



HAL
open science

Au risque de la Marseillaise : la pratique du jeu au bain de Guyane (XIX e -XX e siècle)

Jean-Lucien Sanchez

► **To cite this version:**

Jean-Lucien Sanchez. Au risque de la Marseillaise : la pratique du jeu au bain de Guyane (XIX e -XX e siècle). Charles Illouz, Pierre Prétou. Heur et malheur du joueur. Études sur la violence et le jeu , Presses universitaires de Rennes, 2018, 978-2-7535-6515-9. <hal-01699415>

HAL Id: hal-01699415

<https://hal.science/hal-01699415v1>

Submitted on 2 Feb 2018

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire HAL, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



HAL Authorization

Au risque de la *Marseillaise* : la pratique du jeu au bagne de Guyane
(XIX^e-XX^e siècle)
Jean-Lucien Sanchez

Bien qu'interdit au bagne de Guyane, beaucoup de forçats s'adonnent au jeu, qui fait oublier le temps d'une partie que l'on est aux *durs* et qui égaie un peu le morne quotidien de la case. Les jeux pratiqués au bagne sont divers : on joue selon les époques au piquet, à la manille, à la passe, à la belotte ou au loto. Dans le cas de la belotte, les parties se jouent pacifiquement, les mises ne dépassant pas une cigarette ou un café. Il est fréquent que dans une case de forçats, au retour du travail, plusieurs parties de belotte animent les joueurs qui s'y adonnent paisiblement. Rien de comparable toutefois avec la *Marseillaise*, le jeu de prédilection au bagne. Les sommes d'argent mises et les risques qu'elles font courir aux joueurs appellent une très grande vigilance. Car des disputes peuvent éclater et s'achever à coups de couteau. Ces meurtres sont alors difficilement élucidables : lorsque le cadavre est découvert par des surveillants, personne ne s'avise de dénoncer le ou les coupables. Pour le reporter Albert Londres, il s'agit d'une question d'honneur : « Tous ont des couteaux. Il n'est pas de forçat sans plan ni couteau. Le matin, on ouvre la cage, on trouve un homme le ventre ouvert. Qui l'a tué ? On ne sait jamais. C'est leur loi d'honneur de ne pas se dénoncer. La case entière passerait à la guillotine plutôt que d'ouvrir le bec¹. » Mais d'après la plupart des témoignages de forçats ou de leur personnel d'encadrement, ce silence serait plutôt à mettre sur le compte de la peur des représailles. Lorsque deux *durs* se *donnent ça sur l'heure*, mieux vaut savoir tenir sa langue. Les *Pierrot* ou les *bourriquets*, c'est-à-dire les mouchards, exposent leur vie en cas de dénonciation. Car les forçats se retrouvent seuls la nuit dans leur case, sans surveillance. Enfermés depuis l'extérieur, ils sont livrés à la loi des plus forts, des *forts-à-bras* ou des *caïds*, qui imposent leur domination : « En parlant, un témoin ou une victime se condamneraient d'eux-mêmes à mort. La collectivité punit de cette peine les imprudents qui ont la langue trop longue. Aussitôt, c'est la conspiration du silence². »

Ce qui entraîne une difficulté pour l'historien qui souhaite analyser les sources disponibles sur la pratique du jeu au bagne. Les fonds conservés aux Archives nationales d'outre-mer ou aux Archives départementales de Guyane sont peu diserts en la matière. Seules les sources secondaires, comme les témoignages de forçats, de leur personnel d'encadrement ou de journalistes s'attardent sur cet aspect de la vie sociale des forçats. Néanmoins, le jeu est une entrée heuristiquement féconde pour celui qui souhaite observer et analyser la société des bagnards. Car à travers lui, c'est tout un pan de la vie intime, sociale et économique du bagne qui se dévoile et permet une investigation anthropologique saisissante des mœurs et des coutumes en usage au bagne de Guyane.

Trouver de l'argent pour jouer : la *débrouille*

Le jeu de la *Marseillaise*, comme son nom l'indique, serait originaire de Marseille et aurait été importé par des forçats marseillais³. Dans sa déclinaison initiale, il s'agissait d'un jeu où les enfants misaient des billes. Puis, en grandissant, les joueurs auraient troqué les billes contre des sommes d'argent (tout en s'inspirant des règles du jeu de baccara). Mais en Guyane, les bagnards sont interdits de détenir de l'argent. S'ils sont surpris avec des espèces numéraires ou si ces dernières sont retrouvées dans leurs effets personnels au cours d'une fouille, elles sont systématiquement saisies et leur détenteur puni. Les forçats sont pourtant

¹ Londres A., *Au bagne* [1923], Paris, Le Serpent à plumes, 1998, p. 39.

² Le gouverneur au ministre des Colonies, 31 décembre 1907, Archives nationales d'outre-mer (désormais ANOM) H 1862.

³ Huchon H., *Quand j'étais au bagne*, Bordeaux, Delmas, 1933, p. 231.

payés par l'administration pénitentiaire pour le travail qu'ils réalisent pour ses services ou, dans le cas des assignés, par des particuliers, des services publics coloniaux ou des entreprises. Ce salaire ne leur est toutefois jamais versé directement : il est reporté sur leur pécule. Celui-ci se subdivise en trois parties : un tiers alimente leur pécule disponible, un autre tiers leur pécule de réserve et le troisième est retenu par l'Etat. Le pécule de réserve ne leur est remis qu'à l'issue de leur peine. Ils ne peuvent donc disposer que de leur pécule disponible durant leur temps de peine. Celui-ci est reporté sur des cahiers de compte tenus par des agents de l'administration pénitentiaire. Les sommes versées au titre de ce pécule ne peuvent être dépensées qu'au comptoir de la cantine administrative du pénitencier. Là, les forçats peuvent acheter certaines denrées dans des proportions et à des tarifs arrêtés par le gouverneur.

