

Vous pensiez l'intérêt porté aux cadrans solaires réservé à quelques passionnés/passionnées et amateurs/amatrices ? Détrompez-vous ! Cet objet magnifique est vu et utilisé par des centaines de millions de personnes, grâce... aux jeux vidéo.

Entrer dans un jeu vidéo, c'est s'immerger dans la simulation d'un monde vivant, en perpétuelle création, et le plus souvent inspiré de la réalité. Et dans le décor d'un certain nombre d'entre eux, figurent des cadrans solaires, présents pour leur valeur architecturale, esthétique ou artistique, mais pas seulement... Éléments actifs du jeu, en plus de mesurer les heures, ils aident également le joueur à résoudre les énigmes qui le feront progresser pas à pas dans son univers virtuel.

De l'Antiquité jusqu'à des mondes futuristes, fictifs, fantastiques voire post-apocalyptiques, en passant par les Vikings ou le XIX^e siècle, les jeux se déroulent dans des paysages qui évoquent indifféremment certaines régions de France, d'Angleterre ou des États-Unis. Ce qui implique, pour les cadrans solaires qu'on y croise, des esthétiques de représentations variées, de la plus minimaliste à la plus monumentale.

Dans certains jeux - ou parties de jeu - cet objet reste purement décoratif :

- **Assassin's Creed Unity** se situe pendant la Révolution française, à Paris. Parmi les éléments architecturaux mis en scène, figurent des cadrans solaires installés sur les façades des bâtiments. Bien que non interactifs, ceux-ci ajoutent une touche de réalité à l'environnement du jeu, renforçant par là même l'immersion du joueur dans une époque révolue.
- Dans la 7^e arène de **Pokemon X et Y**, le joueur se retrouve à parler au professeur Platane devant le cadran solaire de Flusselles, une ville de la région de Kalos. Cette ville représente Strasbourg, et ce cadran fait référence à sa cathédrale Notre-Dame, par sa taille monumentale, mais aussi par son horloge astronomique. En effet, le cadran solaire réinterprète la forme du chef-d'œuvre de la Renaissance et scintille dans la lumière du couchant. Une référence assumée et explicite au mystère du rayon vert issu du même monument alsacien.
- **Red Dead Redemption** propose une représentation fictive d'un mythique Far West et de son époque. Les cadrans solaires,

présents sur divers bâtiments et objets, visent à renforcer l'authenticité historique du jeu.

- Dans **Genshin Impact**, le personnage tombe sur un ancien cadran, dont l'existence est mentionnée dans un livre, mais hélas inutilisable. Son commentaire est intéressant en ce qu'il évoque sa signification : « Ce cadran semble avoir vieilli, mais ses gravures encore très claires font qu'il peut toujours être utilisé aujourd'hui. Le soleil est rarement visible dans le Gouffre, il est donc facile de perdre la notion du temps. Mais un jour viendra où ce cadran solaire pourra à nouveau mesurer le passage des années ». « Il paraît que le cadran solaire des âges serait gravé dans la mémoire des gens, si bien qu'il ne perdrait pas son éclat, même dans les moments de solitude éphémère... Peut-être qu'il n'a jamais été perdu, en fin de compte ? »

Passer d'un instrument de mesure du temps à un objet interactif... Il n'y a qu'un pas à faire dans ces univers virtuels. Remonter le temps, l'accélérer, reproduire le cycle jour/nuit : autant de défis à relever pour les joueurs, pour qui ce cadran devient un indice à part entière pour la résolution des énigmes qui feront progresser dans le jeu.

Ce que confirment des gamers interrogés. Dans les jeux évoqués plus haut, les cadrans ne sont pas « utiles », en revanche « ils apportent quelque chose à l'histoire » dans les jeux suivants. Dans les jeux d'action-aventure, les cadrans sont déjà insérés et doivent être trouvés dans l'environnement. Le jeu **Minecraft** fait exception, car le joueur dispose des blocs pour faire avancer son aventure, et c'est lui qui crée son propre cadran solaire.

Tout comme les jeux de survie dans lesquels l'utilisateur peut créer, inventer ou détruire, pour lutter à travers les saisons en construisant une base. Dans **Subsistence Et Valheim**, type de jeu dit « bac à sable », les joueurs doivent construire, avec les matériaux trouvés sur place, de quoi mesurer précisément le temps, en tenant compte de la durée du jour et de la venue de la nuit.

