

J comme *Jeu*

Michel Vaïs

Numéro 80, 1996

20 ans!

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/26889ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Cahiers de théâtre Jeu inc.

ISSN

0382-0335 (imprimé)

1923-2578 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Vaïs, M. (1996). J comme *Jeu*. *Jeu*, (80), 158–163.

J comme *Jeu*

On l'aura constaté : ce numéro spécial de *Jeu* ne comporte pas les chroniques habituelles de la rédaction.

Quelque chose cependant – un appel, une nostalgie, un désir de faire joujou – me pousse à jeter un regard par le soupirail ludique de mon abécédaire pour y extraire la lettre du jour, juteuse et enjouée comme une joue gonflée, jouissive et jolie, qui justifiera ce jaillissement jaculatoire.

La lettre J et les vingt ans de *Jeu* m'amènent à lancer un coup d'œil rétrospectif sur le jeu que je joue moi-même dans ces pages depuis une bonne génération. Et puisque, comme l'a dit le poète, « Jeu est un autre », certains se reconnaîtront peut-être dans cet itinéraire personnel, dans la mesure où les règles du jeu sont les mêmes pour tous. Entrevues, dossiers, critiques, prises de position, bloc-notes, débats, comptes rendus de lecture, mots croisés, ce ne sont que quelques-unes des pratiques de l'écriture qui se jouent toujours dans *Jeu*, jalonnant mon parcours et continuant de me nourrir l'esprit autant que le cœur.

Jeu est un jeu

En ce qui me concerne, au début, il y a eu Gilbert David ou, plus exactement, des échanges épistolaires avec ce joyeux fou, qui s'était mis dans la tête de fonder avec quelques amis des « cahiers » de théâtre, comme on dit les *Cahiers du cinéma*. Après avoir presque failli convaincre la maison Leméac d'éditer leur futur bébé, ils se sont tournés avec succès vers les Éditions Quinze. En deux ans, de l'hiver 1976 à l'automne 1978, les neuf premiers cahiers furent donc publiés par cette jeune maison d'édition. Puis, *Jeu* devint indépendant.

Mais avant même de commencer, soit dès 1973, Gilbert m'avait « engagé » (bénévolement) avec le titre enviable de correspondant à Paris ! Comme je me trouvais là pour un doctorat d'études théâtrales, j'allais beaucoup au théâtre et je disposais de mon temps en toute liberté. Heureux de participer à l'aventure d'une nouvelle revue, je commençai donc à rédiger des papiers enthousiastes sur mes soirées au théâtre, papiers... qui ne seront jamais publiés ! Car c'est seulement après mon retour à Montréal que la revue a pu voir le jour, autour d'une équipe de rédaction composée, outre

Gilbert David (d'abord nommé secrétaire, puis *intendant*¹), de Michel Beaulieu, Claude Des Landes, Lorraine Hébert et Yolande Villemaire. Quant à moi, ayant renoncé à regret au titre de correspondant à Paris puisque je n'y étais plus, je fus pourtant un des collaborateurs de la première heure : un des premiers Indiens dans cette bande de chefs.

Le premier numéro de *Jeu* s'ouvrit sur une citation intrigante de Roland Barthes : « : [*sic* pour les deux points] que les jeux ne soient pas faits, qu'il y ait un jeu. » Il en sera de même dans chaque numéro jusqu'au cinquantième : une citation contenant le mot jeu, utilisé à toutes les sauces, sera toujours placée en exergue. Ainsi apparut la richesse sémantique de ce mot bref qui, comme le précise Gilbert David dès l'*Enjeu* du numéro 1, peut avoir une connotation cynique ou hédoniste, mondaine ou hypocrite, futile, anodine ou fétichiste, mais aussi paradoxalement comporter des règles strictes, et prévoir un déroulement et une fin.



La rédaction de *Jeu* en 1979, au moment de la parution du dixième numéro. De gauche à droite : Lorraine Hébert, Gilbert David, Francine Noël, Michèle Barrette, Michel Vaïs, Hélène Beauchamp et Émile Bessette. Photo : Yves Nantel.

On m'a demandé de publier dans le numéro 1 une entrevue avec celui qui venait de diriger ma thèse à l'Université de Paris VIII - Vincennes : André Veinstein. Celui-ci effectuait alors, fin 1975, un séjour à Montréal, à l'invitation de l'Université du Québec à Montréal et de l'Université de Montréal.

On m'a demandé de publier dans le numéro 1 une entrevue avec celui qui venait de diriger ma thèse à l'Université de Paris VIII - Vincennes : André Veinstein. Celui-ci effectuait alors, fin 1975, un séjour à Montréal, à l'invitation de l'Université du Québec à Montréal et de l'Université de Montréal.

