



Chapitre 10 : D'où vient Memoria?

Par DethI_Reborn

Publié sur [Fanfictions.fr](https://www.fanfictions.fr).
[Voir les autres chapitres](#).

Note : Le site fanfictions.fr ne permet pas d'afficher des images, je suis contraint de vous donner des liens. Désolé pour cet inconfort.

Introduction

A la suite de la destruction de la planète Terra, le monde d'Héra est recouvert d'une brume épaisse et une orbe lumineuse surplombe l'arbre lifa. Jamais le jeu ne nous explique la soudaine apparition du monde des souvenirs ni comment et semble n'avoir pour but qu'être une zone finale.

L'importance des souvenirs

Pour bien comprendre d'où vient Memoria, il suffit de tout simplement y aller. Une fois sur place, l'esprit défunt de Garland communique avec Djidane et retrace avec lui le projet Terra. Si cela peut paraître anecdotique au premier abord, cela cache une réalité plus complexe.

On se rend assez rapidement compte que les souvenirs apparaissent chronologiquement dans le sens inverse, comme si l'on remontait une chaîne. A la fin de celle-ci se trouve l'origine de tout, le cristal qui a créé tous les êtres vivants, les planètes, les étoiles, l'univers.

Tous ces êtres vivants fabriquent des souvenirs qui se regroupent dans ce monde appelé Memoria. Ces souvenirs, comme le dit Garland, appartiennent à tous, ils sont le moteur de la vie sans lequel rien ne peut se développer.

A chaque naissance d'étoile, de planète, d'être vivant qu'il soit un arbre, un insecte ou un être humain, il démarre avec tous les souvenirs précédemment créé et en génère de nouveaux. Ainsi la vie peut se développer.

Les souvenirs présents dans le monde réel

Mais les souvenirs ne sont pas limités à la seule zone de Memoria. Quand le groupe se présente dans la grotte de Kwane, une scène bonus apparaît. Kweena est frappée de visions de nourriture et fait la rencontre de Kwane, l'ancien grand-père de Bibi. Kwell puis Bibi sont aussi capables de voir et de communiquer avec cette représentation immatérielle fugace.



Si le lien entre l'imagination et les souvenirs relèvent de la philosophie et de la science, il apparaît dans certaines études qu'ils sont liés. Les souvenirs appartiennent au passé, l'imagination au futur. Mais notre esprit est capable de voyager entre ces deux mémoires. Notre cerveau se sert des mêmes zones pour y accéder.

Et cette connexion entre souvenirs et imagination se retrouve en jeu, notamment en ce qui concerne les chimères. Lorsque l'on inspecte le mur des invoqueurs, des textes divers apparaissent et se questionnent sur l'existence et l'apparition de ces créatures mystiques.

Sont-elles nées de l'imagination? Existaient-elles déjà? Un texte dit : "Les chimères ont-elles créées les légendes? Les légendes ont-elles créées les chimères?" puis un autre nous décrit qu'elles changent au gré du temps. Elles évoluent au gré des souvenirs et de l'imagination des êtres.

Lien vers les textes du mur des invoqueurs : <https://youtu.be/bjTNvQ-Kb4c>

Entre réalité et imaginaire

Nous avons donc établi la connexion entre le monde réel et le monde des souvenirs. Les deux existent et s'enrichissent ensemble. Toutefois, il convient de noter que Memoria est un monde immatériel. Il n'existe pas d'être vivant car il n'est fabriqué que de souvenirs. Seul exception, le cristal originel si on le considère comme un être vivant.

Mais se pose la question suivante : Comment ces deux mondes communiquent? Tout simplement par le biais des cristaux. On nous explique dans FF9 que chaque âme revenue au cristal enrichit ce dernier de souvenirs. Ces souvenirs alimentent à leur tour la nouvelle âme créée.

