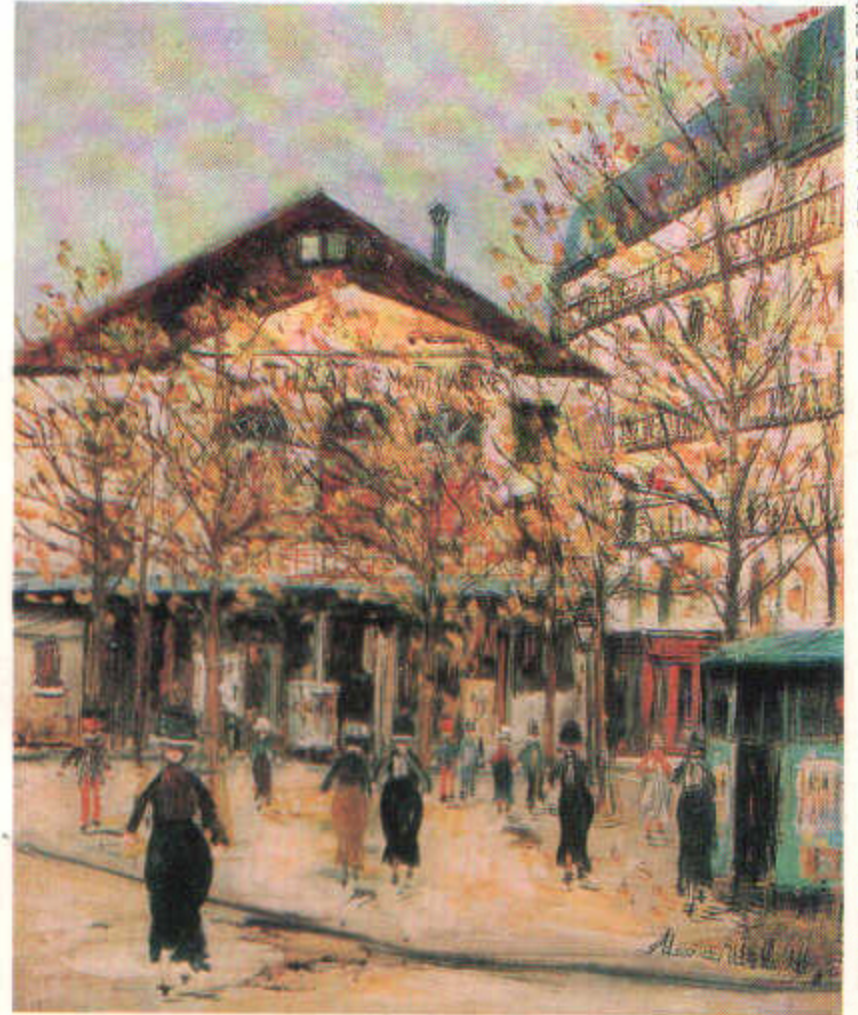


Théâtre de L'Atelier



LE MAITRE DE GO

© SPADEM 91

"Théâtre de L'Atelier" 1935
par Maurice Utrillo



THÉÂTRE
DES CÉLESTINS
LYON
1830 - 1831
DIRECTION JEAN-PAUL LIZET

Danièle, Pierre et Frédéric FRANCK
et
LE THÉÂTRE DES CÉLESTINS

présentent

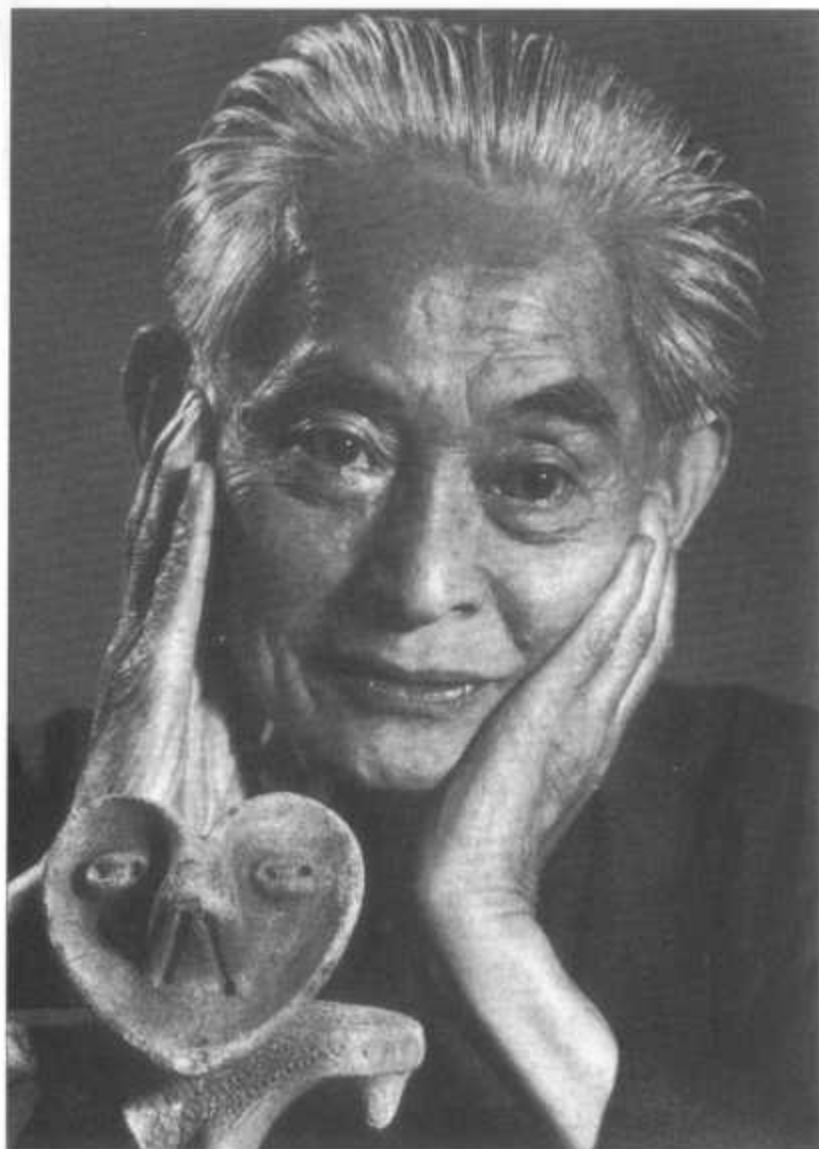
LE MAÎTRE DE GO

DE

KAWABATA

ADAPTATION

PHILIPPE FAURE



■
Yasunari KAWABATA

Yasunari KAWABATA naît le 11 juin 1899, à Osaka. La tragédie enveloppe ses premières années, la mort berce sa jeunesse. Entre les deux la solitude.

Son père meurt de tuberculose, un an après sa naissance, la même maladie emporte sa mère l'année suivante. Puis il perdra successivement sa sœur, puis sa grand-mère.

A 15 ans, il sera désormais seul au monde après avoir assisté son grand-père dans une fin très douloureuse. Ce destin tragique pour un jeune enfant (d'autant plus tragique que la cellule familiale est la base de la société japonaise) apparaîtra sans cesse dans l'œuvre littéraire de KAWABATA sous la forme d'une obsession continuelle de la mort.

A la réalité brutale, répond l'évasion vers la littérature. Et de quoi pourrait parler KAWABATA, sinon de la mort qu'il vient de vivre si intensément et qu'il restitue dans LE JOURNAL INTIME DE MA SEIZIÈME ANNÉE, publié en 1925.

Il commence à publier en 1916 dans des revues à faible tirage. Quand la solitude lui pèse trop, il erre seul dans la péninsule d'Izu, et ces voyages lui inspirent son premier chef-d'œuvre, LA DANSEUSE D'IZU, dont la version définitive sera publiée en 1926.

