

Jean-Philippe Antoine

Peindre le nom du souvenir

Les images de l'art de la mémoire

Du XVI^e au XIX^e siècle, la question de l'image a été dominée par les problématiques de la représentation et de l'imitation des apparences optiques. Pour une bonne part, la pensée de l'image au XX^e siècle représente un effort pour sortir de celles-ci et se transporter sur un terrain autre, que balisent les idées de *trace*, d'*apparition visuelle*, et de *figuration*. Cet effort définit le siècle, de Duchamp jusqu'à la question post-Auschwitzienne de l'irreprésentable. Elle est liée à un autre transfert qui fait passer l'image d'une problématique de l'imagination créatrice à une autre de la mémoire.

De ce transfert, l'un des plus importants acteurs théoriques est Freud. Qu'elle s'applique au rêve, aux souvenirs d'enfance ou encore au mot d'esprit, l'analyse freudienne rencontre en effet les manifestations d'un pouvoir de figuration qui échappe tant au repliement instrumental de l'image sur un monde visible extérieur déjà donné, qu'aux problématiques de l'allégorie et du symbole telles que les constituaient la rhétorique classique ou l'iconologie¹. Délaissant la notion de l'image comme représentation et comme imitation du visible — un visible dont la définition était ajournée ou confiée à la science, et qu'il s'agissait pour l'artiste de reproduire — Freud est amené à poser la question de l'image comme *production* de visuel, et celle d'un efficace du visuel situé ailleurs que dans l'imitation. En cela il parcourt des chemins que hantent des pratiques antiques et médiévales.

L'un de ces chemins est l'art de la mémoire. Inventé durant l'Antiquité² et restauré par le second Moyen Âge chrétien, l'art de la mémoire est un ensemble de techniques qui mettent en jeu la construction d'images à partir des objets du souvenir, et leur placement dans une série de lieux mentaux. Ces lieux, revisités en esprit, délivrent les significations confiées aux images, concluant le cycle de la réminiscence. Les conditions d'exercice de l'art présupposent une dynamique de l'image dont l'efficace, longtemps oublié, était devenu peu compréhensible. La réflexion freudienne aide à en restituer les raisons.

1. Cf. Georges Didi-Huberman, *Devant l'image*, Paris, 1990 ; en particulier le début de la quatrième partie « L'image comme déchirure et la mort du Dieu incarné », pp. 171-195, et l'exposition féconde qui y est faite de la problématique freudienne de l'image, face à une histoire de l'art post-kantienne dont Panofsky est à juste titre nommé représentant.

2. Les descriptions antiques de l'art de la mémoire, peu nombreuses, sont toutes latines : la *Rhétorique à Hérennius*, attribuée jusqu'à la Renaissance à Cicéron, fournit la description la plus détaillée de ses règles. L'*Institution de l'orateur* de Quintilien, moins riche techniquement, éclaire son fondement philosophique. Le *De l'orateur* cicéronien complète ce tableau. Sur l'ensemble de ces questions voir Frances A. Yates, *The art of memory*, Londres, 1966, (trad. fr., Paris, 1972). L'ouvrage de Yates reste la seule étude historique exhaustive de l'art de la mémoire, de l'Antiquité jusqu'au XVIII^e siècle. Sur le Moyen Âge et la Renaissance, voir Paolo Rossi, *Clavis Universalis*, Naples, 1960, Mary Carruthers, *The book of memory. A study of memory in Medieval Culture*, Cambridge, Mass., 1990, et Jean-Philippe Antoine, *Ars memoriae : image, espace, figure en Italie (1250-1450)*, multigraph., EHESS, Paris, 1989.

I. Image et figuration

La question de l'image, comme il a souvent été noté, n'est pas chez Freud posée à partir de l'examen d'images matérielles et d'œuvres d'art, mais à partir du rôle que jouent les *images mentales* — ce qu'Aristote nommait les *phantasmata* — dans le rêve et le souvenir. Deux publications presque contemporaines, l'article « Sur les souvenirs-écrans¹ » et la monumentale *Interprétation des rêves*² sont exemplaires de cette démarche. L'une et l'autre lient la question de l'image à celle de la mémoire ; la première de façon directe, puisqu'elle interroge ces archétypes du souvenir que sont les premiers souvenirs d'enfance, et les tableaux mentaux qu'ils nous présentent ; la seconde de façon à peine moins directe : le rêve ne nous est en effet accessible que sous la forme des fragments scéniques que nous nous efforçons de composer au réveil. Il se présente immédiatement comme en proie à l'oubli. Dans les deux cas, la scène est conçue comme *vestige* de quelque chose dont l'accès direct nous est interdit, soit par la distance d'avec un passé révolu, soit par le passage de la veille au sommeil.

Dans les deux cas également, la première précaution à prendre vis-à-vis de l'image et de son caractère scénique est de ne pas la prendre pour la re-présentation d'une scène reproduite telle quelle dans sa visualité originelle. L'analyse du souvenir d'enfance aura pour première tâche de briser l'effet de tableau pour repérer, *dans l'image même* (et non pas « derrière » elle), une autre logique à l'œuvre : non plus la composition d'une image à partir d'un donné visible, mais la composition en une visualité de ce dont l'image est vestige, qui n'est pas, ou pas entièrement, de l'ordre du visuel.

Une fois suspendue l'illusion que l'effet de tableau produit par le souvenir est dû à sa véracité, et non à une structure propre à l'image, le souvenir d'enfance se révèle composé d'un matériau multiple : une scène-souvenir souvent authentique, dont l'importance n'est pas dans son contenu de sens, en lui-même indifférent, mais dans la possibilité formelle de créer une situation plastique favorable à l'expression de certaines pensées ; une série de figures symboliques qui viennent se greffer sur cette image, et expriment *de façon déguisée* des pensées non contemporaines de la scène. Cette série de figures modifie la première scène d'une manière imperceptible à moins du travail de l'analyse.

