

LES ETAPES DU RECIT D'AVENTURE

(la carte du voyage initiatique*)

1 / Le monde ordinaire : pour bien structurer votre récit il faut que la situation de départ, ou le monde ordinaire de votre héros, présente un contraste avec le monde extraordinaire où son aventure va le plonger.

Le choix du début du récit : le début de votre histoire peut être la description du monde ordinaire, où peuvent se situer aussi des signes avant-coureurs de l'aventure dans laquelle sera propulsé votre héros. Mais cela peut être aussi un prologue (qui expose les événements antérieurs à ceux qui font l'objet de l'histoire lui-même). Ou encore dès le début on entre directement dans l'action pour désorienter le lecteur, et procéder par la suite à des flash back pour faire comprendre les tenants et les aboutissants de l'histoire.

Le choix du début de votre histoire est un **choix créatif** important : comment voulez vous impressionner votre lecteur ? La question importante est à quel moment de la vie de votre héros voulez vous commencer votre histoire. Parmi les signes avant-coureurs qui doivent propulser votre héros dans l'aventure on peut distinguer une préfiguration du danger (une scène, comme une prémonition, qui annonce les batailles et les dilemmes moraux à venir), mais aussi il y aura un appel de l'aventure.

2 / L'appel de l'aventure : lancé par un messager (archétype), mais qui peut aussi avoir différentes formes (rêve, idée nouvelle, lecture d'un livre..). Mais le héros peut aussi dans un premier temps refuser l'aventure.

3 / Le refus de l'aventure : une personnalité conflictuelle, déchirée, rendra votre héros intéressant. Mais il peut aussi être un héros décidé qui prend l'initiative, et c'est plus tard que les obstacles et les épreuves mettront à mal ses convictions et son courage. La aussi c'est une question de **choix créatif**.

4 / La rencontre avec le mentor : qui prépare le héros à affronter l'inconnu en le conseillant et en le guidant. Le mentor peut prendre plusieurs formes, et ses fonctions psychologiques et dramatiques permettront au héros d'être mieux armé pour entamer son voyage initiatique.

5 / Le passage du premier seuil : qui est une scène de transition importante car il pousse le héros à s'impliquer complètement dans l'aventure. C'est le tournant crucial où il doit surmonter sa peur, et affronter un problème ou un obstacle, sans aucune possibilité de retour.

6 / Epreuves, alliés et ennemis : dans le monde extraordinaire de l'aventure, le héros rencontre d'autres épreuves, et doit relever des défis ; se créant ainsi des ennemis, mais se trouvant aussi des alliés pour l'aider.

- 7 / Le passage du deuxième seuil** : qui est aussi l'approche d'un danger imminent (le cœur de la caverne), et qui consiste en une scène préparant l'affrontement mortel que l'on appelle l'épreuve suprême.
- 8 / L'épreuve suprême** : qui est l'expérience d'une question de vie ou de mort. Echapper à la mort *in extremis* nous amène à faire connaissance avec les mystères de la vie et de la mort. Survivre à la mort nous fait apprécier la vie autrement.
- 9 / La récompense** : le héros, après cette expérience traumatisante, reçoit une récompense qui peut être de toutes sortes : la sagesse, un savoir particulier, un objet qui symbolise sa nouvelle expérience, etc. Cette récompense est comme une nouvelle arme qui va lui servir dans les combats qu'il aura encore à affronter.
- 10 / Le chemin du retour** : doté de sa récompense, il revient chez lui rejoindre parents, amis, fiancée, etc. Mais là un dernier grand danger le guette : c'est le **climax**, ou la dernière épreuve finale dans un récit dramatique. Le suspense est alors à son comble.
- 11 / La résurrection** : vainqueur de cette épreuve finale, le héros est transformé. Il évolue notamment psychologiquement, et peut ainsi acquérir une personnalité équilibrée et stable s'il réussit à intégrer les leçons apprises durant son voyage initiatique.
- 12 / Le retour avec l'élixir** : l'élixir symbolise le trésor ou la leçon de vie que le héros a pu conquérir dans le monde extraordinaire de l'aventure. Il le ramène chez lui pour en faire profiter les siens.

Remarque : ce scénario modèle peut être une source d'inspiration pour réaliser un récit, mais il n'est pas nécessaire de le suivre rigoureusement. Il sera intéressant pour vous de voir quelles étapes de votre histoire peuvent correspondre à celles de ce voyage initiatique, et il est possible que certaines ne seront même pas utilisées par vous. Vous pouvez aussi intervertir la chronologie des étapes si cela sert votre propos, car ce sont vos choix créatifs qui détermineront la conception de votre récit. Par ailleurs le rôle des 7 archétypes est crucial dans tout récit d'aventure, et la place de leurs interventions dans le déroulement de l'histoire est très variable.

* *in Le guide du scénariste* de Christopher Vogler (Dixit éditions)