Anton Jauernig

Ingénieur du son · Sound designer

Paris / Île-de-France | **antonjauernig@gmail.com** | 06 35 31 40 52 | **antonjauernig.com**

Profil

Ingénieur du son et sound designer diplômé de l'ESRA Paris – ISTS, option jeu vidéo. Je conçois, intègre et mixe le son pour le jeu vidéo, la publicité et l'animation : création d'assets sonores, intégration audio sous Wwise, FMOD et Unreal Engine 5, composition, enregistrement, montage et mixage. Ma formation scientifique (Sorbonne Université) facilite le travail technique avec les équipes de développement.

Expérience professionnelle

Sound designer et compositeur – QuickSneak (jeu vidéo) 2026 – aujourd'hui

- Musique jungle onirique et sound design d'un jeu de speedrun dans un rêve aux graphismes PS1.
- Création de l'identité sonore et des ambiances du jeu.

Ingénieur du son et sound designer – Indépendant 2026 – aujourd'hui

- Sound design sur commande pour la publicité, le motion design et le web.
- Composition et mixage sur commande pour des films, jeux, publicités et morceaux.
- Relation client, devis et suivi de projet.

Assistant ingénieur du son – Moktar Sound sysTem 2024

- Album « 42 Fièvre » de la fanfare de Sorbonne Université : aide à l'enregistrement et editing.
- Distribution de l'album en CD et sur les plateformes de streaming.

Projets

Publicités Arc'teryx, Bic, Unicef, Linkee – films d'école
Films réalisés par Ruben Saiz dans le cadre de sa formation, pour lesquels j'ai été mandaté pour le sound design et le mixage.

Pumpkill – projet étudiant (ESRA)
Court métrage d'animation : bande son, bruitages, ambiances et mixage.

Anton Jauernig – Undertale boss
Mod pour le jeu Undertale : attaques scriptées en Lua, bande-son originale, effets sonores et intégration.

Musique
Bloume, ancien projet synthwave publié sur Spotify ; compositions et travaux sonores sur SoundCloud.

Formation

Diplôme des techniques du son, option jeu vidéo – ESRA Paris (ISTS) 2022 – 2025

Licence mathématiques, physique, informatique – Sorbonne Université 2020 – 2022

Compétences

Savoir-faire : sound design, intégration audio, composition, enregistrement, montage son, mixage, post-production, restauration audio.
Middleware et moteurs de jeu : Wwise, FMOD Studio, Unreal Engine 5, Unity.
Logiciels audio : Avid Pro Tools (certifications 101 et 110), iZotope RX, Reaper, Ableton Live 12, FL Studio, Max for Live.
Programmation : Python, Lua, C# (Unity).
Image et diffusion : Adobe Creative Suite, OBS.
Langues : français (langue maternelle), anglais courant (C1).

Postes recherchés

Sound designer, intégrateur audio, monteur son, mixeur son, ingénieur ou technicien du son, régisseur son – Paris / Île-de-France.