Sa véritable carrière littéraire commence en 1921, date à laquelle il crée avec quatre de ses camarades de l'Université Impériale de Tokyo, une revue littéraire SHINSHICHO (pensée nouvelle). Il prend aussi une part active à la fondation de deux autres revues qui firent époque, BUNGEI-SHUNJU (annales littéraires) et BUNGEI-JIDAI (l'époque de la littérature).

Dès la fin de ses études en 1924, il est considéré comme l'un des plus brillants espoirs de la jeune école littéraire. SHINKANKAKU-HA ou "l'école de la nouvelle sensibilité" qui rassemblera la première génération d'écrivains japonais nourris de la littérature étrangère, et traduite en leur propre langue.

KAWABATA débordé alors d'activités, bouillonne d'idées, toujours à l'affût du nouveau, il s'exerce au roman, à la nouvelle, au feuilleton et même au cinéma. Il inaugure entre autre, une forme inédite d'expression littéraire qu'il se plaît à appeler "romans qui tiennent dans le creux de la main".

Puis les livres vont se succéder, qui feront de lui le plus grand romancier japonais de son temps.

Parmi les plus importants :

PAYS DE NEIGE, monument de la sensibilité littéraire dont l'élaboration s'est poursuivie pendant treize ans.

NUÉE D'OISEAUX BLANCS, où la réalité est transposée dans l'univers esthétique de l'art du thé, rendant ainsi plus intense l'élan insondable du sentiment humain.

LE GRONDEMENT DE LA MONTAGNE, où dans une sobriété de style qui veut incarner l'ennui redoutable de la vie réelle, l'écrivain trouve ici son style ultime.

LES BELLES ENDORMIES, aboutissement des épreuves que KAWABATA s'était imposées à travers sa quête esthétique.

TRISTESSE ET BEAUTÉ, quête perpétuelle d'une image inaccessible vers laquelle on ne cesse de tendre.

