

# Program notes / Notes de programme

## Pierre Michaud: *Ensō I-II* (version 2025)

Composé à l'origine pour le concert du 10<sup>e</sup> anniversaire de Sixtrum en 2016, *Ensō I-II* a été conçu comme une étude servant de fondation pour la création d'œuvres d'envergure, comme *Les heures grises* pour 32 percussionnistes présenté dans le cadre de Rythmopolis en 2018.

La version révisée en 2025 de *Ensō* a été adaptée à la configuration de la Salle de concert Desautels (Winnipeg) et intègre des éclairages interactifs et de la spatialisation sonore.

*Initially composed for Sixtrum for their 10th anniversary concert in 2016, Ensō I-II was conceived as a work in progress that was the foundation for larger pieces to come, including Les heures grises written for 32 percussionists and presented in Rythmopolis in 2018.*

*The revised 2025 version of Ensō was adapted to the configuration of the Desautels Concert Hall (Winnipeg) and integrates reactive lighting and sound spatialization.*

## Anna Dall'Ara-Majek: *Là-bas, ici* (2016)

Cette pièce propose la version musicale d'une lettre. Celle que Hans adresse à Sophie, inspirée librement de l'œuvre littéraire *Petits Fantômes Mélancoliques : Contes autistes* de l'auteure québécoise Louise Bombardier. Hans fait le "dysfonctionnel" et attend "ici, dans son pays" tandis que Sophie "qui jamais ne plie" vit dans les rebords des fenêtres. À des kilomètres de distance, ils observent tous deux la pluie qui tombe à l'extérieur et dont l'étrange musicalité fait divaguer leur imagination.

L'œuvre explore les correspondances rythmiques et timbrales entre la voix chuchotée, le jeu des percussions et la partie électroacoustique. Le jeu instrumental s'articule entre errance et systématisme, en tant qu'illustration respectivement des rêves et des troubles obsessionnels des deux personnages. Le traitement en temps réel se pose comme la métaphore de l'extension perceptive des autistes, c'est-à-dire ces choses qui existent, qu'ils perçoivent, mais que nous sommes incapables de voir. Enfin, la voix est traitée comme un instrument à vent et à percussion: des bribes de phrases servent à créer des jeux avec les formants, et des bruits de bouche génèrent une sorte de *human beatbox* qui fait le contrepoint aux percussions.

*This piece is a musical version of a letter. Hans' letter is addressed to Sophie, and loosely based on the literary work Petits Fantômes Mélancoliques : Contes autistes by Quebec author Louise Bombardier. Hans plays the "dysfunctional" character and waits "here, in his country" while Sophie "who never bends" lives in the windowsills. Miles apart, they both watch the rain falling outside, its strange musicality sending their imaginations wild.*

*The work explores the rhythmic and timbral correspondences between the whispered voice, the percussion and the electroacoustic part. It seeks to highlight the areas of ambiguity between real and virtual sources. The instrumental playing is articulated between wandering and systematism, as an illustration respectively of the dreams and obsessive disorders of the two characters. The real-time processing is a metaphor for the perceptive extension of autistic people, i.e. those things that exist, that they perceive, but that we are unable to see. The voice is treated like a wind and percussion instrument: snatches of sentences are used to create games with the formants, and mouth noises generate a kind of human beatbox that acts as a counterpoint to the percussion.*

## Örjan Sandred: *Tilting Points* (2025)

*Tilting Points* est une nouvelle composition pour sextuor de percussion et électronique en direct, commandée par l'ensemble de percussion Sixtrum à Montréal. La musique atteint des points où la pièce se divise en épisodes interactifs ouverts où les interprètes se disputent l'attention de l'électronique en temps réel. L'ordinateur suit leurs actions, applique les règles et compte les points. Si vous enfreignez les règles, vous risquez d'être distancé : à la fin, un gagnant émerge !

L'instrumentation est centrée sur les instruments à peaux (toms), reliés à l'ordinateur par des microphones-contact, ce qui crée une interaction étroite entre le geste acoustique et la réponse numérique. La commande a été soutenue par le Conseil des arts du Manitoba.

*Tilting Points is a new composition for percussion sextet and live electronics, commissioned by the Sixtrum percussion ensemble in Montreal. The music reaches points where the piece breaks into open interactive episodes where the performers compete over the attention from the live electronics. The computer tracks their actions, enforces rules and keeps score. Break the rules, and you risk falling behind. By the end, a winner emerges.*

*The instrumentation is focused on drums, connected to the computer via contact microphones, creating a tight interplay between acoustic gesture and digital response. The commission was supported by the Manitoba Arts Council.*

