

« Afin que nul ne meure »... Nouvelles de la rédaction

Lorraine Camerlain

Numéro 31 (2), 1984

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/28452ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Cahiers de théâtre Jeu inc.

ISSN

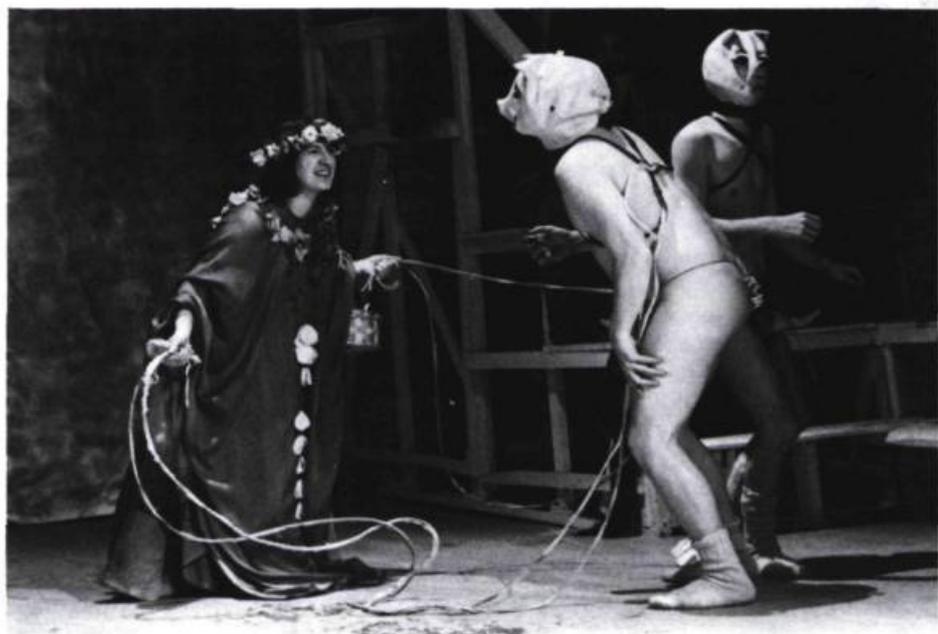
0382-0335 (imprimé)

1923-2578 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer ce document

Camerlain, L. (1984). « Afin que nul ne meure »... Nouvelles de la rédaction. *Jeu*, (31), 14–25.



Ta générosité, ton entrain et ta vivacité nous manqueront, chère Diane. (Production: *Vie et mort du Roi Boiteux*. Photo: Rénaud Bellemare.)

« afin que nul ne meure » . . .

nouvelles de la rédaction

« to be or not to be »

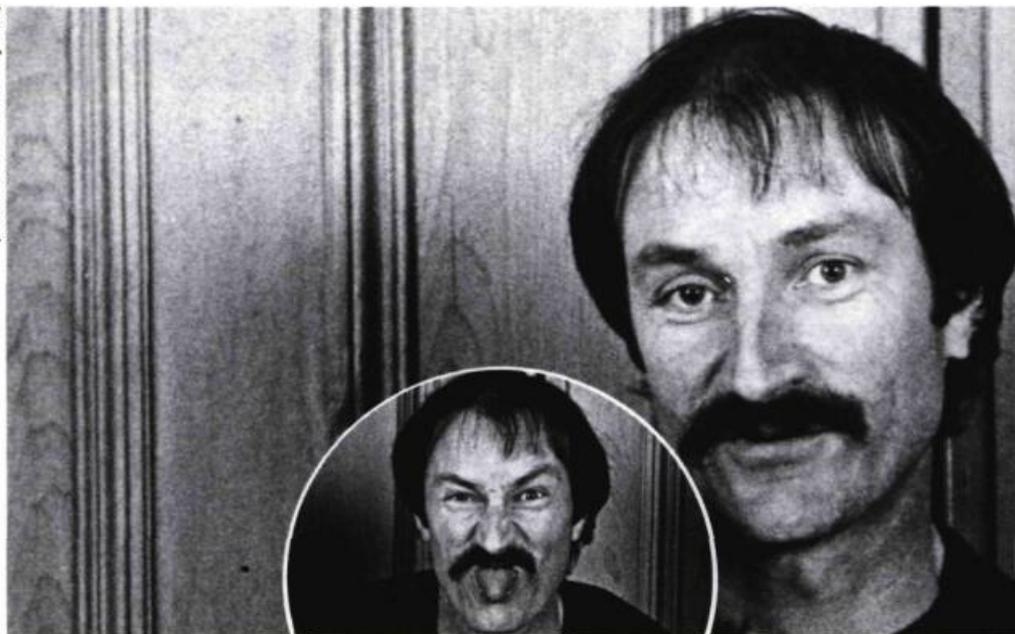
La meilleure façon, croyons-nous, d'enrichir la réflexion sur le théâtre, c'est de confronter, à l'intérieur de nos cahiers, le plus grand nombre de pratiques et de théories, qu'elles soient d'ici ou d'ailleurs, d'aujourd'hui ou d'hier, qu'elles concernent plus spécifiquement le théâtre professionnel ou le théâtre d'amateurs . . . Mais ce n'est pas de tout repos que de vouloir à tout prix respecter nos critères et nos objectifs.