Trouver de l'argent est donc essentiel aux bagnards s'ils veulent s'offrir les menus plaisirs qui améliorent à minima leur quotidien carcéral, comme l'achat d'alcool, les charmes d'un *môme* (prostitué) et, surtout, les mises pour jouer à la *Marseillaise*. Une certaine tolérance est néanmoins observée de la part du personnel de surveillance. Par exemple, bien qu'un arrêté du 22 mai 1891 interdise aux forçats de détenir de l'argent, l'usage veut qu'un relégué porteur d'une somme soit exempté de saisie s'il accepte de venir la dépenser au comptoir de la cantine administrative du pénitencier. Mieux, le surveillant qui gère la cantine accepte régulièrement les sommes d'argent que lui remettent les relégués⁴ : « La détention d'argent par le relégué, non permise par les règlements, est tolérée en fait et cela depuis de nombreuses années⁵. » Plus tard, le décret du 18 septembre 1925 interdit à nouveau aux forçats de détenir de l'argent. Mais dans les faits, tous en possèdent. Ces sommes sont le plus souvent issues d'échanges qu'ils effectuent directement avec le personnel pénitentiaire lui-même : des surveillants les leur remettent de la main à la main contre de menus services. L'ensemble de ces échanges infra-légaux s'intitule *débrouille* dans l'argot du bagne : « Il est indéniable que le système de la « débrouille » a été largement pratiqué dans les établissements pénitentiaires de la Guyane, par le personnel comme par l'élément pénal, voire par certains habitants de la Guyane qui en profitaient⁶. »

La *débrouille* s'étend de la remise d'un pourboire à des trafics de plus grande ampleur⁷. Beaucoup de surveillants s'y adonnent et la tolèrent, quand ils ne l'encouragent pas. Au pénitencier de Saint-Jean, les relégués *porteurs d'eau* peuvent par exemple obtenir une pièce ou un peu de tabac contre la remise d'un supplément d'eau. Des surveillants peuvent également passer commande de meubles auprès de forçats, ou faire réparer des vêtements, des chaussures, des montres, des horloges, des vieilles machines à coudre, des ventilateurs, ou bien acheter du poisson ou du gibier. D'autres encore leur achètent des papillons qu'ils revendent ensuite. Durant l'année 1917, pas moins de 217 colis de cette sorte sont expédiés à la maison *Le Moul*, située à Paris, par des membres de l'administration pénitentiaire⁸. Certains, pour faire plaisir à leurs épouses qui souhaitent agrémenter leur intérieur, passent commande de tableaux auprès de condamnés particulièrement talentueux. Beaucoup confectionnent également des souvenirs du bagne, ou *camelote*, achetés par des surveillants ou par de rares touristes de passage à bord de navires : coupe-papiers, plateaux, cannes,

⁴ Rapport fait par M. Rivet, inspecteur de 1^{re} classe des colonies, concernant la vérification du service de M. Donati, officier d'administration du pénitencier dépôt de la relégation à Saint-Jean-du-Maroni, à l'époque du 20 février 1894 et explications fournies par cet agent sur les résultats de sa vérification, Archives nationales d'outre-mer (désormais ANOM) H 1869.

⁵ Relégation, Archives départementales de Guyane (désormais ADG), IX 87.

⁶ Le gouverneur au ministre des Colonies, 20 décembre 1905, ADG IX 33.

⁷ Sanchez J.-L., *A perpétuité. Relégués au bagne de Guyane*, Paris, Vendémaire, 2013, p. 63-65.

⁸ L'inspecteur de 1^{re} classe des colonies Berruë, chef de mission à la Guyane, au ministre des Colonies, 19 décembre 1917, ANOM H 1874.

coffrets en bois de couleur, cartes postales peintes, cornes ou noix de coco gravées, guillotines coupe-cigare, bijoux en écailles de tortue marine, chapeaux de paille, nappes ou tapis en fibres d'aloès... Un *garçon de famille*, forçat assigné chez un membre de l'administration pénitentiaire, peut également gagner quelques sous en échange de services rendus.

Les échanges peuvent aussi avoir lieu entre forçats : certains sont coiffeurs ; d'autres buandiers et lavent le linge de leurs congénères ; ou bien encore écrivains publics et rédigent des courriers pour leurs congénères illettrés. Le *radier* tient lui le *rade* de sa case. Il s'agit d'un petit commerce largement toléré par l'administration pénitentiaire où les forçats s'approvisionnent en *jus*, c'est-à-dire en café, en tabac, en nourriture et où ils louent des livres. D'autres se font *mômes*, c'est-à-dire prostitués, ce qui peut rapporter d'importants revenus à leur *protecteur*. Les forçats employés aux services des travaux agricoles soutirent des légumes et des fruits qu'ils peuvent ensuite revendre au personnel de surveillance ou à leurs congénères. Ceux employés dans les cambuses volent du vin ou du rhum et l'écoulent. Les comptables, qui tiennent les écritures des surveillants, peuvent être facilement soudoyés afin d'octroyer une *planque* à un forçat, c'est-à-dire un emploi rémunérateur (à l'infirmerie ou aux cuisines par exemple). Les forçats infirmiers trafiquent eux les médicaments et les rations des forçats malades. Les cuisiniers détournent le saindoux, le café ou le riz, les boulangers la farine, les bouchers les pièces de viande...

