

---

## La « pensée plastique » de Jean-Marie Floch : pour une sémio-anthropologie des « mondes imagés »\*

Ludovic Chatenet<sup>i</sup>

---

**Résumé :** Notre article, hommage à Jean-Marie Floch, envisage de discuter la sémiotique plastique, associée aux systèmes semi-symboliques (Floch 1985, 1995) en la considérant comme fondatrice d'une approche *sémio-anthropologique* susceptible de prendre en charge la culture au travers de l'ensemble de ses manifestations. En remettant la sémiotique plastique en perspective avec son contexte d'apparition, dans la sémiotique greimassienne, puis avec les travaux de Lévi-Strauss qui l'ont profondément inspirée, nous entendons plus particulièrement réévaluer ses principes pour une étude des « mondes imagés ». Puisque la sémiotique plastique rend compte de la manière dont les humains construisent non seulement des « micro-scènes imagées », mais aussi des objets qui les mettent en relation avec le monde, nous affirmerons sa pertinence pour étudier, et questionner, les nouveaux objets virtuels tels que les jeux vidéo. Cette proposition sera illustrée par une brève étude du jeu *Dark Souls*.

**Mots-clés :** sémio-anthropologie ; culture ; semi-symbolique ; mondes numériques.

---

---

\* DOI: <https://doi.org/10.11606/issn.1980-4016.esse.2023.206896>.

<sup>i</sup> Maître de conférences au Département de Sciences de l'information et de la communication, et membre du laboratoire MICA (Médiations, Informations, Communication, Arts). Université Bordeaux Montaigne, Pessac, França. E-mail : [ludovic.chatenet@u-bordeaux-montaigne.fr](mailto:ludovic.chatenet@u-bordeaux-montaigne.fr). ORCID : <https://orcid.org/0000-0002-6812-4259>.

## Introduction

**S**i Jean-Marie Floch est reconnu dans l'histoire de la sémiotique comme un acteur essentiel de la formalisation des outils de sémiotique de l'image mais aussi, et parfois surtout, comme LE sémioticien des discours du marketing, il est pour nous le plus anthropologue des sémioticiens. Il nous semble en effet qu'au travers de ses objets, ses lectures et sa méthode, Floch a exemplifié, et en même temps façonné, les contours d'une sémiotique de terrain que nous considérons comme un prolongement direct de l'anthropologie structurale de Lévi-Strauss. Ainsi, pour rendre hommage à l'œuvre de Floch, le texte qui suit s'efforcera de situer la *sémiotique plastique*, et le *semi-symbolisme*, dans le cadre d'un modèle *sémio-anthropologique* des « mondes imagés » en mettant en évidence ses sources et sa méthode d'enquête.

Dans un premier temps, nous verrons que l'approche *semi-symbolique* et la sémiotique plastique, intégrant les principes d'analyse structurale de Greimas et Lévi-Strauss, permettent d'accéder à la signification symbolique, aux mythes ou aux récits inscrits dans les images et les objets du quotidien, propres aux cultures (LÉVI-STRAUSS, 1971 ; BARTHES, 1957 ; LOTMAN, 1990). Nous porterons une attention particulière à la manière dont Floch a puisé chez Lévi-Strauss une méthode de travail proprement anthropologique mais aussi la notion de *bricolage* qui lui permet de décrire et d'expliquer comment les humains créent, construisent ou renouvellent le sens et comment leurs objets ou discours véhiculent un point de vue particulier relatif aux univers de valeurs partagés par les cultures. Enfin, au-delà des seules images, nous montrerons que la sémiotique plastique, qui tient compte de la spatialité, des rythmes, des conversions synesthésiques, apparaît comme un modèle capable d'étudier la composition des mondes humains à voir, à toucher et à explorer, à la fois dans leur dimension symbolique (*faire-croire*) et dans leur capacité à engager l'observateur ou usager (*faire-faire*).

Pour conclure, nous chercherons à montrer la pertinence et l'actualité du modèle *sémio-anthropologique* de Floch pour analyser les « mondes numériques virtuels » en étudiant comment le récit mythique véhiculé par les jeux *Dark Souls* (MIYAZAKI 2011, 2016; SHIBUYA; TANIMURA, 2014) émerge au travers de ses manifestations visuelles et de ses mécanismes interactifs.

### 1. Le projet d'une sémiotique plastique

Le développement de la sémiotique plastique, semi-symbolique, s'effectue au travers d'un ensemble d'ouvrages de Jean-Marie Floch parus dans les années 1980 et 1990. Le premier ouvrage, *Petites mythologies de l'œil et de l'esprit* (1985), se situe dans le cadre des travaux du Groupe de recherches sémiolinguistiques (EHESS-CNRS) – composé de Jean-Marie Floch, Felix Thürlemann,

Denis Alkan, Diana Luz Pessoa de Barros, Ada Dewes et Alain Vergniaud – missionné pour appliquer la sémiotique structurale au visuel. Le texte de Floch cherche à formaliser les principes d'une sémiotique visuelle en mettant l'accent sur la dimension plastique qu'il distingue de la lecture figurative et dont il montre la pertinence pour étudier les images – mais aussi les textes syncrétiques (BD, publicité). Après de nombreuses applications de la méthode sur des textes publicitaires (FLOCH, 1990), la publication d'*Identités visuelles* (1995) élargira les principes développés dans le premier ouvrage en s'orientant davantage encore vers l'anthropologie pour examiner le lien entre la production du sens et les identités.

Dans le sillage des premières approches de l'image initiées dans les années 1960 – notamment avec Barthes (1964), la sémiotique plastique répond aux besoins de développer une méthode et un métalangage plus précis pour appréhender et analyser les énoncés visuels, jusque-là ignorés par la sémiotique greimassienne. Ouvertement critique de l'approche de Barthes, et conformément au projet « structural », Floch cherche à décrire les énoncés visuels comme objets de sens (textes), en refusant « une lexicalisation immédiate de leur seule dimension figurative » (FLOCH, 1985, p. 13) ; ce qui permet d'approcher les œuvres dites « abstraites » – non-figuratives – qui « échappaient » à l'analyse.

L'objectif de la sémiotique plastique est plus largement de « rendre compte de la matérialité du signifiant des images et des espaces bâtis et, plus généralement, d'une interrogation sur les modes d'existence sémiotique des « logiques du sensible » [...] (GREIMAS ; COURTÉS, 1986<sup>1</sup>, p. 169).

Au travers de ses textes fondateurs (THÜRLEMANN, 1982 ; GREIMAS, 1984 ; FLOCH, 1985), la sémiotique plastique apparaît d'abord comme

un langage second élaboré à partir de la dimension figurative d'un premier langage, visuel ou non, ou à partir du signifiant visuel de la sémiotique du monde naturel (GREIMAS ; COURTÉS, 1986, p. 169).