Jeu est, aux yeux de ses rédacteurs, un produit culturel de qualité. Et il doit le rester. Sans concession, aucune, aux difficultés économiques actuelles. Nous *devons pouvoir* (et c'est là le joyeux dilemme) augmenter, ou au moins maintenir, la qualité de *Jeu*. C'est *essentiel!* « Être ou ne pas être », voilà, non pas la question, mais la réalité qui nous guette. Car *Jeu* a été touché, cette année plus que jamais, dans son énergie vitale. Et, à *Jeu*, si la « crise » menace l'équilibre budgétaire des cahiers, elle atteint plus radicalement encore l'énergie et la disponibilité des rédacteurs de la revue.

dures réalités

En 1983, la rédaction a dû faire face, et ce fut extrêmement difficile, aux démissions successives de Diane Miljours, d'Adrien Gruslin et de Gilbert David. Aucun d'eux ne pouvait plus concilier l'énergie et les heures incalculables de bénévolat qu'exige *Jeu* à leur vie et à leur travail. Aucun des rédacteurs de *Jeu* n'est payé pour son travail rédactionnel (sinon symboliquement: 500 \$ par an, par rédacteur, dans le meilleur des cas), je tiens à le souligner. Chacun doit donc trouver ailleurs l'emploi ou les piges qui le feront vivre. Dans les conditions économiques actuelles, personne ne peut se permettre de laisser tomber ce qui le fait vivre pour consacrer toutes ses énergies à *Jeu*, qui oserait ne pas le comprendre?

L'année 1983 aura été, pour nous tous, une dure année, car il n'est jamais facile de laisser partir ceux qu'on aime, encore moins, peut-être, ceux avec qui on aime travailler. Certes, l'à-propos, le calme et la sérénité d'Adrien Gruslin nous manqueront, tout autant que la générosité, l'entrain et la vivacité de Diane Miljours. Et leur intelligence de la réalité théâtrale manquera inévitablement à la revue; Adrien étant professeur et Diane, comédienne, tous deux auront beaucoup apporté, de par leur rapport spécifique à la pratique du théâtre, à la réflexion que *Jeu* tente de poursuivre. Je les remercie, au nom de la rédaction, du travail qu'ils ont accompli, de la gratuité dont ils ont fait preuve et, surtout, de l'amitié qu'ils ont su nous témoigner, à tous et à toutes.



Ton calme, ta sérénité... et ton à-propos (!) nous manqueront aussi, cher Adrien.

