



Chapitre 11 : Le choix de Darkness en tant que boss final

Par DethI_Reborn

Publié sur Fanfictions.fr.

[Voir les autres chapitres.](#)

Introduction

Dans la lignée des questions qui reviennent le plus lorsqu'on parle de FF9 vient celle de la présence de Darkness en tant que boss final. Certes la question fut traitée de nombreuses façons mais chacun a sa manière de se prêter à ce type d'exercice.

Si on connaît les "motivations" du personnage, beaucoup de mystères entourent la venue de cet être qui coche les cases du bon méchant de service servant de punching-ball à l'équipe histoire de ne pas avoir fait tout ce chemin pour rien.

Hadès devait être le boss final

Mais il a été remplacé. Hadès semble de prime abord plus légitime, plus parfait représentant de la mort et de cette peur de mourir qui saisit d'effroi nombre de personnages au cours de l'aventure. Un contrepoids parfait à la volonté de vivre de Djidane d'apparence.

Sauf que Darkness le fait mieux. Avec Hadès, il n'est question que de la mort. Mais avec Darkness, il est question d'existence. En soi, la mort n'est qu'une étape de la vie car comme le dit Melodies of Life, la vie continue.

C'est un fait, la mort est très présente dans FF9, jusqu'à même s'abattre sur tous les êtres vivants d'Héra en conclusion de jeu. Une fin triste? Pas vraiment car la vie continue, un nouveau cristal émerge. La mort n'est qu'une étape dans le processus de la vie, pas la fin.

Et nous avons appris cela au cours de notre périple. Ce n'est pas parce que la mort s'abat autour de nous qu'il faut désespérer, il faut continuer à se battre et croire en la vie. C'est ce qui motive Djidane et ses amis, c'est ce qui leur permet de surpasser leurs angoisses et de défaire tous leurs adversaires.

Dans cette logique, Darkness est donc bien plus approprié en tant que boss final.

Une apparition soudaine dans un lieu inconnu

Mais d'où vient-il au juste? Qui est-il réellement? Son temps d'exposition est si court qu'il est impossible d'affirmer quoique ce soit à son sujet. Il semble être une entité puissante dotée de



grands pouvoirs et certains s'en contenteront. Mais il est plus pour ma part. Il est le contrepoids au cristal originel.

Le cristal originel créé la vie et la développe mais la mission de Darkness est l'inverse à savoir le néant. Autre différence qui les oppose, l'un est inconscient et dispose d'une forme rudimentaire (qui le fait passer pour un objet inerte de vie) a une entité à l'apparence humaine capable de communiquer. L'un créé la vie sans distinction et l'autre juge ses actions. L'un est clair, l'autre sombre.

Ce sont deux opposés, l'existence et la non-existence, qui paradoxalement coexistent.

Créé pour détruire?

Dans le long dialogue qui précède la bataille, Darkness expose le pourquoi de sa présence. Il a été créé pour que le cristal originel n'existe pas, pour l'empêcher d'évoluer, pour que l'existence disparaisse. Toutefois, on peut remettre ce rôle en cause. Darkness est un être surpuissant, largement capable de mettre à exécution ses plans. Alors pourquoi laisserait-il une "chance" au groupe? S'il existe depuis si longtemps, pourquoi attendre?

En réalité, Darkness n'existe pas à proprement parler. Il peut "renaître" à tout moment comme il le dit. Cela veut-il dire que Darkness a déjà existé ou qu'il existe sans avoir de présence physique et se matérialise dans certaines conditions (comme lorsque le cristal est endommagé/détruit)? Il est en tout cas capable d'observer le monde, l'univers.

Et en cela, Darkness est un juge. Il n'est ni bon ni mauvais à la base. Sa rhétorique se base sur des faits et notamment le projet Terra. Bien qu'il soit partiellement évoqué dans le jeu, on comprend que ce projet, tout comme de nombreuses existences dans l'univers, ont éprouvée la pensée de Darkness. La peur de la mort finit par se réveiller et ne reste que la destruction pour se sauver soi-même. Et la meilleure démonstration est bien sûr Kuja.

Un monde sans règles

Mais avant de continuer, il nous faut remettre certaines choses en perspectives. Le lieu où se déroule les événements est le monde du cristal, lui-même relié à Memoria. Et dans la précédente chronique, nous avons parlé de ce monde et de ses règles (ou de son absence de règles). Dès lors, penser avec des règles fixes est erroné. Surtout que le monde de Cristal a sans doute d'autres règles, peut-être même différentes de Memoria.

