



A l'abordage !

**PIRATES, CORSAIRES
ET AVENTURIERS**

Dossier de presse

**Bibliothèque Bernheim / Musée de l'Histoire Maritime /
Médiathèque municipale de la Rivière-Salée / Médiathèque
du Centre Culturel Tjibaou / Médiathèque municipale du
Mont-Dore / Bibliothèque municipale Dumbéa /
Librairie Montaigne**

Evénement

A partir du 20 Août 2008

Bibliothèque Bernheim
Musée de l'Histoire maritime
Mediathèque du Centre Culturel Tjibaou
Bibliothèque Denise Frey (Mont-Dore)
Bibliothèque municipale de Dumbéa
Mediathèque municipale de Rivière-Salée
Librairie Montaigne

Les pirates ont toujours fasciné petits et grands, et stimulé l'imaginaire du public, du Capitaine Crochet de *Peter Pan* au Capitaine Jack Sparrow de *Pirates des Caraïbes* en passant par toute la littérature et la filmographie rattachée à ce thème.

Cette exposition a pour objectif de présenter les grandes figures de la piraterie et de la flibuste et de recréer cet univers aux multiples facettes dans les différents établissements partenaires.

L'occasion aussi d'organiser une chasse au trésor...

PROGRAMME : EXPOSITIONS, THEATRE, CHASSE AU TRÉSOR

Bibliothèque Bernheim

Exposition "A l'abordage ! Pirates, corsaires et aventuriers"

Du 20 août au 13 décembre 2008

Exposition dans le parc de la Bibliothèque :

Le sculpteur **Adjé** présente au public calédonien une œuvre piratesque de taille, située au coeur de la Bibliothèque. A la fois exposition et scène de théâtre, pour le plaisir des yeux et de l'intellect, cette nouvelle création vous propose d'embarquer pour un sulfureux voyage dans l'univers des pirates. Découvrez aussi la galerie de portraits des flibustiers qui ont marqué l'histoire réelle et imaginaire de la piraterie.

Le vendredi 29 aout :

18 h 30 : Comédie musicale « The Pirate of Penzance » (en anglais)

Compagnie « The English Club »

Une pièce de théâtre de W.S Gilbert et A. Sullivan, mise en scène et en musique par Katie Purvis.

Billets gratuits, à retirer à la Bibliothèque Bernheim.

Tel. 24 20 90



Les 26 et 27 septembre et les 03 et 04 octobre :

19 h : Création théâtrale par la Compagnie « Le Petit Théâtre »

Une pièce créée par Caroline Martin, mise en scène par Dominique Jan

Quand les femmes pirates s'en mêlent, ces messieurs n'ont qu'à bien se tenir ! Amour et humour sont au rendez-vous.

Billets gratuits, à retirer à la Bibliothèque Bernheim.

Jeune public

Du 20 aout au 18 Octobre 2008

Exposition de marionnettes de pirates,

Réalisées dans le cadre de l'atelier « Pirates », animé par **Terence Barnes**, artiste-plasticien. Le film de l'atelier sera projeté en salle de lecture jeunesse en accompagnement de l'exposition.

Le mercredi 3 septembre :

14 h 30 : Raconte-moi des histoires : spécial « pirates »

A partir de 5 ans – salle d'animation jeunesse

Du 16 au 19 septembre :

Atelier de vacances « Les pirates : bricolages et jeux » :

Créez votre costume, réalisez votre coffre au trésor, invitez vos copains à votre fiesta pirate, bref, jouez à être pirate !

A partir de 8 ans. Sur inscription.

Le samedi 11 octobre :

10 h : « La Nuit des pirates », des contes piratesques présentés par la Compagnie « Fariboles »

Le samedi 18 octobre :

9 h 30 – 10 h 30 : Concours de déguisement (de 1 an à 6 ans)

Soyez le plus beau pirate ou le plus beau corsaire !

10 h 30 – 11 h 30 : Spectacle de contes présenté par la Compagnie « Il était une fois »

14 h – 16 h : Grande finale du jeu « A l'abordage, moussaillon » et goûter de pirates !