## Alexandre Amat & Simon Chioini: *Dissolution* (2024-25)

*Dissolution*, originellement composée dans une version acoustique, est un sextuor de percussions construit comme un flux sonore continu prenant comme modèle les manipulations électroniques d'une source sonore (time-stretch, oscillateur d'amplitude, filtrage, granulation, distorsion, etc.). J'ai souhaité simuler, à partir d'un son de bol tibétain constituant la matière première de l'œuvre, un étirement temporel similaire au *stretching* numérique afin de créer l'effet d'un zoom progressif à l'intérieur de ce son. Cet effet de zoom, faisant explicitement référence au sextuor de percussions *Tempus ex machina* de Gérard Grisey, se traduit musicalement par une temporalité dilatée, par une absence totale de matériau rythmique, par une focalisation sur des gestes instrumentaux circulaires, et par des textures évolutives amplifiant et manipulant les caractéristiques morphologiques principales du son du bol tibétain (résonance, ondulation, grain de frottement). Cette plongée au cœur du son s'articule par une augmentation graduelle des sonorités denses et saturées afin d'illustrer une certaine contradiction : l'immersion progressive vers la matière brute s'apparente également, ici, à un processus de destruction, de dissolution de la source sonore initiale.

Cette version avec électronique, écrite en collaboration avec Simon Chioini, ajoute une dimension supplémentaire : par un effet de miroir, les textures instrumentales inspirées par le modèle technologique deviennent elles-mêmes le matériau principal d'une trame sonore électronique. L'association entre le sextuor et la bande, conçue à la manière d'un canon, génère une forme de fusion sonore visant à brouiller la distinction entre l'acoustique et l'électronique, le réel et le virtuel, le matériel et l'immatériel.

*Dissolution, originally composed in an acoustic version, is a percussion sextet constructed as a continuous flow of sound modelled on the electronic manipulations of a sound source (time-stretch, amplitude oscillator, filtering, granulation, distortion, etc.). Using the sound of a Tibetan bowl as the raw material for the work, I wanted to simulate a temporal stretch similar to digital stretching in order to create the effect of a progressive zoom within this sound. This zoom effect, an explicit reference to Gérard Grisey's percussion sextet *Tempus ex machina*, translates musically into a dilated temporality, a total absence of rhythmic material, a focus on circular*

*instrumental gestures, and evolving textures that amplify and manipulate the main morphological characteristics of the sound of the Tibetan bowl (resonance, undulation, frictional grain). This exploration into the heart of the sound is articulated by a gradual increase in dense, saturated sonorities, in order to illustrate a certain contradiction: the gradual immersion towards the raw material is also, here, akin to a process of destruction, of dissolution of the initial sound source.*

*This version with electronics, written in collaboration with Simon Chioini, adds an extra dimension: through a mirror effect, the instrumental textures inspired by the technological model themselves become the main material of an electronic soundtrack. The association between the sextet and the tape, conceived in the manner of a canon, generates a form of sonic fusion designed to blur the distinction between the acoustic and the electronic, the real and the virtual, the material and the immaterial.*

## Martin Daigle: SextetEmulator (2025)

*SextetEmulator* est un jeu musical inspiré de la lecture des cartes de tarot et de pièces fondées sur des concepts de jeu. Chacun des six joueurs se voit attribuer au hasard une carte unique, ce qui l'encourage à adopter un rôle distinct au sein de l'ensemble musical. La pièce est écrite en français et en anglais, et sa durée est variable, les interprètes pouvant choisir de boucler la performance indéfiniment.

- **Le Soliste** dirige la composition et donne la direction principale.
- **L'Accompagnateur** apporte un soutien harmonique ou rythmique.
- **Le Processeur** joue le rôle de joker, introduisant des éléments imprévisibles.
- **Le Berger** guide l'ensemble vers la conclusion.
- **Le Fou** incarne les nouveaux départs et la volonté de prendre des risques guidés par l'intuition.
- **Le Diable** est une force perturbatrice dans l'ensemble.

Une couche supplémentaire d'interaction existe entre certains rôles :

- **Le Soliste** peut être influencé par des effets de glitch déclenchés par **le Processeur**.
- **L'Accompagnateur** peut être affecté par un drone de phase imposé par **le Berger**.
- **Le Fou** peut être affecté par le feedback imposé par **le Diable**.

*SextetEmulator is a musical game inspired by tarot card readings and conceptual game pieces. Each of the six players is randomly assigned a unique card, encouraging them to adopt a distinct role within the musical ensemble. The piece is written in both French and English, and its length is variable, as the performers can choose to loop the performance indefinitely.*

- **The Soloist** leads the composition, setting the main direction.
- **The Accompanist** provides harmonic or rhythmic support.
- **The Processor** acts as the wild card, introducing unpredictable elements.
- **The Shepherd** guides the ensemble toward the conclusion.
- **The Fool** embraces new beginnings and the willingness to take risks guided by intuition.
- **The Devil** is a disrupting force in the ensemble.

*An additional layer of interaction exists between certain roles:*

- **The Soloist** may be influenced by glitch effects triggered by **The Processor**.
- **The Accompanist** can be affected by a phase drone imposed by **The Shepherd**.
- **The Fool** can be affected by feedback imposed by **The Devil**.