

LA FANTASY AU THEATRE : IDENTIFICATION ET EXPERIMENTATION DU GENRE SUR LA SCENE THEATRALE

LOUARN, Charles¹

RÉSUMÉ : Cet article présente l'approche de la *Fantasy* dans l'espace théâtral par son identification et son expérimentation. La *Fantasy* est très peu abordée dans la recherche universitaire française. Quand elle fait l'objet d'études universitaires, la *Fantasy* est majoritairement étudiée comme genre littéraire ou comme une mouvance de la pop culture. L'alliance du théâtre et de la *Fantasy* n'est jamais étudiée, comme si le genre n'existait pas au théâtre. Pour prouver son existence, une enquête dans les bases de données recensant les pièces de théâtre a été effectuée pour trouver des œuvres théâtrales se rapprochant de la *Fantasy*. Cette enquête a été jumelée avec une étude d'essais universitaires sur le genre pour en identifier toutes les spécificités ainsi qu'avec une recherche en création artistique qui porte sur l'expérimentation dramaturgique et scénographique de la *Fantasy* au théâtre. Les premiers résultats de cette recherche, qui est en cours d'exécution, permettent de placer en évidence le besoin de mettre en avant la *Fantasy* au théâtre qui malgré sa présence n'est pas reconnue sur scène. Pour répondre à ce besoin, il est nécessaire de mieux identifier les récurrences existantes et de pousser l'expérimentation pour faire de la *Fantasy* un genre théâtral à part entière.

MOTS-CLÉS : *Fantasy* ; Théâtre ; Création Artistique ; Expérimentations ; Thèse

FANTASY IN THEATER: IDENTIFICATION AND EXPERIMENTATION OF THE GENRE ON THE THEATER STAGE

ABSTRACT: This article presents the approach of the *Fantasy* in theatrical space through its identification and experimentation. *Fantasy* is rarely discussed in French university research. When it is the subject of university studies, *Fantasy* is mainly studied as a literary genre or as a movement of pop culture. The alliance of theater and *Fantasy* is never studied, as if the genre does not exist in the theater.

¹ Doctorant en Langues et Littératures Françaises à Avignon Université (France). Affilié au Laboratoire Identité Culturelle, Textes et Théâtralité. charles.louarn@alumni.univ-avignon.fr

To prove its existence, a database survey of plays was carried out to find theatrical works approaching Fantasy. This survey was twinned with a study of university essays on the genre to identify all its specificities, as well as with research in artistic creation that focuses on the dramaturgical and scenographic experimentation of Fantasy in the theater. The first results of this research, which is being carried out, highlight the need to highlight Fantasy in the theater, which despite its presence is not recognized on stage. To meet this need, it is necessary to better identify the existing recurrences and to encourage experimentation to make Fantasy a theatrical genre in its own right.

KEYWORDS: Fantasy; Theater; Artistic Creation; Experimentations; PhD

INTRODUCTION

La *Fantasy* est un genre qui gagne en popularité mais reste très confidentiel au niveau universitaire. Présente sur de nombreux médias, sa présence sur la scène théâtrale est très peu remarquée. C'est pourquoi cette thématique va être abordée dans cet article qui est une présentation de ma recherche sur « La *Fantasy* dans le théâtre : réflexions sur l'écriture dramatique et la mise en scène d'un genre dit narratif sur la scène théâtrale ». Il s'agit d'une recherche en littérature théâtrale et en création artistique.

L'alliance entre ces deux domaines est importante, dévoilant ainsi l'existence de la *Fantasy* sur la scène théâtrale et montrant comment se construit le genre au théâtre grâce à des expérimentations dramatiques qui sont dans un premier temps des expérimentations dramaturgiques, puis deviendront des expérimentations scéniques.

Cette recherche est fondée sur deux définitions pour identifier la *Fantasy*. Celle d'Anne Besson (2007) qui définit la *Fantasy* comme « genre fictionnel aux expressions plurimédiatiques et très diversifiées : prenant le contre-pied de la modernité industrielle, [la *Fantasy*] fait régner le merveilleux dans des cadres imaginaires, passés ou actuels, à destination d'un large public ». Cette définition a son importance, vu qu'elle n'associe la *Fantasy* ni au genre Merveilleux ni au genre Fantastique. Le « merveilleux » est abordé comme matière utilisée par la *Fantasy*.

Pour cette recherche, la différence entre Merveilleux comme genre et le « merveilleux » comme matière est essentielle. Le mot « merveilleux » désigne, dans cette recherche, des éléments relevant du domaine de l'imaginaire. Le mot « imaginaire » n'a pas été choisi pour



évoquer ces éléments dans le souci de bien montrer l'aspect très proche du genre *Fantasy* et du genre Merveilleux.

La seconde définition est celle de J.R.R. Tolkien (2005) qui décrit la *Fantasy* comme « un conte où il est question de Féerie, c'est-à-dire de la *Faërie*, le royaume ou l'état dans lequel les fées ont leur être ». J.R.R. Tolkien n'emploie pas encore le terme *Fantasy* dans sa définition, celui-ci ne sera utilisé pour désigner ce genre littéraire qu'une décennie plus tard. L'intérêt de cette définition est de montrer l'émancipation de la *Fantasy* par rapport au Merveilleux, ainsi que la spécificité du récit de *Fantasy*. Ce genre ne concerne pas les récits racontés par les fées mais les récits concernant l'univers dans lequel ces mêmes fées évoluent. Cette notion d'univers qui existe au-delà du récit est importante pour définir la *Fantasy*.

Mais comment cette *Fantasy* se concrétise-t-elle au théâtre ? Existe-t-elle déjà ou faut-il la créer ? Doit-elle se transformer pour devenir un objet théâtral ? Ces questionnements, au cœur même de la thèse, vont structurer cet article. Les réponses qui vont être présentées ne sont que des suppositions à ce stade de la recherche, il est fort possible qu'elles évoluent car de nouveaux éléments de réponse sont découverts régulièrement.

Un regard va être porté sur le déroulement de la recherche en France, sur une présentation des critères de la *Fantasy*, sur des exemples d'œuvres théâtrales pouvant être catégorisées *Fantasy*, sur le spectre théâtral que les exemples identifiés dans la troisième partie établissent et enfin sur le fonctionnement de la partie création artistique de cette recherche et d'une présentation des objets théâtraux en cours de création pour la thèse.

QU'EN EST-IL DE LA RECHERCHE EN FRANCE ?

En France, la *Fantasy* reste un genre peu étudié au niveau universitaire sur tous les supports confondus. Cela vient de la difficulté, du point de vue francophone, à distinguer *Fantasy*, Merveilleux et Fantastique. Dans la littérature anglosaxonne, le Merveilleux n'est pas un genre aussi complexe que dans la littérature francophone. En effet, le Merveilleux, en tant que tel, dans la littérature anglophone correspond à la *Fantasy*. Cela est un problème pour apporter le genre en France, car nombreux sont ceux qui tentent de sous catégoriser la *Fantasy* dans le Merveilleux. Cependant, les deux genres peuvent coexister sans devoir s'absorber. Ceux qui ne cherchent pas à assimiler la *Fantasy* au Merveilleux, cherchent à l'assimiler au Fantastique. Or le Fantastique, comme l'explique Farah Mendlesohn (2008) dans son ouvrage, est un genre spécifiquement francophone. Il n'existe pas dans la littérature anglophone. En France, il est le

résultat du roman gothique. Alors que chez les Anglo-saxons, ce qui est considéré en France comme Fantastique est sous-catégorisé Horreur ou *Fantasy*.

