

LE GUIDE DU SCÉNARISTE

*LA FORCE D'INSPIRATION
DE LA MYTHOLOGIE
POUR CONCEVOIR DES
HISTOIRES QUI TOUCHERONT
TOUS LES PUBLICS*

Christopher Vogler

Adapté de l'anglais
par Francine Atoch et Kevan Stevens

DIXIT
E D I T I O N S



TABLE DES MATIÈRES

COMPLÉMENT INTERNET	4
INTRODUCTION NOUVELLE ÉDITION	5
PRÉFACE	9
INTRODUCTION LA PRÉPARATION DU VOYAGE	23
LIVRE UN : LA CARTE DU VOYAGE	31
LE GUIDE PRATIQUE.....	33
LES ARCHÉTYPES.....	51
LE HÉROS.....	57
LE MENTOR : VIEUX SAGE OU BONNE MÈRE	67
LE GARDIEN DU SEUIL.....	77
LE MESSAGER.....	81
LE PERSONNAGE PROTÉIFORME	85
L'OMBRE.....	91
L'ALLIÉ	97
LE TRICKSTER	103
LIVRE DEUX : LES ÉTAPES DU VOYAGE	107
ÉTAPE UN : LE MONDE ORDINAIRE	109
ÉTAPE DEUX : L'APPEL DE L'AVENTURE.....	125
ÉTAPE TROIS : LE REFUS DE L'APPEL	133
ÉTAPE QUATRE : LA RENCONTRE AVEC LE MENTOR	141
ÉTAPE CINQ : LE PASSAGE DU PREMIER SEUIL.....	151
ÉTAPE SIX : LES TESTS, LES ALLIÉS ET LES ENNEMIS.....	157
ÉTAPE SEPT : L'APPROCHE DU CŒUR DE LA CAVERNE.....	165
ÉTAPE HUIT : L'ÉPREUVE SUPRÊME.....	177
ÉTAPE NEUF : LA RÉCOMPENSE.....	195
ÉTAPE DIX : LE CHEMIN DU RETOUR.....	207
ÉTAPE ONZE : LA RÉSURRECTION	215
ÉTAPE DOUZE : LE RETOUR AVEC L'ÉLIXIR.....	231
ÉPILOGUE	245
REGARD EN ARRIÈRE SUR LE VOYAGE	245
LE VOYAGE DE L'AUTEUR	251
ANNEXES	255
LES HISTOIRES VIVENT	255
POLARITÉ	271
CATHARSIS	295
LA SAGESSE DU CORPS.....	309
FAIS CONFIANCE AU CHEMIN	319
À PROPOS DE L'AUTEUR	326

COMPLÉMENT INTERNET

Dans le complément Internet de ce livre, les lecteurs trouveront une analyse de Christopher Vogler de cinq films à travers le Voyage du Héros :

- *Titanic* de James Cameron
- *Le Roi lion* de Roger Allers et Rob Minkoff
- *Pulp Fiction* de Quentin Tarantino
- *The Full Monty* de Peter Cattaneo
- *Star Wars* de George Lucas

Ainsi qu'un descriptif schématique des archétypes et des étapes du Voyage du Héros pour les films :

- *De rouille et d'os* de Jacques Audiard
- *La Vie d'Adèle* chapitre 1 et 2 d'Abdellatif Kechiche
- *No* de Pablo Larraín

Par la scénariste Lisa Lebahar

LE COMPLÉMENT INTERNET

Pour avoir accès au **complément Internet**, il vous suffit de vous rendre sur le site www.dixit.fr à la rubrique *Compléments Internet* et ensuite de choisir le titre du livre.

LE CODE D'ACCÈS INTERNET

Si vous n'avez pas acheté cet ouvrage chez Dixit, il vous sera nécessaire d'envoyer un email à guideduscenariste@dixit.fr avec pour objet « compléments Internet », ou vous avez également la possibilité de flasher directement le QR code ci-dessous.



INTRODUCTION

NOUVELLE ÉDITION

Comme presque vingt années se sont écoulées depuis le lancement de la première édition, les idées contenues dans cette nouvelle édition ont pu être largement testées dans un grand nombre de laboratoires d'écriture et de masterclass à travers le monde entier. Les concepts que j'ai développés en tant que consultant pour Disney et comme professeur de structure dramatique ont été confrontés à toute une série de challenges dans le monde réel, qui je l'espère, ont permis de les consolider. Les nouveaux chapitres de ce livre refléteront, je l'espère, quelques-unes des idées qui ont continué d'évoluer autour du concept du Voyage du Héros.

On trouvera de nouveaux chapitres autour de la force vitale au cœur de l'histoire, sur le mécanisme de polarité, la sagesse du corps, la catharsis et d'autres concepts que j'ai développés ces dernières années au gré de mes lectures et au cours de mon travail à Hollywood, en Europe et particulièrement en France. J'ai rassemblé ce nouveau matériel à la fin du livre, dans un appendice qui suit *Regard en arrière sur le voyage*.

Au cours des vingt ans qui ont suivi la première édition, j'ai beaucoup voyagé, appliqué mes idées en écrivant, publiant, et produisant mes propres projets. J'ai aussi rendu quelques « services » comme ce fut le cas pour les Studios à Hollywood. De retour pour quatre ans à la 20th Century Fox, où j'avais été justement consultant au début de ma carrière. Cette fois, j'intervenais à un beaucoup plus haut niveau, en tant que cadre exécutif au développement de projets pour le label cinéma de la Fox 2000, avec bien plus de responsabilité et de pression. J'ai été impliqué dans la recherche et le développement de films comme *Courage Under Fire* (À l'épreuve du feu, de Edward Zwick, scénario de Patrick Sheane Duncan), *Volcano*, *Anna and the King*, *Fight Club* et *The Thin Red Line*. Mes concepts de *storytelling*, formés d'après les modèles de la mythologie et des pensées de Joseph Campbell et Carl Jung, étaient à présent non seulement testés sur

des films d'animation, mais aussi sur de gros budgets, des films d'action, à destination d'un public adulte.

L'atmosphère qui régnait dans les bureaux de la Fox 2000 était fascinante, surtout pour observer les coulisses du pouvoir. Par le passé, j'avais entendu parler de tels endroits, mais en tant que théoricien de l'histoire, je n'avais jamais été convié à l'intérieur de ces « salles de rencontre », où toutes les décisions sont prises au sujet des scénaristes, des histoires et des films qui en résultent. La force artistique coule dans ces pièces comme de la lave en fusion et, jusqu'à ce jour, je n'avais fait que l'entendre. Maintenant, je me trouvais en son cœur.

Je n'avais jamais exercé jusque là à un tel niveau de responsabilités. Pas de plaintes. Pas d'excuses. Et la même intensité féroce était appliquée aux histoires. Chaque concept, chaque commentaire, chaque suggestion devaient passer les tests les plus rigoureux de bon sens, de logique et d'instinct du show-business. J'ai eu le bonheur de travailler avec les plus grands cerveaux d'écriture d'histoire dans cette industrie, dont l'un des plus importants était sans doute Laura Ziskin, la fondatrice de Fox 2000, mais aussi de nombreux cadres exécutifs talentueux, des scénaristes, des réalisateurs et des producteurs. J'ai appris des techniques d'analyse des histoires fort utiles dans ce laboratoire exigeant, une façon d'approcher les personnages et de décrire des situations qui je l'espère nourriront les nouvelles sections de cette édition revisitée.

Parmi les éléments que j'ai découverts à la Fox 2000, écouter son propre corps comme un juge de l'effet produit par l'histoire a été essentiel. J'ai réalisé que les bonnes histoires produisaient par bien des façons des résonances avec les organes de mon corps et que, lorsqu'elles étaient vraiment très bonnes, elles stimulaient plus d'un sens. Une histoire sensible vous prend à la gorge, crée des palpitations, accélère votre rythme cardiaque, vous fait venir les larmes aux yeux ou une explosion de rires aux lèvres. Si l'histoire ne suscitait pas de réactions physiologiques, je savais que cela ne pourrait m'atteindre qu'à un niveau intellectuel et dans ce cas, cela laisserait probablement le public insensible. Vous trouverez mon avis sur ces réflexions dans un nouveau chapitre sur la sagesse du corps.

Quand mon travail à Fox 2000 s'est terminé, comme c'est le cas dans toute bonne chose, j'ai voulu écrire et produire mes propres projets. J'ai rapidement commencé par mettre en chantier un scénario d'animation, suite à un voyage pour une lecture à Munich. C'est ainsi que j'ai été approché par le producteur Eberhard Junkersdorf, pour écrire le scénario d'une version des aventures de Till Eulenspiegel, le clown le plus célèbre de l'Europe du Moyen Âge. Je connaissais le personnage haut en couleur de Till par

les histoires que j'avais lues étant petit et j'étais ravi de relever le défi. J'ai apprécié travailler avec l'énergique et charmant M. Junkersdorf, ainsi qu'avec son équipe internationale d'artistes. Eberhard est si persuasif qu'il m'a même convaincu de participer aux paroles de deux chansons pour la bande originale, ce qui fut un vrai défi. Le film est sorti en Allemagne sous le titre *Till Eulenspiegel*, et j'espère qu'il sortira un jour en anglais sous le titre *Jester Till*. Cette expérience m'a enseigné une multitude de leçons que j'ai essayé d'incorporer dans cette édition.

J'ai ensuite été impliqué comme producteur exécutif sur un film indépendant, *PS : Your, car is dead*, avec Steve Guttenberg comme acteur, réalisateur, scénariste, d'après la pièce et le roman de James Kirkwood. Ce travail m'a amené à m'isoler pendant des mois dans la salle de montage, un des autres temples sacrés du cinéma et ce fut pour moi un grand moment de plaisir. J'adorais rester assis dans le noir à regarder des images toute la journée, à les faire danser. J'appelais ça rentrer dans le sous-marin, un monde de concentration qui faisait appel à chaque parcelle de ma créativité et me força à organiser mes idées dans le souci de communiquer avec mes partenaires de création. J'ai pu voir qu'en bien des points le processus de montage faisait écho à celui d'écriture, et j'ai imaginé de nouvelles possibilités de combiner les deux. J'ai appris de nouvelles règles et toiletté les anciennes théories.

La phase de montage m'a beaucoup fait penser à la construction d'un bateau en bois, comme les Drakkars vikings. La colonne vertébrale de l'histoire est comme la quille, les plots principaux (les rebondissements) sont les membrures, les scènes individuelles et les lignes de dialogues sont le plancher et les gréements qui complètent le vaisseau, un véhicule pour votre vision, en espérant qu'il naviguera sur les mers propices à l'audience.

Le passage en salle de montage m'a aussi permis de mieux apprécier l'importance du focus. J'ai réalisé que capter pleinement l'attention est une des choses les plus rares au monde, et qu'un public qui reste concentré pendant deux heures sur votre travail vous fait un immense cadeau. Et il semble que plus vous enlevez d'éléments d'une composition, plus l'attention va être concentrée dans les éléments restants. Couper des lignes, faire des pauses, enlever des scènes entières participent à la concentration de l'attention sur ce qui reste, comme si un grand nombre de projecteurs avaient été concentrés sur quelques poutres apparentes, à des endroits clefs.

PS Your, car is dead a bénéficié d'une petite sortie cinéma avant d'être distribué en DVD. Après cette aventure, j'ai voyagé pendant un moment pour donner des séminaires pour plusieurs programmes de formation internationaux pour la télévision et le cinéma. Récemment, je suis retourné au

monde des studios hollywoodiens avec quelques missions pour Paramount et un certain nombre de consultations pour d'autres Studios. Je me suis essayé à un nouveau genre en écrivant le premier épisode de *Ravenskull*, une histoire pour un manga, sorte de BD japonaise très stylisée. C'est une forme d'écriture particulièrement cinématographique, très proche de celle du scénario d'un film et avec une grande importance donnée à l'aspect visuel. J'espère que cette dernière édition reflète en partie mon expérience acquise en collaborant avec des artistes. J'ai beaucoup aimé mon travail avec Michele Montez et Fritz Springmeyer, dont les illustrations ornent les chapitres tout au long de ce volume.

Et pendant que je fais l'inventaire des influences des dernières années qui ont abouti aux changements prodigués à cette version, je passe le plus clair de mon temps à marcher sur la plage, à me demander pourquoi les choses sont telles qu'elles sont et comment sont devenues ainsi. J'ai essayé de comprendre le mouvement du soleil et des étoiles dans le ciel et comment la lune est arrivée là. J'ai compris que tout n'était que vagues, tout l'Univers, juste des échos et des contre-échos du son cosmique originel, pas celui du Big Bang, qui est un faux effet sonore. Il s'agissait plutôt d'un gong, voilà tout, le Grand Gong, la vibration créatrice primitive, qui s'est étendue à partir d'une pointe d'aiguille de concentration et s'est dénouée, répétée, heurtée pour créer tout ce que l'on connaît. Et le Voyage du Héros en fait partie. Je regarde les couchers de soleil se succéder à l'horizon, créant mon propre Stonehenge (NDT « les pierres suspendues », mégalithe situé dans le Comté du Wiltshire, Angleterre) depuis les îles et les arêtes des cimes qui marquent les solstices et les équinoxes, m'invitant à découvrir la place des histoires et ma propre place dans l'histoire universelle. J'espère que vous trouverez votre propre place dans ce modèle. À ceux pour qui le concept est nouveau, je vous souhaite *bon voyage* (en français dans le texte), et pour ceux qui sont familiers avec la première édition, j'espère que vous trouverez de nouvelles surprises et de nouvelles connexions dans cette édition et qu'elle vous sera utile dans vos propres voyages créatifs.

Je remercie Dixit qui m'accompagne depuis de nombreuses années.

Christopher Vogler

PRÉFACE

*« Je n'essaye pas de copier la Nature.
J'essaye de trouver les principes qui la régissent. »*

R. Buckminster Fuller.

Un livre avance comme une vague parcourt la surface de la mer. Les idées jaillissent de la pensée de l'auteur et entrent en collision avec d'autres pensées, déclenchant de nouvelles vagues qui reviennent vers lui.