Médiathèque du Centre Culturel Tjibaou

Projections "Aventuriers des Mers du Sud"

Du 22 aout au 11 septembre 2008

24 images seconde dans les Mers du Sud

Venez (re)découvrir le Cinéma du Pacifique !

2 soirées animées par Pierre Faessel (salle Sisia)

Le vendredi 22 aout :

18 h 15: « Aventuriers des Mers du Sud » (extraits de films)

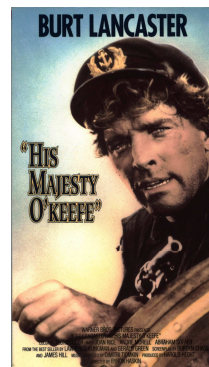
Le jeudi 11 septembre :

18 h 15: « His Majesty O'Keefe » (Le Roi des îles)

Film de Byron Haskin (1953) - 1h31

avec Burt Lancaster, Joan Rice, André Morell, Abraham Sofaer, Archie Savage

Renseignements : Tél. : 41 45 45



Musée de l'histoire maritime

Exposition "A l'abordage ! Pirates, corsaires et aventuriers"

Du 20 août 2008 au 15 février 2009

Du 20 août 2008 au 15 février 2009

Depuis le 18^{ème} siècle, des récits mêlant des faits authentiques et des aventures ont bâti un imaginaire autour des plus célèbres abordages maritimes.

D'un côté les pirates, sans autres lois que celles des butins. De l'autre, les corsaires qui, munis de leurs lettres de marque, agissaient au nom d'un Roi en attaquant ses ennemis.

A l'appui d'objets inédits provenant des collections corsaires des musées de Dunkerque, de Saint-Malo, du musée national de la Marine à Paris, de documents d'archives et d'une riche iconographie, l'exposition du Musée de l'histoire maritime consacrée plus particulièrement aux corsaires présente l'histoire fascinante de la guerre de course et de ses illustres personnages : Jean Bart, Robert Surcouf et Duguay-Trouin.

Les 27 et 28 septembre 2008

Dans le cadre du mois du patrimoine organisé par la province Sud, deux jours d'animation pour petits et grands autour des corsaires et de la présence exceptionnel du vieux gréement La Maryvonne.

De 9h à 12h et de 13h30 à 16h « Grand jeu corsaire »

15h - 16 h : ateliers escrime animé par la Cie Duel et Escarmouche

16h30 – 17h : spectacle « le Fantôme de Barbe Noire » par la Cie Duel et Escarmouche



Du 27 septembre 2008 au 15 février 2009

Projections de films en continu dans la salle vidéo.

« Grand jeu corsaire » : un jeu de découvertes et d'épreuves pour devenir corsaire et constituer son trésor. Pour tout connaître de l'univers des corsaires, et surtout s'amuser. A explorer par la suite en famille, avec la classe ou le centre de vacances ! A partir de 6 ans et pour tous ceux qui ont gardé une âme d'enfant.

Pour les scolaires : visite guidée costumée sur réservation

Renseignements : Tél. 26 34 43 ou 28 68 21

Bibliothèque "Denise Frey" (Ville du Mont-Dore)

Festival du film "Pirates et flibustiers"

Du 2 au 13 septembre 2008

Venez en famille (re)découvrir pendant deux semaines des films qui ont fait les grandes heures du cinéma de genre et mis à l'honneur forbans et flibustiers des années 1950 à nos jours. Des dessins animés feront également le bonheur des plus jeunes ».

