

The Ghosts of the Joads



Par Rappar, sur une idée originale de MugMax développée par Ryeth, pour le dixième Défi Trois Fois Forgé de PTGPTB.
Ce jeu est placé sous licence Creative Commons BY-NC-SA.

Couverture : [Florence Thompson](#) et ses enfants dans un camp de ramasseurs de petits pois ; Nipomo, Californie, mars 1936. C'est la même famille que sur la photo hyperconnue, mais sous un angle moins flatteur. Photo de Dorothea Lange, domaine public.

Table des matières

Introduction	3
Genre de scène que le jeu tente de produire	4
<i>Les Raisins de la colère</i> : résumé	5
Matériel nécessaire pour jouer.....	6
Répartition des tâches.....	6
La Règle d'Or.....	6
Création de personnages	6
Structure d'une partie	9
Actes	9
Scènes	9
Acte 1 : Oklahoma	11
Contexte.....	11
Suggestions de scènes.....	12
Acte 2 : le voyage	13
Contexte.....	13
Suggestions de Scènes.....	13
Acte 3 : la Californie	14
Contexte.....	14
Le prix du dollar	15
Suggestions de Scènes	16
Postface	18
Variante : <i>Des Souris et des Hommes</i>	19
Scènes :	19
Crédits images	21

Introduction

La crise économique des années 1930 aux Etats-Unis (la Grande Dépression) a enfanté à plusieurs chefs-d'œuvre artistiques : livres, pièces de théâtre, films, chansons... Le *quotidien* misérable des migrants, leur ennui forcé ou le travail abrutissant, la faim, les maladies, ne donnent pas de bonnes histoires ; mais on peut concentrer la violence économique et sociale sur quelques personnages. La brutalité des relations humaines (« La guerre éternelle et amère de l'Homme contre lui-même. », comme écrivit Steinbeck) – ou au contraire la pitié et la solidarité –, assaisonnée d'une grosse dose de *drame*, d'allégories religieuses et de plusieurs niveaux d'interprétations, voilà de quoi créer des tragédies mémorables.

The Ghosts of the Joads est inspiré des romans *En un Combat douteux*, *Des Souris et des Hommes*, et *Les Raisins de la colère* de John Steinbeck, et lorgne aussi du côté de Tennessee Williams pour les sentiments passionnés menant à perte.

Ce jeu est « narrativiste freeform » : il ne contient pas de mécanismes de résolution – mais on jette les dés pour aider l'imagination à créer des scènes. Le but est de 1) raconter des histoires en jetant volontairement les personnages dans les problèmes (au lieu de les en sortir) et d'en tirer des scènes poignantes. 2) d'interpréter ces scènes en improvisant de manière classique (un personnage par joueur ou joueuse).

Il vous faudra adopter à la fois une posture d'auteur ou d'autrice de tragédies et d'acteur immergé dans son rôle lors des scènes (« *actor's studio* »).

Des outils du dictionnaire *Jeepform* du JdR Grandeur Nature / *happening* théâtral peuvent vous aider à communiquer à ces deux niveaux.

Même si vous serez dans la position un peu distante de démiurge faisant pleuvoir (hin, hin) les ennuis sur la pauvre famille Joad, les thèmes et les fins imprévues des scènes improvisées peuvent vous mener à des sujets

émotionnellement bouleversants, donc autorisez-vous à stopper une scène, à revenir en arrière, changer la fin/. Par exemple la fin du film *Les Raisins de la colère* est plus optimiste que celle du roman. *Changer le Script* ↓ est un des outils de sécurité émotionnelle qui peuvent vous aider à créer une expérience intéressante mais pas (trop) dérangeante.



Genre de scène que le jeu tente de produire

(TW : tentative de suicide)

La Grange

Meneureuse de Jeu (fixe les détails de la scène) : *Okay, il nous faudrait une scène qui montre le désespoir des fermiers ruinés. Les dés ont déterminé qu'il y aurait Myra la fille de Milt, et je pense que l'autre personnage doit être Konkie, son grand-père. Nous sommes en pleine nuit ; Myra s'est réveillée car elle a entendu du bruit dans la grange ; elle va voir et trouve Konkie, un revolver à la main.*

Joueur 1 : *bon je fais Myra. « Granpa ? Que fais-tu là ? C'est un pistolet que t'as ? »*