Cette dernière remarque invite à poser la question du pourquoi de la structure symbolique. Devant une image qui se présente parée d'authenticité, le travail de l'analyse part de deux constatations. La première est le caractère à la fois *anodin* et *vivace* du souvenir, qui amène l'hypothèse que la scène anodine, malgré l'effet de tableau, tient lieu d'autre chose, et que ce sont des parties du souvenir « escamotées » qui lui donnent son intensité. La question est alors de savoir « pourquoi c'est justement ce qui est significatif qui est réprimé, et l'indifférent qui est conservé³ ». La seconde est que dans la scène du souvenir certains éléments sont

1. S. Freud, « Sur les souvenirs-écrans » (1899), in *Névrose, psychose et perversion*, Paris, 1973.

2. S. Freud, *L'Interprétation des rêves* (1900), Paris, 1967.

3. S. Freud, art. cit., p. 117.

dotés d'une intensité beaucoup plus forte que d'autres, d'une façon qui apparaît peu en rapport avec leur importance dans la scène présentée :

On en vient alors à cette idée que deux forces psychiques prennent part à la production de ces souvenirs : l'une s'autorise de l'importance de l'expérience vécue pour vouloir s'en souvenir, tandis que l'autre — une résistance — se dresse contre cette mise en évidence. Les deux forces agissant en sens opposé ne se suppriment pas l'une l'autre ; au lieu de la domination de l'un des motifs sur l'autre — avec ou sans dommage — il se produit un effet de compromis, en quelque sorte analogue à la formation d'une résultante dans le parallélogramme des forces. Le compromis consiste en ceci : ce n'est aucunement l'expérience vécue concernée qui donne elle-même l'image de mémoire — sur ce point la résistance finit par avoir gain de cause —, mais bien un autre élément psychique, qui est lié avec l'élément inconvenant par la voie associative de la contiguïté ; ici se montre à nouveau la puissance du premier principe, qui entendait fixer les impressions significatives en produisant des images de mémoire susceptibles d'être reproduites. L'issue du conflit est donc la suivante : au lieu de l'image de mémoire originellement justifiée, une autre image de mémoire survient, qui est partiellement échangée contre la première par déplacement dans l'association¹.

Le souvenir-écran, qui se révélera être modèle en puissance de tout souvenir, doit donc « sa valeur pour la mémoire non à son contenu propre, mais à la relation entre ce contenu et un autre contenu réprimé². » L'expression de cette relation s'effectue par un triple travail, commun à la formation du souvenir et à celle du rêve :

— un *travail de condensation* qui omet certains éléments de la pensée à traduire, regroupant le travail de figuration sur un nombre restreint d'éléments. Ce travail rend compte du fait que malgré l'effet d'écran et de tableau, le rêve ou le souvenir sont ressentis comme fragmentaires, et comme en deçà d'eux-mêmes.

— un *travail de déplacement* qui « atteint les éléments de sens, les objets, les figures, mais aussi les intensités, les valeurs³. » Telle image tient lieu d'une autre ou de son contraire. Tel affect est dissocié de l'objet qui le suscitait pour être reporté sur un autre sans rapport avec lui, tout ceci par le jeu d'une ressemblance ensauvagée qui fait feu de tout bois pour lier les uns aux autres des éléments *a priori* dissemblables.

— la *création d'une « situation plastique »* ou « dramatisation » visuelle. La visualité n'est pas le lieu de représentations imitatives, bien que des traces mnésiques authentiques puissent participer à son élaboration. Elle est lieu des figures, matrice qui à la fois les recueille et aide à les engendrer. La scène-écran est tramée de visuel et de verbal.

Le visuel a dans ce processus une double valeur. D'une part l'image est, à l'égal des mots, nœud de figures et de significations ; elle autorise en ce sens une sémantique et une rhétorique de l'image, c'est-à-dire des figures que celle-ci enferme. D'autre part l'image existe dans une dimension opposée à celle du discours. A

1. S. Freud, « Sur les souvenirs-écrans » (1899), in *Névrose, psychose et perversion*, Paris, 1973.

2. *Ibidem*, art. cit., p. 129. (souligné par nous)

3. G. Didi-Hubermann, *Devant l'image*, Paris, 1990, p. 179.

la succession du verbe et aux relations logiques dont elle autorise l'expression, elle oppose la coprésence des éléments qui la composent. L'analyse du rêve montre comment celui-ci *échange* la représentation des relations logiques pour leur présentation simultanée, « exactement comme le peintre qui réunit en une École d'Athènes ou en un Parnasse tous les philosophes ou tous les poètes, alors qu'ils ne se sont jamais trouvés ensemble dans ces conditions ¹. » Cette dimension de scène ou tableau, est comme une puissance négative ; puissance, puisque, comme l'écrivait Wittgenstein, on ne peut *nier* une image ² ; négative, puisque cette coprésence est aussi impossibilité à *dire*, inaptitude à « représenter les relations logiques entre les pensées qui [la] composent ³. »

C'est l'importance de l'analyse freudienne, devant cet apparent déficit logique du visuel, que de ne pas opposer, comme souvent, une visualité alogique à la logique discursive, mais de reconnaître que dans l'image le visuel est lui-même figuration de relations, et même *condition de figuration*. La contiguïté spatiale de deux éléments dans l'image du rêve est la présentation de deux éléments « étroitement unis » dans les pensées du rêve, cette contiguïté pouvant traduire aussi bien l'alternative ou la contradiction entre les deux que leur conjonction. De même les relations causales seront-elles traduites par la succession des images. En définitive, le mécanisme de la formation du rêve se concentre sur une seule des relations logiques : la *ressemblance*, de la plus essentielle à la plus arbitraire et accidentelle.

L'image possède donc une logique, qui diffère de celle du discours en ce que sa trame étale dans l'espace l'ensemble des relations qui composent une pensée. L'*indéniability* de cet étalage a pour contrepartie le déguisement préalable des éléments qui, pour une raison ou pour une autre, ne peuvent être exprimés. Le taux de figures de l'image variera à proportion de la nécessité du déguisement, et du taux de pensées censurées.

De même, sur un autre plan, pourront varier les taux respectifs de visualité et de figuration verbale dans la composition de l'image. De ce point de vue, rêve et souvenir-écran forment deux pôles opposés. Le souvenir-écran se présente comme la reproduction véreuse d'une scène vécue. Son « réalisme » — dont nous savons maintenant combien peu il est le fruit d'un souci de vérité historique — s'oppose au caractère de *rébus*⁴ du rêve, dont les scènes, mêlant d'une façon de prime abord inextricable fragments verbaux, discours et visualité, font parade de leur caractère symbolique. De l'un à l'autre de ces pôles on pourrait disposer une série d'images ordonnées selon leur *taux de figuralité*⁵ par rapport aux pensées figurées, ou encore selon leur taux de visualité.

La problématique de l'image ici si sommairement décrite ne se limite pas au souvenir d'enfance ou au rêve qui ont servi à l'introduire. Bien que construite à

1. S. Freud, *L'Interprétation des rêves* (1900), Paris, 1967, p. 271.

2. « Car peut-on nier une image ? Non. Et c'est là que gît la différence entre image et proposition. L'image peut faire office de proposition. Mais dans ce cas quelque chose s'y ajoute, qui fait qu'elle *dit* maintenant quelque chose. En bref : je peux seulement nier que l'image soit correcte, mais je ne peux nier l'image », L. Wittgenstein, *Carnets. 1914-1916*, Paris, 1971, p. 76.