Ce qui génère des pensées et des émanations plus profondes. Et ainsi de suite. Les concepts décrits dans *Le Guide du scénariste* ont rayonné et renvoient en échos des challenges passionnants aussi bien que des critiques ou de bonnes vibrations. Voici donc la synthèse de toutes les vagues qui se sont abattues sur moi depuis l'édition du livre et des nouvelles vagues que j'ai renvoyées en réponse.

Dans ce livre, je décrivais la palette des concepts connus comme « Le Voyage du Héros », dessinée d'après les analyses poussées en psychologie de Carl G. Jung et les analyses des mythes de Joseph Campbell. J'ai essayé de mettre en relation ces idées avec l'art contemporain du récit, en espérant avoir donné naissance à un guide pour écrivains pour développer ces cadeaux précieux issus de notre Moi le plus intime et de nos plus lointaines racines. J'étais parti pour chercher les formes originelles de l'art du récit, mais j'ai découvert bien autre chose en chemin : un ensemble de préceptes de vie. J'en suis arrivé à croire que Le Voyage du Héros n'est rien moins qu'un guide sur la vie, un manuel d'instruction dans l'art de vivre et d'être vivant.

Le Voyage du Héros n'est pas une invention, mais une observation. La reconnaissance d'une jolie structure, un ensemble de règles qui gouverne la conduite d'une vie et le monde de l'art de la narration, de la même façon que les sciences physiques et la chimie gouvernent le monde. Il est difficile d'éviter la sensation que Le Voyage du Héros existe quelque part, d'une façon ou d'une autre, comme une réalité éternelle, une forme idéale platonique, un

modèle divin. Toutes les copies, aux variations infinies, peuvent être produites d'après ce modèle, chacune résonnant à l'esprit essentiel de la forme.

Le Voyage du Héros est un modèle qui semble pouvoir s'étendre dans de nombreuses dimensions, décrivant plusieurs réalités. Il décrit entre autres avec précision la préparation d'un voyage, les étapes de la construction d'une histoire, les joies et les angoisses d'être auteur, le passage d'une âme à travers la vie.

Une œuvre qui explore un tel modèle participe naturellement à sa qualité multidimensionnelle. *Le Guide du scénariste* a été conçu comme un guide pratique pour auteurs, mais il peut aussi bien être lu comme une leçon de vie, minutieusement construite à travers des histoires de tout temps. D'aucuns l'ont même utilisé comme un guide de voyage, prédisant les hauts et les bas d'un périple physique.

Un certain nombre de personnes ont prétendu que le livre les avait touchés à un degré qui n'avait rien à voir avec leur travail d'écriture. Dans la description du Voyage du Héros, ils ont pu par exemple glaner des indices sur leur propre vie, quelques métaphores utiles ou une façon de voir les choses, un élément de langage ou un principe qui parlait de leurs problèmes et émettait des idées pour les résoudre. Ils se sont reconnus dans les épreuves des héros mythologiques et littéraires et ont été rassurés par leurs histoires qui apportent de nombreuses stratégies clefs en main, pour la survie, le succès, le bonheur.

D'autres personnes encore trouveront la validation de leurs propres théories dans le livre. Je rencontre parfois des gens qui connaissent Le Voyage du Héros, bien qu'ils n'aient jamais entendu parler de cette expression. Dès qu'ils en prennent connaissance ou qu'on leur en parle, ils font l'expérience d'un véritable choc de conscience, tant les éléments entrent en résonance avec ce qu'ils ont vécu dans leurs histoires ou dans leur propre vie. J'ai eu la même réaction quand j'ai rencontré ces concepts dans l'œuvre de Campbell, *Le Héros aux mille et un visages*, et quand je l'ai entendu en parler avec autant de passion. Campbell lui-même l'a éprouvée quand il a entendu la première fois son mentor, Heinrich Zimmer, parler de mythologie. Il a partagé avec lui son analyse – et le fait qu'il ne s'agit pas de théories abstraites ou de croyances désuètes de peuplades anciennes –, mais de modèles pratiques pour mieux comprendre à vivre.

UN GUIDE PRATIQUE

L'objectif initial du livre était de créer un manuel d'écriture accessible, concret, à partir de ces concepts mythologiques de haut vol. Dans cet

esprit pratique, j'ai été récompensé quand de très nombreux lecteurs de ce livre m'ont affirmé qu'il s'agissait bien d'un guide pratique très utile. Aussi bien des écrivains professionnels, des débutants que des étudiants ont témoigné que le livre leur avait servi de boîte à outils, validant leurs instincts d'écriture, permettant de nouveaux concepts et de nouvelles règles qu'ils pouvaient appliquer à leur histoire. Des responsables de chaîne, de studios, des producteurs et des réalisateurs m'ont avoué que ce livre avait influencé leurs projets et les avait aidés à résoudre des problèmes dans les récits. Des romanciers, des dramaturges, des acteurs, des professeurs de littérature ont également puisé des idées pour nourrir leurs travaux.

Heureusement, le livre s'est imposé comme un des guides standards d'Hollywood pour l'écriture de scénario. Le magazine *Spy* l'a appelé « la nouvelle Bible de l'Industrie ». À travers ses nombreuses éditions internationales (UK, Allemagne, France, Portugal, Italie, Islande, etc.), il a rayonné à travers la communauté mondiale des scénaristes. Des cinéastes et des étudiants de nombreux pays ont montré leur intérêt pour l'idée du Voyage du Héros et apprécié le livre comme un guide pratique pour construire ou venir en aide à leurs histoires.

Le Guide du scénariste, cependant, a été utilisé de bien des façons, pas seulement par des écrivains, dans toutes sortes de formes et de genres, mais aussi par des professeurs, des psychologues, des créatifs en publicité, des conseillers judiciaires, des concepteurs de jeux vidéo, des spécialistes en mythe et en pop culture.

Je suis convaincu que les préceptes du Voyage du Héros ont eu une profonde influence dans la forme des histoires par le passé et qu'ils atteindront une influence encore plus importante à l'avenir, au fur et à mesure que les auteurs en auront bien pris conscience. Le plus grand exploit de Joseph Campbell a été d'articuler clairement les fondamentaux de la vie avec la structure des histoires. Il a posé par écrit les règles orales de l'art du récit, et c'est ce qui semble autant stimuler les auteurs qui veulent tester, pousser, embellir le Voyage du Héros. J'en vois des signes évocateurs quand des auteurs jouent avec ces idées et introduisent même un langage et des termes « Campbelliens » dans leurs œuvres.

La prise de conscience de ces modèles peut avoir du bon et du mauvais, car il est aussi facile de créer des clichés et des stéréotypes irréfléchis à partir de cette matrice. Mais si les auteurs absorbent ces idées et les recréent avec de nouveaux aperçus et des combinaisons surprenantes, ils peuvent donner naissance à des formes originales et des structures incroyables, à partir de la base immuable.

QUESTIONS ET CRITIQUES

« *Il faut un grand ennemi pour fabriquer un grand avion.* »

Dicton de l'Air Force.

Inévitablement, certains aspects de ce livre ont été remis en question ou critiqués. Je prends ces remarques comme un signe que les idées discutées sont dignes de commentaires. Je reste persuadé que j'ai davantage appris de ces défis que des retours positifs. Écrire un livre s'apparente à ce raconte que l'historien Paul Johnson, c'est à dire « la seule voie d'étudier un thème de façon systématique, fidèle et dans un but précis. » Récolter les réponses, à la fois positives et négatives, fait aussi partie de cette étude.

Depuis que le livre est sorti en 1993, j'ai continué à travailler à finaliser des histoires pour le cinéma, chez Disney, Fox, à la Paramount. J'ai eu la chance de tester les concepts du Voyage du Héros sur des jouets grandeur nature. J'ai vu dans quels cas ils fonctionnaient, mais aussi où cela pêchait et devait être ajusté. Mon opinion sur ce qui fait une bonne histoire a pu être testée dans les arènes les plus impitoyables : mes conférences à travers le monde. J'espère que mon expérience s'est enrichie des objections, des doutes, des questions de mes estimés collègues ainsi que des réactions des lecteurs.

Dans le même temps, j'ai conservé un schéma de lecture du *Guide du Scénariste* qui m'a laissé éloigné des rivages claniques de Hollywood pour m'amener dans sa partie merveilleuse, la communauté internationale du cinéma. J'ai eu le bonheur de voir comment les idées du Voyage du Héros se déploient dans d'autres cultures, à mesure que je voyageais à Paris, Barcelone, Berlin, Rome, Londres, Sydney, etc.

Des goûts locaux et des pensées différentes ont remis en question des facettes entières du Voyage du Héros. Chaque culture se fait sa propre représentation, avec des termes qui évoluent en fonction des traits de caractère locaux, les définissant autrement ou leur apportant une autre orientation. Mon ouvrage original a ainsi été agité sous tous ses angles, et je pense qu'il en sort enrichi.

UNE FORME, PAS UNE FORMULE

Avant tout, j'aimerais adresser une importante objection autour de suspicion d'artistes et de critiques qui trouvent le livre trop formulé, entraînant des répétitions. Nous en sommes arrivés à une grande division autour de ces principes, aussi bien dans le champ pratique que théorique. Certains auteurs professionnels n'apprécient pas du tout l'idée même d'analyser le processus créatif et pressent les étudiants d'oublier tous les livres sur

le sujet, tous les professeurs et de simplement se mettre au travail. Des artistes font aussi le choix d'éviter systématiquement tout principe de réflexion, toutes règles, idées, écoles de pensées, théories, schémas et autres modèles. Pour eux, l'art est un processus intuitif complet qui ne peut jamais être dirigé par des procédés empiriques ni ne devrait être réduit à des formules. Et ils n'ont pas tort. Il existe un endroit sacré à l'aune de chaque artiste, où toutes les règles sont mises de côté ou délibérément oubliées, et rien n'importe moins alors que le choix instinctif du cœur et de l'âme de l'artiste.

Mais, même cela c'est un principe, ceux qui disent qu'ils rejettent les principes et les théories, ne peuvent éviter de souscrire à certains d'entre eux : éviter les formules, douter de l'ordre et des modèles, résister à la logique et à la tradition.

Les artistes qui travaillent sur la base de rejet de toutes les formes sont au final eux-mêmes dépendants d'une forme. La fraîcheur et l'excitation qui émanent de leurs œuvres contrastent justement avec des règles et des modèles qu'on retrouve de façon permanente dans la culture. Pourtant, ces artistes prennent le risque de toucher un public limité, car le grand public ne peut pas se sentir concerné par un art totalement non conventionnel, qui par définition n'entre pas en contact avec les modèles d'expériences communément en place. Leurs travaux risquent de n'être appréciés que par d'autres artistes et une part réduite de la communauté. Un minimum de règles formelles est nécessaire pour toucher une large audience. Les gens attendent cela et y trouvent leur compte, tant qu'on a pensé à des arrangements, des combinaisons innovantes et qu'on ne tombe pas dans des formules trop prévisibles.

De l'autre côté, les Majors américaines utilisent les modèles conventionnels pour atteindre des parts croisées d'audience. Aux studios Disney, j'ai vu des schémas narratifs basiques – faire du personnage principal un « poisson hors de l'eau » par exemple – être testés comme moteurs narratifs pour toucher le grand public. À cette époque, les dirigeants de Disney pensaient qu'il fallait se poser une série de questions clefs autour de l'histoire et des personnages : y a-t-il un conflit ? Quel est le thème ? Est-ce que le film peut se résumer en une phrase, du genre « On ne juge pas un livre à sa couverture » ou « L'amour est plus fort que tout » ? Est-ce que l'histoire tient en une série de mouvements ou d'actes clairement établis, permettant au public de s'y retrouver et d'être entraîné dans l'histoire ? Le film entraîne-t-il les spectateurs à des endroits où ils ne sont jamais allés ou au contraire leur fait-il découvrir des lieux familiers sous un autre regard ? Les personnages ont-ils un passé cohérent et des motivations plausibles qui

permettent de s'identifier à eux ? Traversent-ils des étapes réalistes dans leurs réactions émotionnelles ou dans leur évolution (les arcs transformationnels d'un personnage) ? Etc.

Les studios doivent avoir recours à des règles structurelles et appliquer des standards pour évaluer et développer leurs scénarios, ne serait-ce que parce qu'ils en produisent un grand nombre. Un studio de taille moyenne ou un département de Major achète et développe cent cinquante à deux cents histoires en même temps. Ils doivent dépenser encore plus de ressources à évaluer le potentiel de milliers de projets proposés par les agents chaque année. Pour prendre en main ce nombre important de scénarios, ils ont recours à des techniques de production de masse, comme la standardisation. Mais à condition d'être utilisés avec parcimonie et avec une grande sensibilité en fonction des besoins de chaque histoire.

LANGAGE STANDARD

Un langage standard est l'outil essentiel pour rendre possibles les milliers de communications nécessaires pour raconter autant d'histoires. Personne ne dicte ce langage, mais il est devenu partie prenante de notre éducation qui découle des règles non écrites de cette industrie. Les nouveaux venus apprennent le jargon rapidement, les règles et les postulats qui se sont succédé à travers des générations de cinéastes et de scénaristes. Ce qui permet ensuite de communiquer plus rapidement ses idées.

Pendant ce temps, de nouveaux termes et de nouveaux concepts ont été créés pour refléter les changements de conditions. Les jeunes conseillers de programme des studios prêtent une oreille attentive aux moindres signes d'idées, de philosophies, ou de principes organisateurs émanant de leurs chefs. Les gens veulent prendre leur part de responsabilités. Chaque terme artistique, chaque aphorisme et chaque règle en général sont saisis et transmis, s'intégrant à la culture corporatiste des studios et au savoir global de l'industrie. C'est surtout vrai quand ces petits morceaux de sagesse disparate entraînent des succès commerciaux populaires.