Joueuse 2 : *visualisez. La moitié du visage de Konkie est dans l'obscurité, l'autre est livide, éclairée par la pleine lune. « Tu comprends Myra, ce crétin de Milt (mon fils) m'a persuadé de semer du blé d'hiver et pour acheter les graines on a utilisé l'argent qu'on avait mis de côté pour vous habiller. La récolte de mars a été bonne, mais maintenant il y a cette foutue sécheresse et ces nuages de poussière qui étouffent les cultures et vous rendent malades, les enfants. On est ruinés, foutus, noyés sous les dettes. » Je doute que Myra comprenne les subtilités techniques. Konkie dirige le canon du revolver sur sa gorge.*

Meneureuse : *tu en fais des tonnes, c'est bien !*

Myra : « Non grand-père, la famille a besoin de toi » et éclate en sanglots, les bras ballants. *Est-ce que le suicide du grand-père serait approprié dramatiquement ?*

Joueuse 2 : *ça me paraît un peu tôt et le personnage est intéressant avec sa culpabilité et son ressentiment. Gardons-le un peu plus longtemps. Mais il peut être endommagé et passer à l'arrière-plan.*

Joueur 1 : *OK, Konkie pose le revolver et ouvre ses bras à Myra « je ne vous abandonnerai jamais ! » en pleurant aussi.*

Meneureuse : *voyons combien de Points d'Avenir Konkie perd... (lance 1d6) : 1 ! Eh, peut-être que Konkie va survivre jusqu'à la fin de l'acte III !*

Remarque : Steinbeck fut très « inspiré » par les notes de travail d'une autrice, [Sanora Babb](#). Babb - née dans le Kansas - était bénévole dans les camps de travailleurs agricoles migrants, et les avait observés. Son patron, le directeur du camp, lui demanda de fournir une copie de ses notes à Steinbeck, qui en tira son roman. Steinbeck ne mentionna jamais Babb... *Les Raisins de la Colère...* étant publié le premier, le manuscrit de Babb attendit 65 ans chez son éditeur avant d'être publié. Certains noms des exemples seront tirés du roman de Babb : *Whose Names Are Unknown*.



Sanora Babb et son mari, le cinéaste James Wong Howe, 1937. À cause des lois raciales, leur mariage ne fut légalisé qu'après-guerre.

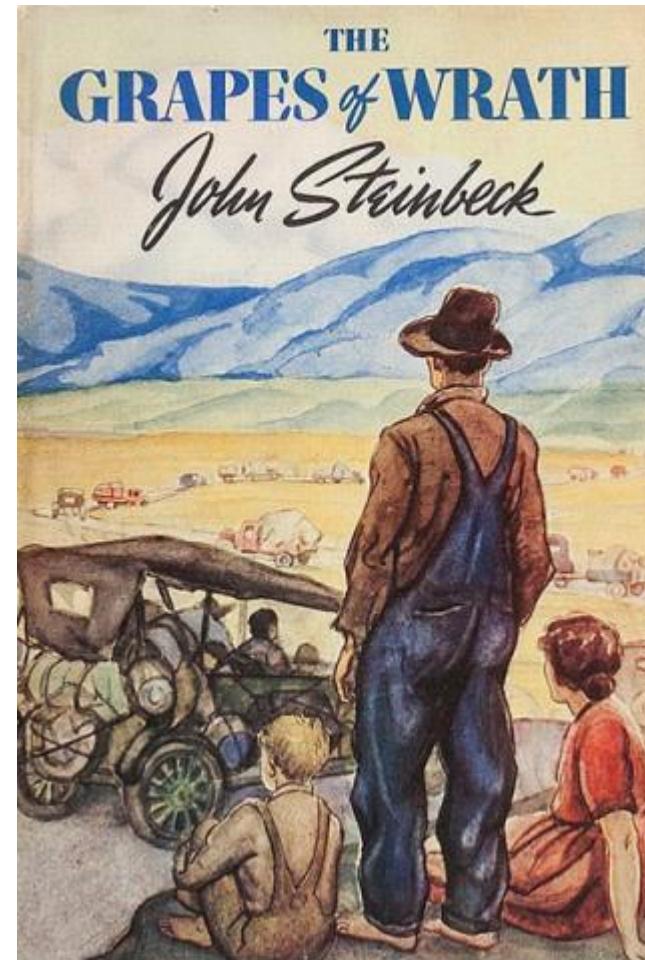
Les Raisins de la colère : résumé

Les Joad sont une famille de métayers de l'Oklahoma, ruinée par la crise et la sécheresse. Grampa et Granma sont les Grands-Parents ; les Parents sont Pa (dépassé) et Ma (matriarche) ; Oncle John (alcoolique, lunatique et dépensier). Les Enfants sont : Noah (« bizarre »), Tom (qui sort de prison pour homicide), Rose of Sharon (18 ans, mariée et enceinte) Al (16 ans, « monsieur je-sais-tout »), Ruthie (12 ans, intenable) et Winfield (10 ans).