LE LAC, mise en scène de femmes inabordables qui participent au monde idéal de la perfection esthétique.

KOTO, un Kyoto en pleine mutation économique et sociale décrit par un KAWABATA nostalgique.

Avec LE MAITRE DE GO, KAWABATA nous donne son œuvre la plus dépouillée, celle qui lui tenait le plus à cœur, où se mêlent la représentation symbolique du monde mais aussi une compréhension directe de la vie, une philosophie inséparable de la nature.

D'un livre à l'autre, se retrouvent la solitude et la mort, l'amour et l'érotisme avec, toujours en arrière-plan, de délicates évocations de jardins, de paysages, de saisons. Le style se dépouille au long des années jusqu'à devenir parfaitement sobre, presque neutre. L'écrivain est celui qui observe à distance le fragile ennui de la vie, dans une sorte de passivité sereine.

Le 16 avril 1972, KAWABATA a-t-il trouvé la sérénité finale ? Faut-il parler de sagesse suprême ou d'enfer mental, quand celui qui avait obtenu des millions de lecteurs, qui s'était vu attribuer le Prix Nobel de Littérature en 1968, se retire non loin de sa maison dans un petit appartement de location étriqué et sinistre, pour disparaître ? Suicide minutieux et solitaire qui pouvait lui donner accès à un autre univers, mais lequel ?

"Il est facile d'entrer dans le monde des Bouddha, il est difficile d'entrer dans le monde des démons. Ce propos d'Ikkyu, moine zen, me touche au plus profond de moi-même", a dit KAWABATA dans sa conférence de Stockholm. "Tout artiste aspirant au vrai, au bien et au beau comme objet final de sa quête, est hanté fatalement par le désir de forcer cet accès difficile du monde des démons, et cette pensée apparente ou secrète hésite entre la peur et la prière."

LE MAITRE DE GO

Le jeu de Go n'est pas seulement un jeu stratégique ou une forme d'échecs plus subtile et complexe, il engendre une rare qualité de mystères, il s'élève au rang d'un art de vivre, d'une morale, d'une sagesse.

Nous sommes en 1938. Un vieux maître, SHUSAI, jusque-là "invincible" décide de mettre son titre en jeu pour la dernière fois au cours d'un tournoi qui l'opposera à OTAKE. Mais outre la partie elle-même et les attitudes des deux joueurs, c'est aussi l'environnement, les lieux, le comportement des deux épouses, le rythme du temps, que suggère KAWABATA. L'ombre d'un pin, une azalée en bouton, une bergeronnette grise, un kimono semé de pois blancs prennent autant d'importance que la pose d'un pion sur le tableau de jeu.

Lorsque KAWABATA écrit son livre, le Go n'est déjà plus un art, il a été "souillé" par le rationalisme moderne, la violence brute qui s'oppose à l'esthétique de la vie.

Le combat auquel nous assistons est le dernier des grands combats. Le jeu clair, limpide, éclatant du maître face au jeu diabolique, sombre, douloureux d'OTAKE, un jeu qui semble "jaillir des profondeurs comme un cri étranglé".



Philippe FAURE

Photo X

L'INFIME MOUVEMENT...

"Le Go, jeu d'origine chinoise, mis à la mode par les Japonais, repose sur la notion d'encerclement.

L'œuvre de KAWABATA relève semble-t-il de cette même stratégie. Il s'agit d'encercler la réalité. D'en restituer ses limites et ses points de repères.

A cet égard la description de la nature et de ses variations saisonnières est tout à fait essentielle.

Une fois la réalité redéfinie, saisie dans le temps et l'espace, livrée au regard, le lecteur devine la présence d'un **mystérieux mouvement** qui traverse l'œuvre toute entière. Alors la réalité bouge. Dire qu'elle vit ne serait pas tout à fait exact. Elle frémit plutôt.

Des ombres glissent sur les arbres et sur les fleurs. Des traces de soleil se mêlent aux odeurs changeantes. La réalité s'abandonne... se laisse porter par ce mouvement silencieux... si secret qu'il semble presque immobile... tant il est profond.

Si les romans de KAWABATA relèvent bien d'une vision limpide et presque paisible de l'univers, ce n'est qu'une apparence... En effet, cet infime mouvement est inéluctable. Il emporte les âmes derrière les choses, là où le regard ne va pas... Là où le regard se perd.

Il emporte les âmes derrière les parois blanches, au-delà de la transparence.

Alors, il devient évident que derrière, rôde une peur absolue, la peur de ne pas saisir la vérité de ce mystérieux mouvement, de laisser échapper la fragilité des sentiments, de ne pas sentir les frôlements sur la peau.

Alors, derrière la transparence naissent successivement une colère sourde, une révolte intérieure, une lucidité impitoyable mais ni la colère, ni la révolte, ni la lucidité ne déchireront la paroi blanche.