3. S. Freud, *op. cit.*, p. 269. Cf. à ce sujet les remarques de G. Didi-Huberman, *Devant l'image*, p. 179.

4. S. Freud, *op. cit.*, p. 242.

5. J'emprunte l'expression à Francesco Orlando, *Per una teoria freudiana della letteratura*, Turin, 1973.

leur écart, elle peut servir à analyser les productions d'images matérielles, non pour y retrouver, comme Freud lui-même en a parfois donné l'exemple, un épisode de l'histoire psychique de leur auteur, mais plus généralement parce qu'elles mettent en jeu les opérations définies dans la réflexion freudienne sur le travail de l'esprit et la figurabilité.

Poursuivant un parallèle avec les arts plastiques omniprésents dans cette réflexion, on pourrait ainsi concevoir une analyse de la peinture à partir de pôles de figuration opposés : d'une part un mode de figuration visant à produire l'illusion d'une scène présentement regardée, de l'autre un mode de figuration prenant en compte l'aspect de rébus de l'image, soit parce qu'on y trouverait, par exemple, « une maison sur le toit de laquelle on voit un canot ¹ », soit parce que, comme dans la peinture médiévale, « le peintre [aurait placé] devant la bouche des individus qu'il représentait des banderoles sur lesquelles il écrivait les paroles qu'il désespérait (*sic*) de faire comprendre ² ». Bien entendu, la matérialité de la pose de la peinture devrait elle aussi être prise en compte dans cette analyse comme facteur figuratif ³, tout comme la question des publics de l'image, qui, déterminant ce qui est convenable ou même seulement regardable, est un élément important dans la définition des taux de figurabilité.

Ce n'est pourtant pas à la fabrication d'images peintes que nous voulons maintenant nous intéresser, mais à celle d'images mentales, qui, à la différence du rêve ou du souvenir, ont, au moins à deux reprises dans l'histoire occidentale, été l'objet d'une codification précise : les *arts de la mémoire* mentionnés ci-dessus, et la technique des lieux et des images.

II. L'art de la mémoire : lieux et images

L'art de la mémoire a pour fondement l'analyse du fonctionnement de la mémoire naturelle, et le rôle privilégié que joue le visuel dans la constitution du souvenir. Pour Cicéron, le génie de Simonide de Chéos, le poète grec légendairement crédité de l'invention de l'art de la mémoire, est d'avoir aperçu « que se peignent dans notre âme principalement les choses qui ont été transmises et imprimées par les sens ; *et aussi que de tous nos sens le plus aigu est le sens de la vue* ⁴ ». L'art de la mémoire commence ainsi avec la volonté de transférer les opérations des quatre autres sens pour les rassembler sur le sens de la vue :

D'où il conclut que les choses qui étaient perçues par l'oreille ou par la pensée se conserveraient de la façon la plus sûre si elles étaient transmises à l'esprit par la médiation des yeux ; qu'alors une forme, une image et une figure marqueraient les choses invisibles ou n'étant pas du ressort de la vue, en sorte que ce que nous avons à peine pu embrasser par la pensée, nous en ayons comme la saisie par le regard ⁵.

1. S. Freud, *L'Interprétation des rêves* (1900), Paris, 1967, p. 242.

2. *Ibidem*, p. 269.

3. Cf. sur ce dernier point les analyses de G. Didi-Huberman, par exemple dans *Fra Angelico — Dissemblance et figuration*, Paris, 1990.

4. Cicéron, *De l'orateur*, LXXXVII, 357.

5. *Ibidem*.

Cette « quasi-saisie » par le regard, qui peint dans l'âme des objets non visuels, de quelle nature est-elle ? Par quels moyens transpose-t-elle du non-visuel dans l'ordre du visuel ? A quelle « forme, image et figure » a-t-on alors affaire ?

Le récit mythique de l'institution de l'*ars memoriae* par Simonide, tel que le rapportent Quintilien et Cicéron, indique sous quels auspices s'invente la technique des lieux et des images.

Simonide, invité par un riche Thessalien, Scopas, à un banquet, pour y déclamer un poème qu'il devait écrire en son honneur, consacre la moitié du poème à la louange de Castor et Pollux. Scopas, susceptible et avare, lui déclare qu'il lui paiera seulement la moitié de la somme convenue, et pour le reste qu'il veuille s'arranger avec les deux Dioscures. A quelque temps de là, on vient dire à Simonide que deux jeunes gens l'attendent devant le seuil. Il se lève de table, sort, ne trouve personne. Pendant sa courte absence, le toit de la salle du banquet s'écroule sur les participants, ensevelissant Scopas et ses invités, tandis qu'il épargne le poète, récompensé par les Dioscures pour son éloge désintéressé. Les corps défigurés ne pouvant être identifiés parmi les décombres et les gravats par les gens en charge des funérailles, Simonide se souvint de la place occupée par chacun à table, et sut seul indiquer leur identité :

Instruit par cet épisode, il découvrit que l'ordre était ce qui peut le mieux éclairer la mémoire. C'est pourquoi qui désire exercer cette portion de son esprit doit choisir des lieux et peindre en esprit les choses qu'il veut tenir en mémoire, puis les placer dans ces lieux ; alors l'ordre des lieux conservera l'ordre des choses, les images marqueront les choses mêmes, et nous nous servirons des lieux comme de tablettes de cire, et des portraits comme de lettres¹.

L'histoire de Simonide met en scène les caractères fondamentaux de l'*ars memoriae*. Le premier est que l'objet du souvenir est une formation verbale : ici le *nom* des convives morts. C'est ce verbe qui, après avoir été visualisé, sera restitué au terme du processus.

Corollairement, l'image de mémoire, bien que construction visuelle, ne joue pas nécessairement le jeu de la reconnaissance rétinienne, ici exemplairement rendue impossible par l'accident qui a détruit la forme des corps. L'*imago memoriae* sera en général la figuration *indirecte* de l'objet du souvenir. Il est rare qu'elle utilise directement l'aspect visuel comme point de départ de la mise en image.

Troisièmement, l'exemple simonidien met en relief le rôle du lieu comme condition de figuration : les cadavres réduits à une matière informe, proprement défigurée, c'est lui qui va permettre de les refigurer, et de leur restituer leur nom. Seul il autorise la possibilité de la reconnaissance, seul il transforme l'informe en image.

