



# ... Ma mise en esclavage

Après avoir bien écouté, l'histoire du jeune BILOLO \*, joue quatre différentes scènes qui ponctuent le récit de ce jeune esclave, notamment à l'aide des indications de jeu données dans les pages qui suivent.

Si les mots en caractères gras sont expliqués en fin de fiche, ceux soulignés sont, eux, repris dans les fiches n°99.283 et n°04.803

\* Tiré de "Au temps de la traite des Noirs" de Dominique JOLY - Illustrations de Ginette Hoffmann - Casterman - Coll. : Enfants dans l'histoire - 2002

Biolo est un jeune garçon qui habite sur les rives du fleuve Niger. Avec deux de ses amis, il décide de partir à la chasse sous une chaleur qui devient de plus en plus écrasante. Il prévient sa mère et part.

Mais, lorsque la nuit tombe, ni Biolo, ni ses amis ne sont revenus. Les parents sont inquiets. Ils décident de chercher dans les alentours.

Tout à coup, un membre du groupe arrive en pleurant, effrayé ... la peur se lit sur son visage. Les membres de la tribu l'entourent et l'amènent chez lui. Tout le monde lui demande où sont passés les autres et quelle est la raison pour laquelle il arrive si tard. L'enfant répond que des hommes de la tribu Senoufo leur ont tendu un piège et les ont poursuivis dans la brousse. Lui, il a eu de la chance, il a réussi à se cacher, mais les autres malheureusement ont été capturés.

Il les a vus marcher en ligne indienne avec, autour de leur cou, une espèce de fourche pour les maintenir ensemble. Il n'a pas osé les suivre de peur de, lui aussi, se faire capturer, et il ne sait pas où ses amis ont pu être emmenés.

Biolo, lui, marche depuis deux heures sous un soleil écrasant, il est fatigué et il a peur. Les trois hommes de la tribu Senoufo accompagnent le groupe et avancent vite sur le chemin poussiéreux. La nuit tombe et les **geôliers** pressent leur pas. Bientôt, ils arrivent vers un village éclairé par un grand feu de bois.

En dépassant les premières cases, Biolo est envahi par l'inquiétude. Il découvre un étrange spectacle :

- *Range-toi là-bas !* lui ordonne avec brutalité, un homme blanc armé d'un fusil.

C'est la première fois qu'il voit un homme à la peau blanche. Il se place dans une file de prisonniers qu'un chef de tribu présente l'un après l'autre à un **courtier** blanc. Celui-ci tâte les muscles, inspecte la dentition du prisonnier qui se trouve devant lui, le fait sauter, courir, pour s'assurer de sa bonne santé. Il lui indique le groupe qu'il doit rejoindre.

Lorsque la nuit est déjà bien noire, tous les captifs sont triés et sont dirigés vers des cases. A l'extérieur, le courtier fait débarrer des marchandises que le chef de village s'empresse d'examiner. On déroule de grandes pièces de tissus imprimées et on étale dessus des fusils, des plats, des couteaux et des bouteilles d'eau-de-vie. Le marchandage commence. Ils arrêtent leur discussion lorsque le Blanc sort d'un sac une poignée de coquillages. Il s'agit des fameux cauris qui servent de monnaie d'échange. Le marché est conclu.

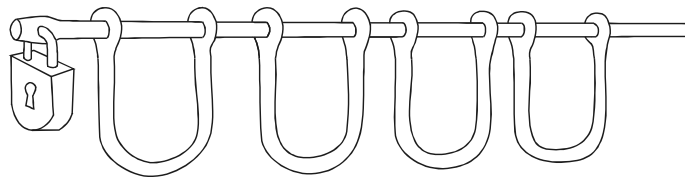
Biolo est allongé sur le sol. Il a du mal à trouver le sommeil. Il comprend vaguement ce qui se passe mais n'ose y croire. Il avait déjà entendu parler de cet étrange commerce. Il ne peut pas mettre de mots exacts dessus mais il est embarqué avec des centaines d'autres sur la route du commerce triangulaire.

A l'aube, de nombreuses voix et de grands cris le font sortir de son sommeil.

- *Rattrapez-le !* crie un garde qui vient d'apercevoir un homme s'enfuyant en direction de la forêt.

Le fuyard n'ira pas bien loin. La longue corde d'un fouet frappe ses jambes et le cloue sur place. Biolo est terrorisé, il se laisse attacher et se met en marche, l'air perdu.

Durant de longues heures, la colonne suit un chemin tortueux qui n'en finit jamais. La chaleur accablante rend la progression difficile. Soudain, le chemin débouche sur la côte. La vue, au loin, d'un énorme bateau semble rendre les gardes blancs nerveux. Ils craignent les tentatives de fuite ou de révolte.