Le langage du Voyage du Héros a pris clairement part au savoir de l'art du récit le plus vaste et ses règles ont été utilisées consciemment pour fabriquer de grands succès populaires. Mais un risque existe dans la connaissance de soi-même. Une trop grande dépendance au langage traditionnel ou aux dernières expressions à la mode peut entraîner des productions irréfléchies ou réalisées à l'emporte-pièce. Une utilisation trop paresseuse ou superficielle des termes du Voyage du Héros peut apparaître abrutissante si on prend ce système métaphorique de façon littéraire

ou si on impose ces formes à toutes les histoires. Il devrait être utilisé comme une forme, non pas comme une formule. Une source d'inspiration, un point de référence et pas un mandat tyrannique.

L'IMPÉRIALISME CULTUREL

Un autre danger du langage et des méthodes standardisées est que les différences locales, les petits riens qui ajoutent un peu de zeste, de piment aux voyages dans des lieux éloignés, seront écrasés et affadis par la machinerie de la production de masse. Des artistes dans le monde entier se soulèvent contre « l'impérialisme culturel », l'exportation agressive des techniques de narration hollywoodiennes et l'effacement des accents locaux. Les valeurs américaines et les hypothèses culturelles de la société occidentale menacent jusqu'à l'étouffement les saveurs uniques d'autres cultures. De nombreux observateurs ont remarqué que la culture américaine devient une culture planétaire - et quelle perte ce serait si les seuls condiments accessibles devenaient uniquement le sucre, le sel, la moutarde et le ketchup.

Ce problème est très présent dans l'esprit des scénaristes européens, alors que de nombreux pays aux cultures différentes se sont unifiés. Ils s'efforcent de créer des histoires plus universelles, qui peuvent s'exporter en dehors de leurs frontières, leurs audiences locales étant trop restreintes pour supporter les coûts toujours croissants de production. Ils se sont dressés en réaction à la compétition agressive des compagnies américaines qui courtisent les marchés internationaux. Beaucoup étudient et appliquent les techniques américaines, mais ils s'inquiètent aussi du fait que leurs traditions régionales se perdent dans le même temps.

Le Voyage du Héros est-il un instrument de culture impérialiste ? Ce pourrait être le cas s'il était naïvement interprété, aveuglément copié, unilatéralement adopté. Mais il peut aussi être utilisé comme une boîte à outils pratiques à destination de l'auteur, quelle que soit sa culture, si on l'adapte intelligemment afin de refléter les qualités uniques, inimitables des habitants, de la géographie, du climat du pays en question.

J'ai trouvé que les artistes australiens étaient particulièrement attentifs à l'impérialisme culturel, sans doute parce que ces gens ont dû se battre pour fonder leur propre société. Ils sont à l'origine d'une culture différente de la culture anglo-saxonne, indépendante de celle des États-Unis et de l'Asie, influencée par tous ces courants, mais avec sa propre personnalité, bourdonnante de la mystérieuse énergie de ce pays et des peuples aborigènes. Ils m'ont fait prendre conscience d'hypothèses culturelles cachées dans ma compréhension

du Voyage du Héros. Alors qu'il est universel, intemporel et que son fonctionnement peut être vérifié sur toutes les cultures, une lecture occidentale ou américaine peut entraîner de subtils préjugés. On peut en trouver un exemple dans la préférence de Hollywood pour les *happy-ends* et les résolutions carrées, la tendance à présenter des héros positifs, admirables, vertueux, triomphant du mal par des efforts individuels. Mes professeurs australiens m'ont aidé à comprendre que de tels éléments peuvent être utiles pour fabriquer de bonnes histoires pour le marché international, mais ne reflètent sans doute pas la vision de toutes les cultures. Ils m'ont fait prendre conscience des hypothèses véhiculées par les films hollywoodiens et de ce dont ils ne parlaient pas.

Lors de mes voyages, j'ai appris que l'Australie, le Canada et de nombreux pays européens financent avec des fonds publics leur propre industrie cinématographique, afin de préserver et de contribuer à l'essor de talents locaux – et d'une culture différente. Chaque région, département ou État agit à petite échelle comme un studio, développant des scénarios, regroupant et faisant vivre des talents artistiques, produisant des films de cinéma et des programmes de télévision. Pour les États-Unis, j'aime imaginer une vision décentralisée de Hollywood dans laquelle chaque État fédéral fonctionnerait comme un mini-studio, évaluant les histoires de ses citoyens, avançant des fonds pour produire des films régionaux qui représentent et mettent en valeur la culture locale, tout en supportant les artistes locaux.

LES CULTURES HÉROS-PHOBIQUES

Ici et là, au gré de mes voyages, j'ai appris que certaines cultures ne sont pas très à l'aise avec le terme de « héros ». L'Australie et l'Allemagne sont deux de ces cultures qui semblent légèrement « héros-phobiques ».

Les Australiens se méfient des appels à la vertu héroïque, car de telles idées ont été utilisées pour attirer de jeunes Australiens lors de la lutte contre les Anglais. Les Australiens ont leurs propres héros, bien entendu, mais ils tendent à être modestes, effacés, et resteront bien plus longtemps en retrait que les héros d'autres cultures. Comme la plupart des héros, ils résistent à l'Appel de l'aventure, mais eux continuent à le refuser et peuvent ne jamais s'accoutumer à leurs nouveaux habits de héros. Dans la culture australienne, il est inconvenant de rechercher le leadership ou les feux des projecteurs et quiconque va dans ce sens est rapidement rabaissé. Le héros le plus respecté est celui qui nie son attitude héroïque le plus longtemps possible et qui, comme *Mad Max*, évite d'accepter des responsabilités sauf éventuellement pour lui.

La culture germanique semble ambivalente par rapport au terme de « héros ». Le héros possède une longue tradition de vénération en Allemagne, mais

deux guerres mondiales et l'héritage de Hitler et des nazis ont noirci le concept. Le nazisme et le militarisme allemand ont manipulé et dévoyé les puissants symboles du mythe du héros, invoquant ses passions à asservir, déshumaniser et détruire. Semblable à n'importe quel système archétypal, n'importe quelle philosophie ou croyance, la forme héroïque peut être déformée et utilisée avec beaucoup d'effet à des fins néfastes.

À l'époque post-hitlérienne, on a mis l'idée même de héros entre parenthèses, pendant que la culture se remettait en question. Des antihéros dépassionnés, froids, sont davantage à l'unisson de l'esprit allemand actuel. On est plutôt dans les tonalités du réalisme ne faisant pas de sentiments, même s'il restera toujours une touche de romantisme, d'amour pour l'imagination. Les Allemands peuvent apprécier des contes remplis de héros imaginaires venus d'autres cultures, mais ne semblent pas à l'aise avec des héros romantiques du cru. Pour l'instant.

LE HÉROS PERÇU COMME UN GUERRIER

Généralement, le Voyage du Héros a été critiqué comme étant l'incarnation d'une culture prônant le mâle dominant et guerrier. Les critiques prétendent qu'il s'agit d'un dispositif de propagande inventé pour encourager de jeunes gens à s'enrôler dans les armées, un mythe à la gloire de la mort et du sacrifice de soi dans toute sa stupidité. Cette charge n'est pas sans vérité, car de nombreux héros légendaires ont été utilisés à des fins de propagande et de recrutement. Néanmoins, condamner ou rejeter ces principes par le seul fait qu'ils peuvent être utilisés à des fins militaires n'appartient qu'aux esprits butés et de piètre envergure. Le guerrier n'est qu'une facette du héros, qui peut aussi se révéler en tant que pacifiste, mère, pèlerin, fou, vagabond, ermite, inventeur, nounou, sauveur, artiste, lunatique, amoureux, clown, roi, victime, esclave, ouvrier, rebelle, aventurier, victime d'échec tragique, lâche, saint, monstre, etc. Les possibilités infinies de formes dépassent de loin toute tentative d'abus.

PROBLÈMES DE GENRE

Le Voyage du Héros est parfois critiqué comme étant une théorie exclusivement masculine, cuisinée par des hommes pour renforcer leur domination et avec fort peu d'appétence pour l'unique et différent voyage de la féminité. On trouve sans doute quelques préjugés masculins qui se sont construits autour de la description du cycle du héros puisque nombreux de ses théoriciens sont des hommes et je dois bien l'admettre : je suis moi-même un homme et je ne peux pas faire autrement que de percevoir

le monde par le filtre de mon genre. Cependant, j'ai essayé d'explorer et de découvrir les façons dont le voyage au féminin serait différent de celui d'un héros masculin.

Je pense que l'essentiel du voyage est le même pour tous, partageant les mêmes réalités de naissance, d'évolution, de mort, mais clairement, le fait d'être une femme impose des cycles, des rythmes, des pressions et des besoins différents. Il existe donc sans doute une réelle différence dans la forme du voyage au féminin. Les voyages masculins sont à un niveau plus linéaire, procédant d'un enjeu extérieur, alors que les voyages féminins sont plus enclins à tourner en spirale entre enjeux extérieurs et intérieurs. La spirale représente peut-être davantage la forme du voyage féminin, au lieu de la ligne ou du simple cercle. Un autre modèle possible serait une série d'anneaux concentriques, avec la femme effectuant le voyage vers le centre puis élargissant encore le mouvement. Le voyage masculin tend à sortir et à dépasser des obstacles, conquérir, posséder, réussir, alors que son pendant féminin est conduit à préserver la famille et l'espèce, construire un foyer, lutter contre ses émotions, arriver à un accord, cultiver la beauté.

Des femmes ont effectué un travail intéressant pour exprimer ces différences et je recommande des ouvrages comme *When God Was a Woman* de Merlin Stone, *Women Who Run with the Wolves* de Clarissa Pinkola Estés, *Goddesses in Everywoman* de Jean Shinoda Bolen, *The Heroine's Journey* de Maureen Murdock et *The Woman's Dictionary of Myth and Symbols*, comme points de départ pour comprendre les aspects plus équilibrés à la fois masculins et féminins de Voyage du Héros. (Remarques pour les hommes : en cas de doute sur ce point, consultez la femme la plus proche de vous).

LE DÉFI DE L'ORDINATEUR

Peu de temps après la sortie de ce livre, certaines personnes (des Gardiens du seuil) bondirent pour affirmer que la technologie du Voyage du Héros était déjà obsolète, à cause des avancées de l'informatique, de ses possibilités d'interactivité et de narration non linéaire. Si l'on prêtait attention à cette fournée de critiques, les anciennes idées du Voyage seraient désespérément embourbées dans les conventions du début, milieu et fin, des causes et effets, du principe d'un événement après l'autre. Ils ont prétendu que cette nouvelle vague détrônerait l'ancien mode d'écriture linéaire, rendrait aux gens leur force pour écrire leurs propres histoires, dans n'importe quel ordre, sautant d'un point à un autre, tissant des histoires ressemblant davantage à des toiles d'araignées qu'à des séquences linéaires d'événements.

Il est vrai que de nouvelles et excitantes possibilités sont apparues avec l'informatique et la pensée non linéaire que cela encourage. Mais on trouvera toujours du plaisir dans le simple fait d'entendre raconter une histoire. Les gens apprécieront toujours de rentrer dans la transe d'une histoire et de se laisser porter à travers un conte par un magistral tisserand de l'histoire. C'est amusant de conduire une voiture, mais c'est aussi excitant de se laisser conduire. En tant que passagers, nous profitons plus du paysage que si nous étions forcés de nous concentrer en choisissant ce qui va ensuite se passer.

L'interactivité a toujours été ancrée en nous – nous fabriquons tous nos propres liens hypertextes dans nos mémoires même si nous écoutons une histoire linéaire. En fait, le Voyage du Héros se prête très bien à l'univers des jeux vidéo et aux expériences interactives. Les milliers de variations sur les paradigmes, travaillées au cours des siècles, permettent d'innombrables embranchements au bout desquels une infinité de toiles d'histoire peuvent être construites.

LA RÉPONSE DES CYNIQUES

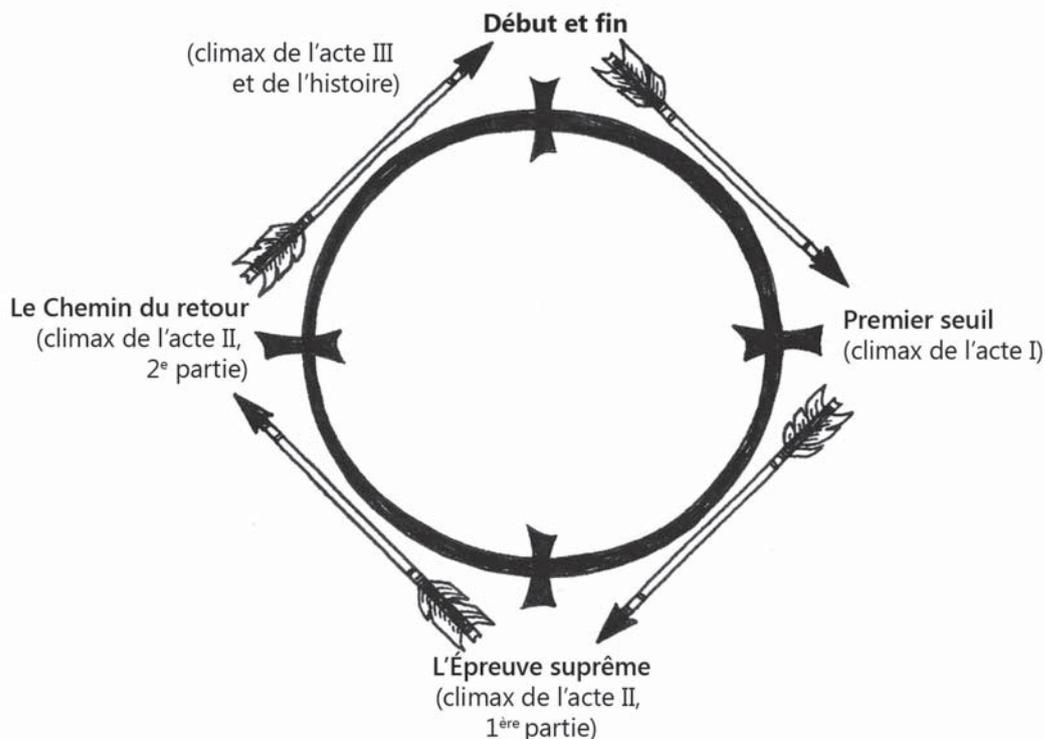
Une autre de mes profondes hypothèses culturelles qui a été contestée au cours de mes voyages est l'idée qu'une seule personne peut faire la différence, que les héros sont nécessaires pour apporter des changements, et que ces changements sont en général positifs. J'ai rencontré des artistes d'Europe de l'Est qui soulignaient que dans leur culture, un profond cynisme s'était ancré autour des efforts héroïques pour changer le monde. Le monde est comme il est, tout effort pour le changer s'apparente à une perte de temps imbécile et que ce soit qui s'appelle prétendument héros et essaye de le changer est voué à l'échec. Ce point de vue n'est pas nécessairement l'antithèse du Voyage du Héros – le modèle est suffisamment flexible pour pouvoir embrasser les philosophies pragmatiques ou cyniques et beaucoup de ses règles sont encore opérationnelles dans des histoires qui reflètent ces courants. Pourtant, je dois reconnaître que tous les gens ni toutes les cultures ne perçoivent pas le modèle de façon aussi optimiste que moi, et ils ont sans doute raison.

