

Les définitions courtes ci-dessous sont tirées et inspirées des définitions usuelles du *dictionnaire Larousse*, et adaptées selon les définitions spécialisées issues des travaux universitaires afférents. Chacun des termes est discuté plus en détail dans l'article « La FAVR vidéoludique : une structure d'analyse de la forme, des architectures visuelles et de la représentation ».

Termes centraux

FAVR (la) : structure d'analyse de la [forme visuelle](#), des [architecture visuelles](#) et de la [représentation](#).

- La FAVR (se prononce faveur) car on parle de *la structure d'analyse* (quand on réfère au modèle ou à la méthode dans son ensemble) ou on parle *d'une analyse FAVR* qu'on a réalisé à propos d'un jeu.
- La prononciation « faveur » rappelle que cette structure d'analyse *favorise* un certain regard, un certain traitement du visuel. Pratiquer une analyse FAVR, c'est favoriser la forme visuelle des jeux vidéo dans leur ensemble (c'est l'objectif ultime et l'orientation générale supérieurs), les architectures visuelles qu'on trouve de manière ponctuelle dans différents jeux vidéo et la représentation (plutôt qu'une autre lecture ou analyse : du récit, du symbolisme de l'image, du design d'interfaces, une analyse picturale, etc.).
- La FAVR vise particulièrement la *représentation*, et non l'ensemble des phénomènes optiques ou visuels de l'image. Elle reconnaît les éléments visuels qui s'éloignent de la logique de la représentation (abstraction graphique complète, interfaces visuelles, pictogrammes et éléments scripturaux, etc.), mais n'est pas conçue pour les analyser; elle *favorise* l'identification et le repérage des éléments visuels tangibles, puis l'analyse des éléments qui contribuent à la représentation.

Architecture visuelle : « organisation des divers éléments constitutifs (de l'ossature, des éléments essentiels) du système » visuel, « en vue d'optimiser la conception de l'ensemble pour un usage déterminé ». L'architecture visuelle d'un jeu est composée de l'ensemble de ses modes visuels ainsi que des règles qui en permettent l'agencement, la succession, etc. L'architecture est soumise à des déterminants techniques de l'image (la résolution, le nombre de couleurs, la transparence, les contraintes de mémoire, etc.) qui peuvent être discutés sommairement lorsque pertinent, ou étudiés avec une autre approche appropriée (étude de plateformes, génie électrique, génie logiciel, etc.).

Forme visuelle (la) : « ensemble des phénomènes » qui composent l'aspect visuel des jeux vidéo. Se distingue de la forme narrative, de la forme systémique, de la forme auditive, de la forme haptique, etc.

Mode visuel : structure visuelle unitaire à l'écran et intelligible pour la personne jouant. Un mode visuel forme un tout, qu'il s'agisse de l'écran dans son entièreté ou d'une région au sein d'un écran subdivisé en différentes fenêtres ou zones. L'impression d'unité qui donne au mode visuel son intelligibilité peut provenir de la disposition des images (par le biais d'un cadre, d'une ligne continue, ou d'autres stratégies de design qui détachent les éléments du reste pour les rendre autonomes), ou d'un sentiment de permanence ou de stabilité dans le flux temporel de l'expérience (lorsque la fenêtre ou l'élément reste présent et stable au fil des transformations successives affectant les autres régions lors de l'expérience de jeu). Les modes visuels sont constitués de 4 paramètres : la [composition](#), l'[ocularisation](#), les [mécanismes de cadrage](#), et la [construction multiplane](#) de l'image.

Dictionnaire

Agents : personnages (au sens le plus large) ou éphémères, c'est-à-dire tout ce qui est doté d'agentivité et peut agir, ou peut être la cible de l'agir et réagir. Un des 4 plans conceptuels de la [construction multiplane](#) de l'image, paramètre #4 d'un [mode visuel](#), avec l'[environnement en-jeu](#), l'[environnement hors-jeu](#) et les [interfaces](#).