Les souvenirs influencent l'imagination. Quand Kweena se demande pourquoi il est capable de voir et de goûter la nourriture, Kwane lui répond que c'est parce qu'il a voyagé. Tout ce qui existe dans le monde de FF9 a pour briques tous les souvenirs de tous les êtres vivants.

L'imagination de Kweena s'est développée par rapport à sa découverte du monde et donc des souvenirs existants. Mais Kweena, avec sa propre vision, a une influence sur les souvenirs existants de sorte que ceux-ci sont soit conservés, modifiés voir remplacés totalement. L'imaginaire influence les souvenirs, souvenirs qui permettent à l'imaginaire de se construire.

Les passerelles entre le monde et Memoria

Mais comment en arrive t-on à pouvoir accéder au monde des souvenirs à la fin du jeu? Pourquoi à ce moment-là et à cet endroit précis? Avant de répondre à la question, on peut se demander comment les souvenirs et l'imagination peuvent se matérialiser dans le monde de FF9. Pour cela nous allons nous tourner vers les créatures chimériques.

Prenons par exemple Odin. Branet se sert d'une orbe noire pour faire appel à la créature. Un portail se forme dans le ciel. Ce portail est une connexion entre le monde réel et Memoria. Pareil pour Bahamut qui sort d'un cercle de feu lors de la bataille d'lifa. Mais à chaque fois, Branet a besoin d'un objet pour faire appel à ces forces.

Il existe donc des moyens matériels (un Grenat pour Bahamut par exemple) mais aussi immatériel (les voyages de Kweena). Mais gardez en tête que cela se fait à petite échelle car c'est important pour ce qui va suivre.

Un être millénaire

Revenons au projet Terra. Comme je l'ai expliqué dans une autre chronique, le projet Terra est une volonté du peuple éponyme de survivre à une fin inéluctable. La planète Héra fut choisie par dépit et l'absorption fut un échec. Garland fut créé et débuta le projet Terra.

Je ne ferai pas un rappel ici mais nous allons nous concentrer sur une date précise. Dans la chronologie Ultimania (ci-dessous), l'apparition de Soulcage est datée de l'année 800. Lorsque l'on tue cet arbre dans le jeu, il est présent depuis 1000 ans.

Cela veut dire que pendant un millénaire, Soulcage a trié les âmes tout en fabriquant la brûme. Dans le jeu, nous apprenons que la brûme est un restant d'âmes. Mais avant de développer le sujet qui sera crucial pour expliquer l'apparition de Memoria, je dois vous parler de l'arbre lifa.

Chronologie Ultimania : <https://www.ffring.com/jeux/final-fantasy-ix/chronologie-des-evenements>

L'arbre lifa

L'arbre que vous voyez dans FF9 est en fait à l'envers. Voici d'ailleurs une représentation globale d'Héra, de Terra et de l'arbre lifa :

<https://static.wikia.nocookie.net/finalfantasy/images/6/67/Gaia-terra-assimilation.jpg>

Dans la vignette de gauche, vous voyez Héra et Terra superposées. Cela est normal car Terra, suite à l'échec de la fusion, s'est encastrée à l'intérieur d'Héra. Nous voyons aussi un accès dimensionnel, c'est celui que nous traversons en jeu pour passer d'une planète à l'autre (par l'île de lumière). Parlons maintenant de l'arbre lifa plus en détail.

Voici sa base :

<https://i.ytimg.com/vi/n6jzgF-ovRM/sddefault.jpg>

Ensuite, le tronc qui se décompose en plusieurs parties :

<https://static.wikia.nocookie.net/finalfantasy/images/4/4a/lifaTreeInnerRoots2.png>

<https://www.reddit.com/media?url=https%3A%2F%2Fexternal-preview.redd.it%2FivAhee56QJOk2cdtQx1OTVQKON4ZO1acK52DS076VDc.png%3Fauto%3Dwebp%26s%3Da169f6ae880e608ac356c4a5ba475a690e86510c>

<https://static.wikia.nocookie.net/finalfantasy/images/d/d6/lifaTreeBottom.png>

Et enfin le feuillage autour du cristal d'Héra :

<https://www.reddit.com/media?url=https%3A%2F%2Fi.redd.it%2F2fapws695ak41.png>

Ne soyez pas surpris, car ces arborescences qui ressemblent à des champignons font parti d'lifa. Par ailleurs, la lumière bleue de Terra est celle du cristal d'Héra comme cela est précisé en jeu.