Mais comment souligner l'importance, l'impact du départ de Gilbert David? Comment pourrais-je remercier Gilbert de ce qu'il a fait à *Jeu* et pour *Jeu*? Comment, sans risquer de tomber dans le pathos, le remercier, en toute innocence, d'avoir créé, en 1976, avec Michel Beaulieu, Claude DesLandes, Lorraine Hébert et Yolande Villemaire, ce qui m'est si cher et si utile à présent? Gilbert est un des fondateurs de la revue et il a, depuis 1976, activement travaillé, sans relâche et avec acharnement, à faire connaître et reconnaître *Jeu*, autant que la pratique théâtrale québécoise. Pendant tout ce temps, il a consacré ses loisirs, ses énergies, sa vie, sans compter, à la folle entreprise qu'est *Jeu*. Jusqu'à y perdre beaucoup. Trop. L'amertume qui se dégage de la lettre de démission qu'il nous a fait parvenir, en novembre dernier, en dit long à ce sujet. Tant d'efforts pour rendre compte du théâtre, pour amorcer, au Québec, un discours critique, une lecture plurielle du phénomène théâtral, toute cette énergie généreusement donnée, ne lui auront concrètement valu que de perdre son emploi de professeur à l'Université de Montréal, pour n'avoir pas terminé sa thèse à temps. De se retrouver pigiste, à 36 ans, non par choix mais par la force des choses, beaucoup à cause de la qualité de *Jeu* qui exige tant de ceux qui s'y consacrent. Situation aberrante. Absurde. Navrante.

Comment remercier Gilbert David d'avoir eu la foi? Assez de foi pour l'avoir insufflée à d'autres qui, après lui, continueront à faire de *Jeu* un outil culturel essentiel? Un merci me semble si petit. Et si j'étais diablesse, je consacrerai bien un peu de mes loisirs à hanter la cervelle d'administrateurs universitaires bornés ne sachant pas, en 1984, établir de rapport entre une sacro-sainte « Thèse » et le travail qu'exige un produit culturel vivant comme une revue, vieille de neuf ans déjà. Je tiens à souhaiter à Gilbert David de trouver maintenant l'énergie et le courage nécessaires pour avoir gain de cause auprès des instances universitaires, si tel est son désir, ou de



(Photo: Daniel Meilleur.)

Mille fois merci, pour ta passion, cher Gilbert.

trouver ailleurs une nouvelle passion. Certes, Gilbert pourra vivre sans *Jeu et Jeu* sans lui. La réalité reste la réalité. Mais je sais bien, moi qui lui dois beaucoup, que la passion le reprendra bien au détour, qu'il ne saura s'en passer.

des énergies nouvelles

1983 fut donc une dure année. Elle avait pourtant bien commencé, avec le retour à la rédaction de Lorraine Hébert, après deux années d'absence. À l'automne 1983, Diane Pavlovic s'est jointe à l'équipe et, au début de 1984, Marie-Louise Paquette. Enfin, tout récemment, Jean-Luc Denis. Nous voilà de nouveau neuf à la rédaction; nous avons donc pu trouver trois nouveaux membres après les trois démissions. Trois fois passera... mais qui y restera?

lisez-vous la page 2?

Êtes-vous de ceux qui lisent *Jeu* dans l'ordre, comme un livre, ou plutôt de ceux qui l'abordent dans le désordre, selon leurs humeurs et, de préférence, en commençant par les photos et les courts textes? Peu importe; lisez-vous la page 2, la page des crédits? Retournez en arrière. Un tout petit peu. Jusqu'à cette page, fort importante, qui vous donnera toujours, en exergue, la « pensée » du numéro et qui, plus bas, vous décrira la répartition des tâches rédactionnelles pour le numéro que vous lisez. Elles sont nombreuses, ces tâches, et c'est pour que les lecteurs de *Jeu* puissent mieux saisir ce qu'est *Jeu*, pourquoi et comment *Jeu* est ce qu'il est, que j'ai écrit ce texte; pour préciser ce que, très concrètement, ces tâches exigent de la part des rédacteurs, et quelles sont les énergies qu'elles drainent, sans même que cela soit vraiment apparent, évident. *Jeu* ne se fait pas tout seul; il faut y mettre du temps. Et beaucoup de temps. (Et ça paye pas, mon Dieu, que ça paye donc pas! Pourtant, le temps, c'est pas de l'argent, ça, en 1984?)

la culture ne paie pas, dicton . . .

J'insiste, *Jeu* fait toujours *double emploi* pour ses rédacteurs, et sans jamais leur donner les compensations des « heures supplémentaires » d'un *emploi réel* (au sens économique et normal du terme dans la société où nous vivons). *Jeu*, c'est plus qu'un emploi à temps partiel, mais la culture ne paie pas, c'est *connu*. Cependant, elle suce l'énergie, subtile sangsue, et cela n'est pas *reconnu* dans la société où nous devons *vivre* (au sens économique et normal du terme, etc.).

