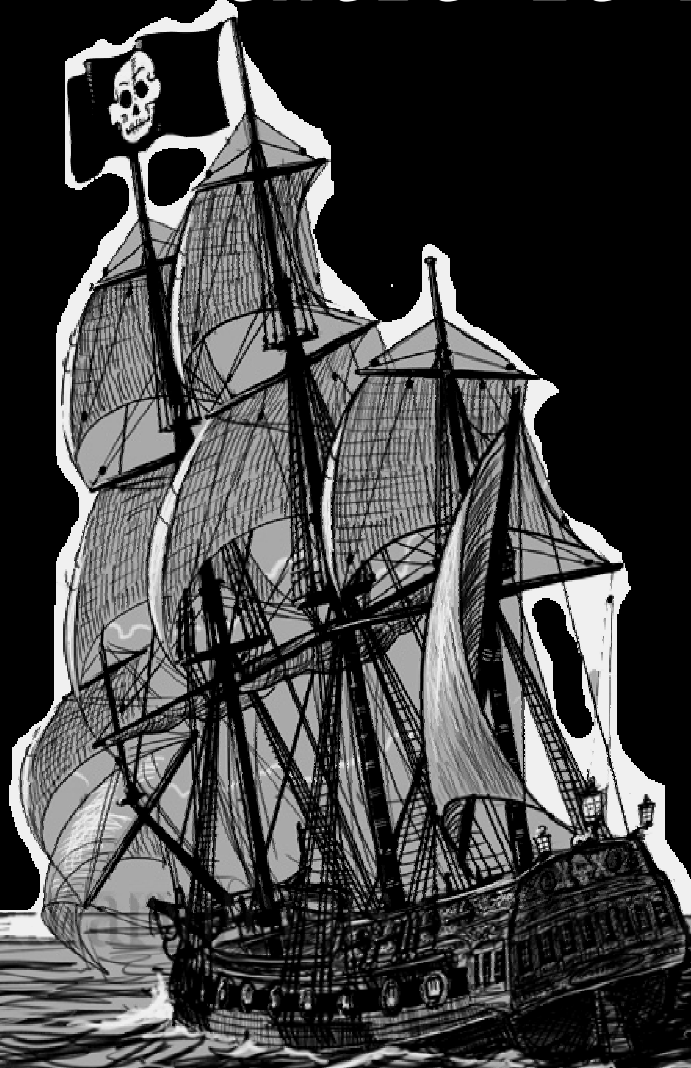


Mouvement libertaire et Piraterie maritime

entre le mythe et la réalité



Marco Silvestro

4 mai 2009

**POINTE
LIBERTAIRE**

Présenté le 4 mai 2009 dans le
cadre des activités d'éducation
populaire du centre social
autogéré de Pointe-Saint-
Charles