Ancrage : avec la [mobilité du cadre](#), une des deux composantes du paramètre #3 d'un [mode visuel](#) ([mécanismes de cadrage](#)). Spécifie l'objet ou le sujet qui est visé par le cadre (la « caméra » ou la « vue ») et qui en fixe la position.

- **Ancrage subjectif** : le point de vue cadre un sujet (habituellement un personnage), qui demeure typiquement au centre sur la surface de l'écran tandis que l'environnement défile autour.
- **Ancrage intersubjectif** : le point de vue se positionne de manière à cadrer ensemble un certain nombre de sujets; il peut restreindre les mouvements qui sortiraient du cadre.
- **Ancrage objectif** : le point de vue est centré sur un endroit, objet ou un environnement donné. Typiquement, les personnages se déplacent sur la surface de l'écran tandis qu'ils parcourent l'environnement.
- **Sans ancrage** : le point de vue peut se déplacer et s'orienter librement ou aléatoirement. Les personnages et les environnements peuvent défiler en entrant et en sortant du cadre.

Angle de projection : un des 3 éléments de la [construction multiplane](#) des images, le paramètre #4 d'un [mode visuel](#); angle à partir duquel le point de vue sur les objets est rendu. Envisagé à partir des deux axes de l'écran comme plan de projection, en traçant l'axe des abscisses et des ordonnées à partir de l'[ancrage](#) de la vue (soit le sol, l'objet ou le personnage). On peut exprimer l'angle par un nombre exact pour les extrêmes (90, 0) et par une plage à étendue variable pour les catégories intermédiaires.

>> [Vue aérienne](#), [vue de haut](#), [vue 3/4](#), [vue en surplomb](#), [vue horizontale](#), [vue indéterminée](#).

Animage : terme proposé par André Gaudreault et Philippe Marion pour rendre compte de la nature hybride des images numériques, entre le cinématisme du cinéma et l'animétisme de l'animation. Réfère aux images en mouvement animées sans les circonscrire dans la lignée du cinéma. Voir aussi [situation animagique](#).

Caractères alphanumériques : séries de lettres et/ou chiffres de nature [scripturale](#).

>> [Matériaux graphiques](#)

Composition : paramètre #1 d'un [mode visuel](#) qui décrit l'organisation des [espaces](#) disposés sur la surface de l'écran (envisagée comme plan de projection).

Construction multiplane (de l'image) : paramètre #4 d'un [mode visuel](#) qui rend compte du caractère composite de l'image et de la [représentation](#) en jeu vidéo. Chacun des plans conceptuels ([agents](#), [environnement en-jeu](#), [environnement hors-jeu](#), [interfaces](#)) peut être décomposé et

analysé séparément en regard de ses [matériaux graphiques](#), sa [méthode de projection](#) et son [angle de projection](#), même s'ils se présentent comme un tout lié par un effet d'ensemble.

Environnement en-jeu : lieux navigables (dans les faits ou en principe) par la personne jouant ou l'agent qu'elle contrôle. Un des 4 plans conceptuels de la [construction multiplane](#) de l'image, avec les [agents](#), l'[environnement en-jeu](#) et l'[environnement hors-jeu](#).

Environnement hors-jeu : lieux qui participent de la [représentation](#) mais jouent la plupart du temps un rôle plus esthétique qu'[ergodique](#), pour créer l'illusion [mimétique](#) d'un monde plus vaste ou pour mieux mettre en contexte le jeu. Cet espace est perçu comme hors d'atteinte par la personne jouant, mais peut tout de même faire partie de l'[espace tangible](#) s'il apparaît coextensif avec l'environnement en-jeu. Un des 4 plans conceptuels de la [construction multiplane](#) de l'image, avec les [agents](#), l'[environnement en-jeu](#) et les [interfaces](#).