Le mardi 2 septembre : Ouverture

18 h : « Mardi cinéma » au Centre culturel du Mont-Dore

Du 3 au 13 septembre a la Bibliotheque Denise Frey :

Projections :

Le mercredi 3 septembre à 15 h 30

Le samedi 6 septembre à 10 h et à 15 h
Le mardi 9 septembre à 10 h
Le mercredi 10 septembre à 10 h et à 15 h 30
Le jeudi 11 septembre à 10 h
Le vendredi 12 septembre à 10 h
Le samedi 13 septembre à 10 h et à 15 h 30

Renseignements et programme complet disponibles sur place ou au 43.67.11

Bibliothèque municipale de Dumbéa

Ateliers pirates



Du 10 septembre au 1er octobre 2008

**Pendant tout le mois de Septembre
Exposition sur les pirates les plus célèbres**

Ateliers :

Le mercredi 10 septembre :
15 h – 16 h : Création de pavillons pirates
Le mercredi 17 septembre :
15 h – 16 h : Création de cartes au trésor
Le mercredi 1er octobre :
15 h – 16 h : Création d'accessoires de pirates
(sabre, chapeau, longue-vue...) pour compléter les déguisements.

Renseignements et inscriptions au 41 95 55

Médiathèque municipale de Rivière-Salée

Participation au Grand jeu « A l'abordage, moussaillon »

Du 9 septembre au 18 octobre 2008

Un jeu de recherche et d'astuce autour de l'univers des pirates et des flibustiers, pour approfondir ses connaissances et surtout s'amuser.

Pour les enfants de 7 à 12 ans.

Renseignements et inscriptions au 41 54 02

Librairie Montaigne

La librairie Montaigne vous propose d'embarquer pour un voyage littéraire au long cours dans le monde des corsaires, des pirates et autres boucaniers, à travers des vitrines consacrées à cette littérature de genre qui fait rêver petits et grands. Un grand choix de titres sera disponible pendant l'événement.

Tel. 27 34 88



JEUX

Du 9 septembre au 04 octobre 2008

Grand jeu "A l'abordage, moussaillon":

Un jeu de recherche et d'astuce autour de l'univers des pirates et des flibustiers, pour approfondir ses connaissances et surtout s'amuser. **Les sélectionnés pourront participer à la Grande finale qui aura lieu le 18 octobre à Bernheim.**

Remplissez le questionnaire dans l'une des 4 Bibliothèques participantes :

Médiathèque de Rivière-Salée, Bibliothèque Bernheim, Bibliothèque municipale du Mont-Dore et Bibliothèque municipale de Dumbéa.

Renseignements et inscriptions dans les Bibliothèques.

Pour les enfants de 7 à 12 ans.



Du 20 août au 18 octobre 2008



"La chasse au trésor du Nautou"

Il y a bien longtemps, 10 valeureux pirates et corsaires ont dissimulé 10 clés en 10 endroits répartis sur les villes de Nouméa, du Mont-Dore et de Dumbéa. Une seule de ces clés ouvre le coffre au trésor du flibustier « Le Nautou », conservé à la Bibliothèque Bernheim.

A l'intérieur du coffre est enfermé le trésor d'une valeur de 150 000 CFP, en pièces sonnantes et trébuchantes !

Partez à la recherche des clés : résolvez les énigmes et décryptez les indices que les flibustiers vous ont laissé, et le trésor sera peut-être à vous !

Règlement et inscriptions obligatoires dans les établissements participants :

Musée de l'Histoire maritime, Bibliothèque municipale du Mont-Dore,

Médiathèque municipale de Dumbéa, Bibliothèque Bernheim, Médiathèque du Centre Culturel

Tjibaou.

Créat'or



Animations en commun

La bibliothèque Bernheim, le Musée de l'Histoire Maritime, la médiathèque du Centre Culturel Tjibaou, la Bibliothèque municipale de Dumbéa et la bibliothèque du Mont-Dore organisent une chasse au trésor, « Le Trésor du Cagou », qui se déroulera sur les communes de Nouméa, du Mont-Dore et de Dumbéa.

La médiathèque de la Rivière-salée, la bibliothèque Bernheim, la médiathèque du Mont-Dore et la Médiathèque de Dumbéa organisent un jeu de piste destiné aux enfants, qui se déroulera dans les 4 établissements concernés.

Règlements, pages suivantes.

Communication :

Ce projet fait l'objet d'une **communication commune** à tous les établissements.

Sous forme d'affiches, dépliants de présentation, flyers, kakémonos, banderoles et informations aux médias.

