



HAL
open science

“ De mirabili natura lanzavalliana ”

A. Fenech Kroke, Mickaël Szanto

► **To cite this version:**

A. Fenech Kroke, Mickaël Szanto. “ De mirabili natura lanzavalliana ”. Ensemble 2e2m. Systema Naturae, pp.43-58, 2016, 978-1295201969. hal-04417059

HAL Id: hal-04417059

<https://hal.science/hal-04417059>

Submitted on 25 Jan 2024

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Copyright

MAURO LANZA & ANDREA VALLE
SYSTEMA NATURÆ

Directeur de publication
Pierre Roullier

Traduction
John Tyler Tuttle
Dennis Collins
Marie-Louise Diomède

Conception graphique
ekmd.org

2E2M

L'Ensemble 2e2m est subventionné par :

La Ville de Champigny-sur-Marne au titre d'une résidence de création, le Ministère de la Culture et de la Communication – Direction Régionale des Affaires Culturelles Ile-de-France au titre de l'aide aux ensembles conventionnés, le Conseil Général du Val-de-Marne, la Région Ile-de-France au titre de la permanence artistique, le Conseil Général de Seine-Saint-Denis et la Ville de Villepinte au titre d'une résidence d'implantation musicale, la Sacem et la Ville de Paris.



îledeFrance

VAL de
MARNE
Département

SEINE-SAINT-DENIS
Département



Villepinte

MAIRIE DE PARIS

sacem
Le droit, l'écriture, le son

le droit sur
la copie privée

Collection *À la ligne*
Ensemble 2e2m
15, boulevard Gabriel Péri 94500 Champigny-sur-Marne

01 47 06 17 76
contact@ensemble2e2m.fr
www.ensemble2e2m.fr

COUVERTURE – MONSTRUM BICORPOR UNICO CAPITE, in *HISTORIA MONSTRORUM* d'ULISSE ALDROVANDI.

CRÉDITS PHOTOGRAPHIQUES : PAGES 6 ET 90, MELISSA DULLIUS ;
PAGE 86, CARLO FURGERI GILBERT ; PAGE 87, ROSELYNE TITAUD

© ENSEMBLE 2E2M, JANVIER 2016 – TOUTS DROITS RÉSERVÉS POUR TOUTS PAYS

**MAURO LANZA
& ANDREA VALLE
SYSTEMA NATURÆ**

À la ligne

Collection éditée par l'Ensemble 2c2m

SOMMAIRE
Français page 7

Ouverture	7
<i>par Pierre Roullier</i>	
Mauro Lanza, une vie	11
<i>par Ferdinand Miollis</i>	
Notes sur un compositeur mineur du baroque italien	17
<i>par Andreas von Täl</i>	
<i>Regnum animale et Regnum vegetabile:</i> suites concertantes à partir d'un monde post-numérique	25
<i>par Giacomo Albert</i>	
De mirabili natura lanzavalliana	43
<i>par Antonella Fenech Kroke et Mickaël Szanto</i>	
Biographies	59
Catalogue des œuvres et discographie Mauro Lanza	61
Catalogue des œuvres et discographie Andrea Valle	71

CONTENTS
English page 91

Overture	91
<i>by Pierre Roullier</i>	
Mauro Lanza, A Life	95
<i>by Ferdinand Miollis</i>	
Notes on a Minor Composer of the Italian Baroque	101
<i>by Andreas von Tal</i>	
<i>Regnum animale and Regnum vegetabile:</i> Orchestral Suites From A Post-digital World	109
<i>by Giacomo Albert</i>	
De mirabili natura lanzavalliana	127
<i>by Antonella Fenech Kroke and Mickaël Szanto</i>	
Biographies	143
Catalogue of Mauro Lanza's works and discography	145
Catalogue of Andrea Valle's works and discography	155

DE MIRABILI NATURA LANZAVALLIANA

Antonella Fenech Kroke et Mickaël Szanto

Il fallait que la terre préparée et disposée pour ramasser, recueillir et conserver en sa matrice toutes les semences éparses et diffuses dans le sein de l'univers, divisât sur le même patron en trois règnes toutes les créatures qui sont attachées et pendues à ses mamelles que nous appelons animal, végétal et minéral. Et de toutes les créatures enrôlées et soumises à chacun de ses ordres, où la nature a porté son pinceau, n'en a-t-elle pas formé à plaisir autant de petites figures circulaires qu'elle copiait sur son original.