La plupart des rédacteurs de *Jeu* sont pigistes, ce qui leur permet, dans un sens, de *donner* du temps à *Jeu*. Mais cela se fait, souvent, au détriment des efforts et du temps qu'ils devraient consacrer à trouver et à « remplir » les piges dont ils vivent (!!!). Ce temps, il faudrait le considérer comme des « heures supplémentaires » s'ils avaient un emploi à plein temps. Ils s'en servent (!) à *Jeu*, pour *Jeu*, au détriment de ce qui constitue leur emploi (en termes de salaire et de conditions de vie). En réalité, plusieurs font « du plein temps » (et plus encore) parce qu'ils travaillent à *Jeu*, mais ils n'ont, en fait, pour vivre, que le salaire d'un travail à temps partiel ou à demi-temps qu'ils ont en dehors de *Jeu*. *Jeu*, c'est le bénévolat que le reste, que les miettes réussissent à « éponger » (oui, comme un déficit!). Mais quand le travail ailleurs ne paye plus assez, ils doivent quitter *Jeu*, pour vivre! Pour ceux qui ont effectivement un emploi régulier quelque part, *Jeu* fait vraiment « double emploi ». C'est aussi un très grand luxe pour eux que d'être à *Jeu*, cela semble évident. Qui, en effet, passerait ses soirées et ses temps de loisirs à l'usine ou au bureau sans être payé, jamais? On est loin, dans le secteur culturel, du salaire à « temps et demi » . . .

travail et périodicité: rendons à César ce qui est à César

Jeu est un *périodique*, une *publication régulière*, dans son rythme de parution autant que dans sa qualité, et cela exige une *énergie régulière*, en termes d'investissement intellectuel autant qu'en nombre d'heures de travail! En toute logique, la régularité du travail ne devrait-elle pas valoir (\$) la régularité du produit?

Concrètement, le travail des rédacteurs de *Jeu*, quel est-il? Qu'exige-t-il? Des heures « incalculables », j'ai dit? Tentons l'impossible. À *Jeu*, tout n'est-il pas possible? Un tour d'horizon et des calculs s'imposent. (Notez bien que les chiffres que je donne sont tout aussi symboliques que nos salaires, et qu'il faudrait les doubler si ce n'est les tripler, parfois, pour avoir une idée plus juste du travail rédactionnel *normal*. Lisons plutôt ces heures comme un *idéal* d'efficacité à atteindre. . .)

les réunions

Chaque mois, en réunion, nous discutons des sommaires, du contenu des numéros, des spectacles à voir, des publications dont il faut rendre compte, des activités auxquelles il faut participer ou dont il faut analyser la pertinence (colloques, festivals, tables rondes, etc.) . . . Cela représente, concrètement, pour chacun de nous, six heures par mois. Lors de ces réunions, nous nous répartissons également les diverses tâches rédactionnelles. Le travail à *Jeu* a ceci de particulier qu'il exige de nous, certes, d'écrire des textes, mais aussi de récrire certains textes. Notre volonté et notre parti pris de donner le plus possible la parole aux praticiens et à tous ceux qui sont directement concernés par la pratique et la théorie théâtrales exigent, de notre part, énormément de temps. Si la réécriture des textes soumis et acceptés n'est pas le lot de tous les rédacteurs de périodiques culturels, c'est très habituel à *Jeu*. Il y a des textes à récrire (ou à corriger beaucoup) dans chaque numéro. C'est

normal, puisqu'il s'agit là d'un choix fondamental; mais, n'empêche, ce qui est normal prend du temps. . .

l'écriture

Ce devrait être là notre principale occupation. Ne sommes-nous pas « rédacteurs »? Cependant, c'est souvent ce qui nous paraît le plus difficile à faire, car notre temps est grugé par les différentes tâches rédactionnelles. Pour écrire, donc, il faut voir (les spectacles) ou lire (les ouvrages et les textes), penser, analyser, imaginer. . . (Oh! Comment évalue-t-on ça en « temps »? Qui oserait, outrageusement, demander à la société de donner le temps (l'argent?) de penser? Moi? Nous? . . . Allons-y d'une estimation grossière de notre « temps d'écrire »: nos temps de loisirs!)