La vérité dans la fiction

Ce fut, en huit pages, une entrevue un brin incestueuse : comment en aurait-il été autrement lorsqu'on interrogeait un professeur respecté, qui nous avait servi de modèle et de père spirituel pendant quatre ans ? Gilbert David ayant pris part à la rencontre – qui eut lieu chez moi – et ayant posé de nombreuses questions, je lui proposai de cosigner l'article. Il a refusé tout net, expliquant qu'il écrivait déjà d'autres articles dans le numéro. Je dus reconstruire la conversation (prudemment enregistrée) pour en faire un dialogue plausible entre deux personnes. L'exercice me fit comprendre une première règle de base du métier : toute entrevue est une fiction !

Au cours des années, je ne me rappelle plus quand, nous avons commencé à soumettre pour approbation chaque entrevue à la personne interviewée, avant publication. Cette politique est encore en vigueur aujourd'hui à *Jeu* ; la chose est suffisamment rare dans le monde de l'édition pour être signalée. Ainsi, les praticiens disent dans nos pages ce qu'ils pensent vraiment. Ils en profitent d'ailleurs pour se reprendre, nuancer leurs propos, en rajouter ou préciser leurs points de vue.

1. C'est lui-même qui avait proposé ce titre, pour une tâche largement bénévole que tous ses collègues étaient trop heureux de le voir accomplir.



La rédaction de *Jeu* en 1982.
De gauche à droite, en bas :
Lorraine Camerlain, Paul
Lefebvre, Chantale Cusson,
Diane Miljours, Michel
Vaïs ; en haut : Pierre
Lavoie, Adrien Gruslin
et Gilbert David.
Photo : Normand Rajotte.

Mon deuxième article, paru dans *Jeu 2*, s'avéra pour moi plus facile à mettre au monde. Pour rédiger un condensé de l'histoire du théâtre des Saltimbanques, de 1962 à 1969 – compagnie dont je fis partie dès 1963 –, je n'eus d'autre interlocuteur que ma mémoire, soutenue par des photos et des programmes que j'avais conservés comme autant de reliques. Rien de plus agréable et enrichissant que de revenir sur une pratique théâtrale passée, pour y réfléchir sur tout ce que l'on a si intensément vécu. L'agitation éphémère, fixée par l'écriture, pouvait viser, par là, une sorte de pérennité.

Mais en même temps, il était inquiétant de penser que ma vie passée de praticien du théâtre ne constituait pas un matériau inépuisable. J'en aurais vite fait le tour et je ne me voyais pas recommencer à faire du théâtre pendant six ans pour en parler en vingt-trois pages ! Que pourrai-je écrire de nouveau dans *Jeu 3* ? Mon inspiration n'était-elle pas déjà tarie ?

Écrire et réécrire

Cet article sur les Saltimbanques fut pour moi l'occasion d'un apprentissage douloureux : le secrétaire s'était permis de réécrire mon texte ! (Je ne me souvenais pas qu'il ait fait la même chose au numéro 1 ; peut-être « mes » questions sentaient-elles un peu son style...) Lorsqu'un jour il m'a invité chez lui – siège social de *Jeu* à l'époque – pour que je prenne connaissance de la version de mon article qui serait publiée, j'ai apporté avec moi une copie de l'original, pour comparaison. Mais très vite, devant mes exclamations incrédules, il m'a péremptoirement demandé de l'écartier. Dur exercice ! C'est là que j'ai appris à accueillir comme de précieux conseils les suggestions de mes confrères, quitte à négocier serré telle métaphore ou telle litote, tel effet *voulu* pour renoncer à tel autre, involontaire et risquant de plonger le lecteur dans la perplexité.

Jeu a constitué pour moi, et sans doute pour plusieurs, une formidable et singulière école, où chacun contribue par ses moyens propres aux connaissances des autres. Petit à petit, j'ai compris comment mater l'anacoluthie, fleurir l'oxymore et dompter le zeugme, tout en me méfiant de la préciosité (ah ! ces subjonctifs passés que j'affectionnais en 1976, et que je dus biffer la mort dans l'âme...). Pour écrire dans *Jeu*, il faut être à la fois amoureux du théâtre et de la langue, et aimer le frottement de l'un sur l'autre.

Je me souviens d'une définition du théâtre que Jean-Louis Barrault avait coutume de proposer dans les années soixante-dix : « Le théâtre est un jeu, dans le sens d'entraînement à vivre, qui consiste à recréer la vie, sur scène, par le moyen d'êtres vivants. » À ce titre, *Jeu* est un jeu de l'écriture sur un jeu théâtral. Un jeu au carré.