(Anonyme, *Le philosophe chrestien*, 1639, p. 20)

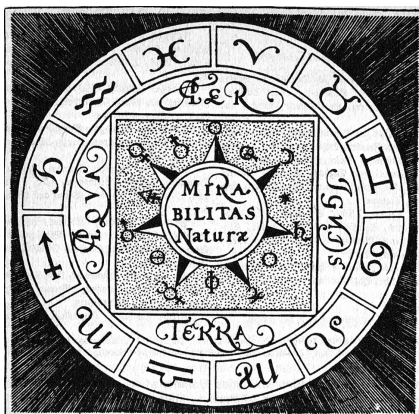


Fig. 1. *Mirabilitas naturae*, reprod. dans Lucas Jennis, *Musaeum hermeticum...*, éd. Francfort, 1678, p. 7.

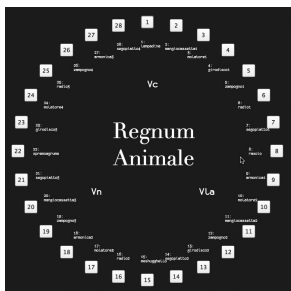


Fig. 2. M. Lanza - A. Valle, *Regnum animale*, schéma technique.



Fig. 3. M. Lanza - A. Valle, *Regnum animale*, installation des objets électromécaniques, 4 novembre 2013, Milan, piccolo teatro.

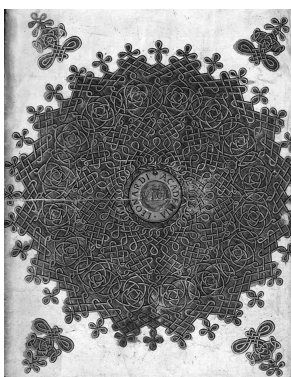


Fig. 4. Léonard de Vinci, école, d'après, *Entrelacs*, burin.

Les dispositifs sonores et conceptuels du *systema naturæ* et la structure même des *Regna* posent le double questionnement du rapport art/nature, et de la création. Vieilles questions sans cesse posées. Du premier, on débat au moins depuis Aristote, mais dans le *Regna* le paradigme art/nature est démembré, éviscéré, fragmenté pour être recomposé dans des combinaisons inédites ou, plus exactement, *inouïes*. Du second, le *systema lanzavalléen* reformule l'autre « dilemme » – ô combien entêtant – de la création comme *mimesis* ou bien comme *electio*. Est posé ici le cadre à l'intérieur duquel l'expression artistique a pris forme dans l'Europe humaniste de la première modernité. La culture renaissante articulait cette bipolarité dans la perspective de *natura naturans*, la « nature naturante » cause de soi et principe moteur de la création, et de *natura naturata*, la « nature naturée », autrement dit l'ensemble de la création. Or les *Regna*, nourris à la source de cette double « nature », imposent une autre voie : celle de la *natura commiscens recomposita*, un monde fabriqué qui, s'il paraît ordonné par le classement, promet déjà son propre débordement. Cette fabrication de nouvelles espèces sonores relève de la *techne* : elle est le régime de la production et, pour le dire avec Aristote, une « certaine disposition, accompagnée de règle vraie (*logos*), capable de produire » (*Ethique à Nicomaque*, 1140a 20-21). Parce qu'elle est connaissance du point de vue de la production, elle est art *et* science.

Curiositas et théâtres du monde

*La curiosità è desiderio sfrenato di coloro
che cercano di sapere più di quello che devono*¹.
Cesare Ripa, *Iconologia*, 1593.