Car le temps à Memoria ne s'écoule pas de la même façon. Les règles de temporalité et d'espace sont bien différentes. Souvenez-vous qu'on peut marcher sur du vide ou revenir au temps de la création d'une planète. Si on devait s'en référer à notre monde, nous pourrions parler du mur de Planck où temps et espace n'ont plus aucune règle.

Pourtant, on a bien l'impression de remonter le temps à travers notre progression. Comment



justifier ce point d'ailleurs? On peut supposer que la création matérielle, celle que l'on voit et sur laquelle on se mouvoit est créé par les êtres vivants qui sont entrés dans ce monde. Djidane et ses amis, Kuja et surtout Héra (ou du moins ses âmes).

Car ce sont avant tout les souvenirs de la jeune planète qui sont mis en avant. Ses débuts, sa création même. Puis les souvenirs antérieurs puisqu'Héra, comme tout être vivant, détient le savoir de tout l'univers en son sein.

Voyez Memoria comme un arbre (déjà on parle beaucoup d'arbres). Ce que nous parcourons est l'extrémité d'une branche jusqu'à la base de l'arbre jusqu'à l'origine. Il existe une infinité de branches mais un socle commun qui est le cristal originel.

Darkness créé par... Kuja?

Un autre point suggère l'influence du vivant sur le monde des souvenirs. Quand Djidane et ses amis atteignent le cristal originel, ils y retrouvent Kuja. Ce dernier dit avoir créé les monstres précédemment affrontés par les héros grâce au cristal originel. Des monstres qui protégeaient les 4 sceaux menants à Terra.

Dans la foulée, il crée un autre monstre, Sulfura (nommé Regard de la mort en Japonais). Outre l'assimilation à la mort de par son nom, elle se reflète également dans ses attaques. Il est clair que Kuja veut infliger une mort certaine à Djidane et ses amis avant d'en finir définitivement avec l'existence.

Et c'est là que nous en arrivons à Darkness. La dernière attaque de Kuja, Ultima, imprègne le cristal de sa dernière volonté. S'il doit mourir alors le monde disparaîtra avec lui. Dès lors, le monde de cristal disparaît et la colline du désespoir apparaît. Il est précisé dans le livre Ultimania que Darkness est un être éveillé de la peur, du désespoir et de la haine de Kuja. Kuja n'est donc pas son créateur mais il est l'amorce de sa venue.

Né de la volonté de ???

Si vous le voulez bien, nous allons nous référer à un épisode antérieur et plus précisément le V. Comme vous le savez, FF9 use de nombreuses références aux anciens épisodes (comme je l'ai expliqué dans d'autres chroniques). Et en ce qui concerne le boss final, il nous est possible de le rapprocher d'autres boss finaux.

On peut trouver des corrélations dans la symbolique classique, notamment avec celle de FFVI et de son combat final où les héros partent des enfers et se dirigent vers les cieux lumineux face à une menace divine. Ou la volonté des ténèbres éternelles (le même nom donné à Darkness) dans FFIII voulant retourner le monde au néant. Mais un boss final connu sous le nom de Neo-Exdeath va nous intéresser car il partage une volonté de tout faire retourner au néant (ainsi que l'attaque Grand Cross qu'utilise aussi Darkness).



Pour bien comprendre ce qui va suivre, il faut connaître l'origine du méchant de Final Fantasy V qui concerne un arbre sacré. Cet arbre servait de prison aux âmes maléfiques. Mais au fil du temps, ce mal contenu s'est amplifié jusqu'à développer une intelligence puis une conscience.

Si l'on met cela en corrélation avec FF9, on arrive à l'hypothèse suivante : Darkness est né de la volonté de destruction d'individus dont Kuja fait parti. Mais cela est un raisonnement trop simpliste et peu satisfaisant. Dans le cas d'Exdeath, l'antagoniste est totalement maléfique. Dans le cas de Darkness et malgré son nom (Ténèbres Eternelles en Japonais), on ne peut résolument penser qu'il soit maléfique ou bienveillant.