Contacts :



Bibliothèque Bernheim :
Christophe Augias / Solange Paillandi
Tél. 24 20 90



Musée de l'Histoire maritime :
Valérie Vattier / Thierry Omont
Tél. : 28 68 21



Médiathèque de la Rivière-Salée :
Virginie Chevallier / Brigitte Hebert
Tél. : 41 54 02



Médiathèque du Centre Culturel Tjibaou :
Manuel Castejon / Corinne Cumenal
Tél. : 41 45 45



Bibliothèque municipale de Dumbéa :
Vanuella watt / Marylise Fabre
Tél. : 43 96 08



Bibliothèque Denise Frey (Ville du Mont-Dore) :
Céline Maziotta
Tél. 43 67 12



Librairie Montaigne :
Pierre Faessel
Tél. : 27 34 88



Partenaires :

Gouvernement de la Nouvelle-Calédonie ; Province Sud ; Mairie de Nouméa ; Mairie du Mont-Dore ; Mairie de Dumbéa ;

Marine Nationale ; OPT

Autres partenaires :

Barbe Noire, Surcouf et Anne Bonny, entre-autres,

M. Faessel,

La Marine Nationale,

L'Office des Postes et Télécommunications,

La BCI, Les Bois du Pacifique, Socalmo, Créat'or, La Maison Coloniale, La Bodéga.

RÈGLEMENT DE LA CHASSE AU TRÉSOR



Article 1 — Organisateur

Les établissements suivants : La bibliothèque Bernheim, le Musée de l'Histoire Maritime, la Bibliothèque municipale de Dumbéa, la bibliothèque « Denise Frey » (Mont-Dore) et la médiathèque du Centre Culturel Tjibaou, ci-après désignés comme « les auteurs du jeu » organisent une chasse au trésor.

Article 2 — Zone de jeu

Le jeu se déroule au sein d'une zone de jeu délimitée par une ligne reliant les villes suivantes : Nouméa, Dumbéa, le Mont-Dore.

Les auteurs du jeu précisent expressément que les clés sont cachées sur des terrains publics.

Article 3 — Déroulement du jeu

Le jeu intitulé "La chasse au trésor du Nautou", s'articule en deux parties. La première partie qui débute le 20 août 2008, consiste à retrouver dix clés dispersées dans la zone de jeu. Un livret contenant des indices nécessaires pour retrouver les clés sera alors disponible. Les indices complémentaires sont à retirer dans les établissements participants. Chaque joueur s'engage à informer immédiatement la bibliothèque Bernheim de la découverte d'une clé, et viendra la présenter pour preuve de sa découverte. C'est à ce moment que l'annonce de la trouvaille sera faite publiquement pour en informer les autres participants. Une seule des dix clés ouvrira le coffre au trésor qui sera conservé chez un huissier de justice pendant la durée du jeu.

Article 4 — Durée du jeu

Le jeu débute le jour de la mise à disposition du livret contenant les énigmes de la première partie, le 20 août 2008. Ce livret sera disponible auprès des établissements participants à l'opération. Cette première partie consiste à retrouver dix clés dispersées dans la zone de jeu. La deuxième partie met en jeu le trésor principal. Le jeu sera clôturé le jour de l'ouverture du trésor principal, le 18 octobre 2008, que les dix clés aient été retrouvées ou non.

Article 5 — Inscription et constitution des équipes

La participation au jeu est gratuite. Le jeu est ouvert à toute personne physique, à l'exception des auteurs du jeu, de leurs familles et de leur entourage. Les équipes sont constituées d'une personne majeure jusqu'à trois personnes au plus, dont obligatoirement une personne majeure et responsable. Inscription à partir de 15 ans et sans limite d'âge restrictive. La participation au jeu et la prétention au trésor découlent obligatoirement d'une inscription réalisée dans l'un des établissements organisateurs de la manifestation, et de l'acceptation de la Charte du chasseur de trésor. Si une clé est retrouvée par une personne non inscrite au jeu, celle-ci est déclarée « hors jeu ». Les auteurs ne sauraient être tenus responsables de tout incident et/ou accident pouvant survenir au cours du jeu.

