

## Entre signe et concept : décalages chronologiques

Loïc DEPECKER  
Université de Paris Sorbonne  
Président de la Société française de terminologie  
www.terminologie.fr  
[loic.depecker@univ-paris3.fr](mailto:loic.depecker@univ-paris3.fr)

Le titre du colloque "Sémiotique et diachronie" offre une occasion pour jeter un regard particulier sur la terminologie, discipline qui gagnerait, à mon sens, à être davantage reliée à la sémiotique. Pour aborder cette question, il sera tout d'abord fait état de quelques éléments d'histoire du jeu d'échecs, objet et lieu sémiotique par excellence.

### À propos du jeu d'échecs

Je n'entrerai pas dans la question qui reste controversée des origines du jeu d'échecs. On considère généralement que le jeu d'échecs est né en Inde aux alentours du VI<sup>e</sup> siècle, sous le nom de *Chaturanga*. Les règles n'étaient pas encore celles que nous connaissons aujourd'hui. Certaines sources mentionnent la possibilité de jouer avec des dés et à quatre joueurs.

Les pièces reproduisaient chacune un corps de l'armée indienne : l'infanterie (angl. *infantry*) était représentée par les pions, la cavalerie par les cavaliers (*cavalry*), l'éléphanterie par des éléphants (*elephantry*), et les chars par des sortes de tours (*chariotry*). Le jeu est passé d'orient en occident aux alentours du X<sup>e</sup> siècle, en suivant les invasions et les grandes routes marchandes. Il semble connu en Europe à partir du XI<sup>e</sup> siècle. Les règles que nous connaissons sont à peu près fixées au XV<sup>e</sup> siècle. L'une des grandes références en ce domaine est un traité catalan de Francesc Vicent : *Libre dels jochs partits dels schaacs de 100* (1495).

Ce qui va nous intéresser est la dénomination des pièces depuis le Moyen-Âge. Il fallait bien à cette armée un commandement. Pour certaines pièces maîtresses, on trouve, à l'introduction du jeu en occident, les désignations de « *calife* » et de « *vizir* » (conseiller du calife), noms de dignitaires orientaux, le jeu s'étant acclimaté en passant par le monde arabo-persan. On observe cette association en occident sous le nom de « *roi* », auquel se trouve peu à peu adjointe une *reine*, les pièces maîtresses du jeu mimant l'ordonnance d'une cour royale.

Les pièces du jeu évoluent, de même que la marche des pièces sur l'échiquier. Le déplacement en diagonale, par exemple, est souvent illustré par une pièce représentant à l'origine l'éléphanterie. C'est le « *fou* » d'aujourd'hui. Ce mode de déplacement a varié, étant à un certain moment de deux cases en diagonale, avec la possibilité de sauter par-dessus une pièce. Progressivement s'établira le déplacement en diagonale rectiligne, tel que nous le connaissons aujourd'hui. L'éléphant (arabe *al fil*) prend en français le nom d'*alpinus*, *alpin*, *aufin* (XI<sup>e</sup>-XVI<sup>e</sup> siècles). L'italien a gardé cette dénomination : *alfière*. Le français a parallèlement dit *fol* (fin XIII<sup>e</sup>-XVI<sup>e</sup> siècles) et *fou* à partir du XVI<sup>e</sup> siècle.

La justification de ces noms reste discutée. Le *fou* passe pour être l'un des conseillers du roi (le *fou du roi*), conseiller original s'il en est. Cette fonction en fait en tout cas un proche, influent à la Cour. Son mode de déplacement, irrégulier par rapport aux autres pièces, a aussi dû jouer dans sa dénomination. Enfin, cette pièce était souvent représentée avec deux protubérances pointues, sans doute, à l'origine, des défenses d'éléphant. Elle a pu être interprétée comme le bonnet du bouffon. Voire comme la mitre cornue d'un dignitaire ecclésiastique, également proche conseiller du roi : ce qui expliquerait le nom anglais de

*bishop* (« évêque ») donné à cette pièce (XII<sup>e</sup> siècle). D'où cette dénomination de *fou* en français et d'*évêque* en anglais.

Parmi les autres pièces, à mesure de l'évolution de l'art de la guerre en occident, le char cède la place à une véritable *tour*, qui se stabilise sous ce nom en français à la fin du XVII<sup>e</sup> siècle (angl. *rook*).

### **Pourquoi le détour par le jeu d'échecs ?**

Ce détour par le jeu d'échecs renvoie à l'image par laquelle Ferdinand de Saussure illustre le « système de la langue ». Image clé sur laquelle il vaut la peine de revenir. Car en réalité, l'image clé traitée par Saussure, et que l'on retrouve à plusieurs reprises dans ses manuscrits, est celle, non du jeu d'échecs lui-même, qui donne de la langue une conception statique ; mais celle de la « partie d'échecs », soulignant par là une conception dynamique du jeu d'échecs et de la langue<sup>1</sup>.

Il est possible de reprendre cette image de la partie d'échecs d'un tout autre point de vue, en examinant ce jeu tel qu'il se présente à travers l'histoire. Le jeu d'échecs offre en effet l'exemple remarquable d'un objet culturel de portée quasi universelle.

