

Carlyne Poizeau

5548 8e Avenue

Montréal (QC), H1Y 2L4

(438) - 338 - 3486

carlyne.poizeau@gmail.com

langues parlées : Français & Anglais

www.carlynepoizeau.com Site Internet

<https://soundcloud.com/user-379641767> Soundcloud

Expérience De Travail

Compositrice de musique à l'image & Conceptrice sonore

depuis juillet 2016

Travailleuse Autonome en studio - projets en équipes multidisciplinaires

- Composition musicale dans divers styles, comme electro, pop, mélanges de styles, classique orchestrale, jazz, musique traditionnelle chinoise, ...
- Conception sonore pour jeux vidéos, capsules vidéos, ambiance sonore d'échappée game
- Trames sonores de jeux vidéos, courts métrages, vidéos corporatives, documentaires et spectacles.
- Maîtrise de logiciels, séquenceurs, moteurs et éditeurs audio et de partitions, comme Logic Pro X, Protools, Cubase, Wwise, Soundminer, Audition, Finale, Sibelius
- Traitement audio, utilisation de plug-in d'instruments virtuels et de mixage (compresseur, EQ, reverb, ..)
- Respect des directives artistiques / illustration des intentions d'un scénario
- Respect d'un calendrier de production / capacité d'organisation
- Prise de son et enregistrement en studio
- Réunions artistiques en équipes pluridisciplinaires
- Tâches administratives (déclaration Socan, rédaction de contrats, etc)

Musicienne au sein de différentes formations

depuis 2008

- Bassiste et/ou chanteuse principale et/ou choriste et/ou clavieriste
- Compositrice-auteure-interprète et productrice
- Enregistrement en studio / prise de sons de moi-même et/ou de musiciens de studios
- Gestion & organisation de groupes, tâches administratives (demandes de subvention, en français et en anglais), contact presse, rédaction de communiqués de presse (français, anglais)

Formation

DEC Technique de l'électronique option audiovisuel

2021

Cégep du Vieux Montréal

DESS Musique de film, note de 4,3/5

Obtenu en 2016

Université du Québec à Montréal (Canada)

Licence de Musique et Musicologie, Mention Bien

Obtenu en 2014

Université de Bourgogne (France) et University of Nicosia (Chypre)

Cursus Jazz (guitare basse)

2012-2015

Conservatoire Régional de Dijon (France)

Prix

Prix du meilleur jeu lors de la Global Game Jam 2019 pour Reinkle

Prix du meilleur jeu Canadien (FMC) au MIGS 2019 pour HOME

Prix du meilleur Impact Social (Turbulent) au MIGS 2019 pour HOME

Prix du meilleur jeu lors de la Global Game Jam 2019 avec HOME

Mention du jury à la Global Game Jam 2018 avec Llamaladie

Prix et bourse de 10 000\$ de l'UQAM et du Quartier des Spectacles lors de la game jam « ludifier la ville » en 2017 avec le jeu « Astral »

1ère place en AUDIO lors de la game jam de la ligue Jam Nation #2 avec le jeu Diet, Baby Diet!

2ème place en AUDIO lors de la game jam de la ligue Jam Nation #3 avec le jeu Two Steps from Fame

Prix de la meilleure direction et réalisation artistique lors du Concours Universitaire Ubisoft 2017;

1er prix (pour le meilleur jeu) lors de la Creative Game Jam en 2016 avec Game Of Fat

Projets Réalisés

2020

Musique et conception sonore du prototype du jeu vidéo Ada & Eve - studio Lore Nine
Musique mélancolique et orchestrale, avec thèmes associés aux différents personnages

EP « Somewhere In Between » - Hildegarde

Musique electro pop, EP composé, écrit, interprété et produit en duo avec Justine Girard

Musique et conception sonore de Reinkle - studio Lore Nine

Musique interactive déterminée par les choix du joueur, style ambient et poétique

2019

EP « STAY » d'Hildegarde, composé de 5 titres.