Ils migrent en Californie. Pendant le voyage, le grand-père et la grand-mère meurent ; Noah quitte la famille pour tenter sa chance comme pêcheur, le mari de Rose of Sharon l'abandonne.

En Californie, les migrants sont trop nombreux pour le peu d'emplois disponibles, et les salaires sont misérables. Jim Casy, un ex-prêcheur qui a accompagné les Joad, tente de créer un syndicat, mais est tué lors d'une grève. Tom tue l'agresseur et fuit. Rose accouche d'un enfant mort-né. Un déluge hivernal de proportion biblique inonde le campement et, dans la grange où les survivants se réfugient, Rose allaite un inconnu mourant de faim.

Il y a des moments d'espoir toutefois : les Joad passent d'un bidonville à un camp de migrants créé par les autorités californiennes ou fédérales ; il y a de la solidarité entre migrants, et Al annonce vouloir se marier.



Matériel nécessaire pour jouer

Nous vous conseillons d'imprimer 3 fois la p.20 qui contient 4 fiches de personnage, pour disposer d'assez de fiches pour les Joad et leurs Amis.

Des dés de toutes sortes (d4... d20) vous seront utiles comme « générateurs d'aléatoires », pour faciliter les décisions et sortir des pannes d'inspiration. Vous serez amenés à tirer un ou plusieurs personnages au sort parmi un nombre variable (et décroissant) de personnages disponibles, donc tirez des fiches au hasard ou au dé le plus proche.

Répartition des tâches

Décidez en commun de qui sera le Meneur ou la Meneuse ; ce peut être celui qui a lu le jeu, les romans, ou le plus d'articles de PTGPTB ;)

La Règle d'Or :

Ignorez les règles qui vont à l'encontre de votre expérience de jeu.

La Règle d'Or est... qu'il n'y a pas de règles. Toutes les instructions ci-dessous : le nombre et le type de personnages ; leurs défauts ; les tirages au sort... ces outils sont fournis pour que le système vous *propose* des pistes.

Parfois on va tomber sur des incohérences ; parfois vous aurez de meilleures idées. D'autres fois vous voudrez sortir du chemin tracé et par exemple n'avoir que deux ouvriers agricoles comme personnages.

1. Déterminez le nombre de personnes dans chaque génération :

- la génération des Grands-Parents (entre 1 et 3 personnes).

Les grands-parents sont les plus attachés à la ferme et à la terre d'origine, et ce sont eux qui souffriront le plus du déracinement. Ils sont aussi les plus susceptibles de se laisser mourir car « leur temps est passé »

Les Grands-Parents ont 4 Points d'Avenir



Création de personnages

Les Joueurs et les joueuses vont créer la famille Joad et les incarner tour à tour dans des **scènes**. Les personnages (« les Joad ») sont dans un « pot commun », disponibles pour tous les joueuses ; d'ailleurs les Joad vont mourir ou sortir de la narration encore plus souvent que dans *Le Trône de fer*, alors ne vous y attachez pas trop...

- la génération des Parents... qui sont deux, mais on peut ajouter un oncle ou une tante.

Les parents ont le plus de capacités de décision, mais aussi la charges de famille la plus lourde, et les plus grandes responsabilités.

Les Parents ont 8 Points d'Avenir

- les Enfants (entre 2 et 5)

Ils et elles sont turbulents, fragiles, gaffeurs. Mais au fur et à mesure des épreuves et du temps, iels s'affirment et prennent le relais de leurs parents.

Les Enfants ont 5 Points d'Avenir

- les « Amis » (un ou deux)

Ils sont aussi « cabossés » que les Joad. C'est là que vous pouvez introduire un électron plus libre. Exemples : prêtre défrqué ; « socialiste » se joignant à une famille conservatrice ; homme noir ou Amérindien avec les fermiers blancs (l'Oklahoma est l'État avec la plus forte proportion de population « native », ce qui a joué lors de la discrimination envers les « Okies »),

Les Amis ont 5 Points d'Avenir

Les Points d'Avenir représentent la capacité d'un Joad à traverser ces années en bon état physique et mental. Quand ces points tombent à 0 ou moins, le Joad quitte l'histoire. Il est une des **pertes** de l'Acte (voir plus loin).