www.centresocialautogere.org

Contexte historique

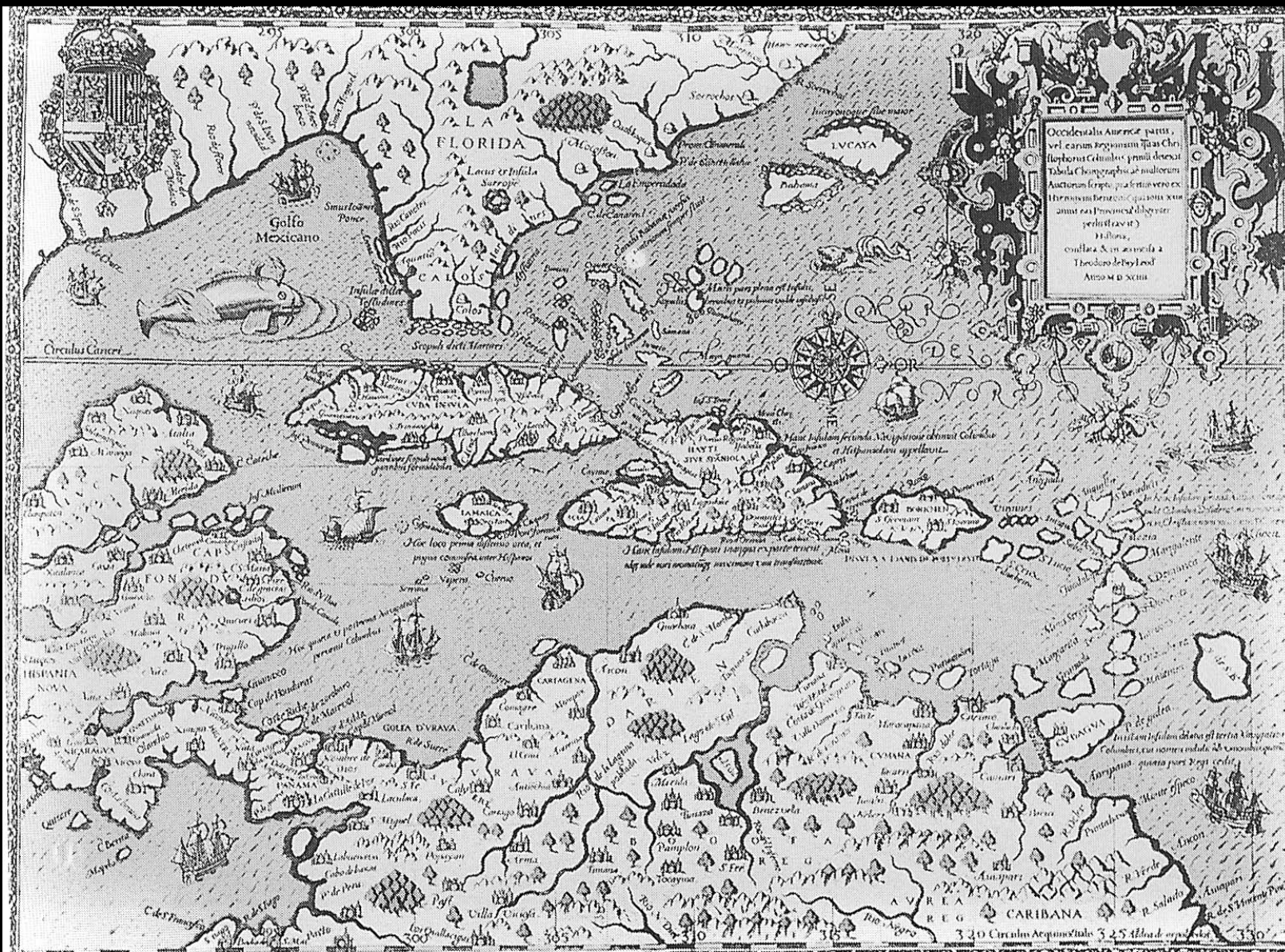
Du 16e au 18e siècle:

- Période d'expansion coloniale des puissances occidentales (1ère mondialisation)
- Période de construction des États nationaux
- Guerres de religion; guerres économiques entre nations; guerres civiles et guerres de succession royales
- Avancées techniques rapides
- Inégalités sociales issues du Moyen Age. Pauvreté, famine, engagement militaire de force.