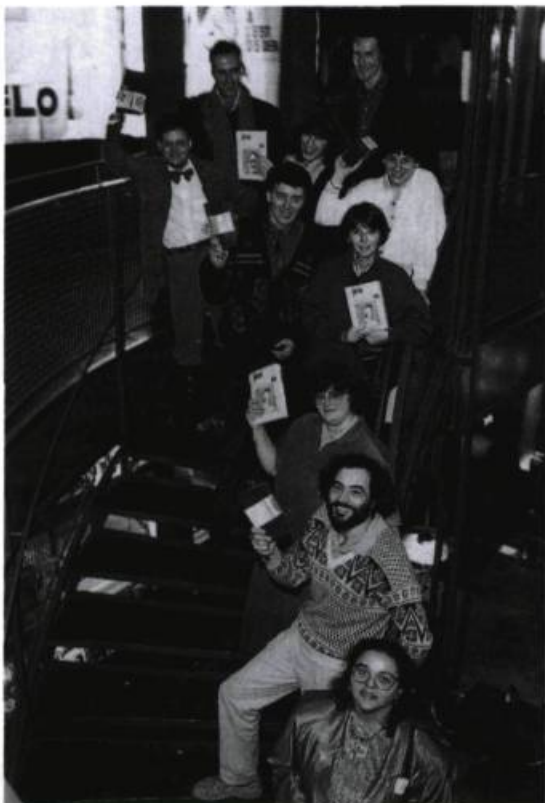
Quand on se paie en nature

Pendant les premières années, à *Jeu*, les collaborateurs ne recevaient pas de cachet mais étaient rémunérés sous forme d'exemplaires gratuits. Plus on écrivait, plus on recevait d'exemplaires de la revue. Cette monnaie de singe comportait deux avantages : d'une part, celui d'encourager les échanges entre collaborateurs, comme, jadis, avec les cartes de hockey. Ainsi, on pouvait obtenir des numéros de *Jeu* dans lesquels on n'avait pas écrit, sans être obligés de les acheter. D'autre part, ce paiement en nature constituait un pari sur l'avenir et s'est avéré un excellent placement à long terme. Aujourd'hui, alors que plusieurs de ces numéros sont épuisés (notamment les 2, 4, 5 et 7), leur prix au marché noir atteint des sommets !

Je n'ai pas écrit dans *Jeu* 3 ; j'ai pris congé (me procurant ce numéro en échange d'un numéro 1). Mais dans *Jeu* 4, j'ai exploré une nouvelle facette de l'écriture : la prise de position. Avec un article intitulé « Auteur/création collective : mythe et réalité », je prenais le contrepied d'un important dossier de Fernand Villemure publié dans le même numéro et consacré à quelques « Aspects de la création collective au Québec ». Mon style de polémiste a pu s'en donner à cœur joie, inventoriant des mots-couteaux et des formules-chocs. C'est alors que j'eus la surprise de recevoir un mot d'un collègue professeur à l'Université McGill, où j'enseignais à l'époque : François Ricard. Il avait lu et apprécié cet article qui allait à l'encontre des idées reçues, la création collective faisant alors des ravages. Quelle joie ce fut que d'identifier un vrai lecteur ! Ces témoignages sont tellement rares que l'on a le plus souvent l'impression de prêcher dans le désert.

Ensuite il y eut *Jeu* 5, qui comporta un dossier de fond (cent pages) sur le Grand Cirque Ordinaire, premier d'une série de dossiers ambitieux (et épuisants) sur le

L'équipe de *Jeu* en 1986, réunie pour le lancement du numéro 40. De bas en haut, à gauche, Paul Lefebvre, Claude Poissant ; à droite, Diane Pavlovic, Michel Vaïs, Lorraine Camerlain, Carole Fréchette, Pierre Lavoie, Geneviève Sicotte (publicité), Solange Lévesque et Luc Mondou (graphisme).



jeune théâtre, le théâtre de femmes, la mise en scène, le jeu de l'acteur, la critique, *Vie et mort du roi Boiteux*, la *Trilogie des dragons*, l'homosexualité, etc. C'est dans ce numéro (5) que j'écrivis ma première critique. *Projet pour un bouleversement des sens* de l'Eskabel, par son caractère radicalement novateur, ses images inspirantes et son dépaysement total, m'offrit une matière idoine pour mettre à l'épreuve ma prose poétique. Des douzaines de jeunes critiques ont comme moi fait leurs premiers pas dans le métier à *Jeu* depuis vingt ans.

