



Chef de file de la *Radical Jewish Culture*

John Zorn (né en 1953)

Saxophoniste alto, producteur, John Zorn est aussi l'un des compositeurs américains les plus prolifiques et une figure majeure et fédératrice du jazz contemporain et de l'avant-garde.

Il est l'auteur de nombreuses œuvres explorant une grande variété de genres parmi lesquels le jazz, le rock, le punk hardcore, le classique, le klezmer, la musique de films et de cartoon et la musique improvisée.

John Zorn sur scène

Jeunesse

Né à New York, John Zorn apprend, enfant, le piano, la flûte et la guitare, puis à l'adolescence la basse. Il commence à composer, s'inspirant de compositeurs comme John Cage. Ce dernier aura une grande influence sur lui. Il étudie ensuite le saxophone et la composition, s'intéressant particulièrement au jazz et intègre des éléments venus du free jazz, de l'avant-garde, de la musique expérimentale, de l'art performance, des musiques de film et plus particulièrement les musiques de dessins-animés.

Les débuts sur la "scène Downtown"

Zorn s'installe définitivement à Manhattan en 1975, où il donne des concerts dans des lieux *underground* de **Lower East Side**; il joue du **saxophone**, mais aussi d'un grand nombre **d'instruments à anche**, des **bandes magnétiques**, entre autres instruments.

Au cours de cette même période il fonde le **Theatre of Musical Optics**, un espace collaboratif de performance artistique et devient un membre majeur de la **scène downtown avant-gardiste** new-yorkaise en tant que compositeur, musicien, et producteur d'une musique toujours aux confins de tout genre musical déterminé. Dès 1976 il s'intéresse au champ de **l'improvisation libre**.

La première véritable percée de Zorn est son album **The Big Gundown: John Zorn Plays the Music of Ennio Morricone** (1985).

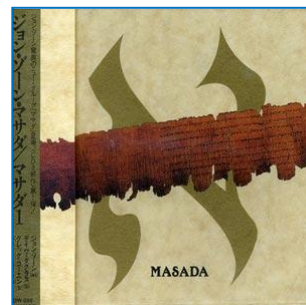
Explorations et expérimentations

À partir de **1986**, il participe à divers **projets centrés sur les compositeurs de jazz**, permettant de mettre en avant son **jeu de saxophone**. Zorn a écrit les musiques pour de nombreux documentaires, des films de cinéma *underground*, des annonces publicitaires télévisées et des dessins animés, que l'on retrouve sur la série d'albums **Filmworks** sortis sur le label Tzadik.

En **1988**, Zorn fonde **Naked City**, un "espace de travail de composition" visant à tester les limitations du format habituel d'un **groupe de rock**. La formation expérimente un mélange agressif de jazz, rock, blues, country et thrash metal, plus tard agrémenté de musique classique et d'*ambient*. Le groupe publiera sept albums au cours de ses quatre années d'activité, suivis de deux compilations et d'un live à la *Knitting Factory*. En **1991** Zorn fonde **Painkiller**. Les deux groupes attirent l'attention dans le monde entier, et sont sévèrement critiqués pour certaines pochettes d'albums provocantes. En **2006**, Zorn forme **Moonchild Trio**, un trio hardcore (voix/basse/batterie).

Masada et "Culture juive radicale"

En novembre 1992, John Zorn enregistre **Kristallnacht**, premier travail contenant des références explicites à la **culture juive radicale**; il se compose d'une suite de sept compositions inspirée par les événements de la nuit de Cristal survenue en 1938, où des Juifs furent la victime de violences en Allemagne et en Autriche. Cette expérience



Masada: Alef, DIW Records, 1994



"Kristallnacht", Tzadik Records, 1995

amena Zorn à poursuivre plus avant l'**exploration de son héritage juif** en appuyant certaines compositions sur des styles de musique juive traditionnelle. Il incorpore le style **klezmer** à sa palette musicale déjà fort étendue, pour donner lieu à ce qui est connu sous le nom du premier **Masada book** ("*Livre Masada*", en allusion au site de Massada). En 2004 Zorn commence à composer le second **Masada Book, The Book of Angels**, qui ajoute 300 nouvelles compositions aux 200 précédentes. Les titres des compositions de ce deuxième livre sont inspirés de la démonologie et de la mythologie biblique.