Dans cette recherche, les trois genres existent de manière indépendante. Il n'y a pas de volonté à vouloir faire de la *Fantasy* un genre supérieur au Merveilleux ou au Fantastique. La complexité se trouve au niveau de la propension de la *Fantasy* à assimiler les autres genres pour créer de nouveaux sous-genres.

Dans *La fantasy*, Anne Besson (2007) aborde le genre majoritairement par le spectre de la littérature. Elle indique cependant qu'il est plurimédiatique. Elle répond dans cet ouvrage à « 50 questions » sur la *Fantasy*. Elles portent sur un spectre très large, dépassant même la forme littéraire du genre. Le cinéma, la télévision et les jeux-vidéos y sont présents. Il est surprenant en revanche de constater qu'à aucun moment le théâtre n'y est abordé. L'art dramatique semble être mis de côté pour se concentrer sur des arts plus pop culture.

Dans cet ouvrage, Anne Besson indique la difficulté d'aborder la *Fantasy* en France. Premièrement, le genre est encore relativement nouveau, étant officiellement arrivé en France dans les années 1990. Ce qui complique l'étude de son impact sur la littérature française et sur l'émergence d'une *Fantasy* à la française. Deuxièmement, la France réceptionne la *Fantasy* de différents pays et majoritairement celle des pays anglo-saxons et celle du Japon. Ces différentes *Fantasy* permettent d'établir un large panel du genre en France. La *Fantasy* en devient pluriculturelle en plus d'être plurimédiatique. Les créateurs français de *Fantasy* sont donc nourris par de nombreuses influences. Anne Besson établit le constat qu'en majorité, les créateurs français tendent à explorer les sous-genres de la *Fantasy* pour se démarquer des créateurs anglo-saxons.

Le *Panorama illustré de la fantasy & du merveilleux* dirigé par André-François Ruaud (2018) offre une exposition complète du genre : de ses origines à aujourd'hui. Si l'ouvrage est richement documenté, il ne s'intéresse malheureusement pas au genre dramatique. Le constat qui peut être fait pour cette absence est que le genre *Fantasy* souffre de sa double étiquette de genre geek et de genre pop culture. Ainsi, les ouvrages semblent plus enclins à s'intéresser aux médias qui correspondent à ces étiquettes. Il est cependant appréciable de voir que sa forme littéraire reste celle mise le plus en avant par rapport aux autres.

La *Fantasy* se développant sur de nombreux médias, la forme littéraire aurait pu être délaissée alors qu'elle reste le noyau central de ce genre aux multiples facettes. Nombreuses sont les licences de jeux-vidéos à développer leur univers par la littérature. Pour le cinéma et la télévision, le phénomène est souvent inverse. Rares sont les créations originales de *Fantasy* sur

ces supports. Dans la grande majorité des cas, il s'agit d'adaptation de livres plus ou moins célèbres. Le théâtre n'échappe pas non plus à ce phénomène. Les créations originales sont rares, il s'agit souvent d'adaptations.

La *Fantasy* étant un genre présent sur tous les médias, l'étudier demande alors de les prendre tous en compte. C'est pourquoi cette recherche ne parle pas de la *Fantasy* comme un genre spécifiquement littéraire mais comme un genre global. Comme il va l'être démontré ensuite, le genre garde le même noyau de critères quel que soit le média utilisé. Il est donc inenvisageable d'étudier la *Fantasy* sans une optique transversale, ce que cette recherche a choisi d'adopter dès le départ en voulant apporter la *Fantasy* sur scène grâce à l'étude des autres œuvres de *Fantasy*, existantes sur tous les médias disponibles. Au cours des recherches, il a été constaté que certains éléments du théâtre ont été assimilés par d'autres médias (jeux de rôle ou jeux-vidéos par exemple). La *Fantasy*, en allant sur ces supports, a recourt à ces éléments.

QUELS SONT LES CRITERES POUR IDENTIFIER LA FANTASY ?

Cette recherche se construit essentiellement sur les critères établis par J.R.R. Tolkien (1947) dans son essai de 1939 *On Fairy-Stories*. Essai où les quatre notions majeures pour créer de la *Fantasy* sont identifiées. Ces quatre notions sont : *Fantasy*, *Recovery*, *Evasion* et *Eucatastrophe*. Il est important de noter que dans cet essai, J.R.R. Tolkien parle de *Fairy-Stories* car le terme *Fantasy*, qu'il aborde en tant que critère, deviendra un genre littéraire seulement à partir des années 1950.

Le terme de *Fantasy*, le premier critère établi par l'auteur, renvoie à la question du monde dans lequel se déroule l'histoire. Il s'agit de créer un monde secondaire, nommé *Secondary World* dans l'essai, qui s'oppose au monde primaire, nommé *Primary World* dans l'essai. Le monde primaire fait bien entendu référence au monde réel, c'est-à-dire celui du lecteur/spectateur. Le monde secondaire est le lieu où se déroule l'histoire. Les deux mondes doivent être différents. Dans la majorité des cas, le monde secondaire repose sur une civilisation médiévale pour établir un contraste évident avec le monde primaire. Malgré leurs différences, il est cependant possible de les connecter. Certains auteurs établissent des passerelles, faisant ainsi intervenir le monde primaire dans leurs histoires. C'est souvent le cas pour les romans de *Fantasy* à destination du jeune public. Ce procédé leur permet de mieux s'identifier au personnage principal et ainsi de rentrer plus facilement dans l'univers de l'histoire.

Ce premier critère amène directement au second qui est *Recovery*, traduit par « Recouvrement ». Il consiste à mettre en place une réflexion chez le lecteur, pouvant concerner n'importe quel aspect du monde primaire. Nombreux auteurs du XX^{ème} siècle choisissent d'aborder la montée des extrêmes dans leurs histoires. Le ou les héros doivent alors vaincre le mal s'étendant dans leur univers. Cette réflexion établit chez le lecteur/spectateur est importante, elle joue un rôle clef pour l'immersion de ce dernier dans le récit. Si le lecteur/spectateur n'a pas accès à cette réflexion, il n'aura pas envie d'entrer dans l'univers.

Le troisième critère est *Evasion*. Il porte sur la complexité de l'univers du récit. L'univers où se déroule l'histoire doit être assez complet pour provoquer chez le lecteur/spectateur un sentiment d'émerveillement qui va l'inciter à vouloir s'échapper dans cet univers. Comme les précédents critères, celui-ci est important pour l'expérience du lecteur/spectateur. L'immersion dans l'histoire doit être complète sinon le lecteur/spectateur la délaissera rapidement pour cause de non-intérêt. Il est très important que l'univers soit plus grand que le récit raconté. Le lecteur/spectateur doit avoir l'impression de visiter un monde vaste et vivant. De plus, s'échapper dans cet univers va lui permettre de réfléchir à son propre monde et donc d'effectuer le *Recovery*.

