

Expédition en Grèce	
Jour	
Sujet	Le voyage du héros
Personnage vedette	<p>Le héros : La mythologie et les légendes grecques évoquent un nombre impressionnant de héros, tous possédant leur histoire propre. Ces personnages de la mythologie sont uniques et se démarquent.</p> <p>Le mot français « héros » provient du mot grec <i>heroas</i> (iroas). C'est un mot qui a différentes significations selon le contexte où il est utilisé. Parmi ces définitions, le mot héros se rapporte aux hommes qui sont devenus des dieux ou qui sont devenus célèbres après avoir combattu. Ces héros sont aussi reconnus pour avoir protégé leur chez-soi en temps de danger et de crise.</p> <p>Comme la plupart de ces héros mourraient alors qu'ils étaient encore jeunes, leurs fils et leurs filles héritaient en partie de leur gloire, de leur célébrité, de leur immortalité ou de leur trône. Certains d'entre eux sont aussi devenus des héros.</p> <p>Les héros de la mythologie grecque sont célèbres pour de nombreuses raisons : certains sont descendus en enfer pour se battre contre des monstres, d'autres ont lutté contre des géants, des serpents de mer et des dragons alors que d'autres se sont illustrés davantage à cause des tragédies entourant leur famille.</p> <p>Les héros de la mythologie grecque devenaient immortels; une manière pour les dieux de reconnaître leurs exploits et leur courage. Séduits par leurs nombreuses batailles et aventures, les dieux leur accordaient ainsi le privilège d'être immortels et de se joindre à eux et autres déités du mont Olympe. Ces héros étaient particulièrement populaires, car ils restaient tout de même humains. Ceux-ci présentaient certaines faiblesses et pouvaient commettre des erreurs, mais ils partageaient aussi leurs passions avec les gens; des caractéristiques auxquelles tous les humains peuvent s'identifier.</p> <p>La mythologie grecque parle des aventures et des passions de ces héros. Elle nous révèle de nombreux secrets de leur vie, nous fait part de leur capacité à endurer la douleur, de leur résistance au temps et de leur popularité incontestable au fil des âges. À travers les siècles, les héros de la mythologie grecque ont inspiré des œuvres d'art, ils sont des symboles de vie, de courage et d'endurance.</p>
Principaux concepts	<p>Joseph Campbell, un mythologue américain, est l'auteur d'un livre célèbre intitulé <i>Le héros aux mille et un visages</i>. Au cours de ses recherches sur les héros et leurs histoires, Campbell a découvert de nombreuses similitudes dans les données recueillies partout dans le monde. Des années de recherche ont permis à Campbell de dégager plusieurs étapes qui caractérisent presque tous les parcours de héros (peu importe la culture de départ). C'est une structure commune qu'il appelle le « monomythe ».</p> <p>George Lucas, le créateur de Star Wars, affirme que le monomythe de Campbell a été la source d'inspiration de ses célèbres films. Lucas croit que Star Wars est une saga si populaire, car elle revêt la structure intemporelle des histoires de héros qui existent depuis des milliers d'années.</p> <p>Les adeptes de la théorie de Campbell ont défini et nommé les étapes du monomythe de</p>

diverses façons. C'est pourquoi il existe de nombreuses versions du voyage du héros, mais toutes contiennent les mêmes éléments de base.

LE MONDE ORDINAIRE

Les héros évoluent dans un monde qui semble ordinaire, exempt d'aventures, aux yeux de ceux qui y vivent. Souvent, les héros ne semblent pas vraiment à leur place où ils habitent, les autres les considèrent comme étranges : ils possèdent des caractéristiques ou des habiletés extraordinaires.

Le magicien d'Oz : Dorothy au Kansas

Le hobbit : Bilbo Baggins dans la Comté

Star Wars : Luke Skywalker sur Tatooine

Le roi lion : Simba sur la Terre des lions

L'APPEL DE L'AVENTURE

Pour que le voyage du héros s'amorce, celui-ci doit être appelé à agir en dehors de son monde ordinaire. Les quêtes fantastiques ne surviennent pas dans la vie de tous les jours. Les héros doivent être retirés de leur environnement habituel. La plupart des héros ont des réticences à quitter leur foyer, leurs amis et leur vie pour mener leur quête, mais ils finissent par accepter leur destinée.