De ce fait, il offre une entrée, *de nature linguistique*, permettant d'observer la manière dont les langues ont nommé les pièces du jeu. Ainsi de la remarquable étude faite pour l'anglais et le gaélique par Ni Ghalichobhair et Roche (2012).

Le jeu d'échecs offre aussi une entrée, *de nature terminologique*, permettant d'observer la manière dont les noms ont évolué par rapport aux concepts (rôle et déplacement des pièces dans le jeu).

Le jeu d'échecs offre enfin une entrée, *de nature sémiotique*, permettant d'observer la manière dont noms, concepts et objets (figurines) ont évolué à travers le temps.

Il est possible de reprendre dans cette perspective la question du *fou*, dénomination établie en français contemporain. Le fou a aussi été nommé en français le « *cornu* », à l'image de l'objet qui le représente : il a les cornes du bonnet de bouffon ; d'où possiblement, en français, le nom de « fou ». C'est aussi, çà et là dans les langues, l'*évêque*, sans doute aussi à l'imitation de sa coiffe (latin *episcopus*, du grec *episcopos*). Rien d'étonnant à trouver dans l'occident du Moyen-Âge le pouvoir religieux auprès du pouvoir temporel.

On a donc au moins deux points d'appui pour l'analyse du fou : la forme de la figurine (l'*objet* en lui-même) ; son mode de déplacement original par rapport aux autres pièces, qui en détermine le rôle dans la partie d'échecs (le *concept* de cette pièce, que les règles de déplacement présentent dans le jeu). Ces différents éléments concourant à une représentation qui trouve forme linguistique dans les *désignations* utilisées (*fou*, *évêque*, *cornu*,...).

Le mode de déplacement du fou sur l'échiquier – son *concept* – a évolué à travers les siècles. Il a gagné dans ses déplacements en rayon d'action et en linéarité. D'où sans doute la conservation en italien du nom d'*alfière*, qui a gardé dans cette langue le sens du *fou* du jeu d'échecs, mais aussi celui de « porte-enseigne ». Il y a sans doute là continuité d'image à partir du sens de « pièce qui se porte en avant » et qui emblématise le pouvoir royal. D'où sans doute les noms d'*archer* (anglais, tchèque, russe, ukrainien), de *messenger* (norvégien), voire de *chasseur* (serbo-croate).

Le jeu d'échecs présente ainsi un remarquable exemple des décalages qui interviennent dans le temps entre *objet* (ici représentation sémiotique sous la forme de figurines), *concept* (rôle et déplacement de chaque pièce sur l'échiquier) et *désignation* (noms donnés à chacune de ces pièces). Et cela, dans un véritable système en mouvement, à longue durée d'évolution.

---

<sup>1</sup> Voir Depecker (2009).

On voit ici l'apport de l'*approche terminologique* : séparant signe et concept, elle permet de montrer les courbes chronologiques reproduisant l'évolution du *concept* (règles de déplacement sur l'échiquier) et l'évolution des désignations données à ce concept : *alpinus*, *alpin*, *aufin*, *fol*, *fou*, *cornu*, etc. Mais l'approche terminologique doit, à notre sens, s'enrichir d'une *approche sémiotique* : la forme de la pièce – éléphant, personnage mitré, bouffon portant cornes, ... – a sans aucun doute influé sur les noms qui lui sont donnés.

Il faudrait pouvoir poursuivre cette analyse en abordant les autres pièces du jeu, dont les métamorphoses sont cependant moins bien connues. Et adopter pour cela une méthode saussurienne, non par « états de langue », car nous ne sommes plus ici en linguistique « pure » ; mais par ce qu'on pourrait appeler « états sémiotiques ». Ces états sémiotiques décrivant dans une suite de synchronies les évolutions et décalages temporels entre *objets* (figurines), *concepts* (règles de déplacement sur l'échiquier) et *désignations* (dénominations). Les récentes découvertes sur l'histoire des échecs pouvant conduire à travailler chronologiquement, dans une succession de synchronies ; mais aussi spatialement, par territoires où le jeu d'échecs a été adopté. On aurait là une vue saisissante des représentations de ce jeu à travers le temps et l'espace, et cela, dans la plupart des civilisations.

### À quoi peut conduire une telle analyse ?

Cette description, si brève soit-elle, conduit à une constatation qui intéresse directement la sémiotique : l'évolution asynchrone des objets par rapport aux concepts qui les représentent et par rapport aux désignations qui leur sont données. Notre fou actuel a connu bien des changements avant que ne soient fixés ses déplacements sur l'échiquier. Aussi bien ses règles de déplacement (son concept), la figurine qui la représente (son objet), que ses désignations (*cornu*, *fol*, *fou*, etc.), ont évolué à des moments différents, révélant les *décalages* chronologiques entre objet, concept et désignation. L'un des intérêts de ce genre d'étude étant de montrer comment s'opèrent les décalages entre objet, concept et désignation à travers le temps, à un rythme relativement observable. Ce qui peut fournir des éléments de méthode pour l'analyse sémiotique.

