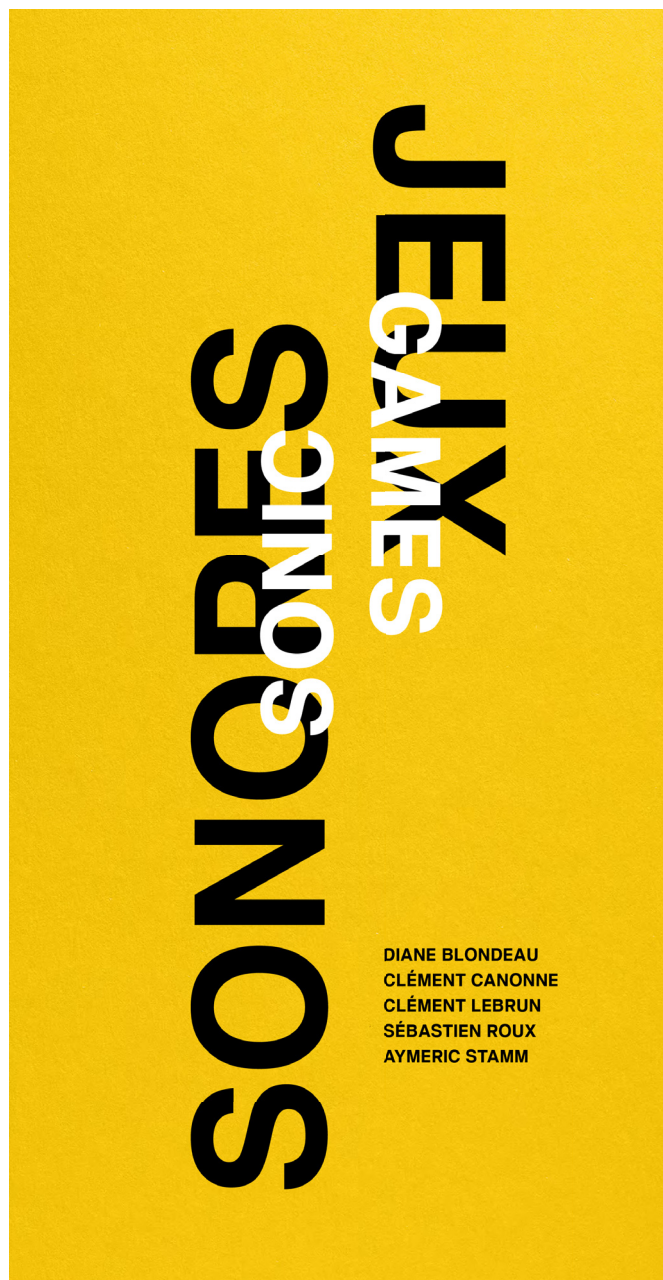


# JEUX SONORES

COMMUNIQUÉ DE PRESSE  
MARS 2025



## CONTACT PRESSE

Garance Dor  
06 85 93 70 01  
editionsvroum@gmail.com  
[www.editionsvroum.net](http://www.editionsvroum.net)  
Facebook : Vroum  
Insta : vroum\_vehicule

## RÉSUMÉ

Six jeux sonores à faire chez soi ou sur scène même sans expertise musicale ! Jeux sonores est un ouvrage tout public. Ces pièces sonores sont constituées de protocoles ludiques qui s'apparentent aux jeux de société. Chacune de ces pièces utilise le son comme médium. Elles contiennent des objectifs, des règles et leurs conditions de victoire.

Faites preuve d'attention et de stratégie pour remporter la partie. Les six jeux rassemblés ici alternent jeux compétitifs et jeux collaboratifs, jeux de mémoire et jeux d'écoute, jeux vocaux et jeux instrumentaux – mobilisant des objets du quotidien faciles à trouver et simples d'utilisation.

À jouer à plusieurs : de 2 à 21 personnes (selon les jeux).

*Jeux sonores* est composé de :

- Cible,
- Loups-garous et villageois,
- Le Jeu de Nim,
- Sonar,
- Topography,
- Labyrinthe.