MAIS QU'EN EST-IL DE...

Il est excitant de constater qu'il n'y a pas de fin à ce que l'on peut apprendre dans les concepts du Voyage du Héros. Je trouve des virages à la fois surprenants et délicieux à chaque fois que je commence une nouvelle histoire et la vie elle-même continue de m'enseigner de nouveaux angles d'approche.

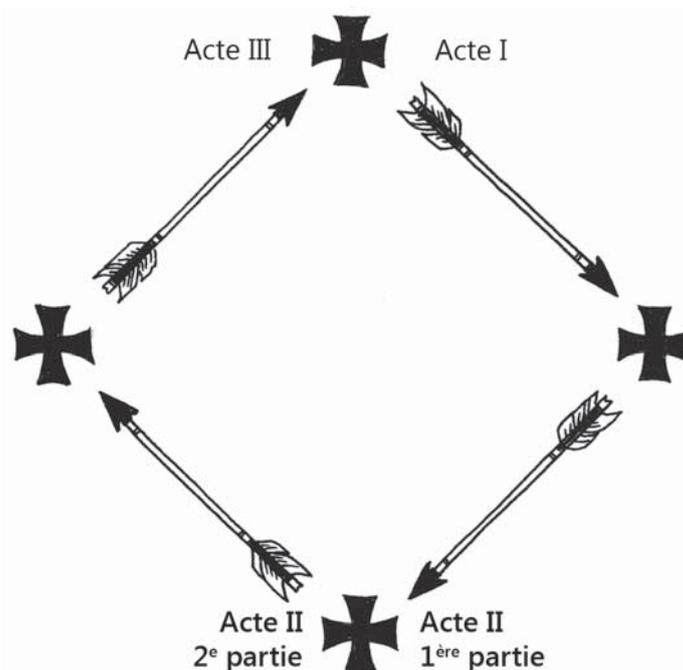
Ma compréhension de l'archétype de l'Ombre, par exemple, continue à évoluer. J'ai été surpris une fois de plus par la puissance de ce modèle, d'autant plus quand il opère au sein de l'individu comme dépositaire des sentiments inexprimés et des désirs. C'est alors une force qui s'accumule quand vous n'arrivez plus à honorer vos dons, à suivre le chemin de vos muses ou que vous abandonnez vos principes et vos idéaux. Un pouvoir subtil en émane, qui opère sur des niveaux profonds pour communiquer avec vous, sabotant peut-être vos efforts, modifiant votre équilibre, jusqu'à ce que vous réalisiez les messages que ces événements apportent – vous signalant que vous devez exprimer votre créativité, votre vraie nature... ou mourir. Un accident de voiture il y a quelques années m'a révélé le pouvoir de l'Ombre, me montrant que j'étais distrait, sorti de l'harmonie, fonçant vers d'autres catastrophes si je ne trouvais pas un moyen d'exprimer ma part de créativité.

Quelques regards étonnés d'étudiants m'avertissent parfois que je n'ai pas tout prévu des différents aspects du modèle. Des personnes ont été déstabilisées par les différents pivots et défis du modèle, en particulier par la distinction entre le pivot central, que j'appelle l'Épreuve et le climax du second acte, que j'appelle la Route de retour. Essayer d'expliquer ce point m'entraîne vers une autre découverte. Chaque acte est un mouvement de symphonie, avec son propre début, son milieu, sa fin, et avec son propre climax (le plus haut point de tension), qui arrive juste avant la fin de l'acte. Ces climax d'acte sont les principaux pivots du diagramme circulaire.



Lors d'une conférence à Rome, je suis allé encore plus loin dans le développement de cette idée, une sorte de voie alternative du schéma du Voyage du Héros : il ne s'agissait plus un cercle, mais d'un terrain de base-ball. J'expliquais que chaque acte renvoie le héros dans une voie avec un but ou un enjeu spécifique et que le climax de chaque acte modifie la direction du héros, lui assignant un nouvel objectif à atteindre. Le premier enjeu du héros par exemple peut être de chercher un trésor. Mais après avoir rencontré une amoureuse potentielle à la fin du premier Passage de seuil, l'enjeu peut changer au bénéfice de la recherche de cet amour. Si, pour l'épreuve du pivot central, le méchant capture le héros ou son amoureuse, l'enjeu du prochain mouvement pourrait s'assimiler à essayer de s'enfuir. Et si le méchant tue l'amoureuse lors du Chemin de Retour, le nouvel enjeu du dernier mouvement pourra être la vengeance. L'objectif originel pourrait être ainsi atteint, ou on pourrait imaginer un enjeu central (apprendre l'autonomie ou se réconcilier avec ses échecs passés, par exemple) qui soit relié à tous les mouvements tandis que le héros poursuit des objectifs superficiels changeants.

Afin d'illustrer ce concept, j'ai dessiné les enjeux du héros par des lignes droites, des vecteurs d'intention, plutôt que par des courbes, pour chaque mouvement. Le fait de mettre à plat les courbes du cercle a créé des angles de 90° très nets et a révélé les changements drastiques qui peuvent arriver aux objectifs du héros. Chaque ligne droite représente l'enjeu du héros pour chaque acte – afin d'échapper aux contraintes du Monde ordinaire, pour survivre dans un espace étranger, pour gagner la faveur et échapper au monde inconnu, pour retourner chez lui de façon sûre avec quelque chose à partager qui fasse évoluer son monde.



J'étais surpris de réaliser que je venais de dessiner un terrain de base-ball (à l'envers). J'ai souvent ressenti que la disposition d'un terrain de jeu produit des modèles qui rejoignent le schéma du Voyage du Héros. Le base-ball aussi peut être lu comme une autre métaphore de la vie via le coureur assimilé au héros, évoluant autour des différentes étapes du voyage.

Peut-être que la meilleure façon d'explorer les possibilités infinies du Voyage du Héros est de l'appliquer à des films ou des histoires. C'est une possibilité pour tester ses idées et voir de vous-mêmes si elles sont valides et utiles. On peut ainsi se rendre compte comment elles fonctionnent de façon générale et comment elles peuvent se transformer dans certains cas. Et à travers la comparaison de nombreux exemples et d'intéressantes exceptions, on peut trouver plus de valeurs, de principes et de relations qui offrent à l'artisan les commandes de la forme.

Dans les compléments Internet, j'ai utilisé les outils de la mythologie et du Voyage du Héros pour analyser des films clés, tels que *Titanic*, *Le Roi lion*, *Pulp Fiction*, *The Full Monty* et la saga *Star Wars*. J'espère que cela démontrera par certaines pistes que les principes des mythes continuent à être exploités dans les films de divertissement.

Contrairement aux histoires de héros, qui ont une fin, le voyage pour comprendre et articuler toutes ces idées est véritablement infini. Bien qu'une partie de la condition humaine ne changera jamais, de nouvelles situations apparaissent sans cesse, et le Voyage du Héros s'adapte pour les mettre en relief. D'autres vagues surgiront, et cela continuera ainsi, maintenant et toujours.

INTRODUCTION

LA PRÉPARATION DU VOYAGE

« Voici le conte que je supplie la divine Muse de nous raconter.
Commence, déesse, là où tu le désires. »

L'Odyssée, Homère.

Je vous invite à m'accompagner dans une mission où nous découvrirons et explorerons la frontière floue entre la mythologie et l'écriture moderne, le voyage de l'auteur. Une idée simple nous guidera : **nous retrouvons dans toutes les histoires quelques éléments structurels universels présents dans les mythes, les contes de fées, les rêves et les films.** Ils sont connus sous le nom de **Voyage du Héros**. La compréhension et l'utilisation de ces éléments dans la littérature moderne sont l'objet de notre quête. Utilisés avec sagesse, ces outils anciens de l'art d'écrire gardent encore un pouvoir énorme pour guérir nos contemporains et faire du monde un endroit meilleur.

Les histoires ont toujours exercé un pouvoir étrange sur moi, j'étais fasciné par les contes de fées et les Petits Livres d'Or lus à haute voix par ma mère et ma grand-mère. J'ai dévoré les dessins animés et les films de la TV des années 1950, les aventures et les suspenses des drive-in, les bandes dessinées et les œuvres de science-fiction. Alors que j'étais alité avec une entorse, mon père m'avait rapporté de la bibliothèque locale les contes extraordinaires de la mythologie nordique et celtique qui surent me faire oublier ma douleur.

Une route pavée d'histoires m'a conduit à gagner ma vie en devenant consultant pour les studios d'Hollywood. Bien que j'aie évalué des milliers de romans et de scénarios, je ne me suis jamais lassé d'explorer ce labyrinthe avec ses modèles étrangement récurrents, ses variantes et

ses questions. D'où viennent les histoires ? Comment opèrent-elles ? Que nous disent-elles de nous-mêmes ? Que signifient-elles ? Pourquoi nous sont-elles nécessaires ? Comment pouvons-nous les utiliser pour améliorer le monde ?

Et par-dessus tout, comment l'auteur fait-il pour que l'histoire veuille dire quelque chose ? Les bonnes histoires vous donnent l'impression d'avoir vécu une expérience qui se suffit à elle-même. Vous avez pleuré ou ri ou les deux. Vous terminez le récit en sentant que vous avez appris quelque chose sur la vie ou sur vous. Peut-être avez-vous acquis une nouvelle conscience des choses, une nouvelle personnalité ou un comportement à partir desquels vous allez construire votre vie. Comment le narrateur arrive-t-il à ce résultat ? Quels sont les secrets de son savoir-faire intemporel ? Quels sont ses règles et ses principes de conception ?

Au cours des ans, j'ai commencé à noter quelques éléments communs aux histoires d'aventures et aux mythes, des personnages étrangement familiers, des convenances, des lieux et des situations. Je commençais à être vaguement conscient de l'existence d'un modèle, une sorte de gabarit guidant la conception d'histoires. J'avais des pièces du puzzle, mais le plan d'ensemble m'échappait.

Puis à l'école de cinéma USC, j'ai eu la chance de voir mon chemin croiser celui de l'œuvre du spécialiste de la mythologie, Joseph Campbell. Cette rencontre fut pour moi et bien d'autres personnes l'expérience d'une vie. Quelques jours à explorer le labyrinthe de son livre *Le Héros aux mille et un visages* ont provoqué une réorganisation électrisante de ma vie et de mes pensées. Campbell a brisé le code secret du récit. Son œuvre ressemblait à un feu d'artifice illuminant un paysage profondément sombre.

J'ai utilisé l'idée développée par Campbell dans le Voyage du Héros pour comprendre le succès phénoménal et ininterrompu de films comme *La Guerre des étoiles* et *Rencontre du troisième type*. Les gens retournaient voir ces films comme s'ils recherchaient une sorte d'expérience religieuse. Il m'apparut que ces films provoquaient ce genre de réaction parce qu'ils reflétaient les modèles universels que Campbell avait trouvés dans les mythes. Ils possédaient en eux quelque chose dont avait besoin le public.

Le Héros aux mille et un visages a été ma bouée de sauvetage quand j'ai commencé à travailler en tant que consultant pour les studios de cinéma les plus importants. Dans mes premières missions, j'ai été profondément reconnaissant à Joseph Campbell pour son travail qui était devenu un ensemble d'outils efficaces et sûrs pour diagnostiquer les problèmes d'une

histoire et prescrire des solutions. Sans l'aide de Campbell et de la mythologie, j'aurais été perdu.

Il me semblait que le Voyage du Héros était une technique d'écriture d'histoire efficace et excitante qui pouvait aider les auteurs et permettre aux différents responsables de production de diminuer une partie des dépenses de développement. Au cours des années, j'ai été amené à rencontrer plusieurs personnes qui avaient été marquées par leur entretien avec Joseph Campbell. Nous étions comme une société secrète de croyants convaincus, mettant tous nos espoirs dans « le pouvoir du mythe ».

Peu après être rentré chez Walt Disney comme consultant. J'ai écrit un mémo de sept pages, intitulé : *Le Guide pratique du héros aux mille et un visages* dans lequel je développais ce thème, illustré d'exemples tirés de films classiques ou contemporains. Je donnais le mémo à des amis, des collègues et des directeurs de Disney pour tester et améliorer les idées émises grâce à leurs observations. Progressivement, je développais « Le Guide pratique » en un essai plus long et commençais à enseigner son contenu au cours d'une session d'analyse des histoires à l'UCLA Extension Writer's Program.

Les conférences données à travers le pays m'ont offert l'occasion de tester ces idées dans des séminaires avec des écrivains, des romanciers, des écrivains pour enfants et toutes sortes d'auteurs. J'ai découvert qu'un grand nombre d'entre eux étaient aussi en train d'explorer les chemins emmêlés des mythes, des histoires et de la psychologie.

J'ai pris conscience que le Voyage du Héros est plus qu'une simple description des structures cachées de la mythologie. C'est un guide utile dans notre vie et spécialement celle de l'auteur. Dans l'aventure périlleuse de ma propre production littéraire, j'ai trouvé que les étapes du Voyage du Héros se montraient tout aussi utiles et fiables dans la vie que dans les livres et les mythes. Dans ma vie personnelle, j'étais heureux d'avoir cette carte pour guider ma quête et m'aider à anticiper ce qui m'attendait au prochain tournant.