Le dernier élément est le plus essentiel. Il s'agit de l'*Eucatastrophe*. Elle intervient sur le dénouement de l'intrigue, renvoyant au *Deus Ex-machina* du théâtre. A la différence, l'*Eucatastrophe* ne donne pas forcément l'espoir d'un dénouement heureux à l'échelle globale. En effet, il s'agit d'éviter la mort du personnage principal en lui donnant une fin heureuse par un événement inattendu sans pour autant apporter la paix et la joie dans l'univers du récit. J.R.R. Tolkien parle ainsi d'une heureuse catastrophe. Dans *The Hobbit* (1939) par exemple, une *Eucatastrophe* peut se trouver avec l'apparition des aigles qui viennent sauver Bilbo et les nains. Cette joie apportée par ce sauvetage n'est pas durable, ils vont connaître d'autres mésaventures durant le roman. Il est à noter que le *Deus Ex-machina* n'est pas obligatoire dans une intrigue théâtrale alors que l'*Eucatastrophe* est indispensable dans une intrigue de *Fantasy*. Il est essentiel pour le lecteur/spectateur de comprendre que l'univers du récit ne prend pas fin avec ce dernier.

Après l'exposition de ces quatre critères inhérents au genre *Fantasy*, il est facilement constatable qu'ils s'appliquent également au théâtre. Aucun des critères n'est impossible à retranscrire sur scène. Ils n'ont pas besoin d'être modifiés pour être retranscrits dans une intrigue théâtrale.



Il est important de noter que, dans ses critères, J.R.R. Tolkien ne fait jamais mention de la longueur ni de la complexité d'une intrigue de *Fantasy*. Pour lui, tout repose sur l'univers dans lequel se déroule le récit. L'univers doit être réussi pour que l'histoire le soit également. Il n'y a donc pas de contraintes prédéfinies pour le récit en lui-même, juste des attentes du lecteur/spectateur. Des attentes actuellement en cours d'identifications grâce aux expérimentations théâtrales.

SOUS QUELLE FORME LA FANTASY EXISTE-T-ELLE AU THEATRE ?

Pour établir un spectre large de la *Fantasy* sur la scène théâtrale, les exemples sont pris au sein du théâtre français et du théâtre anglosaxon. Le choix de ne pas ouvrir les exemples en dehors des langues française et anglaise relève majoritairement du fait que ce sont les deux seules langues maîtrisées dans cette recherche. De plus, la *Fantasy* étant un genre anglosaxon, il est naturel de regarder les occurrences de ce genre sur la scène anglosaxonne.

Il s'agit naturellement d'une liste non exhaustive. La *Fantasy* n'étant pas reconnue comme telle au théâtre, il est extrêmement difficile de trouver des créations répondant aux critères du genre sans assister aux représentations. La majorité des exemples cités a été vue sous la forme de captation, ce qui n'est pas toujours le cas pour les pièces de théâtre anciennes. Lorsque la captation est indisponible, le texte a été lu et agrémenté de photographies des différentes représentations.

Les exemples choisis vont uniquement se concentrer sur la création artistique à partir du début du XX^{ème} siècle, période de l'apparition du genre *Fantasy* chez les Anglo-saxons. Il est possible de trouver des occurrences antérieures à ce siècle. Dans ce cas, il est préférable de parler de Merveilleux. Utiliser le terme *Fantasy* pour des pièces antérieures à la conceptualisation du genre est anachronique.

Il est à noter qu'aucun des exemples cités ci-dessous ne se revendique ou n'est classé comme œuvre de *Fantasy*, du moins de manière officielle. Pour chacun, l'identification des critères de la *Fantasy* va être effectuée. Elle se fera dans le respect des œuvres. Si un critère n'apparaît pas de manière naturelle au visionnage de la pièce ou à sa lecture, il ne sera pas inclus de manière forcée. Les œuvres citées ne se revendiquant pas de *Fantasy*, il est normal que tous les critères ne soient pas présents.

Le retour critique positif ou négatif des pièces prises en exemples n'a pas été un critère de sélection. Bien qu'il soit intéressant de voir la réception d'une œuvre, le succès ou non des œuvres présentées ci-dessous n'a pas impacté leur sélection.

EXEMPLES FRANÇAIS

Il est très difficile de trouver des exemples français. Comme dit précédemment, le genre n'étant pas reconnu, il est impossible d'identifier des occurrences dans les bases de données. Il a donc fallu élargir la recherche aux mots « merveilleux », « imaginaire » et « étrange » pour trouver un maximum d'exemples.

Edmond Rostand crée en 1910 la pièce *Chantecler*, une *Animal Fantasy* qui ne trouve malheureusement pas son public. Outre les thématiques mêmes de la pièce qui font d'elle une pièce importante du répertoire français, la mise en scène apportant au théâtre une bassecour géante, permet de constater une première vraie tentative de mettre la *Fantasy* sur scène. Cette pièce s'inscrit entièrement dans la lignée des *Animals Fantasy* anglosaxonnes tel que *The Wind in the Willows* de Kenneth Graham parut en 1908 en Angleterre.

Dans cette pièce, il est possible de retrouver les critères établis par J.R.R. Tolkien. La distinction entre les deux mondes même si non précisée peut être comprise comme un monde dans un monde, le monde animal existe dans celui des humains. Le *Recovery* peut s'effectuer avec le personnage de Chantecler dont une de ses incarnations est la figure du poète. L'*Evasion* existe grâce à la retranscription de la complexité et la hiérarchisation de la bassecour ainsi que du monde animal en général. L'*Eucatastrophe* est présente au moment où la Faisane se sacrifie pour sauver Chantecler.

Jean Cocteau, avec ses réécritures de mythes antiques, fait intervenir les éléments merveilleux sur scène. Alors que durant cette période, les réécritures des mythes se voulaient plus réalistes. Jean Cocteau y amène sa poésie et son imaginaire pour apporter sur la scène ce qu'il est possible de qualifier de *Fantasy*.

Avec *La Machine Infernale* en 1934, il crée une véritable œuvre de *Fantasy*. La conceptualisation du destin comme une machine infernale créée par les dieux antiques pour broyer le personnage principal, la Sphinge, Anubis ainsi que le fantôme du roi défunt font de la pièce une œuvre de *Fantasy*. Le mélange des mythologies grecques et égyptiennes s'inscrit également dans le genre *Fantasy*. Dans cette œuvre, la notion de monde secondaire est difficile à identifier, comme cela est majoritairement le cas avec les récits mythologiques. L'*Evasion*

s'effectue par l'utilisation de la Grèce antique comme lieu d'action de la pièce, le spectateur est transporté dans une version rêvée de l'antiquité.

Eugène Ionesco, dans certaines pièces, a recours au merveilleux. Même si ce dernier n'est pas une caractéristique majeure de son théâtre, quelques-unes de ses pièces sont marquées par l'importance du merveilleux dont : *Tueur sans gages* (1959), *Rhinocéros* (1960), *Le roi se meurt* (1962) et *Macbett* (1972). Une autre thématique proche de la *Fantasy* dans le travail d'Eugène Ionesco est l'omniprésence d'un mal qui ne peut être éradiquée.

Dans ces quatre pièces, le merveilleux utilisé par l'auteur permet d'effectuer une réflexion sur la société. Il est donc possible de rapprocher ce procédé du *Recovery*. Dans ces pièces, le monde secondaire n'est pas toujours défini, c'est le cas dans *Rhinocéros* par exemple où le monde secondaire fusionne avec le monde primaire. Dans *Le roi se meurt* au contraire, le monde secondaire est bien défini. Le *Recovery* est très présent chez Eugène Ionesco, amener le spectateur à la réflexion est une des grandes caractéristiques de son théâtre. *L'Eucatastrophe* peut se trouver dans *Tueur sans gages* où, à la fin de la pièce, le personnage principal, dans son monologue final face au tueur qu'il recherche, constate qu'il lui sera impossible d'éradiquer le mal mais uniquement de le repousser.