Type d'instruments servant à amarrer les captifs à bord d'un bateau négrier

Les prisonniers sont embarqués, tremblants de peur dans les canots. Sous l'oeil menaçant du capitaine et le fouet des matelots postés sur le pont, ils grimpent avec peine sur l'échelle qui se balance au-dessus des vagues.

Les gardes sont concentrés, ils savent que l'opération est difficile car, souvent, des captifs sautent de l'échelle pour se sauver à la nage ou se donner la mort.

L'équipage du navire dirige les femmes et les enfants vers l'arrière du bateau. Les hommes, quant à eux, s'en vont rejoindre la partie avant. Même les enfants doivent courber le dos et marcher lentement dans la **cale** obscure pour trouver un compartiment libre.

Là, dans de minuscules emplacements séparés par des planches, sont entassés des corps presque nus et immobiles.

- *Par ici, par ici, petit !* Ordonne un matelot chargé de répartir les prisonniers.

## ..... Première scène à jouer .....

**EMBARQUEMENT : Joue la scène située entre "Durant de longues heures, la colonne suit un chemin ..." jusqu'à la toute dernière phrase "... un matelot chargé de répartir les prisonniers."**

**Ton animateur va jouer le rôle du courtier-négrier blanc. Obéis bien à ses ordres, sinon c'est le fouet, et essaie de te glisser dans le personnage de Biolo ...**

Biolo laisse couler un flot de larmes sur ses joues. Il sait qu'il part pour l'inconnu et que tout est perdu. Mais il sent le frottement d'un pied contre sa jambe et il s'aperçoit que son ami Aka est à côté de lui. Les autres ne sont pas avec lui.

Un matin, un **matelot** tenant une lampe les secoue pour les faire monter sur le pont.

La lumière déjà forte du petit matin les aveugle. Biolo se frotte les yeux et découvre peu à peu la taille impressionnante du navire qui avance vite, toutes voiles dehors. Plus de côtes en vue, seulement la mer immense qui s'étend sans limite.

Ils sont tellement impressionnés par cette eau qui les entoure totalement qu'ils ne font pas attention au marin qui s'approche d'eux, armés d'un étrange outil. Brusquement, une forte brûlure lui cuit la poitrine. On vient de le marquer au fer rouge.

Apeuré, Aka s'agrippe à la main de son compagnon et, comme lui, ravale ses larmes.

En fait, Biolo s'en doute, il est victime de ce que l'on appellera la Traite des Noirs.

Comme chaque matin, dès qu'un rayon de lumière éclaire la cale, Aka secoue son compagnon pour le tirer du sommeil.

La vie à bord s'organise. La toilette, les repas et les exercices rythment les journées mais n'enlève pas la peur de Biolo. Deux fois par semaine, Aka rechigne à se laver au grand seau d'eau de mer et plus encore lors de la grande douche collective qui rassemble tous les prisonniers sur le pont.

Biolo, lui, déteste se rincer la bouche avec du mauvais vinaigre chaque matin.

En fait, le chirurgien les oblige à faire tout ça pour qu'ils restent en bonne santé.

Comment peut-on le croire quand on entend gémir sur leur paille des malades baignés de transpiration en proie à de fortes fièvres et qui vont bientôt rendre l'âme ?

C'est toujours pour leur bonne santé que leur tête est rasée et leurs ongles coupés.

Au son d'instruments de musique, ils sont obligés de danser et de courir. C'est un véritable supplice pour Biolo et les autres qui doivent se trémousser comme de tristes pantins devant leurs geôliers tordus de rires. Un jour, le garçon a refusé de se donner en spectacle.

*- Hé, petit négriillon, montre-nous comment tu danses. Tu nous as fait une belle cabriole, il y a quelques jours !*

Sous la menace du fouet qui bat la mesure de plus en plus vite, Biolo s'exécute la rage au cœur.

### ..... Deuxième scène à jouer .....

**TRANSPORT : Joue la scène située entre "La vie s'organise à bord. ..." et la dernière phrase "... Biolo s'exécute la rage au cœur."**

**Plus encore que pour la précédente scène, respecte parfaitement les indications de ton animateur qui va, cette fois-ci, revêtir le rôle du chirurgien puis d'un matelot toujours muni du fouet.**

**Et si tu ne le fais pas : tu risques d'être jeté par dessus bord et de mourir noyé ou mangé par les requins.**

**Ni sourire, ni mot ne sont permis, d'ailleurs, entre esclaves, vous êtes souvent de cultures, de langues différentes !**

*- A vos cales ! Tout le monde dans les cales !*

Quand cet ordre est crié le soir, c'est le signal du retour vers les sinistres dortoirs. Tel un troupeau qu'on rentre à l'étable, les prisonniers regagnent les entreponts où ils sont empilés comme du bétail.

