

TATIANA VILELA DOS SANTOS

Tatiana Vilela dos Santos est une artiste numérique et game designer, née à Paris en 1989. Après un baccalauréat littéraire, elle obtient un bachelor en game design de l'ICAN en 2012 et une licence en conception d'univers vidéoludiques de l'Université Paul Valéry Montpellier 3 en 2013. Elle mènera, durant ces quatre premières années d'études supérieures, des recherches sur le jeu comme performance et les interfaces homme-machine vidéoludiques. Elle effectue sa première année de master en Pratiques plastiques contemporaines dans ce même établissement. Elle intègre, en deuxième année, l'Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne et y obtient son diplôme de master en multimédia interactif.

En parallèle de ce parcours académique, elle intègre le milieu professionnel de la conception vidéoludique en 2010 en tant que Junior Game Designer pour l'entreprise Eastpad, spécialisée dans le développement de jeu pour ce qui est alors la toute nouvelle plateforme d'Apple, l'iPad. En 2012, elle devient game designer indépendante et travaille depuis pour de grands groupes (Orange, BNP Paribas, Citroën) et des centres de recherche (CNRS, Centre de Recherches Interdisciplinaires, Institut Acte) sur des projets ludiques employant de nouvelles technologies ou faisant un usage innovant de ces dernières (réalité virtuelle, réalité augmentée, réalité mixte, transmédia, bornes interactives).

Nourrie de ses travaux de recherches et de sa pratique professionnelle, elle développe dès 2012 une démarche artistique de la conception vidéoludique. Sa première oeuvre, Lacci, est un labyrinthe numérique à l'esthétique inspirée de l'Op Art et questionnant les notions d'obéissance et de transgression à travers les mécaniques de jeu proposées. Elle réalise par la suite une vingtaine d'installations ludiques pour lesquelles elle conçoit et fabrique des interfaces de contrôle et de rendu uniques, notamment lors de résidences artistiques. Ses oeuvres sont exposées aux quatre coins du monde. Son travail a été plusieurs fois récompensé par ses pairs (Maker Faire, EIGD, Connex...).

Au-delà de sa pratique du design interactif, elle partage son savoir-faire à travers des interventions pédagogiques dans l'enseignement supérieur et l'enseignement secondaire, ainsi que lors d'ateliers, masterclass et conférences à l'international (A MAZE., ENS, Future of StoryTelling...).

Une liste des expositions, performances, conférences, ateliers et interventions médiatiques notables, organisée par ordre chronologique, est disponible à cette adresse :

Une carte des expositions réalisées est disponible à cette adresse :

Formations

MASTER Multimédia Interactif (2014 - 2015)

Mention : Design, Médias, Technologies

Établissement : **Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne**

MASTER Pratiques plastiques contemporaines (2013 - 2014)

Mention : Arts plastiques

Établissement : **Université Paul Valéry Montpellier 3**

LICENCE Conception d'univers vidéoludiques (2012 - 2013)

Département : Métiers de l'édition

Établissement : **Université Paul Valéry Montpellier 3**

BACHELOR Game Design (2009 - 2012)

Mention : Conception numérique

Établissement : **Institut de Création et d'Animation Numérique (ICAN)**

Contacts

TWITTER :

FACEBOOK :

FACEBOOK :

YOUTUBE :

LINKEDIN :

INSTAGRAM :

TRAVAUX ARTISTIQUES & DE RECHERCHE

Contre-ciel 2017 Installation ludique Jeu d'énigme, clavier musical, ciel artificiel interactif, pierre de Rosette...	L'Atlas des Matrices 2017 Installation dynamique Diaporama génératif, capture d'écran de fin de partie, le jeu créateur...	Dead Pixels² 2017 Installation ludique Jeu d'équipe, arcade, dessin numérique, conquête de territoires...	Pourparlers 2016 Jeu vidéo Jeu de coopération, survie et questionnement politique...	(in)tact 2016 Pièce ludique Pièce immersive, nuages lumineux interactifs et performance dansée...	Dead Pixels 2016 Installation ludique Jeu d'équipe, arcade, dessin numérique, conquête de territoires...	Magnêsiă 2015 Installation ludique Jeu compétitif, magnétique, installation lumineuse...
GPU 2015 Installation ludique Jeu d'énigme, shaders, l'interface comme contrainte, pierre de Rosette...	jungle.in 2012 Pièce ludique Pièce immersive, installation lumineuse et coopération...	BBOS 2015 Installation ludique Performance, caméra et vidéoprojection des joueurs déformés...	Snailed It 2015 Jeu vidéo Jeu compétitif, un unique avatar et contrôleur pour trois joueurs...	BLACKBOX 2014 Installation ludique Jeu de rythme, l'interface de contrôle comme contrainte...	Jeu de mains 2014 Installation ludique Deux contre deux, corporel, dôme labyrinthique...	Tango 2014 Installation ludique Jeu de coordination, sans écran ni son, la vibration comme seule interface...
Oort 2013 Installation ludique Jeu de coordination, la lumière comme interface de contrôle...	Adsono 2013 Installation ludique Jeu coopératif pour deux joueurs, Twister, le corps comme surface de jeu...	Nivôse 2013 Installation ludique Jeu de vjing, imagerie médicales, pierre de Rosette...	Tetra 2013 Jeu vidéo Jeu de coordination, convocation du malaise et de l'étrange...	Isochrone 2013 Jeu vidéo Jeu de coordination, géométries abstraites, phasing musical...	Lacci 2012 Jeu vidéo Labyrinthe numérique, optical art, transgression des règles...	