Ces *débrouilles* peuvent rapporter des sommes assez importantes. Louis Rousseau indique ainsi qu'au pénitencier de l'Île Royale deux cuisiniers gagnent quotidiennement huit à dix francs ; celui de l'hôpital 25 à 30 francs ; le garçon de cambuse de 50 à 200 francs ; le boucher, à chaque fois qu'il abat un animal, de 15 à 25 francs ; et les jardiniers de un à deux francs⁹. Les surveillants alimentent également les forçats en denrées de toutes sortes : café, chocolat, tabac, sucre, rhum ou cartes à jouer qu'ils achètent à Cayenne, à Saint-Laurent ou à la coopérative administrative des pénitenciers. Enfin, comme les envois d'argent par les familles aux forçats sont systématiquement reportés sur leur pécule, il arrive fréquemment que certains d'entre eux usent de la complaisance d'un surveillant : la famille expédie un courrier contenant de l'argent à l'adresse du surveillant qui le remettra au forçat, moyennant une confortable commission. D'autres encore organisent des trafics de primes d'évasion : le forçat fait mine de s'évader et manque à l'appel durant 24 heures. Puis le surveillant va tranquillement le chercher, le ramène au pénitencier et empoche une prime d'évasion de 10 francs (dont il remettra une partie au faux évadé).

Gagner de l'argent pour alimenter les mises de la *Marseillaise* génère ainsi de nombreux vols, préjudiciables à l'ensemble de l'institution : « En général tous les vols qui sont commis sur le camp [Saint-Jean] ont pour mobile le jeu ; les plus acharnés au jeu sont certainement les Arabes qui s'abaissent à voler une ration de savon ou une ration de pain qu'ils vendent six ou sept sous. Ils répètent cela plusieurs fois par jour et munis d'une somme variant entre trente et quarante sous, ils partent aussitôt risquer leur chance à la *Marseillaise*¹⁰. »

Mais une fois l'argent gagné, encore faut-il pouvoir le conserver. Pour ce faire, les forçats utilisent un *plan*. Il s'agit d'un petit cylindre, le plus souvent en zinc, aux bords arrondis et creux à l'intérieur. Cet étui permet une fois ouvert d'y glisser des billets, des petites pièces de monnaie, du tabac, des limes et des petites lames. Les forçats le conservent caché dans leur rectum. S'ils en ont besoin, il leur suffit de s'accroupir pour le récupérer. Cette technique permet de conserver sur soi du numéraire sans courir le risque de se le faire voler ou de se le faire saisir lors d'une inspection.

L'organisation du jeu

⁹ Rousseau L., *Un médecin au bagne*, Paris, A. Fleury, 1930, p. 76-77.

¹⁰ Anonyme, *La vie privée des bagnards*, Archives municipales de Saint-Laurent-du-Maroni, p. 26.

La *Marseillaise* se pratique surtout le soir, vers 20 heures. Ou bien le dimanche après-midi, au moment du repos hebdomadaire. Les forçats (transportés) sont effectivement enfermés dans leur case de 17 heures à 5 heures¹¹. 20 heures correspond donc au moment de la soirée où la plupart lisent ou dorment déjà, en prévision de la journée de travail qui les attendent le lendemain.

Pour éviter d'attirer l'attention, le jeu est installé au fond de la case, près des latrines. Il s'organise de la façon suivante : un forçat installe la *berlue* qui est constituée d'un jeu de cartes, d'une couverture, d'une *cagnotte* et d'un lumignon ou *quinquet*. La couverture est placée au centre, le jeu repose dessus. Des lumignons individuels permettent aux joueurs de disposer d'une lumière suffisamment discrète pour ne pas éveiller les soupçons du dehors. Car les cases des forçats sont entourées d'une véranda et de fenêtres à barreaux d'où surveillants et *porte-clefs*¹² peuvent surgir. Ces lumignons sont constitués d'ordinaire d'une boîte de lait concentré d'où émerge un pansement en coton ou un bout de tissu immergé dans un peu de pétrole fourni par un *lampiste* (c'est-à-dire un forçat chargé d'assurer le remplissage des luminions à pétrole du pénitencier). La *cagnotte* est constituée d'une boîte de conserve : elle est destinée à recueillir les sommes mises. Mais avant de procéder au jeu, il faut réunir les joueurs. Le *tenancier* fait alors tinter quelques *Marqués* (pièces de monnaie) dans une boîte de conserve : il s'agit de « l'appel des joueurs ». Une fois fait, les *ponteurs* (parieurs) s'installent en tailleur autour du tapis de jeu, ils forment la *galerie*, disposée autour du *banquier* et du *coupeur*.

La *Marseillaise* se joue avec 32 ou 52 cartes¹³. Ce jeu peut se jouer à deux ou plusieurs joueurs. Le *banquier* et le *coupeur* s'opposent : le premier mélange les cartes et passe le jeu au joueur situé sur sa gauche, le *coupeur*. Celui-ci mélange à nouveau les cartes et en tire une qu'il garde. Le *banquier* reprend ensuite le jeu et tire la carte qui se situe en dessous. A ce moment, les autres joueurs ou *ponteurs*, misent (ou *pontent*) de l'argent sur la carte du *banquier* ou sur celle du *tableau* (c'est-à-dire sur celle du *coupeur*). Une fois que les jeux sont faits, rien ne va plus : le *banquier* tire une à une les cartes suivantes et si une carte de même valeur apparaît, le joueur qui la possède perd sa mise (ainsi que tous ceux qui ont parié dessus). Par exemple, le *banquier* tire un roi et le *coupeur* un valet. Si le *banquier* tire un roi avant un valet, le *banquier* perd (ou *tombe*). Par contre, s'il tire un valet avant un roi, il gagne (ou *passé*). Lorsque le *banquier* remporte la manche, il conserve la main et peut rejouer. S'il perd, il passe la main (et le jeu de cartes) au voisin situé sur sa droite.