En effet, ses principes reposent d'abord sur la distinction, dans l'image, entre une *dimension figurative* dont les formants impliquent la reconnaissance dans l'image d'objets, de gestes, et de situations en conformité avec le découpage usuel du monde naturel dans une culture donnée (GREIMAS, 1984, p. 10-11 ; FLOCH, 1985, p. 19) ; et une *dimension plastique* composée d'éléments (THÜRLEMANN, 1982) non-figuratifs, descriptible au moyen de catégories plastiques : topologiques (la position), eidétiques (les formes) et chromatiques

---

<sup>1</sup> Cette notation s'explique par la nature du tome 2 du dictionnaire de sémiotique qui, bien qu'attribué à Greimas et Courtés, est une collection d'entrées rédigées par leurs collaborateurs. Chaque entrée porte la signature du chercheur qui l'a rédigée, ce qui nous permet de mettre en évidence ces apports de Floch.

(les couleurs). Cette deuxième dimension, d'ordre « figural <sup>2</sup> », phénoménologique, est considérée comme un langage autonome. En portant son attention sur l'ensemble des éléments a priori « non signifiants » d'une image, la sémiotique plastique montre non seulement que ces éléments composent les figures mais aussi qu'ils les « articulent ». Sur ce point Floch (1985), comme Greimas (1984), souligne que c'est bien la topologie, c'est-à-dire l'organisation des figures et des éléments dans l'espace de l'image, qui oriente la lecture et constitue leur dimension narrative. Par ailleurs, les rapports paradigmatiques et syntagmatiques que les éléments distincts entretiennent fondent la signification. La proposition de Floch est fondamentale puisqu'elle permet non seulement d'adapter la sémiotique narrative aux images mais aussi de « réconcilier » les approches de Propp et Lévi-Strauss.

La sémiotique plastique se caractérise ensuite par son mode de sémiologie *semi-symbolique* :

[...] Le langage plastique se distingue par sa nature seconde et, en tant que sémiotique, par la relation semi-symbolique que contractent sa forme d'expression et sa forme de contenu » (GREIMAS ; COURTÉS, 1986, p. 169).

Les différentes analyses proposées par Floch de la photographie (1986), à la peinture (2009), au dessin (1985, 1995), à la bande dessinée (1997) puis aux icono-textes publicitaires (1990) ont mis en évidence que les énoncés visuels, ou plus largement sensibles, reposent sur « des systèmes signifiants caractérisés par une corrélation entre des catégories relevant du plan de l'expression, d'une part, et, d'autre part, du plan du contenu » (FLOCH, 1995, p. 59). Ce principe s'installe rapidement au cœur du projet du sémioticien, dans la mesure où il permet de rendre compte à la fois du sens poétique des énoncés visuels et de la signification culturelle des images. A ce titre, il révèle une dimension proprement anthropologique qui résonnera particulièrement avec les travaux de Lévi-Strauss ; nous y reviendrons.

## 2. Floch sémio-anthropologue

L'approche sémiotique de Jean-Marie Floch revendique très tôt ses racines et sa pertinence anthropologiques, et réaffirme en même temps les liens génétiques entre les deux disciplines à travers l'héritage de la sémiologie de Saussure, assumé par l'anthropologie structurale de Lévi-Strauss (1958) et la

---

<sup>2</sup> « Quant-au figural, il serait un figuratif « abstrait » impliquant une articulation – saisie ou produite, peu importe – du monde visible ou d'un univers visible construit, mais dont les unités ne sont pas encore « faites » (au sens d'« apprêtées ») aux figures du monde « naturel ». » (FLOCH, 1985, p. 19).

sémiotique de Greimas<sup>3</sup>. Il forge une sémiotique de terrain, ou « d'usage »<sup>4</sup>, en « s'attachant [non seulement] à la description d'œuvres ou d'objets de sens concrets », mais aussi et surtout « des réalisations qui témoignent de la diversité des cultures et des modes de présence au monde », ce qui le conduit à affirmer clairement que « la sémiotique, telle du moins que nous la concevons et nous la pratiquons, est en grande partie issue de l'anthropologie [culturelle] » (FLOCH, 1995, p. 4). De ce fait, il s'inscrit dans une sémiotique de la culture que nous considérons proprement *sémio-anthropologique*<sup>5</sup>.

Du point de vue méthodologique, la sémiotique de terrain conduite par Jean-Marie Floch se constitue au croisement des outils de la sémiotique narrative, développés par Greimas pour l'analyse des textes (discrétisation, opposition, narrativité), donnant accès aux *micro-univers* des cultures (GREIMAS; COURTÉS, 1979, p. 409) et des principes de l'anthropologie de Lévi-Strauss, dont la perspective « macro-analytique » : (i) conçoit la culture – dans le cadre méthodologique tracé par ses héritages sémiolinguistiques (Saussure, Jakobson) – comme un système de valeurs différentielles, inscrites dans les objets de sens, au moyen de relations catégorielles logiques (oppositions, équivalences, symétries, inversions, conjonctions, disjonctions, unions, fusions, complémentarités) qui les structurent et (ii) confronte les textes aux contextes socio-historiques de leur production.

En conséquence, Floch considère tous types d'objets (images, artefacts ; quotidiens, artistiques) comme des « œuvres » qui (i) témoignent de l'existence des activités des sociétés humaines et (ii) associent une impression sensible avec un objet de pensée (LEVI-STRAUSS, 1993). Chaque objet est abordé comme un « *tout de signification* » selon les principes d'une sémiotique générative, c'est-à-dire une production et une articulation progressive des niveaux de sens qui l'enrichissent. Floch procède en s'appuyant sur les étapes communes à la sémiotique et l'anthropologie structurale :

- un découpage de l'objet en parties articulées pour en déterminer la configuration ;
- la comparaison avec d'autres objets de sa « communauté » pour en déterminer les particularités ;

---

<sup>3</sup> De nombreux travaux ont mis en évidence la nature anthropologique de la sémiotique, en rappelant notamment les continuités et contiguïtés entre les auteurs cités. Voir Darraut-Harris (2009), Greimas (2017), Chatenet et Di Caterino (2021).

<sup>4</sup> Nous renvoyons ici aux textes de Jean-Paul Petitimberty dont les réflexions sur la communication marketing mobilisent les travaux de Floch, ainsi qu'à son texte récent paru dans *Acta Semiotica* (PETITIMBERT, 2022).

<sup>5</sup> D'autres auteurs, comme Jean-Jacques Boutaud et Pascal Lardellier (2002, 2003) ont, comme nous l'avons fait dans d'autres travaux (CHATENET; DI CATERINO, 2021), déjà employé ce terme pour désigner, dans le même sens, le lien génétique entre la sémiotique et l'anthropologie – notamment de Lévi-Strauss.

- l'examen de sa signification, relativement aux dimensions pragmatiques, symboliques et/ou mythiques.

Ainsi, pour aborder les énoncés visuels, Floch opère d'abord en considérant la « totalité [des] objet[s] de sens, il procède [...] à [leur] segmentation en un certain nombre d'unités dites de manifestation » (FLOCH, 1995, p. 14). Conformément aux principes de la sémiotique plastique, il approche indépendamment la dimension plastique, non-figurative, en s'appuyant sur les oppositions catégorielles topologiques, eidétiques et chromatiques (ex : haut/bas, gauche/droite ; droit/courbe, long/court, continu/discontinu, segmenté/non-segmenté, etc.) pour décrire les formants et leurs relations dans l'espace ; puis la dimension figurative (unités-objets reconnaissables et nommables dans une culture donnée).

