

# AURORE PUPIL - SOUND DESIGNER

## JEUX VIDEO – FILMS D'ANIMATION

---

### EXPERIENCES PROFESSIONNELLES

---

#### Sound Designer Freelance – Depuis 2011 :

Sound Design pour différents projets de films d'animations et de jeux vidéo pour étudiants et professionnels, dont :

◆ **EPIIC Montpellier - Sound Designer – 2019 :**

Créer, monter et pré-mixer sur Protools les bruitages et ambiances pour le film d'animation « [Les Fils de Morphée](#) ». En collaboration directe avec le directeur de l'école.

◆ **Cyber Group Studios - Sound Designer – 2018 :**

Créer, monter et pré-mixer sur Protools les bruitages et ambiances pour la série animée « [The Happos Family](#) » saison 2 (31 épisodes sur 50). En collaboration directe avec le directeur de production.

◆ **The Good Drive - Sound Designer – 2017 :**

Créer avec Protools les bruitages pour ambiances de routes, SFX de voitures, sons de menu, pour le jeu [The Good Drive](#). En collaboration directe avec l'équipe. Initiation à l'Intégration sur Unity et Wwise.

◆ **Malkyrs Studio - Sound Designer – 2016 - 2019 :**

Créer avec Protools différents bruitages pour ambiances d'arènes, SFX de cartes, sons de menu, pour le jeu [Les Arènes de l'Eternité](#) ; Enregistrer des comédiens français et anglais, et traiter les voix pour l'intégration dans le jeu. En collaboration directe avec le game designer.

◆ **Synthesis Group SGS – Technicien son – 2015 - 2016 :**

Nettoyer, synchroniser et normaliser sur Protools et Adobe Audition des fichiers audio (localisation française) :

- [Fallout IV + DLC](#) (étés 2015 et 2016)
- [Mafia 3](#) (2016)

◆ **We Are Bots Studio - Sound Designer – 2015 - 2016 :**

Créer sur Protools les bruitages pour ambiances, SFX, salles, Events, personnage, sons de menu, pour le jeu [Drift Into Eternity](#). En collaboration directe avec l'équipe. Intégrer quelques sons sur Unity.

#### Ubisoft Paris - Studio - Sound Designer Junior – 2011 :

Préparer des musiques pour les répétitions, les tournages, l'intégration dans le jeu, les modes spéciaux ; créer et intégrer des bruitages d'interfaces et / ou de maps pour les jeux [Just Dance 3](#) et Just Dance Japan. Utilisation de Protools, Vegas Pro, SoundForge, JIRA, Perforce.

---

### CONTACT

---

@ : [www.aurore-pupil.com](http://www.aurore-pupil.com)

@ : [Profil LinkedIn](#)

☎ +33 6 09 37 13 54

✉ [apupil@gmail.com](mailto:apupil@gmail.com)

📍 11, Chemin de la Côte Ste Catherine, 92350 Le Plessis-Robinson

---

### COMPETENCES

---

- ◆ **Protools** : Certifications 101 et 110
- ◆ **Adobe Audition** : Intermédiaire
- ◆ **Vegas Pro** : Intermédiaire
- ◆ **SoundForge** : Intermédiaire
- ◆ **Reaper** : Débutante
- ◆ **Unreal Engine 4** : Débutante
- ◆ **Wwise** : Niveau Certification 101
- ◆ **FMOD** : Débutante
- ◆ **JIRA** : Débutante
- ◆ **Perforce** : Débutante
- ◆ **Travail sous pression**
- ◆ **Travail d'équipe**

---

### LANGUES

---

- ◆ **Anglais** : Niveau Professionnel
- ◆ **Japonais** : Niveau A2 – B1 (en préparation pour JLPT N4)

---

### FORMATION

---

- ◆ **ISTS (Groupe ESRA, Paris, France, 2008-2011) :**  
Certificat DESTS : Techniques du Son  
- Certification Protools 101, 110 (Juin 2011).
- ◆ **Université de Marne-La-Vallée (Serris, France, 2006-2008) :** DEUG  
Art et Technologies : Matériaux Sonores et Enregistrement Musical
- ◆ **Lycée Auguste Renoir (Asnières sur Seine, France 2006) :**  
Baccalauréat Littérature, Option Musique
- ◆ **Conservatoire Léo Délibes (Clichy, France, 1992-2006) :**  
- Diplôme de Fin d'Etudes de Formation Musicale en 2003

## **Professeur de Musique – Depuis 2007 :**

Cours de musique à domicile pour enfants et adultes : piano et solfège

- ◆ **ACEL Du Gros Caillou** – Depuis 2016 : Centre de loisirs : cours en petits groupes.
- ◆ **Institut de Culture Musicale** – Depuis 2007 : Cours particuliers à domicile pour enfants et adultes

---

## **PROJETS PERSONNELS**

---

- ◆ Sound design de projets de fin d'études de jeux vidéo et films d'animation pour des étudiants, dont :
  - **Baobab** : Sup'Infocom Valenciennes (2012) : Film d'Animation 3D.
  - **Split The Road** : LISAA (2012-2013) : Jeu Vidéo
  - **Tempête** and **Breakfast in Paris** : LISAA (2014) : Films d'Animation 2D
- ◆ Concours de Sound Design « Soundtrack – Cologne » pendant 2 ans : Sound re-design d'un film d'animation choisi par le jury du concours, dans un délai d'un mois :
  - **Apollo** (2012) : Film d'Animation 3D.
  - **Replay** (2013) : Film d'Animation 3D. J'ai été sélectionnée parmi les 14ers candidats (sur un total de 100 candidats).
- ◆ Sound design sur sur d'autres projets de film, films d'animation et jeux vidéo, dont :
  - **Les Seigneurs d'Outre Monde** (ERE2, 2015-2016) : Long-métrage médiéval fantastique français. Première diffusion au Cinéma Aquaboulevard de Paris en Mai 2016.
  - **Aëdemphia** (2017 et 2020) : Projet de jeu vidéo, incluant des cinématiques et intégrations sonores
  - **Beyond Good and Evil 2** (2018) : Pour le plaisir et l'entraînement, avec l'autorisation de **Charlie Atanasyan**, **Alexandre Carlotti** et **Christophe Héral** : sound re-design complet du trailer (2 semaines), recherche de comédiens anglophones pour les voix, enregistrement, nettoyage, montage et mixage des voix (un mois).
  - **Horizon Zero Dawn** (2020) : Pour le plaisir et l'entraînement, sound re-design complet du trailer, création, montage, mixage. En collaboration avec le compositeur **Adrian Gomar**.
  - **Demo-Reel 2020** : Pour le plaisir et l'entraînement, sound-redesign d'extraits de gameplay de Mario Party 9 et Devil May Cry 4, montage de la vidéo.

---

## **INTERETS**

---

- ◆ Apprentissage de différents logiciels et moteurs audio comme Wwise, FMOD, Unity et Unreal Engine 4.
- ◆ Arts Martiaux : Aikibudo et Kobudo (ESC XV, Paris, France, depuis 2012)
- ◆ Jeux Vidéo (retrogaming, Plateforme, RPG, JRPG, Jeux Musicaux, MOBA...)
- ◆ Solfège et Piano (depuis l'âge de 5 ans)
- ◆ Japon : apprentissage de la langue depuis 2012, renseignements sur la culture, la vie quotidienne...