Mais la majorité des jeux ont déjà intégré un ou des cadrans que le joueur doit retrouver et manipuler pour avancer dans son action. De petites tailles ou monumentaux, uniques ou multiples, en plus ou moins bon état, ils sont faits de bois, de pierre ou de métal.

Dans **The Legend of Zelda**, où le passage du temps est indispensable pour résoudre des énigmes, les concepteurs ont même proposé une version améliorée, remplaçant le cadran solaire par un affichage numérique, « plus précis ». Certains cadrans gardent dans le jeu leur rôle dynamique montrant l'ombre en mouvement influant sur la résolution d'énigmes. C'est le cas dans **Assassin's Creed Origin's**, l'alignement permettant d'ouvrir un tombeau sous la pyramide, ou **Sable**, jeu particulièrement esthétique à la Moebius (Jean Giraud), dans lequel le joueur doit attendre le lever du Soleil pour ouvrir des portes.

D'autres conservent la notion de passage du temps comme **Destiny 2**, dans lequel le joueur traverse les époques grâce à des manipulations de l'espace-temps. Il doit pour cela récupérer les composants d'un cadran solaire. Dans **The Elder Scrolls V**, un univers de *fantasy*, on suit Serena qui inspecte un cadran solaire pour tenter d'y retrouver les symboles manquants en fouillant la zone proche. Pour d'autres, il faut aux joueurs retrouver un cadran et aligner certains éléments pour qu'ils puissent poursuivre leur quête. La notion de temps n'apparaît plus. Restent une ombre ou un style à aligner sur un symbole pour déclencher une action. **Diamond in the Rough** fait ainsi apparaître un cadran devant le joueur qui doit alors positionner l'aiguille sur un symbole représentant un homme.

Avec Lara Croft, la célèbre héroïne aventurière britannique de **Tomb Raider**, on doit briser une vitrine pour prendre un cadran solaire, se rendre

près d'une sculpture en forme de globe et y placer le gnomon. Le globe est ensuite tourné de manière à placer l'aiguille sur certains chiffres et, par cet alignement, faire s'ouvrir une grille.

Dans la série « puzzles », se trouve le défi du jeu **L'Héritage de Poudlard**, ou comment résoudre le puzzle d'un cadran solaire pour rentrer dans les ruines de Poudlard. Et dans un univers bien plus impitoyable, la mission à effectuer dans **Biomutant** : il s'agit là de la quête de quatre cadrans solaires, dispersés dans la nature, et formant un puzzle comme un casse-tête ; une quête possible qu'au lever du Soleil... La série d'épreuves de **The Room Three** amène le joueur à récupérer un petit cadran solaire qu'il va aller placer au centre d'un plus grand placé au sol et qui, une fois retourné, ouvre une trappe.

Parmi ces 18 jeux vidéo évoqués, deux se démarquent : **Skipper & Skeeto**, jeu danois d'aventure et de vulgarisation scientifique, qui propose un cadran solaire parlant ! Et avec **Horizon Zero Dawn**, les joueurs se retrouvent dans un univers futuriste post-apocalyptique, un monde sauvage dominé par les machines. Les cadrans solaires aident alors le joueur dans sa quête en proposant des repères.

On le voit, tous ces univers, dont le choix est loin d'être exhaustif, n'incluent pas stricto sensu des cadrans solaires traditionnels, destinés à mesurer le temps et marquer les heures. Ils sont présents bien davantage pour leur portée symbolique, supports d'indices et de signes qui aideront le joueur dans la résolution des énigmes qui jalonnent sa quête. Ils apparaissent en cela davantage comme des dispositifs dynamiques, destinés à relancer le jeu pour progresser dans l'aventure.

Merci à Pauline, Gaylord, Grégory et Hugo qui ont bien voulu apporter leur expérience de gamer à la documentation de cet article.

Après des études de lettres modernes et un diplôme de l'INTD-CNAM, Alix Loiseleur des Longchamps est « assez occupée par le merveilleux métier de libraire depuis plus de 30 ans ». Elle est amatrice d'expositions, de broderies, de cuisine, parfois de photos, et de "curiosités" tels que les cadrans solaires, des objets qui la captivent.