L'utilité du Voyage du Héros comme guide de la vie quotidienne m'est apparue dans toute sa force alors que je me préparais à en parler en public dans un séminaire important à UCLA. Deux semaines avant le séminaire, deux articles parurent dans le *Herald-Examiner* de Los Angeles dans lesquels un critique éreintait violemment le réalisateur George Lucas. D'une certaine façon, le critique s'était emparé du « Guide pratique » et proclamait qu'il avait profondément influencé et corrompu les écrivains d'Hollywood. Cet homme rendait responsable « Le Guide pratique » de

nombreux échecs, mais aussi du succès de *Retour vers le futur*. Selon lui, des directeurs de studio paresseux et illettrés, avides de trouver une formule miracle pour gagner le gros lot, s'étaient emparés du « Guide pratique » comme d'un remède miracle et s'occupaient à en gaver les écrivains, étouffant leur créativité avec une technologie que les directeurs n'avaient pas essayé de comprendre.

Tout en étant flatté que quelqu'un pense que je puisse avoir une telle influence sur l'esprit collectif d'Hollywood, j'étais aussi consterné. J'étais abattu au seuil d'une nouvelle phase de travail sur ces idées, avant même d'avoir commencé. Du moins en apparence.

Des amis qui étaient des vétérans plus avertis dans cette bataille d'idées soulignèrent que par ce challenge, j'étais simplement mis en face d'un **archétype**, l'un de ces personnages familiers qui peuplent le paysage du Voyage du Héros, **le Gardien du seuil**.

Cette information me donna immédiatement mes repères et m'indiqua comment faire face à la situation. Campbell avait décrit comment les héros rencontrent souvent ces « forces étranges et pourtant familières » qui parfois les menacent gravement. Les Gardes semblent surgir aux différents **seuils** du voyage, ces passages étroits et dangereux d'une étape de la vie à la suivante. Campbell montrait les multiples moyens à la disposition du héros pour traiter avec les Gardiens du seuil. Au lieu d'attaquer de front ces puissances apparemment hostiles, les voyageurs apprennent à les déjouer par la ruse ou à s'en faire des Alliés, en absorbant leur énergie plutôt que d'être détruit par elle.

Je réalisais que cette attaque apparente d'un Gardien du seuil était une bénédiction potentielle et non un mauvais sort. J'avais pensé défier le critique au cours d'un duel. J'étais maintenant en train d'envisager un léger changement d'attitude, je pouvais retourner son hostilité à mon avantage. Je contactais le critique et l'invitais à parler de notre différence d'opinions au cours du séminaire. Il accepta et se joignit à une discussion de groupe qui se transforma en un débat animé et intéressant, en donnant un éclairage nouveau des recoins de ce monde des écrivains d'histoires que je n'avais pas discernés auparavant. Le séminaire s'améliorait et j'étais plus fort pour soutenir mes idées au cours d'un défi. Au lieu de lutter contre mon Gardien du seuil, je l'avais absorbé dans mon aventure. Ce qui aurait pu être un coup mortel était devenu quelque chose de sain et d'utile. L'approche mythologique avait fait la preuve de sa valeur dans la vie comme dans la fiction.

À partir de ce moment, je réalisais que « Le Guide pratique » et les idées de Campbell avaient réellement une influence sur Hollywood. Je commençais à recevoir des demandes des départements histoires des studios qui réclamaient un exemplaire du « Guide pratique ». J'appris que les directeurs d'autres studios avaient photocopié le texte et le diffusaient auprès des directeurs de rédaction et des producteurs, comme guide de modèles d'histoires universelles et commerciales. Apparemment Hollywood trouvait le Voyage du Héros utile.

Pendant ce temps, la notoriété des idées de Joseph Campbell explosa grâce à l'entretien télévisé de Bill Moyers sur PBS, « Le Pouvoir des Mythes ». L'émission connaissait un grand succès. Au lieu de se préoccuper des tranches d'âge, de la politique et de la religion, elle cherchait à parler directement à l'esprit des gens. La version écrite, une transcription des entretiens, parut plus d'un an sur la liste des meilleures ventes du *New York Times*. Ce vénérable cheval de bataille qu'était le livre de Campbell devint soudainement un super best-seller après quarante ans de ventes lentes, mais régulières.

Le PBS Show fit connaître les idées de Campbell à des millions de personnes et éclaircit l'impact de son travail sur des réalisateurs tels que George Lucas, John Boorman, Steven Spielberg et George Miller. Brusquement, je constatais un développement important de la notoriété et de la reconnaissance des idées de Campbell à Hollywood. Plus les producteurs et les auteurs avaient connaissance des concepts de Campbell et plus ils voulaient apprendre comment les appliquer à la réalisation de films et à l'écriture de scénarios.

Le modèle du Voyage du Héros continua de bien me servir. Il m'apporta la lecture et l'évaluation de plus de six mille scénarios pour une demi-douzaine de studios. C'était mon atlas, un livre de cartes pour mes propres voyages d'écriture. Il me guida vers un nouveau rôle à la Disney Company, en tant que consultant d'histoires pour la division *Feature Animation* au moment de la conception de *La Petite Sirène* et de *La Belle et la Bête*.

Les idées de Campbell furent d'une valeur énorme quand je recherchais et développais des histoires fondées sur les contes de fées, la mythologie, la science-fiction, les bandes dessinées et les histoires d'aventures.

Joseph Campbell mourut en 1987. Je l'ai rencontré brièvement deux fois à des séminaires. Il était encore un homme remarquable à quatre-vingts ans, grand, vigoureux, éloquent, drôle, plein d'énergie d'enthousiasme, et de charme. Juste avant sa mort, il me dit « Ne lâche pas ce truc. Il te mènera loin ».

J'ai récemment découvert que pendant un certain temps « Le Guide pratique » avait été une lecture obligée pour les responsables de développement. La demande quotidienne ainsi que les innombrables lettres de romanciers, scénaristes, producteurs, écrivains et acteurs, indiquent que les idées du Voyage du Héros sont plus que jamais utilisées et développées.

Ainsi, j'en arrive à l'écriture de ce livre, le descendant du « Guide pratique ». Le livre est conçu, sur le modèle du I Ching, avec une introduction générale suivie de commentaires qui développent les étapes typiques du Voyage du Héros. Le Livre Un, **La Carte du voyage**, est une étude rapide du territoire. Le Chapitre Un est une révision du « Guide pratique » et une présentation concentrée des douze étapes du Voyage du Héros. Vous pouvez le considérer comme la carte d'un voyage que nous allons faire ensemble à travers le Monde extraordinaire de l'histoire.

Le Chapitre Deux est une introduction aux archétypes, il décrit sept types communs de personnages ou de fonctions psychologiques que nous retrouvons dans toutes les histoires.

Le Livre Deux, **Les Étapes du Voyage**, comprend un examen plus détaillé des douze éléments du Voyage du Héros. Chaque chapitre est suivi de suggestions pour vous permettre un approfondissement du sujet. L'Épilogue – **Regard en arrière sur le voyage** - traite de l'aventure particulière du Voyage de l'auteur et des erreurs à ne pas commettre sur la route. Les compléments Internet proposent une analyse de quelques films influents selon le modèle du Voyage du Héros, dont *Titanic*, *Pulp Fiction*, *Le Roi lion*, *The Full Monty* et *Star Wars*. Dans le cas du *Roi lion*, j'ai eu l'opportunité de tester les idées du Voyage du Héros, car j'étais consultant sur le film pendant sa phase de développement. J'ai ainsi constaté en direct toute l'utilité de ces principes.

Tout au long du livre, je fais référence à des films, classiques ou récents. Je vous recommande de visionner certains de ces films pour voir comment le Voyage du Héros fonctionne concrètement.

Vous pouvez aussi choisir un seul film ou une seule histoire de votre choix et la garder en tête pendant que vous accomplissez le Voyage du Héros. Maîtrisez bien l'histoire de votre choix en la lisant ou en la regardant plusieurs fois, en prenant des notes brèves sur ce qui arrive à chaque scène et comment cela fonctionne dans l'intrigue dramatique. L'utilisation par exemple, d'un lecteur DVD, est idéale parce que vous pouvez vous arrêter pour écrire le contenu de chaque scène tandis que vous la comprenez et analysez sa relation avec la suite de l'histoire.

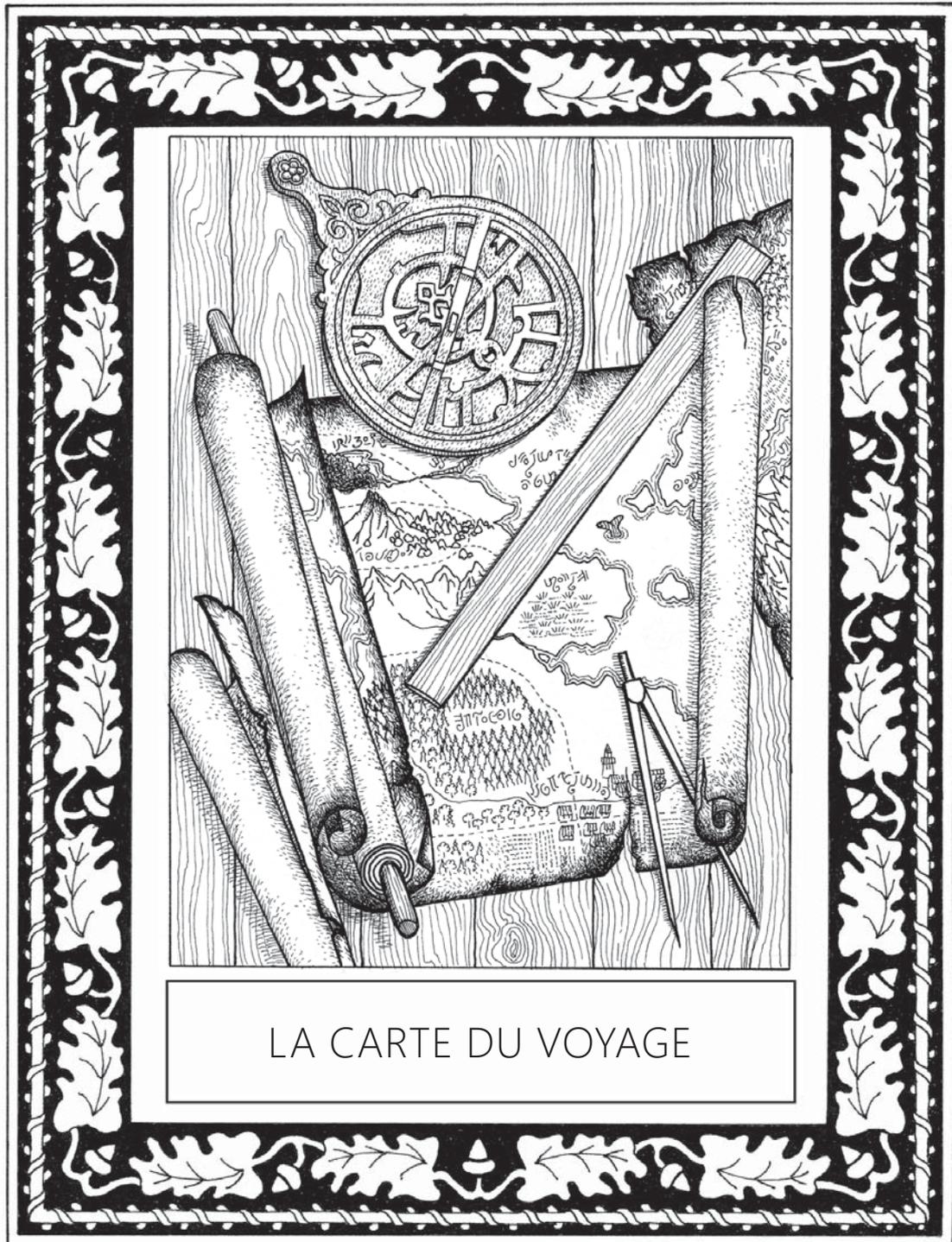
Je vous suggère de suivre ce procédé avec une histoire ou un film et de l'utiliser pour tester à fond les idées de ce livre. Regardez si votre récit illustre bien les étapes et les archétypes du Voyage du Héros. Observez comment les étapes sont adaptées pour correspondre aux besoins de l'œuvre ou à la culture spécifique pour laquelle l'histoire a été écrite. Remettez en cause ses idées, testez-les sur le terrain, adaptez-les à vos besoins, et faites-les vôtres. Utilisez ces concepts pour remettre en question et inspirer vos propres histoires.

Le Voyage du Héros a servi aux auteurs et à leur auditoire depuis que les toutes premières histoires ont été racontées, et il ne montre aucun signe de vieillesse. Commençons le Voyage de l'auteur ensemble pour explorer ses idées. J'espère que vous les trouverez aussi utiles que des clefs magiques pour le monde des histoires et le labyrinthe de la vie.



LIVRE UN

LA CARTE DU VOYAGE

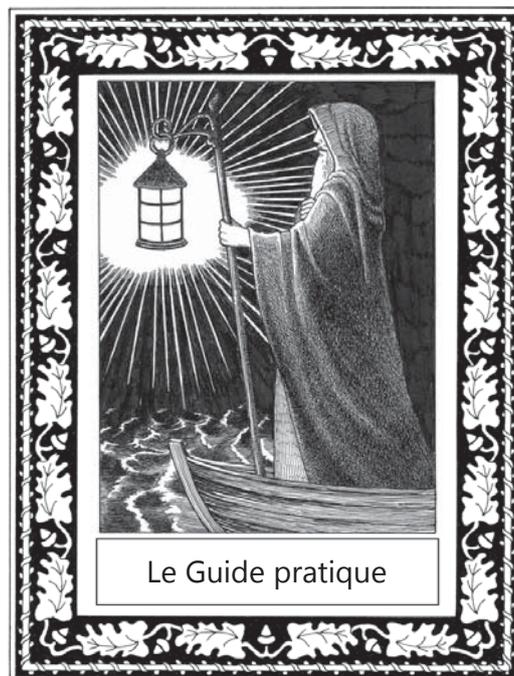




LE GUIDE PRATIQUE

« Les humains ne connaissent que deux ou trois histoires, elles se répètent éternellement avec la fierté de ce qui n'a jamais existé. »

Willa Cather dans *Pionniers*.



