

**Marie MULLER**  
75000 Paris  
marie.muller57@gmail.com

**Freelance VR & game senior sound designer**  
**Auteur-compositeur**

**Portfolio :** [www.marie-muller.com](http://www.marie-muller.com)

(navigation optimisée sur Firefox et Google Chrome)

## PROFIL

*Diplômée du Master jeux et médias interactifs numériques de l'ENJMIN spécialité conception sonore en 2011, je suis Sound Designer de jeux vidéo et VR (design, création et intégration) en freelance et artiste audio dans la création de paysages sonores interactifs en 3D.*

*Mature, curieuse, persévérante, sérieuse et à la fois originale dans mes réalisations, enthousiaste et à l'écoute des autres, je cherche à créer l'expérience audio la plus adaptée aux besoins du projet, tout en y apportant une dimension vivante et plastique afin d'éveiller les sens du joueur vers de nouvelles interprétations.*

## COMPÉTENCES

**Logiciels**      **DAWs :** Reaper, Pro Tools, Nuendo  
**Moteurs audio :** Wwise, FMOD Studio  
**Moteurs de jeu :** Unity, Unreal Engine

**Studio**            Connaissance de l'équipement studio  
Prise de son en studio et en environnement extérieur de type dynamique, statique et ambisonique

**Anglais**            Courant

## EXPÉRIENCES

- 2023-2024**      **Sound Designer (création en solo), Mira :** design, création et intégration audio sur Unreal Engine : *Tour Eiffel Effect, Iberdrola, The Canopy Project - NatureVerse and Capsum*
- 2022-2023**      **Sound Designer (création en solo), VRtuoz - en partenariat avec l'IRCAM :** design, création et intégration audio sur Wwise et Unity
- 2021**            **Sound Designer (création en solo), Lucid Realities :** *Lady Sapiens*, vidéo 360 : design, création et intégration audio avec Facebook 360 Spatial Workstation
- 2021-2019**      **Sound Designer (création en solo), Ubisoft Paris et Lucid Realities :** *Lady Sapiens, The Virtual Reality Experience* : design, création et intégration audio sur Unity
- 2017**            **Sound Designer (création en solo), MIT, Emissive, Camera Lucida:** *The Enemy*, de Karim Ben Khelifa : design, création et intégration audio sur Unity
- 2016 (6 mois)**    **Sound Designer, Ubisoft Paris :** *Lapins Crétins* : design, création et intégration des ambiances audio sur Wwise et Snowdrop Engine
- 2016-2011**      **Sound Designer (création audio en solo)** sur divers projets en freelance :  
**Neko Entertainment** (*Les Mystérieuses Citées d'Or : Mondes Secrets, Paddington : Escapade à Londres, Cocoto Magic Circus 2*), **Eko Software** (*Bella Sara 1 & 2, How To Survive, Best Of Arcade Games*), **Blue Frog Robotics** (*BUDDY, le robot compagnon*), **Chocolapps** et **Royal Cactus** : design et création audio
- 2015 et 2014**      **Résidence d'artiste-chercheur** chez **Locus Sonus**, Aix-en-Provence : création de mon installation sonore interactive *Mapping the Iceberg* présentée aux **Symposiums #8 et #9** et à l'**Audio-Mobile Fest 2015** à la Fondation Vasarely, Aix-en-Provence
- 2015**            **Publication** dans **Wi Journal of Mobile Media** de mon article de recherche sur l'installation *Mapping the Iceberg*, dans le cadre d'une édition spéciale *Audio Mobility*
- 2014**            **Nuit Blanche**, événement spécial Mixage Fou, présentation de mon installation *Mapping the Iceberg* au Gymnase Marcel Cerdan, Paris
- 2012**            **Performance musicale en solo** avec l'instrument expérimental *Halldorophone* de Halldór Úlfarsson lors du vernissage de l'exposition *Horizonic*, École supérieure d'arts & médias de Caen/Cherbourg

