

DAVID BISMUTH

Compositeur & Sound Designer · Publicité, jeu vidéo & identité sonore

Compositeur et sound designer depuis plus de 5 ans, entre publicité et jeu vidéo : 50+ campagnes de luxe avec l'agence son parisienne BRUIT, mixage de la bande originale de Ravenswatch (Passtech Games), musique interactive et SFX sous Wwise sur GRAB GRAB. Master ESIS, conservatoire du 12e.

Paris · david-bismuth@outlook.fr · david-bismuth.com · [LinkedIn](#)

Disponible en freelance, CDD ou CDI



MARQUES Loro Piana · Cartier · Maison Margiela · Kenzo x Asics · Vogue · Lacoste · Uniqlo · Sandro · Mellerio · Moynat

JEUX Ravenswatch, bande originale, Passtech Games · [GRAB GRAB](#), Godot + Wwise

EXPÉRIENCE

Compositeur, sound designer & mixeur, freelance

06/2024 – aujourd'hui

Paris · BRUIT, développeurs de jeux, studios de production et d'animation

- Collaboration poursuivie avec **BRUIT** en freelance après l'alternance ; musique et sound design pour **Moynat** et pour les studios **Kalaid**, **Roar** et **Supamonks**
- Mixage de l'album de la bande originale de [Ravenswatch](#), Passtech Games (plus de 600 000 joueurs)

Compositeur & sound designer

04/2023 – 09/2025

BRUIT, agence son et musique, Paris · stage puis alternance

- Composition et production musicale pour **plus de 50 campagnes publicitaires et contenus de marque**, sous la supervision de BRUIT : **Loro Piana SS24 et SS25**, **Kenzo x Asics**, **Mellerio Talisman**, **Maison Margiela**, **Cartier**, **Vogue**
- Sound design, mixage et montage audio/vidéo de films de mode et de luxe
- Enregistrement et direction de **sessions voix off** avec des comédiens, et de sessions d'instrumentistes
- Supervision musicale : licences de titres auprès de BMG, Universal, Audio Network, Myma et Cézame ; briefs et retours aux compositeurs

Ingénieur du son, stage

02/2023 – 03/2023

Studio de l'ENM

- Enregistrement de big bands de jazz, de chanteurs et d'ensembles d'élèves

JEU VIDÉO

GRAB GRAB : compositeur & sound designer

06/2026 – aujourd'hui

Jeu multijoueur 2D · musique, SFX, mixage, Wwise · Godot · en développement

► [Voir le gameplay et la session Wwise](#) · [Instagram @grabgrabgame](#)

- **Musique interactive composée et intégrée sous Wwise** : séquençement horizontal sur plusieurs playlists
- **Couches d'intensité verticales** pilotées par un RTPC lié au chrono du match et à la mort subite ; musique inversée pour l'ultime d'un personnage
- **Création des SFX et de la banque de sons** : grabs, lancers, impacts qui montent en puissance avec les combos, pas selon la surface, ambiances et foule qui réagit au match
- **Mixage** : niveaux alignés en LUFS, atténuation par famille de sons

COMPÉTENCES

Composition & production

Ableton Live, Kontakt (programmation orchestrale, instruments virtuels), Sibelius, MuseScore

Intégration sonore

Wwise (musique interactive, RTPC, States, atténuation, profiler), Godot

Post-production & mixage

Pro Tools, Nuendo, iZotope RX, loudness (LUFS)

Studio

Direction de sessions voix off et instrumentistes, banques de sons, synthèse

Instruments

Piano, guitare, saxophone

FORMATION

Master Réalisation et Production Sonore

ESIS, Paris · 2025

Composition de musique à l'image

Conservatoire du 12e, Paris

Musique électronique : production, sound design, enregistrement et mixage
ENM

Licence de musicologie

Université Lumière Lyon 2 · 2023

LANGUES

Français natif · Anglais bilingue

Espagnol, japonais conversationnel

HORS STUDIO

Raisir, live électronique

Le Transbordeur, Le Petit Salon · 2021 – 2023

Fondateur de La Valse Électrique

Soirées électro · 2022 – 2024