Laurent Gaudé avec *Médée Kali* (2003) et *Sodome, ma douce* (2009) utilise le merveilleux dans ses réécritures mythologiques. Même si dans *Sodome ma douce*, le merveilleux n'est pas très présent. Il est omniprésent dans *Médée Kali*. Sa version du personnage incarne à la fois Médée, la gorgone Méduse et la déesse Kali. Aussi séductrice que destructrice, la réunion de ces personnages en un seul sous le nom de Médée Kali permet de donner une dimension nouvelle au personnage. Le mélange culturel de ce personnage fait écho à la pluriculturalité de la *Fantasy*.

Dans cette pièce, le monde secondaire et le monde primaire ne font qu'un. Le merveilleux mythologique se mêle à la réalité. *L'Evasion* vient de cette symbiose entre ces deux mondes. Le spectateur est entraîné dans cet univers où le merveilleux mythologique prend le pas.

Joël Pommerat utilise les réécritures des contes pour les actualiser et ainsi inviter le jeune public à découvrir le théâtre à grand spectacle. Ses pièces *Le Petit Chaperon rouge* (2004), *Pinocchio* (2008) et *Cendrillon* (2011) reprennent les intrigues des contes originels.

Ses mises en scène apportent le merveilleux par l'utilisation de la lumière. Son travail sur la différence entre la perception du personnage et celle du spectateur renvoie au critère *Recovery*. Avec ce procédé, Joël Pommerat explore l'étrangeté du réel. Il apporte ainsi le monde

secondaire sur la scène. Il utilise également des micros pour jouer avec la voix des acteurs. Son esthétique travaillée permet l'*Evasion* des spectateurs.

Macha Makeïeff avec sa création *Lewis versus Alice* en 2019, établit une biographie de l'auteur Lewis Carroll croisée avec des passages de ses récits. La présence des récits de Lewis Carroll fait naître la *Fantasy* dans cette œuvre. Le monde secondaire est apporté par la rétrospective de la vie de l'auteur après sa mort et à ce moment-là, s'entre mêle la vraie vie de Lewis Carroll et ses créations.

Les décors et les numéros musicaux apportent l'*Evasion*. Il s'agit à la fois d'un hommage à l'œuvre de Lewis Carroll et à la fois d'un hommage aux balbutiements de la *Fantasy* avant le XX^{ème} siècle. De plus, Macha Makeïeff rend hommage à l'œuvre originale de Lewis Carroll en faisant jouer en anglais les passages tirés des textes de l'auteur. Cela fait écho à la dimension pluriculturelle de la *Fantasy* ainsi qu'à ses origines anglaises.

Chantal Goya et Jean-Jacques Debout sont à l'origine de sept comédies musicales : *La forêt magique* (1979), *Le Soulier qui vole* (1980), *La Planète merveilleuse* (1982), *Le Mystérieux voyage de Marie-Rose* (1984), *L'Étrange Histoire du château hanté* (1989), *Le Grenier aux trésors* (1997) et *Les Aventures fantastiques de Marie-Rose* (2015). Les pièces, essentiellement à destination des enfants, reprennent les codes du conte de fées. Des personnages de la pop culture apparaissent à plusieurs reprises dans les pièces comme par exemple Babar, Bécassine, Snoopy, Tintin ou le Chat Botté.

Les pièces reposent sur les numéros musicaux. Les décors sont épurés pour ne pas surcharger les jeunes spectateurs d'informations. L'utilisation d'une toile en guise de décor et d'animatroniques permet de laisser de la place pour les musiques. C'est par la musique et la danse que le merveilleux surgit sur la scène, apportant ainsi l'*Evasion* aux jeunes spectateurs. La distinction monde secondaire et monde primaire varie en fonction des pièces. Dans chaque pièce, un nouveau lieu imaginaire est visité.

Philippe Chatel écrit et compose *Emilie Jolie* sous forme d'album avant d'en faire une œuvre théâtrale. L'histoire de ce conte musical reprend les critères du conte traditionnel tout en jouant avec les codes. Le récit est plus proche d'un récit de *Fantasy* que de celui d'un conte de fées. En effet, les personnages principaux entrent dans le monde secondaire, il y a donc une distinction précise entre le monde secondaire et primaire. Chaque numéro musical a sa propre morale mais l'histoire dans son ensemble permet aux jeunes spectateurs d'entamer leur propre réflexion. Le fil conducteur de l'intrigue est de trouver un prince pour faire de la sorcière une princesse, or le prince n'est pas présent dans le livre. Alors que l'histoire pourrait avoir une fin

malheureuse, l'*Eucatastrophe* intervient. Le narrateur dessine lui-même le prince, permettant ainsi de donner un dénouement heureux à l'histoire. Le *Recovery* est donc au même niveau que l'*Eucatastrophe*. Quant à l'*Evasion*, elle se fait avec la découverte petit à petit des différents univers qui cohabitent dans le livre.

Les sagas audios disponibles sur internet se rapprochent de la tradition du théâtre radiophonique. Fondées entièrement sur les voix et les sons, deux sagas audios françaises ont su se démarquer et perdurer : *Le Donjon de Naheulbeuk* (2001) et *Reflets d'Acide* (2004).

Les deux sagas audios respectent les codes de la *Fantasy*, se revendiquant même du genre en question. Leur structure repose sur le concept du jeu de rôle papier. Les personnages représentent chacun un archétype des personnages de *Fantasy*. Dans les deux cas : un barbare, un voleur, un archer, un guerrier, un ranger et un magicien sont présents. Les deux séries jouent sur la classification des personnages en rappelant les codes des jeux de rôles. *Le Donjon de Naheulbeuk*, de par son aspect parodique, utilise même les stéréotypes liés aux races dans les univers de *Fantasy* : l'elfe est une archère, le nain un guerrier et l'ogre un barbare.

Même si les deux séries ont des tonalités différentes, elles suivent toutes deux une intrigue structurée autour d'une quête, ce type d'intrigue est très présent en *Fantasy*. Elles utilisent également le système d'arcs narratifs. En effet, la quête qui ouvre le récit ouvre une nouvelle intrigue quand les personnages arrivent au but. Dans *Le Donjon de Naheulbeuk*, les personnages doivent rejoindre leur commanditaire pour lui restituer la statuette qu'ils ont récupérés dans le donjon. Dans *Reflets d'Acide*, le groupe doit arrêter l'entité maléfique qu'ils ont libérée en accomplissant leur quête.

L'intérêt d'aborder ces deux exemples est qu'ils mettent en évidence la possibilité même de créer du théâtre de *Fantasy*. Avec uniquement un travail sur la voix, la *Fantasy* existe et les quatre critères sont présents. Le monde secondaire est présenté de manière précise. Le *Recovery* s'effectue par les actions des personnages, avec leur aspects jeu de rôle, l'auditeur/spectateur est ainsi inclus dans l'histoire, se demandant ce que lui aurait fait à la place des personnages. L'*Evasion* s'effectue grâce à cet aspect jeu de rôle, les univers et les personnages sont définis dès le début, permettant ainsi à l'auditeur/spectateur de pouvoir se sentir inclus dans le voyage des personnages. L'*Eucatastrophe* est également présente à plusieurs reprises comme par exemple dans *Le Donjon de Naheulbeuk*, pour vaincre le maître du donjon, les personnages soutirent l'information à son assistant. Avec celle-ci, ils évitent donc d'affronter le maître du donjon.