Comme si l'infini mouvement en poursuivant inlassablement son travail empêchait toute accélération, retenait tout vertige, donnait du temps au temps, de sorte que chaque être vivant naisse, vive et meurt en n'oubliant jamais qu'il n'est qu'un détail dans le paysage".

Philippe FAURE



Jean-Paul LUCET
Photo Christine DELPAL

Lorsqu'en Novembre 1987, j'ai lu "LE MAITRE OU LE TOURNOI DE GO" de Yasunari KAWABATA, je n'ai eu de cesse que de voir porter à la scène ce chef-d'œuvre de la littérature Universelle.

Je ne suis pourtant guère partisan de ces transpositions, de ces transformations, devrais-je dire, de romans en œuvres dramatiques. Si l'auteur l'avait voulu n'aurait-il pas écrit directement pour le Théâtre ? De même, j'ignorais tout du jeu de Go, j'étais alors peu sensible à la Tradition japonaise, et la notion d'Orient me renvoyait inévitablement aux seuls écrits de René GUENON.

Mais ce Maître SHUSAI, 21ème de la lignée des Honimbo, joueur de Go ayant reçu les ordres religieux, ce vieux Maître sollicitait notre attention, nous proposait de réfléchir à ce qui devait être le centre de nos vies : Transmettre.

De ce jour, je me suis donc attaché à tenter de vous faire partager ces émotions.

Le choix de l'adaptateur était pour moi important. Il ne s'agissait pas, en effet, d'extraire simplement les dialogues d'un récit. La forme même d'u roman (un journaliste se rappelle un célèbre tournoi de Go dont il a rendu compte autrefois à ses lecteurs : ancienne chronologie, nombreux retours en arrière, chapitres consacrés à la technique du jeu, rapports précis et minutieux du comportement des joueurs, études psychologiques de tous les participants), bref, la forme même du roman nécessitait une recomposition de l'œuvre.

Je pensais également que l'adaptation (tout comme la mise en scène) exigeait une totale humilité devant le Japon, son intime Tradition, son essence même. Je ne souhaitais pas de ces atermoiements, de ce sentimentalisme, de cette complaisance si chers à nos cœurs occidentaux.

Qu'il me soit permis alors de dire à Philippe FAURE toute ma gratitude pour ce travail que je lui ai demandé. J'ai aimé cette acuité de la pensée, cette justesse des sentiments, cette poésie quasi mathématique qui sont les vertus nécessaires à KAWABATA, mais j'ai été sensible surtout, et je l'en remercie sincèrement, à sa patience et à sa rigueur dans cette collaboration d'une année.



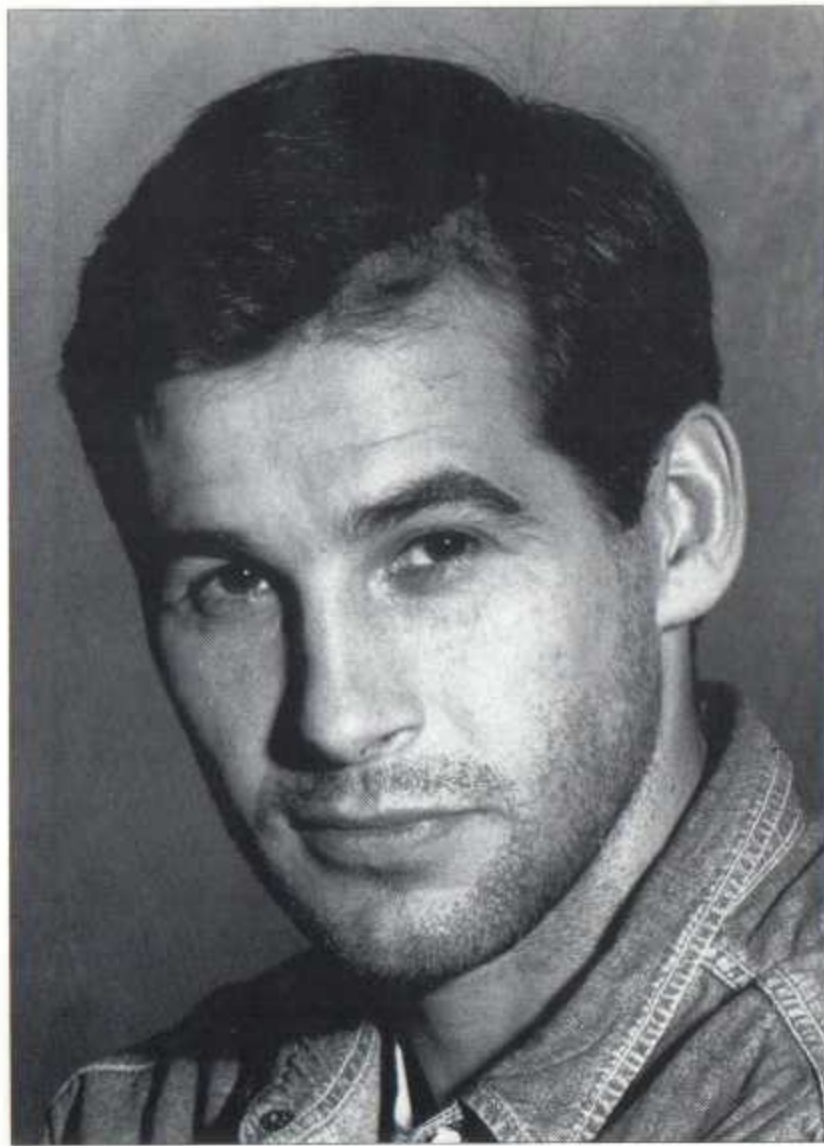
■
Michel BOUQUET
Photo Jean-Claude AMIEL