Dans le *Systema naturæ*, Mauro Lanza et Andrea Valle se situent dans un espace-temps qui n'est plus et, en même

1. La curiosité est le désir indomptable de ceux qui cherchent à savoir plus que ce qu'ils devraient.

temps, qui n'est pas encore. Entre, d'une part, les inventaires médiévaux (*bestiaria*, *herbaria*, *lapidaria...*), les « théâtres universels » et les *Wunderkammern* – les cabinets de merveilles – qui occupent les esprits dès le xvi^e siècle – et, d'autre part, l'hyper-technologie du classement aléatoire et ludique que permettent les listes numériques.

Comment ordonner le monde ? Telle est la question posée, la même que celle qui a été posée dès le xvi^e siècle lorsque l'obsession taxinomique d'ascendance médiévale, l'assemblage, la classification encyclopédique des savoirs et des produits de la nature ne se font pas encore selon la grille stable de l'ordre alphabétique. Ordonner signifie comprendre, enregistrer, se remémorer. Parmi les réponses possibles à cette exigence multiple, celle de Giulio Camillo Delminio mérite attention : dans l'*Idea del teatro* (1550), l'humaniste italien imagine une machinerie mnémotechnique qui est l'image holiste et universelle des savoirs et du monde contingents et accidentels. Faute de pouvoir avoir accès à la totalité du monde qui nous entoure, il conçoit un *théâtre* qui en est une image intelligible et parcourable, un lieu à l'intérieur duquel s'orienter, choisir, prélever, réélaborer.

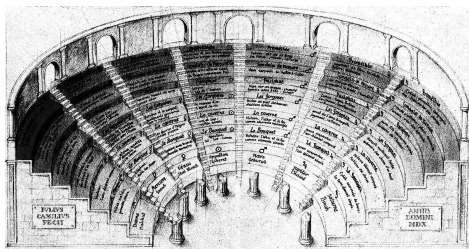


Fig. 5. A. Kircher, *Reconstitution du teatro de Giulio Camillo Delminio*, xvii^e siècle.

Cette construction mentale et physique – car le « théâtre » est à l'image d'un amphithéâtre antique – est le fait de

l'*ingenium*, de cette aptitude à inventer et aussi à mettre en relation, à faire surgir des séquences et des relations liant des fragments hétérogènes, *membra disjecta* du monde. Système topique, le théâtre est fait de lieux, de classements, de rangements qui en font en conséquence un artifice à remémoration, une mnémotechnique. L'*ingenium* de Camillo crée un disque dur contenant le « trésor de textes », sous la forme d'une architecture qui repose sur sept colonnes, d'où partent autant d'allées verticales séparant encore sept rangées de gradins : le tout détermine quarante-neuf inter-sections, des portes qui s'ouvrent sur une image frappante. À la différence de l'ancien art de la mémoire, celui de la *Rhetorica ad Herennium*² avec ses *imagines agentes* visualisant les mots et les choses, disposés dans des lieux imaginés, le théâtre de Camillo est, lui, lieu physique du monde et de l'esprit. Nul doute alors que cet édifice *de omni re scibili* soit une œuvre conceptuelle, alchimique et magique, mais aussi technicienne puisqu'en classant et en ordonnant, inévitablement, elle crée. Face à cette image du monde, l'étonnement surgit davantage par la structure de l'agencement et de la « forme du spectacle » que par ses propres contenus.

Il n'y a alors qu'un pas à franchir pour que ce parcours de connaissance et de mémoire se fasse sur la page imprimée. Encyclopédies, systèmes mnémoniques et taxinomiques, l'*Universæ naturæ theatrum* de Jean Bodin³, la *Tipocosmia* d'Alessandro Citolini⁴, le *Theatrum orbis terrarum* d'Ortelius⁵, parmi d'autres ouvrages, inventorient savoirs, objets et êtres en les articulant dans une énumération encyclo-

2. *Rhetorica ad Herennium* est l'œuvre d'un auteur anonyme du 1er siècle avant l'ère chrétienne.

