

Le voyage du héros



ÉTAPE 1 : LE MONDE ORDINAIRE

Dans cette première étape, le héros mène une existence normale, ignorant les aventures à venir. Il évolue constamment dans une zone de confort encore inconsciente. C'est à cette étape que nous apprenons des détails cruciaux sur notre héros. Ceux-ci nous permettent de nous identifier plus facilement à lui. Et, par la suite, de faire preuve d'empathie pour son sort.

ÉTAPE 2 : L'APPEL À L'AVENTURE

L'aventure du héros commence lorsqu'il reçoit un appel à l'action. Par exemple, une menace directe pour sa sécurité, sa famille, son mode de vie. Ou la paix de la communauté dans laquelle il vit. Cet appel perturbe le confort du monde ordinaire du héros et présente un défi ou une quête à entreprendre.

ÉTAPE 3 : LE REFUS DE L'APPEL

Bien que le héros puisse être impatient d'accepter la quête, il hésite encore à ce stade. Puis il est confronté à une série de doutes personnels quant à sa capacité à relever le défi. Il finit par refuser l'appel et en souffre d'une manière ou d'une autre.

Le problème auquel il est confronté lui semble trop difficile à gérer. Et le cercle familial de sa zone de confort reste plus rassurant que la route périlleuse qui l'attend. Cette étape nous permet également dans l'histoire de nous identifier. Et de tisser des liens plus étroits avec cet être vulnérable.

ÉTAPE 4 : LA RENCONTRE DU GUIDE AVEC LE MENTOR

À ce tournant crucial, le héros rencontre un mentor. Celui-ci lui donne quelque chose dont il a besoin. Il peut s'agir d'un objet de grande importance. D'un aperçu du dilemme auquel il est confronté, des conseils avisés, une formation pratique ou même la confiance en soi. Tout ce que le mentor fournit au héros sert à dissiper ses doutes et ses craintes. Et à lui donner la force et le courage de commencer sa quête.

ÉTAPE 5 : LE PASSAGE DU SEUIL DE L'AVENTURE

Le héros est maintenant prêt à donner suite à l'appel à l'aventure et à entamer véritablement sa quête. Il peut y aller de son plein gré ou y être poussé. Mais dans les deux cas, il franchit enfin la frontière entre le monde qu'il connaît et celui dont il ignore l'existence. Il s'agit peut-être de quitter son village pour la première fois de

sa vie. Ou de faire quelque chose qu'il a toujours eu peur de faire. Quelle que soit la position du seuil, cette action signifie l'engagement du héros dans son voyage et tout ce qu'il peut lui réserver.

ÉTAPE 6 : ÉPREUVES, RENCONTRES DES ALLIÉS ET DES ENNEMIS

Sorti enfin de sa zone de confort, le héros se confronte à une série de défis de plus en plus difficiles. Ceux-ci le mettent à l'épreuve de différentes manières. Des obstacles et imprévus lui barrent le chemin. Le héros doit alors les surmonter un à un afin d'arriver à son objectif ultime.

Le héros apprend également à distinguer ceux à qui il peut faire confiance de ceux dont il vaut mieux se méfier. Il peut gagner des alliés et rencontrer des ennemis. Ceux-ci, chacun à leur manière, contribuent à le préparer aux plus grandes épreuves à venir. C'est à ce stade que ses compétences ou pouvoirs sont mis à l'épreuve. Et que chaque obstacle auquel il est confronté nous aide à mieux comprendre sa vraie personnalité et à nous identifier à lui encore plus.

ÉTAPE 7 : ACCÈS À LA CAVERNE

La grotte, ou la caverne, est une métaphore qui peut représenter beaucoup de choses dans l'histoire du héros. Par exemple, un lieu réel dans lequel se trouve un terrible danger. Ou un conflit intérieur auquel le héros n'avait jusqu'à présent pas eu à faire face. Lorsque le héros approche de la caverne, il doit effectuer les derniers préparatifs avant de faire le dernier saut dans le grand inconnu.