Article 6 — Petits trésors

La première partie du jeu consiste en la recherche des dix clés. Chaque clé retrouvée fait l'objet d'une remise de lot, dit « petit trésor », ayant une valeur au moins égale à 10 000 CFP.

Article 7 — Trésor principal

Le trésor principal mis en jeu a une valeur de 150 000 CFP en argent sonnante et trébuchant.

Article 8 — Déclaration des vainqueurs

Les gagnants ou vainqueurs sont les personnes physiques qui seront parvenues en premier à trouver une des dix clés. Une même personne peut trouver plusieurs clés lui donnant autant de chances supplémentaires d'accéder au trésor. Si toutes les clés n'ont pas été retrouvées, dont ferait partie la clé servant à ouvrir le coffre au trésor, il sera procédé à un tirage au sort.

En cas de victoire par un groupe, il devra être décidé le nom d'un unique vainqueur personne physique.

Article 9 — Exploitation publicitaire

Les vainqueurs acceptent implicitement que leurs noms et photos puissent être utilisés à des fins promotionnelles sans qu'elles puissent prétendre à aucun droit de ce fait.

Article 10 — Confidentialité

Les participants au jeu et leur entourage sont tenus de respecter une clause de confidentialité. En dehors des

auteurs, il ne devra être communiqué aucune information quant aux solutions des énigmes. Toute déclaration, interview et indication de solutions seront faites en priorité aux auteurs des énigmes. Seul les auteurs décident du moment où les solutions seront publiées.

Article 11 — La protection de l'environnement

Le jeu incite à la protection de l'Environnement et les énigmes sont conçues de manière à respecter de nombreuses règles et contraintes imposées par les acteurs locaux (Province Sud, commune de Dumbéa...). Les auteurs du jeu se sont engagés sur plusieurs points pour organiser ce jeu et favorisent la responsabilité individuelle de chaque participant. Cet engagement se décline sous forme de Charte obligatoirement acceptée par tous les participants du jeu.

Les auteurs rappellent qu'ils ne sont pas responsables des trous creusés en dehors de là où les énigmes amènent les joueurs et il est signalé notamment que toute dégradation effectuée sur terrain privé est à la charge du (des) joueur (s) responsable(s) des faits.

D'une manière générale, tout préjudice subi par des tiers du fait du non-respect de la "charte" et des clauses du règlement engagerait uniquement les participants. Ces derniers renoncent à entreprendre toute action à l'encontre des auteurs de la chasse au trésor et de leurs sponsors.

Article 12 — Charte du chasseur de trésor

Le fait de participer au jeu entraîne automatiquement une acceptation de la charte. Un chasseur de trésor respecte les milieux dans lesquels il évolue. La zone de jeu englobe plusieurs milieux fragiles. C'est la raison pour laquelle, toute participation au jeu entraîne l'acceptation de la charte suivante :

**Je respecte les autres participants*

**Je reste sur les chemins et les sentiers balisés.*

**Je ne jette rien, j'emporte mes déchets.*

**Je n'introduis pas de feu en forêt.*

**Je respecte la faune et la flore*

**J'évite les comportements bruyants, je suis silencieux.*

**Je respecte les équipements d'accueil et la signalisation.*

**Je préserve les ruines et les autres sites.*

**Je n'emmène pas d'animaux de compagnie, même tenu en laisse.*

**Je rebouche les trous que je fais pour déterrer les objets.*

Article 13—Devoirs des joueurs

Il est demandé aux participants d'accepter implicitement la Charte du chasseur de trésor « Le Trésor du Cagou » définie à l'article 12 lors de leur inscription et de la prise du livret dans les établissements organisateurs.

Article 14 — Conditions de participation

Le fait de participer à ce jeu implique l'acceptation pleine et entière du présent règlement déposé chez un huissier de justice.