3. Jean Bodin (1529-1596), juriste, économiste, philosophe et théoricien politique français.

4. Alessandro Citolini (1500- vers 1582), écrivain et grammairien italien.

5. Abraham Ortelius (1527-1598), cartographe néerlandais.

pédique, ayant pour but d'offrir au spectateur/lecteur un panorama du monde. Or, dès la fin du xvi^e siècle, cette pulsion classificatoire se nourrit moins de la captation d'une *imago mundi* que de la méthode même qui la produit, autrement dit du dispositif conceptuel qui permet l'ordonnement du monde. Roues, diagrammes, arborescences se dressent alors dans la page imprimée qui devient le support sur lequel surgissent concepts, objets, animaux, matières qui diffractent la variété du monde, enfin emprisonnée. Ces « théâtres universels » deviennent alors des machines aptes au jeu combinatoire de leurs contenus, maintenant réutilisables et manipulables *a piacere* par celui qui en fait usage : à l'interface entre savoirs établis et *in fieri*, ils servent de systèmes de production de savoirs *autres*.

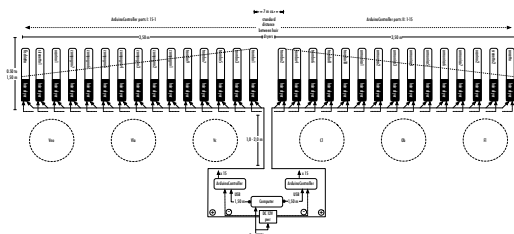


Fig. 6. M. Lanza-A. Valle, *Regnum vegetabile*, schéma technique.

Au même moment, l'obsession taxinomique et le désir de saisir la variété du Tout épousent la science. Le *studiolo* (le cabinet) et la *Wunderkammer* (la chambre des merveilles) sont les lieux de cette approche cognitive du monde qui a comme paradigme la *meraviglia* se métamorphosant en connaissance : le merveilleux, la science, la technique et l'art tentent alors de concrétiser le rêve holiste dans le huis clos d'une pièce qui renferme surtout du désir. Or, à la différence des édifices encyclopédiques, le propos programmatique ne pèse presque rien dans l'assemblage de

naturalia, artificialia, artefacta, exotica et autres *mirabilia*, dont l'accumulation est soumise plutôt à la contingence de la trouvaille et du jeu incessant du don et du contre-don, du troc entre curieux. Aux marges de la culture et de la nature, hors-nature, voire contre-nature, ces objets se plient difficilement à la catégorisation. Les relations sont alors établies par qualités, substances, temps, lieux, etc. Dans la *Wunderkammer*, les bézoards côtoient le plus grand bol de bois jamais fabriqué ; les images de la difformité humaine des fossiles de basilics, de sirènes et de dragons ; les cristaux et les minéraux jouxtent les cornes de licornes et autres *diaboli in vitro*. Les jeux de cartes géants ou en miniature sont collectés en même temps et dans un même lieu que monstres, automates, inscriptions anciennes, tortues, artefacts de l'Autre lointain, coquillages, langues de vipères, amulettes, sels, coraux, tabourets en os d'éléphant, monnaies antiques, plumes, mâchoires de serpent, épines de porc-épic, grains de millet gravés d'un verset du Talmud ou noyaux de cerise sculptés de plus de cent têtes, statuettes, vases anciens, métaux précieux, tableaux de maîtres, fragments d'antiques, oiseaux-mouches... Seul le dispositif parvient à contenir cette hétérogénéité organique débordante, comme l'annoncent déjà en 1565 les *Inscriptiones* de Samuel Quiccheberg⁶.