Ergodique : terme proposé par Espen Aarseth qui combine *ergon* (travail) et *hodos* (chemin) pour décrire l'activité d'une personne jouant. Jouer à un jeu, ce n'est pas seulement interagir, mais *travailler* en déployant des efforts pour se frayer un chemin en actualisant divers éléments du système plutôt que d'autres. Voir aussi [situation ergodique](#).

Espace (l', un) : décrit spécifiquement les régions ou zones affichées sur l'écran en tant que plan de projection au sein de la [composition](#) d'un [mode visuel](#). Les espaces de la FAVR sont *tangibles*, *intangibles* ou *négatifs*. Pour référer aux choses montrées « dans » ces images, qui peuvent être une [représentation](#) (possiblement [mimétique](#)) ou non, on utilise la [construction multiplane](#), composée des [agents](#), de l'[environnement en-jeu](#), de l'[environnement hors-jeu](#) et des [interfaces](#).

Espace intangible : espace sur l'écran comme plan de projection qui s'envisage comme étant réactif et indirectement lié aux interventions en jeu.

Espace négatif : espace interstitiel entre les contenus affichés sur l'écran comme plan de projection. Désigne toute partie de l'écran dont l'affichage est non interactif, soit parce qu'elle est vierge ou vide, soit parce qu'elle offre des ornements statiques et non réactifs.

Espace tangible : espace sur l'écran comme plan de projection où la sensation d'agentivité est forte parce que les interventions de la personne jouant et les événements visuels du jeu sont étroitement liés, principalement grâce à la synchronisation entre les interventions et les transformations des images.

Images captées : Images ou vidéo captées depuis l'espace physique et numérisées dans le jeu.
>> [Matériaux graphiques](#).

Images matricielles : Images numériques créées par une grille de pixels ou trame (bitmap).
>> [Matériaux graphiques](#)

Images vectorielles : Images numériques créées à partir de fonctions mathématiques et de transformations géométriques exprimant des objets en fil de fer.

>> [Matériaux graphiques](#)

Intangible : >> [Espace](#)

Interfaces (graphiques, visuelles) : éléments visuels ou graphiques qui « forment une frontière commune » entre la [situation ergodique](#) et la [situation animagique](#) en « permettant la communication du système avec l'extérieur » « par des rapports d'échanges et d'interaction réciproques ». Un des 4 plans conceptuels de la [construction multiplane](#) de l'image, avec les [agents](#), l'[environnement en-jeu](#) et l'[environnement hors-jeu](#).

Matériaux graphiques : un des 3 éléments de la [construction multiplane](#) des images, avec la [méthode de projection](#) et l'[angle de projection](#). Identifie les matières desquelles sont construites les images.

>> [Images matricielles](#), [images vectorielles](#), [images captées](#), [polygones en temps-réel](#), [polygones pré-rendus](#), [caractères alphanumériques](#)

Mécanismes de cadrage : paramètre #3 d'un [mode visuel](#) qui décrit les configurations possibles du cadre et du cadrage des images selon le contrôle de la personne jouant, à travers deux paramètres : l'[ancrage](#) et la [mobilité du cadre](#).

Méthode de projection : méthode pour représenter de manière convaincante un objet en trois dimensions sur un plan de projection en deux dimensions (la surface de l'écran). Certaines images de jeu vidéo peuvent ne pas être des projections (menus et [interfaces](#), [caractères alphanumériques](#), images non-figuratives ou qui échappent à la [représentation](#), etc.), auquel cas cette composante sera ignorée.

>> [Projection orthogonale](#), [projection axonométrique](#), [projection oblique](#), [projection linéaire](#)

Mimétique, mimésis : [représentation](#) qui s'inscrit dans la tradition de l'imitation ou de l'illusion, ce qui implique un programme, des techniques et des considérations afférentes au réalisme.