2. Trouvez un **prénom** pour chaque personne ou choisissez leurs prénoms dans la liste ci-dessous :

Liste de prénoms masculins : Carl, Clyde, Roy, Carl, Chester; Elmer; Floyd, Glen, Herman, Homer, Leonard, Marvin, Orville, Ralph, Vernon, Wayne, Wilbur, Willis, Woodrow, Zeke

Liste de prénoms féminins : Mae, Ethel, Pearl, Hazel, Ruby, Opal, Iris, Myrtle, Edna, Beulah, Bessie, Lula, Nettie, Ora, Sadie, Viola, Winnie, Zella, Bonnie, Lottie



Exode d'une famille à Pittsburg (Oklahoma)

3. Déterminez leur Défaut et leur Point fort

Chaque membre doit avoir un **Défaut** qui va amener des problèmes pour, et dans, la famille. Inventez-en un ou tirez-le dans la liste ci-dessous.

Tirez ou choisissez aussi un Point fort.

Veillez à ce que Défauts et les Points forts soient cohérents avec l'âge du personnage ; sinon faites-les tourner, ou choisissez directement. Faites que chaque Joad ait un défaut *différent* ; mais pour les familles nombreuses, il est logique que des comportements se reproduisent à la génération suivante...

La liste suivante – absolument pas limitative - alterne masculin et féminin pour tenter d'éviter les clichés.

D12	Défaut	D12	Point fort
1	Alcoolique	1	Rassurant
2	Lâche	2	Bricoleuse / mécano
3	Sang-mêlé amérindien	3	Truand efficace
4	Querelleuse / violente	4	Érudite / connaît ses droits
5	Coureur de jupons	5	Fait le travail de deux personnes
6	Orgueilleuse	6	Haute moralité
7	Recherché par la police	7	Sociable
8	Simplette	8	Sait se battre
9	Égoïste	9	Combinard
10	Dépensièr	10	Intimidante
11	Sectaire religieux	11	Robuste
12	Socialiste / militante	12	(Au choix)

The Ghosts of the Joads

Nom : *Edna*

Génération et âge : *Grand Parent, 50 ans*

Points d'Avenir : **4**

Défaut *Orgueilleuse*

Point fort *Bricoleuse*

Relations

The Ghosts of the Joads

Nom : *Carl*

Génération et âge : *Parent, 36 ans*

Points d'Avenir : **8**

Défaut *Dépensièr (joue au poker... et perd)*

Point fort *Érudit (achète des revues et collectionne des trucs)*

Relations

Structure d'une partie

Actes

La partie est divisée en 3 **Actes** (et une postface) de durée inégale. Chaque acte comprend des **scènes**.

Acte	Lieu / Thèmes
I	Oklahoma : ruine et exil forcé
II	Traversée de la moitié des Etats-Unis : on voit les effets de la Crise. Premières pertes dans la famille
III	Dans les champs de Californie : survie, exploitation et résistance
Postface	la situation s'améliore.

Le nombre et la durée des scènes dépendent du temps que vous avez pour jouer. Notez le temps que vous ont pris les scènes des actes I et II et calibrez le nombre de scènes de l'acte III pour finir dans le temps imparti.

Lors d'un acte, les Joad pourraient **perdre** des personnages, qui quittent l'histoire. Peut-être qu'ils meurent, mais pas seulement ; ces Joad peuvent être arrêté-es (eh, au moins en prison il y a 3 repas par jour !) ou en fuite. Elles peuvent avoir un accident grave, tomber malade, et cela leur fait perdre un rôle actif. Ils peuvent « tenter leur chance ailleurs ».

- Tirez au hasard le nombre de **pertes potentielles de l'acte**, et le ou les personnages visés. Chacun sera un protagoniste de la scène qui risque de lui faire quitter l'histoire.

Scènes

Une scène implique au moins un Joad, et d'autres Joad ou des Personnages-non-Joad (PNJ). On peut faire intervenir d'autres Joad/PNJ. N'importe quel joueur ou joueuse peut interpréter n'importe quel personnage.

- Vous pouvez être amené à laisser le hasard déterminer les **relations réciproques** des protagonistes de la scène : parce que vous n'avez pas d'idées, ou que vous venez de les mettre en scène. La Règle d'Or s'applique : rejetez ce qui ne vous plaît pas, ne marche pas, contredit des relations établies précédemment (tout en autorisant les évolutions).

D12	Relation positive	Relation négative
1,2	Amour	Haine
3,4	Mentor	Rébellion
5,6	Admiration	Jalousie
7,8	Entraide	Rivalité
9,10	Protection	Critique et dénonce
11,12	Soutien	Dépendance

Note de l'auteur : je ne vous fais déterminer les relations qu'à cette étape, parce que si on le fait lors de la création d'une dizaine de personnages et que vous devez tirer les relations entre chacun d'eux, cela fait des centaines de jets de dés et de relations à prendre en compte, dont certaines ne serviront jamais...