Entre la *Wunderkammer* et le *museum*, l'œuvre d'Ulisse Aldrovandi⁷ marque une rupture : le naturaliste conçoit un projet encyclopédique unique qui comprend à la fois description (textes), illustration (images) et collection (cabinet) botanique, zoologique et minéralogique. Huit mille images, onze mille animaux, fruits et minéraux, sept mille plantes séchées

6. Samuel Quiccheberg (1529-1567), érudit et libraire, fut conseiller artistique et scientifique du duc Albrecht V.

7. Ulisse Aldrovandi (1522-1605), scientifique italien.

et collées dans quinze volumes. Vertige de la collection, vertige de l'œuvre : *Ornithologiae hoc est de avibus historiae*, 1599 ; *Ornithologiae Tomus alter*, 1600 ; *Ornithologiae Tomus tertius ac postremus*, 1603 ; *In Ornithologiam figurae*, s.d. ; *De animalibus insectis*, 1602 ; *De reliquis animalibus exsanguibus*, 1606 ; *De piscibus*, 1612 ; *De quadrupedibus solidipedibus*, 1616 ; *Quadrupedum omnium bisuicorum Historia*, 1621 ; *De quadrupedibus digitatis viviparis et de quadrupedibus digitatis oviparis*, 1637 ; *Serpentum et Draconum Historiae*, 1639 ; *Monstrorum Historia*, 1642 ; *Pomarium Curiosum*, 1642 ; *Musaeum metallicum*, 1648 ; *Dendrologiae naturalis scilicet Arborum Historiae*, 1667. Tourbillon, *illix*, vertige de la liste (Eco⁸, bien sûr !), du classement, de la grille, des images, des mots. Facétieux, ce vertige diffracte alors l'utopique unité du monde. Tour de passe-passe magnifique !

Le monstre et l'hybride

*Le monstre n'est pas nécessaire en vertu de la cause « en vue de quoi »,
c'est-à-dire la cause finale, mais il est nécessaire par accident.*
Aristote, *De generatione animalium*, IV, 3, 767 a 13.

On l'aura compris, dans l'ordonnancement musical où l'hybride *lanzavalléen* fait résonner les règnes vertigineux de la nature, le monstre, le mutant, la chose polymorphe se font entendre. Que l'on songe à ces étranges cliquetis de cristal que rien de naturel ne peut vraiment évoquer et dont l'enroulement sonore semble relever du chant des sirènes ou encore à ces sifflements stridents et intempestifs qu'on croirait venus de petits monstres trublions. Les sons prodigieux et monstrueux ont ici leur place, comme les instruments

8. Umberto Eco (1932). Dans son ouvrage *Vertige de la liste*, il interroge l'histoire de la liste, retraçant les formes d'énumération et leurs évolutions au cours du temps.

singuliers qui les produisent. C'est que dans l'inventaire du monde auquel procède l'œuvre avec ses *Minaeptacta gringi*, *Phola reicha*, *Taleus photothodecae*, *Zampychis flalutengla*, *Cteromelis udivetusi*, *Graphas lopongens*, *Sectiditomys stonisius*, *Urysilomys hyssii*, *Omysomyomys cacaca*, et autres Pteronulephis urachotrons, la merveille n'est pas une norme de beauté. Elle comprend tout ce qui suscite de l'émerveillement, qu'elle soit séduction ou effroi, conformément à la conception humaniste de la merveille.

Dans la culture de la Renaissance qui s'interrogeait sur le rare, le bizarre, le singulier, le monstre fascinait en raison de sa résistance aux classements et à la polymorphie transgénique de sa nature. Ouvrages, anecdotes et récits multiples mettaient en scène, pour le plus grand délice des lecteurs curieux, les monstres les plus effrayants.