Deux traits propres au lieu sont ici mis en évidence : premièrement, il est matrice d'image, il permet à une scène de se mettre en place :

En effet lorsque après un temps d'absence nous revenons dans certains lieux, non seulement nous les reconnaissons, mais nous nous souvenons de ce que nous y avons fait, et des personnes ; parfois des pensées tuées reviennent aussi à l'esprit².

1. Cicéron, *De l'orateur*, II, LXXXVI, 353-354.

2. Quintilien, *De l'institution oratoire*, XI, 2, 17.

Deuxièmement, le lieu permet l'établissement d'un ordre. Comme l'indique l'exemple des places autour de la table, il intervient toujours à l'intérieur d'une *série ordonnée*. C'est le *parcours* autour de la table qui permet de restituer à chacun son image et sa place, et enfin son nom.

Les concepts de lieu et d'image forment donc un couple indissociable. Sans la possibilité créée par le lieu, les cadavres du banquet resteraient méconnaissables ; sans les cadavres, l'espace ne ferait pas lieu.

C'est l'ensemble de ces données que tentent de systématiser les *artes memoriae* antiques, à partir d'une double série d'opérations. La première est la construction d'une série de lieux mentaux, dans lesquels déposer les images des objets du souvenir ; la seconde est la construction de ces images¹.

Le principe de la composition d'une série de lieux est un principe d'ordre. Il faut ajouter qu'il est le degré zéro de l'ordre. La juxtaposition spatiale de deux objets, quels qu'ils soient, ne présuppose l'existence d'aucune autre relation entre eux. Strictement parlant, elle n'apporte avec elle qu'une *image* nouvelle. Cette pauvreté de sens fait toute l'utilité de la relation : existant « avant » le reste des relations logico-symboliques, elle peut toujours leur être substituée, moyennant la perte du sens que véhiculaient celles-ci. La succession spatiale des lieux ne dira que l'association entre eux des objets qui s'y trouvent.

La nature des lieux de mémoire renforce cet aspect de visualité et d'avarice logique. Les lieux mnémoniques sont en effet pour l'essentiel des éléments d'architecture constitués en parcours : « une maison vaste et divisée en un grand nombre de pièces », « des édifices publics, une longue route, le périmètre d'une ville ou des tableaux² ». A l'intérieur de ceux-ci on établit un certain nombre de lieux comme « un entrecolonnement, une arche, un angle³ ». Une fois possédée cette série, on procédera ainsi :

La première pensée, on l'assigne, pour ainsi dire, au vestibule, la seconde, mettons, à l'atrium, puis on fait le tour des bassins intérieurs, et là on place le reste par ordre dans les chambres à coucher ou dans les exèdres, et même sur les statues et autres objets de même genre⁴.

Quintilien dit des lieux qu'ils doivent être « les plus spacieux possible ». La *Rhétorique à Hérennius* précise comment. Ils doivent être choisis dans une région déserte plutôt que fréquentée : pour que le lieu puisse accueillir l'image il ne doit pas déjà contenir d'images fugaces, impossibles à contrôler. Ils doivent être également de taille modérée, la mesure qui définit la bonne taille étant la proportion entre le lieu et l'image. Comme nous le verrons bientôt, toute image a pour support une *imago agens*, une figure humaine. La mesure du lieu est donc comman-

1. « La mémoire artificielle consiste donc dans les lieux et les images. Par lieux, j'entends ces ouvrages qui, de grandeur restreinte, complets et attirant l'attention, sont achevés par la nature ou de main d'homme, en sorte que nous puissions par la mémoire naturelle facilement les saisir et les embrasser ; comme un palais, un entrecolonnement, un coin, une voûte, et autres choses semblables. Les images sont certaines figures, marques et portraits de l'objet que nous voulons nous rappeler ; par exemple, si nous voulons avoir mémoire d'un cheval, d'un lion, d'un aigle, il nous faudra placer leur image dans des lieux déterminés », *Rhétorique à Hérennius*, III, xvi-29.

2. Quintilien, *De l'institution oratoire*, XI. II. 18 et XI. II. 21.

3. *Rhétorique à Hérennius*, III. xvi. 29.

4. Quintilien, *op. cit.*, XI. II. 20.

dée par celle du corps humain, qui doit pouvoir y prendre place sans s'y perdre ni être écrasé. La lumière dans les lieux doit être moyenne : trop d'éclat ou d'ombre empêcheraient la vision. Enfin ils doivent être situés à distance modérée les uns des autres.

Ces règles définissent la construction des lieux exclusivement en termes de conditions perceptuelles de visualisation. Elles éloignent le lieu mnémotique du concept de lieu rhétorique, qui fonctionne essentiellement de façon métaphorique, pour insister sur sa visibilité, et traiter l'adéquation des lieux aux images comme un problème de perception visuelle¹. Ceci est d'autant plus remarquable que la construction des images, loin de s'appuyer sur l'aspect visuel déjà présent, met en jeu toute une série de détours figuratifs principalement verbaux.

Les règles de construction des images peuvent en effet être caractérisées comme un système de transformation de mots en images.

La première d'entre elles, jamais explicitée mais toujours observée, est la réduction du souvenir à un matériau verbal : mot, groupe de mots, phrase ou texte. Elle sert de point de départ à un processus qui comprend deux autres étapes : la transposition du mot ou de la série de mots en matériau visuel, par le moyen d'une série de figures ; la construction d'une *imago agens*, c'est-à-dire d'une image *en action*. Si l'objet du souvenir est une personne, celle-ci, ou une autre qui lui ressemble, sera engagée dans une action. Si l'objet du souvenir est un être inanimé, on le fera servir à une action par l'intermédiaire de personnages-supports. L'image de mémoire a donc la forme d'une *scène*.

L'expression d'*imago agens* n'a pas seulement le sens d'image en action, elle a aussi celui d'image capable d'*émouvoir*. L'art de la mémoire jouera donc l'extraordinaire contre le répétitif, la construction réglée du bizarre contre l'évocation naturelle de l'objet du souvenir, au nom d'une *loi d'étrangeté* qui, affectant l'ensemble de la scène, permet aux images de mieux adhérer à la mémoire. Ici encore, la nature commande l'art :

En effet, si nous voyons dans la vie courante des choses petites, usuelles, quotidiennes, d'habitude nous ne nous en souvenons pas, pour cette raison que rien de nouveau ou de merveilleux ne meut notre esprit ; mais si nous voyons ou entendons quelque chose de particulièrement bas, infâme, inusité, grand, incroyable, ridicule, cela de coutume nous nous en souvenons pour longtemps².