POUR LES ENFANTS

JEU « A L'ABORDAGE, MOUSSAILLON ! »

Article 1

Le jeu « A l'abordage, moussaillon ! » est organisé par les bibliothèques Bernheim, du Mont-Dore, de Dumbéa et de Rivière-Salée dans le cadre de la manifestation « A l'abordage ! »

Article 2

Il est proposé aux enfants de 7 à 12 ans

Article 3

Il se déroule du 9 septembre au 4 octobre 2008 inclus dans chaque bibliothèque organisatrice.

La finale a lieu le 18 octobre à la Bibliothèque Bernheim.

Article 4

Il se présente sous forme de questionnaire à retirer et à rendre dans chaque bibliothèque avant le 4 octobre au soir.

Article 5

Parmi les questionnaires comportant toutes les bonnes réponses, 15 enfants seront tirés au sort et sélectionnés pour la finale du 18 octobre.

Article 6

Lors de cette finale, une épreuve supplémentaire sera proposée pour désigner 3 gagnants parmi les enfants de 7 à 9 ans et 3 gagnants parmi les enfants de 10 à 12 ans.

Article 7

Les gagnants se verront remettre leur prix par Rakkham le Rouge lui-même





PETIT GLOSSAIRE

PIRATE : Le pirate est un complet hors la loi. Toutes les nations le pourchassent, il les attaque toutes. Il arrivait souvent en temps de paix que des flibustiers deviennent tout simplement des pirates. Mais beaucoup préfèrent devenir planteurs ou fermiers... en attendant la prochaine guerre! S'il est pris, on le pend haut et court. Haut pour que tout le monde le voit, et court pour économiser de la corde !

CORSAIRE : Il agit sur lettre de marque délivrée au nom du roi (bien souvent, ce dernier n'était pas averti). Ce papier est un document par lequel un pays le reconnaît comme force militaire auxiliaire. Les corsaires agissent au service de leur pays. S'il est capturé, il exhibe ses lettres de marques, ce qui lui évite la corde. Mais les corsaires profitaient de ce papier officiel pour piller et tuer les marchands comme les pirates ! Le corsaire combat pour son pays en tant de guerre. Il est lui aussi à son compte, mais au contraire des flibustiers, il ne se bat que pour son seul pays. Ou au moins, pour un seul pays à la fois.

La lettre de marque est l'unique différence entre le corsaire et le pirate.

FLIBUSTIER : Le flibustier est muni d'une "commission" décernée par un pays qui, en temps de guerre, lui permet de piller une nation ennemie. En fait, les gouverneurs de petites îles sans revenus et pratiquement sans secours de leur nation offrent sans regarder de trop près des commissions à tout capitaine un peu entreprenant. Un flibustier est donc un mercenaire qui s'engage dans un camp. Son seul salaire est le butin qu'il prend sur l'ennemi. Il verse une part au gouverneur représentant la nation "amie" qui en retour lui permet de venir en toute sécurité dans les ports de ses colonies. Evidemment, les capitaines flibustiers ont souvent en leur possession des lettres de "commission" provenant de plusieurs nations différentes ce qui leur permet d'attaquer qui ils veulent !

La distinction entre flibustier et pirate est très mince dans la pratique. Mais la flibusterie se distingue par une organisation sociale égalitaire unique.

BOUCANIER : Le boucanier n'est pas un marin, mais un chasseur de vaches sauvages, ou de cochons. Les boucaniers forment un confrérie d'hommes très serrée et radicalement en marge de toute autorité. Dès la fin du XVI^e siècle, des petits camps de boucaniers se dressent dans le nord-ouest de Saint-Domingue

Toujours en quête de vivres, les navires hollandais, anglais ou français connaissent bien les baies où vivent les boucaniers. La viande et les peaux s'échangent contre des armes, de la poudre et du rhum.

FRERES DE LA COTE : Les boucaniers se sont probablement désignés ainsi en premier. Mais l'expression englobe autant les flibustiers, les coupeurs de bois de teinture de la côte du Honduras et du golfe de Campeche. Les "Frères de la côte" partagent une même solidarité et un même amour de leur vie d'hommes libres. Cela se dit avec fierté, avec un rien de mépris pour ceux qui n'ont pas osé réclamer la même liberté.