Ainsi Ambroise Paré⁹ estimait que son métier de chirurgien l'invitait à enquêter sur les monstres, choses merveilleuses qu'il classait en quatre catégories principales : les marins et les volatiles, les terrestres et les célestes, avec le Zitiron, l'Orobon, le Hoga, l'Aloès, le Manucodiata et autre Huspalin. Au plaisir de décrire, le célèbre chirurgien ajoutait – comme tant d'autres humanistes – celui de posséder. Celui-ci constitua un cabinet de raretés de premier ordre, tout plein de « monstruosités » : ainsi une rostre de poisson-scie qu'un notable parisien lui avait offert, « sachant que j'étais curieux de rechercher les choses rares et monstrueuses » ; une « queue de pastenague » donnée par un gentilhomme de Bretagne ; un toucan, « oiseau fort monstrueux et difforme » ; un poisson volant que « les sauvages appellent Bulampech » également conservé dans le cabinet « pour mémoire » ; ou encore trois pierres, de la grosseur chacune « d'un gros œuf de poule, de couleur blanche »,

9. Ambroise Paré (1510-1590), médecin français.

extraites de la vessie d'un pauvre garçon de Marly, toujours « pour mettre en mon cabinet comme choses monstrueuses ». Le monstre est partout. Il est dans le lointain des contrées imaginaires, dans l'ailleurs à découvrir – c'est le chant des sirènes – comme il peut soudainement faire effraction dans le quotidien rassurant de la Cité – c'est le sifflement imprévu et envahissant de petits *gremlins* nerveux. Car, selon les récits de prodiges, le monstre n'est pas seulement exotique – autrement dit situé dans le lointain du là-bas (autant géographique que mental) – il peut soudainement siffler à votre oreille, tout contre vous.

Ainsi, comme le raconte Kaspar Peucer¹⁰ dans son *Commentaire sur les principales sortes de divinations* (1584), fut découvert en 1496 non pas dans les Indes, mais au cœur de Rome dans le Tibre « un monstre qui avait tête et col d'âne, les épaules, pieds et mains couvertes d'écailles entièrement, la main droite comme un pied d'éléphant, la gauche en forme de cinq doigts de main d'homme, le pied droit ressemblant à celui d'un bœuf, le gauche à celui d'un griffon, le ventre et le sein comme d'une femme, la face d'un vieillard, le col d'un dragon lui sortant par derrière à l'endroit de la fesse gauche ». Ou encore en 1543, aux Pays-Bas cette fois, on signale « un enfant étrangement hideux et horrible à voir » : « il avait les yeux flamboyants et étincelants, les narines et la bouche avancées et tordues comme la corne d'un bœuf, le dos velu comme celui d'un chien, deux testes de singe à l'endroit des mamelles, des yeux de chat sur le nombril, des têtes de chien aux deux coudes et sur les cols des pieds [...] les pieds semblables à ceux d'un cygne ».

Le monstre procède de l'hybridation de l'organique et du vivant comme si le corps monstrueux était une forme

10. Kaspar Peucer (1525-1602), réformateur, médecin, et érudit allemand d'origine sorabe.

polymorphique et mutante qui déborde toute tentative de catégorisation : il est tout à la fois homme/femme/âne/éléphant/bœuf/griffon/dragon, ou bien encore enfant/bœuf/chien/singe/chat et cygne. Le monstre est *trans* genre.



Fig. 7. Diable de mer, dans Ambroise Paré, *Les Œuvres...*, Paris, 1575, p. 842.

Ambroise Paré, qui s'applique à décrire dans le menu ces monstrueuses merveilles, complète son œuvre de description de planches illustrées de sorte à mieux nous faire imaginer l'inimaginable et donner au règne des récits fabuleux le rang de vérité historique.

Mais une question se pose. Où se place le monstre dans l'ordonnement du monde, dans le cabinet sonore des *Regni mundi*? Est-il un au-delà de cet ordre ou bien y contribue-t-il comme un élément constitutif? Il suffit de regarder le dispositif scénographique *lanzavalléen*, et les entrelacs de fils reliant les instruments de musique à l'ingénierie informatique – vaisseaux où circulent les fluides entre ces corps sonores qui s'hybrident – pour comprendre qu'il s'agit d'un ensemble construit par le jeu infini de connexions, où l'aléatoire joue avec l'ordonnement, qu'elles fussent mentales tel le théâtre de Camillo ou formelles à la manière des *Fantaisies* de Léonard.