Les *tenanciers* du jeu

Pour éviter toute altercation, il existe des *teneurs de jeu* ou *tenanciers*. Un seul homme peut tenir un jeu. Mais devant les risques encourus, il est souvent tenu par plusieurs hommes, fréquemment issus d'un même groupe : Marseillais, Corses, Algériens... Par contre, il n'existe qu'un jeu de *Marseillaise* par case. Les *tenanciers* prélèvent environ 10 % des bénéfices des gagnants et les placent dans la *cagnotte* qui reçoit toutes les mises. Ils sont tenus en contrepartie de faire respecter les intérêts des joueurs et de régler les litiges. La tenue d'un jeu est éminemment recherchée par les forçats, car cette place assure des gains substantiels à son possesseur. Les petites parties tournent autour de 5 francs. Mais les grandes peuvent atteindre de 10 à 500 francs. Ces places sont ainsi très convoitées et les *teneurs de jeu* sont des *caïds*, c'est-à-dire des forçats craints et respectés des autres. La plupart disposent de couteaux pour se défendre eux-mêmes en cas de rixes entre joueurs ou pour défendre tout simplement leur place.

¹¹ *Idem* pour les relégués mais leurs cases ne sont toutefois pas fermées à clef de l'extérieur durant la nuit.

¹² Forçats auxiliaires du personnel de surveillance.

¹³ Anonyme, *La vie privée des forçats*, op. cit., p. 17-26.

L'économie du jeu dans la case

Le jeu fait vivre toute une économie à l'intérieur de la case. Pour Louis Rousseau, il agit comme un régulateur social et un « multiplicateur keynesien », en permettant une redistribution des revenus :

« Dans le milieu pénal le jeu est régulateur du bien-être. Bien-être des forçats bien entendu. Il nivelle les fortunes. Quand le jeu ne marche pas, le commerce ne marche pas non plus. L'argent rétif ne sort plus des étuis et il se produit dans les affaires un malaise que le jeu seul peut faire disparaître. La richesse du milieu pénal dépend des moyens de ce milieu en pratique pour accroître son avoir et combler la perte qui résulte des achats faits au commerce local. Dans le milieu pénal ces moyens résident dans la camelote sous toutes ses formes. Or, la plupart des condamnés ne se livrent à cette camelote que sous l'empire de la passion du jeu, en sorte que d'une part le jeu est le mobile qui pousse l'élément pénal à aller puiser chez l'ennemi l'argent qui accroît tous les jours la richesse individuelle de quelques-uns de ses membres, et que d'autre part, par le mécanisme des gains et des pertes, il répartit cet argent et le fait passer de la poche de quelques-uns dans celles du plus grand nombre. Le jeu est de toute manière le compère du commerce. Les pontes, sous l'emprise passionnelle du jeu, sont enclins à la dépense et les marchands de café, de sucre, de pâtisseries, de lait et d'alcool trouvent en eux leurs meilleurs clients¹⁴. »

Le jeu permet aux joueurs de gagner de l'argent, tout au moins lorsque la chance leur sourit, et le *tenancier* y trouve toujours son compte en empochant une partie de la *cagnotte*. Mais il alimente également toute une gamme de petits métiers et permet à beaucoup de forçats de gagner un peu d'argent. Lorsqu'un *banquier* passe plusieurs fois, il est d'usage qu'il paie aux *ponteurs* une tournée de café, de berlingots ou de *pipes* (cigarettes). Ces tournées permettent de solliciter les *commerçants*, c'est-à-dire des forçats qui gravitent autour du jeu et participent à son bon déroulement. C'est tout d'abord *l'homme de berlué* qui reçoit 10 francs de la *cagnotte* pour fournir le jeu, le tapis et la boîte de conserve qui constitue la *cagnotte*. C'est aussi lui qui est chargé d'alimenter en pétrole les *quinquets* durant toute la partie. Le *marchand de pipes* et ceux de berlingots, de nougats, de sucres arrosés de menthe ou de chocolats vendent également leur marchandise aux joueurs. Comme le *marchand de bibine* qui vend du *tafia* (rhum) ou bien de l'alcool réalisé à l'aide de maïs ou de riz fermentés. D'autres encore vendent de la nourriture comme des chaussons à la papaye ou des boulettes confectionnées à base de suif et de mie de pain. Certains louent des petits bancs pour permettre aux joueurs de disposer d'un siège. Comme au casino, tous ces *commerçants* restent à la disposition des joueurs et répondent à leur moindre désir. Le bien-être ressenti par les joueurs les encourage à poursuivre le jeu et, donc, à dépenser toujours plus pour ces menus services. La *cagnotte* rémunère également un ou deux bagnards *pisteurs* chargés de *faire le pet*, c'est-à-dire de prévenir rapidement en cas d'arrivée d'un agent ou d'un *porte-clef*¹⁵. Une fois le jeu fini, les *tenanciers* rémunèrent ces différents *commerçants* avec la *cagnotte*.