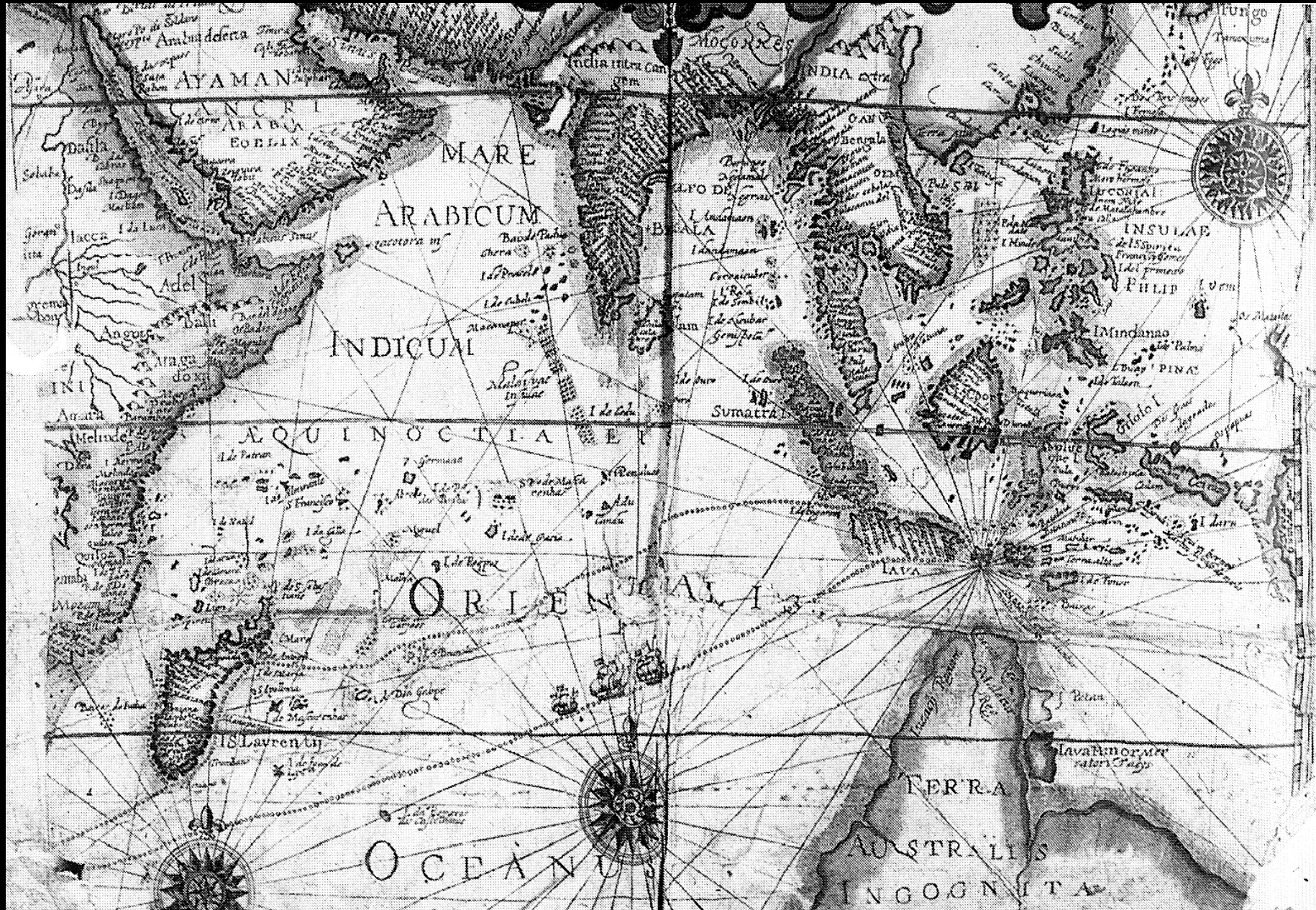
Qu'est-ce que la piraterie maritime

- Acte d'attaquer, de piller ou de rançonner, en mer ou à partir de la mer, les navires, les comptoirs commerciaux, les villages côtiers, voire des villes fortifiées.
- Les pirates sont rapidement considérés par les puissants comme des "ennemis du genre humain", donc des ennemis de toutes les nations, qui veulent détruire l'ordre politique, économique et religieux, surtout en s'attaquant au commerce.

Terrain de jeu des Frères de la Côte: les Antilles et les Indes occidentales



Terrain de jeu des pirates de haute mer: les Indes orientales



Quelques distinctions...