L'ensemble de ces éléments sert de base à l'étude *semi-symbolique*, garante de l'existence d'un système interne, cohérent, structurant l'œuvre comme un langage, en opérant par l'extraction des oppositions au niveau de l'expression et au niveau du contenu avant de « tester » leurs homologations possibles. La mise en relation de tous ces éléments par la médiation de structures plastiques, non-figuratives, sous-jacentes qui redistribuent les rôles figuratifs et thématiques fait apparaître de « petites scènes », potentiellement narratives, qui constituent le récit pictural et renvoient à des signifiés mythiques et axiologiques (par exemple : vie/mort ; bien/mal) au fondement des discours culturels.

Pour donner à son analyse l'épaisseur et la pertinence explicative nécessaire, Floch adopte une démarche fondamentalement anthropologique – ou ethnologique, en étudiant ses objets en contexte :

comme l'anthropologue se constitue un dossier sur les objets rituels qu'il se propose d'analyser en regroupant toutes les informations possibles sur leur technique de fabrication, leur usage et les mythes qui rendent compte de leur origine (FLOCH, 1995, p. 54).

Le sémioticien réalise ainsi le pas nécessaire vers une sémiotique de la culture en élargissant le « texte » à un ensemble de « textes » composant une portion d'univers culturel. Pour cela, il étudie son objet au sein d'un corpus comprenant d'autres énoncés associés, du même producteur, de la même culture, ou de même nature mais d'une autre culture (voir l'étude de Kandinsky ou du logo IBM) afin d'y rechercher des éléments récurrents, transversaux, variables permettant de déchiffrer l'objet initial. Il documente aussi ses analyses des récits et des figures en circulation dans un contexte socio-culturel, historique et géographique particulier afin d'en dégager la dimension mythique et l'imaginaire, c'est-à-dire l'univers catégoriel et axiologique. De ce point de vue, l'approche de Floch s'apparente à la sémiotique de la culture telle qu'elle a été conçue par Lotman (1990) : dialogique, intra- et inter-textuelle.

### 3. Le bricolage : entre pensée mythique et pensée plastique

Si la portée anthropologique de l'approche sémiotique apparaît ici d'une grande évidence, il nous paraît important de revenir sur le dialogue établi entre Jean-Marie Floch et les théories de Claude Lévi-Strauss qui lui ont permis à la fois d'affiner sa conception de la sémiotique plastique et surtout d'en élargir la portée vers un niveau plus général et de nouveaux objets<sup>6</sup>.

Outre la référence explicite du titre *Petites mythologies de l'œil et de l'esprit* aux *mythologiques* de Lévi-Strauss (1964, 1967, 1968, 1971), Jean-Marie Floch fait de nombreuses références directes aux travaux majeurs de l'anthropologue (LÉVI-STRAUSS, 1958, 1962, 1973, 1981, 1993). L'influence est multiple, et complexe à exposer, aussi nous attarderons-nous seulement sur le concept le plus important que la sémiotique plastique a importé de l'anthropologie structurale : le « bricolage ».

Formulé clairement dans *La pensée sauvage* (LÉVI-STRAUSS, 1962, p. 26-32), le « bricolage » est d'abord un mécanisme « mythopoétique » de production du sens, propre à la *pensée mythique*, qui configure des objets culturels (mythes, objets) à partir d'un répertoire d'éléments hétéroclites déjà existants dans la culture, c'est à dire des signes usagés ou usés, pour produire un nouvel objet de langage.

Premièrement, le principe de bricolage apparaît comme un affleurement de la « fonction symbolique » qui, chez Lévi-Strauss structure l'ensemble des faits sociaux, des pratiques et des représentations et fonde la culture (LÉVI-STRAUSS, 1958, p. 224). Ensuite, il met en évidence que la signification repose sur un processus de transformation à la fois intra-culturel et inter-culturel (la reprise et intégration de mythes de cultures voisines), ainsi on observe régulièrement que « les signifiés se changent en signifiants et inversement » (LÉVI-STRAUSS, 1962, p. 31).

En conséquence, le bricolage devient un cadre d'analyse formel postulant que les particularités des cultures (identités) sont saisissables au travers de la déformation résultant des choix de l'opérateur, dans un ensemble d'objets hétérogènes (mythes, objets quotidiens, pratiques, habitat) historiquement et géographiquement situés.

En dégageant les principes de la sémiotique plastique, notamment ses propriétés de langage second et son mode de sémiose semi-symbolique, Floch considère un rapprochement entre la « pensée plastique » et la « pensée mythique » de Lévi-Strauss :

---

<sup>6</sup> Pour une autre perspective sur l'influence de Lévi-Strauss sur Floch, nous renvoyons aux travaux de Francesco Marsciani (2008).

la sémiotique plastique [qui est un mode de réalisation du semi-symbolisme] est l'un des lieux d'exercice de la pensée mythique, corrélatrice et contrastive, qui vise à saisir, par-delà la confusion des choses, ce monde de structures profondes d'où naissent les figures ambivalentes et fragiles qui font coexister les contraires (FLOCH, 1985, p. 15).

En effet, pour lui, les énoncés visuels se présentent comme des configurations d'éléments en relation d'opposition qui manifestent des valeurs profondes relevant d'une structure mythique ; de plus, ils sont issus de bricolages qui transforment et déforment les éléments figuratifs qu'ils convoquent pour re-signifier – par inversion du sens, oppositions.

Le principe génératif de *transformation* induit par le bricolage attire particulièrement l'attention de Floch qui s'inspirera de la démonstration magistrale de Lévi-Strauss dans *La voie des masques* (1975) pour nourrir ses réflexions. Dans son ouvrage, en effet, ce dernier met en évidence la construction d'objets de sens au travers des opérations de sélection (bricolage) des matériaux sensibles, en adéquation avec un récit mythique ou un univers de valeur (les propriétés plastiques des masques). Mais il montre également, et surtout, que la signification des masques émerge des relations d'opposition, de transformation et d'inversion, entre les compositions plastiques et sémantiques de ces derniers (endogènes ou exogènes), articulés en système – ou *groupe de transformation*. Ainsi, dit-il, « Quand, d'un groupe à l'autre, la forme plastique se maintient, la fonction sémantique s'inverse. En revanche, quand la fonction sémantique se maintient, c'est la forme plastique qui s'inverse. » (LÉVI-STRAUSS, 1975, p. 88).

Cette étude est fondamentale pour Floch (1995) qui l'exploitera pour mieux circonscrire les mécanismes sémiotiques de construction, et d'analyse, des identités culturelles. D'abord, elle réaffirme que les objets ne signifient qu'en relation avec un univers sémantique donné, c'est-à-dire une culture, composé d'autres textes de cette culture ou d'autres cultures adjacentes. Ensuite, elle met en lumière le rôle du bricolage, ou plus largement des « manières de faire », dans la constitution de l'identité.