Les parties durent fréquemment toute la nuit : certains forçats ne dormant pas et allant directement au travail une fois la partie achevée. D'autres effectuant des roulements de sommeil. L'ambiance des parties peut faire perdre des sommes considérables à certains *ponteurs* : « Pour jouer, un transporté vendra ses effets, ses souliers, puis il volera ceux de ses codétenus, risquera même le tribunal maritime pour se procurer les quelques sous nécessaires à la partie de la nuit prochaine¹⁶ ! » Henri Huchon affirme ainsi que, pris par la passion du jeu, certains joueurs ne prennent même pas le temps d'aller se soulager jusqu'à la *moque*

¹⁴ Rousseau L., *Un médecin au bain*, op. cit., p. 230.

¹⁵ Liard-Courtois A., *Souvenirs du bain*, Paris, E. Fasquelle, 1903, p. 301.

¹⁶ Normand J., *Les mystères du bain*, Paris, F. Rouff, 1925, p. 25.

(latrines) : ils louent une touque prêtée par le *tenancier*¹⁷. D'autres jouent tout ce qu'ils peuvent, jusqu'à leur ration quotidienne de pain et mettent leur santé en danger : « Le relégué C..., borgne, boiteux, donc classé impotent, a vendu, pour pouvoir « taper la carte », tous ses effets, son hamac et ses couvertures. Sa coutume est même de vendre quinze jours d'avance ses rations de pain et ses éventuelles gratifications. Le médecin est son bon Dieu, le médecin qu'il apitoie par ses larmoiements ou qu'il lasse par ses geignements ; le médecin qu'il « cramponne » à chaque visite pour avoir un peu de lait... Et il va le vendre aussitôt pour se livrer à sa passion de la « Marseillaise »¹⁸. »

C'est également le cas du relégué *Perpignan*, baptisé ainsi par ses congénères car originaire des Pyrénées-Orientales. Pendant près d'un an, pour assouvir sa passion du jeu, ce dernier vend tout ce qu'il peut : ses rations de pain, de viande, de café... Se contentant pour toute nourriture de pois cassés et de riz dont il se gave pour calmer sa faim : « C'était l'homme le plus joueur du camp, et il est mort sans souffrir, les cartes en main en jouant une partie de belotte. Le fait est là, authentique, j'ai assisté à son décès¹⁹. » *Idem* pour le relégué S., véritable colosse à son arrivée à Saint-Jean et ancien champion du monde de lutte amateur : « Quand il est arrivé à la relégation, S. semblait une montagne, le jeu l'a ruiné physiquement, au point que maintenant il n'est plus que l'ombre de lui-même, il semble une épave sur le camp. Si la mort venait le surprendre, elle le libèrerait très certainement de toutes ses misères²⁰. » Dernier cas, celui du transporté Chevrier qui, pour gagner de l'argent pour jouer à la *Marseillaise*, est prêt à se rompre le cou. Interné au pénitencier de l'Île Royale, il est *grimpeur de cocos*, c'est-à-dire qu'il risque tous les jours sa vie pour récolter quelques noix de cocos et les revendre à certains surveillants. Le transporté Antoine Mesclon tente de l'en dissuader, mais sa passion du jeu reste la plus forte :

« Tous les jours, je le voyais porter les quelques sous que ses risques lui rapportaient à la Marseillaise, le jeu de prédilection au bagne. Comment, lui dis-je, tu risques incontestablement ta vie tous les jours à grimper aux cocotiers et les quelques sous que cela te rapporte – cet argent lui était donné par les surveillants qui le faisaient grimper pour leurs besoins personnels – tu les perds régulièrement au jeu. – Que veux-tu, me répondit-il, si je gardais cet argent, je finirais par en avoir assez pour que certains se décident à m'assassiner ou à m'empoisonner pour le prendre²¹. »

Les règlements de compte

Les règlements de compte à l'origine des meurtres survenus lors de parties de *Marseillaise* ont différents motifs. Paradoxalement, la plupart des témoignages disponibles n'évoquent pas le fait de tricher. En règle générale, lorsqu'un joueur est assidu et qu'il a pour habitude de miser gros, si la tricherie est trop grossière et qu'il la conteste, le *tenancier* lui restitue sa mise. Mais s'il est novice, il y a peu de chance qu'il soit remboursé. Les altercations ne dépassent toutefois pas le stade de la récrimination : le joueur lésé attendra patiemment une autre occasion pour tricher à son tour et se refaire. Mais s'il s'agit d'un *caïd*, le *tenancier* préférera lui rendre son argent. Car il s'exposerait à coup sûr à un pugilat et pourrait essuyer un coup de couteau. Il arrive néanmoins que certains joueurs marquent une carte ou la placent spécialement dans le jeu. Mais cette pratique est peu répandue : elle détournerait les joueurs et risquerait de multiplier les règlements de compte. Ce que les *tenanciers* souhaitent à tout prix éviter : « Un bon tenancier ne laisse pourtant pas la triche se développer. Il pourrait tuer la

¹⁷ Huchon H., *Quand j'étais au bagne*, op. cit., p. 45.

¹⁸ *Ibid.*, p. 53.

¹⁹ Anonyme, *La vie privée des forçats*, op. cit., p. 25.

²⁰ *Ibid.*, p. 25-26.

²¹ Mesclon A., *Comment j'ai subi quinze ans de bagne*, Paris, Mesclon, 1924, p. 60.

poule aux œufs d'or, et pour quel profit²² ? » En cas de tricherie, le *tenancier* prendrait effectivement le risque d'être dénoncé et transféré dans une autre case du pénitencier. Ou bien verrait les joueurs se détourner du jeu, lui faisant ainsi perdre son confortable gagne-pain.