Il y a habituellement une découverte ou un événement qui provoque le début du périple en tant que héros. Le personnage trouve un objet mystique ou alors découvre que son monde est en danger. Dans certains cas, les héros se heurtent accidentellement à leur quête. C'est ce que Campbell décrit comme « un accident, le fruit du hasard qui révèle un monde insoupçonné ».

Le monde dans lequel se retrouve le héros malgré lui est tout à fait différent de l'ancien. Campbell décrit cette réalité nouvelle comme « une région empreinte de trésors et de dangers... un monde lointain, une forêt, un royaume souterrain, sous-marin ou par-delà le ciel, une île secrète, un sommet de montagne ou un profond état de rêve... un endroit étrange où existent des êtres polymorphes, des tourments inimaginables, des tâches surhumaines et des délices impossibles ». Cette description semble peut-être vague, mais pensez à tous les mondes fantastiques dans lesquels les personnages sont plongés : la Terre du milieu, Oz, Narnia, le Pays des merveilles, ou encore l'espace, une maison hantée ou la Matrice. Peu importe de quoi il est composé, ce nouveau monde est à tout coup rempli d'aventures.

Le magicien d'Oz : la tornade

Le hobbit : l'arrivée de Gandalf

Star Wars : le message de R2D2

LE REFUS DE LA QUÊTE

Lors de l'appel à l'aventure, les héros se voient confier une tâche ou une quête qu'eux seuls peuvent accomplir. Ils font face à un choix : accepter ou refuser. Cela peut sembler évident : s'ils refusent, il n'y aura pas d'histoire. Pourtant, certains héros n'acceptent pas leur destinée. Dans un tel cas, tout s'oriente vers le désastre. Les forces externes ont choisi le héros pour une raison particulière, un refus de la quête ne peut que causer des ennuis.

Le roi Minos, monarque légendaire de Crète et ennemi du héros grec Thésée, désobéit aux dieux. Selon l'histoire, Poséidon, dieu des mers et des océans, offre un magnifique taureau blanc à Minos. Les dieux lui ordonnent toutefois de sacrifier la bête. Quand il aperçoit le superbe taureau, Minos ne peut se résoudre à exécuter les ordres des dieux et décide de garder le

taureau et de l'exhiber comme un trophée personnel.

Fou de rage, Poséidon se venge en enflammant le cœur de la femme de Minos pour la bête. Le reste de l'histoire ne convient qu'aux adultes. Il en résulte de la naissance du Minotaure, une créature à la tête de taureau et au corps d'homme. C'est une malédiction pour le roi Minos. Campbell fait remarquer que les personnages qui refusent leur destinée deviennent souvent des personnages que l'on doit secourir ou, comme pour Minos, ils deviennent les antagonistes dans l'histoire d'un autre héros.

Star Wars : Luke refuse sa destinée jusqu'au moment où il apprend que son oncle et sa tante sont morts.

Le roi lion : Simba refuse de retourner sur sa terre et d'accepter sa destinée.

Le jour de la marmotte : C'est un exemple d'histoire qui se répète continuellement parce que le personnage ignore l'appel.

L'ACCEPTATION DE L'APPEL

Une fois que le héros accepte l'aventure, il passe à la prochaine étape de son voyage.

L'INCONNU

Alors qu'ils commencent leur périple, les héros entrent dans un univers inconnu. Très souvent, ce nouveau monde compte des créatures surnaturelles, des vues à en couper le souffle et une menace de mort omniprésente. Contrairement au lieu d'origine du héros, ce monde extérieur fonctionne selon des règles différentes. Les héros apprennent rapidement à respecter ces nouvelles règles alors que leur endurance, leur force et leur courage sont mis à l'épreuve maintes et maintes fois. Au bout du compte, les apprentissages ne surviennent pas à la fin du périple, mais bien tout au long de l'aventure.

Le magicien d'Oz : Dorothée doit apprendre à connaître les règlements du pays d'Oz.

La Matrice : Neo doit s'habituer au fonctionnement de la Matrice.

L'AIDE DU SURNATUREL

Le surnaturel ne relève pas nécessairement de la magie. Nombreuses sont les histoires qui ne comportent pas de magiciens ou de sorcières. « Surnaturel » fait référence à ce qui est au-dessus des lois de la nature. Le héros est presque toujours poussé dans son aventure par un personnage qui maîtrise les lois du nouvel environnement et qui veut lui transmettre des connaissances. Souvent, ce personnage surnaturel donne les moyens d'atteindre son objectif au héros. Parfois, il s'agit tout simplement de la sagesse; d'autres fois, c'est plutôt un objet aux pouvoirs magiques. Dans tous les cas, il s'agit de quelque chose de nécessaire à la réussite du héros. Comme le dit Campbell : « il n'y a qu'à avoir confiance, les gardiens viendront ». La raison d'être du personnage surnaturel est de munir le héros pour qu'il puisse boucler son périple, mais le gardien ne doit pas agir à la place du héros.