En considérant le bricolage du point de vue du procès, Floch le désigne en effet comme une forme de *praxis énonciative* (FLOCH, 1995, p. 6-7) – notion théorisée dès les années 1990, qui sera ensuite placée au cœur d'une sémiotique praxéologique des cultures (BERTRAND, 1993; SCHULTZ; VOGEL, 1996; FONTANILLE, 1999, 2008). Dans ce cadre, le choix des matériaux sensibles parmi les catégories plastiques, et les figures convoquées, accompagné du « phénomène d'inversion et de maintien des signifiants ou de signifiés entre deux systèmes » (FLOCH, 1995, p. 66) produisent un « point de vue », une « optique », autrement dit une forme de déformation cohérente considérée comme un style reconnaissable. Une identité culturelle que le *sémio-anthropologue* peut construire a posteriori, conformément aux principes structuralistes.



#### 4. De la composition des « mondes imagés » au design

Dans la perspective de notre dernière partie qui visera à montrer l'actualité de la *sémio-anthropologie* de Floch en la confrontant aux « mondes numériques virtuels » produits par les jeux-vidéos, il nous paraît nécessaire de souligner maintenant quelques principes de la sémiotique plastique qui permettent plus largement de comprendre la production du sens, la composition des mondes à voir, à toucher et à explorer.

L'ambition du sémioticien, et la malléabilité de son modèle, l'ont conduit à appliquer sa sémiotique aux « objets à pratiquer », du quotidien, et aux espaces (FLOCH, 1995), ce qui ouvrira la voie vers une sémiotique du design. Sous le microscope d'une sémiotique narrative attentive aux dimensions « fonctionnelle, mythique et esthétique », les objets – et espaces – sont tout à la fois signes, récits et symboles – *mythiques*! (BARTHES, 1957) ; ils sont à la fois praticables et pratiqués et procurent un plaisir esthétique – fondé sur le rapport entre sensorialité et signification (LÉVI-STRAUSS, 1993).

Un des apports majeurs de Floch est de mettre au jour comment les relations entre la forme plastique des objets (expression), l'action qu'ils induisent (contenu) et leur usage instaurent des modalités de « mise en contact avec le monde » relevant d'une structure modale de manipulation : un *faire-faire* (FLOCH, 1995, p. 183). Cette proposition, fondatrice de la sémiotique du design<sup>7</sup>, permet d'étudier à la fois comment les objets, ou espaces conçus, engagent les usagers en programmant des pratiques et des parcours au moyen de leur configuration topologique ; et, en retour, d'identifier l'utilisateur (sujet compétent) « construit » par cet usage » (FLOCH, 1995, p. 203). Il devient alors possible de caractériser les formes *d'engagement dans la pratique* en les considérant comme des micro-récits, des parcours de vie – discrétisation des étapes et configurations stratégiques, donnant lieux à des comportements ou *ethos* (FLOCH, 1990<sup>8</sup>).

---

<sup>7</sup> Le modèle sera affiné par Michela Deni (2005) et Anne Beyaert-Geslin (2012, 2017) en intégrant plus en avant le principe de « factivité » (GREIMAS; COURTÉS, 1979, p. 143). De ce point de vue, il ne s'agit pas d'un simple modèle de l'action mais de l'inter-action, l'objet et l'utilisateur co-agissent l'un sur l'autre, ce qui permet de décrire, d'une part, les stratégies du design d'espace ou d'objets, d'autre part, les stratégies des usagers.

<sup>8</sup> Nous référons spécifiquement à l'étude des usagers du métro (Floch, 1990, p. 19-47) qui permet de faire émerger divers comportements possibles, et récurrents, pour cette pratique. L'analyse est exemplaire d'une étude de ce que Fontanille (2008, 2015) appellera plus tard « formes de vie ».

## 5. Une sémiotique des expériences sensibles

En deuxième lieu, nous devons souligner que la sémiotique plastique (poétique et esthétique), soucieuse des « modes de relation entre le sensible et l'intelligible » (FLOCH, 1995, p. 8), problématise à la fois la spatialité comme structure sémio-narrative : l'organisation des objets dans l'espace de l'image reproduit une structure mythique, un récit ; et les effets de sens issus d'éléments non-figuratifs et figuratifs, relevant du niveau phénoménologique<sup>9</sup> de la *gestalt*, dotés d'un potentiel symbolique autonome.

De ce fait, elle permet de mettre au jour comment l'expérience sensible produite par les images *engage l'observateur* par :

- (i) les effets de présence induits par les propriétés visuelles qui mettent en relation l'observateur et un « monde imagé » .
- (ii) intensifiés par les associations signifiantes d'ordre multisensoriel ou synesthésique<sup>10</sup>. En remarquant qu'« un dessin peut « parler » d'une saveur », Floch (1995, p. 92) montre que la sémiotique plastique peut rendre compte des effets de sens plus complexes fondés sur des points de conversion entre des grandeurs relevant de différents niveaux de perception et le langage (voir MOUTAT, 2015).
- (iii) une structure rythmique qui modalise l'image et produit des effets thymiques ou pathémiques. En sémiotique, le rythme réfère à une « attente » constituée par les intervalles entre les éléments d'un discours, qui produisent des effets temporels (aspectuels) et modaux (vouloir-être) sur le lecteur (GREIMAS; COURTÉS, 1979, p. 318). Les analyses de Floch mettent en évidence que la distribution des éléments syntaxiques et sémantiques – les figures et les éléments plastiques (points, traits, plages de couleur) – dans l'espace de l'image donne lieu à des configurations rythmiques produisant des effets de sens. Méthodologiquement, Floch procède à la description des motifs « prosodiques » (continuité/discontinuité ; écart de l'intervalle, groupements, masse) et les homologue à des contenus thymiques. Le modèle proposé dépasse la définition sémiotique citée plus tôt, et entrevoit d'intégrer à la description sémiotique l'ensemble de la

---

<sup>9</sup> Les principes phénoménologiques mobilisés par Floch sont généralement issus du second auteur à l'honneur dans *Petites mythologies* : Maurice Merleau-Ponty (1945, 1964).

<sup>10</sup> Il est à noter que les réflexions de Floch sur l'esthésie font écho à l'intérêt pour le sensible, l'esthétique et la perception dans lequel s'inscrit l'ouvrage de Greimas : *De l'imperfection* (1987).

dimension « corporelle » de la notion de rythme, qui sera précisée par Giulia Ceriani<sup>11</sup> (2000).

L'ensemble de ces éléments capables d'articuler l'efficacité symbolique et l'expérience, nous paraît d'une grande utilité étudier les « mondes virtuels » construits par les jeux-vidéos qui sont à la fois un assemblage d'images et un dispositif « interactif » mettant en relation un corps virtuel en mouvement dans l'espace fictif et un sujet-joueur qui commande ses actions.

## 6. Pour une sémio-anthropologie des « mondes numériques »

Au travers de notre article, nous avons mis en évidence que la sémiotique plastique de Floch a permis de dépasser la simple lecture figurative des images en considérant également des catégories plastiques (topologique, eidétique, chromatique), non-figuratives, pour donner accès à la dimension proprement narrative, symbolique, mythique mais aussi modale des « micro-scènes imagées » produite par les cultures.