L'intérieur de ces cales devient encore plus sinistre lors d'une tempête car les **écouilles** sont fermées et les privent d'air. La panique gagne les cales. Les prisonniers hurlent de terreur et sont projetés les uns contre les autres.

*- Tenez-vous aux **montants** !* crie Biolo à ses compagnons en leur montrant comment ils doivent s'agripper à leurs compartiments.

Dans l'allée centrale, il court dans tous les sens pour dégager ceux qui ont été jetés sur le sol. Il a réussi à surmonter sa peur en venant au secours des autres. Il est très fier !

Le lendemain de la tempête, le vent est complètement tombé et le navire fend les vagues avec peine. L'équipage répare ce qui a été cassé : des cordages sectionnés qu'il faut remplacer et des voiles déchirées qu'il faut recoudre. Le chirurgien aussi est occupé. Avec son coffre de médicaments, il va d'une cale à l'autre pour soulager et soigner les nombreux blessés. Les autres, ceux qui sont restés valides, se remettent de leur frayeur en prenant l'air sur le pont.

Biolo et Aka sont là assis sur le cordage, quand, tout à coup, ils entendent un **gabier**, debout sur la **hune**, qui agite le bras en répétant :

*- Terre en vue, terre en vue !* Un frisson parcourt les captifs. Les marins ne sont pas surpris car ils savent que le bateau approche de la côte.

Les prisonniers observent avec inquiétude la masse noire de terre au loin dans la brume. Que leur réserve ce pays où bientôt ils poseront le pied ?

Leurs pensées sont interrompues par une agitation inhabituelle à l'avant du bateau. Deux prisonniers viennent de se précipiter dans la mer. Ils ont enjambé les cordages puis se sont jetés dans l'océan. Cherchent-ils à regagner la côte à la nage ou veulent-ils en finir ?

Pendant un long moment, tout le monde reste penché au bord en fixant la crête des vagues. Mais, personne n'attrapera les bouées lancées dans l'océan par les marins.

La côte se rapproche et, un matin, on entend le grincement du **cabestan** actionné par des dizaines d'hommes. On jette l'ancre !

Sur le navire au **mouillage**, immobilisé au large, les passagers passent de longs moments sur le pont, les yeux fixés vers cette terre dont ils ne savent rien.

Tout s'accélère lorsqu'une chaloupe amène un médecin qui inspecte le navire et examine de près le chargement. Cet homme bien habillé, coiffé d'un chapeau tricorne, discute longtemps sur les plaies des blessés. Il représente le gouverneur des îles à sucre.

A partir de ce moment là, l'équipage s'évertue à remettre en état la cargaison d'hommes, de femmes et d'enfants bien mal en point. Ils sont devenus une marchandise qu'il faut soigner pour être vendue au meilleur prix.

Comme tous les autres, Biolo et Aka reprennent des forces. Les repas sont plus copieux ; on leur donne des fruits juteux ; et régulièrement, on frotte les prisonniers avec de l'huile de palme. La vente approche, le "bois d'ébène" doit être irréprochable.

Un beau matin, au signal d'un coup de canon assourdissant, une **flottille de chaloupes** appartenant à de nombreux acheteurs blancs encercle le grand navire ancré au large. Le capitaine fait monter d'abord les hommes sur le pont, puis les femmes et les enfants.

- *Surtout, tiens-moi bien la main, et si on te questionne, dis que nous sommes frères !* chuchote Biolo à l'oreille d'Aka.

A grand renfort de cris et de gestes rapides, les marins composent des lots de quatre à cinq "pièces" en mélangeant des personnes blessées ou malades avec d'autres hommes, femmes et enfants, en meilleur état.

- *La marchandise est belle, venez la choisir. Il y en a pour toutes les bourses !* se plaît à dire le capitaine en saluant les acheteurs accompagnés de leur famille.

Vêtus de riches tissus, ils commencent à arriver sur le pont du navire, sans se laisser abuser par le ton racoleur du capitaine.

Un agriculteur, planteur de canne à sucre et de coton, s'arrête devant le groupe où se trouve Biolo et son compagnon. Sans attendre qu'on leur en donne l'ordre, les deux garçons montent ensemble sur le tonneau pour qu'on les examine. Le planteur discute pendant un moment avec le capitaine. En ce début de récolte, il a besoin de bras et a trouvé ce qu'il cherche. De sa veste, il sort une grosse liasse de billets. L'affaire est faite !