La définition d'antagoniste dans FF9 est trop floue. Dans le cas de Darkness, la peur de la mort, qui fait parti de son raisonnement, est issue de chaque être vivant, qu'il soit bon ou mauvais. Chacun peut succomber à la peur de la mort mais il n'y a pas obligatoirement de volonté maléfique.

L'importance de la vie

Darkness, comme tous les personnages du jeu, est soumis à la question de l'existence et de l'importance de la vie. Et comme les autres personnages, il suit un schéma similaire. Convaincu de la supériorité de sa pensée, il n'achève pas le groupe pourtant aux portes de la mort. Il est convaincu que le désespoir de la situation aura raison d'eux.

Djidane peine à se relever, il est d'ailleurs le seul à montrer une certaine résilience alors que tous ses compagnons sont à terre. Le groupe finit par se rétablir mais Darkness, toujours convaincu de sa supériorité, engage un combat.

Sa posture est intéressante à analyser. Pas seulement parce qu'il domine de la hauteur mais aussi parce qu'il croise les bras. Croiser les bras dans le cas de Darkness est un signe de fermeté, une assurance certaine dans le devenir du combat qu'il ne peut pas perdre. Il est comme beaucoup avant lui, bercé de croyances éronnées.

Et à la fin du combat, cet entité qui n'a vu la question de la vie que par le prisme de la destruction admet son échec et peut-être même son erreur, bien qu'il précise que son rôle sera toujours. Darkness tient au final un rôle comme dans une pièce de théâtre.

Le désir de vivre plus fort que la peur de mourir?

Le devenir du cristal après l'Ultima de Kuja est sujet à débat. Rien est signifié à ce propos, laissant les joueurs dans le flou le plus total. Mais dans l'hypothèse où il serait détruit, il n'y aurait tout simplement aucun combat final puisque tout serait anéanti. Le plan de Kuja aurait réussi, entraînant la disparition de tout.

En réalité, Kuja cause un bouleversement ou plutôt un déséquilibre dans la balance de la vie. On peut considérer que Darkness ne peut exister tant que cet équilibre, entre volonté de vivre et



destruction, est maintenu. Pire, on peut même s'imaginer la situation inverse avec une volonté de vivre trop forte et une entité voulant éradiquer toute nuisance à la vie face à un groupe de personnages maléfiques. C'est un peu ce qui est présenté dans FFIII où on nous explique que les ténèbres ont créées 4 guerriers car la lumière était trop forte.

Mais ce qu'omet Darkness dans son raisonnement est l'espoir incarné par Djidane et ses compagnons en cet instant fatidique. D'ailleurs le jeu contredit même cette vision étriquée. Même avec les horreurs subies, certaines vies tentent de continuer à vivre.

Que ce soit le prêtre de Clayra qui étudie à Daguerreo, les enfants Bloumecians de Lindblum, les Tantalas qui réparent le quartier théâtral, les retrouvailles de la famille Nero, les habitants d'Alexandrie qui essaient de reconstruire leur ville, les habitants de Dali qui cultivent à nouveau leurs champs, le village des mages noirs, etc. La volonté de vivre est visible malgré la dureté de la vie.

Un contre-exemple à la volonté de destruction

Et il y a Papi Moricio. C'est un personnage que j'ai déjà abordé mais il est intéressant de s'y attarder par rapport à un aspect, sa mort. Ou plutôt l'attente de sa mort prochaine. Papi Moricio est un homme âgé, affectionnant le café. Mais hormis cette quête personnelle, Papi Moricio est un personnage assez singulier, vivant tel un ermite.

Et plus on progresse dans le jeu, plus Papi Moricio s'isole. L'arrêt des allers et venues de l'aérocargo et surtout la disparition de la brume l'ont plongé dans une dépression qu'il est néanmoins possible de contrebalancer par une quête annexe. En apportant 3 cafés rares, Papi Moricio s'extasie de joie et affirme qu'il peut désormais rejoindre sa défunte femme.

Plus tard, sa petite fille Sly nous annonce son décès. Un détail troublant est que Papi Moricio semblait comme être endormi, serein au moment il fut découvert. On ne sait pas s'il est mort à cause du tremblement ou de mort naturelle. Mais ce qu'on peut en retenir, c'est qu'il est parti sans la peur de la mort et a vécu dans la douleur sans pour autant vouloir la destruction.

