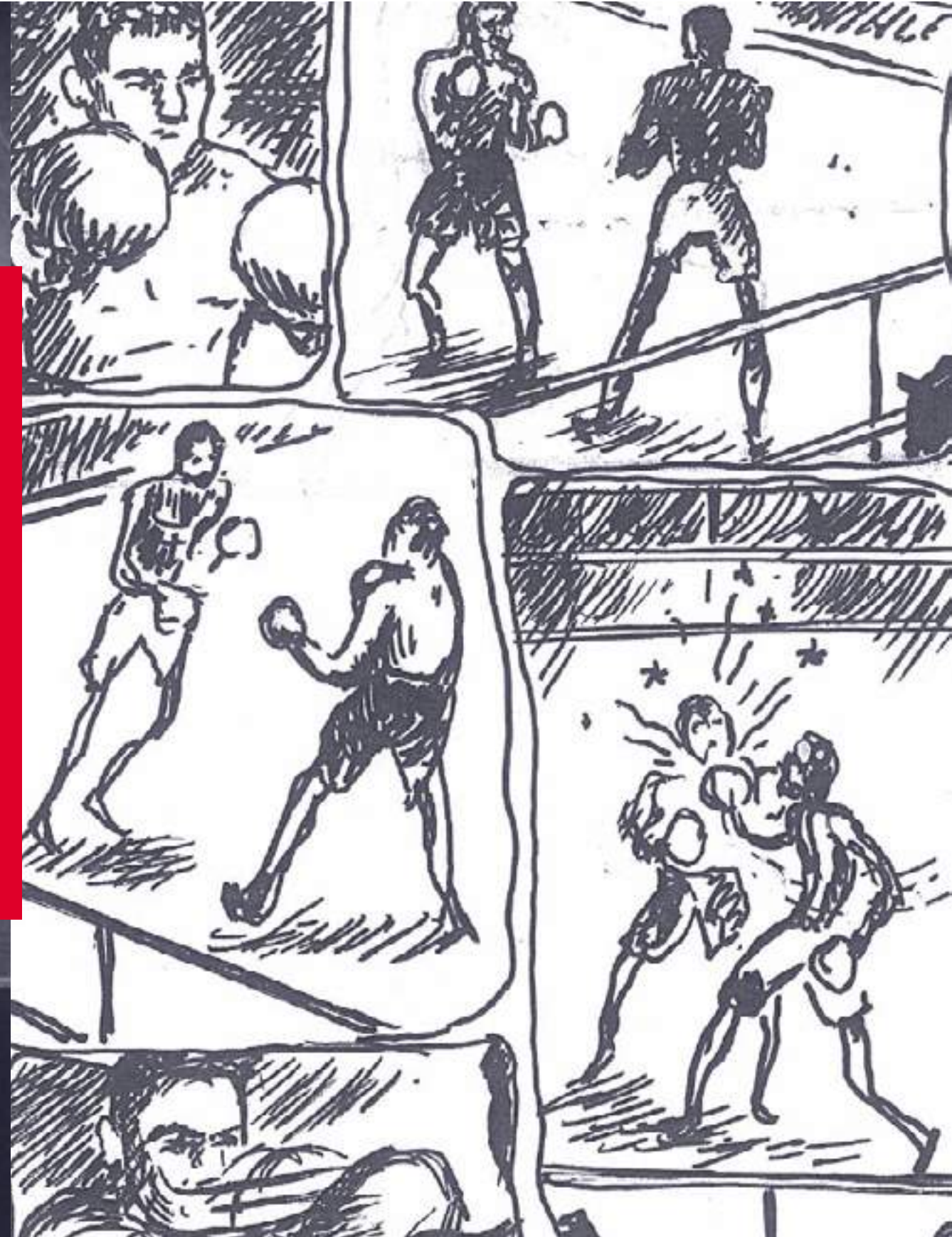
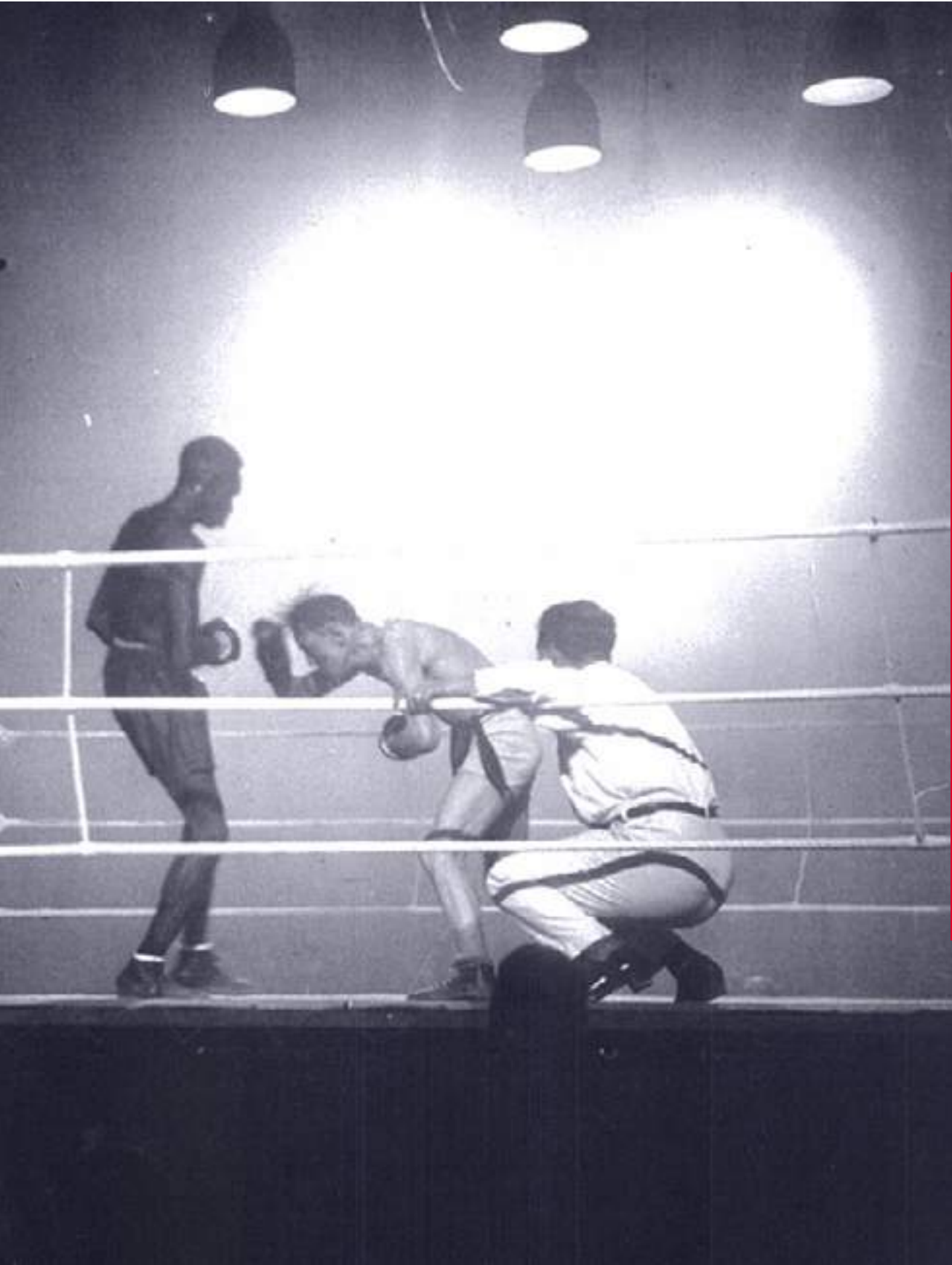
Par ailleurs, la pertinence d'un portrait d'Al Brown aujourd'hui réside dans le fait que ce destin exceptionnel nous interroge sur ce qu'est le sport, sur sa fonction, sa représentation, qui sont centrales dans notre société contemporaine. Al Brown est un anti-héros, tout comme Baldwin, qui refusait d'être un écrivain « noir » mais voulait être un écrivain tout court. Brown, lui aussi, refusait d'endosser des habits qui n'étaient pas les siens. Il voulait être libre. Un combat c'était finir vite son adversaire et prendre l'argent pour aller s'éclater la nuit avec des musiciens. Il aimait les combats pour l'élégance du geste, pour le jeu. Il n'aimait pas les coups, la haine, la mort. Il aimait la vie et la vie était ailleurs. Il ne jouait pas le jeu et s'en moquait. Il a touché les étoiles, il a été libre et a pu vivre la vie qu'il voulait, au moins un temps, à Paris ; il en paiera le prix.