De plus, cette forme de théâtre radiophonique de l'ère de l'internet représente l'essence même de la forme plurimédiatique de la *Fantasy*. Le jeu de rôle est associé au théâtre ainsi qu'à la musique et tout cela pour être diffusé sur internet.

Il est vrai que le format épisodique, s'approche plus du théâtre radiophonique que du théâtre scénique. Néanmoins, ces deux exemples prouvent que la *Fantasy* peut s'émanciper d'accessoires visuels pour exister.

EXEMPLES ANGLO-SAXONS

J.M. Barrie avec *Peter Pan, or The Boy Who Wouldn't Grow Up* créée en 1904 ce qui est possible de considérer comme l'une des premières œuvres théâtrales de *Fantasy*. Le monde secondaire, *Neverland*, est identifié par rapport au monde primaire. L'*Evasion* se fait par la découverte de *Neverland* par les enfants Darling. Le *Recovery* se trouve dans le fond même de la pièce : grandir et passer de l'enfance à l'adolescence. L'*Eucatastrophe* est incarnée par le moment où le Capitaine Hook est avalé par le crocodile. La pièce bien que destinée aux premiers abords aux enfants, traite de nombreuses thématiques à destination des adultes : le refus de grandir et l'insouciance du danger notamment.

Andrew Lloyd Webber crée *Cats* en 1981 à partir d'un livre de T.S. Eliot². Pièce principalement composée d'un enchaînement de numéros musicaux, elle suit cependant un fil conducteur qui donne une cohésion à l'ensemble des numéros. *Animal Fantasy* très populaire sur la scène anglosaxonne, la pièce a marqué le théâtre en étant un succès planétaire et l'une des pièces les plus jouées de Broadway. Le *Recovery* se fait avec le personnage de Grizabella qui incarne la figure de la vieille actrice de théâtre, laissé de côté en faveur de la jeunesse. L'*Evasion* se fait par les musiques et la danse ainsi que par le décor. Le monde secondaire est symbolisé par la décharge où se déroule l'action.

Stephen Sondheim et James Lapine créent *Into The Woods* (1986) en se fondant sur le livre de Bruno Bettelheim (2010) qui aborde la psychologie des contes de fées. La pièce réunit plusieurs contes connus pour les faire coexister au sein d'une même intrigue. Le monde secondaire où se situe l'action de la pièce est identifié comme celui des contes, sa différence avec le monde primaire est donc présente. L'*Evasion* se fait par les décors et les numéros musicaux qui transportent les spectateurs dans différents endroits. De plus, la multiplicité

² Il s'agit d'*Old Possum's Book of Pratical Cats*, London, Faber Faber, 1939.

d'intrigues secondaires permet de donner un corps à l'univers de la pièce. Le *Recovery* est présent autour de la thématique de la famille ainsi que celle du bien et du mal. Quant à l'*Eucatastrophe*, elle se trouve au moment où la sorcière, qui s'oppose au plan des héros, tente de retrouver ses pouvoirs pour arrêter elle-même la géante et se retrouve transformée en flaque de goudron. Cette même flaque que les autres personnages utiliseront pour arrêter la géante.

Stephen Schwartz et Winnie Holzman adaptent avec *Wicked* (2003) le roman de Gregory Maguire qui est lui-même une relecture du roman de L. Frank Baum, *The Wonderful Wizard of Oz*. Cette relecture du roman originel s'inscrit dans les romans de *Fantasy* où le protagoniste principal est l'antagoniste du récit. La Méchante Sorcière de l'Ouest est donc la protagoniste principale. La pièce retrace l'entièreté de la vie de la Méchante Sorcière de l'Ouest. Ce récit s'inscrit également dans la *Fantasy* par son aspect initiatique.

Le monde secondaire, Oz, est identifié par rapport au monde primaire, également présent car c'est de là qu'arrive Dorothy. L'*Evasion* se fait par les numéros musicaux et la mise en scène spectaculaire. Les décors sont réduits car les lieux où se déroule l'action de la pièce sont nombreux. Le *Recovery* porte sur l'acceptation à la différence et comment le rejet peut affecter les autres. L'*Eucatastrophe* se trouve ici contre toute attente lors de la mort de la Méchante Sorcière de l'Ouest qui permet à Dorothy de rentrer chez elle. Après son départ, la Méchante Sorcière de l'Ouest ressort du sol, où elle s'était cachée faisant semblant de fondre au contact de l'eau, et quitte Oz avec celui qu'elle aime.

Jack Thorne avec *Harry Potter and the Curse Child* (2016) transpose au théâtre l'univers de J.K. Rowling. Il ne s'agit cependant pas d'une adaptation des romans originels mais d'une histoire entièrement créée pour le théâtre. La pièce en reprenant tous les codes de l'univers des romans, s'inscrit de ce fait dans le genre *Fantasy*. Comme pour les romans, le monde secondaire est emboîté dans le monde primaire. Ce dernier n'a en revanche pas conscience que le monde secondaire existe. L'*Evasion* se fait par la présence d'événements connus des lecteurs des romans, le travail sur la nostalgie des fans de la saga littéraire est très important dans cette pièce. Le *Recovery* porte sur la relation père-fils, sur la difficulté de marcher sur les traces de ses parents et sur la difficulté à accepter le passé. L'*Eucatastrophe* dans cette pièce se trouve au moment où pour arrêter Delphi (la fille de Voldemort qui retourne dans le passé pour éviter à son père d'être dépossédé de son corps par Harry lors du meurtre des parents de ce dernier), Harry Potter se déguise en Voldemort pour tromper et arrêter Delphi laissant ainsi le vrai Voldemort tuer ses parents et être vaincu par le jeune bambin qu'il était à cette époque.

Même si la recherche universitaire, en ne s'intéressant pas à ce sujet, semble laisser entendre que la *Fantasy* n'est pas présente au théâtre, avec les quelques exemples choisis, il est constatable que la *Fantasy* existe et que celle-ci répond, dans la grande majorité des cas, aux mêmes critères que pour les autres médias. La production théâtrale anglosaxonne a une tendance à adapter des œuvres littéraires au théâtre à la différence des œuvres francophones qui sont dans la majorité des cas des créations originales.

LE SPECTRE DE LA *FANTASY* EST-IL AUSSI LARGE AU THEATRE QUE DANS LES AUTRES GENRES ?

Après cette présentation d'exemples d'œuvres théâtrales pouvant être rapprochées au genre *Fantasy* ainsi que la mise en évidence de la présence des critères établis par J.R.R. Tolkien pour chacune des œuvres, il est maintenant temps de voir quelle forme prend le spectre de la *Fantasy* au théâtre à partir de ces mêmes exemples.

La catégorisation des sous-genres utilisée ici est issue du travail de John Clute et John Grant (1997). La *Fantasy* est un genre composé de nombreux sous-genres et cela est valable pour tous les médias confondus. Il est bon de noter que les catégories ne sont pas fixes, une œuvre peut appartenir à plusieurs sous-genres. La *Fantasy* étant un genre très malléable, les créateurs aiment mélanger les sous-genres pour apporter plusieurs couleurs à leurs créations. Pour faciliter la vision du spectre établi, les pièces vont être catégorisées par le sous-genre qui prédomine dans l'intrigue.