La *Rhétorique à Hérennius* donne en exemple différentes façons dont une image peut être rendue frappante : par l'extrême beauté ou laideur ; par les attributs d'un rang ; par sa défiguration, par exemple en la couvrant de boue, de sang ou de peinture rouge ; enfin par le ridicule³. Toutes ces catégories ont en commun d'impliquer

1. De ce point de vue, l'insistance des règles sur la nécessité d'obtenir des lieux réels et familiers est remarquable. C'est seulement si l'on n'arrive pas à trouver de lieux réunissant les conditions requises que l'on inventera des lieux imaginaires, qui devront eux-mêmes obéir aux « conditions de spaciousité » définies ci-dessus. Cf. *Rhétorique à Hérennius*, III. xx. 32, et Quintilien, *De l'institution oratoire*, XI. ii. 21.

2. *Rhétorique à Hérennius*, III, xxii, 35.

3. « Ce sera le cas si nous établissons des ressemblances aussi frappantes que possible ; si nous posons des images ni nombreuses ni floues, mais qui soient en action ; si nous leur attribuons une beauté extraordinaire ou une laideur sans égal ; si nous ornons certaines comme d'une couronne ou d'un vêtement de pourpre, pour que la ressemblance nous soit plus frappante ; si nous les défigurons de quelque façon, comme si nous en représentions une en sang, couverte de boue ou peinte en rouge vif, pour que la forme en soit plus remarquable, ou encore si nous attribuons aux images quelque chose de ridicule ; en effet, cela aussi fera en sorte que nous puissions nous souvenir plus facilement », *op. cit.*, III. xxii. 37.

un *jugement* porté sur la scène ou ses protagonistes. L'exigence que l'image soit frappante est aussi celle qu'on puisse lui associer certains affects susceptibles d'en augmenter l'intensité.

III. La figuration à l'œuvre

La *Rhétorique à Hérennius* propose deux exemples de construction d'une image. L'*ars memoriae* travaille en effet à partir de deux types de ressemblance (*similitudo*) : celle des choses et celle des mots. Là où la ressemblance des mots travaille directement la formation verbale qui exprime le souvenir, la *ressemblance des choses* présuppose qu'on résume, avant de commencer à fabriquer l'image, l'ensemble des données à mémoriser en un petit nombre d'éléments, en d'autres termes qu'on exécute sur le matériau de la mémoire un premier travail de *condensation*.

L'exemple de mémoire des choses proposé par l'auteur est celui d'un procès, où « l'accusateur a dit que le prévenu avait empoisonné un homme, l'a accusé d'avoir eu en vue son héritage, et a dit qu'il existait de nombreux témoins et de gens au courant de l'affaire » :

Si, pour pouvoir facilement présenter la défense, nous voulons nous rappeler ce premier point, nous formerons dans le premier lieu une image de toute l'affaire; nous ferons cet homme dont il est question, malade, gisant dans son lit, si nous connaissons son aspect; si nous ne le savons pas, nous prendrons un malade quelconque, mais pas de basse extraction, afin qu'il nous vienne vite à l'esprit. Et nous placerons au côté du lit l'accusé, tenant dans sa main droite une coupe, dans sa gauche des tablettes, et au quatrième doigt des testicules de béliér; ainsi nous pourrons avoir mémoire et des témoins et de l'héritage et de l'empoisonné¹.

La fabrication de cette image implique plusieurs opérations. La première est la condensation de l'ensemble de l'affaire sur quelques éléments choisis : empoisonnement, héritage, témoins. La seconde est la constitution d'une scène ou tableau, comprenant les deux figures principales : victime et accusé. La composition globale de la scène figure à elle seule un certain nombre des motifs à mémoriser. Sur cette composition se greffent d'autres figures.

Le foyer de la scène est le lit sur lequel repose la victime. C'est lui et son entour qui *font lieu*, à l'intérieur de la pièce qui sert d'espace à leur déploiement.

La victime gisant sur le lit figure le *résultat* de l'action présumée de l'accusé, selon une figuration classique où l'effet prend la place de la cause. Le fait que l'image de la victime puisse être fabriquée, si l'on n'a pas souvenir de sa personne, à partir de l'image d'un autre homme *de même nom*, suffit à indiquer sa nature de figuration indirecte.

Autre procédé employé par la visualisation : la coprésence de la victime et de l'accusé, en un tableau peu vraisemblable d'un point de vue « historique », qui substitue aux épisodes de leur relation l'affirmation visuelle qu'ils sont liés l'un à l'autre. Cet irréalisme est accentué par la double fonction qu'exerce l'image

1. *Rhétorique à Hérennius*, III. xx. 33.

visuelle de l'accusé : figurer sa personne, mais aussi servir de support humain pour d'autres images figurales, qui elles mettent en scène des objets inanimés — la coupe, les tablettes et les testicules de bélier qu'il tient à la main.

Avec ces trois derniers éléments, on quitte la puissance figurale de la scène prise dans son ensemble pour une série de transpositions locales de mots en images. L'image de la coupe est la transposition du mot *poison*, celle des tablettes figure le *testament*, les testicules de bélier (*testiculi arietini*) servent à évoquer les *témoins* (*testes*), au moyen d'un jeu sur l'assonance des deux mots.

Ici encore il faut insister pour se défaire de l'idée d'une naturalité de l'image. Tout autant que les testicules, dont l'assonance avec *testes* dénonce le caractère de transposition, les images de la coupe et des tablettes sont fruit d'un travail de figuration. L'image de la coupe est possible parce que dans l'esprit de son auteur le mot de poison évoque un liquide dans une coupe, et non, par exemple, celle d'une plante ou d'un animal venimeux. Elle a d'ailleurs caractère de métonymie, puisqu'elle présente l'image d'un contenant pour dire le contenu. De même les tablettes ne montrent en toute rigueur que de l'*écrit*. C'est leur contiguité avec les autres éléments de la scène qui fait allusion à leur détermination additionnelle de figure du testament.

Résumant les techniques mises en œuvre dans la confection de cette image, on obtient l'ensemble suivant :

1 — la condensation de l'ensemble de l'affaire sur un petit nombre d'éléments verbaux ;

2 — un travail de figuration qui emprunte deux voies parallèles. La première est la constitution d'une scène visuelle, qui a elle-même double fonction : incarner une exigence globale de visualité, au nom de l'efficace particulier du visuel qui fonde la théorie de l'art ; mettre en figure un certain nombre des éléments de l'affaire. L'image de l'homme dans son lit sert *à la fois* à mettre en place une scène et à figurer la victime. De même la coprésence de la victime et de l'accusé est aussi figure de leur rapport (cette figure est d'ailleurs une construction ironique, qui représente l'accusé *au chevet* de sa victime).