EXPOSITIONS & PERFORMANCES

2017

IN.PLAY//OUT.PLAY

Exposition solo

Puzzle
Thionville, France

Paradigm EA Festival

BLACKBOX

The Biscuit Factory
Édimbourg, Écosse

Future of StoryTelling

Spoons

Snug Harbor
New York, États-Unis

We Throw Switches

BLACKBOX

Arcadia
Dundee, Écosse

We Throw Switches

BLACKBOX

Victoria & Albert Museum
Londres, Angleterre

IN.PLAY//OUT.PLAY

Exposition solo

Shadok
Strasbourg, France

Future Play

Dead Pixels

Assembly Room
Édimbourg, Écosse

We Throw Switches

BLACKBOX

Custom Lane
Édimbourg, Écosse

Black Box

(in)tact

Le Cube
Issy, France

Test Card

Isochrone

Texture // MCR
Angleterre

BETAPublic Hotbed ed.

Adsono

Camden People's Theatre
Londres, Angleterre

Games Are For Everyone

BLACKBOX

The Caves
Édimbourg, Écosse

Now Play This

Dead Pixels

Somerset House
Londres, Angleterre

Yoyo

Adsono

Palais de Tokyo
Paris, France

2016

Random Bazar

Pourparlers

Cité des sciences
Paris, France

A MAZE. Pop up

BLACKBOX

District ME
Abou Dabi, EAU

Horizons numériques

(in)tact

Abbaye Escaladieu
Bonnemazon, France

Protoplay

Isochrone

Caird Hall
Dundee, Écosse

Awkward Arcade

Isochrone

Art Council
Manchester, Angleterre

MAKE STUFF

Isochrone

Digital Laboratory
Rochdale, Angleterre

Pete the Monkey

BLACKBOX & Adsono

Plage de St-Aubin
St-Aubin, France

Warp Festival

Isochrone

The Whitworth
Manchester, Angleterre

Peut-être Festival

Adsono

Jardin d'Alice
Montreuil, France

Test Card

Isochrone

Texture // MCR
Manchester, Angleterre

Jouer Ensemble

Dead Pixels

Kipstadium
Lille, France

LudiPunk Fest'

Adsono

Jardin d'Alice
Montreuil, France

DemoNight #3

BLACKBOX

CRI
Paris, France

Culture Exp. Days

BLACKBOX

Quartier Général
Paris, France

Chroma Key

BBOS & Adsono

Gossima
Paris, France

GIF Jam

Adsono

La Briche Foraine
Saint-Denis, France

Acquisition permanente

Magnësiä

Game Science Center
Berlin, Allemagne

2015

Clujotronic

BLACKBOX

Piata Stefan cel Mare
Cluj-Napoca, Roumanie

Take the Blows

Snailed It & Adsono

Badaboum
Paris, France

Geekopolis

GPU & Adsono

Parc des expositions
Paris, France

La Nuit des Arts

jungle.in

La plaine image
Roubaix, France

Futur en Seine

Virtual T-Break

CNAM
Paris, France

Random Bazar

BLACKBOX & Adsono

CRI
Paris, France

Maker Faire

Adsono

Parc des expositions
Montreuil, France

A MAZE.

Magnësiä

Urban Spree
Berlin, Allemagne

Take the Blows

Adsono

Batofar
Paris, France

Capitaine Futur

La boîte à murmures

Gaîté Lyrique
Paris, France

2014

Homo Numericus Lud.

BLACKBOX

Cité des Sciences
Paris, France

EIGD

Adsono

La Générale
Montreuil, France

Zoo Machines

Jeu de mains

Imaginarium
Roubaix, France

Zoo Machines

Jeu de mains

Musée d'Histoire Nat.
Lille, France

WTA Finals

Virtual T-Break

Indoor Stadium
Singapour, Singapour

A MAZE.