Le Hobbit : Gandalf

Star Wars : Obi-Wan Kenobi

Cendrillon : la fée marraine

LE TALISMAN

Un objet spécial (souvent magique) qui aide le héros dans sa quête.

Le magicien d'Oz : les souliers de Dorothée

Le Hobbit : l'anneau

Star Wars : le sabre laser

LES ALLIÉS

Tous les héros ont besoin d'alliés, tout comme les superhéros ont leur compagnon d'armes. Sans l'aide de leurs alliés, la plupart des héros échoueraient lamentablement. Par exemple, dans l'histoire du héros grec Thésée, Ariane, la fille de Minos, s'est éprise de Thésée et l'aide à trouver son chemin dans le labyrinthe. Elle tient l'extrémité d'un fil doré qui guidera Thésée vers la sortie lorsqu'il aura tué le Minotaure. Sans Ariane, Thésée n'aurait pu accomplir sa tâche, et encore moins trouver l'issue du labyrinthe.

Le Seigneur des anneaux : Samwise Gamgee

Le magicien d'Oz : le bûcheron en fer blanc, l'épouvantail et le lion peureux

LE TEST ET L'ÉPREUVE SUPRÊME

Les héros rencontrent plusieurs épreuves, qui une fois surpassées, les rends plus forts et les préparent à l'ultime défi. Après tout leur parcours, ils arrivent finalement à l'épreuve suprême, c'est-à-dire l'obstacle qu'ils désirent surmonter depuis le début de leur aventure. C'est ici que tout l'entraînement et le travail des héros entrent en jeu. Ils sont plus forts qu'au début de leur périple et c'est maintenant le temps pour eux de montrer ce qu'ils savent faire. La tension se relâchera une fois l'obstacle vaincu. À ce stade, le pire est derrière et, quoique le périple ne soit pas tout à fait terminé, l'objectif est atteint.

Star Wars : la destruction de l'Étoile de la mort

Le Seigneur des anneaux : la montagne du destin

Le magicien d'Oz : la victoire contre la méchante reine

LA RÉCOMPENSE ET LE RETOUR À LA MAISON

Le héros reçoit généralement une récompense pour avoir surmonté l'épreuve suprême. Que ce soit les terres d'un royaume, la main d'une belle princesse ou le Saint Graal, la récompense vient couronner les efforts et le courage du héros.

Une fois leurs tâches accomplies et la récompense en main, il ne reste qu'à retourner à la maison. Toutefois, ce n'est pas parce que la plus importante partie de l'aventure se trouve derrière eux que les héros vivront un retour sans embûches.

Le Hobbit : la bataille des Cinq Armées

Le Seigneur des anneaux : le retour dans la Comté

LE MAÎTRE DES DEUX MONDES/LE RÉTABLISSEMENT DE L'ODRE

La réussite transforme la vie des héros, et souvent celle des autres. Leur victoire aura permis de changer ou de préserver leur monde. Ils reviennent avec un objet ou avec un pouvoir qui leur permet de sauver le monde.

Les héros ont évolué physiquement et spirituellement. Ils sont maintenant dignes de se marier ou d'être couronnés. Le contrôle qu'ils ont gagné sur le monde externe les positionne à un niveau supérieur.

Le Seigneur des anneaux : Frodo sauve la Comté

Le magicien d'Oz : Dorothee libère Oz de la méchante reine

LE MONOMYTHE : PAS UNIQUEMENT POUR LA MYTHOLOGIE

Le monomythe de Campbell s'applique facilement aux quêtes traditionnelles (contes de fée, mythes, légendes et autres), mais il convient aussi à d'autres genres d'histoires : aucune nécessité pour les épées et les monstres. Le monomythe correspond aussi au monde réel, il est

