



CHRONO CROSS

Altérité

Sacré

Transcendance

Chrono Cross est un jeu vidéo sorti en 1999 sur Playstation. Développé par Squaresoft (à l'époque société reine du RPG à la japonaise), suite du mythique Chrono Trigger de la Super NES, créé par deux des plus grands scénaristes du milieu, il s'annonçait comme un véritable chef-d'œuvre. Et on n'est pas déçu, puisqu'on se retrouve ici face à une des expériences les plus belles et les plus porteuses de sens du domaine : en effet, chacun des personnages et des lieux visités symbolise une notion philosophique.

De leurs interactions va découler une lutte digne d'une image mythologique entre les 3 concepts principaux illustrés dans le jeu : d'une part la modernité, d'autre part le dyptique sacré/nature, qui sont liés dans la vision de l'œuvre, et enfin l'humain, pris entre ces deux feux. Comment donc, dans ce monde onirique, l'humain dépassera-t-il cette lutte pour découvrir la clé qui le mènera vers la transcendance ?



UNE HUMANITÉ PERDUE

Nous jouons le rôle de Serge, qui va se retrouver dès le début de l'aventure dans un monde parallèle au sien, dans lequel son alter ego est mort 10 ans plus tôt. Symboles de l'accession à un nouveau monde, et d'une renaissance après la mort permettant de tout recommencer : on voit bien là l'allégorie de l'humain passant d'un état à l'autre, évoluant. Le héros incarne le potentiel, le champ des possibles inhérent à tout être.

Mais tous les humains ne sont pas dans cette dynamique de progression : nombre d'entre eux ont cédé à la modernité, à l'immobilité. Plaçant l'homme au-dessus de tout, la modernité a pour but d'apporter le progrès par une vision rigoureusement scientifique de ce qui l'entoure. Cependant, à force de croire la science maîtresse de tout et seul référentiel pour comprendre le monde autour de soi, ne perd-on pas la notion de sacré et ainsi le sens profond des choses qui nous entourent, pour finir enfermée dans cette vision, incapable d'évoluer ? La modernité peut ainsi immobiliser l'homme, ce qui est symbolisée dans Chrono Cross par trois images fortes : deux lieux et un personnage.

On visitera ainsi Chronopolis, une cité futuriste, temple de la modernité et de l'orgueil de l'homme qui croyait pouvoir maîtriser jusqu'au Temps lui-même : aujourd'hui perdue, elle est oubliée de tous et uniquement peuplée des fantômes de ceux qui ont fait sa gloire. La symbolique est évidente du fait que l'endroit tranche complètement avec le reste du jeu. Là où le joueur s'est habitué à évoluer dans un environnement paradisiaque et fantastique, il retrouve ici, fait significatif, des éléments de notre monde actuel : des machines, des ordinateurs dont les écrans immobiles semblent le regarder de leur œil froid et laissé à l'abandon pour l'éternité.

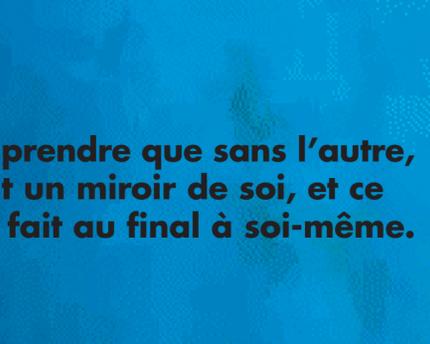
On visitera aussi la Mer Morte, alter ego de Chronopolis : une mer dont les vagues ne suivent plus leur flux naturel, mais restent à jamais pétrifiées dans un silence de mort. Les seuls témoins de ce désastre sont ceux qui en sont à l'origine : hommes et femmes eux aussi figés dans le temps, réduits à l'état de statue de chair, contemplant leur œuvre d'un œil éternellement vide. L'intérêt du symbole est bien que ces ravages ont été causés par les expériences des humains eux-mêmes : le progrès a donc amené l'immobilisme. En voulant avancer à tout prix et dans une seule direction, l'homme et ce qu'il y avait autour de lui se sont figés et perdus à jamais.



L'altérité nécessite de comprendre que sans l'autre, on n'est rien : l'autre est un miroir de soi, et ce qu'on fait à l'autre, on le fait au final à soi-même.



Enfin, un des principaux antagonistes du héros sera Lynx, personnage dont la forme et le nom viennent d'un traumatisme d'enfance du héros : il fait donc signe vers les névroses emprisonnant l'humain dans sa condition actuelle. Créé par les hommes, il a échappé à tout contrôle, et désire aujourd'hui diriger leur existence. C'est un véritable avatar de la modernité, puisqu'il immobilise et enchaîne l'humanité.