Exemple (les jets de dés ont été réarrangés pour plus de drame) : *Carl est le gendre d'Edna. Elle en pince pour lui, qui de son côté la critique constamment.*

- Les scènes **ont une importance dramatique** :

Ne jouez pas « *une scène d'emplettes* », c'est « *la scène où Pete, l'épicier du magasin général humilie Edna, rajoute du débit à son ardoise, et lui fait une proposition indécente pour épouser ses dettes.* »

- Les scènes font appel aux **Défauts** des Joad (et/ou ceux des PNJ), ou même à leurs **Points forts**, à leur détriment (p.ex. si un PJ « radical » sait organiser une grève, il devient la cible des milices des patrons).

Pas de chance pour Pete, Edna est orgueilleuse, et elle va chercher un revolver « pour lui faire peur ». Malheureusement, elle le tue. Variante : Edna va tout raconter à son mari, **jaloux**, et c'est lui qui retourne voir Pete.

- A la fin de la scène, un ou plusieurs Joad impliqué **perd des Points d'Avenir**. Vous pouvez convenir entre vous du montant de la perte de PA selon la tournure de la scène, ou **jeter 1d6**. Vous pouvez enfin jeter ce d6 *avant* de jouer la scène, si vous n'arrivez pas à estimer l'importance dramatique de la scène.

Quand ces points tombent à 0 ou moins, le Joad quitte l'histoire.



Une famille de l'Arkansas occupe ce taudis en Californie depuis 3 ans (1935)

Acte 1 : Oklahoma

Lawrence Creek, Oklahoma, 22 Mars 1935

Je regarde par la vitre arrière la ferme familiale disparaître à l'horizon dans un nuage de poussière.

- T'es sûr que c'était la meilleure chose à faire, Pa?

- Crois-moi, Lonnie, si on avait pu faire autrement, on l'aurait fait. Mais avec ces foutus blizzards de poussière qu'ont tout emporté et ce qu'il nous restait à payer à la banque pour le tracteur, on n'avait plus le choix : les huissiers ont prévu de passer la semaine prochaine et vont saisir tout ce qui reste.

- Ouais, mais quand même. Partir avec toute la famille... T'es sûr qu'il y aura de la place pour nous, en Californie ?

- Mais oui, j'ai vu une réclame au marché d'Okeene. Y a un certain MacMullen qui recrute des travailleurs à tour de bras. Paraît que t'es logé et nourri. Tu verras, on sera mieux là-bas.

- Mais oui trésor, crois-en ta GrandMa ! Mon Pa s'est installé ici et a épousé une Cherokee, c'est pas ces Californiens qui vont faire peur à la famille Joad !

Je laisse mon regard se perdre dans le lointain, ruminant mes pensées.

Contexte

La période du Dust Bowl est la conséquence d'une catastrophe tant économique qu'écologique, lorsque des milliers de fermiers du Kansas, du Texas, de l'Oklahoma et du Colorado, laboureront un sol trop peu fertile, pendant de trompeuses périodes de pluies abondantes. Dès 1930, des années de sécheresses record brisent la mince couche de terre arable, que les vents emportent à des centaines de miles lors de gigantesques tempêtes de poussières noires. La visibilité est alors parfois réduite à moins d'un mètre.



Tempête de poussière en approche au nord du Texas, 1935

Ceci arrive pendant la Grande Dépression, alors que la demande de produits agricoles chute ; les prix de vente sont divisés par 3 ou 4.

Les fermiers des Grandes Plaines s'étaient endettés pour passer de l'élevage à l'agriculture mécanisée ; avec des revenus qui baissent et des charges en hausse, ils sont nombreux à se retrouver ruinés, leurs biens saisis. Ou ils abandonnent simplement leurs terres, devenues désertiques et sans valeur.

Suggestions de scènes

1-2 scènes ; 0-2 pertes

- Tempête de poussière apocalyptique
- Les fermiers contemplent leurs champs brûlés par le soleil, et leurs bêtes faméliques. Le stress fait que le moindre incident dégénère en violence domestique.
- Des représentants des banques viennent annoncer la saisie des fermes, en s'excusant : rien de personnel, c'est la *logique financière*.
- Les huissiers sont accueillis avec résistance et coups de fusil ; mais que reste-t-il à protéger ?



Dakota du Sud, 1936.

Acte 2 : le voyage

Contexte

Plus d'un quart de la population de l'Oklahoma – 860.000 personnes – se retrouve à errer sur les routes à la recherche de travail. Deux millions en ajoutant celle des autres États. Les routes sont pleines de vagabonds.