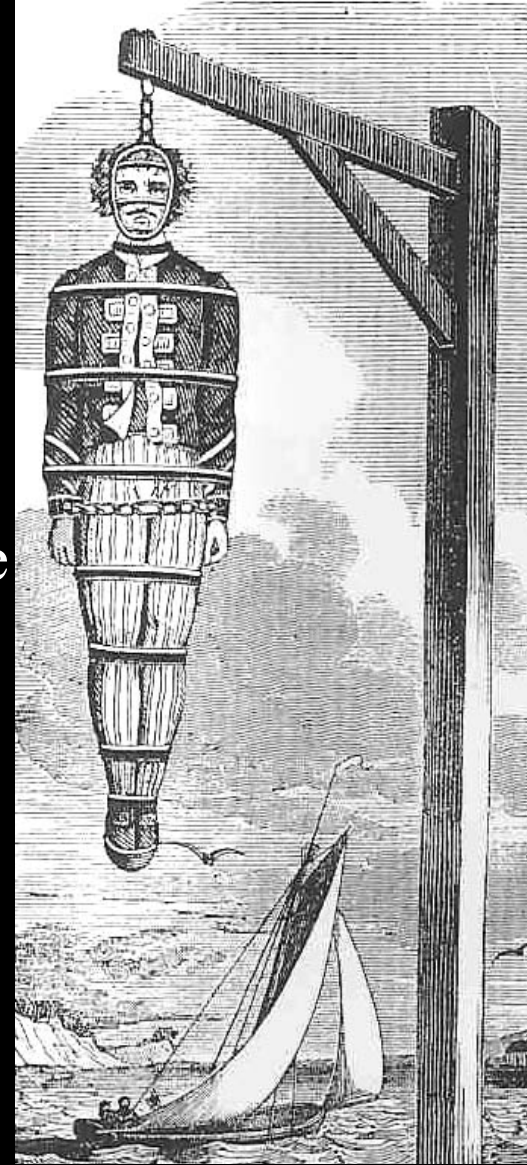
Corsaire: mercenaire. Un armateur privé qui obtient du roi le droit de faire la “guerre de course” (attaquer les navires ennemis en temps de guerre). Souvent des aristocrates ou des riches bourgeois ou marchands.

Flibustier: un petit corsaire, vivant souvent dans les colonies antillaises, rattaché à la petite noblesse ou bien petit propriétaire de bateau. Agit comme un corsaire la plupart du temps. Contrebandier; marchand; aventurier.

Boucanier: Colon établi aux Antilles, chasseur-cueilleur, vivant en communauté, souvent parmi ou proche des indigènes. Fait du commerce et s'embarque souvent sur un bateau flibustier. Très nombreux entre 1610 et 1690.

Pirate: “ennemi de toutes les nations”. Équipage de marins qui s’attaquent à des bateaux et des colonies sans distinction, en dehors des périodes de guerre. Les pirates ont toutefois certains ennemis récurrents: **les Espagnols** (maîtres du Nouveau Monde et exploitants des richesses selon une bulle papale); **les Anglais** (puissance impériale mondiale à partir du 18e siècle).

En réalité, le statut de ces marins peut changer selon la conjoncture. Par exemple, un flibustier muni d’une lettre de course peut être considéré pirate si la guerre se termine avant sa rentrée au port. Autre exemple: le Captain Kidd, parti d’Angleterre comme corsaire et chasseur de pirates, est traité en pirate à son retour parce qu’il aurait attaqué des bateaux anglais et caché du butin à ses commanditaires.



“Captain Kidd
Hanging in Chains”.
Pendé à Londres en
1701

Qui sont les pirates?

Les équipages de flibustiers et de pirates se recrutent parmi:

- Les colons boucaniers.
- Les mutins, prisonniers, déportés, et autres criminels envoyés aux colonies.
- Les esclaves en fuite ou libérés.
- Les “engagés” et domestiques Blancs révoltés.
- Les indigènes des caraïbes.
- Les déportés pour causes politiques ou religieuses.
- Les marins de bateaux capturés. Marin = pauvre...



Aspects de la piraterie

- Économie: pillage, aventure, commerce, enrichissement.
- Politique: lutte de classe, guerre de religion, émergence des thèmes politiques qui feront les Lumières et les révolutions (démocratie, individualité, égalitarisme, liberté).
- Organisation sociale: utopies communautaristes; fraternité, démocratie directe.

Économie politique de la piraterie

Profiter des richesses des empires. Les pirates et flibustiers ne “produisent” pas, ils accaparent.

Acquérir de la richesse en pillant et en commerçant les biens volés (incluant parfois les esclaves).

