

## **Raymond Levasseur, *Les loups de Germanie***

### **L'appel.**

*Mot terrible. Le plus atroce moment de la journée du bagnard.*

*Après 12 heures d'un travail épuisant, n'ayant dans le ventre qu'un morceau de pain et deux rations d'eau chaude, il fallait se regrouper et lentement, harassés, remonter vers la grand place.*

*Moment tragique et moment burlesque.*

*Quand les détenus débouchaient, lamentables troupeaux, de toutes les issues conduisant à la place, une musique tapageuse d'orchestre se faisait entendre.*

*Car Buchenwald avait un orchestre.*

*Diabolique imagination allemande.*

*Faire crever les hommes au son d'un orchestre. [...]*

*Au son des flons flons, on se groupait par blocks à un endroit déterminé.*

*Tout le monde devait être à l'appel, les vivants, les malades et les morts de la journée, les uns soutenant les autres.*

*L'absence d'un seul détenu pouvait prolonger l'appel de plusieurs heures, toute la nuit et même plus.*

*C'était un supplice infernal.*

*Dans l'état où nous étions, rester debout des heures entières constituait, pour chaque minute, pour chaque seconde qui s'écoulait, un acte de véritable héroïsme.*

### **Les latrines :**

*« et par le mauvais temps on se glisse là pour dormir »*

[...] Il convient de citer, car un tel lieu doit être unique à travers le monde civilisé, les WC de Buchenwald.

C'était une immense fosse en ciment s'étendant sur toute la longueur du bâtiment. On s'asseyait sur le bord. On s'adossait sur une borne transversale au milieu. Près de 500 détenus pouvaient en même temps et en commun accomplir leurs besoins (Je n'exagère rien : Caty, un jour, compta les places).

C'était une belle infection que cette fosse découverte.

C'était un beau concert que tous ces dysentériques soulageant leurs besoins, grimaçants et geignants. [...]

C'est dans cette enceinte que se réglait aussi quelquefois des comptes. Il n'était pas rare, disait-on, de trouver au fond de la fosse le cadavre d'un détenu étranglé ou poignardé. Personnellement, je n'en vis jamais.