Comment ça marche au juste?

Nous arrivons sur un gros dossier. Considérez que l'arbre lifa, mélange entre le végétal et la technologie de pointe, est une usine à échelle planétaire. Vous le savez sans doute, le branchage de l'arbre lifa empêche les âmes de revenir au cristal d'Héra. Notez que ce processus est propre à lifa.

Vous vous en doutez, l'arbre lifa n'a pas poussé d'un coup et il a fallu du temps aux planètes pour se résorber. Mais une fois que l'arbre a pu être fonctionnel et que la vie a redémarré sur Héra, le processus de raffinage a commencé avec la création de Soulcase (je rajoute une image pour le représenter).

Soulcase :

<https://cdn-image.pf.dena.com/fa9c327e33426cd5e3dff097aa3feee754c90f9a/1/857fde89-68af-340d-8bfb-bb8dd7f56034.jpg>

On nous explique dans le jeu, grosso modo, que le cristal de Terra doit remplacer celui d'Héra.



Pour ce faire, on nous dit que Soulcage prélève une âme dans le vieux cristal de Terra et la place dans celui du jeune cristal d'Héra. Mais il faut de la place.

Ca tombe bien puisqu'à chaque fois qu'un être vivant meurt, une place se crée dans le cristal pour accueillir son âme. Mais à cause des arborescences d'lifa, l'âme est bloquée et Soulcage peut placer une âme d'un habitant de Terra. A la fin du compte, toutes les âmes de Terra pourront renaître grâce à ce jeune cristal (celui d'Héra). Et le cristal de Terra? Il finira par disparaître, il est de toute façon condamné comme cela est précisé en jeu.

Seulement il faut bien faire quelque chose des âmes d'Héra qui n'ont pas pu retourner à leur cristal. Et si possible éviter qu'elles tentent de revenir. A cet effet, l'arbre lifa est conçu pour raffiner les âmes. Dans le jeu, on parle de restes d'âmes. Mais qu'est-ce qu'on entend par "restes"?

Il faut encore une fois dissocier le matériel et l'immatériel. Le corps est matériel, l'âme est immatériel. Et la richesse d'une âme provient des souvenirs qu'elle a créé dans sa vie. C'est cette richesse qui alimente le cycle de la vie. Vous commencez à saisir le concept assez effroyable et froid de l'arbre lifa. Déposséder une âme de sa richesse, de ses souvenirs.

Le raffinage des âmes

Les âmes sont captées par le branchage d'lifa. Elles sont dirigées vers le tronc où elles forment une espèce de rivière dont la couleur est verte. Si vous êtes connaisseur de la série Final Fantasy, vous aurez fait le lien avec un autre épisode, le 7, dans lequel les morts se retrouvent dans une rivière appelée la rivière de la vie.

Le jeu trompe habilement nos cerveaux car nous parcourons le tronc de sa base vers son sommet. Plus on descend et plus la vie est abondante. Mais c'est un leurre. Il faut regarder le chemin en sens inverse. Il faut partir de cette rivière luisante et remonter jusqu'à la base pour constater que l'environnement s'obscurcit.

Les âmes, dans un processus inconnu, sont dépourvues de leurs souvenirs. On peut supposer que l'arbre les stocke sans savoir si cela a une utilité quelconque. Alimenter le cristal mourrant de Terra pour le faire tenir le plus longtemps possible? Une énergie pour le fonctionnement de l'arbre lui-même? Malheureusement aucun détail n'explique son fonctionnement précis.