Musique de style pop alternative / electro pop, composée, écrite et interprétée en duo avec Justine Girard

Disponible sur toutes les plateformes d'écoutes

Sortie du titre et vidéoclip « Superhero » sous le nom du duo Hildegarde

Musique de style pop alternative, utilisation de synthétiseurs électroniques mélangés à des sons plus organiques (harmonies vocales, guitare, basse, percussions), co-composée & arrangée avec Justine Girard

Musique du court métrage d'animation Koinobori, réalisé par Jacynthe Lefevbre Asselin, présenté au Festival Fantasia 2019. Musique de style japonaise (Koto, Shakuhachi) soulignée par des nappes de sons électroniques

Musique et sons du jeu HOME - studio Lore Nine. Prix du meilleur jeu lors de la Global Game Jam 2019, puis présenté lors de la Game Design Conférence 2019, à Artcade, Dreamhack et au MEGA-MIGS. Sortie sur Steam le 12 mai 2019. Musique ambiante, sons électroniques, générative : selon les décisions du joueur des *loops* différentes se superposent tout au long du jeu pour donner une musique personnalisée à la fin de l'expérience.

2018

Sortie du titre et vidéoclip « Runaway » sous le nom du duo Hildegarde

Musique de style electro-pop dont je suis l'auteure-compositrice-interprète, co-arrangée par Justine Girard.

Musique du Court Métrage « Alice », réalisé par Laetitia Demessence

Musique de style ambiante et planante, contemplative, instruments virtuels, sonorités électroniques et chant.

Musique du Court Métrage « L'art con ciel », réalisé par Islem Gerroui

Musique de style thriller, suspens, avec des sonorités électroniques vintage.

Musique du Court Métrage « La jeune femme et la rose sauvage » réalisé par Laetitia Demessence
Trame sonore de style suspens, thriller, fantastique et parfois horreur, tout appuyant la touche contemplative du film. Musique réalisée avec des synthétiseurs et ma voix, parmi les instruments virtuels.

Conception sonore de la « Cabane dans les bois » de l'*escape game* de la compagnie Vort3x.

Musique de la video hommage à Danielle Trottier, réalisé par Laetitia Demessence, diffusée lors du gala bénéfice 2018 du FCTMN.

Musique et Sound Design du jeu « Monster Hunter », crée par Jean Baptiste Munières.

Musique et sound design du jeu « Llamaladie -Spitpocalypse » crée lors de la Global Game Jam 2018, mention du jury.

2017

Réalisation du sound design et de la musique du jeu « Astral » pour une présentation sur l'espace public en 2018, en partenariat avec le quartier des spectacle et l'UQAM. Prix et bourse de 10000\$.

Musique du Court Métrage COLD, réalisé par Islem Guerroui.

Musique et sound design du jeu Two Steps from Fame (2ème place de la mention AUDIO lors de la game jam de la ligue Jam Nation #3)

Musique et sound design du jeu Diet, Baby Diet! (1ère place de la mention AUDIO lors de la game jam de la ligue Jam Nation #2)

Musique et sound design du le jeu Howakhan réalisé lors de la game jam de la ligue Jam Nation #1.

Réalisation de la trame sonore du court métrage d'animation 3D Groovity, réalisé par Hippolyte Pitoiset et produit par l'ESMA.

Musique et du sound design du jeu « Record », jeu crée lors du Concours Universitaire Ubisoft et qui a remporté le prix de la meilleure direction et réalisation artistique.

Réalisation de la trame sonore du court métrage « Boxer comme une danseuse », par Michel Nogara.

Musique & sons du jeu Game Of Fat, qui a remporté le **1er prix** lors de la Creative Game Jam 2016.

Saison 2016/2017

Création et production de la musique du spectacle « Coopéra » en partenariat avec l'Opéra de Montréal.

- Composition, arrangement & orchestration du répertoire classique (Aïda - Verdi), conservation du style influencé par la musique orientale, autres références de musique égyptienne dans les arrangements

2016

Conception sonore de la salle Panique Interstellaire à « Impasse », jeu d'évasion, Montréal.

Réalisation de la Trame sonore de la bande annonce de la chaine youtube Shaolin Shadow, réalisé par Michel Nogara.

Réalisation de la trame sonore de capsules vidéos corporatives avec la compagnie Belvédère.

Réalisation de la trame sonore du documentaire Beijing-Hochelag, d'Élise Ekker - Lambert.

Documentaire notamment diffusé au RVCQ (Rendez Vous du Cinéma Québécois). Musique mêlant l'univers culturel chinois et occidental, au reflet du sujet du documentaire (l'intégration d'immigrés chinois dans le quartier Hochelaga Maisonneuve).