Mobilité du cadre : avec l'[ancrage](#), une des deux composantes du paramètre #3 d'un [mode visuel](#) ([mécanismes de cadrage](#)). Décrit le degré de liberté avec laquelle la personne jouant peut (ou non) contrôler la mobilité du point de vue pour ajuster le cadrage. Certaines images de jeu vidéo n'étant pas des [représentations](#) (menus et [interfaces](#), [caractères alphanumériques](#), art non-figuratif, etc.), la notion de cadre peut ne pas s'appliquer, auquel cas cette composante sera ignorée.

- **Mobilité libre** : La personne jouant contrôle le cadrage
- **Mobilité solidaire** : La mobilité du cadre dépend de la mobilité du point d'[ancrage](#) (agent(s), environnement).
- **Mobilité totalitaire** : La mobilité du cadre est imposée par le jeu.
- **Cadre fixe** : Le cadre est immobile.

Ocularisation : de *oculus* pour œil, paramètre #2 d'un [mode visuel](#) qui décrit la manière d'arrimer la [situation ergodique](#) (une personne particulière joue, regarde un écran et manipule des interfaces) avec la [situation animagique](#) (des images animées dans un logiciel se transforment).

- **Ocularisation interne** : le regard de la personne jouant dans la situation ergodique est transposé à l'intérieur de la situation animagique (typiquement incarné dans un personnage, une chose).
 - **Ocularisation primaire** : le point de vue est placé exactement dans la position occupée par les yeux du personnage et la personne jouant est amenée à croire qu'elle devient le personnage, ou que c'est elle, sans intermédiaire, qui se trouve directement plongée dans le monde représenté.
 - **Ocularisation secondaire** : le point de vue est assimilable à une « caméra » proximale dans l'[environnement en-jeu](#). Elle reste à proximité du personnage sans s'y fondre et épouse sa perception, ce qui aligne la personne jouant sur lui de manière intime.
- **Ocularisation externe** : les images de la situation animagique se destinent au regard extérieur de la personne jouant dans la situation ergodique (typiquement dans des [interfaces](#) et autres adresses extra-diégétiques ou non-représentationnelles).
- **Ocularisation zéro** : un point de vue se positionne comme relais entre la situation animagique et la situation ergodique en soumettant le contrôle au spectacle, ou inversement, le spectacle au contrôle.
 - **Ocularisation spectatorielle** : le point de vue soumet la situation ergodique à la situation animagique pour régler un spectacle en suspendant le contrôle de la personne jouant (configuration typique des séquences cinématiques).
 - **Ocularisation ergodique** : le point de vue soumet la situation animagique à la situation ergodique, entraînant pour la personne jouant la négation de l'image en faveur de la sensation de tangibilité (précisée par les [mécanismes de cadrage](#)). Ou bien la personne jouant peut manipuler le point de vue à travers une « caméra virtuelle » souple et réactive, ou bien les images du jeu sont situées dans un contexte qui rend la question de savoir « où » se trouve la « caméra » inopérante ou impertinente parce que « voir » et « faire » ne se conçoivent pas séparément.

Polygones en temps réel : Polygones dont le rendu graphique est actualisé en temps-réel dans un processus computationnel intensif (habituellement par du matériel dédié).

>> [Matériaux graphiques](#)

Polygones pré-rendus : Polygones qui ont été rendus au préalable et dont l'affichage ne représente pas un processus computationnel intensif.

>> [Matériaux graphiques](#)

Projection axonométrique : [Méthode de projection](#) où les objets maintiennent leurs proportions dans les trois dimensions, sans être parallèles aux deux axes du plan de projection.

Projection linéaire : [Méthode de projection](#) où les objets représentés sur le plan de projection sont déformés par [raccourci](#) selon des lignes convergentes vers un point de fuite pour imiter la perception optique.

Projection oblique : [Méthode de projection](#) où deux des axes des objets sont parallèles aux deux axes du plan de projection, la troisième dimension étant mise en relief par un axe à angle et proportions arbitraires.