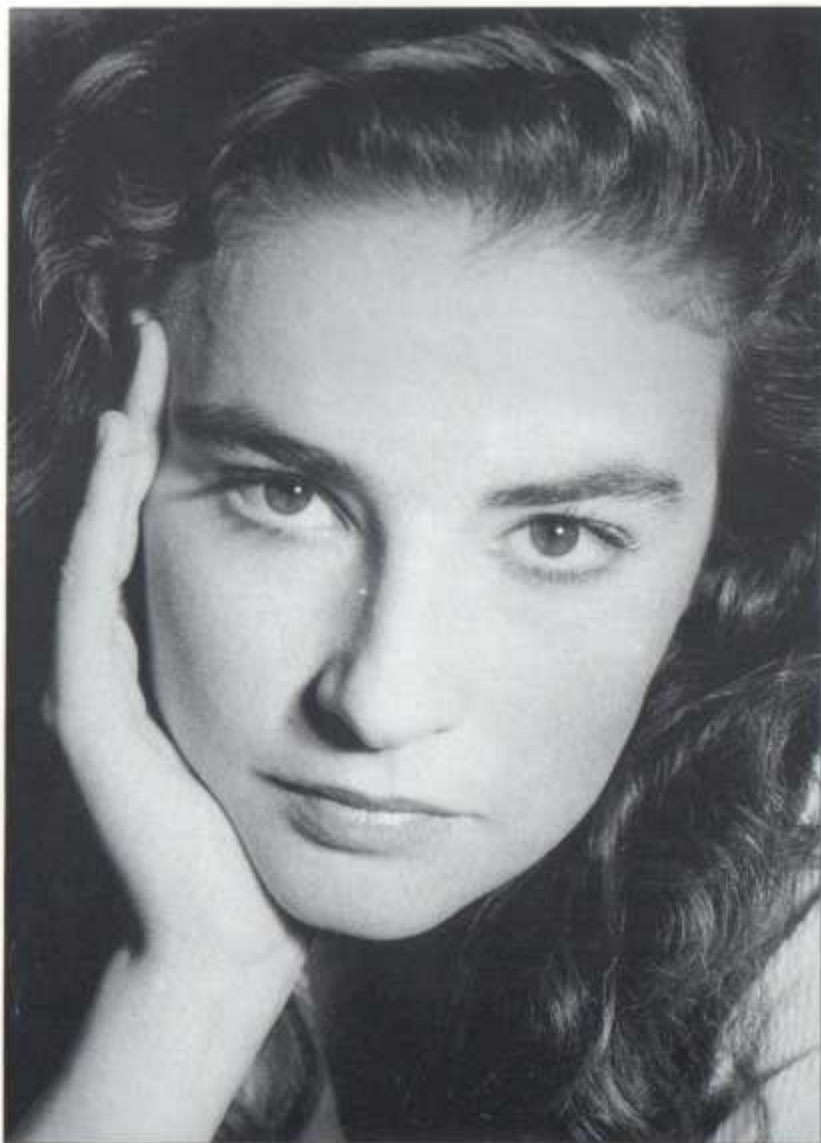
■
JULIETTE CARRÉ
Photo Jean-Claude AMIEL



■
Jacques SPIESSER
Photo J.-E. RAULT / KIPA



■
Jérôme ANGER
Photo S. GAUDENTI / KIPA



■
Valentine VARELA
Photo X



■
Xavier RENOULT
Photo MARÉE BREYER

LE MAÎTRE DE GO

DE

KAWABATA

Adaptation	Philippe FAURE
Mise en scène	Jean-Paul LUCET
Décors	Radú BORUZESCU
Costumes	Mirúna BORUZESCU
Eclairages	Jacques WENGER
Assistant metteur en scène	Claude LULE
Deuxième assistant	Stéphane FORIEL
Conseillère artistique	Reiko KRUK
Mouvements	SHIRO DAÏMON

■ avec ■

Michel BOUQUET	Le Maître
Juliette CARRÉ	La femme du Maître
Jacques SPIESSER	Uragami
Jérôme ANGER	Otaké
Valentine VARELA	La femme d'Otaké
Xavier RENOULT	Le juge
Isabelle MOULIN	La jeune fille

Attachée de presse Viviane GOT



Radu BORUZESCU



Isabelle MOULIN

Photo

Le décor du Maître de Go a été réalisé
par les Ateliers de la Ville de Lyon,
direction : Gérard COULON.
Chefs constructeurs : Georges AUDIN,
Jean-Pierre MAITRE
Chef peinture : Joseph GRANDJEAN

LE TOURNOI

Tel que nous le raconte Yasunari KAWABATA, ce tournoi s'est effectivement déroulé en 1938, au Japon.