Ce portrait pause également les enjeux d'un homme « intersectionnel » : il est noir (pendant la ségrégation), **il est hispanique et il est homosexuel. Comment vit-on une vie où on est toujours à côté de la place que la société veut nous assigner ?**

Pour raconter cette histoire nous convoquerons des témoins selon les périodes de l'histoire. Ces témoins et les archives que nous avons nous permettront de convoquer le documentaire au cœur de la fiction (très documentée) que nous écrirons et dessinerons. Et c'est cette frontière narrative que nous souhaitons côtoyer.

Jacques Goldstein, Alex Widendaele et Camille Duvelleroy





# LES PRINCIPES DE LA NARRATION INTERACTIVE

## UN RÉCIT LINÉAIRE OÙ LES FORMES SE MÉLANGENT

Notre BD est une œuvre multimédia, interactive et linéaire. Multimedia parce qu'elle se monte avec une multitude de formes et de formats. Nous mêlons vidéos d'archives aux dessins, mini animations aux photos des rues de l'époque, nous entendons la foule rugir après le coup de poing du boxeur et ce cri se mixe avec la partition musicale écrite pour toute la BD... Les formes s'enchaînent, se superposent, le récit continue et est toujours linéaire. Les éléments documentaires ne sont jamais des « options » ou des « compléments » à cliquer. Ils sont dans la linéarité de la lecture.

6 chapitres, 6 rounds structurent le rythme de la lecture et la construction de notre BD. Ces 6 rounds permettront de charger la suite du récit.

~~Pour le confort de la lecture, nous proposons plusieurs fonctionnalités :~~

- ~~- grossir/diminuer la typo~~
- ~~- changer la luminosité de l'écran avec un mode nuit~~
- ~~- augmenter/diminuer le volume de la musique~~
- ~~- lire à plusieurs la BD : plusieurs historiques de lecture possibles~~
- ~~+ sauvegarde de la progression par utilisateur~~

## LE TÉLÉPHONE EST LA CASE

La BD, c'est une narration par images. Entre chaque image, les gouttières et les ellipses. L'objet livre a déterminé une structuration de la lecture, une distribution spatiale entre les pages, des gestes chez le lecteur. En réfléchissant à la forme numérique et plus précisément mobile pour notre récit, nous voulons questionner le terminal, mobile, comme espace unique de la case. Nous supprimons les gouttières et nous réfléchissons à une unité visuelle, spatiale et narrative sur un écran. ~~En mêlant les réflexions de Scott McCloud sur la toile infinie et les codes du turbomedia, nous voulons une forme où l'écran du mobile est la case ET la planche.~~



## LES SÉQUENCES DE COMBATS

Al Brown construit son destin avec ses poings. Mais il hait la boxe. Nous voulons que le lecteur soit au cœur de ce combat intérieur. Alors que notre lecteur est confortablement installé, porté dans le récit où Al Brown chante, danse, s'épanouit soudain, c'est un retour au réel : le combat, tant détesté par Al, doit avoir lieu, l'interactivité rompt la douce langueur de la lecture.

Il faut donc passer les gants. Nous donnons alors au lecteur une nouvelle place dans le récit : il est sur le ring...



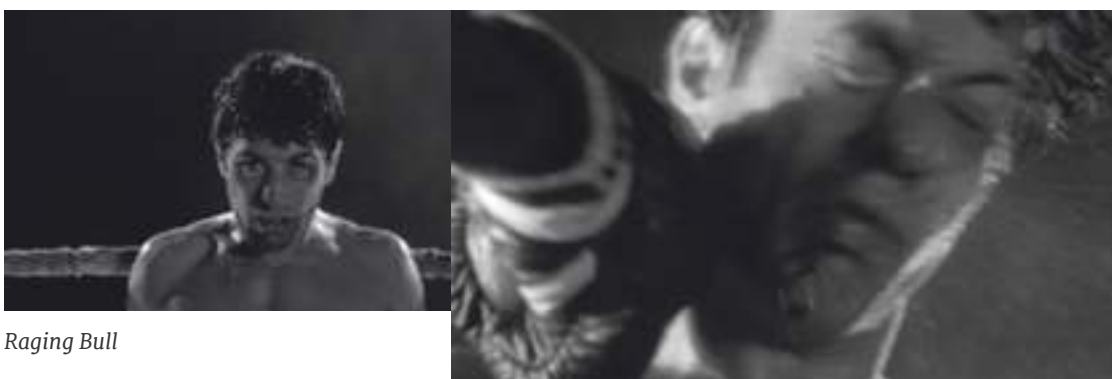


De l'ombre à la lumière

Inspirations de mise en scène :

Le combat final dans « De l'ombre à la lumière » : caméra subjective où nous sommes l'adversaire face au héros et on reçoit les coups, on voit la violence, la fureur

[Voir la bande annonce à 1:23](#)



Raging Bull

Ce sont des séquences ponctuelles, animées et scriptées : l'issue du match est déjà connue : c'est celle de l'Histoire. Il gagnera ou perdra. Le nom de l'adversaire, la date, le décompte des points et le round en cours s'affichent à chaque fois pour contextualiser le match.