Adsono

iClub
Johannesbourg, Af. du Sud

Playful Arts Fest.

Oort

Willem II Factory
Bois-le-duc, Pays-Bas

Maker Faire

Adsono

104
Paris, France

w00t

Adsono

Axel Møller Have
Copenhague, Danemark

2013

Print Screen

Lacci

Mediatheque Holon
Tel-aviv, Israël

A MAZE.

Adsono

Urban Spree
Berlin, Allemagne

Zoo Machines

Adsono

L'Hybride
Lille, France

Gamerz

Oort

Patio Bois de l'Aune
Aix-en-Pce, France

Retro (No) Future

Tetra

Visage du Monde
Cergy, France

NotGames Fest

Lacci

Köln Game Lab
Cologne, Allemagne

Geekopolis

Isochrone

Palais des Congrès
Montreuil, France

RÉSIDENCES ARTISTIQUES & RÉCOMPENSES

Résidences artistiques

Puzzle - Thionville, France
Novembre 2017

Shadok - Strasbourg, France
Septembre 2017

Le Cube - Issy-les-Moulineaux, France
Mai 2017

Théâtre de Boussy - Boussy, France
Décembre 2016 - Mars 2017

DRAFT - Paris, France
Juin 2016 - Décembre 2016

Centre de Recherche Interdisciplinaire - Paris, France
Novembre 2015 - Octobre 2016

The Brain - Berlin, Allemagne
Mars 2015 - Avril 2015

CIANT - Prague, République tchèque
Décembre 2013 - Janvier 2014

Récompenses

2016

Lauréat : Golden Cookie - organisé par Cookie Collective
pour Space Cookie, projet de recherche musical

2014

Lauréat : Originality Award - organisé par EIGD
pour Adsono

Nomination : Innovation Award - organisé par EIGD
pour Adsono

Lauréat : Double Maker of Merit - organisé par Maker Faire
pour Adsono

2013

Lauréat : CONNEXT Award - organisé par M2F Créations
pour Oort, projet de recherche mené à l'Université Paul Valéry Montpellier 3

2011

Nomination : Hits Playtime Award - organisé par Le Monde
pour le projet Sto, projet de recherche mené à l'ICAN

TRAVAUX DE COMMANDE & SOUS CONTRAT

Game Designer

We Are Social | AccorHotels

Janvier 2017 - Février 2017

Design, documentation, level design & playtest de projets en réalité virtuelle (Oculus Rift & HTC Vive) & réseaux sociaux pour AccorHotels

Game Designer

We Are Social | Orange

Octobre 2016 - Décembre 2016

Design, documentation, level design & playtest de jeux pour le robot humanoïde TiKi dans les OrangeLab de France

Game Designer

MOMAEvent | Citroën

Septembre 2016 - Juin 2017

Design & construction d'installations ludiques pour l'escape game du C42, le showroom de Citroën sur les Champs-Élysées

Artiste | Game Designer

Sésame | Ankama

Avril 2016 - Mai 2016

Design & construction de Dead Pixels, une installation ludique pour le festival Jouer Ensemble au Kipstadium de Lille

Artiste | UX Designer

Underground Sugar

Janvier 2016 - Mai 2017

Design & prototypage d'installations interactives pour une adaptation théâtre - art numérique de l'Écume des Jours

Artiste | Game Designer

CRI

Juin 2015 - Décembre 2015

Design & construction d'installations ludiques art/science, scénographie de l'exposition du GameLab à la Cité des Sciences et de l'Industrie

Artiste | Game Designer

Sésame | Ankama

Mai 2015 - Juin 2015

Design & construction de jungle.in une installation ludique lumineuse, pour la Nuit des Arts à Roubaix

Game Director

La Générale de Production

Mars 2015 - Avril 2018

Direction de Spoons, un jeu d'enigme en réalité virtuelle dans l'univers surréaliste de l'illustrateur Nicolas Barrôme-Forgues

Game Designer

Ville de Dreux

Janvier 2015 - Juin 2015

Design & prototypage d'une installation interactive immersive et d'un circuit urbain ludique pour une exposition sur Charles Denner

UX Designer | CDP

Institut Acte

Septembre 2014 - Juin 2015

Design & management de Métabolisme, un programme d'audit web analysant le processus créatif d'un point de vue sémiotique et pragmatique

UX Designer | CDP

CNRS

Septembre 2014 - Juin 2015

Design & management d'esthEVO, un projet de sciences citoyennes évaluant les préférences esthétiques par culture via un algorithme génétique

Game Designer

We Are Social | BNP Paribas

Avril 2014 - Novembre 2014

Design, documentation, playtest et équilibrage de Virtual T-Break une installation ludique pour les WTA Finals à Singapour