Puis, deux des fondateurs – Yolande Villemaire et le regretté Michel Beaulieu – ayant quitté l'équipe, on m'a accueilli au sein de la rédaction à partir du numéro 7. Ce fut à mon tour de réviser, de mettre en forme ou, dans des cas extrêmes, de « récrire » non seulement les collaborateurs, mais aussi les collègues de la rédaction. Je me souviens alors des discussions épiques autour de l'abus des italiques ou des gras d'untel, du juste usage de la virgule ou de la propension d'untelle au subjonctif quand l'indicatif est, selon Grevisse, la règle d'or. « *Pallier* à n'est pas français ! » opinait l'un ; à quoi l'autre répliquait, tranchant : « C'est seulement *critiqué*, mais Camus l'emploie ! » Avec l'important roulement qu'a connu la rédaction – tout comme le secrétariat –, il a fallu plusieurs années pour que se stabilise un certain nombre de règles, notamment typographiques mais aussi liées aux québécismes, anglicismes et autres ismes (j'appris même, à mon corps défendant, à identifier sous ma plume certains gallicismes et tunisianismes).

Par ailleurs, les discussions étaient aussi nourries sur le plan des idées. Dans l'esprit de ses fondateurs, et en caricaturant à peine, si *Jeu* est né (l'année même où le Parti québécois a pris le pouvoir pour la première fois), ce fut pour combattre la méchante institution théâtrale bête et sclérosée, et favoriser l'émergence d'un théâtre « intervenant », vivant, audacieux et intelligent. La création collective, la nouvelle écriture dramatique québécoise, l'avant-garde protéiforme, les expériences marginales, l'élargissement radical du public, le théâtre jeunes publics : voilà autant d'avenues qui trouvaient dans nos pages un préjugé plus que favorable. À cet égard, une phrase de l'*Enjeu* du numéro 1 résume à la fois le programme et le ton des cahiers :

JEU naît d'un manque : le babil complaisant des potineurs culturels, le pointillisme et la fragilité du chroniqueur de presse, le vieux régime de la production théâtrale institutionnalisée masquent une mouvance qu'il y a lieu de signaler et de relayer.

Cette phrase fait sourire aujourd'hui, et pas seulement dans l'institution. On peut penser qu'avec le temps *Jeu* s'est assagi, à l'image même d'un théâtre québécois devenu adulte. Il est vrai que née dans l'urgence, tenue à bout de bras par une équipe aussi enthousiaste qu'essoufflée, la revue a accédé à une forme de stabilité. Cela est dû d'abord aux nouveaux,

Photo : Marc Laberge.



Réunion annuelle de la rédaction à l'automne 1994. De gauche à droite : Pierre Lavoie, Philip Wickham, Solange Lévesque, Lorraine Camerlain, Lynda Burgoyne, Patricia Belzil, Michel Vaïs et Louise Vigeant. Il s'agit de l'équipe actuelle, moins Diane Godin, qui est arrivée en 1995. Photo : Michèle Vincelette.



ou aux nouvelles, responsables de la rédaction, qui ont maintenu le cap sur l'essentiel des préoccupations originales. Le flambeau de secrétaire de la rédaction – poste clé de *Jeu* – est en effet passé de Gilbert David à Lorraine Hébert, à Pierre Lavoie, puis à Lorraine Camerlain qui a porté ce titre, devenu celui de rédactrice en chef, depuis le numéro 26 (1983).

La stabilité de *Jeu* est aussi grandement redevable de la présence reconfortante du graphiste Luc Mondou (hélas ! décédé en 1995, après dix-sept ans au service de la revue), et à celle de Michèle Vincelette, pilier du bureau, secrétaire de direction à plein temps depuis 1984.

Si, par l'effet de la stabilisation, la polémique tient aujourd'hui moins de place dans nos pages, *Jeu* ne s'est pas vraiment assagi pour autant. Nous n'avons peut-être pas publié d'autre dossier aussi explosif que « Théâtre et homosexualité », paru dans *Jeu* 54 en 1990. Mais si les entourloupettes de Jean-Paul Daoust, les insolences du « Fonctionnaire Moron » (Paul Lefebvre), les échanges épistolaires Robert Lévesque/René Daniel Dubois, les caricatures de Garnotte ou les définitions fantaisistes de Jean-Luc Denis (voir *Jeu* 32) appartiennent effectivement au passé, il y a toujours du jeu dans *Jeu*. C'est, par exemple, dans les « chroniques » pas toujours sages de la rédaction que chacun mesure l'étendue et la texture de son carré de sable personnel, comme dans les mots croisés que je propose à l'occasion, lorsque la muse cruciverbiste est au rendez-vous.

Mais c'est aussi en « risquant » un numéro 80 imprévisible, célébrant vingt ans de plaisir et d'efforts, que nous tenons toujours bien haut le flambeau du jeu. Car le jeu, partout présent dans *Jeu*, comme au théâtre, retarde le jour où l'on dira : Ici-J-*Jeu*. ♦