On assiste à la destruction de surplus agricoles pour faire monter les prix ; p.ex. le maïs est brûlé dans les chaudières de locomotives. Cela provoque l'incompréhension des gens qui meurent de faim.

La traversée des déserts et des montagnes offre des contrastes fort avec les Grandes Plaines. Enfin, la vallée centrale de la Californie paraît un paradis, avec ses terres riches et fertiles, sa végétation luxuriante et ses arbres fruitiers.

Suggestions de Scènes

1 ou 2 scènes ; 1-3 pertes

- Il faut partir, en laissant sur place un Grand-Parent qui est trop vieux.
- Gestes de charité des commerçants des magasins pour routiers.
- Une famille est arrêtée au bord de la route, camion en panne et ils ont besoin de 3\$ pour acheter à manger pour leur bébé.
- Des membres de la famille décident qu'ils s'en sortiront mieux seuls.



Sans le sou, le bébé est malade et la voiture est en panne, 1937.

Acte 3 : la Californie

Contexte

À cause des migrations internes, on se retrouve avec trop de travailleurs pour chaque emploi proposé. Les propriétaires – souvent de grandes entreprises – mettent les ouvriers agricoles en concurrence les uns avec les autres : les salaires sont misérables, les conditions de travail sont indignes. Les femmes (moins bien payées, comme les personnes de couleur...) ramassent 180 à 230 kg de coton de la première lueur du jour jusqu'à ce qu'il fasse trop sombre pour travailler.

Les journaliers doivent aussi changer d'emploi selon la saisonnalité des récoltes. Les forces de l'ordre participent à la répression, condamnant les travailleurs migrants pour « vagabondage » et les déportant à la frontière de l'État dès qu'on a plus besoin d'eux.

Les terres sont immenses... et les masses aussi : 2500-3500 ouvriers pour une récolte de fruits. Ils fondent des syndicats. Ils se mettent en grève, provoquant des affrontements entre grévistes, non-grévistes et milices de *vigilantes* financées par les exploitants. La peur des « communistes » alimente la répression antisyndicale.

Les familles vivent dans des squats en pleine nature, dans des bidonvilles (surnommés *Hooverville*, pour se moquer du Président qui ne voulait surtout pas d'intervention de l'État fédéral) ou sous des tentes.

Surpopulation et promiscuité y échauffent les esprits. Des épidémies de variole, paludisme, tuberculose, pneumonie éclatent.

Des tas de petits commerces se mettent en place pour servir les migrants ; ils pratiquent des tarifs exorbitants.



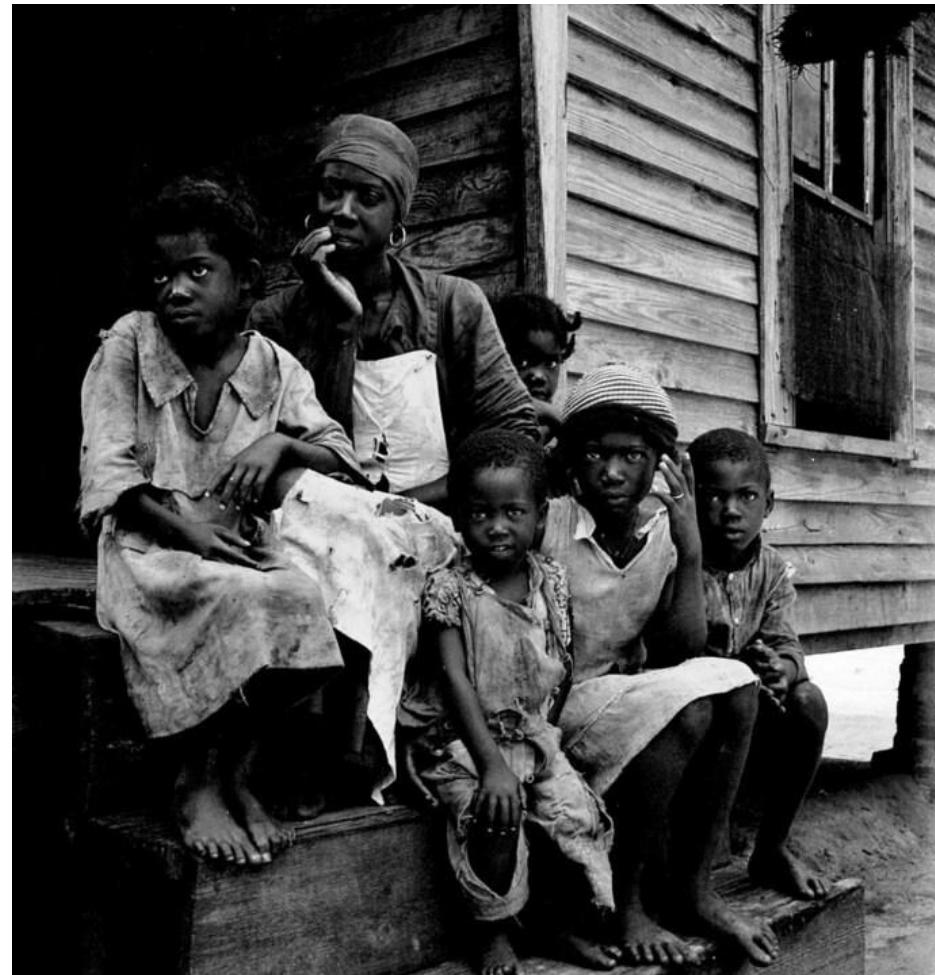
Enfants d'une famille de migrants dans une « caravane » sans eau ni sanitaires en plein champ, Arizona, 1940. Ils viennent d'Amarillo, au Texas, où ils ont récolté du coton, ainsi qu'au Nouveau-Mexique et en Arizona. Ils prévoient de retourner à Amarillo à la fin de la saison du coton pour travailler dans le cadre du programme Works Progress Administration.