Facilité du pillage: les pirates préfèrent un butin facilement acquis à une bataille sanglante sans butin. Utiliser la peur avant la force.

S’insérer dans les espaces sans surveillance: la vie sur la frontière coloniale. Mobilité.

La mer comme territoire inorganisé où les lois n’existent plus. La mer est encore aujourd’hui un “non-territoire” où les lois et les codes sont aléatoires.

Profiter des guerres entre nations pour s’enrichir.

Thèmes politiques et idéologiques

- La vie bonne plutôt que la vie laborieuse: “A short and merry life, that is my moto” (Capt. Bellamy).
- Vivre libre en dehors des contraintes de la société inégalitaire: refuser l’autorité des rois, des “serviteurs de Dieu” et des riches exploitateurs.
- ”I am a Free Prince” (Capt. Bellamy): Promotion de l’individualité, de la capacité politique individuelle, de la démocratie directe.
- ”From the Sea”: tendance apatride et multiculturelle chez les pirates les plus radicaux.
- ”Les Frères de la côte”: la communauté élective, avec ses codes, ses règles et ses symboles auto-crées.
- IL N’Y A PAS TRACE DE PENSÉE POLITIQUE PIRATE ORGANISÉE. Exception: Capitaine Misson.

Piraterie et guerres de religion

Durant le 17^e siècle, l'Angleterre vit une guerre civile entre diverses "sectes" religieuses et le pouvoir royal anglican.

Les sectes religieuses sont en fait des variantes du protestantisme qui font la promotion de thèmes comme l'égalité sociale, la démocratie, le refus des "représentants de Dieu" et de la hiérarchie, voire même le refus de la violence.

Au 17^e siècle, des milliers de déportés politiques seront envoyés aux Caraïbes, en Amérique du nord ou aux galères. L'historien Ch. Hill soutient que des centaines deviendront pirates et s'attaqueront surtout à l'Angleterre, leur ennemi politique: il s'agit d'une guerilla des mers. Au contraire des pirates en quête de butin, ils vont parfois s'attaquer à des navires de guerre (ce qui signifie une grosse bataille et peu de butin).

La Fraternité de la côte, société libre

Chez les boucaniers, les flibustiers et les pirates, on remarque une organisation sociale qui tend vers l'égalitarisme et la démocratie directe. Cette tendance est contraire à celle des corsaires et de la marine marchande et royale (extrêmement hiérarchisées et punitive).

- Élection du capitaine dans la plupart des équipages pirates. Il n'est pas rare qu'un capitaine soit déposé s'il est trop cruel, trop peureux ou que ses plans ne fonctionnent pas.
- Aucun privilège pour les capitaines et les officiers.
- Élection d'un "Quartier-Maître", comme représentant de l'équipage, gardien du butin et officier de justice.
- Équipages multi-nationaux et multiethniques.
- Négociation et signature d'une "Chasse-partie": le contrat d'équipage.

La chasse-partie ou "code"

- Distribution des parts de butin: 2 parts pour le capitaine; 1½ pour le quartier-maître, le cannonier, le chirurgien, le charpentier; 1 part pour les autres.
- Assurance sociale: 800 pièces de huit ou 8 esclaves pour un oeil perdu ou un bras droit; 100 pièces de huit ou 1 esclave pour un bras gauche ou une jambe; 50 pièces de huit pour une main, 150 pièces de huit à la veuve pour un décès, etc.
- Durée de la course et choix des cibles.
- Règles de vie à bord ("aucune femme ou garçon", "pas de jeu à bord", "les querelles et les duels se règlent à terre", etc.)
- Autorité du capitaine: seulement en cas de poursuite, de combat ou de fuite. En dehors de ces situations, le