Projection orthogonale : [Méthode de projection](#) où deux des axes des objets sont parallèles aux deux axes du plan de projection, la troisième dimension étant absente

Raccourci (*foreshortening*) : réduction de certaines dimensions des objets et des figures, notamment employé pour l'axe de la profondeur dans le but d'imiter la perception optique (la perspective). Le raccourci crée une distorsion des proportions physiques d'une chose pour imiter le regard qu'on porterait sur elle, dans la tradition [mimétique](#).

Représentation : la représentation « rend présent par le moyen de l'art » (par une construction artificielle) quelque chose, quelqu'un; elle fournit une « perception dont le contenu se rapporte à un objet, à une situation, à une scène, etc., du monde ». Les images de la représentation fonctionnent comme des référents qui renvoient à des entités externes (objets ou individus appartenant au monde réel ou à un monde imaginaire) dont l'être excède l'image. Toute image n'est pas automatiquement une représentation; si elle ne renvoie pas à quelque chose d'autre, si son existence est contenue toute entière dans son image, elle est donnée à voir en elle-même. Ce n'est pas non plus une question de fidélité ou de qualité qui en détermine le statut; outre les représentations [mimétiques](#), on en trouve de tous styles (quelques polygones primitifs peuvent représenter un personnage, et inversement un flot de couleurs et de matières picturales peut ne rien représenter).

Scriptural (scripturaux, etc.) : éléments graphiques, ordinairement composés de [caractères alphanumériques](#), relatifs à l'écriture ou au code écrit, de caractère arbitraire ou conventionnel, et renvoyant au langage et à une fonction de communication plutôt qu'à la logique de la [représentation](#).

Situation animagique (la) : réalité dynamique qui se manifeste à l'écran lorsque des images bougent et se transforment. Ces images peuvent correspondre à divers régimes d'abstraction, être [mimétiques](#), figuratives ou non-figuratives, des [interfaces](#), former une [représentation](#), un univers diégétique, etc.

Situation ergodique : situation de communication personne-machine où quelqu'un dans le réel regarde un écran et manipule des [interfaces](#) matérielles et/ou visuelles, ses interventions étant traitées par un logiciel et entraînant des transformations (des valeurs logiques du programme, du flux d'images dans la [situation animagique](#), etc.).

Tangible : >> [Espace](#)

Vue 3/4 : Plage d'[angles de projection](#) à plus ou moins 45 degrés qui permet le rendu équilibré et sans [raccourcir](#) l'une des trois dimensions des objets.

Vue aérienne : Le point de vue est positionné au-dessus des objets représentés à un [angle de projection](#) de 90 degrés du sol et les observe en pointant directement vers le bas. La dimension de la hauteur est masquée.

Vue de haut : Plage d'[angles de projection](#) en hauteur par rapport aux agents ou à l'environnement. La dimension de la hauteur est [raccourcie](#), selon l'angle exact (de 89 degrés à la plage de la [vue 3/4](#)).

Vue en surplomb : Plage d'[angles de projection](#) légèrement au-dessus du personnage et typique des jeux à la 3^e personne, qui permet le balayage visuel de l'environnement et minimise l'occlusion du regard par des objets au premier plan (dont le personnage incarné). [Raccourcit](#) plus ou moins la dimension de la profondeur selon l'angle exact (de la plage de [vue 3/4](#) à 1 degré).

Vue horizontale : [Angle de projection](#) à zéro degré (soit au niveau du sol ou de l'[ancrage](#)), typique des vues latérales ou de l'arrière. La dimension de la profondeur ou de la largeur (selon que la vue est de profil, de face ou de dos) est masquée par les éléments à l'avant-plan.

Vue indéterminée : L'[angle de projection](#) n'est pas prédéterminé et peut s'ajuster dynamiquement (ou demeurer fixe) selon l'[ocularisation](#) et les [mécanismes de cadrage](#).

Janvier 2021