La seconde voie est l'inclusion dans la scène d'images d'objets dont la construction met en jeu la transposition de mots en images, soit directement du mot à une de ses possibles figures visuelles, soit du mot à un autre mot assonant, qui à son tour est transposé visuellement. Ces images sont raccordées à la scène principale par le truchement de l'image de l'accusé, en une sorte d'« élaboration secondaire » de la visualité.

Le second exemple proposé par l'auteur de la *Rhétorique à Hérennius* concerne la *mémoire des mots*, où la formation verbale objet du souvenir est transposée sans réduction préalable.

L'objet à mémoriser est un vers : *Iam domum itionem reges Atridae parant*. (« Déjà les Rois atrides préparent leur retour. ») Trop longue pour être traduite en une seule image, la phrase est divisée en deux moitiés, dont chacune fait l'objet d'une image propre, disposée dans un lieu différent. L'image proposée pour la première partie du vers (*Iam domum itionem reges*) est la suivante : « Domitien

levant les mains vers le ciel tandis qu'il est fouetté de verges par les Marcius Rex¹. »

A l'exception de l'adverbe *iam* (*déjà*), toutes les syllabes qui composent le vers sont figurées dans l'image. *Domum itionem*, prononcé *dom' itionem* selon les règles de la versification latine, sonne de façon très proche de *domitium. Reges* (*les rois*) devient « les Leroi » : l'illustre famille romaine des Marcius Rex, fameuse pour son opposition acharnée à Domitien, l'ensemble de l'image forme « une scène de rue dans laquelle... Domitien est battu par quelques membres de l'illustre gent marcienne² ».

La deuxième partie du vers est mémorisée par l'image d'Ésope et de Cimbre — deux célèbres acteurs de théâtre de l'époque — se préparant à jouer les rôles d'Agamemnon et de Ménélas — deux Atrides — dans *Iphigénie*.

Ici comme dans l'image de mémoire du procès, on retrouve la nécessité de créer une action scénique présentée visuellement. La construction des images a cependant subi un infléchissement. Le travail préalable à la mise en situation plastique du matériau du souvenir tendait à donner une place prééminente, dans l'image du procès, aux éléments sur lesquels avait été condensé le matériau, et à privilégier leur figuration directe : le malade dans son lit, la coupe et les tablettes renvoient assez facilement aux significations qu'ils figurent, l'image des témoins faisant seule exception. Au contraire, la tâche de la *ressemblance des mots* étant de reproduire la forme du matériau verbal du souvenir *dans son intégralité*, elle le considère dès l'abord comme un bloc signifiant. Ce point de vue différent a une double conséquence, manifeste dans l'image du vers.

Tout d'abord, la part de la figuration indirecte dans la fabrication de l'image visuelle augmente considérablement. C'est ce qu'indique le pourcentage important des transpositions mettant en jeu des noms de personnages, et celui des jeux de mots par assonance : le calembour *Domitium / dom' itionem* ; la substitution à l'image d'une personne de celle d'une autre de même nom (*reges*) ; le double sens de *parant*, qui signifie à la fois *préparer* le départ et *se préparer* pour la scène. Cette nouvelle donne, si elle garantit la conservation de l'intégralité du signifiant, éloigne l'image du signifié qu'elle figure.

Deuxièmement, l'action scénique qui sert de support au reste des éléments figurés n'étant pas fournie directement par le matériau du souvenir (contrairement par exemple à l'image de mémoire du procès), elle emprunte à des éléments déjà présents dans l'esprit mais sans rapport direct avec le matériau du souvenir, en général à l'image ou la transposition d'événements et de situations contemporaines, qui servent de point de départ à la construction de la scène. Les deux images du vers sont de ce point de vue typiques : la première met en scène l'antagonisme entre deux familles romaines célèbres, celle des Rex, appartenant à la gent marcienne, et celle, d'origine plébéienne, des Domitien ; la seconde deux acteurs de théâtre non moins célèbres. Dans les deux cas, ce sont des emprunts à l'actualité contemporaine qui déclenchent la mise en place de la situation plastique.

1. *Rhétorique à Hérennius*, III, XXI, 34.

2. F. A. Yates, *The art of memory*, Londres, 1966, pp. 13-14.

Ce dernier trait, autant que le reste des techniques mises en œuvre dans les exemples précédents, ne peut que frapper par la similitude qu'il offre avec le *travail du rêve* défini par Freud. Comme le rêve, l'image de mémoire est la mise en image d'un matériau verbal ; comme lui elle crée une scène qui est à la fois spatialisation et condition de figuration ; comme lui elle remplace « des associations internes (similitude, lien de causalité), etc., par celles qu'on appelle externes (simultanéité, contiguïté dans l'espace, homophonie) ¹ » ; enfin comme lui elle transforme le temps en espace. Cette similitude de techniques invite à reposer la question de leur destination respective et de leur efficace.

Lorsqu'on quitte le domaine des techniques, une différence de taille oppose images de mémoire et rêve. Les premières présentent la singularité par rapport au second que les techniques associées au *traitement inconscient* du matériau, et à des manœuvres visant à déjouer la censure exercée par la conscience sur certaines pensées préconscientes, s'y exercent au grand jour ; non-sens, coq-à-l'âne, calembour, déplacement, images absurdes et violentes sont non seulement tolérés, mais mis au centre de l'efficace de l'activité mnémonique. (A la rigueur on pourrait dire que l'image de mémoire est une image onirique dont tous les éléments auraient préalablement été mis au jour par l'analyse, et que le rêve est une image de mémoire dont le sens aurait été perdu en cours de route.)

Cette opposition symétrique entre l'appartenance à la conscience du matériau dans l'art de la mémoire, et son caractère préconscient dans le cas du rêve, pose la question des buts de la figuration mnémonique. Si le travail de figuration du rêve a pour but de déguiser des pensées de façon à les présenter de manière impossible à reconnaître pour la pensée consciente, quel rôle joue le travail de figuration dans une démarche qui vise à reconnaître sans faillir l'objet du souvenir ?

Un autre type de formation de l'esprit peut ici nous servir de guide. Comme l'art de la mémoire, il est une démarche consciente ; comme lui il met en jeu un travail figuratif proche de celui du rêve ; comme ce dernier, il a été objet de l'enquête freudienne : le mot d'esprit (*Witz*).

IV. Images de mémoire et mot d'esprit

Le mot d'esprit présente plusieurs traits communs avec l'art de la mémoire. Il opère sur un matériau verbal, qu'il travestit au moyen d'un processus de figuration fondé sur condensation et déplacement ². Ce faisant, il condense deux pensées en une, la pensée non complètement exprimée étant signalée par une modification dans l'énoncé de l'autre. Cette *formation de compromis* fonctionne comme *indice* d'une autre pensée, qu'elle présente sans la représenter. On pourrait donc dire du *Witz* qu'il construit une image sonore, là où l'art de la mémoire construit une image visuelle.