Le sous-genre le plus connu est la *High Fantasy*. Il est souvent assimilé dans l'imaginaire collectif à la *Fantasy* elle-même. Ce phénomène résulte uniquement du fait que ce sous-genre a longtemps prédominé dans les créations de *Fantasy*. Il est caractérisé par l'absence du monde primaire et par une intrigue qui a un impact sur son univers. *Into The Woods* et les deux sagas audios *Le Donjon de Naheulbeuk* et *Reflets d'Acide* illustrent ce sous-genre.

Le deuxième sous-genre prédominant dans les œuvres de *Fantasy* est la *Low Fantasy*. Proche de la *High Fantasy*, il se différencie par la présence du monde primaire dans l'intrigue. Les personnages principaux sont souvent issus du monde primaire et effectuent un voyage initiatique dans le monde secondaire avant de retourner dans le monde primaire. Ce sous-genre est très utilisé notamment dans la *Fantasy* à destination du public jeunesse. Dans ce sous-genre, il est donc possible de classer *Peter Pan, or The Boy Who Wouldn't Grow Up*, *Harry Potter and*

the Cursed Child, *Wicked*, *Lewis versus Alice*, *Emilie Jolie* et l'entièreté des pièces de Chantal Goya et Jean-Jacques Debout.

Dans les exemples choisis, le troisième sous-genre prédominant est la *Myth Fantasy*. Il est entièrement consacré à la réécriture et relecture des mythes antiques, toutes cultures confondues. Il est sûrement le sous-genre issu de la *Fantasy* le plus présent au théâtre, les mythes étant très présents sur scène. Leurs réécritures et réinterprétations sont très nombreuses. *La Machine Infernale*, *Médée Kali* et *Sodome, ma douce* correspondent à ce sous-genre.

Le quatrième sous-genre représenté dans ces exemples est l'*Animal Fantasy*. Très plébiscitée par la littérature jeunesse, l'*Animal Fantasy* se caractérise par la présence d'animaux anthropomorphisés en tant que personnages principaux. L'humain peut être présent dans l'*Animal Fantasy*. L'anthropomorphisation des animaux n'est pas prédéfinie, elle peut se situer à plusieurs niveaux : le monde animal peut rester inchangé ou à l'inverse, transformé pour correspondre à la civilisation humaine. Pour donner un exemple, Beatrix Potter dans ses contes utilise différents degrés d'anthropomorphisation pour ses personnages, certains sont des animaux de fermes et certains habitent dans des maisons tels des humains. Dans les exemples de pièces de théâtre, l'*Animal Fantasy* se retrouve dans *Chantecler* et *Cats*.

Le cinquième sous-genre présent dans les exemples est la *Light Fantasy*. Il s'agit du sous-genre humoristique de la *Fantasy*. Très souvent associée à la parodie du genre *Fantasy* en lui-même, la *Light Fantasy* ne se limite pourtant pas à la parodie. Il est possible de trouver des créations humoristiques de *Fantasy* qui ne cherchent pas à parodier. C'est le cas avec la saga audio *Reflets d'Acide*, utilisant l'humour pour pallier le côté sombre de son intrigue. Outre cet exemple déjà catégorisé dans un autre sous-genre, dans les exemples de pièces de théâtre, *Le roi se meurt* se catégorise en *Light Fantasy*. Bien que l'intrigue soit sombre, la pièce reste avant tout une comédie, Eugène Ionesco jugeant indissociable le comique et le tragique.

Le sixième sous-genre présent dans les exemples est la *Dark Fantasy*. Il se caractérise par une intrigue sombre et un univers pessimiste. Le Mal est omniprésent dans ce sous-genre, il domine les univers. Les récits sont aussi souvent caractérisés par une forte présence de la violence. Ce sous-genre s'inspire essentiellement du roman gothique et du roman noir. Parmi les exemples cités, *Tueur sans gages*, *Rhinocéros* et *Macbett* pourraient entrer dans ce sous-genre.

Le septième et dernier sous-genre qui apparaît dans ces exemples est le *Fairy tale Fantasy*. Il s'agit de récits reprenant les codes des contes de fées sans pour autant être considérés

comme tels. Les pièces de Joël Pommerat entrent dans cette catégorie. Ce sous-genre montre la fine cloison qui existe entre la *Fantasy* et le conte de fées.

Cette liste non exhaustive d'exemples de pièces, pouvant être catégorisées *Fantasy*, établit un spectre large de ses sous-genres. Cela montre que même au théâtre, les créateurs aiment explorer toutes les formes de la *Fantasy*. Le point de vue d'Anne Besson est également confirmé : les créateurs français s'orientent vers les sous-genres moins connus et plus confidentiels de la *Fantasy* comme la *Dark Fantasy* ou la *Myth Fantasy* qui sont des sous-genres moins grand public.

EXPERIMENTATION DE LA *FANTASY* AU THEATRE

Pour expérimenter la *Fantasy* sur scène, le choix de quatre créations artistiques s'est imposé comme une évidence pour cette recherche, pour pouvoir explorer plusieurs aspects de la *Fantasy* au théâtre. Le choix s'est porté sur une œuvre mythologique, une œuvre tragique, une œuvre épique et une œuvre fondée sur la méta-écriture. Ces quatre créations ont pour objectif de montrer que la *Fantasy* sur scène est possible mais surtout de refléter le spectre large de la *Fantasy*. La décision de ne pas créer une œuvre s'inscrivant dans la *High Fantasy* ou dans l'*Heroic Fantasy* résulte de l'envie de s'émanciper de la forme narrative et de sa structure d'intrigues codifiées. L'objectif de ses expérimentations est de trouver un « juste milieu » entre la *Fantasy* et le théâtre. Les intrigues de théâtre ne peuvent être aussi longues que celles des autres formes narratives de *Fantasy*. Les expérimentations cherchent donc à retranscrire l'ampleur de la *Fantasy* dans la restriction temporelle du théâtre. Dans un souci de droits et de confidentialité, les créations artistiques de cette recherche ne seront présentées que sous leur forme thématique.

Le choix d'écrire à partir de la mythologie vient du désir de connecter les origines du théâtre et de la *Fantasy*. Ces deux genres puisent leurs origines dans l'antiquité, écrire une pièce mythologique n'est donc pas si surprenant. De plus, comme cela a été montré, la *Fantasy* existe actuellement au théâtre par le biais des mises en scène des textes mythologiques et cela peu importe la date d'écriture des pièces en question. La mythologie permet d'offrir aux spectateurs un terrain connu. Cela permet de les amener délicatement dans la *Fantasy* tout en évitant une confrontation brutale et d'exposer aux spectateurs la complexité même de questionner la *Fantasy* au théâtre.



Cette pièce mythologique n'est cependant pas une réécriture au sens propre, l'intention de cette création est de se réapproprier le mythe antique pour faire naître la *Fantasy*. Dans cette expérimentation, le mythe n'est qu'une matière. Il sert de support à la *Fantasy*. Cette démarche est déjà très présente sous forme narrative avec le genre *Myth Fantasy* qui a lui-même donné naissance à plusieurs sous-genres dont celui consacré à la mythologie arthurienne. L'intérêt de ce sous-genre de la *Fantasy* est de revisiter les mythes antiques avec un regard moderne pour prouver que ces mythes sont toujours d'actualité. De plus, actualiser certains mythes permet de donner envie à quelques lecteurs/spectateurs de découvrir les versions antiques de ces mythes.