Comme nous l'avons suggéré dans la section précédente, dans l'optique de discuter l'actualité du modèle de Floch, nous pensons que la sémiotique plastique est pertinente pour étudier et interroger les nouveaux objets virtuels tels que les jeux vidéo qui cherchent à instaurer un « monde numérique », c'est-à-dire une expérience esthétique, narrative et immersive (GENVO, 2009). Pour cela, nous illustrerons nos propos en examinant comment le récit mythique véhiculé par les jeux *Dark Souls* (MIYAZAKI 2011, 2016; SHIBUYA; TANIMURA, 2014) émerge au travers de ses manifestations visuelles et de ses mécanismes interactifs.

Prendre le jeu-vidéo comme texte nécessite de rendre compte à la fois du récit imagé mais aussi de la manière dont il offre au joueur des prises pour l'actualiser, fondatrices de l'expérience vidéoludique. Le jeu vidéo est donc d'abord un espace représentationnel composé d'images fixes ou en mouvement (dispositif vidéo-cinématique) et de sons, dont les composants plastiques (couleurs, formes, textures, lumière, etc.) constituent un « monde » dans lequel le joueur va évoluer. La continuité de ces éléments mis en relation produit un espace « cohérent » et autonome, organisé autour de règles internes, qui manifeste une structure profonde relative à un univers de valeurs et un récit particulier. De ce point de vue, comme les peintures ou les films, le jeu instaure un monde diégétique (une histoire, un univers) auquel il *fait-croire*.

---

<sup>11</sup> Un article consacré serait nécessaire pour intégrer la proposition de Giulia Ceriani qui définit notamment le rythme, en sémiotique, de la manière suivante : « introduction de la discontinuité à l'intérieur de la durée uniforme, alternance de micro-événements successifs se présentant comme récurrence du simultané, l'attente révèle l'effet de sens pathémique dont la configuration rythmique est responsable » (CERIANI, 2000, p. 103).

Ensuite, un jeu est aussi un espace configuré pour un *gameplay*: pour être parcouru mais aussi pour agir, réagir et être agi – un espace factitif (*faire-faire*). Il est ainsi le lieu d'une performance réalisée par un joueur-opérateur qui, pour accomplir la quête principale, doit acquérir les compétences nécessaires c'est-à-dire le *pouvoir-faire* relevant de la structure du jeu (les règles, les objets modaux utilisables par le personnage en jeu) et le *savoir-faire*, englobant la maîtrise du dispositif de contrôle et la connaissance des étapes pour progresser dans le jeu (GENVO, 2019, p. 153-157).

La sémio-anthropologie de Floch aborde les jeux-vidéo comme des « petits mondes imagés », c'est-à-dire des modèles réduits (LÉVI-STRAUSS, 1962), structurés par des principes sémiotiques (oppositions, inversions, semi-symbolisme). Ces mondes sont produits par *bricolage* à partir, d'une part, de références à d'autres objets de sens externes au jeu : des œuvres littéraires, des mythes, d'autres jeux vidéo, puis d'autre part, par assemblage d'images, de scènes ou de « tableaux » (les lieux ou niveaux de jeu) pour constituer un tout cohérent : le jeu-vidéo donné. Ainsi, comme le conçoit Floch, l'identité propre des jeux, comme mondes, résulte de la connexion entre des unités ou grandeurs déconnectées au départ (des lieux, des univers, des personnages) pour constituer un « objet de sens » ; elle se caractérise par les choix, les sélections plastiques et figuratives qui composent le récit de surface et manifestent les valeurs profondes.

Confronté à ce « tout de signification », le sémioticien peut le décrire en dégageant : (i) les figures (objets, acteurs et personnages reconnaissables dans une culture donnée) ; puis (ii) les « éléments » abstraits qui les composent (positions, formes, couleurs, textures, lumière) ou les relient dans l'espace topologique constitué à l'écran (décrit par les catégories: haut, bas, droite, gauche, devant, derrière) – en deux ou trois dimensions – sans oublier le son ! L'analyse permet alors de mettre au jour comment le jeu produit des effets sensibles et narratifs fondateurs de l'expérience du joueur qu'il modalise (*faire-faire*).

A ce niveau, il ne faut pas omettre de porter une attention particulière à la spatialité. En effet, le jeu vidéo est un « lieu de déambulation », un espace dans lequel le joueur déplace son personnage, soumis aux contraintes de déplacement et d'actions : *devoir-faire*, *pouvoir-faire* et à la programmation événementielle : les objets ou personnages qui font obstacle (ennemis, portes verrouillées, etc.). Ces éléments, décrits par les catégories topologiques de continuité et de densité, sont susceptibles de caractériser l'identité d'un lieu autour de l'expérience spatiale attribuée au rythme : la configuration des lieux et la répartition des obstacles créent par exemple des effets d'*accélération* et de *ralentissement*, d'*attente* ou de *surprise*.

A partir de ces éléments, nous pouvons concevoir que la sémio-anthropologie de Floch peut constituer un outil efficace pour étudier l'identité des jeux en commençant par le *level design* dans ses dimensions

scénographiques (lieux, environnement, ambiance) et modales, c'est-à-dire les manipulations induites par la répartition des objets dans l'espace – l'engagement du joueur.

## 7. Le cas *Dark Souls*

Pour illustrer cette proposition, voyons quelques exemples concrets extraits d'une analyse des jeux-vidéo *Dark Souls* (MIYAZAKI, 2011 ; 2014 ; 2016). Ces derniers ne feront qu'esquisser l'application d'une sémio-anthropologie des mondes numériques, pour mettre en évidence son potentiel. Un article consacré serait nécessaire pour asseoir sa portée<sup>12</sup>.

*Dark Souls* est un univers médiéval fantastique, inspiré de nombreuses références littéraires, graphiques (peinture romantique du XIXe, architecture gothique, les dessins de Frank Frazetta, les romans et mangas de *dark fantasy* comme *Berserk*), cinématographiques (EXCALIBUR, 1981, de John Boorman) et des mythologies occidentales et orientales.

Les trois jeux *Dark Souls* exposent dès le premier opus les principes fondateurs de son univers et de sa cosmogonie : la naissance d'une flamme primitive dans le monde éternel, gris et figé, dominé par les dragons immortels a engendré la vie et la mort, la lumière et les ténèbres, le chaud et le froid. Trois divinités maîtrisant chacune un de ces éléments ont pris le contrôle du monde. L'univers repose désormais sur le maintien « en vie » de cette flamme, associée au pouvoir des divinités, pour éviter un âge de ténèbres<sup>13</sup>. Il est également caractérisé par la malédiction vécue par les humains – incarnés par le joueur – qui ne peuvent mourir ; ils deviennent des morts-vivants condamnés à errer dans le monde jusqu'à perdre tout espoir, et raison, et devenir « carcasse ».

Partant de cet univers commun, largement fondé sur la symbolique du feu et ses associations avec les catégories vie/mort, lumière/ténèbres<sup>14</sup>, chacun des opus – notamment le premier et le troisième – développe un récit propre manifesté par des figures et des éléments plastiques qui le caractérisent, notamment par rapport à l'autre. Voyons cette opposition.

