

ADA 10: Le voyage du héros ou monomythe

Le concept du **monomythe** développé par Joseph Campbell dans son livre *Le héros aux mille et un visages* a une structure avancée de 17 étapes.

Le départ

1. L'appel à l'aventure

Le héros dans son monde ordinaire : il s'agit d'une introduction qui fera mieux ressortir le caractère extraordinaire des aventures qui suivront.

2. Refus de l'appel

Le héros est réticent pour plusieurs raisons : le doute, les obligations, la peur etc.

3. L'aide surnaturelle

Dès que le héros accepte l'appel à l'aventure, il est doté d'un pouvoir magique dont il se servira plus tard. Le héros est encouragé par un mentor, mais celui-ci n'accompagnera pas le héros pendant son voyage.

4. Le héros passe le seuil de l'aventure

Le héros entre dans un monde inconnu.

5. Le ventre de la baleine

Le héros se sépare du monde qu'il connaît et entre dans le monde inconnu, ce qui signifie une métamorphose.

L'initiation

6. Le chemin d'obstacles

Le héros subit une série d'épreuves (souvent il y en a trois). Le héros échoue les premières tâches.

7. La rencontre avec la déesse

Le héros éprouve un amour tout-puissant, souvent représenté en rencontrant l'amour de sa vie ou son « âme sœur ».

8. La femme séduisante

Le héros est tenté de s'éloigner de la quête.

9. Réconciliation avec le père

Le héros affronte une grande source d'énergie, souvent sous la forme mâle.

10. L'apothéose

Le héros éprouve un état de béatitude, le repos et le contentement.

11. Un objectif atteint

Le héros s'empare de l'objet de sa quête.

Le retour

12. Refus de retourner

Ayant trouvé le bonheur, le héros d'abord ne veut pas retourner dans le monde ordinaire.

13. La fuite magique

Le chemin de retour, ou parfois il s'agit encore d'échapper à la vengeance de ceux à qui l'objet a été volé.

14. Venir à la rescousse

Pour retourner dans le monde ordinaire, le héros a besoin d'un guide parce qu'il est affaibli.

15. Le héros passe le seuil de retour

Le retour dans le monde ordinaire et l'utilisation de l'objet de la quête pour améliorer ce monde.

16. Maître des deux mondes

Le héros trouve un équilibre entre le monde ordinaire et extraordinaire, le monde matériel et spirituel.

17. Liberté de vivre

Le héros trouve le vrai bonheur et apprend comment vivre au moment présent.