Game Designer | Facilitateur

Qui veut pister

Septembre 2013 - Décembre 2014

Documentation, mission design et facilitation de jeux de piste sur l'Histoire de Paris

UX Designer | CDP

TIU

Avril 2013 - Septembre 2013

Design d'interaction & documentation d'une expérience web ludique, production et management de projets et événements transmédia

Game Designer Assistant

Lardux | Arte

Juin 2012 - Septembre 2012

Design d'interaction & documentation du projet transmédia interactif Hotel, basé sur le machinima éponyme

Junior Game Designer

Eastpad | Epic Games

Décembre 2010 - Octobre 2011

Design, documentation, mission design, level design & storyboards d'Ereya, un jeu d'aventure sur iPad développé sur Unreal Engine 3

ENSEIGNEMENT, CONFÉRENCES & ATELIERS

Enseignement supérieur

UX & Game Design (Bachelor & Master)

RUBIKA (Supinfogame/ISD)

depuis **Septembre 2015**

UX & Game Design (Bachelor & Master)

Pôle Universitaire Léonard de Vinci (IIM/ESILV)

depuis **Septembre 2015**

Culture Numérique (Licence)

SciencesPo

Juin 2018 - Septembre 2019

Graphic Design & Programmation (Bachelor)

Pôle Universitaire Léonard de Vinci (IIM/ESILV)

Septembre 2015 - Septembre 2017

Graphic Design & Programmation (Bachelor)

RUBIKA (Supinfogame / ISD)

Septembre 2015 - Septembre 2017

UX & Game Design (Master)

E-ArtSup / Epitech

Janvier 2015 - Décembre 2015

UX & Game Design (Master)

Université Paris 1 - Panthéon-Sorbonne

Janvier 2015 - Juin 2015

Game Studies (Master)

Université Montpellier 3 Paul Valéry

Décembre 2013

Conférences

From art installation to virtual reality

Future of StoryTelling (New-York) Octobre 2017

IN//OUT: interfaces & performance

FEFFS (Strasbourg) Septembre 2017

Game designers as fantasising gods

Now Play This (Londres) Avril 2017

Playful Installations

A MAZE. Pop Up (Abou Dabi) Septembre 2016

Playful Installations

Nordic Game Conference (Malmö) Mai 2016

Par-delà la manette et l'écran

ENS (Paris) Décembre 2015

Playful installations

EIGD (Montreuil) Octobre 2015

Playful installations

Hits Playtime IRL (Paris) Juin 2015

Short praise of playful performances

A MAZE. (Berlin) Avril 2015

Dedicated controllers & render devices

A MAZE. (Johannesbourg) Septembre 2014

Sensation, an inner playground

A MAZE. (Berlin) Avril 2014

Ateliers

Alternative controllers

FEFFS (Strasbourg) Septembre 2017

Alternative controllers

CRI (Paris) Juin 2017

Art & contrôleurs alternatifs

Le Cube (Issy-les-Moulineaux) Mars 2017

Contrôleurs alternatifs et expressivité

Citoyenneté-Jeunesse (Paris) Mars 2017

Alternative controllers

CRI (Paris) Juin 2016

Quick custom controllers

Creative Coast (Karlshamn) Mai 2016

From choreography to game system

Playful Arts Festival (Amsterdam) Avril 2016

Alternative controllers

Clujotronic (Cluj-Napoca) Septembre 2015

Quick custom controllers

The House of Indie (Anvers) Septembre 2015

Enseignement secondaire

Conception et développement ludique

Collège Liberté (Drancy)

Depuis Septembre 2017

Conception et développement ludique

Collège René Descartes (Tremblay)

Depuis Septembre 2017

DIVERS

Mentorats

Atelier créatif (ADAMI)

Live contact / Sur le corps

Novembre 2016

Atelier créatif (ADAMI)

Les objets partent en live

Décembre 2015

CRI

Live Escape Jam

Décembre 2015

Hits Playtime

Indie game competition

Janvier 2015 - Juin 2015

Tables rondes

Random Bazar

Media jam & political games

Décembre 2016 (Paris, France)

Indie Game Contest

Détournements artistiques du jeu vidéo

Septembre 2016 (Strasbourg, France)

CRI

Twitch plays Pokemon?

Mars 2015 (Paris, France)

EIGD

Press, jam, event... what about promotion?

Novembre 2014 (Montreuil, France)

Autres

Pôle Universitaire Léonard de Vinci

Responsable du département UXD

Juin 2017 - Septembre 2017

Hits Playtime

Jury - Indie game competition

Juin 2016 (Paris, France)

Hits Playtime

Co-organisation de la compétition

Décembre 2015 - Juin 2017

Game Side Story

Rédaction : jeu vidéo indépendant

Janvier 2012 - Septembre 2013