D'un côté, *Dark Souls* (MIYAZAKI, 2011) installe l'histoire générale du jeu : le monde dans lequel le pouvoir des Dieux, associé au feu, est en déclin car la flamme primaire est devenue vacillante ; la mission confiée au joueur, l' élu mort-

<sup>12</sup> Les exemples mobilisés sont extraits de réflexions menées dans le cadre du projet *Semioverse : sémiotique des mondes numériques* financé par la MSH Bx que nous avons dirigé. Il a donné lieu à deux journées d'étude les 28 novembre et 5 décembre 2022, à l'Université Bordeaux Montaigne.

<sup>13</sup> La mythologie de *Dark Souls* est particulièrement complexe, aussi nous renvoyons le lecteur intéressé aux deux tomes de l'ouvrage des *game designers* Damien Mecheri et Sylvain Romieu (2017).

<sup>14</sup> La symbolique du feu, un feu revigorant associé à la vitalité, et les catégories citées sont fondamentales dans *Dark Souls*. Elles permettent de caractériser les objets, les personnages (les divinités et leurs sbires) mais aussi les lieux qui composent le monde. Nous laissons ces analyses pour un autre texte.

vivant, est de raviver le feu pour relancer l'âge du feu et repousser la menace des ténèbres ainsi que les créatures qui l'accompagnent. De son côté, l'histoire de *Dark Souls III* (MIYAZAKI, 2016) se situe plus tard, à une époque où la flamme, jusque-là entretenue par une chaîne de sacrifices de puissants personnages, est sur le point de s'éteindre suite au refus du seigneur actuel de le perpétrer. Le joueur incarne une « morte-flamme », un humain consumé par sa tentative avortée de nourrir le feu, qui, répondant à « l'appel du feu », doit de nouveau raviver le feu primordial.

Les deux états du monde, le premier vacillant et faiblissant, le second au bord de l'extinction prennent leur sens dans leur traitement plastique, notamment la couleur, la lumière et la texture. Pour le constater, observons la manière dont est figurée la cité divine d'Anor Londo.

Dans l'histoire du jeu, Anor Londo est la cité érigée par la divinité de la lumière Gwyn dont elle est censée symboliser le pouvoir solaire. Dans le jeu, le joueur qui atteint la cité après avoir surmonté maintes difficultés est confronté à sa démesure. Devant la bâtisse massive, au design directement inspiré du Dôme de Milan, tournée vers les cieux avec ses tours pointues, le corps virtuel du joueur semble minuscule.

Figure 1 : Cité d'Anor Londo dans *Dark Souls* (à gauche) et dans *Dark Souls III* (à droite).



Sources : captures écran de DS par Nalloske ; et de DS3 sur <https://www.thegamer.com>.

Bien que subtilement teintée d'obscurité lorsqu'on la parcourt, la cité est intégrée à un environnement solaire particulièrement frappant lorsque le joueur y parvient. L'ensemble des éléments plastiques qui constituent l'ambiance de la scène : la lumière solaire, la verticalité, l'ordre dans la ville et le château, l'aspect immaculé, la pierre brune, la chaleur manifestent la dimension sacrée et la vitalité du lieu. Il s'agit bien d'un lieu divin.

Lorsque le joueur revient à Anor Londo dans *Dark Souls III*, il retrouve un lieu familier mais dont la signification a été inversée. Dans l'univers de cet opus, où la flamme est proche de l'extinction, le monde est caractérisé non plus par le feu mais par la cendre, voire la braise. On retrouve ainsi dans tous les lieux une dominante de gris qui ternit les couleurs ou s'y substitue, et une texture

poussièreuse de cendre. La cité dévastée suite à la fuite des dieux, est désormais occupée par des créatures corrompues et maléfiques. D'abord cachée sous une tempête de neige, Anor Londo apparaît au joueur terne, grise, minérale et froide ; elle est en désordre (l'intérieur, identique à sa première version, est saccagé et sale), souillée, sombre. Lieu de grandeur des divinités du premier opus, symbole de leur pouvoir, la transformation plastique du bâtiment en fait désormais le lieu culminant de la décadence et de l'horreur, du profane et de la mort, occupé par un ennemi.

A cet endroit, la sémiotique met en évidence comment les parties du monde virtuel, décomposé en scènes, ou en tableaux, construisent la signification. En convoquant une même figure, celle de la cité déjà parcourue et connue, une continuité s'opère mais l'enrichissement de sens qui façonne l'identité du deuxième jeu et de son récit, réside dans sa manière de le transformer, ici de l'inverser.

**Figure 2 :** Personnages de Gwyndolin dans *Dark Souls* (g.) et Aldrich dans *Dark Souls III* (d.).



Sources : captures écran de DS sur [darksouls.wiki.fextralife.com](https://darksouls.wiki.fextralife.com) ;  
et DS3 sur <https://www.vg247.com>.

Ce premier *bricolage* se retrouve aussi au niveau des personnages (Fig. 2). Dans le premier opus, Anor Londo héberge Gwyndolin, fils de la divinité Gwyn, dont le rôle est de trouver celui qui ravivera la flamme, tout en maintenant l'illusion que le pouvoir des dieux n'a pas déjà faibli. Associé à la puissance solaire, il s'agit d'un être hybride au buste d'humain et aux membres inférieurs remplacés par des serpents, vêtu d'une tunique blanche et d'un masque-couronne en or ; on a donc un personnage sacré, associé à des symboles de lumière, solaires. Dans le second opus, le jeune homme a été dévoré par Aldrich, une créature larvaire qui en revêt désormais en partie l'apparence. Habillé d'une sorte de haillon noir, avec pour membres inférieurs le corps de la créature couvert de morceaux de squelettes, le personnage incarne désormais la corruption, la mort, les ténèbres. Dans les deux cas que nous venons de citer, l'effet de déliquescence, de



corruption, visé par le second jeu est d'autant plus fort qu'il repose sur des figures déjà connues du joueur.

Pour compléter notre analyse, abordons le point, plus délicat de l'espace et du rythme. Le jeu *Dark Souls* est d'abord un collage entre différents lieux qui possèdent tous une ambiance et un style, une identité, qui leur est propre. Les jeux présentent de nombreux châteaux ou forteresses, des ruines, des forêts, des marais, des catacombes et autres cavernes au level design singulier, de la topologie aux couleurs, aux textures, aux formes et aux effets de lumière. Au-delà de leurs oppositions signifiantes, suffisantes pour *faire-croire* en l'univers ainsi représenté, leur rôle narratif repose aussi et surtout sur leurs mises en relations.

Pendant la partie, le joueur navigue entre ces lieux. Il connecte les portions d'espace que ce soit au sein d'un même niveau (d'une salle à l'autre) ou entre deux niveaux différents. En examinant la conception du jeu, Mecheri et Romieu (2017) ont par exemple souligné l'importance de la verticalité dans *Dark Souls*. Le joueur est régulièrement amené à monter et descendre, à passer des profondeurs du Hameau du crépuscule, du Dépotoir, des Catacombes de Carthus ou de la Capitale profanée aux hauteurs d'Anor Londo, du Château de Lothric ou du Pic du dragon ancien. La chaîne syntagmatique constituée par le parcours du joueur à travers ces lieux et leurs contrastes : d'ascension en descente, de lieu sacré en lieu profane, entre lumière et ténèbres, entre la vie et la mort, l'euphorie et la dysphorie, donne du sens au sens, à la quête, au récit.