L'avenir prouvera sans doute que *Le Héros aux mille et un visages* de Joseph Campbell est un des livres les plus marquants du XX^e siècle.

Les idées exprimées par Joseph Campbell ont aujourd'hui un impact majeur sur l'art du récit. Les écrivains sont de plus en plus conscients de la valeur intemporelle des modèles identifiés par Campbell et les utilisent pour enrichir leur propre travail.

L'industrie cinématographique hollywoodienne a vite compris le parti qu'elle pouvait tirer de ce travail. Des réalisateurs comme George Lucas et George Miller reconnaissent leur dette envers Campbell et son influence est perceptible dans les films de Steven Spielberg, John Boorman, Francis Ford Coppola et d'autres encore.

Il n'est pas étonnant qu'Hollywood embrasse les idées que Campbell présente dans son livre. Pour l'auteur, le producteur ou le directeur de studio, ses concepts constituent une boîte à outils reconnue par la profession et parfaitement adaptée au travail de l'écriture. Ces outils vous permettent de bâtir n'importe quelle sorte d'histoire : dramatique ou comique, mais toujours psychologiquement vraie. Il vous est possible de diagnostiquer les défaillances dans une intrigue, et d'apporter les corrections nécessaires pour l'amener à son meilleur niveau de qualité.

Ces outils ont résisté à l'épreuve du temps. Ils sont plus vieux que les Pyramides, plus vieux que Stonehenge, plus vieux que les premières peintures rupestres.

Joseph Campbell a contribué à rassembler les éléments de cette boîte à outils. Il a su identifier les idées, les nommer, les articuler et les organiser. Il a pour la première fois mis en évidence le modèle commun qui structure toutes les histoires qui ont été racontées à ce jour.

Le Héros aux mille et un visages est sa version personnelle d'un thème éternel de la tradition orale et de la littérature : le mythe du héros. En étudiant les mythes des héros du monde entier, Campbell découvre qu'ils avaient tous en commun une même histoire, déclinée à l'infini sur des variations multiples.

Il découvre que tous les récits - des histoires les plus triviales aux plus grands morceaux de bravoure de la littérature - répètent, consciemment ou non, les modèles mythiques anciens et peuvent être analysés suivant le Voyage du Héros : le « monomythe » dont il dépeint les principes dans son livre.

Le Voyage du Héros constitue un thème universel, commun à toutes les cultures et que l'on retrouve à toutes les époques, aussi infiniment varié que la race humaine et pourtant identique dans sa forme de base. Cet ensemble d'éléments incroyablement constants jaillit sans fin du plus profond de l'esprit humain et ne diffère que dans les détails selon les cultures.

Campbell s'appuie sur les théories du psychologue suisse Carl G. Jung, concernant **les Archétypes** : les personnages et les énergies se répètent sans cesse, présents dans les rêves de chacun et les mythes de toutes les cultures. Jung suggère que ces archétypes révèlent différentes facettes de l'esprit humain - que notre personnalité peut adopter pour jouer la pièce de sa propre existence. Il remarque une correspondance étroite entre les personnages rêvés par ses patients et les archétypes de la mythologie. Jung a alors émis l'hypothèse que les rêves de ses patients et les archétypes de la

mythologie provenaient d'une origine plus profonde, **l'inconscient collectif** de la race humaine.

Les personnages bien connus de la mythologie universelle, tels que le jeune héros, le sage vieillard, l'intrigant et l'antagoniste ténébreux sont identiques à ceux qui peuplent nos rêves et nos fantasmes. C'est pourquoi les mythes et la plupart des histoires bâtis sur le modèle mythique ont la résonance de vérités psychologiques.

Ces récits fonctionnent d'ailleurs de la même manière que l'esprit humain. Ils sont psychologiquement sensés et émotionnellement réalistes, même quand ils dépeignent des événements fantastiques, impossibles ou irréels.

Ceci explique le pouvoir universel de tels récits. Les histoires écrites selon le modèle du Voyage du Héros possèdent un attrait qui peut être perçu par tous, parce qu'elles ont leur source dans l'inconscient partagé et reflètent des préoccupations universelles.

Elles traitent de questions universelles telles que se les posent les enfants : Qui suis-je ? D'où est-ce que je viens ? Où irai-je après ma mort ? Est-ce que je mourrai ? Qu'est-ce qui est bien et qu'est-ce qui est mal ? Que dois-je faire ? Quel sera le futur ? Où est passé hier ? Y a-t-il d'autres êtres vivants dans l'univers ?

Les thèmes de la mythologie qui ont été identifiés par Campbell dans *Le Héros aux mille et un visages* peuvent être utilisés pour comprendre presque n'importe quel problème humain. Ils sont une clef formidable pour comprendre la vie et un instrument capital pour s'adresser plus efficacement à une large audience.

Vous ne pourrez comprendre les idées exprimées dans le Voyage du Héros qu'en lisant le travail de Campbell. C'est une expérience qui en elle-même a une façon de changer quelqu'un.

Avant d'aborder cette lecture, il peut être utile d'approfondir par vous-même l'étude des mythes, mais cela n'est pas vraiment important puisque Campbell, écrivain de talent, prend plaisir à illustrer son propos par de nombreux exemples puisés dans les innombrables trésors de la mythologie.

Campbell transmet la trame du Voyage du Héros dans le chapitre intitulé « les clefs ». Je me suis permis de modifier légèrement cette trame en essayant d'illustrer les thèmes les plus fréquents dans le cinéma avec des illustrations puisées dans des films contemporains et quelques classiques. Vous pouvez comparer les deux trames et leur terminologie en vous référant au tableau suivant.

TABLEAU

Comparaison du plan et de la terminologie

<i>LE GUIDE DU SCÉNARISTE</i>	<i>LE HÉROS AUX MILLE ET UN VISAGES</i>
Acte I	Départ, séparation
Le Monde ordinaire	Le Monde de tous les jours
L'Appel de l'aventure	L'Appel de l'aventure
Le Refus de l'appel	Le Refus de l'appel
La Rencontre avec le Mentor	L'Aide surnaturelle
Le Passage du premier seuil	Le Passage du premier seuil
	Le Ventre de la baleine
Acte II	Descente, initiation, clairvoyance
Tests, Alliés et Ennemis	La Route des épreuves
L'Approche du cœur de la caverne	
L'Épreuve suprême	La Rencontre avec la Déesse
	La Femme tentatrice
	La Réunion au Père
	L'Apothéose
La Récompense	Le Don suprême
Acte III	Retour
Le Chemin du retour	Le Refus du retour
	La Fuite magique
	Sauvetage de l'intérieur
	Le Passage du Seuil au retour
La Résurrection	Maître des deux mondes
Le Retour avec l'élixir	Libre devant la vie

J'ai volontairement interprété le mythe du héros à ma façon : tout narrateur adapte le modèle mythique à ses fins et selon sa culture.

C'est pourquoi le héros a mille et un visages.

Une dernière précision sur le terme « héros » : nous l'employons indifféremment pour évoquer une femme ou un homme.

LE VOYAGE DU HÉROS

En dépit de son infinie variété, l'histoire est toujours celle d'un voyage : le héros quitte son environnement ordinaire et confortable pour s'aventurer dans un monde inconnu et rempli de défis.

Cette quête peut prendre la forme d'un déplacement vers un lieu réel : un labyrinthe, une forêt ou une caverne, une ville ou un pays inconnu qui devient alors le théâtre de son combat contre des forces antagonistes et provocatrices. D'autres histoires entraînent le héros dans un voyage intérieur, celui de l'esprit, du cœur et du courage.

Dans tout bon récit, le héros grandit et évolue. Il passe continuellement du désarroi à l'espoir, de la faiblesse à la force et de la folie à la sagesse. Ces états d'âme portent en eux une charge émotionnelle assez forte pour accrocher l'auditoire et faire qu'une histoire vaut la peine d'être regardée.

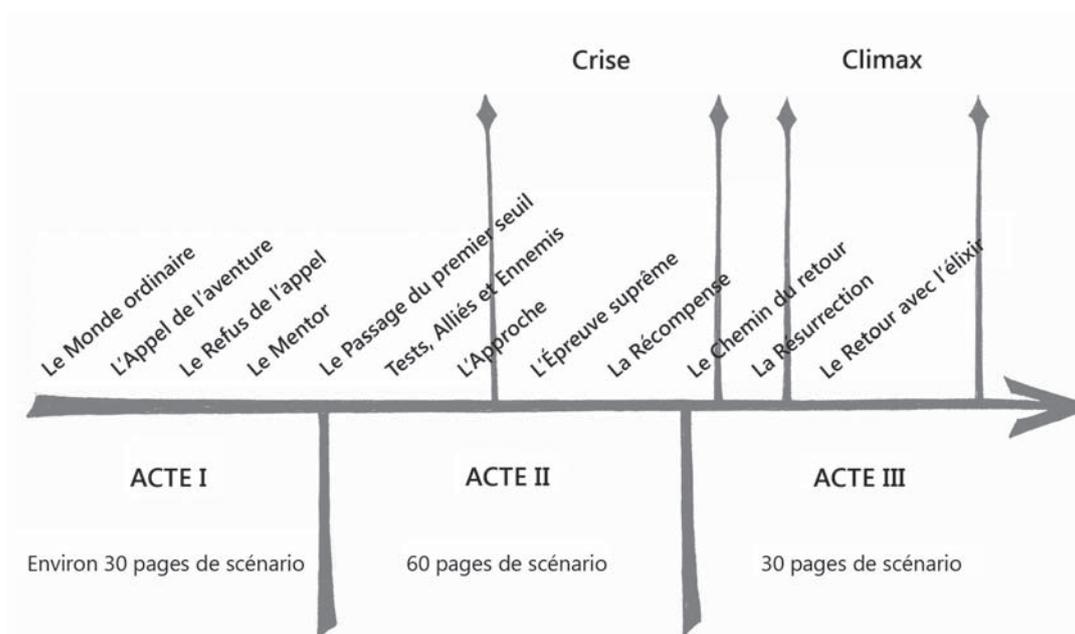
Nous sommes habitués à trouver les étapes de ce type de voyage dans les livres d'aventures ou d'actions « héroïques », mais nous pouvons les retrouver dans bien d'autres types d'histoires. Tout protagoniste d'une histoire est le héros en puissance d'un voyage, même si le chemin parcouru est d'ordre spirituel ou se situe dans le cadre de son entourage et de ses relations.

Ces étapes apparaissent naturellement, même si le narrateur n'en a pas conscience, toutefois la connaissance de ce guide très ancien est utile pour mieux identifier les problèmes et raconter ainsi de meilleures histoires. Il faut considérer ces douze étapes comme la carte du Voyage du Héros, l'une des nombreuses façons d'aller d'un endroit à un autre, mais l'une des plus souples, durables et fiables.

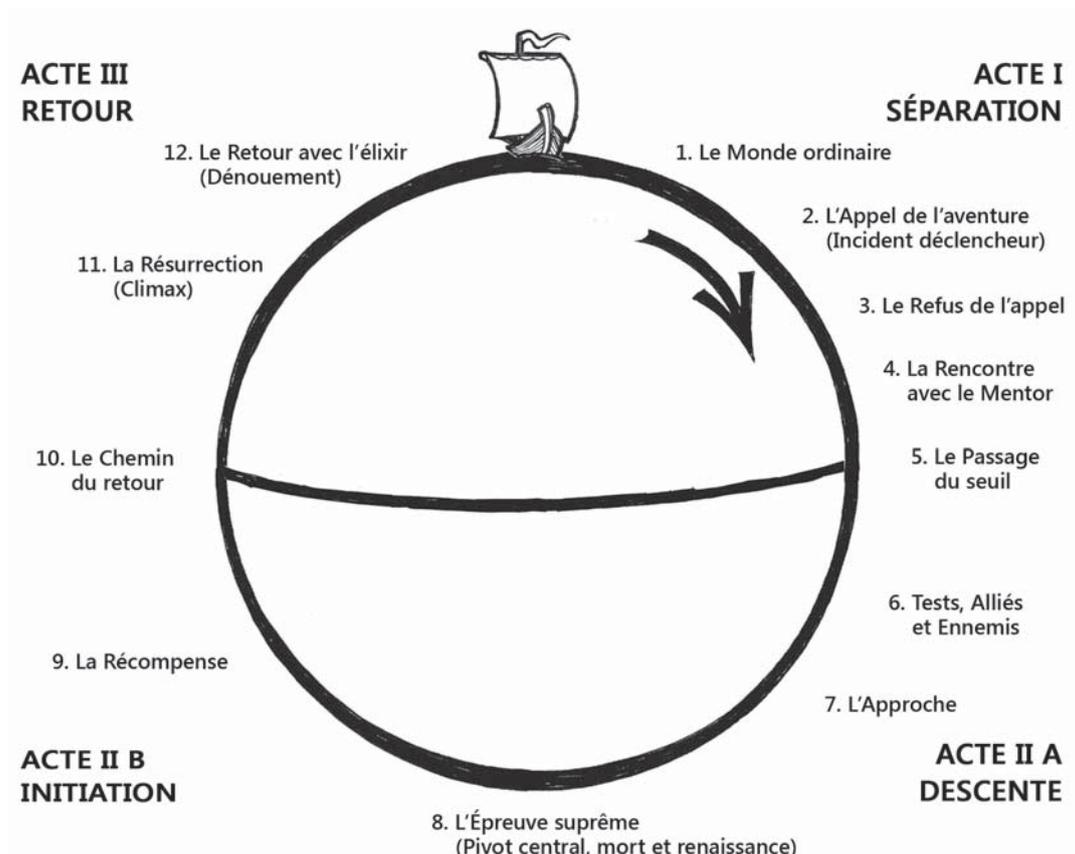
LES ÉTAPES DU VOYAGE DU HÉROS

- | | |
|---|-----------------------------|
| 1) Le Monde ordinaire | 7) L'Approche |
| 2) L'Appel de l'aventure | 8) L'Épreuve suprême |
| 3) Le Refus de l'appel | 9) La Récompense |
| 4) La Rencontre avec le Mentor | 10) Le Chemin du retour |
| 5) Le Passage du premier seuil | 11) La Résurrection |
| 6) Les Tests, les Alliés et les Ennemis | 12) Le Retour avec l'élixir |

LE MODÈLE DU VOYAGE DU HÉROS



LE VOYAGE DU HÉROS



1) LE MONDE ORDINAIRE

La plupart des histoires entraînent le héros hors de son univers familier pour le faire entrer dans un Monde extraordinaire, inconnu et étrange. C'est le procédé bien connu du « poisson hors de l'eau » qui a donné naissance à d'innombrables films et spectacles de télévision (*Le Fugitif*, *Le Magicien d'Oz*, *Un fauteuil pour deux*, *Harry Potter*, *48 heures*, *Le Flic de Beverly Hills*, *Safari*, *Bienvenue chez les Chtis*, *Les Femmes du 6^e étage*, *Intouchables*, etc.).