### ..... Troisième scène à jouer .....

**ENCHERES : Joue la scène située entre  
"A grand renfort de cris et de gestes vifs, ..."  
et la phrase "... L'affaire est faite !"**

**Il s'agit ici de jouer à la fois des acheteurs et des esclaves.  
Le groupe d'enfants dont tu fais partie est, ainsi,  
scindé en deux et certains, les esclaves,  
vont être vendus aux enchères ...**

**Tout ceci sous le regard très intéressé du capitaine  
qui se trouve, lui, joué par ton animateur.**

#### QUELQUES MOTS DE VOCABULAIRE :

**Geôlier :** Personne qui garde des prisonniers. Garde ou gardien

**Courtier :** Individu qui met un produit à la disposition d'une clientèle. C'est donc un marchand, un commerçant qui allait chercher des esclaves (considérés comme des objets) en Afrique et les vendaient aux propriétaires de grandes plantations en Amérique, dans "les îles à sucre", par exemple.

**Cale :** Partie du navire qui se situe sous le pont

**Matelot :** Homme d'équipage du navire

**Escoutilles :** Ouverture sur le pont d'un navire qui sert à donner accès aux cales

**Montant :** Longue planche disposée verticalement

**Gabier :** Marin qui est chargé de l'entretien et de la manoeuvre des voiles

**Hune :** Plate-forme semi-circulaire fixée à la partie haute des mâts sur les anciens navires

**Cabestan :** Treuil à tambour vertical

**Mouillage :** Endroit où un navire jette l'ancre et s'immobilise en attendant de repartir

**Flottille de chaloupe :** Groupe de petits bateaux

**Vaisseau :** Un autre nom pour dire navire, bateau, voilier, ...

**Carriole :** Petite charrette

**Régisseur du domaine :** Celui qui s'occupait le plus souvent des esclaves, de leur répartition dans les champs (le maître avait d'autres choses à faire). Il surveillait le travail et c'était souvent lui qui fouettait les esclaves

**Meule :** Objet (en pierre, en bois, en métal, ...) qui sert à broyer

Aka sert très fort la main de son compagnon. Désormais, ils seront inséparables !

Sans se retourner vers le navire où la vente continue, le groupe d'esclaves débarque au port où des sacs, des caisses encombrant le quai avant d'être chargés. Alors que Biolo monte dans une **carriole**, on prépare, déjà, le retour du **vaisseau**.

Ce n'est qu'en fin d'après-midi que la plantation, but final du terrible voyage, est en vue. Les passagers silencieux ont tout le temps de découvrir le paysage qui défile sous leurs yeux. Ils jettent des regards rapides vers leur maître, qui ne parle pas. Tout est inconnu. Ils ne savent rien. Le pire est-il à venir ?

Lorsque la carriole s'arrête, ils croisent le regard méchant du **régisseur** du domaine auquel ils sont confiés. A l'une de ses mains pend un fouet.

Aka a un mouvement de recul quand le fer chaud portant les initiales de son nouveau maître s'approche de sa poitrine. En entendant ses pleurs, une vieille nourrice noire, les bras chargés de linge, s'approche.

- *Cet enfant est bien jeune pour travailler dans les champs ou au moulin. Donnez-le moi, il nous sera utile dans la maison du maître !*

Le régisseur ne discute pas. Il a besoin d'hommes costauds et non d'enfants pleurnichards !

Au bout du chemin, les esclaves arrivent face aux champs. Des dizaines d'hommes marchent en file indienne, portant sur l'épaule des bottes de canne à sucre qu'ils déposent au pied d'une énorme broyeuse. Là, des **meules** en pierre tournent et broient les tiges d'où sort, un peu plus loin, un jus qui sera bouilli dans des chaudières activées en permanence.

Le bruit est infernal et la chaleur étouffante. Pareils à des automates, les esclaves épuisés par la tâche répètent sans fin les mêmes gestes mécaniques.

Biolo ferme les yeux un instant. Les quelques forces qui lui restent semblent le lâcher. Sa vie est désormais soumise au Code Noir ! Pourra-t-il survivre à cet enfer ?

### ..... Quatrième scène à jouer .....

**CULTURE : Joue la scène située entre  
"Aka a un mouvement de recul quand le fer chaud ..."  
et l'interrogation "... Pourra-t-il survivre à cet enfer ?"**

**Encadré par le Régisseur-Planteur, encore personifié  
par ton animateur (quels beaux rôles il a, à chaque fois !),  
tu vas devoir subir, tout d'abord, le marquage au fer  
d'autre part, le pénible travail dans les champs.**

*A l'issue de cette quatrième saynète,  
peux-tu indiquer ici ce qui t'a le plus marqué,  
outre le fer chaud de ton régisseur sur la poitrine ?*

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....