L'auteur y figure sous le nom d'Uragami. C'est en sa qualité de journaliste qu'il nous restitue ces six mois extraordinaires, la partie commencée le 26 juin 1938 s'achèvera le 4 décembre.

"J'avais rédigé le compte-rendu du dernier tournoi de Go du Maître. Je fus le dernier à le photographier.

Le grand quotidien de Tokyo, le Nichinichi (rebaptisé depuis Mainichi), m'avait confié le reportage de ce dernier tournoi, j'étais arrivé à bien connaître de Maître. Même pour une manifestation organisée par un journal, celle-ci s'entourait d'une pompe exceptionnelle. On n'a jamais rien vu de semblable depuis dans ce genre. La partie commença le 26 juin 1938 à Tokyo dans le restaurant Koyokan du parc de Shiba et se termina le 4 décembre à Ito, à l'auberge de Danko. Elle se prolongea donc pendant six mois, en quatorze séances, interrompues certes pendant trois mois, de la mi-août à la mi-novembre, car le maître était tombé sérieusement malade. Une maladie grave qui rendit ce tournoi très pathétique. On peut dire qu'en somme ce tournoi lui coûta la vie. Jamais il ne se remit, au bout d'un peu plus d'un an, il mourut."

Yasunari KAWABATA



Le Go, estampe japonaise, XIX^e siècle

LE GO

Le Go, ou Wai k'i, est le jeu le plus célèbre d'Extrême-Orient. Les littératures chinoises et japonaises fourmillent de récits où la passion pour ce jeu se mêle à la magie et aux croyances millénaires.

Ainsi les anciens Chinois qui croyaient en l'infinité des possibles, considéraient le GO BAN (sorte de damier sur lequel on joue au Go) comme le symbole de la mappemonde céleste, les 361 points d'intersection représentant les astres. D'autre part, chaque coin du jeu figurait l'une des quatre saisons et les 72 intersections sur les bords, la durée d'une vie humaine, le GO BAN serait le microcosme de la vie universelle, mais aussi une façon d'éviter les conflits du monde en les transposant, en les sublimant dans une partie qui décide du vainqueur, de la "voie juste".

L'origine de ce jeu fascinant semble plonger tout droit dans les légendes de la nuit des temps mythologiques. Selon certaines traditions, le jeu aurait été inventé par le sage YAO, considéré comme le fondateur même de l'Empire chinois, pour éduquer ses enfants et développer chez eux le sens de la réflexion.

D'autres sources attribuent la création du jeu à son successeur, l'Empereur SHUN qui aurait voulu, dit-on, aviver l'intelligence de son fils SHAN-KUN.

Enfin, au cours du règne de l'Empereur KETU (huit siècles avant notre ère) un vassal appelé U l'imagina pour distraire son suzerain.

Par ailleurs, la tradition orale chinoise signale l'existence d'un jeu analogue aux alentours de 4000 ans avant J.-C. On retrouve égale-

ment des traces écrites concernant le GO dès les premiers idéogrammes connus.

Néanmoins, c'est au Japon que le GO trouvera les racines de son progrès, l'énergie vitale de sa maturation, et qu'il s'implantera avec l'écriture et le bouddhisme.

Dix-huit siècles après son apparition attestée, vingt-cinq siècles après son apparition légendaire, c'est il y a seulement 1200 ans, en l'an 735, que le GO fut introduit au Japon par l'ambassadeur KIBIDAIJIN.

Réservé d'abord à la cour, le GO se répandait parmi les intellectuels, les bonzes et les militaires (les Samouraï y jouaient jusque sur le champ de bataille), jusqu'à régner en maître au XIII^e siècle sur toutes les classes de la Société nipponne.

C'est en 1603 que le Shogun IYAYASU fonda le GO-IN, ou l'Académie de GO, chargée de former les meilleurs joueurs qui consacraient toute leur vie au GO.

Le succès du jeu ne cessa de grandir et les Samouraï le considéraient comme un moyen d'instruction dans l'art de la guerre. Au début du XIX^e siècle, la subtilité du GO atteignit ses premiers sommets. Mais au milieu du siècle dernier, lorsque la pénétration occidentale ravagea le Japon, le GO tomba en désuétude, pour renaître plus fort que jamais dès 1900.

Aujourd'hui, le Japon possède dix millions de joueurs, et, point essentiel pour comprendre l'extraordinaire niveau des joueurs nippons, une Fédération de joueurs professionnels compte parmi quelques quatre cents professionnels (dont plusieurs dizaines de femmes) qu'elle recrute et forme dans ses écoles.