(C'est normal? Encore? Bien sûr, c'est notre sport, le vertige intellectuel! Ceux qui font du ski y passent aussi leurs loisirs! Mais, s'ils sont reconnus « professionnels », ne s'attendent-ils pas, un jour, à ce qu'on les gratifie, d'une manière ou d'une autre (en argent si possible: par des bourses ou des prix d'excellence), pour l'acharnement et la conscience qu'ils mettent à viser toujours le meilleur, le plus beau, la perfection? L'intellectuel, surtout s'il s'enlise dans les matières artistiques, n'oserait pas prétendre à quelque gratification que ce soit (concrètement, à des \$). Jamais l'Institution n'encouragerait la « prostitution intellectuelle ». Vendre sa pensée? Impensable!, disait si intelligemment et si ironiquement Roland Barthes. — Sauf si l'on y pensait, peut-être. . .)

la correction et la réécriture de textes

Pour récrire, il faut lire, comprendre, vérifier — (dans les dictionnaires, les grammaires, les lexiques), en plus d'écrire ou de téléphoner aux auteurs (pour vérifier si l'on comprend bien, pour éviter les contresens), de discuter (entre nous et avec les auteurs) —, rédiger de façon que notre intervention n'y paraisse pas trop, et redactylographier le tout.

Pour chaque numéro, un *comité de lecture*, composé de trois membres de la rédaction, lit, discute des textes, les approuve, les récrit au besoin (et grand est parfois ce besoin), et prépare le manuscrit pour qu'il soit clair, lisible pour le typographe. Ce travail demande, selon les numéros (de plus en plus volumineux, ces numéros!), entre trente et cinquante heures de réunion et de discussions. Établissons la moyenne, de façon trop optimiste, à trente heures (!) de travail pour chacune de ces trois personnes, et soulignons qu'un rédacteur participe à deux comités de lecture par année. Avant de se réunir en comité de lecture, il faut, bien sûr, que ces trois personnes aient lu et compris les textes. Évaluons ce pré-comité, cette lecture première, à une quinzaine d'heures au moins, pour chacun.

l'iconographie

La recherche et le choix des photos, la rédaction des bas de vignettes et la préparation des documents iconographiques pour l'impression exigent environ vingt heures à chaque numéro, à un ou deux des rédacteurs (dont au moins un a lu les textes au comité de lecture, si la chose est possible en tout cas, car l'illustration a évidemment à voir, directement, avec le contenu du numéro; il faut l'avoir bien lu. . .).



À l'automne dernier, une petite nouvelle n'a pas hésité à se joindre à l'équipe. Notre plus jeune: Diane Pavlovic. (Photo (?) ma tante (?))

le travail du responsable d'un numéro

Avant même que le comité de lecture ne se réunisse, le (ou la) responsable du numéro (un responsable différent pour chaque numéro) a conçu le sommaire (qui a été discuté en réunion), a commandé les articles, rappelé aux collaborateurs (et aux retardataires!) les échéances de la production, discuté du contenu des articles avec les auteurs, etc., etc., etc. Il n'a pas chômé, donc, et il se retrouve enfin au comité de lecture (un des trois dont j'ai parlé déjà). Le travail du responsable, en réalité, ne se terminera qu'au moment de la parution du numéro. (Et, à *Jeu*, quand paraît un numéro, le suivant est déjà en marche, c'est régulier!) Aux heures qu'il passe en comité de lecture, et à celles qu'il met à préparer, comme les deux autres, les textes dont il faut discuter, si on ajoutait une trentaine d'heures de travail. . . Car il relira aussi les épreuves (douze heures), ce que fera d'ailleurs un autre membre de la rédaction (ou deux autres, parfois), et il vérifiera le montage et les bleus, avant de crier victoire. . .

le directeur de production entre en jeu

(Oh! il y était déjà un peu, depuis les débuts, cerbère des délais de la production à respecter, pour ne pas décevoir nos lecteurs impatients. . .) À l'étape du marquage des textes (selon les règles typographiques, en compagnie du responsable du numéro et du graphiste), de la correction d'épreuves, de la vérification du montage et des bleus (qu'il faut relire: la chasse aux fautes vaut bien celles des sorcières. . .), le directeur de production donnera aussi de son temps (vingt-deux heures au moins).

d'autres responsables travaillent. . .