Le *Witz* produira son effet (il fera rire) si son destinataire est à même de substituer à la forme condensée l'énoncé complet auquel elle fait allusion. Dans la mesure

1. S. Freud, *Le Mot d'esprit et sa relation à l'inconscient*, Paris, 1988, p. 310.

2. On peut en effet rapporter les différents procédés de jeux sur les mots (condensation, unification, emploi du même matériel) à la catégorie de condensation, « qui englobe toutes les autres » (S. Freud, *op. cit.*, p. 100), de même que les différents procédés de jeux sur les pensées (juxtaposition, figures traditionnelles de la rhétorique, etc.) à celle de déplacement.

où cet énoncé n'est pas drôle par lui-même, c'est la condensation qui suscite le rire : est drôle ce qui est abrégé, est très drôle ce qui a été abrégé avec peu de moyens.

Freud identifie le plaisir pris au *Witz* à l'économie d'effort psychique que permettent d'une part le processus de condensation lui-même, grâce auquel deux pensées sont exprimées en une moyennant de modestes modifications, d'autre part la reconnaissance, sous l'habillage de la première pensée, de la seconde, qui fait cesser l'effort de recherche suscité par la perception de la modification de l'énoncé. Ces sources de plaisir se retrouvent toutes deux dans la construction des images de mémoire, qui usent abondamment de la condensation, et dont le but est la reconnaissance du souvenir.

La tendance à l'économie présente à l'échelon des figures ne se retrouve cependant pas si l'on examine l'entreprise dans son entier. Les économies locales semblent alors être englouties dans le cadre d'un régime globalement dépensier, rappelant la façon d'économiser de ces ménagères qui, « en allant faire leurs courses sur un marché éloigné, dépensent du temps et de l'argent pour le transport, simplement parce que là-bas on peut trouver les légumes un tout petit peu moins cher » :

De quoi le mot d'esprit fait-il l'économie grâce à sa technique ? Il s'épargne l'effort de chercher quelques mots nouveaux et de les assembler, opération qui, la plupart du temps, aurait pu s'effectuer sans peine ; au lieu de cela, il doit se donner la peine de rechercher le mot qui lui permettra de faire coïncider les deux pensées ; bien plus, il lui faut souvent commencer par transformer l'expression de l'une de ces pensées, en la faisant passer à une forme inusitée, jusqu'à ce que cette dernière soit en mesure de lui offrir le point d'appui permettant l'union avec la seconde pensée. [...] L'économie de mots réalisée ne se trouve-t-elle pas largement annulée par la dépense occasionnée par l'opération intellectuelle ? Et qui donc fait l'économie à cette occasion ? A qui profite-t-elle¹ ?

La dynamique contradictoire ici mise en lumière continue d'offrir de troublantes similarités avec celle qui régit l'art de la mémoire. Pour être assuré de se souvenir plus tard sans effort, celui-ci n'oblige-t-il pas à une somme d'efforts disproportionnés ? La construction de l'image, si elle a pour résultat la présentation immédiate en un tableau du souvenir recherché, n'a-t-elle pas en définitive « coûté » beaucoup plus que la dépense qu'elle évite ? Ne serait-il pas plus simple d'user de sa simple mémoire naturelle² ? Ici aussi la question est posée de savoir s'il y a eu gain effectif, et, le cas échéant, où.

La poursuite de l'analyse du *Witz* permet de répondre à ces questions. Sa genèse psychique est rapportée par Freud à deux sources : le moment primitif de l'apprentissage du langage par le jeune enfant, où il joue avec les mots « sans se soumettre à la condition de sens, afin d'obtenir grâce à eux un plaisir lié au rythme et à la

1. S. Freud, *Le Mot d'esprit et sa relation à l'inconscient*, Paris, 1988, p. 103.

2. Ces questions sont au fondement des critiques régulièrement faites à l'art de la mémoire, de Quintilien, qui s'il expose le contenu des règles préfère des préceptes « plus simples » (XI. II. 23-26), à Frances Yates (*The art of memory*, Londres, 1966, p. 19) en passant par Jean de Salisbury (XII^e siècle) ou nombre d'humanistes du XVI^e siècle. L'art est critiqué soit pour sa complication inutile, soit pour l'inconvenance des images produites, soit pour les deux à la fois.

rime¹ » ; l'effet de la suppression progressive de ce plaisir par l'apprentissage social de la raison critique, qui interdit de se servir du langage sans faire sens. En retournant au plaisir primitif du non-sens, l'enfant et sous certaines conditions l'adulte éprouvent un plaisir de transgression lié à l'expression de tendances refoulées par la vie sociale, qui trouvent là moyen de se faire jour sans encourir les reproches critiques qu'attirerait leur expression directe : l'hostilité, les pensées à caractère sexuel (obscénités), la revendication du plaisir contre la morale (cynisme)², ou encore le scepticisme.

L'expression des tendances est également programmée dans la construction des images de mémoire, par le biais de la combinaison de deux règles. La première est celle qui réclame que les images soient frappantes, effet obtenu par la construction d'une image sanglante, ridicule, exagérément splendide ou affreuse. Cette mise en scène de l'excès nous met déjà formellement sur la voie des tendances. La seconde est celle qui veut qu'on utilise comme *images* des personnes de notre connaissance. Si l'on croise cette règle avec la première, comme c'est le cas dans la pratique normale de l'art, on obtient des images dans lesquelles des personnes que nous connaissons commettent des violences ou des actions « ridicules » (en l'occurrence le plus souvent obscènes), ou en sont la victime. Les personnages et l'action mis en scène servent donc à introduire par la bande dans l'image des affects hostiles ou obscènes. Ces affects chargent l'image d'un matériau psychique indépendant de celui du souvenir, qui lui donne une intensité nouvelle.

Si l'image de mémoire partage avec le mot d'esprit les deux mêmes sources de plaisir — le jeu primitif avec le langage, au fondement de la plupart des mises en figure, et l'expression de tendances, qui vient charger l'image d'affects habituellement refoulés —, l'analogie rencontre une limite : le mot d'esprit a pour vocation de faire rire, l'image de mémoire de faire se souvenir ; le premier s'adresse à un tiers, la seconde exclusivement à son auteur. Ces différences peuvent-elles nous apprendre quelque chose sur la dynamique qu'elles mettent en jeu ?