Le transporté Charles Hut évoque dans ses mémoires de nombreux cas d'assassinats survenus suite à des problèmes de jeu, et aucun ne concerne des faits de tricherie. Comme il l'évoque lui-même : « Quatre-vingts pour cent des crimes commis au bagne ont pour cause le jeu, la pédéastie et aussi la gloriole des caïds qui s'entretenant pour une suprématie de gourbi... [...] J'ai été cependant le témoin d'une bonne vingtaine de meurtres, tous misérablement pareils, mais dont pour la plupart, l'administration pénitentiaire n'a jamais su le fin mot²³. »

Dans son ouvrage, Hut délivre les faits exacts de crimes auxquels il a assisté au bagne et qui sont restés sans suite, faute de témoins. Beaucoup concernent le jeu. Un des premiers crimes qu'il évoque concerne le cas d'un mauvais joueur, un dénommé *Mamouth*, transporté incarcéré au camp de Pariacabo et décidé à récupérer son gain perdu. Les faits sont les suivants : à la tombée de la nuit, accompagné d'un camarade de jeu nommé Joseph, *Mamouth* propose une partie de cartes à un transporté asiatique, concessionnaire d'un petit commerce situé à l'extérieur du camp. Les trois hommes misent gros et *Mamouth* perd tout au profit du transporté asiatique. Joseph parvient *in extremis* à se refaire sur un dernier coup et récupère ses mises. Mais pas *Mamouth* qui est alors très remonté contre ses pertes et qui compte bien les récupérer. Vers une heure du matin, alors que le transporté asiatique est rentré chez lui, tout occupé à recompter ses gains avant de se coucher, *Mamouth* surgit armé d'un poignard. Conservant son sang-froid, le transporté asiatique se saisit de son sabre d'abatis et, avant que son assaillant n'ait eu le temps de l'atteindre, lui assène deux violents coups. Sérieusement blessé, *Mamouth* s'enfuit à toutes jambes. Mais au lieu de retrouver discrètement sa case, s'en va directement chez le chef de camp, se déclare victime d'une agression et réclame sa protection. Pendant qu'un forçat infirmier panse ses plaies, l'accusé se présente de lui-même au chef de camp et nie la version de *Mamouth*. Le lendemain, le chef de camp fait procéder à une confrontation entre les trois hommes : l'agresseur ne peut nier avoir participé à la partie de jeu de cartes de la veille et se voit accusé de tentative de meurtre. Devant être transféré au pénitencier de Cayenne pour être traduit devant le tribunal maritime spécial, *Mamouth* parvient dans l'intervalle à commettre deux meurtres à Pariacabo : celui de Joseph, qu'il étrangle et enterre, et celui du surveillant Martial, préposé à sa garde dans l'attente de son transfert, qu'il assassine à coups de pioche. Pour tous ces faits, *Mamouth* sera condamné à mort par le tribunal maritime spécial et exécuté²⁴.

En cas de contestation de gain, un *tenancier* peut également être lui-même victime d'assassinat, comme un certain Briolat, dit la *Brioche*. Ce transporté, incarcéré au pénitencier de l'Île Royale, est particulièrement craint et redouté des autres *fagots* (forçats). C'est un *caïd*, ancien des *Bat' d'Af'*, il pèse près de 100 kilos et est tatoué de la tête aux pieds. Teneur du jeu de *Marseillaise* de sa case, une altercation va l'opposer à un autre *caïd*, Grand-Pierre. Le motif de leur dispute est risible : Grand-Pierre conteste à Briolat la somme de 2 francs 40. Mais les esprits s'échauffent car les deux hommes se connaissent bien et ne s'apprécient guère : ils avaient déjà eu des « discussions » aux *Bat' d'Af'* où ils ont servi ensemble. Sans la moindre explication, Briolat se lève et assène un violent coup de pied à Grand-Pierre. Mal lui en prend car ce dernier est également le boucher du pénitencier et porte toujours un grand couteau à sa ceinture. Malgré la tentative de Briolat pour atteindre son couteau caché sous son

²² Larique M., *Les Hommes punis*, Paris, Gallimard, 1933, p. 60.

²³ Delpêche R., *Parmi les fauves et les requins, ou la confession de M. Charles Hut, ancien forçat*, Paris, J. d'Halluin, 1955, p. 108.

²⁴ *Ibid.*, p. 106-107.

paquetage, Grand-Pierre d'un bond lui perce le cœur. L'homme s'écroule sur son hamac et l'enquête ne donnera rien²⁵.