Oui, croyez-le ou non, les tâches rédactionnelles sont plus diverses encore. Car, derrière chacune de nos chroniques, se cache un responsable (nommé chaque

année)! (Trop de subdivisions? Trop de rubriques? Mais non. Les rubriques et les chroniques sont des classements. Si on les faisait sauter, le travail n'en serait pas moins (comment dire?...) grand! (ou lourd? ou énorme? — Au choix)... La responsable des «traces» et des «fragments» (Chantale Cusson) est chargée de faire la liste des spectacles à voir, et dont il faudra parler dans nos pages, et de trouver des collaborateurs pour le faire. (Les collaborateurs! À *Jeu*, ils sont essentiels, car les rédacteurs n'ont ni le temps ni le désir de tout écrire. Ce qui nous intéresse, c'est la pluralité, et des opinions, et des écritures. Bien qu'il serait parfois moins long, peut-être, d'écrire que de récrire, nous avons fait un choix, celui de donner la parole à d'autres mordus de théâtre, même si l'écriture n'est pas toujours leur spécialité. Et nous y tenons. Car *Jeu* est la revue que nous aimons à cause même de cette diversité fondamentale.) La responsable des «traces», disais-je, travaille, pendant dix heures environ, à chaque numéro, et doit le faire en étroite collaboration avec les responsables des numéros. Le responsable des «lectures» et des «marges» (Pierre Lavoie), de même, qui s'occupe, lui, de la chronique des livres, en plus de rédiger la bibliographie commentée des «ouvrages reçus» (environ quinze heures par numéro). Le responsable du «bloc-notes» (Paul Lefebvre) passe, lui, environ dix heures par numéro à concevoir (à trouver les petites choses à dire) et à rédiger sa chronique. Notons que, cette année, la rubrique «sketches et saynètes» a été ajoutée pour permettre aux membres de la rédaction de prendre position, très brièvement, sur certaines pratiques, incongruités ou aberrations de l'actualité théâtrale (ou culturelle). Le «bloc-notes» s'y intègre. Quant au responsable des «enjeux» et des «scènes» (Michel Vaïs), il passera environ cinq heures par numéro à bien scruter l'actualité pour faire en sorte que *Jeu* prenne position sur certaines questions ou rende compte de certains débats essentiels.

la secrétaire de la rédaction

La secrétaire de la rédaction passe environ huit heures par semaine à *Jeu*. Ses tâches sont multiples, allant de la correspondance avec les lecteurs et les collaborateurs, au travail plus général de «relations publiques». Le mandat de la (ou du) secrétaire de la rédaction est normalement de deux ans, et j'occupe ce poste (!) depuis l'automne 1982.

l'intendant

L'intendant, lui, s'occupe, pendant au moins dix heures par semaine, des finances, de l'administration, et de bien d'autres choses encore (dont les demandes de subventions, les prévisions budgétaires, les bilans financiers, etc.). Son travail de «relations publiques» est aussi fort important. Son mandat est d'un an et il est nommé par le Conseil d'administration. (C'est qui ça? Lisez la page 2!) Cette année, Pierre Lavoie a succédé à Gilbert David.

des appuis...

Certes, les gens de la rédaction sont appuyés, dans leur travail, par les employés de *Jeu* (payés, eux, mais si peu, si mal...). Une employée à plein temps «soutient» l'administration et la rédaction, en plus d'accomplir mille et une tâches plus diverses les unes que les autres: c'est Chantale Cusson. Des employés à temps partiel (deux) s'occupent de la gestion des abonnements, de la tenue de livres (Jacques Cousineau) et de la publicité (Yannick Portebois, qui succède à Danièle Lépine, pour faire un peu de sollicitation pour nos cahiers). Notre graphiste, Luc Mondou, travaille à la production des numéros. (Notez qu'il n'est pas «à nous» ce graphiste! *Jeu* est, pour

lui, un contrat parmi d'autres). Enfin, André Ducharme corrige les épreuves ou les textes (un dernier coup d'oeil avant qu'ils ne soient envoyés à la typo), suivant les numéros (et les *rushes*, pour être plus précis et moins français. . .).

des oublis?