La question du rire et de l'identité du rieur ouvre ici la voie, dans la mesure où elle met en jeu les concepts d'épargne et de dépense déjà rencontrés. On peut caractériser la situation psychique respective de l'auteur et du destinataire du mot en disant que l'un travaille, l'autre pas. L'auteur du mot a, pour le fabriquer, fait un effort qui pour ne pas appartenir à la conscience n'en est pas moins réel. A l'opposé, le destinataire bénéficie à peu de frais de l'accès aux sources de plaisir mises en branle par le mot : « L'énergie d'investissement utilisée à des fins d'inhibition est brusquement devenue superflue en raison de la production, par le moyen de la perception auditive, de la représentation réprouvée. » Supprimée, elle est « prête à être déchargée par le rire³ ».

Le tiers « rit » donc en définitive l'énergie épargnée. Cette décharge est liée à deux facteurs sans lesquels elle manque à se réaliser : le partage par l'auteur et le destinataire des mêmes références culturelles et des mêmes inhibitions ; la capacité du mot à détourner l'attention du destinataire des moyens employés et du tra-

1. S. Freud, *Le Mot d'esprit et sa relation à l'inconscient*, Paris, 1988, p. 235.

2. A laquelle appartiendrait le *Witz* lui-même.

3. S. Freud, *op. cit.*, pp. 271-272.

vail qu'il a nécessité. Le mot doit avoir l'air d'une trouvaille, et il doit être compris sur-le-champ. La nécessité de le réduire inhibe la capacité à en rire. Ce dernier trait explique que seul le passage par le tiers permette à l'auteur du mot d'en rire à son tour. Il y a rire « par ricochet » : celui du tiers déclenche chez le narrateur le même type de détente psychique que la compréhension du mot déclenchait chez le premier, l'énergie déployée pour la compréhension du mot ne trouvant pas, une fois son but atteint, à se réemployer.

Dans une large mesure, la structure qui gouverne l'économie des images de mémoire est comparable à celle que nous venons d'analyser, mais l'auteur et le destinataire, qui dans le *Witz* étaient deux personnes différentes, y deviennent deux positions ou moments d'un même moi.

Durant la construction de l'image et sa mise en lieu, la position de celui qui la fabrique est comparable à celle de l'auteur du mot : l'effort fourni lui interdit de rire des figures construites. L'absence de destinataire extérieur empêche par ailleurs la décharge psychique par ricochet. La charge psychique liée aux figures y reste donc investie sans trouver d'issue.

Lorsque, au terme d'un parcours mental dans les lieux, l'auteur de l'image la retrouve, cette fois-ci non pas sur le mode d'une construction de figures, mais donnée tout d'un coup dans sa visualité, il occupe une position symétrique de celle du tiers destinataire, à qui a été épargné le travail d'élaboration des figures, et devient susceptible de l'allègement psychique qui résulte de la réalisation de l'épargne. Cependant, à la différence de ce qui se passe chez le tiers, capable de « rire » l'excédent épargné, cette énergie trouve immédiatement à se réemployer dans la recollection du travail figural et en conséquence de l'objet de mémoire qu'il figurait. *On ne rit pas, on se souvient.*

V. Peindre le nom du souvenir

Avec cette dernière analyse nous avons dans une certaine mesure clarifié l'efficacité « étrange » de l'art des lieux et des images. Celui-ci se révèle être une formation intermédiaire entre le rêve et le *Witz*. Avec le premier, il a en commun la création d'une scène visuelle, illusion d'événement qui figure une pensée ; avec le second, le caractère conscient de sa démarche, et l'obligation de permettre la réduction du travail des figures au matériau original qui lui a été confié. Avec les deux, il a en commun le passage par le traitement inconscient du matériau.

Dans ces trois formations, on a affaire à une même activité figurale, où le taux des figures varie à proportion du but recherché. Dans le rêve « le taux de figuralité ne peut descendre au-dessous d'un certain minimum, car la fonction de la figuralité est de dissimuler, même si elle exprime ». A l'opposé, dans le mot d'esprit comme dans l'art de la mémoire, « le taux de figuralité ne peut dépasser un certain maximum, car la fonction de la figuralité est plutôt d'exprimer, même si elle dissimule¹ ». Par contre, dans la mesure où comme le rêve l'art de la mémoire

1. F. Orlando, *Per una teoria freudiana della letteratura*, Turin, 1973, p. 60. La seconde des remarques ici citées est appliquée par F. Orlando au langage littéraire, auquel nous substituons ici l'art de la mémoire.

est exempt des exigences sociales de la communication à autrui, le taux de figurabilité qu'il tolère est plus élevé que celui du mot d'esprit. Cela explique pourquoi il a accès à l'ensemble des techniques du rêve, y compris la mise en situation plastique, « régression du cours de la pensée vers les perceptions » qui est exclue du répertoire du *Witz*.

La construction des images de mémoire se révèle donc fondée sur une analyse fine du rôle de l'image dans les processus de l'esprit. Tout d'abord, en tant qu'*indice* d'une pensée, l'image a nécessairement partie liée avec le verbe. Ce qu'elle figure n'est pas déjà donné comme visible. Il vient à l'image par une première opération qui le *nomme*, opération qu'« escamote » au moins partiellement l'effet de tableau¹.

Deuxièmement, la présence de l'image est liée au taux de figurabilité. Au-delà d'un certain seuil figural, seule l'image permet d'intensifier le jeu des figures tout en permettant la perception simultanée de leur unité. Cette possibilité a pour prix la transposition de nombre d'entre elles dans un mode qui occulte les relations qu'elles exprimaient. En ce sens l'image est bien *indice*, trace de quelque chose qu'elle cache partiellement tout en le donnant à voir, *et elle est indice dans la mesure même où elle fait tableau*.

Enfin cette structure de *tableau / indice* lie de façon absolument nécessaire la question de l'image à celle de la reconnaissance et du souvenir. L'art de la mémoire n'est alors rien d'autre qu'une tentative particulièrement réussie de systématiser et de particulariser à ses propres fins une structure propre à la construction des images et à l'activité figurale en général. La peinture, qui donne à voir sur l'écran d'une surface plane le vestige de gestes et de matières qui n'imitent pas ce qu'ils figurent, n'en est pas un mauvais modèle.

1. Nous avons ici entièrement laissé de côté l'autre versant de cette problématique : la capacité qu'a le mot d'être *nom*. c'est-à-dire sa capacité à faire image au-delà de sa signification. Cf. à ce sujet, P. Fédida, « Passé anachronique et présent réminiscent. Epos et puissance mémoriale du langage », in *L'écrit du temps*, 10, 1985, pp. 23-45, en particulier pp. 25-28 et 34.