Tout est réalisé en dessin.

~~Nous avons l'intuition que ces combats sont à « jouer » par l'internaute mais ce ne sera en aucun cas un jeu de boxe avec une logique de scoring. Nous sommes sur des séquences scriptées où la liberté du joueur est limitée par notre scénario, par exemple la rapidité des coups de poing que l'on donne dépend de l'état physique réel d'Al Brown à ce combat... Nous pensons à la séquence de l'American Dream de Max Payne ou aux multiples séquences dans Uncharted où la narration pilote l'action du joueur et contraint le gameplay.~~

~~Le questionnement de ce gameplay sera un des enjeux du développement.~~

Pour rythmer la lecture, nous alternons ces séquences interactives avec des séquences d'archives. Certains matchs ont été filmés : nous les remontons pour proposer les passages les plus intéressants du combat et augmenter la tension. Film et dessin se combinent, le plan présent impliquant déjà la forme du plan suivant et ainsi de suite.

## DES INTERACTIVITÉS DOUCES

Les interactivités douces permettent un mélange du dispositif navigationnel (navigation dans l'interface) avec le mouvement ou l'état d'esprit du personnage (éléments dramatiques du récit).

Elles sont de deux formes :

- des mises en mouvement en fonction du geste du lecteur : la parallax
- ou des temps de pause, de contemplation, de silence : le GIF

La parallax suit le scroll et/ou le swip du lecteur. Elle souligne les mouvements du boxeur, les pas de danse du musicien, l'alcool qui coule à flot, les bulles de champagne, la fumée de l'opium...

Les GIF marquent une pause dans le récit, une hésitation d'Al Brown, une soirée trop alcoolisée où il se retrouve seul, une rue vide au petit matin... Un peu comme ces impressions de « déjà vu ». Dans une case, un seul élément se met en mouvement et attire l'attention du lecteur. Instant de poésie, où le lecteur contemple et ralentit. Pour inspiration : [Rebecca Mock](#)

## UNE PARTITION MUSICALE

Nous allons puiser dans les archives de l'époque, les chants d'Al Brown, les salles de boxe d'hier et d'aujourd'hui, les clubs pour composer une partition musicale originale et narrative. Nous transcendons les époques, les fusionnons, nous mêlons les genres.

Le jazz résonne avec les coups de poings, l'électro se mêle au blues, aux numéros de cirque, les bruits de la corde à sauter font écho aux rues de New York... C'est un travail documentaire et musicale, à l'image du dernier album de [Jaimeo Brown Transcendence](#).

# STORYBOARD

## EXTRAIT

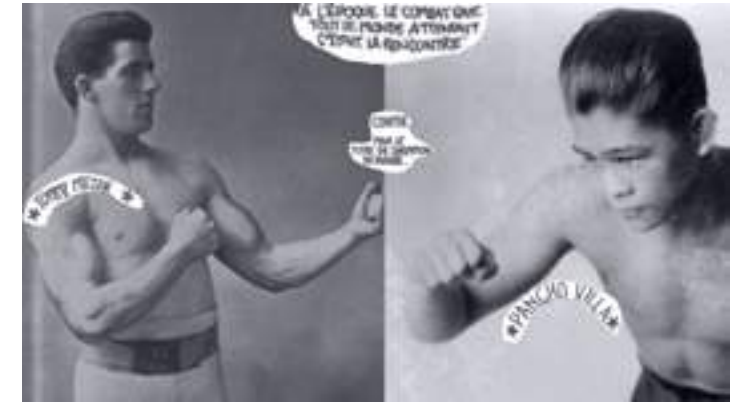
## MÉLANGE PHOTOS / DESSINS / VIDÉOS



La case n'a pas de contour : c'est le téléphone (adéquation format-contenu) qui est la case.  
On swipe pour passer à la suite.



On swipe pour passer à la suite.



Mélanger des photo avec du texte dessiné : principes.



Ici, on amorce dans le dessin la position des boxeurs.  
On passe du dessin à la vidéo sans rupture.  
Au swipe, la vidéo se lance en autoplay.



On coupe la vidéo sur le dernier uppercut et on enchaîne directement avec la case suivante.



La BD reprend pile sur la dernière image clé de la vidéo et la narration continue.