Oui, j'oublie sans doute certaines tâches rédactionnelles. Mais qui, dans le monde, soulignerait, dans la liste de ses activités quotidiennes, qu'il lave le bain, essuie le comptoir de la cuisine, etc.? À *Jeu*, le travail de cuisine existe aussi. La cuisine est grande, et on n'en parle plus.

mais, tout ce travail, pour quoi?

Tout le travail rédactionnel que je viens de décrire n'est jamais rémunéré à sa juste valeur. Pourtant, qui le nierait, l'équipe de *Jeu* fait du travail professionnel, comme le produit en témoigne. Mais quel professionnel accepterait le bénévolat systématique, au risque d'attraper la « dépression galopante » qui fait des ravages dans notre milieu culturel, comme la peste des temps anciens? Nous le faisons, à *Jeu*, depuis 1976. La foi transporte les montagnes? Elle a produit trente et un numéros de *Jeu* et trois éditions du *Répertoire théâtral du Québec*. Mais, quand la foi exige trop, survient la crise de foi. . .

un trop clair petit bilan?

À l'heure actuelle, nous sommes de nouveau neuf à la rédaction. Le nombre des vaillants s'accroît, mais les tâches qui, jamais au grand jamais, ne diminuent ont plutôt tendance à augmenter. En 1984, nous publierons deux numéros « spéciaux ». (C'est pas un bilan, ça, ma vieille, c'est l'avenir! Tant pis!) Il s'agit d'un numéro sur le théâtre et la jeunesse (*Jeu* 30: lui, il est déjà là, d'ailleurs!) et d'un numéro sur l'acteur (*Jeu* 33, qui paraîtra en décembre). Le caractère spécial de ces numéros thématiques, il va sans dire, augmente la charge de travail des membres de la rédaction (ne



Prête, chère Marie-Louise? Oh oui, moi, le travail aux longues heures, ça me connaît. . . Et, adienne que pourra, Colette m'aidera! Photo: Francine Pelletier.

serait-ce que parce qu'ils sont généralement plus volumineux que les numéros réguliers). *Jeu* commence aussi à préparer un colloque sur la critique théâtrale qui aura lieu pendant le Festival des Amériques, en 1985, et le numéro spécial de 1985, sur la critique. *Jeu* étant le seul périodique exclusivement consacré au théâtre, au Québec, son activité déborde forcément de plus en plus les pages de ses cahiers. Par exemple, dès l'automne, *Jeu* et la section Théâtre du Regroupement théâtre et danse de l'U.Q.A.M. organiseront des rencontres mensuelles: «Entrée libre», au café-théâtre La Chaconne, pour inciter les gens (spectateurs et praticiens) à discuter de théâtre. Pour les membres de la rédaction, de telles activités signifient une augmentation considérable de travail et de responsabilités. Pas obligés? Non. Fous? Oui. Mais pour combien de temps encore?

bonne année!

Parce que le travail de la secrétaire de la rédaction et de l'intendant demande beaucoup de temps, et de façon très régulière, nous avons pris la résolution qu'ils ne seraient plus « responsables de numéros ». J'emploie « résolution » dans son acception courante de « résolutions du jour de l'an » (celles qu'on tient si difficilement et qui, pourtant, tiennent à des priorités), car nos décisions vivent souvent aux « pieux souhaits », comme le bon vin tourne au vinaigre, en plein soleil, l'été, comme si on les prenait systématiquement dans des mauvaises conditions, justement. Sur ces mauvaises conditions, je ne dirai qu'un mot: *surcharge*.

il vient ce bilan? c'est pas sérieux!