Le prix du dollar

Les prix et salaires ci-après sont indicatifs : propriétaires et vendeurs profitent de la situation. Chaque *cent* compte !

Salaire agricole	2,5 \$/jour
Farine	5 cents/livre
Viande	50-30 cents/livre
12 œufs	40 cents
Lait	15 cents / litre
Patates	3 cents /livre
Légumes & Fruits frais	10-50 cents/livre
Café	40 cents/livre
Alcool	6 \$/litre

Source : [Université du Missouri](#)



La famille d'un ouvrier dans l'industrie de la térébenthine, Alabama. – 1 \$ par jour.

Suggestions de Scènes

Il n'y a pas de limites au nombre de scènes ou de **pertes** de l'Acte III – enfin, sauf ce que les participant-es peuvent supporter et la durée de la partie ; nombre de Joad peuvent quitter l'histoire...

Les scènes peuvent faire partie d'un **Évènement** dramatique, par exemple les mouvements de grève. Piochez ci-dessous ou tirez au sort. Vous pouvez enchaîner les évènements logiquement !

D12	Évènement dramatique
1,2	Catastrophe (incendie, inondation...) ; l'abri familial est détruit
3	Épidémie ; maladie d'un Joad
4	Accident de travail grave d'un Joad
5,6	Grève et rixes qui dégénèrent. 5 : un Joad est blessé ou tué. 6 : un Joad blesse gravement ou tue quelqu'un
7,8	Un Joad est recherché par la police (vagabondage, vol... ou pire) 7 : arrestation et emprisonnement 8 : il réussit à fuir
9,10	Une Joad tombe enceinte ou accouche (9 : le nouveau-né vit. 10 : l'enfant est mort-né)
11	Aide humanitaire ou administrative
12	Un-e Joad trouve un travail stable et mieux payé



- Des contremaîtres du coin sont particulièrement durs avec les migrants, qu'ils accusent d'être fainéants, voleurs et malhonnêtes.
- Les maîtres et les ouvriers s'en prennent à plus faibles et plus misérables qu'eux (Noirs, Latinos...)

- Des policiers font la tournée des camps en quête de « jaunes » pour remplacer des journaliers grévistes dans une plantation d'orangers. Les Joad se feront-ils briseurs de grève ? Il faut survivre au jour le jour, mais il y a débat !
- Un shérif recherche un « agitateur rouge ». Toute information amenant à sa capture vaudrait 1\$. Les Joad le connaissent.
- Un escroc vend des faux permis de travail pour 4\$. Ces permis sont obligatoires dans le comté, explique-t-il. Ils donnent de meilleures chances d'embauche et garantissent d'être laissés tranquille par la police. (*cette scène peut donner lieu à un peu de comédie, si les Joad ne se laissent pas avoir.*)
- Un employeur vire un Joad « radicalisé », ou fait semblant de ne plus le connaître.
- Un fils de propriétaire profite de sa puissance locale pour faire des avances à une Joad
- Les migrants ont investi beaucoup d'efforts dans leur campement, mais une inspection de la Croix-Rouge le juge insalubre et il doit être détruit... à moins de trouver un médecin pour le gérer.