Si vous décidez de montrer votre héros hors de son élément habituel, vous devez préalablement le faire évoluer dans son **Monde ordinaire** afin de créer un contraste flagrant avec le nouveau Monde extraordinaire dans lequel il va pénétrer.

Dans *Witness*, nous voyons évoluer les trois personnages principaux, le policier de la ville, la mère et son fils amish dans leur environnement habituel avant qu'ils ne plongent dans un monde qui leur est totalement étranger : les amish se sentent écrasés par la modernité de la ville alors que le policier fait connaissance avec le monde rural du XIX^e siècle perpétué par les amish. De même, Luke Skywalker, héros de *La Guerre des étoiles* s'ennuie à mourir à travailler dans la ferme de son oncle, isolée dans un lieu désertique, avant de décider de s'attaquer à l'univers. *Le Magicien d'Oz* dépeint longuement la vie ordinaire et morose de Dorothee au Kansas avant de la projeter dans le monde féerique d'Oz. Ce contraste est accentué par le tournage des scènes texanes en noir et blanc et celles d'Oz en Technicolor. *Officier et Gentleman* oppose le Monde ordinaire du héros - ivrogne et amateur de prostituées - et le Monde extraordinaire de l'École navale huppée qu'il intègre.

2) L'APPEL DE L'AVENTURE

Le héros qui nous est présenté doit faire face à un problème, relever un défi ou entreprendre une aventure. Face à cet **Appel de l'aventure**, il ne peut demeurer indéfiniment dans le confort du Monde ordinaire. Dans *La Légende du roi Arthur*, le Graal est le seul trésor dont la conquête pourra sauver la terre de la mort. *La Guerre des étoiles* présente l'Appel de l'aventure sous la forme d'un message holographique désespéré de la Princesse Leia afin d'avertir le vieil Obi Wan Kenobi qui demande alors à Luke de participer à ce sauvetage. Le méchant Dark Vador s'est emparé de Leia — comme la déesse grecque Perséphone, séquestrée aux enfers par Pluton, le dieu des morts — de son salut dépend l'ordre de l'univers.

Dans les histoires policières, l'Appel de l'aventure revêt souvent la forme d'une nouvelle affaire soumise à un privé. Le crime dont il est question a

bouleversé l'ordre des choses et le bon détective doit non seulement trouver le coupable, mais il lui faut également jouer les redresseurs de torts.

Les histoires de revanche ont elles aussi leur Appel de l'aventure : le héros doit redresser un tort; venger une offense. C'est ainsi que Edmond Dantès, dans *Le Comte de Monte-Cristo*, s'échappe pour se venger parce qu'il a été injustement emprisonné. De même, l'intrigue du *Flic de Beverly Hills* se noue au moment de l'assassinat du meilleur ami du héros. Dans Rambo, le héros est lancé dans l'action par le traitement injuste que lui fait subir un shérif intolérant.

Dans les comédies romantiques, l'appel peut consister en une première rencontre entre le héros et l'être qu'il ne cessera de poursuivre ou d'avoir à prendre en compte par la suite.

L'Appel de l'aventure fixe les règles du jeu et identifie clairement l'objectif du héros : s'emparer du trésor, séduire l'être aimé, se venger, jouer les justiciers, réaliser un rêve, faire face à un défi ou changer une vie.

L'enjeu du récit peut souvent être exprimé dans la question posée par l'Appel : E.T. ou Dorothee rentreront-ils chez eux ? Luke sauvera-t-il la princesse Leia et triomphera-t-il de Dark Vador ? Le héros d'*Officier et Gentleman* sera-t-il renvoyé de l'école navale pour son individualisme ou parce qu'il irrite le sergent instructeur ? Ou bien deviendra-t-il digne d'être appelé un officier et un gentleman ? Le garçon qui rencontre la jeune fille arrivera-t-il à la séduire ?

3) LE REFUS DE L'APPEL (LE HÉROS RÉTICENT)

Souvent à ce moment du récit, le héros prend peur, il hésite à se jeter dans l'aventure. Il **refuse alors l'Appel** ou exprime sa répugnance à franchir le point de non-retour. C'est qu'il affronte la plus grande terreur humaine : celle de l'inconnu. Il peut encore faire demi-tour. D'autres influences — un changement de circonstances, une nouvelle offense, les encouragements d'un Mentor sont alors nécessaires pour dépasser ce seuil critique.

Dans les comédies romantiques, le héros peut hésiter à s'impliquer à cause d'une blessure encore vive. Dans les romans policiers, le privé va d'abord refuser l'affaire pour s'engager ultérieurement à l'encontre de son meilleur jugement.

Durant cette période, dans *La Guerre des étoiles*, Luke refuse de suivre l'appel d'Obi Wan et retourne à la ferme de son oncle et de sa tante pour découvrir qu'ils ont été brûlés vifs par les sections d'assaut de l'Empereur. Luke ne ressent plus alors que le vif désir de s'impliquer. L'horreur de l'Empire est devenue une réalité personnelle pour lui. Il est motivé.

4) LE MENTOR (LE VIEUX SAGE OU LA BONNE MÈRE)

C'est alors qu'apparaît un personnage comparable à Merlin l'enchanteur : le Mentor. La relation entre le héros et son **Mentor** constitue l'un des thèmes les plus fréquents et les plus riches en symboles de la mythologie.

Le Mentor représente le lien entre parents et enfants, professeurs et élèves, médecin et malade, dieu et créature. Il peut apparaître sous une multitude de formes : un vieux magicien sage (*La Guerre des étoiles*), un sergent instructeur endurci (*Officier et Gentleman*), ou encore un entraîneur de boxe en fin de carrière (*Rocky*). Sa représentation peut être comme celle de Robert Shaw, l'ancien soldat bourru — celui qui sait tout sur les requins dans *Les Dents de la mer...*

Le Mentor prépare le héros à affronter l'inconnu. Selon les cas, il le conseille, le guide ou lui offre un équipement magique. Dans *La Guerre des étoiles*, Obi Wan remet à Luke le sabre lumineux de son père afin de l'aider à combattre le côté obscur de la Force. Glinda, la bonne fée du *Magicien d'Oz*, guide Dorothée et lui donne les pantoufles rubis qui lui permettront éventuellement de revenir chez elle.

Toutefois, le Mentor ne peut pas tout se permettre avec le héros. En fin de compte, le Héros devra affronter seul l'inconnu. Parfois le Mentor devra même lui « botter les fesses » afin de faire progresser l'aventure.

5) LE PASSAGE DU PREMIER SEUIL

Cette étape représente le moment où le héros s'implique complètement dans l'aventure. **En traversant le premier seuil**, il pénètre véritablement le Monde extraordinaire de l'histoire pour la première fois. Il consent par là à prendre en main la résolution du problème ou le défi que représente l'Appel de l'aventure et ses conséquences.

C'est le moment où l'histoire prend une nouvelle dimension et l'aventure un élan véritable. Le ballon s'envole, le navire quitte le port, l'intrigue amoureuse se noue, l'avion ou la navette spatiale décolle, le train continue.

Les films sont souvent articulés en trois actes qui représentent :

- 1) la décision du héros de s'impliquer dans l'action ;
- 2) l'action elle-même ;
- 3) les conséquences de l'action.

Le premier seuil, à la fin de l'acte I, est le tournant crucial qui déclenche l'acte II. Le héros a surmonté sa peur et décide d'affronter le problème et d'agir. Il s'engage alors dans un voyage sans retour.

C'est le moment où Dorothee prend la route de briques jaunes. Axel Foley, le héros du film *Le Flic de Beverly Hills*, décide de défier son patron en désobéissant à ses ordres. Nous le voyons alors quitter les rues de Détroit, son Monde ordinaire, pour prendre la décision d'enquêter sur le meurtre de son ami dans le Monde extraordinaire de Beverly Hills.

6) LES ÉPREUVES, LES ALLIÉS ET LES ENNEMIS

Une fois le premier seuil passé, **le héros rencontre de nouvelles épreuves et relève de nouveaux défis**. Il se fait des **Alliés, mais aussi des ennemis**, et commence à apprendre les règles du jeu de ce Monde extraordinaire dans lequel il vient de pénétrer.

Les saloons et les bars miteux semblent des endroits privilégiés pour ce genre d'affaires. Un nombre incalculable de westerns entraînent le héros dans un saloon où sa virilité et sa détermination seront mises à l'épreuve. Il y rencontre des amis et des méchants, y glane des informations et apprend les nouvelles règles du Monde extraordinaire.

Dans *Casablanca*, le Café de Rick est l'antichambre où se trament les intrigues : les alliances se nouent, les inimitiés apparaissent, la trempe du héros y est constamment mise à l'épreuve.

Dans *La Guerre des étoiles*, l'alliance capitale avec Han Solo est scellée à la cantine, mais nous assistons aussi à la naissance de l'antipathie viscérale qui l'oppose à Jabba le Hutt et ne disparaîtra que dans le troisième film. Dans l'atmosphère irréaliste, étourdissante de cette cantine grouillante de créatures inquiétantes, Luke prend conscience du Monde extraordinaire et dangereux dans lequel il vient de pénétrer. De telles scènes nous permettent d'observer l'évolution du héros et de ses compagnons alors qu'ils sont soumis à une tension de plus en plus violente. Dans la cantine de *Star Wars*, Luke voit la façon dont Han Solo sait gérer une difficulté et découvre qu'Obi Wan est un puissant guerrier doté de pouvoirs magiques.

Officier et Gentleman contient des scènes semblables qui se situent à peu près au même moment de l'action : le héros se fait des amis et des ennemis et rencontre « l'objet de son amour ». Plusieurs aspects de la personnalité du héros : son agressivité, son expérience des bagarres de rues, son attitude vis-à-vis des femmes se révèlent sous la pression des circonstances. Et, bien entendu, une de ces scènes se déroule dans un bar.

Évidemment les bars ne sont pas les seuls lieux où éclatent de telles révélations, Obi Wan enseigne à Luke comment canaliser la force en l'obligeant à se battre les yeux bandés puis le jeune héros devra affronter les guerriers impériaux avec son sabre laser.

C'est également ce qui arrivera à Jean-Louis (Fabrice Luchini) dans *Les Femmes du 6^e étage*, une fois qu'il pénètre dans les chambres de bonnes où il finit par partager un repas ibérique animé et rencontre aussi bien des Alliés que des adversaires.

7) L'ACCÈS AU CŒUR DE LA CAVERNE

Le héros parvient enfin à la lisière d'un endroit dangereux, quelquefois dans les entrailles de la Terre, où l'objet de la quête est caché. Souvent c'est aussi le quartier général de son plus grand ennemi, le lieu le plus dangereux du Monde extraordinaire, **la Caverne profonde**. Quand le héros pénètre dans cet endroit effrayant, il passe le deuxième seuil le plus important de son voyage. Les héros observent souvent une pause à l'entrée pour se préparer à déjouer l'assaut des gardes du méchant. Cette phase du récit s'appelle **l'Approche**.

Dans la mythologie, la caverne peut symboliser le domaine des morts, le héros doit descendre aux enfers pour sauver sa bien-aimée (Orphée), s'enfoncer dans la caverne pour y combattre un dragon et gagner un trésor ou s'avancer à la rencontre du monstre dans un labyrinthe (Thésée et le Minotaure). Dans *La Légende du roi Arthur*, le chevalier devra, pour trouver le Graal, s'aventurer dans la Chapelle périlleuse. La mythologie moderne de *La Guerre des étoiles* développe aussi ce thème de l'Approche de la caverne profonde : quand le vaisseau de Luke et de ses compagnons est aspiré par l'Étoile de la mort où ils devront affronter Dark Vador et sauveront la Princesse Leia. Dorothee, dans *Le Magicien d'Oz*, est séquestrée dans le sinistre château des horribles sorcières et nous voyons ses compagnons y pénétrer en cachette pour la sauver. Enfin, le titre même de *Indiana Jones et le Temple maudit* révèle quel est le cœur de la caverne de ce film.

L'approche présente tous les préparatifs nécessaires pour pénétrer au cœur de la caverne où le héros devra braver les plus grands dangers ou la mort elle-même.

8) L'ÉPREUVE SUPRÊME

À ce stade, le sort du héros atteint son point le plus critique : il est directement confronté à ses plus grandes peurs. Il affronte la mort et se trouve à la veille d'une bataille avec une force hostile.

L'Épreuve suprême est un « moment sombre » pour les spectateurs, angoissés par le suspense de savoir s'il va vivre ou mourir. Le héros, tel Jonas, est « dans le ventre de la bête ».