RÉTABLISSEMENT DE L'ALTÉRITÉ

Le héros, par son manque d'expérience, va d'ailleurs lui-même infliger la souffrance autour de lui en voulant faire le bien : ceci met en scène l'altérité, à savoir la conscience de l'autre au sens large (tout ce qui ne fait pas partie de notre propre individu : chaque autre être vivant, le Monde, l'Univers en-dehors de soi). L'altérité nécessite de comprendre que sans l'autre, on n'est rien : l'autre est un miroir de soi, et ce qu'on fait à l'autre, on le fait au final à soi-même.

Le héros donc, en voulant sauver sa plus proche alliée, va sans le savoir détruire un écosystème entier et provoquer la mort de deux peuples. Cet événement est un véritable tour de force. En effet, pour la première fois dans un jeu vidéo, on ressent, soi-même, en tant que joueur, une culpabilité immense : celle d'un humain voulant aider ses proches mais qui, ne voyant qu'une certaine partie des êtres qui l'entourent, agit au mépris d'autres êtres vivants sans le savoir, et finit par causer le mal autour de lui. Cette faute prouve au joueur que l'enfer est pavé de bonnes intentions, et que le chemin de l'altérité, même pour un être désireux de le suivre, nécessite une profonde réflexion et une grande prudence. Cependant, au cours de l'aventure, le héros va progresser, et passer par différentes épreuves de l'altérité : ainsi, on rencontrera un peuple appelé les 'demi-humains', rejetés par les humains car différents d'eux. L'on finira par réunir les deux races par un moyen particulièrement intéressant : un spectacle mettant en scène des représentants des deux peuples. L'art est donc un vecteur de partage d'idées, de rapprochement entre les êtres vivants. Le jeu montre aussi qu'au-delà d'aider l'autre, il est impossible de progresser sans lui ou elle : que le héros reste seul lors d'un des nombreux combats qui parsèment le jeu, et il y a fort à parier que ses adversaires ne feront qu'une bouchée de lui. La présence des alliés est un élément indispensable à la réussite, il faut apprendre à compter sur eux et à œuvrer ensemble.

Le thème de l'altérité est d'ailleurs symbolisé par la trame même de la progression dans le jeu : l'on voyage entre deux mondes parallèles, dans le but de les sauver tous les deux. Au-delà de sauver son monde d'origine, on va donc sauver la notion même de 'l'autre' : cette allégorie est mise en évidence par l'appellation en anglais des deux mondes : 'Home', soi, et 'Another', l'autre.

LA CLÉ DE TOUT : LE LIEN AVEC LE SACRÉ

Mais quelle est, au final, la menace qui pèse sur les humains habitant ces deux mondes ? C'est le Dieu Dragon, personnage aux multiples facettes qui incarne, lui, la Nature et le Sacré. S'il aide le héros au fil de l'aventure, et révèle donc que se référer au sacré et aux sources originelles est la voie de la progression, il finit par vouloir détruire l'humain, en lequel il voit une menace qui va ravager tout ce qu'il touche si on le laisse faire. Le sens du propos est clair : l'humain, s'il ne s'ouvre pas et ne se place pas en harmonie avec lui-même et avec le sacré, court vers sa propre destruction. Pour se sauver lui-même, l'homme doit donc transcender sa propre existence, et être en harmonie non seulement avec les autres hommes mais avec la Vie même, et tous ses représentants.

Cette harmonie, dernier symbole fort du jeu, est incarnée par Schala. Femme à l'apparence jeune et belle, mais en réalité aussi âgée que l'espèce humaine, pleine de sagesse et d'amour, c'est une vibrante image de l'humain accompli, transcendé. Cependant, elle est emprisonnée par son exact opposé : Lavos, monstre venu du fond des temps, à la fois création de l'homme et incarnation de sa peur et de sa haine de son environnement extérieur, image donc du côté destructeur et régressif de l'humain. En libérant Schala, l'homme libérera à la fois la magie, le passé et le futur, et réconciliera les principaux protagonistes de notre histoire : l'humain, la nature et le sacré. C'est le symbole de ce lien sacré entre tous que les héros devront utiliser pour triompher : la Chrono Cross du titre, objet mystique qui n'a pas de forme visible. Transcendant le domaine physique, elle apparaît comme un éclat de lumière, incarnant un domaine bien plus élevé, celui de l'âme et du cœur. C'est donc en faisant appel à ce qui fait la valeur de l'âme humaine, sa sensibilité, que les héros abattront le côté négatif de l'humain et libéreront son plein potentiel positif, amenant ainsi l'harmonie entre tous les êtres.

Comparable en son symbolisme aux légendes des anciens, Chrono Cross constitue donc un véritable chemin initiatique au cours duquel l'homme va combattre ses démons – névroses, peur, haine, modernité, immobilisme – afin de réaliser son plein potentiel en tant qu'être vivant, et, en se replaçant en harmonie avec l'altérité et le sacré, atteindre la transcendance.