Les innovations en matière de composition

Les compositions de John Zorn sont généralement caractérisées par des **collages et juxtapositions de courts blocs de musique disparates**. Zorn y voit l'influence de Stravinski et Charles Ives, mais aussi de **New York**, et de son rythme de vie trépidant. Zorn conçoit plutôt ses compositions comme un montage cinématographique, collage de différents blocs, qui pose plus de questions qu'il n'en résout, et demandant de l'attention à l'auditeur.

Zorn compose certaines de ses œuvres de manière essentiellement visuelle, selon une méthode qu'il qualifie de *file-card compositions* (littéralement des "**compositions fiches**"), une méthode permettant de combiner composition et improvisation dans laquelle il note sur des petites fiches ce qu'il souhaite ou imagine, le morceau naissant d'un agencement qui sera fixé ultérieurement (et pourra être indéfiniment remanié). Parmi ses premières compositions, plusieurs de ses **game pieces** sont particulièrement importantes.

Game pieces est un terme forgé par Zorn lui-même et Christian Wolff, qui désigne un certain type de musique expérimentale où seules certaines règles de structure de la pièce sont connues, aucun contenu musical n'est défini, les musiciens improvisent librement, mais en suivant certaines règles. **Les règles d'un Game Piece** sont définies par un **jeu de 18 cartes**, qui codifient les relations entre les musiciens. Un exemple de carte est : *Les gens qui jouent actuellement s'arrêtent, ceux qui ne jouaient pas peuvent désormais jouer s'ils le souhaitent*. Lors de l'exécution d'un *Game Piece*, les musiciens choisissent eux-mêmes quelles cartes ils veulent jouer, en faisant un signe à Zorn, qui répercute alors sur l'ensemble du groupe le choix en montrant la nouvelle carte, et donc les nouvelles règles. Ce fonctionnement par bloc et par système de cartes est un moyen de créer et de détruire des structures et relations entre les musiciens, qui permet aux musiciens d'exprimer leur personnalité musicale dans leur langage propre, tout en s'exprimant dans une structure typique de John Zorn. Son *game piece* le plus célèbre est **Cobra** (1984), édité pour la première fois en 1987, de nouveau enregistré dans des versions ultérieures en 1994 et 1995 et très fréquemment joué en concert

John Zorn a également à son actif un répertoire varié d'œuvres écrites pour musique de chambre et d'orchestre, comme *Elegy* (1992), et *Kristallnacht* (1993), toutes deux élaborées pour un ensemble de chambre de cordes, percussions et instruments électroniques. Entre compositions expérimentales et mysticisme, les œuvres pour orchestre de Zorn ont été jouées à travers le monde et par des ensembles aussi prestigieux que le New York Philharmonic et le Brooklyn Philharmonic.

Le label Tzadik Records

La création du label en 1995 lui permet de publier de nombreuses compositions qu'il avait écrites au cours des décennies précédentes pour des formations classiques. Résolument tourné vers l'**avant-garde** et la **musique expérimentale**, le but avoué de ce label est de permettre à des artistes hors-norme venus du monde entier de s'exprimer en toute liberté, mais aussi de racheter les droits d'anciens enregistrements devenus rares afin de les rendre à nouveau facilement disponibles.

Tzadik a publié plus de 400 albums composés par des artistes entre autres de **jazz**, de **musique bruitiste**, de **klezmer**, de **rock expérimental**, de composition expérimentale, de **world music**, d'**improvisation libre**...



Source : <http://radicaljewishculture.mahj.org/fr/aller-whos-who-John-Zorn.php> ; http://fr.wikipedia.org/wiki/John_Zorn