Le code de l'équipage de Bartholomew Roberts en 1720

- I. Chaque pirate pourra donner sa voix dans les affaires d'importances et aura un pouvoir de se servir quand il voudra des provisions et des liqueurs fortes nouvellement prises, à moins que la disette n'oblige le public d'en disposer autrement, la décision étant prise par vote.
- II. Les pirates iront tour à tour, suivant la liste qui en sera faite, à bord des prises et recevront pour récompense, outre leur portion ordinaire de butin : une chemise de toile. Mais, s'ils cherchent à dérober à la compagnie de l'argenterie, des bijoux ou de l'argent d'une valeur d'un dollar, ils seront abandonnés sur une île déserte. Si un homme en vole un autre, on lui coupera le nez et les oreilles et on le déposera à terre en quelques endroits inhabités et déserts.
- III. Il est interdit de jouer de l'argent aux dés ou aux cartes.
- IV. Les lumières et les chandelles doivent être éteintes à huit heures du soir. Ceux qui veulent boire, passé cette heure, doivent rester sur le pont sans lumière.
- V. Les hommes doivent avoir leur fusil, leur sabre et leurs pistolets toujours propres et en état de marche.
- VI. La présence de jeunes garçons ou de femmes est interdite. Celui que l'on trouvera en train de séduire une personne de l'autre sexe et de la faire naviguer déguisée sera puni de mort.
- VII. Quiconque déserterait le navire ou son poste d'équipage pendant un combat serait puni de mort ou abandonné sur une île déserte.
- VIII. Personne ne doit frapper quelqu'un d'autre à bord du navire ; les querelles seront vidées à terre de la manière qui suit, à l'épée ou au pistolet. [...]
- IX. Nul ne parlera de changer de vie avant que la part de chacun ait atteint 1000 livres. Celui qui devient infirme ou perd un membre en service recevra 800 pièces de huit sur la caisse commune et, en cas de blessure moins grave, touchera une somme proportionnelle.
- X. Le capitaine et le quartier-maître recevront chacun deux parts de butin, le canonnier et le maître d'équipage, une part et demie, les autres officiers une part et un quart, les flibustiers une part chacun.
- XI. Les musiciens auront le droit de se reposer le jour du sabbat. Les autres jours de repos ne leur seront accordés que par faveur.

Utopies Pirates...

Colonies pirates à l'Age d'or de la piraterie...



Résumé synthèse 1

- Contexte colonial de guerres incessantes entre les nations occidentales: les États cherchent à acquérir des parts des richesses du Nouveau Monde. Période de capitalisme “primitif” qui se dégage du monde féodal.
- Contexte d’exploration du monde et d’avancées techniques.
- La marine est le lieu où échouent les pauvres urbains et les paysans chassés des campagnes, de même que plusieurs criminels condamnés ou en fuite.
- La “mer” est le lieu sans loi. Le Capitaine est le “seul maître à bord, après Dieu”.
- Suite à la dureté des conditions du travail marin, les révoltes, mutineries et désertions sont nombreuses.

La mer est le lieu d'expression d'une lutte de classes, à l'aube de l'industrialisation qui voit naître "le prolétariat". Les marins sont des ouvriers de la mer dont le travail est scientifiquement organisé par les patrons pour maximiser l'exploitation et le profit.

La PIRATERIE peut être considérée comme une forme de RÉVOLTE contre l'ordre politique, économique et/ou religieux qui est fortement et brutalement inégalitaire.

La piraterie est une guerilla maritime. Le pirate est un soldat volontaire et responsable de ses actes, qui s'élit des chefs et des officiers temporaires. MAIS le pirate recherche SURTOUT le gain économique. Les Pirates 'politiques' sont beaucoup moins nombreux.

Les pirates se donnent des règles et établissent des micro-sociétés qui annoncent la grande réflexion démocratique et égalitariste de la philosophie des Lumières (18e s.)

Critique (s)

Les pirates sont-ils anarchistes?

Considérons ces critiques:

- **Le colonialisme** (les pirates sont des colonisateurs)
- **Le capitalisme prédateur** (la recherche du profit facile)
- **Esclavagisme, égalitarisme sélectif, cruauté**
- **Nationalisme ethnique** (guerre entre pirates)
- **Place de la religion** (rejet de la hiérarchie religieuse, mais pas rejet de Dieu)
- **Société insoutenable** (pillage et commerce, très peu de production)



Anti-copyright, Marco Silvestro, 2009

POINTE ★
LIBERTAIRE