Le choix d'écrire une création dite « tragique » vient de l'envie de rendre hommage à la tragédie, genre qui est profondément ancré dans le théâtre français. L'univers de la tragédie est très codifié que cela soit au niveau de l'intrigue ou des personnages. Jouer avec ces codes permet de créer une autre approche de la *Fantasy*. Il ne s'agit pas, à la différence de la création précédente, d'accompagner le spectateur dans la *Fantasy* de manière non frontale. Dans cette création la *Fantasy* est au premier plan. Cette fois-ci, le spectateur est plongé directement dans une intrigue de *Fantasy*. Dans cette création, la magie n'est pas mise en avant. L'envie de faire une histoire de *Fantasy* sans omniprésence de magie s'est imposée lors de la conception de l'intrigue de cette tragédie. L'action s'articule autour d'une intrigue de cour. Celle-ci ne s'articule pas autour d'une quête ni autour d'une prophétie mais autour de la succession d'un roi défunt. Elle prend place dans un monde entièrement imaginaire avec des créatures issues du bestiaire de la *Fantasy*. Dans cette pièce, l'intrigue se situe dans le palais d'un roi elfe. A l'exception d'un personnage humain, les personnages de la pièce sont tous des elfes.

Ce genre d'intrigue n'est pas rare dans la forme narrative de la *Fantasy*, l'auteur G.R.R. Martin a notamment fondé sa saga littéraire sur ce style d'intrigue. Cependant, à la différence de cette saga, cette création ne cherche pas à se rapprocher du monde réel mais à s'en détacher : prédominance de personnages non-humain et lieu de l'intrigue n'appartenant pas au monde humain. Cela dans un désir de prouver que la *Fantasy* n'est pas uniquement fondée sur des histoires épiques de héros chassant des créatures mythiques ou affrontant des sorciers maléfiques. Beaucoup d'histoires de *Fantasy* ont des intrigues sérieuses et sombres, c'est ce que cette création a pour vocation de transcrire sur scène.

La création épique est le résultat d'une envie d'expérimenter autour des chants épiques qui racontent l'origine d'un monde. Ces chants se retrouvent dans beaucoup de mythologies. Chaque monde de *Fantasy* est entièrement créé par son auteur, sa mythologie n'est pas toujours explorée mais il arrive parfois que certaines allusions à l'histoire ancienne de ce même monde

soient insérées dans les récits. Ecrire une mythologie pour son univers de *Fantasy* est important car cela permet de lui donner une consistance. L'audience de l'œuvre sera plus encline à se projeter dans l'histoire si le monde dans lequel elle prend place n'est pas un simple décor.

Cette création se compose de plusieurs chants retraçant chacun un événement important de l'univers de la pièce. Les événements ne se suivent pas mais permettent d'établir une chronologie et de mettre en évidence l'évolution de cet univers. Il s'agit ici de montrer comment un événement peut bouleverser l'ordre des choses. Ainsi que de montrer le travail d'un auteur pour mettre en place un univers qui peut accueillir plusieurs récits différents sans avoir besoin d'être modifié.

La dernière création est la moins indépendante du corpus établi pour cette recherche. En effet, elle est intimement connectée à la recherche car elle en est le résultat. Il s'agit ici de transposer les résultats de la recherche universitaire dans une intrigue théâtrale. Le choix de l'approche de méta-écriture est venue lors de la réflexion autour de la question « Que représente une recherche en création ? ». L'envie de retranscrire dans une intrigue le questionnement de l'auteur-chercheur est apparue comme une évidence. Il s'agit de la création la plus ambitieuse de ce corpus de recherche car elle est intimement liée à la recherche scientifique tout en existant par elle-même. Elle a le devoir de pouvoir être compréhensible pour un spectateur qui n'a pas accès au travail de recherche. Il s'agit ici de transposer au théâtre la thèse universitaire sans que l'aspect scientifique du processus ne prenne le dessus sur la création. La pièce suit un auteur qui cherche à écrire une pièce de *Fantasy*. Au fil de ses interrogations, les personnages et les concepts qu'il interroge viennent à sa rencontre pour l'aider à concrétiser son projet.

Les créations artistiques sont toutes écrites en vers libres. L'absence de rimes et de ponctuation résulte en une forme de stylisation du langage. Cette envie de styliser la voix des personnages en la déstructurant provient d'un besoin de chercher un langage propre à mes tentatives de *Fantasy* sur scène. L'utilisation de vers libres dénués de ponctuation permet aux acteurs de trouver leur propre souffle. La langue parlée sur scène est alors différente de la réalité, ce qui permet de donner un aspect concret à l'univers de *Fantasy* de chaque pièce. De plus, la forme versifiée des textes permet de renvoyer aux racines mythologiques des deux arts expérimentés : le théâtre et la *Fantasy* sont tous deux issus des mythologies antiques, méditerranéennes pour le théâtre et nordiques/celtiques pour la *Fantasy*. Les textes antiques étaient sous forme de poème pour être facilement lus à l'oral. Retourner à cette forme pour expérimenter la *Fantasy* sur scène est intéressant, cela permet de puiser dans le passé pour créer



la nouveauté. Ce qui est une référence même au processus d'écriture de la *Fantasy* qui s'inspire majoritairement de l'époque médiévale pour créer ses univers.

De plus, il n'est pas rare dans les univers de *Fantasy*, quel que soit le support, de trouver l'utilisation de chants épiques pour raconter l'histoire de ses mêmes univers. Cette référence à la chanson de geste est très fréquente et relève même d'un travail de méta-écriture car par ce biais la *Fantasy* fait doublement référence à ses racines : celle de son univers et celle de son genre en lui-même. Utiliser une forme stylisée de ce langage permet d'ancrer encore plus la *Fantasy* sur la scène. Les rimes ne sont pas recherchées et la musicalité non plus : seul le langage est recherché. Ce qui fait que chaque acteur ne lira pas le texte de la même manière, donnant ainsi différentes couleurs à un même texte. Ce procédé renforce la réalité de l'univers de la pièce. Le texte disparaît derrière la parole et les personnages, il joue un rôle central dans la concrétisation de la *Fantasy* sur l'espace scénique mais n'est pas mis en avant. Tout comme c'est le cas dans la forme narrative où les descriptions sont omniprésentes mais le style de l'auteur n'est là que pour permettre au lecteur de visualiser l'univers dans lequel il est transporté. Chaque lecteur visualise sa propre version d'un même livre. Au théâtre, ce travail se fait par la voix. C'est grâce à elle que les acteurs vont donner vie aux décors et aux costumes. Elle offre ainsi à la pièce sa dimension de *Fantasy*, permettant de rendre réels les personnages. Les acteurs s'effacent et les personnages prennent place pour vivre dans l'espace scénique. Rappelant de la sorte, la voix utilisée intérieurement par les lecteurs qui se module en fonction des personnages et de la narration. Dans ces expérimentations, il y a ainsi un désir intime de rendre cette expérience sur la scène.