Le véritable antagoniste de FFI

De façon plus simple, Darkness est surtout une matérialisation de l'antagonisme réel du jeu Final Fantasy IX, le nihilisme. Comme le dit Friedrich Nietzsche : **Le nihilisme est non seulement la croyance que tout mérite de périr, mais qu'il faut détruire.**

Quand on parle de nihilisme et de Final Fantasy, impossible de ne pas penser à Kefka Palazzo. Et Final Fantasy IX de s'y référer subtilement. Palazzo veut dire Palais et nous retrouvons Kuja dans le Palais du Désert, désert qui est un lieu où l'on voit la première apparition de Kefka. Et dans le palais du Désert se trouve les statues de la Triade Guerrière. Et comment ne pas penser au geste de Kuja qui imite son prédécesseur, jetant dans le vide son ancien maître.

Toutefois la grande différence entre Kefka et Kuja tient à un individu, Djidane. Djidane a été la lueur d'espoir pour tous y compris pour ses plus ardents adversaires. De Tarask à Garland en passant par Darkness, la volonté de vivre inébranlable du personnage marque les esprits. Et surtout Djidane et Kuja, comme Cecil et Golbez, partagent un lien familial, une destinée commune. Au crépuscule de son existence, Kuja finira par comprendre l'importance de la vie grâce à son frère.

Kefka Palazzo

A contrario, Kefka, seul, est incapable de comprendre l'importance de la vie et la méprise du plus profond de son être, à tel point qu'il éprouve un plaisir malsain à s'auto-détruire dans Dissidia. Kefka est la représentation suprême et pure du nihilisme, bien plus que ne l'est Kuja ou Darkness d'ailleurs. La magie l'a rendu fou et incapable d'avoir une quelconque compassion.

Et le pire est que Kefka a réussi là où Kuja a échoué. Le monde de Final Fantasy VI a été anéanti, Kefka est devenu un Dieu et sa soif de destruction ne fait que s'aiguiser les mois suivant le dérèglement mondial qu'il a causé. Depuis sa tour, Kefka observe pourtant la volonté réelle des survivants à exister malgré les souffrances endurées.

Mais c'est bel et bien le groupe qui finit d'achever sa pensée sur la nécessité de tout faire disparaître. Si pendant un an il avait la main mise totale sans nul opposition, l'arrivée du groupe qui est en capacité de lui résister le fait totalement vriller, un trait de caractère que l'on observe bien avant dans le jeu. Kefka ne supporte pas qu'on puisse le contredire et s'opposer à lui.

Seulement Kefka représente un extrême auquel aucune rédemption n'est possible. Cela a sa place dans un monde comme Final Fantasy VI mais pas dans le IX où la thématique de la vie est centrale. Parce que l'importance de la vie va au-delà du jeu, au-delà de la simple expérience vidéoludique.

Conclusion

Je pense qu'il m'est possible de dire ici que Darkness est un bon choix en tant que boss final. Rien n'est blanc ni noir mais il y a une multitude de nuances. Même un héros comme Djidane, qui semble inébranlable, a ses instants de doutes, de désespoirs. On le voit bien en jeu. Alors pourquoi un être qui n'est que destruction ne pourrait pas non plus se rendre compte de l'importance de la vie?

Darkness semble apparaître de nul part c'est vrai mais il est pourtant ce à quoi le jeu nous confronte depuis nos débuts. La peur de mourir et le désespoir sont présents à tous les instants du jeu. Tous ces instants sur la réflexion autour de la vie, la mort, la peur de mourir le montrent. L'ennemi véritable est en réalité bien plus présent qu'on ne le pense.

Au sortir du combat, Darkness lui-même reconnaît la force de la volonté de vivre des individus. Cela veut dire que même dans les instants les plus sombres, même au bord de l'effondrement,



il faut garder la volonté, l'espoir. Cela fait d'autant plus résonance quand on sait que le décès des parents d'Hironobu Sakaguchi, père fondateur de la série Final Fantasy, a eu un impact considérable sur les jeux suivants dont FFIIX fait parti (son épisode préféré d'ailleurs).

Et que dire des lettres de joueurs Japonais reçues par Squaresoft les remerciant de leur avoir offert une si belle expérience qui les a pour certains d'entre eux "sauvés" du désespoir? Cela met encore plus la primordialité de la vie dans Final Fantasy IX et pourquoi il fallait une victoire définitive contre le désespoir et la peur de mourir afin de conclure ce chef d'oeuvre.

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