Par ailleurs, l'agencement de ces espaces : de la configuration des pièces avec les objets qui les composent, aux couloirs qui les connectent et aux ennemis qui les peuplent, produit des effets rythmiques qui contribuent aussi à l'identification des lieux et à la signification globale. Ainsi certains lieux apparaîtront comme des espaces de ralentissement ou d'accélération, de contemplation ou d'action, d'apaisement, de solitude ou bien d'agression et d'oppression.

Le *Sanctuaire de Lige-feu* par exemple est un lieu de « détente », par opposition aux niveaux d'action intense qui sont au contraire lieux de « tension ». Dans ce lieu commun aux deux *Dark Souls* convoqués plus tôt, le joueur rencontre des personnages non-joueurs alliés, dans un espace où aucun ennemi ne pénètre ; il peut dialoguer avec eux, améliorer son matériel ou être inactif. Dans *Dark Souls II* (SHIBUYA ; TANIMURA, 2014) ce rôle est tenu par *Majula*, un petit village qui ajoute à la quiétude de la non-action la contemplation d'un paysage de bord de mer à l'aube, accompagné d'une mélodie calme et mélancolique.

Au contraire, les autres lieux d'action reposent sur des contrastes dans la répartition des ennemis sur le chemin, alternant avec des passages qui n'en contiennent pas et des événements survenant en chemin. L'intervalle entre zones



de tension et de détente, denses ou clairsemées suscite des attentes, des anticipations ou simplement des réactions du joueur qui donnent du sens à son expérience. Le rythme ainsi créé est d'autant plus signifiant que les manipulations induites par ces configurations (*devoir-faire, devoir-ne pas faire, faire-faire*) et les actions et réactions qu'elles engendrent, manifestées par des roulades de l'avatar en jeu, mobilisent le corps du joueur qui contrôle le personnage avec sa manette de jeu. Elles permettent d'associer à cet effort des effets pathémiques qui dépassent l'image dans le jeu (peur, angoisse, stress, joie, soulagement). Une dimension qu'il serait nécessaire d'explorer davantage puisqu'elle est centrale dans les jeux-vidéos – sinon spécifique à ces derniers.

Finalement, cette dernière partie a permis de mettre en évidence comment la sémiotique de Floch peut prendre en charge les mondes virtuels. Elle nous paraît même particulièrement efficace pour étudier ce qu'on appelle « la narration environnementale et interactive », c'est à dire comment la dissémination de figures et de catégories plastiques dans un ensemble d'éléments du jeu : topologie des lieux, architectures des bâtiments, climat, animaux, humains, créatures, objets, armes, vêtements, textes permettent de manifester des valeurs sous-jacentes qui structurent l'univers et le caractérisent.

Bien entendu, le lecteur se sera aperçu que nous n'en avons proposé qu'une esquisse à partir d'un exemple commode (*Dark Souls*), non représentatif de la diversité des jeux qui proposent des expériences très différentes, avec un récit sous-jacent et un plan de manifestation autrement élaboré. Toutefois, de la même manière que Floch avec les images, nous considérons que la sémiotique plastique peut permettre d'analyser tout type de mondes virtuels, même ceux qui sont beaucoup moins figuratifs, voire « abstraits ». Au-delà même de ce constat, il nous semble qu'une sémiotique purement figurale, éventuellement issue d'une dégradation du figuratif, sensible aux formes minimales, à leur spatialisation et à leur mise en mouvement pourrait *a priori* prendre en charge les nouveaux langages imagés « diagrammatiques » propres aux images numériques actuelles. La sémiotique plastique nous semble alors plus que jamais nécessaire pour étudier ces images, et les « mondes virtuels » qu'elles composent, pour questionner en ses propres termes la notion même de « virtuel ». ●

## Referências

BARTHES, Roland. *Mythologies*. Paris : Seuil, 1957.

BARTHES, Roland. Rhétorique de l'image. In : BARTHES, Roland. *Communications*. Paris : Seuil, 1964. p. 40-51.

BERTRAND, Denis. L'impersonnel de l'énonciation. *Praxis énonciative : conversion, convocation, usage. Protée*, v. 1, n. 21, p. 25-32, 1993.

- BEYAERT-GESLIN, Anne. La factitivité, postérité d'un concept. *Semiotica*, n. 214, p. 393-407, 2017. Disponible sur : <https://doi.org/10.1515/sem-2016-0194>. Consulté le : 21 mai 2023.
- BEYAERT-GESLIN, Anne. *Sémiotique du design*. Paris : PUF, 2012.
- BOUTAUD, Jean-Jacques ; LARDELLIER, Pascal. Pour une sémio-anthropologie des manières de table. *Médiation et Information*, n. 15, p. 25-38, 2001. Disponible sur : [https://www.researchgate.net/publication/324208587\\_Semioanthropologie\\_des\\_manieres\\_de\\_table\\_-MEI-15-2001](https://www.researchgate.net/publication/324208587_Semioanthropologie_des_manieres_de_table_-MEI-15-2001). Consulté le : 21 mai 2023.
- BOUTAUD, Jean-Jacques ; LARDELLIER, Pascal. Sémio-anthropologie du sensible. *Degrés*, v. 31, n. 113, p. 1-4, 2003.
- CERIANI, Giulia. *Du dispositif rythmique*. Arguments pour une sémio-physique. Paris : L'Harmattan, 2000.
- CHATENET, Ludovic ; DI CATERINO, Angelo. Retour vers la culture. La sémiotique et ses virages anthropologiques. *Estudos Semióticos*, v. 17, n. 2, p. 68-85, 2021. Disponible sur : <https://doi.org/10.11606/issn.1980-4016.esse.2021.180202>. Consulté le : 21 mai 2023.
- DARRAULT-HARRIS, Ivan. La rencontre Greimas/Lévi-Strauss : une convergence éphémère ? *Actes Sémiotiques*, n. 112, n.p., 2009. Disponible sur : <https://doi.org/10.25965/as.1693>. Consulté le : 21 mai 2023.
- DENI, Michela. Les objets factitifs. In : FONTANILLE, Jacques ; ZINA, Alessandro (éd.). *Les objets au quotidien*. Limoges : Pulim, 2005. p. 81-98.
- EXCALIBUR. Direction et production : John Boorman. London : Orion Pictures; : Warner Brothers, 1981. 1 DVD (140 min).
- FLOCH, Jean-Marie ; COLLIN, Jérôme. *Lecture de la Trinité d'Andrei Roublev*. Paris : PUF, 2009.
- FLOCH, Jean-Marie. *Identités visuelles*. Paris : PUF, 1995.
- FLOCH, Jean-Marie. *Les formes de l'empreinte*. Périgueux : Fanlac, 1986.
- FLOCH, Jean-Marie. *Petites mythologies de l'œil et de l'esprit*. Paris : Hadès ; Amsterdam : Benjamins, 1985.
- FLOCH, Jean-Marie. *Sémiotique, marketing et communication : sous les signes, les stratégies*. Paris : PUF, 1990.
- FLOCH, Jean-Marie. *Une lecture de Tintin au Tibet*. Paris : PUF, 1997.
- FONTANILLE, Jacques. *Formes de vie*. Liège : Presses Universitaires de Liège, 2015.
- FONTANILLE, Jacques. *Pratiques sémiotiques*. Paris : PUF, 2008.
- FONTANILLE, Jacques. *Sémiotique du discours*. Limoges : PULIM, 2003 [1999].
- FONTANILLE, Jacques ; ZILBERBERG, Claude. *Tension et signification*. Sprimont : Mardaga, 1998.
- GENVO, Sébastien. *Le jeu à son ère numérique*. Comprendre et analyser les jeux vidéo. Paris : L'Harmattan, 2009.
- GREIMAS, Algirdas Julien ; COURTÉS, Joseph. *Sémiotique*. Dictionnaire raisonné de la théorie du langage. Paris : Hachette, 1979.
- GREIMAS, Algirdas Julien ; COURTÉS, Joseph. *Sémiotique*. Dictionnaire raisonné de la théorie du langage II (compléments, débats, propositions). Paris : Hachette, 1986.
- GREIMAS, Algirdas Julien. *De l'imperfection*. Périgueux : Fanlac, 1987.