Ce qu'on sait en revanche, c'est ce qui se produit à l'arrivée. Dépourvues de leurs souvenirs, ces âmes redevenues primitives corrompent le vivant et créent des monstres. Tout en étant un danger, la brume a engendré des guerres nécessaires à la réussite du projet Terra (souvenez-vous qu'un mort = une place pour une âme de Terra)

La destruction de Terra

Nous avons parlé de l'existence du monde des souvenirs, de la corrélation entre souvenirs et



imagination, du projet Terra. Mais, pensez-vous peut-être, où est le rapport avec Memoria? Nous y arrivons, désolé pour cette longue préparation toutefois nécessaire.

Nous avons vu qu'il y avait des connexions entre Memoria et le monde réel mais elles étaient fugaces. Un cercle de feu pour certaines chimères, une apparition soudaine dans un lieu. Mais cela concerne un être vivant ou plutôt une âme. Mais qu'en est-il lorsqu'il s'agit de milliers voir de millions d'âmes et au même instant?

Je crois que vous commencez à comprendre où je veux en venir avec la destruction de Terra. Quand Kuja détruit la planète, il détruit également toutes les arborescences de l'arbre lifa, sans doute même endommage t-il l'arbre entier.

Lorsque l'on revient de Terra, on constate une épaisse brume qui s'étend partout sur la planète Héra. On ne sait pas exactement ce qu'il s'est passé car ce n'est jamais expliqué dans le jeu. Mais on peut constater la quantité faramineuse d'âmes qui ont été raffinées et qui étaient stockées dans les racines.

Imaginez la quantité de souvenirs stockés dans l'arbre (si ils l'ont été), imaginez les âmes qui n'ont pas encore été raffinées ou qui sont en cours, imaginez celles qui stagnent dans les arborescences d'lifa et que Kuja a soudainement libérées.

Imaginez la quantité fabuleuse d'énergie créée à ce moment précis. Comme si, après avoir eu la tête coupée, l'arbre expulsait violemment tout ce qu'il avait contenu en son sein. Ce sont toutes ces âmes et tous ces souvenirs qui se sont agglomérés en un seul point pour rejoindre ce monde que l'arbre leur interdisait. Et le chemin le plus rapide est au sortir d'lifa, juste en-dessous de l'arbre.

Le portail de Memoria sous l'arbre lifa :

<https://i.ytimg.com/vi/fPQy0OtATPA/maxresdefault.jpg>

Un monde immatériel matériel?

A l'instar de Kuja qui peut maintenir la transe grâce aux nombreuses âmes collectées, le portail vers Memoria reste ouvert à cause de la quantité faramineuse d'âmes et de souvenirs s'agglutinant pour accéder au monde des souvenirs.

Si nous avons résolu partiellement la création du portail, reste une question en suspens. Comment des êtres vivants peuvent aller à Memoria, comment une représentation physique peut exister dans ce monde censé être immatériel?

Il faut penser dans le sens inverse. Le monde réel peut avoir des créations surnaturelles mais l'inverse est également valable. Rien dans l'absolu n'interdit au monde immatériel d'être physique. D'ailleurs les lois physiques et temporelles sont totalement différentes dans cette



dimension comme vous l'aurez constaté en jeu.

Des évènements apparaissent au gré des souvenirs de chaque membre du groupe, une porte débouche dans le vide, on passe de la pluie battante à un ciel clair. Et même dans un espace commun, les règles peuvent être différentes. Souvenez-vous de Kweena qui croit se noyer alors que Djidane se tient à côté sans aucune difficulté. Ou quand Djidane marche dans le vide spatial.

Tout est possible dans ce monde sans limite.

Publié sur [Fanfictions.fr](https://www.fanfictions.fr).

[Voir les autres chapitres](#).

*Les univers et personnages des différentes oeuvres sont la propriété de leurs créateurset producteurs respectifs.
Ils sont utilisés ici uniquement à des fins de divertissement etles auteurs des fanfictions n'en retirent aucun profit.*

2026 © Fanfiction.fr - Tous droits réservés