Voilà! Si je fais un rappel du *temps réel* (un symbole qui se calcule!) qu'exige le travail à la rédaction de *Jeu*, pour chacun de ses neuf membres, voici ce qu'il faut comprendre:

• 6 heures par mois, pour la réunion (donc, par personne!):	72 heures/an
• chacun des membres (excluons la secrétaire et l'intendant, et respectons ici au moins nos pieux souhaits!) doit prendre la responsabilité d'un numéro par deux ans. Cela signifie donc:	15 heures/an
• deux comités de lecture par année par personne (y compris, cette fois, la secrétaire et l'intendant), ce qui veut dire 30 heures + 15 heures, fois deux:	90 heures/an
• l'iconographie (une fois par année pour chacun des membres):	20 heures/an
• la correction d'épreuves (une fois par année pour chacun):	12 heures/an
• la direction de production (sept membres peuvent s'en charger — toujours les mêmes à être occupés à autre chose! —, nous publions quatre fois l'an, cela revient à dire: une fois par deux ans, par membre):	11 heures/an
• et les autres tâches (de représentation, de relations publiques . . .) auxquelles j'ajouterai, pour simplifier le petit bilan, les responsabilités des chroniques (en les répartissant équitablement). Allons-y d'une évaluation globale de (c'est très peu!):	30 heures/an
Faisons le total:	250 heures/an (par rédacteur!)



Jean-Luc: « J'y vais? »



Ah non, j'y vais pas!



Ah pis oui: J'Y VAI!

La secrétaire de la rédaction, à huit heures par semaine, pendant cinquante semaines ferait: 400 heures par an. L'intendant, lui, à 10 heures par semaine pendant le même temps: 500 heures.

Transposons en monnaie courante (c'est-à-dire en termes qui soient compréhensibles pour les gens qui ne font pas partie de notre grande famille culturelle — avez-vous déjà essayé de faire comprendre à « votre matante » comment vous faites pour travailler autant à être si pauvre? —: une semaine = 35 heures de travail), et relisons, d'un coup d'oeil, ce que le travail à *Jeu* représente: $250 \div 35 = \pm 7$ semaines de bénévolat par an, par rédacteur!

Replaçons ces semaines de travail dans leur contexte (ou dans leur acception) d'heures supplémentaires (tout le monde doit travailler pour vivre et les temps sont durs à *Jeu* comme ailleurs!). Il faut que chaque rédacteur puisse donner, en soirées et en week-ends, 7 semaines: 35 jours! Et le salaire? Ridicule! Le salaire idéal de la rédaction est d'environ 2\$/heure, puisque chacun aura, au maximum, 500\$, et que ces chiffres ne correspondent qu'idéalement (que peu, donc) à la réalité.

mais qui donc y restera?

Peut-on blâmer les gens de partir? Peut-on ne pas comprendre qu'à 30, à 35 et à 40 ans, les gens de *Jeu* veulent avoir, pour leur travail, un salaire décent? Peut-on blâmer ceux qui partent de chercher ailleurs de quoi vivre, et d'investir ailleurs leur temps et leurs énergies?

Chose certaine, *Jeu* est un luxe pour ceux qui y travaillent, et pas uniquement pour ses lecteurs. Et le luxe est difficile à préserver, à l'heure actuelle, dans tous les budgets. Quand le travail rédactionnel sera-t-il reconnu par ceux qui subventionnent le « produit *Jeu* », pour qu'enfin nous puissions apprécier et supporter plus longtemps de « vivre au-dessus de nos moyens »? Notre société pourra-t-elle continuer longtemps de se payer un tel luxe, à même nos énergies?

J'ai beaucoup parlé d'argent et de temps. Je voudrais aussi rappeler, un peu bêtement, oui, que le temps signifie aussi, parfois, le repos, donc, le moyen d'éviter l'épuisement. Si le travail à *Jeu* était rémunéré un tant soit peu, il nous serait possible, sans doute, de dire non, par ailleurs, à d'autres travaux « payants », et de

réduire la proportion d'heures *supplémentaires* que *Jeu* représente dans nos vies. Personne ne veut être à *Jeu* pour s'enrichir. Mais personne ne tient à y laisser sa peau. Tout idéal a les limites du corps qui le supporte: la sainteté est un peu passée de mode.

la secrétaire de la rédaction
lorraine camerlain