Si depuis le Moyen Âge, le monstre est perçu par certains comme une créature maléfique et par d'autres comme résolument « contre nature », nombre d'humanistes considéraient qu'il était l'une des merveilles au même titre que le bézoard ou une branche de corail rouge. Déjà Saint Augustin assurait : « Dieu, créateur de toutes choses, sait bien où et quand il faut ou il a fallu qu'une chose soit créée ; il connaît par quelles similitudes, par quels contrastes s'agence la beauté de l'univers. Or celui qui ne peut considérer l'ensemble est choqué par l'apparente difformité dont il ignore l'accord et le rapport avec le tout » (*La Cité de Dieu*, XVI, 8). Les monstres étaient des créatures divines à part entière. Et à Montaigne d'écrire, manifestement imprégné des lectures de l'évêque d'Hippone, « ceux que nous appelons monstres ne le sont pas à Dieu, qui voit en l'immensité de son ouvrage l'infinité des formes qu'il y a comprises ». C'est dire la complexité du monde.



Fig. 8 - *Monstrorum hermaphroditicum pedibus aquilinis*, dans Ulisse Aldrovandi, *Monstrorum Historia*, 1642, p. 572.

Ludus. Au bord de l'accident

[...] *magnitudo enim circuitus est temporis
longitudo quæ omnes formas ostendit*¹¹.
G. Cardano, *Liber de ludo alee*, XV, 1563

Mauro Lanza et Andrea Valle jouent et se jouent des normes qu'ils retournent, contorsionnent, déforment ; chaque élément dialogue avec son autre, se mue, se dilue dans l'autre, conformément au processus fascinant de l'hybridation, de la métamorphose et de la dé-régénération. De quoi revenir à Aristote. Si l'art (*techknè*) est une « certaine disposition, accompagnée de règle vraie, capable de produire ; le défaut d'art [...] est une disposition à produire accompagnée de règle fausse ; dans un cas comme dans l'autre, on se meut dans le domaine du contingent. » Et c'est là la dimension poétique des *Regna lanzavalléens*. Ordonnancement sonore, les *Regna* enregistrent et inventorient une nature autre et sont aussi un miroir d'altérités, une *natura naturata* et un univers à la fois rêvé et créé par hybridation. Paradoxe, cet univers s'ancre matériellement dans le monde. La proliféricité technique et industrielle de ce monde, comme organisme doté d'une organicitè excessive, engendre sans cesse des espèces nouvelles d'êtres-objets composites. C'est à partir de ces derniers que prend forme la taxinomie sonore qui organise ces créatures fantastiques nées par la transmutation de l'existant technique. Créés par l'arbitraire de nouvelles règles – éphémères comme celles de jeux d'enfants – animaux, plantes, minéraux ou fossiles sont à la fois *mirabilia* et automates d'un cabinet de merveilles sonores. Le dénominateur commun de ces nouveaux *mirabilia* est la nature du lieu où leur génération advient : *terra incognita* aux

11. [...] l'amplitude du circuit [ndr nombre total de coups possibles] est la durée de temps [ndr nécessaire] pour révéler toutes les faces [ndr des dés].

marges d'une géographie immatérielle entre invention et imagination, un entre-deux où – enfin ! – le réel matériel et l'imaginaire ne sont pas contradictoires.

Les créatures de cette *natura recomposita* naissent donc d'un processus de démembrement, recomposition, recollement qui est une opération à la fois nominale, physique et sonore. Cette opération est jeu : non pas seulement jeu comme divertissement, passe-temps ou récréation. Elle s'apparente au *serio ludere* humaniste, à celle des *serious games* et résonne avec la définition que Roger Caillois¹² a donné du jeu comme activité libre et volontaire, circonscrite dans un espace-temps, imprévisible dans son déroulement, économiquement improductive, réglée par des codes et, enfin, comme activité altérée par rapport à l'ordinaire. Jeu de démembrement, recomposition, recollement des êtres et des noms. Les règles de ce jeu sont fixées et, immédiatement, elles sont sujettes à se métamorphoser, à se nier d'elles-mêmes. Le jeu combinatoire se définit alors en *ludus aleæ*.