Titre **Jeux sonores**

Auteurs **Diane Blondeau, Clément Canonne, Clément Lebrun, Sébastien Roux et Aymeric Stamm**

Design graphique **Vincent Menu**

Éditeur **Vroum [Garance Dor]**

Diffusion/distribution **Les Presses du réel**

Date de sortie **10 mars 2025**

Tirage **800 exemplaires**

Impression **chez Standart Impresa**

Format **16,5 x 32 cm broché / 88 pages**

ISBN **978-2-493008-18-3**

Code clil **3687 (musique), 3736 (activités artistiques) et 3895 (jeu)**

Mots clefs **jeu, musique contemporaine, protocole, art contemporain**

Prix public **28 euros**

Publié avec le soutien de la Région Bretagne et de l'Ircam

# JEUX SONORES

## LES AUTEURS

Le collectif Jeux Sonores, initié en 2021 par Sébastien Roux, rassemble cinq personnes aux pratiques et parcours variés, à l'intersection des arts sonores, de la médiation musicale et de la recherche scientifique.

**Diane Blondeau** est une artiste sonore. Elle pratique le field recording et l'installation. Sa réflexion se concentre autour de l'oralité, des savoir-faire et des environnements acoustiques. Elle est associée à Ici l'Onde, centre national de création musicale. Elle enseigne les arts sonores à l'école nationale supérieure d'art et design de Dijon. Elle collabore depuis 2012 avec de multiples artistes de la scène à la création sonore ou à différents postes (scénographie, création lumière, régie générale).

**Clément Canonne**, après des études de piano au Conservatoire national supérieur de musique et de danse de Lyon et un doctorat en musicologie, est recruté comme chercheur par le Centre national de la recherche scientifique et rattaché à l'Ircam (Paris). À l'Ircam, il dirige l'équipe « Analyse des pratiques musicales » et mène des recherches scientifiques et artistiques sur l'improvisation collective, l'appréciation esthétique, l'attention auditive et l'humour musical.

**Clément Lebrun** est musicologue (master musique de la Renaissance), bassiste, trompettiste, chanteur et compositeur. Il est acteur de l'aventure de l'Orchestre de Musiques Expérimentales du DOC, Le Doigt dans l'Oreille du Chauve en Normandie, producteur sur France Musique de l'émission *Le cri du Patchwork*. Pédagogue, guide-conférencier et concepteur des visites-ateliers au Musée de la musique-Cité de la musique, co-créateur de l'orchestre DEMOS de 2010 à 2012, formateur en médiation musicale et médiateur, etc.

**Sébastien Roux** est artiste sonore. Sa pratique mêle composition algorithmique, synthèse numérique et travail de l'espace sonore. Il collabore avec les ensembles Dedalus, Thymes, Omedoc, 0 et avec la chorégraphe DD Dorvillier. Sa recherche porte sur l'attention auditive.

**Aymeric Stamm** est ingénieur de recherche au CNRS spécialisé dans le traitement statistique de l'information. Sa recherche théorique consiste à développer des méthodes et modèles mathématiques pour permettre l'analyse statistique d'objets complexes évoluant dans des espaces à géométrie non-Euclidiennes comme les populations de graphes ou les données topologiques. Il dédie également une grande partie de son activité de recherche aux statistiques appliquées, notamment en neurosciences. Il collabore également avec plusieurs artistes comme Alessandro Bosetti et Sébastien Roux sur des projets arts et sciences.

<https://editionsvroum.net/jeux-sonores/>

## LA MAISON D'ÉDITION VROUM

Vroum publie des partitions, des poèmes à performer, du théâtre non dramatique, de la poésie à dire à haute voix, des scénarios, des protocoles plastiques à activer. Nous ouvrons un espace de transmission des arts performatifs et délégatifs (danse, performance, poésie sonore, concrète, théâtre sans théâtre, art conceptuel, musique...) au croisement avec l'art contemporain (design, dessin).

Une grande importance est accordée à la conception graphique. Chaque livre a un design unique, sur mesure, "hors collection" et "hors format".

Les éditions Vroum sont installées à Rennes (France). Dirigées par Garance Dor – artiste et chercheuse – et Vincent Menu, designer graphique, les éditions Vroum éditent la revue annuelle de création *Véhicule* depuis 2010 ainsi que des livres depuis 2020.

Nous sommes éditeurs mais pas uniquement : nous déplaçons les pages de nos publications, concevons des expositions, des installations. Nous mettons en œuvre des événements artistiques (performances, spectacle vivant) comme des événements scientifiques (colloque, séminaires de recherche).