Les jeunes Insei (apprentis) subissent un entraînement intensif pour acquérir le premier grade, celui de SHO-DAN, qui marque leur accession au niveau professionnel.

De tournoi en tournoi, ils tentent d'arriver, et arriveront peut-être à la plus haute classe, celle de neuvième DAN, en conquérant le monde du GO, le HONINBO, le MEIJIN et le JISEI, ce qui les situera dans une région quasi divine.

Un des traits marquants de ces dernières années concernant le GO, est la réapparition de la Chine sur la scène du jeu de GO, en 1965, le titre de MEIJIN (grand maître) fut pour la première fois ravi aux Japonais par un Chinois, le GO s'est enfin réveillé sur sa terre natale.

LE JEU DE GO

Il s'agit fondamentalement d'un jeu de stratégie. Deux joueurs s'affrontent, qui disposent de pions ronds et plats, les PIERRES. Les pierres sont de deux couleurs :

- 180 pierres blanches, taillées dans des coquillages ou de la nacre,
- 181 pierres noires, en ardoise, des Chutes de Nachi.

La partie se déroule sur une surface de bois dur, le GO-BAN, damier à 19 lignes horizontales et 19 lignes verticales, qui forment ainsi 361 et une intersections (c'est sur ces dernières que l'on joue, même sur celles qui dessinent les bordures du Go-Ban). Les Go-Ban traditionnels sont faits d'un bloc de bois, pour accentuer la résonance des coups. On insiste sur les qualités sonores et même musicales que doit avoir le bois choisi pour le Go-Ban.

L'une des dimensions les plus surprenantes de ce jeu réside dans l'émouvant contraste entre l'extrême simplicité du matériel utilisé, table de bois ardoises - carré et cercle - et l'indicible richesse qui en découle.

Le Go est la métaphore d'une guerre où s'affrontent deux camps. Mais au contraire des échecs, les combattants ne sont pas rangés au départ dans un ordre fixe, le champ des hostilités est entièrement libre, sorte de no man's land qu'il s'agit d'investir. C'est Noir qui commence à jouer - il n'y a au début du jeu, aucune Pierre sur le Go-Ban.

Chaque joueur pose une pierre sur une intersection vacante du Go-Ban, pierre qu'il ne pourra plus déplacer, formant ainsi des chaînes qui d'une part délimiteront progressivement des territoires, LES YEUX, et d'autre part, chercheront à encercler les pierres adverses, qui seront faites prisonnières et retirées du jeu.

Il va de soi que l'adversaire poursuivant le même objectif et le terrain étant limité, il s'ensuit inévitablement un conflit dont la règle de capture de la Pierre ennemie est la modalité libératrice et régulatrice.

Les intersections LIBRES adjacentes à une Pierre sont appelées LIBERTÉS de cette Pierre.

Une Pierre est prise quand on lui enlève sa dernière Liberté. Les Pierres ainsi capturées sont appelées PRISONNIERS.

Une Pierre MORTE est une Pierre qui se trouve encore sur la grille qui n'a pas moyen d'échapper à la prise.

Il est interdit de jouer à un endroit où l'on aurait aucune Liberté.

Une situation de KO est une position dans laquelle UNE Pierre peut être capturée, mais de telle manière que la Pierre jouée par l'adversaire puisse, à son tour, être capturée.

Un territoire BLANC est une région entourée par des Pierres blanches (et noires respectivement).

Le but du jeu est de posséder plus de territoires que l'adversaire. La partie est terminée lorsque les joueurs passent tous les deux leur tour.

"Le Génie du GO tient précisément dans ce qu'il recèle et dans ce qu'il dévoile à tout instant, à tout niveau, des mystères différents, hiérarchisés, dont la maîtrise progressive à chaque fois transforme le jeu : Jardins aux sentiers qui bifurquent, labyrinthe, jeu de Babel, chaque progrès est décisif et chaque progrès est nul, nous n'aurons jamais fini d'apprendre."

Georges PEREC, Jacques ROUBAUD et Pierre LUSSEN
in "Petit traité invitant à la découverte
de l'Art du Go" (Ed. Bourgeois).



Deux amateurs du jeu de Go, en habits traditionnels, s'observent.

LE GO EST L'ÉCRITURE

La beauté du Go, la fascination qu'il exerce, l'intense émotion qu'il suscite, l'exaltation qu'il provoque viennent du mystère, des mystères qui, à tout instant, à tout niveau, au début ou à la fin de la partie, chez un joueur débutant comme chez un joueur exercé, accompagnent chaque coup, chaque échange.