Il arrive également qu'un *tenancier* se fasse voler ses gains. C'est le cas de T., transporté interné au pénitencier de l'Île Royale. Celui-ci tient le jeu de *Marseillaise* de sa case avec trois autres camarades. Un après-midi, vers treize heures, au moment de la sieste, la partie vient de s'achever et les *teneurs de jeu* sont en train de recompter leur gain et de partager leurs bénéfices. Surgit soudain Y. qui s'empare de la part de T. en lui disant « Si tu veux ton fade (ta part), vient la chercher²⁶ ». Ne faisant pas le poids physiquement face à Y., T. préfère ne pas réagir immédiatement. Retournant à sa place, il se saisit d'un rasoir dissimulé dans ses effets. A 14 heures, au moment de l'appel effectué par les surveillants, T. bondit sur Y. et lui larde l'abdomen de coups de rasoir. Heureusement pour lui, les blessures ne sont que superficielles. Mais d'après le forçat rédacteur de *La vie privée des bagnards*, Y. évita soigneusement ensuite de s'emparer à nouveau des gains d'un *tenancier*. Le même témoin relate également une scène du même ordre survenue au pénitencier de la relégation, au mois de mars 1931. Un relégué nommé G. dispose d'une somme assez conséquente de près de 1 000 francs. D'ordinaire, ce montant est largement suffisant pour tenter une cavale. Mais G. n'a aucune envie de s'évader et préfère dépenser son magot au jeu, en misant de 25 à 50 francs quotidiens. Le jeu est tenu par des relégués Maghrébins qui, d'après le témoin, le volent « comme au coin d'un bois, et cela sans s'en apercevoir²⁷. » Mais le magot de G. ne fait pas qu'intéresser les *tenanciers* de sa case, trois autres relégués, souhaitant partir en évasion et ne possédant pas l'argent nécessaire, décident de forcer G. à leur céder son *plan*. Pour ce faire, rien de plus simple : les quatre hommes travaillent ensemble au chantier forestier de la relégation. C'est-à-dire qu'ils travaillent à la tâche. Un surveillant leur donne l'ordre de couper un nombre de stères de bois puis les laisse sans surveillance s'enfoncer dans la brousse. Une fois leur tâche achevée, les hommes peuvent profiter du reste de leur journée pour vaquer comme bon leur semble (c'est d'ailleurs à ce moment précis de l'après-midi que beaucoup en profitent pour s'adonner à la confection de *camelote*). Une fois son stère terminé, G. se met en route vers le camp, suivi de très près par les trois acolytes. Arrivé à mi-chemin, il se voit soudainement menacé par la hache de l'un d'entre eux : « Donne-nous ton plan et tout de suite ! » G. refuse catégoriquement. Mais devant la menace de ses trois agresseurs, il finit par s'accroupir et expulse son *plan*. La mise est importante : 550 francs. G. adresse alors laconiquement à ses trois agresseurs ces quelques paroles : « Je vous remercie de ce que vous faites. » En réponse, un des trois voleurs décide de lui restituer 50 francs, afin de ne pas le « laisser sans sous ». Rentré au pénitencier, une fois dans sa case, G. garde le silence, ne parle de sa mésaventure qu'à un certain D. et ne porte bien évidemment pas plainte. A la suite de leur agression, les trois relégués se partagent le pactole équitablement. Mais tandis que deux d'entre eux se montrent scrupuleux et prennent le soin de changer de case chaque nuit afin d'éviter toutes représailles, le troisième ne prend aucune précaution et ne change pas ses habitudes. D'autre part, des trois compères, seuls ce dernier a conservé la somme dérobée (les deux autres l'ont rapidement dilapidée). Dix jours après l'agression, vers deux heures du matin, profitant du bruit généré par la pluie qui s'abat en trombe dans cette région équatoriale, G. quitte la première case pour gagner la quatrième, où réside son voleur endormi. G. lui assène alors deux violents coups de couteau au niveau du cœur. Réveillé en sursaut, ce dernier hurle « Je suis touché ! », réveillant ainsi toute la case. Transféré d'urgence à l'infirmerie, il y fera un séjour d'un mois. Ayant échappé de près à la mort, et ayant reconnu ses torts, il ne tentera aucune vengeance. Ce qui n'empêchera pas G. d'être retrouvé quelques années plus

²⁵ *Ibid.*, p. 108.

²⁶ Anonyme, *La vie privée du bagne*, op. cit., p 20.

²⁷ *Ibid.*

tard (durant l'été 1934) assassiné en brousse : son corps à moitié dévoré par les charognards fut identifié par son demi-frère. Ce qui amène notre témoin anonyme à se poser la question des motifs de cet assassinat : « Jamais l'assassin n'a été découvert. Vengeance de jeu ? Jalousie de même ? Jamais personne ne pourra savoir pourquoi G. a été assassiné. C'était un bon camarade, ne s'occupant pas de ce que faisait son voisin et bon pour les malheureux. On peut pourtant dire que malgré tout il a été victime du jeu, et hélas il n'est pas le seul sur le camp de la relégation [...] »²⁸.

