

LE GOLEM



POUR JOUER IL VOUS FAUT :

- 6 acteurs
- un porte voix
- une petite estrade
- 3 masques déshumanisant
- une cape
- une vingtaine de feuilles A3
- 4 tasses de café
- du maquillage blanc
- une enceinte (assez puissante)
- une imprimante

PUIS COMMENT LE METTRE EN PLACE :

- 1 – Costumer et maquiller un bonimenteur, qui, au nom du roi va conter le discours officiel à travers un porte voix à la foule.
- 4- Placer un stand ambulant de résistance qui distribuera la «vérité» (les tracts de résistance). Dans notre cas, un homme masqué.
- 5- Préparer, aux cotés du bonimenteur une enceinte qui diffusera des trompettes et roulements de tambour de fanfare royale afin que les messagers royaux occupent le plus possible l'espace sonore.



ET UNE FOIS QUE C'EST PARTI QU'EST CE QU'IL SE PASSE ?

- 1- Le bonimenteur prononce son discours devant la foule qui s'amoncelle.
- 2- Les militants infiltrés dans la foule marmonnent « mensonges », appellent faiblement à la révolte. Plus le discours avance, plus ces résistants doivent se montrer virulents dans leurs interventions, jusqu'à vouloir interrompre physiquement le discours du bonimenteur.
- 3- Quand les miliciens estiment que les résistants vont trop loin dans leurs mots ils doivent décider de les sortir de la foule de manière assez violente.
- 4- Juste avant de se faire virer de la foule, les militants vont indiquer au public d'aller chercher la vérité chez l'homme au masque (distribuant les tracts).
- 5- Le bonimenteur continue son discours et appelle la foule à crier « Mort au golem ! », les résistants eux, doivent contrer cela en criant le contraire, « Vive le Golem ! ».
- 6- Viens le moment où ils choisissent d'aller à la recherche de l'Homme au masque. Ils doivent le trouver sur la place. Une fois trouvé, l'Homme au masque va leur remettre un tract racontant la vérité.
- 7- Le joueur, qui a trouvé la vérité mérite une récompense, il est désormais un dangereux activiste et gagne son stickers de l'expérience.

RETROUVEZ GOLEM SUR :



COMMENT PREPARER LE JEU (RIGOREUSEMENT) :

- 1- Réunir tous les membres du groupe dans une pièce de préférence fermée, afin d'éviter tout stimuli extérieur, afin d'amorcer un pitch.
Conseil : Ne pas être trop ambitieux quant à l'horaire, un esprit éveillé à 10h vaut mieux qu'un légume à 9h.
- 2- Quand tout le monde est présent dans la salle, il est essentiel de définir les directions à prendre, qu'elles soient artistiques, sémantiques ou techniques, cette étape d'organisation est essentielle à la suite.
- 3- Réjouissez-vous, il est inutile de répéter la réalisation de cette troisième étape, notre équipe de recherche s'en est déjà chargée. Il s'agit d'un travail documentaire, se renseigner sur le lieu de représentation. En l'occurrence, durant la Deuxième Guerre Mondiale, la Place Henri-Dunant fut le lieu d'une rafle : 387 juif.ve.s angoumoisins.e.s arrêté.e.s y furent emprisonné.e.s pendant près d'un mois, jusqu'à leur déportation (le 6 Novembre 1942). Une plaque commémorative est d'ailleurs érigée sur le parvis du conservatoire Gabriel Fauré. Avant cela, le lieu avait sans cesse oscillé entre lieu d'éducation et de partage, et lieu de répression et d'autorité, puisqu'il fut successivement, au cours du XIX^e siècle, un hôpital psychiatrique (quoique alors appelé « asile » puisque l'enfermement loin de la société était plus la priorité que les soins à la personne), puis une salle de concert, puis un couvent destiné à « l'éducation » religieuse des jeunes filles enlevées à leurs parents protestants, et enfin une gendarmerie restée en ce lieu jusqu'en 1990. Ce n'est donc que très récemment que ce lieu abrite un conservatoire de musique.
- 4- Il est maintenant temps de trouver le concept avec cette envie d'utiliser le lieu et son histoire. Notre groupe est parti, au début, sur une sorte de chasse au trésor sonores d'informations historiques. Projet qui, ne collant pas au thème de la fête foraine, fut abandonné. Nous avons donc décidé de raconter le passé historique de la place sous forme de métaphore.
- 5- La forme retenue, doit alors être l'utilisation du conte et, du bonimenteur pour le raconter. L'utilisation du conte permet de ne pas déformer l'histoire mais de la transposer dans un univers fantastique, processus qui permet de faire appel plus à l'imagination du joueur qu'à ses cours d'histoire, rendre amusante l'expérience sans tourner en dérision l'histoire de celle-ci.
- 6- L'utilisation du théâtre de rue nous a alors paru le moyen le plus efficace d'utiliser l'espace public pour notre projet. Pour rester dans l'idée de jeu, il est essentiel de donner un rôle à jouer au public, et donc de mettre en place un théâtre immersif.
- 7- Transposer l'histoire de la rafle de 1942 en conte en identifiant qui sont les acteurs de l'histoire: en l'occurrence le parti Nazi, les Juifs, l'État Français et l'opinion publique.
- 8- Décider de proposer des allégories de ces acteurs : Pour le parti Nazi, choisir un royaume voisin qui exerce une pression sur le royaume de Maulgueue (Anagramme approximatif d'Angoulême, personnage de l'État Français occupé). Pour les Juifs charentais déportés depuis cette place, la figure du Golem a été choisie, car c'est un personnage tiré du folklore traditionnel yiddish. L'opinion publique est ici le personnage qui sera joué par le joueur.
- 9- Proposer donc deux versions de l'histoire, une version de la force en présence (royaume de Molgueue (Ci-contre, le discours du bonimenteur) et une version des militants (Ci-contre, le tract que ceux-ci distribuaient dans le public). La version du roi doit, lors de son discours avoir plus de moyens de monopoliser l'espace sonore (porte voix), la version résistante doit apparaître comme alternative (chuchoté, écrit, distribuée sous le manteau, ect ...)
- 10- Le joueur qui, devra faire un choix entre la résistance et le royaume à l'écoute des différents discours se verra récompensé si il choisit la résistance. Définir une récompense est donc la prochaine étape.
- 11- Un groupe méta proposait de gagner des stickers dans les différentes activités, notre groupe s'est donc intégré à leur « système monétaire ». Il fallait donc définir une preuve de ralliement à la résistance.
- 12- Mise en place de tracts contenant la véritable histoire qui sera donc une preuve de ralliement. La recherche de vérité est donc l'essence du jeu. Cet objet de résistance était, après consultation échangeable contre un reward : Un stickers de la team Lazer.