Ce mystère, cette émotion qui fait que la main a peine à ne pas trembler quand elle pose sa pierre, cette fascination qui naît lentement puis s'impose à jamais jusqu'à devenir obsession, sinon angoisse, cette beauté ultime qui à tout instant anime l'espace inerte où les adversaires s'affrontent de toute la sauvagerie des escarmouches locales, de toute la quiétude des espaces protégés, de toute la subtilité des pièges longtemps ourdis, déployant dans l'espace et dans le temps le sortilège de figures aux mille renversement, nous aimerions un instant, les faire partager, savoir en parler, mais, novices parmi les novices, sachant trop que nous serons toujours à ce jeu des novices, sachant trop qu'une vie entière ne suffira pas à nous faire percevoir le quart des subtilités dont le Go s'accompagne, nous subissons cette fascination sans pouvoir la dire.

Il n'existe qu'une seule activité à laquelle se puisse raisonnablement comparer le Go, on aura compris que c'est l'écriture.

Georges PEREC, Jacques ROUBAUD et Pierre LUSSEN
in "Petit traité invitant à la découverte
de l'Art du Go" (Ed. Bourgeois).

UN REGARD SUR L'ÂME JAPONAISE

(...) Partout où le Japonais tourne ses regards, il se voit entouré de voiles qui ne s'entrouvrent que pour se refermer, de sites silencieux et solennels où mènent de longs détours pareils à ceux d'une initiation, d'ombrages funèbres, d'objets singuliers, comme un vieux tronc d'arbre, une pierre usée par l'eau, pareils à des documents indéchiffrables et sacrés, de perspectives qui ne se découvrent à lui qu'à travers le portique des rochers, la colonnade des arbres. Toute la nature est un temple déjà prêt et disposé pour le culte. Il n'y a pas au Japon de ces grands fleuves, de ces vastes plaines aux horizons gradués qui entraînent le rêveur toujours plus loin et s'offrent avec soumission à la navigation dominatrice de l'esprit. A chaque instant le pas et l'imagination du promeneur se trouvent arrêtés par un écran précis et par un site concerté qui requiert l'hommage de son attention, du fait de l'intention incluse. L'artiste ou l'ermite n'aura qu'à le souligner par l'apport d'une lanterne, d'un temple somptueux, ou d'une simple pierre levée. Mais ce n'est jamais l'édifice, aussi doré qu'il puisse être, qui me paraît, comme en Europe, l'essentiel. Ce n'est jamais qu'une cassette, un encensoir déposé dans un coin pour faire sentir l'immense solennité de la nature et, si je peux dire, "la mettre en page". Tels cette poignée de caractères ou ces quelques traits de pinceau, accompagnés du sceau vermillon, que le poète ou l'artiste jettent sur la feuille de papier blanc.

Paul Claudel
in "Contacts et Circonstances"
Pléiade Ed. Gallimard



HISTOIRE D'UN THÉÂTRE

L'ATELIER (ex-théâtre Montmartre)

Premier des théâtres construits en banlieue, le "Montmartre" est l'un des derniers qui aient survécu à la démolition de la chaîne d'établissements suburbains qui ceinturaient Paris au XIX^e siècle. Par décret royal, en date du 10 juin 1817, le comédien-animateur Pierre-Jacques Seveste (ex-pensionnaire du "Vaudeville" de la rue de Chartres) obtint d'être nommé directeur privilégié de tous les théâtres qui seraient édifiés hors de Paris. Il fit dès lors construire dans le village d'Orsel (créé en 1802 par un spéculateur de terrains nommé d'Orsel) sur le versant du Mont des Martyrs, une petite salle de bois conçue par l'architecte Haudebourg, baptisée "Théâtre Montmartre". La décoration principale fut confiée à Messieurs Martin et Cicéri, celle de la première galerie à Evariste Fragonard (fils du grand peintre Jean-Honoré Fragonard). Toutes, malheureusement, ont disparu aujourd'hui. L'inauguration eut lieu le 23 novembre 1822. Très vite, on surnomma ce nouvel établissement "Théâtre d'élèves" et encore "Galère Seveste" parce que les jeunes comédiens qui composaient la troupe des débuts travaillaient intensément, et n'étaient presque pas payés sous le seul prétexte que Seveste les préparait au métrier. Adolphe Laferrière, alors débutant sur la "Galère" trouvait ce procédé blâmable. Premier signe de contestation des artistes exploités !

Après la mort de Seveste père, survenue le 31 mars 1825, le privilège passa aux mains de sa veuve et de ses deux fils, Jules et Edmond.

En 1829, une comédienne de la troupe, Madame Herfort, qui avait fui le domicile conjugal, trouva refuge au Montmartre. Son mari intenta un procès. Les camarades de Madame Herfort, venus témoigner en sa faveur, s'entendirent traiter d'histoires par le Procureur du Roi, Défenseur de la morale bofoquée. Ce terme, estimé très injurieux à l'époque (il signifiait mauvais acteur), provoqua un véritable scandale chez les gens de théâtre.

C'est au "Montmartre", en 1847, que fut créée la première œuvre d'un chanteur-comédien de