CONCLUSION

La *Fantasy* est un genre méconnu au niveau universitaire en France. Cela est fortement dû à sa relation complexe avec le Merveilleux et le Fantastique. Ainsi que son aspect pop culture qui dessert le genre et ajoute une difficulté à le rendre sérieux. Le fait que la *Fantasy* soit présente sur de nombreux médias complexifie la compréhension du genre. Il semble plural alors qu'il reste le même. Être présent sur différents médias donne souvent l'impression que le genre s'éparpille. Loin de s'éparpiller, la *Fantasy* s'enrichit de tous les médias qu'elle expérimente.

Nombreux sont ceux qui proposent d'établir des critères pour la *Fantasy*. Ceux de J.R.R. Tolkien sont ceux qui, en plus d'être facilement compréhensibles, s'adaptent le plus aisément

à tous les médias confondus et comme montré précédemment, ils s'adaptent également au théâtre.

Les différents exemples montrés dans cet article établissent un panel diversifié et offrent ainsi un aperçu du spectre que peut représenter la *Fantasy* au théâtre. Il ressemble majoritairement au spectre que le genre a sur les autres médias. Il est important de noter que la classification des exemples par sous-genres n'est pas un classement fixe car certains exemples pouvaient correspondre à plusieurs sous-genres. Cela montre la pluralité de la *Fantasy* qui n'est pas un genre qui reste fixe. Le fait que la *Fantasy* soit composée de nombreux sous-genres a pour résultat des œuvres très diversifiées qui se composent de nombreuses facettes. Il est rare qu'une œuvre de *Fantasy* ne corresponde qu'à un seul sous-genre. Cela est un défi à relever pour expérimenter le genre au théâtre.

Expérimenter la *Fantasy* au niveau dramaturgique et scénique permet d'avoir un aperçu global sur la transposition du genre au théâtre. Même si conceptualisées avec un sous-genre précis, les quatre expérimentations prévues pour cette thèse montrent qu'il est impossible de rester dans un seul sous-genre. La *Fantasy* a besoin de plusieurs dimensions pour exister. Le mélange de genres est intrinsèque à la *Fantasy*. C'est la raison pour laquelle ce genre épouse si bien la forme de la comédie musicale au théâtre. La danse, le chant et la musique permettent de donner corps à la *Fantasy*.

L'expérimentation sur le texte permet d'explorer les rapports entre le théâtre et la *Fantasy*. Cette dernière s'inspirant des mythologies antiques trouve cette origine commune avec le théâtre présent depuis l'antiquité où il accueillait déjà les mythologies sur sa scène. De plus, cette expérimentation sur le texte a pour but de trouver une manière de donner corps à la *Fantasy* sans avoir recours à de nombreux artifices. L'expérimentation scénique va pouvoir donner de nouvelles réponses et interrogations sur la concrétisation de la *Fantasy* sur la scène théâtrale.

REFERENCES BIBLIOGRAPHIQUES

- BARRIE, J.M. *Peter Pan, or The Boy Who Wouldn't Grow Up*. London: Hodder & Stoughton, 1911.
- BAUM, L. Frank. *The Wonderful Wizard of Oz*. Chicago: George M. Hill Company, 1900.
- BESSON, Anne. *La fantasy*. Paris : Klincksieck, 2007



- BETTELHEIM, Bruno. *The Uses of Enchantment: The Meaning and Importance of Fairy Tales*. Lodon: Vintage Books Edition, 2010.
- CHATEL, Philippe. *Emilie Jolie*. Paris : BMG Ariola, 1979.
- CLUTE, John, GRANT, John. *The Encyclopædia of Fantasy*. London: Orbit, 1997.
- COCTEAU, Jean. *Théâtre complet*. Paris : Gallimard, coll. Bibliothèque de la Pléiade, 2003.
- DEBOUT, Jean-Jacques. *La Forêt magique*. Jean-Jacques Debout, 1979.
- _____. *Le Soulier qui vole*. Jean-Jacques Debout, 1980.
- _____. *La Planète merveilleuse*. Jean-Jacques Debout, 1982.
- _____. *Le Mystérieux Voyage de Marie-Rose*. Jean-Jacques Debout, 1984.
- _____. *L'Etrange Histoire du château hanté*. Jean-Jacques Debout, 1989.
- _____. *Le Grenier aux trésors*. Jean-Jacques Debout, 1997.
- _____. *Les Aventures fantastiques de Marie-Rose*. Jean-Jacques Debout, 2015.
- ELIOT, T.S. *Old Possum's Book of Practical Cats*. London: Faber Faber, 1939.
- GAUDE, Laurent. *Médée Kali*. Paris : Actes Sud, 2003.
- _____. *Sodome, ma douce*. Paris : Actes Sud, 2009.
- GRAHAME, Kenneth. *The Wind in the Willows*. London: Sterling Children's Books, Illustrated edition, 2012.
- IONESCO, Eugène. *Rhinocéros*. Paris : Gallimard, coll. Folio, 1972.
- _____. *Le roi se meurt*. Paris : Gallimard, coll. Folio, 1973.
- _____. *Macbett*. Paris : Gallimard, coll. Folio, 1975.
- _____. *Tueur sans gages*. Paris: Gallimard, coll. Folio Théâtre, 2003.
- JBX. *Reflets d'Acide*. 2004-2017.
- LANG, « Pen of Chaos » John. *Le Donjon de Naheulbeuk*, 2001-2008.
- LAPINE, James, SONDHEIM, Stephen. *Into the Woods*. San Diego: Old Globe Theatre, 1986.
- MAGUIRE, Gregory. *Wicked: The Life and Times of the Wicked Witch of the West*. New York: Harper Collins, 1995.
- MAKEÏEFF, Macha. *Zone Céleste*. Paris : Actes Sud, 2019.
- MARTIN, G.R.R. *A Song of Ice and Fire*. New York: Bantam Books, 1996-2011, 5 Tomes.
- MENDLESOHN, Farah. *Rhetorics of Fantasy*. London: Wesleyan University Press, 2008.
- POMMERAT, Joël. *Cendrillon*. Paris : Actes Sud, Paris, 2013.
- _____. *Le Petit Chaperon rouge*. Paris : Actes Sud, 2014.
- _____. *Pinocchio*. Paris : Actes Sud, 2015.



- POTTER, Beatrix. *Le grand livre de Beatrix Potter*. Paris : Gallimard Jeunesse, coll. BP Albums, 2008.
- ROSTAND, Edmond. *Chantecler*. Paris : Flammarion, coll. GF, 2018.
- ROWLING, J.K. *Harry Potter*. London: Bloomsbury Publishing, 1997-2007, 7 tomes.
- RUAUD, André-François. *Panorama illustré de la fantasy & du merveilleux*. Paris : Moutons électriques, coll. Hélios, 2018.
- THORNE, Jack, ROWLING, J.K., TIFFANY, John. *Harry Potter and the Cursed Child Parts I & II*. London: Little, Brown and Compagny, 2016.
- TOLKIEN, J.R.R. *The Hobbit, or There and Back Again*. London: Allen & Unwin, 1939.
- _____. « *On Fairy-Stories* » in *Essays presents to Charles Williams*. London: Oxford University Press, 1947.
- _____. *Les Monstres et les critiques et autres essais*. Dir. Christopher Tolkien. Trad. Christine Laferrière. Paris : Christian Bourgeois éditeur, 2005.
- WEBBER, Andrew Lloyd. *Cats*. London, 1981.
- WICKED THE MUSICAL URL : <https://wickedthemusical.com/>