Au plus profond de cette caverne, le héros peut à nouveau faire face à certains des doutes et des peurs qui ont fait surface lors de son appel à l'aventure. Il lui faudra peut-être un peu de temps pour réfléchir à son parcours. Et à la route périlleuse qui l'attendent afin de trouver le courage de continuer. Ce bref répit aide le public à comprendre l'ampleur de l'épreuve qui attend le héros et à intensifier la tension en prévision de son test ultime.

ÉTAPE 8 : L'ÉPREUVE ULTIME

L'épreuve ultime peut être un test physique dangereux. Ou une crise intérieure profonde à laquelle le héros doit faire face pour survivre ou pour sauver le monde dans lequel il vit. Que ce soit pour faire face à sa plus grande peur ou à son ennemi le plus meurtrier, le héros doit faire appel à toutes ses compétences et à

ses expériences accumulées sur le chemin le menant dans les profondeurs de la caverne afin de surmonter son défi le plus difficile.

Ce n'est que par une forme de « mort » que le héros peut renaître. Il expérimente alors une résurrection métaphorique qui lui confère en quelque sorte le plus grand pouvoir ou la plus grande perspicacité nécessaires pour accomplir son destin ou atteindre la fin de son voyage. C'est le point culminant de l'histoire du héros et tout ce qui lui est cher est mis en jeu.

ÉTAPE 9 : L'ACQUISITION DE L'OBJET DE LA QUÊTE

Après avoir vaincu l'ennemi, survécu et surmonté son plus grand défi personnel, le héros se transforme finalement en un nouvel état. Il sort du combat comme une personne plus forte et souvent récompensée.

L'objet de la quête peut prendre différentes formes. Il peut s'agir d'un objet de grande importance ou d'une grande puissance. D'un secret, une connaissance, voire une réconciliation avec un être cher ou un allié. Quel que soit le trésor qui puisse faciliter son retour dans le monde ordinaire, le héros doit rapidement mettre de côté ses célébrations et se préparer pour la dernière partie de son voyage.

ÉTAPE 10 : LE CHEMIN DU RETOUR

Maintenant, le héros doit rentrer chez lui avec sa récompense. Mais cette fois, l'anticipation du danger fait place à celle de l'éloge. Et peut-être de la justification, de l'absolution ou même de l'exonération.

Mais le voyage du héros n'est pas encore terminé. Et il aura peut-être besoin d'une dernière poussée dans le monde ordinaire. C'est également le moment où il doit généralement choisir entre son objectif personnel et celui d'une cause supérieure.

ÉTAPE 11 : LA RENAISSANCE

C'est le point culminant dans lequel le héros doit avoir sa dernière et plus dangereuse rencontre avec la mort. La bataille finale représente également quelque chose de beaucoup plus grand que l'existence même du héros. Son résultat ayant des conséquences profondes sur son monde ordinaire et la vie de ceux qu'il a laissés.

S'il échoue, les autres vont en souffrir. Ce qui non seulement alourdit ses épaules mais, dans un film, saisit le public de sorte qu'il se sente lui aussi dans le conflit et partage les espoirs, les craintes et les appréhensions du héros. En fin de compte, le héros réussira, détruira son ennemi. Il émergera de la bataille purifié et plus fort que jamais.

ÉTAPE 12 : RETOUR AVEC L'OBJET DE LA QUÊTE

C'est la dernière étape du voyage du héros. Au cours de celle-ci, il retourne chez lui dans son monde ordinaire, en personne transformée. Il aura grandi en tant que personne, appris beaucoup de choses, fait face à de nombreux dangers terribles. Mais il attend maintenant avec impatience le début d'une nouvelle vie. Son retour pourrait apporter un nouvel espoir à ceux qu'il a laissés. Une solution directe à leurs problèmes ou peut-être une nouvelle perspective à prendre en compte par tous.

La récompense finale qu'il obtient peut être littérale ou métaphorique (un motif de célébration, de réalisation de soi ou de fin du conflit). Quelle qu'elle soit, elle représente trois choses : le changement, le succès et la preuve de son parcours. Le retour à la maison signale également le besoin de résolution pour les autres acteurs clés de l'histoire. Les sceptiques du héros seront ostracisés, ses ennemis punis et ses alliés récompensés. En fin de compte, le héros reviendra à son point de départ. Mais les choses ne seront plus jamais les mêmes.