Enfin, le cas de Murati (ou Muratti) et de Balestra, dit *le Niçois*, évoqué par le transporté Eugène Dieudonné²⁹, présente un cas de figure plutôt original : un meurtre commis durant une partie de jeu, mais aiguillé par une toute autre raison. Murati, *teneur de jeu* au pénitencier de l'Île Royale, avait été victime d'un empoisonnement de la part d'un autre transporté, Balestra. L'empoisonnement est fréquent au bagne : il laisse peu d'indices et les plantes pour le confectionner sont nombreuses en Guyane (comme le *datura stramonium*, glissé subrepticement dans la gamelle d'un forçat³⁰). Ayant survécu, Murati a gardé rancune de ce précédent et n'attend qu'une occasion pour assassiner Balestra. Suite à sa condamnation à quatre ans de réclusion, ce dernier est désinterné des locaux de la réclusion cellulaire de l'Île Saint-Joseph et se retrouve par un malheureux hasard interné dans la même case que sa victime. Effrayé par sa situation, Balestra tente péniblement de s'attirer l'amitié de ses compagnons de case, en prévision de la vengeance à venir de Murati. Celle-ci ne tarde pas. Un soir, vers 22 heures, alors que 20 joueurs s'escriment autour de la *berlue*, Balestra traverse la case pour se rendre aux latrines. Murati bondit aussitôt et l'assassine de plusieurs coups de couteau. Aussitôt, tous les *quinquets* sont soufflés et les *ponteurs* regagnent leur hamac. Car le premier coup porté à Balestra l'a fait hurler, ce qui ne va pas manquer d'alerter les surveillants. Peu de temps après, les faisceaux de leurs lampes débutent déjà leur va et vient dans la case tandis qu'un *porte-clef* active la serrure de la lourde porte. Murati est alors en train de nettoyer à grande eau les traces de sang laissées par son meurtre, aidé par un camarade. Averti de l'arrivée des surveillants, au lieu d'aller rapidement se coucher, il rallume son *quinquet*, se roule une cigarette et adresse quelques mots en corse au surveillant venu le questionner. Tous les forçats sans exception affirment au surveillant principal n'avoir rien vu de la scène et qu'ils dormaient au moment des faits. Quatre d'entre eux, dont Murati, sont désignés pour sortir le cadavre de la case. Profitant de l'absence, celui-ci prend le soin en manipulant le corps de se tâcher copieusement de sang. Désormais, le voilà à l'abri de toute explication à fournir quant aux traces de sang péniblement retirées peu après le meurtre : « Personne ne s'avise de le dénoncer : les amis de Murati tueraient le dénonciateur par le poison, le couteau, la noyade ou l'étranglement. Les « bourriquets » tremblent à la seule pensée de signer au bas d'une déposition³¹. » Les surveillants procèdent à une fouille puis font déshabiller les forçats et les massent tous au fond de la case. Lentement, en file indienne, la centaine d'hommes est inspectée par les surveillants qui les scrutent sous toutes les coutures, cherchant des traces de sang ou de coups susceptibles de dénoncer le coupable. Mais les seuls à être tachés de sang, dont l'assassin lui-même, sont les porteurs du corps. Au bout de deux heures, les surveillants se retirent. Chacun s'emploie alors en silence à éliminer tout objet ou substance prohibés, en prévision de la fouille générale qui aura lieu le lendemain. C'est effectivement l'usage après chaque meurtre ou évasion. Au réveil, les forçats sont à nouveau déshabillés et la fouille générale donne des résultats impressionnants : « Les porte-clefs

²⁸ *Ibid.*, p. 24.

²⁹ Mais également par le surveillant Berryer dans son témoignage *Sept mois au bagne*, p. 77-83, <https://criminocorpus.org/fr/bibliotheque/sept-mois-au-bagne/chapitre-4-les-iles-du-salut/>

³⁰ Mesclon A., *op. cit.*, p. 61.

³¹ Dieudonné E., *La vie des forçats*, Gallimard, 1930, p. 119.

sortirent de cette case : 60 quinquets, 50 litres vides, 10 poignards, 40 couteaux, 2 kilos de café moulu, 3 boîtes de graisse d'un kilo, des pantalons civils, des peignoirs de dames, 50 boîtes de vaseline, des jeux de cartes, un canard prêt à cuire, des fausses clés, un plan d'état-major de la Guyane et une voile latine retrouvée sous le toit³². »

Conclusion

La pratique du jeu au bagne et son engouement reflètent les conditions de détention particulièrement précaires auxquelles ont été confrontés les forçats en Guyane. Livrés à eux-mêmes dans des cases sans surveillance douze heures par jour, ces hommes ne disposaient guère d'autres possibilités pour se distraire de la pesanteur de leur situation. Il n'existait pas de bibliothèques sur les pénitenciers (les premières n'ouvriront officiellement leurs portes qu'en 1935) et ils ne recevaient aucun enseignement. Seul le travail rythmait leur journée. Mais comme en d'autres matières, notamment les relations homosexuelles ou la confection de *camelote*, le jeu est largement toléré par l'administration pénitentiaire coloniale. Il constitue un régulateur social qui permet d'éviter les tensions entre ses agents et les forçats : pendant que les *fagots* s'échinent à *taper le carton* dans leur case, ils ne pensent effectivement pas à se révolter ou à s'évader. La violence que le jeu canalise ou génère n'atteint que les *ponteurs* entre eux, et permet opportunément qu'elle ne se retourne contre le personnel administratif.

Bibliographie

- Anonyme, *La vie privée des bagnards*, Archives municipales de Saint-Laurent-du-Maroni.
- Berryer H.-M.-P., *Sept mois au bagne*, <https://criminocorpus.org/fr/bibliotheque/sept-mois-au-bagne/>
- Delpêche R., *Parmi les fauves et les requins, ou la confession de M. Charles Hut, ancien forçat*, Paris, J. d'Halluin, 1955.
- Dieudonné E., *La vie des forçats*, Gallimard, 1930.
- Huchon H., *Quand j'étais au bagne*, Bordeaux, Delmas, 1933.
- Larique M., *Les Hommes punis*, Paris, Gallimard, 1933.
- Liard-Courtois A., *Souvenirs du bagne*, Paris, E. Fasquelle, 1903.
- Londres A., *Au bagne* [1923], Paris, Le Serpent à plumes, 1998.
- Mesclon A., *Comment j'ai subi quinze ans de bagne*, Paris, Mesclon, 1924.
- Normand J., *Les mystères du bagne*, Paris, F. Rouff, 1925.
- Rousseau L., *Un médecin au bagne*, Paris, A. Fleury, 1930.
- Sanchez J.-L., *A perpétuité. Relégués au bagne de Guyane*, Paris, Vendémiaire, 2013.

³² *Ibid.*