Premier lieu de l'aléa ludique : la genèse et la nomenclature binominale des animaux, des plantes, des minéraux, des fossiles. Les espèces-objets sont engendrés par des croisements, par des accouplements improbables, impromptus et improvisés : instruments de musique traditionnels et/ou industriels, et nouveaux automates de la consommation de masse – presse-agrumes, sèche-cheveux, tranche-pain, tourne-disques, radio-réveil... Et déjà leurs noms signalent l'union amoureuse hors normes et la nomenclature linéenne fallacieuse et aléatoire des créatures inouïes dans cette *imago mundi* qui est jeu de mots croisés et auto-génération monstrueuse.

12. Roger Caillois (1913-1978), écrivain, sociologue et critique littéraire français.

Aussi l'œuvre de Mauro Lanza et d'Andrea Valle est-elle à bien des égards *Wunderkammer* en devenir, précipité infini d'un macrocosme où l'ordonnement est sans cesse soumis au jeu des dilutions, des transformations mais aussi au péril de l'aléa et à la surprise de l'imprévu. L'inattendu des sonorités répond aux découvertes fortuites des instruments qui les fécondent. Le vieux réveil-matin, acteur de la musique *lanzavalléenne*, dont on ne sait trop d'où il vient, n'est-il pas, d'une certaine manière, le précieux baudrier de Louis XIII, relique sacrée de la royauté française, que rien ne laissait imaginer qu'il puisse, un jour de novembre 1622, trouver place dans le cabinet aixois de Monsieur Borilly. Irruption de l'évènement qui incorpora la plus noble et la plus sacrée des choses dans le théâtre-cabinet des objets rares, singuliers ou monstrueux, avec ses tableaux de maîtres, médailles antiques, bijoux anciens, sculptures, vases et écuelles, cuillères et fourchettes, mais encore pétrifications, fossiles, « momies entières », corps desséchés comme mangés par les vers, cyclope embaumé : autant de raretés auxquelles le roi voulut ajouter – contre toute attente – le saint baudrier de son sacre.

Autre lieu de l'aléa : la *techknè* musicale *lanzavalléenne* est incessamment et intrinsèquement soumise à l'emprise de la contingence et, donc, de l'accident : la patafix peut lâcher prise, l'ampoule péter le plomb, le sèche-cheveux brûler sa résistance, le logiciel boguer. Le jeu de hasard potentiellement déborde la volonté d'emprise, d'ordonnement. « L'aléa nie le travail, la patience, l'habileté, la qualification ; il élimine la valeur professionnelle, la régularité, l'entraînement » souligne Caillois dans *Les jeux et les hommes*. Système toujours au bord de l'accident, les *Regna* marquent les chemins de passage dialectique entre la turbulence de l'aléa et la structure de l'institution. Le

baudrier de Louis XIII ne risquerait-il pas de nous tomber soudainement sur la tête ? !



Fig. 9. Hans Sebald Beham, *Fortuna*, 1541, burin.

La ronde des sons se fait alors cycle des temps dont le rythme œuvre à la métamorphose des choses et des êtres. L'instant infini du présent devient musique universelle : le présent du passé, le présent du présent et le présent du futur. À chacun d'écouter et de saisir ces milles particules de diamant – poudre stellaire de l'enchantement. *De mirabili natura lanzavalliana*? Formes géométriques, lignes, cercles, rectangles, normes, calcul, chiffres, partitions, ordinateur, excellence, perfection, mais aussi remploi, jeu, inversion, dérèglement, envoûtement, *second hand*, vil, aléa, amateur et récréation : merveilleuse alchimie des sons où le plomb se métamorphose en or et l'homme en *deus creator omnium*.

Antonella Fenech Kroke et Mickaël Szanto
historiens d'art