Dans *La Guerre des étoiles*, c'est le moment déchirant où Luke, Leia et ses compagnons, alors qu'ils tentent de s'échapper des entrailles de l'Étoile de la mort, sont pris au piège dans l'immense broyeur d'ordures. Sous nos yeux un monstre tentaculaire qui vit dans les égouts entraîne Luke au fond du magma infâme. Luke disparaît si longtemps que les spectateurs commencent à se demander s'il n'est pas mort. Dans *E.T.*, pendant quelques instants, l'adorable extra-terrestre semble mort sur la table d'opération. *Le Magicien d'Oz* montre Dorothée et ses amis prisonniers des méchantes sorcières, il ne semble pas y avoir de possibilité de fuite. Axel Foley dans *Le Flic de Beverly Hills* se retrouve pris dans les griffes des méchants sous la menace d'un pistolet. Dans *Officier et Gentleman*, Zack Mayo subit une Épreuve suprême quand le sergent instructeur des Marines lance une opération spéciale pour le tourmenter et l'humilier afin de le pousser à donner sa démission du programme. Psychologiquement, c'est un moment de vie ou de mort, car si Zack abandonne, il ne lui restera aucune chance de devenir un officier et un gentleman. Il réussit à survivre à l'Épreuve en refusant d'abandonner et en sort transformé. Le sergent instructeur, un vieil homme sage, l'a ainsi amené à admettre sa dépendance à l'égard des autres, ce qui le rend plus coopératif et moins égoïste.

Dans les comédies sentimentales, la mort que doit affronter le héros peut simplement prendre la forme d'une rupture momentanée, comme dans le deuxième acte des intrigues classiques « le garçon rencontre la jeune fille, le garçon perd la jeune fille, le garçon fait sa conquête » les chances du héros de rejoindre l'objet de son affection paraissent infimes.

Ce moment est critique, quelle que soit l'histoire : le héros doit mourir ou paraître mourir durant l'Épreuve afin de pouvoir renaître ; c'est une des sources majeures de la magie du mythe héroïque. Les scènes précédentes nous ont conduits, nous le public, à nous identifier au héros et à son destin ; ce qui arrive au héros nous arrive. Le récit nous met dans la situation de faire avec le héros l'expérience d'une mort imminente. Nous nous sentons momentanément déprimés afin d'être transportés lors du retour du héros qui a échappé à la mort. Il en résulte une sensation d'exaltation et de joie de vivre.

Les concepteurs de parcs d'attractions connaissent bien ce principe. Les montagnes russes donnent aux passagers l'impression de mourir puis de survivre. L'émotion ainsi ressentie génère un grand frisson de plaisir. Nous ne sommes jamais aussi vivants que lorsque nous regardons la mort en face.

Ceci constitue un élément clef des rites de passage ou des rituels d'initiation nécessaires pour rentrer dans des clubs ou des sociétés secrètes. Le

futur initié est obligé de faire l'expérience de la mort dans des conditions terribles puis de la résurrection pour renaître en tant que membre du groupe.

Le héros de chaque récit est un initié qui est amené à faire connaissance avec les mystères de la vie et de la mort. Toutes les histoires ont besoin d'un tel moment de vie ou de mort dans lequel le héros est en grand danger.

9) LA RÉCOMPENSE (LA PRISE DE L'ÉPÉE)

Après avoir survécu à la mort, vaincu le dragon, terrassé le Minotaure et que sais-je encore, le héros comme le public ont de bonnes raisons de manifester leur joie. Le héros peut maintenant prendre possession du trésor qu'il recherchait : sa **Récompense**. Celle-ci peut être très différente suivant la quête : une épée magique ou toute autre sorte d'arme, un gage comme le Graal ou quelque élixir magique réparateur.

Parfois « l'épée » — la Récompense — représente le savoir et l'expérience qui permettent une plus grande compréhension des forces hostiles et facilitent la réconciliation.

Dans *La Guerre des étoiles*, Luke sauve la princesse Leia et s'empare des plans de l'Étoile de la mort, information essentielle pour vaincre Dark Vador.

Dorothée s'échappe du château des Méchantes Sorcières en emportant avec elle leur balai magique et les escarpins rubis, éléments essentiels qui lui permettront de rentrer chez elle.

À ce stade de l'histoire, le héros peut aussi résoudre un conflit familial. Dans *Le Retour du Jedi*, Luke se réconcilie avec Dark Vador, avec lui nous apprenons qu'il est son père et qu'il n'a pas que des mauvais côtés.

Dans *Les Femmes du 6^e étage*, Jean-Louis va accéder à un sentiment qu'il ne connaissait pas ou plus, l'amour. Et le duo Driss-Philippe dans *Intouchables* se découvre une réelle et profonde amitié, Driss ayant au préalable obtenu une autre récompense, pécuniaire cette fois, pour la vente du tableau.

Le héros — comme dans les comédies romantiques — peut aussi se réconcilier avec le sexe opposé. L'être aimé symbolise alors le trésor que le héros doit conquérir ou sauver, une scène d'amour scelle la plupart du temps cette victoire.

Du point de vue du héros, le sexe opposé peut représenter un **Personnage protéiforme** qui est l'archétype du changement. Il change constamment

d'apparence ou d'âge, reflétant les aspects trompeurs et versatiles de l'autre sexe. Les histoires de vampires et de loups-garous et d'autres personnages doubles sont les échos symboliques de cette capacité de se métamorphoser que les hommes et les femmes ressentent chez l'autre.

En survivant à L'Épreuve suprême, le héros peut acquérir une meilleure compréhension du sexe opposé, l'intelligence de voir au-delà des apparences changeantes. Ces nouvelles capacités peuvent mener à une réconciliation.

Survivre à L'Épreuve suprême peut aussi rendre le héros plus séduisant. Il a mérité le titre de « héros » en mettant en jeu sa propre vie au nom de la communauté.

10) LE CHEMIN DU RETOUR

Mais notre héros n'est pas encore hors de danger. Nous passons maintenant au troisième acte du récit. Nous retrouvons le héros aux prises avec les conséquences de sa victoire sur les forces sombres de L'Épreuve suprême. S'il n'a pas encore réussi à se réconcilier avec la famille, les dieux, ou d'autres forces hostiles, elles risquent alors de s'abattre sur lui.

Certaines des meilleures scènes de poursuite se développent à ce moment-là, alors que le héros est poursuivi sur le Chemin de retour par des forces rancunières qu'il a provoquées en prenant l'épée, l'élixir ou le trésor.

Ainsi Luke et Leia sont poursuivis avec acharnement par Dark Vador tandis qu'ils s'échappent de l'Étoile noire. Le Chemin de retour dans *E.T.* prend la forme d'un vol à bicyclette, au clair de lune, Elliot et E.T. fuyant « Keys » (Peter Coyote), le représentant de l'autorité répressive officielle.

Cette étape symbolise la décision de retourner dans le Monde ordinaire. Le héros réalise qu'il devra potentiellement laisser derrière lui le Monde extraordinaire et qu'il y a encore des dangers, des tentations et des épreuves à venir.

11) LA RÉSURRECTION

Dans les temps anciens, les chasseurs et les guerriers devaient être lavés du sang qu'ils avaient sur les mains avant de retourner vers les leurs. Après son séjour au royaume des morts, le héros doit renaître et être purifié lors d'une dernière épreuve où il passe par la vie et la mort avant de retourner dans le Monde ordinaire des vivants.

Ce moment où vie et mort sont en jeu est presque une répétition de L'Épreuve suprême. Les forces du mal se voient donner une dernière chance

avant d'être finalement battues. C'est une sorte d'examen final pour le héros qui doit être mis à l'épreuve une dernière fois pour prouver qu'il a bien retenu ses leçons.

Il peut maintenant, transformé par ces moments de mort et de renaissance, retourner à la vie quotidienne. Il est un homme nouveau, doué de nouvelles perceptions.

La série *Star Wars* joue sans cesse de ce principe : chacun des trois films finit par une bataille où Luke semble mort un instant et revit miraculeusement. Chaque épreuve l'enrichit d'un nouveau savoir et renforce ses pouvoirs contre la force obscure. Il devient un être nouveau. Ce qui est aussi le cas dans *Intouchables* pour Philippe, qui au contact de Driss s'est enfin senti à nouveau résolument humain.

Axel Foley, au paroxysme du suspense du *Flic de Beverly Hills* brave une fois de plus la mort : il est aux mains des méchants quand la police de Beverly Hills intervient, juste à temps. Cette expérience lui enseigne un plus grand respect du travail en équipe, il devient également un être plus complet.

Dans *Officier et Gentleman*, le héros subit une série d'épreuves encore plus complexes : Zack surmonte enfin son égoïsme quand il abandonne ses chances de gagner individuellement un trophée sportif pour aider un autre cadet à surmonter un obstacle. Sa liaison avec sa petite amie semble terminée, il doit survivre au terrible choc que représente le suicide de son meilleur ami et comme si tout cela n'était pas suffisant, il doit encore mener un dernier combat corps à corps contre son instructeur. Surmontant l'ensemble de ces épreuves, il devient alors le vaillant « Officier et Gentleman » que promettait le titre du film.

12) LE RETOUR AVEC L'ÉLIXIR

Le héros retourne dans le Monde ordinaire, mais pour que son voyage ait un sens, il lui faut absolument rapporter l'Élixir : trésor ou leçon du Monde extraordinaire. L'Élixir est une potion magique au pouvoir cicatrisant. Ce peut être un grand trésor — comme le Graal qui guérit miraculeusement la terre blessée — ou simplement le savoir et l'expérience qui serviront un jour à la communauté.

Quand Dorothée rentre au Kansas, elle sait qu'elle est aimée et a compris que le plus bel endroit du monde, c'est chez soi. E.T. retourne chez lui, riche de son amitié avec les humains. Luke Skywalker a vaincu Dark Vador, du moins pour le moment, il restaure l'ordre et la paix dans la galaxie.

Zack Mayo reçoit son commandement et quitte le Monde extraordinaire qu'a représenté pour lui la base d'entraînement avec de nouvelles perspectives. Vêtu de son uniforme étincelant d'officier qui sied à son nouveau comportement, il soulève littéralement du sol sa petite amie et l'emporte avec lui.

Quelquefois, l'Élixir est un trésor gagné lors de la quête ; ce peut être l'amour, la liberté, la sagesse ou le savoir que le Monde extraordinaire existe et qu'il est surmontable. Quelquefois, c'est simplement rentrer chez soi avec une bonne histoire à raconter.

Un héros qui n'a pas rapporté quelque chose du cœur de la caverne est condamné à revivre l'aventure. De nombreuses comédies se terminent en nous montrant un imbécile qui refuse de tirer la leçon des épreuves passées et recommence les mêmes folies qui l'avaient mis en difficulté la première fois. Ce pourrait être aussi le cas de Jean-Louis dans *Les Femmes du 6^e étage*, mais il a compris et se lance dans une nouvelle aventure en allant chercher en Espagne la femme aimée.

Si nous récapitulons les étapes du voyage :

- 1) Le héros est présenté dans son environnement habituel — LE MONDE ORDINAIRE.
- 2) Il entend L'APPEL DE L'AVENTURE.
- 3) Il hésite ou REFUSE L'APPEL,

Mais

- 4) Il est encouragé par LE MENTOR.
- 5) Il accepte de PASSER LE PREMIER SEUIL et entre dans le Monde extraordinaire,

Où

- 6) Il rencontre des ÉPREUVES, DES ALLIÉS ET DES ENNEMIS.
- 7) Il atteint LE CŒUR DE LA CAVERNE, et traverse un second seuil.
- 8) Il subit L'ÉPREUVE SUPRÊME.
- 9) Il s'empare de LA RÉCOMPENSE.
- 10) Il est poursuivi sur LE CHEMIN DU RETOUR vers le Monde ordinaire.
- 11) Il passe le troisième seuil et RESSUSCITE, transformé par l'épreuve.
- 12) Il REVIENT AVEC L'ÉLIXIR, le trésor ou les bienfaits dont profitera le Monde ordinaire.

Le Voyage du Héros est le canevas de base de l'histoire, chaque auteur y brode les détails et les péripéties de son choix. Cette structure doit rester discrète et n'a pas à être forcément suivie à la lettre. L'ordre des étapes donné ici n'est qu'une indication, certaines étapes peuvent être supprimées, d'autres ajoutées, sans jamais perdre de leur force.

Les valeurs qui apparaissent tout au long du Voyage du Héros sont, elles essentielles. Les images et représentations de la version originelle — jeunes héros à la poursuite d'épées magiques données par un vieux sage, jeunes filles risquant la mort pour celui qu'elles aiment, chevaliers partant combattre des dragons dans de profondes cavernes — sont juste des symboles d'expériences universelles. Ces signes peuvent être changés indéfiniment pour mieux correspondre au récit et aux attentes de la société moderne.

Le Voyage du Héros est facilement adaptable aux histoires dramatiques, comédies, histoires d'amour, récits d'aventures et d'actions contemporains. Il suffit de remplacer les personnages symboliques initiaux par leurs équivalents modernes.

Le vieux sage ou la bonne mère — chaman ou magicien — peuvent aussi être incarnés par n'importe quel type de Mentor : professeurs, thérapeutes, patrons « bourrus, mais bienveillants », sergents « rudes, mais justes », parents, grands-parents ou tout autre guide.

Les héros modernes ne s'aventurent plus dans des labyrinthes ou des cavernes obscures pour combattre des monstres mythiques, ils explorent de nouveaux labyrinthes représentés par l'espace, les abysses des profondeurs marines, les bas-fonds des cités modernes ou leur propre inconscient. C'est leur façon de rentrer dans le Monde extraordinaire et d'atteindre le cœur de la caverne.

La structure des mythes peut servir à raconter une histoire comique comme le drame le plus complexe. Le Voyage du Héros s'enrichit et mûrit de ses nouvelles expériences. Intervertir le sexe ou modifier l'âge des archétypes ne peut que susciter un nouvel intérêt et enrichir par de nouveaux fils la trame des interprétations possibles. Les figures de base peuvent être combinées ou au contraire divisées en plusieurs personnages pour montrer différents aspects d'une seule et même idée.

Le Voyage du Héros est infiniment souple et adaptable, sans que jamais sa magie ne soit altérée, il nous survivra à tous.

Maintenant que nous avons défini la carte du voyage, rencontrons ces personnages qui peuplent le paysage du récit : **Les Archétypes.**