

Marie MULLER
94120 Fontenay-sous-Bois
06 88 99 57 37
marie.muller57@gmail.com

GAME SOUND DESIGNER
AUTEUR-COMPOSITEUR

Portfolio : 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 (création audio, design et intégration) 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 plus riches et intenses.

COMPÉTENCES

Logiciels	DAWs : Pro Tools, Reaper, Nuendo Moteurs audio : Wwise, FMOD Studio Moteurs de jeu : Unity, notions sur 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

2019-2020	Sound Designer (création en solo) : <i>Lady Sapiens, The Virtual Reality Experience</i> chez Ubisoft Paris (Lucid Realities) : création audio, design et intégration sur Unity
2017	Sound Designer (création en solo) : <i>The Enemy</i> , de Karim Ben Khelifa (Emissive) : création audio, design et intégration sur Unity
2016 (6 mois)	Sound Designer chez Ubisoft Paris : création, design et intégration des ambiances sur Wwise et Snowdrop (équipe <i>Lapins Crétins</i>)
2016-2011	Sound Designer (création audio en solo) sur divers projets en freelance : Neko Entertainment (<i>Les Mystérieuses Citées d'Or : Mondes Secrets, Paddington : Escapade à Londres, Cocoto Magic Circus 2</i>), Eko Software (<i>Bella Sara 1 & 2, How To Survive, Best Of Arcade Games</i>), Blue Frog Robotics (<i>BUDDY, le robot compagnon</i>), Chocolapps et Royal Cactus
2015 et 2014	Résidence d'artiste-chercheur au laboratoire Locus Sonus , Aix-en-Provence : création de mon installation sonore interactive <i>Mapping the Iceberg</i> 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 <i>Mapping the Iceberg</i> , dans le cadre d'une édition spéciale <i>Audio Mobility</i>
2014	Nuit Blanche , événement spécial Mixage Fou, présentation de mon installation <i>Mapping the Iceberg</i> au Gymnase Marcel Cerdan, Paris 13

- 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* : création audio, design et intégration sur FMOD Designer
- 2010** (3 mois) **Stage** au **LIMSI-CNRS**, Paris : **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
- 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

Création, design et intégration audio sur **Reaper, Wwise, FMOD Studio** et **Unity** :

- Depuis **2017** ISTS, **professeur référente de l'option son jeux vidéo** en 3ème année, ESRA, Paris
- Depuis **2016** SAE Institute, Paris
Autograf, Master Video Game Art, Paris
- Depuis **2011** Licence Professionnelle Level Design/Game Design, Université Paris 13

FORMATION SPÉCIALISÉE ET ACTUALISÉE

- 2020** **Atelier de documentaire de création sonore**, Phonurgia Nova, Arles
- 2019** **Instructeur certifié Wwise : certification Wwise-135** pour former à la certification des fondamentaux de Wwise-101
- 2009-2011** **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

- 2011-2016** **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
- 1991-2000** **Conservatoire Municipal** de Sarreguemines, **clarinette**

CENTRES D'INTÉRÊTS

Jeux vidéo, musique (expérimentale, electronica, hip hop), cinéma d'auteur, danse contemporaine, littérature (romans, SF), découverte du monde