- 2011** (6 mois) **Stage Master 2 ENJMIN chez Neko Entertainment : Sound Designer (création en solo) :**  
*Alexandra Ledermann 3DS et Cocoto Alien Brick Breaker* : design, création et intégration audio sur FMOD Designer
- 2010** (3 mois) **Stage au LIMSI-CNRS, Orsay : Sound Designer (création en solo)** sur le projet *NAVIG*, un système de réalité augmentée fondé sur le son 3D et la sonification afin de faciliter les déplacements de non-voyants en milieu urbain
- 2009** **Exposition collective** *Soundings*, présentation de mon installation *There's no place like home* au Musée d'Art Contemporain, Roskilde, Danemark

## VACATIONS GAME SOUND DESIGN

Design, création et intégration audio sur **Reaper, Wwise, FMOD Studio, Unity et Unreal Engine**

- Depuis **2024** **Formatrice à la certification Wwise 101 & 110**, apaxxdesigns, centre de formation chez **EICAR**, Paris
- Depuis **2023** **ICAN** (Mastère Game Design), Paris
- Depuis **2022** Licence Études visuelles, médias et arts numériques à l'**Université G. Eiffel**, Noisy-le-Grand  
**Autograf**, Mastère Directeur Artistique en Design Graphique, Paris
- Depuis **2020** Interventions ponctuelles à **Gobelins** l'école de l'image, à l'**École Supérieure des Métiers de l'Image, du Son et de la Création 2D-3D** et à **e-artsup**, Paris
- 2017-2022** ISTS, professeure référente de l'option son jeux vidéo en 3ème année, **ESRA**, Paris
- Depuis **2016** **SAE Institute**, Paris
- 2016-2021** **Autograf**, Master Video Game Art, Paris
- Depuis **2011** Licence Professionnelle Level Design/Game Design, **Université Paris 13**

## FORMATION SPÉCIALISÉE ET ACTUALISÉE

- 2022** (35h) **Atelier Field Recording**, Phonurgia Nova (Félix Blume), Arles
- 2022** (49h) **Atelier nouvelles fictions sonores : Radio Live**, Phonurgia Nova (Collectif Wow !), Dinard
- 2021** (28h) **Atelier l'art du mixage**, Phonurgia Nova (Jules Wysocki), Paris
- 2021** (35h) **Atelier enregistrer le paysage**, Phonurgia Nova (Marc Namblard), Saxon-Sion
- 2021** (35h) **Atelier de field recording et art sonore**, Phonurgia Nova (Gilles Aubry), Dinard
- 2020** (49h) **Atelier de documentaire sonore de création**, Phonurgia Nova (Benoît Borjes), Arles
- 2019** **Instructeur certifié Wwise : certification Wwise-135** pour former aux certifications des fondamentaux de Wwise 101 & 110
- 2011-2009** **Master jeux et médias interactifs numériques spécialité conception sonore ENJMIN** (École Nationale du Jeu et des Médias Interactifs Numériques), Angoulême
- 2009** **Master Arts Visuels spécialité Art Sonore**, Malmö Art Academy, Suède, en partenariat avec *Nordic Sound Art Programme*

## PROGRAMME D'ÉCHANGE ERASMUS

- 2007** (6 mois) Academy of Fine Arts, Helsinki, département "Time and Space", Finlande

## FORMATION INITIALE ET MUSICALE

- 2016-2011** **Conservatoire Municipal** de Maisons-Laffitte, **harpe celtique**
- 2007** **DNSEP** (Diplôme National Supérieur d'Expression Plastique), option Art, École Supérieure d'Art de Lorraine, Metz
- 2004** **Licence d'Arts Plastiques**, Université de Lorraine, Metz
- 2000-1991** **Conservatoire Municipal** de Sarreguemines, **clarinette**

## CENTRES D'INTÉRÊTS

*Jeux vidéo, musique, cinéma d'auteur, danse contemporaine, littérature, découverte du monde*