S'insinuent en arrière-plan les changements de *représentation*, de la réalité à sa figuration en une pièce d'un système : l'éléphant n'est pas un évêque, ni un porte-étendard, ni un fou du roi. Mais chacun de ces personnages apporte au détenteur du pouvoir appui et conseil. La fonction de conseil accompagnée de celle de bras armé du roi offrant l'une des matrices logiques susceptibles d'expliquer les différentes figurations de la pièce à travers le temps.

Enfin, une telle étude, circonscrite à un jeu aujourd'hui mondialement pratiqué, peut présenter en miniature les évolutions qui marquent de plus grands systèmes sémiotiques, pris entre signes, concepts et objets.

C'est dans ce détail qu'il faudrait pouvoir les aborder. La terminologie est une voie d'entrée, qui consiste à mettre en regard objets, concepts et désignations, pour en évaluer les degrés de correspondance, dans une langue et dans plusieurs langues. Ce que la démarche terminologique articule en niveau du concept (*niveau conceptuel*), niveau de la langue (*niveau linguistique*), et niveau de l'objet (*niveau objectal*). Niveau objectal que nous avons tendance à dépasser de plus en plus en un *niveau phénoménologique*, incluant dans l'analyse terminologique affects, percepts, stéréotypes, conscient et inconscient des sociétés. Dans cette démarche, la terminologie pousse à séparer le linguistique du conceptuel, le psychologique du logique, le phénoménologique de la représentation. C'est dans cette articulation que les décalages chronologiques se découvrent à plein.

## Références bibliographiques

- CANDEL (Danielle) et GAUDIN (François) (2006), *Aspects diachroniques du vocabulaire*, Mont-Saint-Aignan, Presses de l'Université de Rouen, 267 p.
- DEPECKER (Loïc) (2001), *L'invention de la langue : le choix des mots nouveaux*, Paris, Larousse/Armand Colin, 720 p.
- (2002), *Entre signe et concept : éléments de terminologie générale*, Paris, Presses de la Sorbonne nouvelle, 196 p.
- (2002), « Linguistique et terminologie : problématique ancienne, approches nouvelles », *Bulletin de la Société de linguistique de Paris*, tome XCVII, fasc. 1, pp. 123-152.
- (2003), « Saussure et le concept », *Bulletin de la Société de linguistique de Paris*, tome XCVIII, fasc. 1, pp. 53-100.
- (dir. 2005), *La terminologie : nature et enjeux*, *Langages*, 157, Larousse, Paris.
- (2009), « Entre mot et terme : de la technicité dans les mots », *Le français moderne*, 1, pp. 132-144.
- (2009), *Comprendre Saussure*, Paris, Armand Colin.
- (2012), « Histoire et science du mot », in GAUDIN (dir.), *Alain Rey, vocabuliste français*, actes du colloque en hommage à Alain Rey organisé à l'Université de Rouen, Limoges, Éditions Lambert Lucas, pp. 47-63.
- (2013), « Pour une ethnoterminologie », in QUIRION, DEPECKER & ROUSSEAU (dirs.), *Dans tous les sens du terme*, Ottawa, Presses de l'Université d'Ottawa, pp. 13-29.
- DIVINSKY (Nathan) 1990, *The Batsford Chess Encyclopedia*, Batsford ltd, London, 256 p.
- ISO (2009), Norme internationale ISO 704, *Travail terminologique-Principes et méthodes* (français et anglais), Afnor, 3<sup>e</sup> édition, décembre 65 p. (1<sup>ère</sup> édition 1987, 2<sup>e</sup> édition 2000).
- ISO (mars 2008), Norme internationale ISO 860, *Travaux terminologiques-harmonisation des notions et des termes*, Afnor, 2<sup>e</sup> édition, 16 p. (1<sup>ère</sup> édition novembre 1997, 7 p.)
- ISO (février 2001), Norme internationale ISO 1087, *Travaux terminologiques Vocabulaire, Partie 1 : Théorie et application*, (français et anglais), Afnor, 3<sup>e</sup> édition, 42 p. (1<sup>ère</sup> édition 1990, 2<sup>e</sup> édition 1998).
- NI GHALLCHOBHAIR (Fidelma) & ROCHE (Christophe) 2013, « Term Formation and Conceptualization: an Ontology for Chess Terminology », in *Actes des conférences Toth 2012*, 7-8 juin 2012, Chambéry, pp. 1-18.
- REY (Alain) (1977), *Le lexique : images et modèles, du dictionnaire à la lexicologie*, Paris, Armand Colin.
- (1989), « Révolution » : *Histoire d'un mot*, Paris, NRF, Gallimard, 376 p.
- (dir. 1992), *Dictionnaire historique de la langue française*, Paris, Le Robert, 2 t.
- (2008), *De l'artisanat des dictionnaires à une science du mot*, Paris, Armand Colin.
- REY (Alain) (dir.) & MORVAN (Danièle) (dir. édit.) (2005), *Dictionnaire culturel en langue française*, Paris, Dictionnaires Le Robert, 4 vol.