	<p>universel et intemporel, il existe partout.</p> <p>LES ARCHÉTYPES DE PÉRIPLÉ DU HÉROS Joseph Campbell a grandement été influencé par le psychiatre suisse Carl Jung et sa théorie de l'inconscient collectif. Cette dernière traite des archétypes, c'est-à-dire de la récurrence d'image, de modèles et d'idées dans les rêves et les mythes de différentes cultures. Voici des exemples d'archétypes dans les mythes.</p> <p>HÉROS : le personnage principal des histoires. Nous sommes tous le héros de notre propre mythe. OMBRES : les méchants, les ennemis ou même l'ennemi en soi. Ce dernier peut représenter les possibilités refoulées du héros ou son côté obscur. MENTORS : le guide du héros ou les valeurs qui le guident. MESSAGER : celui qui annonce l'appel à l'aventure, il prend la forme d'une personne ou d'un événement. BARRIÈRES : les forces exercées contre le héros lors de moments décisifs; des ennemis jaloux, des gardiens ou même les propres peurs et doutes du héros. MÉTAMORPHES : dans les histoires, ce sont des créatures qui changent d'apparence comme des vampires ou des loups-garous. Dans la vie, ils représentent le changement. JOUEUR DE TOURS : ils sont des clowns ou des faiseurs d'embarras. ALLIÉS : les personnages qui aident le héros tout au long de son périple. FEMME FATALE : c'est une femme qui présente un danger.</p> <p>Pourquoi toutes les cultures présentent-elles un voyage du héros si similaire?</p> <p>Si la plupart d'entre nous n'avons pas de dragon à chasser ou d'ennemi aussi menaçant que Dart Vader à combattre, nous rencontrons tous des obstacles. Certains vont nous aider de façon inattendue, alors que d'autres nous sembleront innocents à première vue et s'avéreront plus tard de grands ennemis. Selon Carl Jung, les mythes anciens et les rêves modernes ont les mêmes thèmes archétypiques, les mêmes personnages et les mêmes difficultés.</p> <p>Joseph Campbell pense :</p> <p>qu'il existe un besoin intrinsèque pour ce type de voyage, que pour repousser ses propres limites et pour trouver un sens à sa vie, il est nécessaire de confronter nos dragons symboliques. Si les mythes et les rituels ne fournissent pas d'images, celles-ci se développeront dans l'imaginaire. La démythologisation de la culture est un problème de la société moderne. La nature plus scientifique de nos vies a irradié les avantages du symbolique et du métaphorique qui servaient anciennement de guides aux êtres humains.</p>
<p>Exercice pédagogique</p>	<p>Dans les années 70, alors qu'il écrivait le script pour le film original de Star Wars, George Lucas s'est grandement intéressé au travail de Joseph Campbell et à son concept du Voyage du héros. Il a d'ailleurs lu et interrogé le scientifique sur les archétypes du héros au travers les cultures. Lucas a construit la majorité de son scénario de film sur les étapes typiques du voyage du héros. Cette structure, combinée avec le succès de la campagne publicitaire associée au film, pourrait expliquer la si grande popularité de la saga.</p> <p>Créez votre propre voyage du héros :</p>

Quand les gens décrivent un héros, ils emploient souvent les mots « honneur », « bravoure » ou « force ». Ces descriptions sont correctes, mais il n’y a pas de modèle précis pour savoir à quoi ressemble un héros, comment il pense ou comment il agit. Un héros peut être jeune ou vieux, homme ou femme, timide ou fonceur. Décrivez votre héros selon les étapes élaborées par Campbell :

Quel est son nom? Quelles sont les valeurs représentées par votre héros?

Votre héros est-il né dans des circonstances spéciales? A-t-il eu une naissance hors de l’ordinaire?

Consent-il à l’appel à l’aventure ou est-il plutôt réticent?

Qui est son compagnon ou son personnage aidant? Avant ou pendant leur périple, les héros sont habituellement accompagnés par un personnage qui possède des pouvoirs.

Quel objet spécial votre héros a-t-il en sa possession (talisman ou arme spéciale)?

Comment votre héros franchit-il les barrières? Quelle est sa destination? Vers quel nouveau monde se dirige-t-il?

Quels obstacles ou défis votre héros devra-t-il surmonter pour grandir? S’agira-t-il d’épreuves physiques, psychologiques ou spirituelles?

Quel est le but de votre héros, son objectif? Quels seront ses accomplissements?

Au retour, comment votre héros sera-t-il changé par son voyage? Que rapportera-t-il? Quelle sera l’utilité de ces changements pour lui et la société dans laquelle il évolue?