- GREIMAS, Algirdas, Julien. *Du sens en exil*: chroniques lithuaniennes. Limoges : Lambert-Lucas, 2017.
- GREIMAS, Algirdas Julien. *Du sens II*: essais sémiotiques. Paris : Seuil, 1983. v. 2.
- GREIMAS, Algirdas Julien ; FONTANILLE Jacques. *Sémiotique des passions*. Paris : Seuil, 1991.
- GREIMAS, Algirdas Julien. Sémiotique figurative et sémiotique plastique. *Actes Sémiotiques*, v. 7, n. 60, p. 3-24, 1984. Disponible sur : <https://www.unilim.fr/actes-semiotiques/5507&file=1>. Consulté le : 21 mai 2023.
- LÉVI-STRAUSS, Claude. *Anthropologie structurale*. Paris : Plon, 1958.
- LÉVI-STRAUSS, Claude. *La pensée sauvage*. Paris : Plon, 1962.
- LÉVI-STRAUSS, Claude. *La voie des masques*. Genève : Skira, 1975.
- LÉVI-STRAUSS, Claude. *Le regard éloigné*. Paris : Plon, 1983.
- LÉVI-STRAUSS Claude. *Mythologiques I*. Le cru et le cuit. Paris : Plon, 1964. v. 1.
- LÉVI-STRAUSS Claude. *Mythologiques II*. Du miel aux cendres. Paris : Plon, 1967. v. 2.
- LÉVI-STRAUSS Claude. *Mythologiques III*. L'origine des manières de table. Paris : Plon, 1968. v. 3.
- LÉVI-STRAUSS Claude. *Mythologiques IV*. L'homme nu. Paris : Plon, 1971. v. 4.
- LÉVI-STRAUSS, Claude. *Regarder, écouter, lire*. Paris : Plon, 1993.
- LOTMAN, Yuri. *Universe of the mind*. A semiotic theory of culture. Trad. Ann Shukman. London : I. B. Tauris, 1990.
- MARSCIANI, Francesco. Floch e il suo Lévi-Strauss. *E/C A/SS*, n. 2, p. 1-5, 2008. Disponible sur : [http://www.ec-aiss.it/pdf\\_contributi/Marsciani\\_20\\_5\\_08.pdf](http://www.ec-aiss.it/pdf_contributi/Marsciani_20_5_08.pdf). Consulté le : 21 mai 2023.
- MECHERI, Damien ; ROMIEU, Sylvain. *Dark Souls. Par-delà la mort*. Toulouse : Third Edition, 2017. v. 1-2.
- MERLEAU-PONTY, Maurice. *L'œil et l'esprit*. Paris : Gallimard, 1964.
- MERLEAU-PONTY, Maurice. *Phénoménologie de la perception*. Paris : Gallimard, 1945.
- MIYAZAKI, Hidetaka. *Dark souls I*. Tokyo : FromSoftware, 2011. 1 [jeu électronique].
- MIYAZAKI, Hidetaka. *Dark souls III*. Tokyo : FromSoftware, 2016. 1 [jeu électronique].
- MOUTAT, Audrey. *Du sensible à l'intelligible*. Pour une sémiotique de la perception. Limoges : Lambert-Lucas, 2015.
- PETITIMBERT, Jean-Paul. Préface à une anthologie des travaux de Jean-Marie Floch, *Acta Semiotica*, v. 2, n. 3, p. 196-207, 2022. Disponible sur : <https://doi.org/10.23925/2763-700X.2022n3.58411>. Consulté le : 21 mai 2023.
- SAUSSURE, Ferdinand de. *Cours de linguistique générale*. Paris : Payot, 1916.
- SCHULZ Michael ; VOGEL Christina. La praxis énonciative. *Nouveaux Actes Sémiotiques*, n. 41-42, 1996.
- SHIBUYA, Tomohiro ; TANIMURA Yui. *Dark souls II*. Tokyo : FromSoftware, 2014. 1 [jeu électronique].
- THÜRLEMANN, Felix. *Paul Klee*. Analyse sémiotique de trois peintures. Lausanne : L'Âge d'Homme, 1982.

---

## Jean-Marie Floch's "Plastic mind": towards a semio-anthropology of "pictured worlds"

 CHATENET, Ludovic

---

**Abstract:** As a tribute to Jean-Marie Floch, our article intends to discuss Plastic Semiotics, associated with semi-symbolic systems (Floch 1985, 1995), considering it as the foundation of a semio-anthropological approach capable of analysing culture through all its manifestations. By placing Plastic Semiotics in perspective with its context of development, within Greimassian Semiotics, and also with Lévi-Strauss's works, which deeply inspired it, we intend to re-assess its principles for the study of "pictured worlds". Since Plastic Semiotics accounts for the ways in which humans construct not only 'imagined micro-scenes', but also objects relating to the world, we will claim its relevance for studying, and questioning, new virtual objects such as video games. This proposition will be exemplified with a short analysis of the game Dark Souls.

**Keywords:** semio-anthropology; culture; semi-symbolism; digital worlds.

---

### Como citar este artigo

CHATENET, Ludovic. La « pensée plastique » de Jean-Marie Floch : pour une sémio-anthropologie des « mondes imagés ». *Estudos Semióticos* [online], vol. 19, n. 2. São Paulo, agosto de 2023. p. 140-158. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/esse>. Acesso em: dia/mês/ano.

---

### How to cite this paper

CHATENET, Ludovic. La « pensée plastique » de Jean-Marie Floch : pour une sémio-anthropologie des « mondes imagés ». *Estudos Semióticos* [online], vol. 19, issue 2. São Paulo, August 2023. p. 140-158. Retrieved from: <https://www.revistas.usp.br/esse>. Accessed: month/day/year.

---

Data de recebimento do artigo: 16/01/2023.

Data de aprovação do artigo: 03/04/2023.

---

Este trabalho está disponível sob uma Licença Creative Commons CC BY-NC-SA 4.0 Internacional.

This work is licensed under a Creative Commons CC BY-NC-SA 4.0 International License.