Postface

La misère des migrants, leurs images, font les titres des journaux. Et comme depuis 1933, le Président Franklin D. Roosevelt prône un *New Deal* pour alléger les conséquences de la crise via l'intervention de l'État, on crée des agences pour venir au secours des paysans et des migrants.

La *Works Progress Administration* (WPA) construit des camps, avec de l'eau courante pour les douches, les sanitaires et la buanderie ; des plateformes en bois pour les tentes (puis des baraqués en dur). Les camps incluent un bureau de poste qui est aussi dispensaire et hôpital ; une bibliothèque et une salle communautaire où il y a la messe (peu de monde), des bals et des concerts (plus de monde !) et des réunions.

Les mères s'organisent pour créer crèches et écoles (ce qui leur libère du temps pour travailler ailleurs), donner des cours de couture aux filles, et partager des ressources telles que l'essence.

La *Resettlement Administration*, puis la *Farm Security Administration* (FSA) déplacent les métayers et les aident à se mettre à leur compte. D'autres agences replantent de la végétation adaptée au climat semi-aride dans le Dust Bowl, pour retenir le sol arable. Des migrants peuvent retourner chez eux !

Suggestions de Scènes

- Les Enfants rechignent à aller à l'école, parce que leurs camarades californiens les excluent en les traitant de « Okie » ou de « Arkies ».
- Des politiciens conservateurs tentent de décourager les Joad d'accepter les relocalisations : c'est du collectivisme, des kolkhoses !
- Des agents de la FSA viennent expliquer comment travailler la terre, investir dans les machines – et aux femmes, comment cuisiner...

Ce n'est qu'après le déclenchement de la seconde Guerre Mondiale que le besoin de main-d'œuvre explose, entre l'armée pour les jeunes hommes, et les usines d'armements pour les autres. Il y a du boulot pour tous les Joad... qui quittent le prolétariat agricole pour le prolétariat ouvrier... Ou mieux, grâce aux études.



Variante : *Des Souris et des Hommes*

Ce roman court ne contient que deux personnages principaux, et est donc plus adapté à des parties courtes avec peu de participant-es.

Personnages : George et Lennie, deux ouvriers agricoles migrants, rêvent d'avoir leur propre ferme. Lennie est un géant **costaud** mais **demeuré**, qui ne contrôle pas sa force et tue les lapins qu'il caresse. Ils trouvent un emploi dans un ranch.

Scènes :

1. le fils du patron - Curley - a une attitude **agressive** envers Lennie, qui lui broie le poignet.
2. Ils rencontrent Candy, un **manchot** dont le chien aveugle a été abattu, prêt à investir ses indemnités dans un lopin de terre avec eux ; Crooks - le palefrenier noir **au dos de travers** -, souhaite aussi rejoindre le projet.
3. La femme de Curley, qui a échoué à devenir actrice, **flirte** avec les saisonniers. Elle autorise Lennie à lui caresser les cheveux, mais elle panique et Lennie lui brise le cou. Il **fuit**.
4. Curley et ses hommes se lancent à la recherche de Lennie. George retrouve Lennie, évoque leur rêve et tue Lennie lui-même pour lui éviter la pendaison, avec le même pistolet qui a servi à tuer le chien de Candy (*fusil de Tchekov*).



The Ghosts of the Joads

Nom :

Génération et âge :

Points d'Avenir :

Défaut

Point fort

Relations

The Ghosts of the Joads

Nom :

Génération et âge :

Points d'Avenir :

Défaut

Point fort

Relations

The Ghosts of the Joads

Nom :

Génération et âge :

Points d'Avenir :

Défaut

Point fort

Relations

The Ghosts of the Joads

Nom :

Génération et âge :

Points d'Avenir :

Défaut

Point fort

Relations

Crédits images

p.3 : Creative Commons BY-SA-4.0 ptgptb.fr

p.4 archives Dorothy Babb - [Film Images](#), CC BY-SA 4.0

p.5 [domaine public](#)

p. 11 [NOAA, George E. Marsh](#) domaine public

p. 12 US Department of Agriculture, domaine public

p. 17 Walker Evans, Farm Security Administration (FSA), domaine public

p.6, 7, 8, 10, 13, 14, 15, 16, 18, 19, 20, 21 : Dorothea Lange ➔, Bibliothèque du Congrès, domaine public



Muez-vous en artiste de la Grande Dépression, chante des pauvres gens : créez une famille de paysans de l'Oklahoma, poussés par la faim à s'exiler en Californie. Déterminez les remous qu'ils créent par leurs vices, ou les drames qui les affectent. Improvisez des scènes de dialogues poignants.

