

# TATIANA VILELA DOS SANTOS

Tatiana Vilela dos Santos est une artiste numérique, game designer et chercheuse, née à Paris le 31 mai 1989, basée entre la capitale française et Montpellier au sud de la France.. Après un baccalauréat littéraire option langue étrangère (portugais, japonais), 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. Elle travaille actuellement sur sa thèse de doctorat portant sur le design de jeux à contrôleur alternatif. Certaines de ses publications sont disponibles [librement en ligne](#).

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, Renault, 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 (GDC, Maker Faire, EIGD, A MAZE., Connex...).

Au-delà de sa pratique du design interactif, elle partage son savoir-faire à travers de multiples interventions pédagogiques dans l'enseignement supérieur et l'enseignement secondaire, ainsi que lors d'ateliers, de masterclass et conférences à l'international (GDC, ENS, IULM, IndieCade...).

Une liste des expositions, conférences, ateliers et interventions notables, ainsi qu'une carte des expositions sont disponibles sur &

## Formations

DOCTORAT Arts Plastiques (depuis 2024)  
RIRRA21 - Jeux vidéo, [Université de Montpellier Paul Valéry](#)

DOCTORAT Sciences de l'Infocom (2021 - 2024)  
CREM - PIXEL, [Université de Lorraine](#)

MASTER Multimédia Interactif (2014 - 2015)  
Design, Médias, Technologies, [Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne](#)

MASTER Pratiques plastiques contemporaines (2013 - 2014)  
Arts plastiques, [Université Paul Valéry Montpellier 3](#)

LICENCE Conception d'univers vidéoludiques (2012 - 2013)  
Arts plastiques - Jeux vidéo, [Université Paul Valéry Montpellier 3](#)

BACHELOR Game Design (2009 - 2012)  
Design numérique, [Institut de Création et d'Animation Numérique](#)

## Contacts

FACEBOOK :  
FACEBOOK :  
YOUTUBE :  
VIMEO :  
LINKEDIN :  
INSTAGRAM :  
BLUESKY :

SOMMAIRE

Expositions ----- 3

Résidences artistiques ----- 5

Récompenses ----- 5

Travaux de commande ----- 6

Enseignement ----- 7

Conférences ----- 7

Publications ----- 7

Interventions pédagogiques ----- 8

Ateliers ----- 8

Masterclasses ----- 8

Mentorat ----- 9

Tables rondes ----- 9

Jurys ----- 9

Organisation ----- 9

Réalisations audiovisuelles ----- 9

Presse et médias ----- 10

# EXPOSITIONS

Aperçu chronologique des expositions présentées entre mai 2013 et décembre 2025

Ces informations sont également disponibles sous forme de carte interactive → [voir la carte](#)

Les œuvres ici référencées sont documentées sur → [mechbird.fr](http://mechbird.fr)

**2024**  
**Mallapixels**  
**Dead Pixels**  
LA Médiathèque  
Le Perreux, France

**2023**  
**Game in Noisy #3**  
**Exposition solo**  
Micro-Folie  
Noisy-le-Sec, France

**2022**  
**A Digital Journey**  
**GPU & Contre-ciel**  
Théâtre de Corbeil  
Corbeil-Essonne, France

**2022**  
**Now Play This**  
**Pourparlers**  
Somerset House  
Londres, England

**2021**  
**Contre-ciel**  
**Contre-ciel**  
MJC André Malraux  
Montbard, France

**2019**  
**A MAZE.**  
**Stone Dream Sim.**  
SEZ  
Berlin, Allemagne

**2024**  
**Cultures du Coeur**  
**Dead Pixels**  
Médiathèque B. Yvanne  
Bonneuil, France

**2024**  
**Mallapixels**  
**Dead Pixels**  
Média. Ile-Saint-Pierre  
Alfortville, France

**2023**  
**ISEA 2023**  
**DP² & l'Atlas**  
Centre Cult. Canadien  
Paris, France

**2022**  
**1,2,3, play!**  
**Dead Pixels & AotBaB**  
L'Écho  
Kremlin-Bicêtre, France

**2022**  
**JEF**  
**Pied de Bébé**  
Zuiderpershuis  
Anvers, Belgique

**2020**  
**Journées du Patrim.**  
**L'Oeuf-Sphinx & CC**  
Château Éphémère  
Carrières, France

**2019**  
**Bord'osmose**  
**BLACKBOX & DP**  
La Guinguette  
Bordeaux, France

**2024**  
**PGB#2**  
**寝ゲーム**  
Cité des Sciences  
Paris, France

**2024**  
**Mallapixels**  
**Dead Pixels**  
Acquisition permanente  
Créteil, France

**2023**  
**#Rêveries**  
**Contre-ciel**  
ASCA  
Beauvais, France

**2022**  
**Playing Narratives**  
**Keyboard Landscaper**  
SGA  
Belgrade, Serbia

**2022**  
**>Ready >Players**  
**Exposition solo**  
Forum des images  
Paris, France

**2020**  
**Sortie de résidence**  
**L'Oeuf-Sphinx**  
Château Éphémère  
Carrières, France

**2019**  
**Objet ludi/artistique**  
**Dead Pixels²**  
Le Cube  
Issy, France

**2024**  
**PlayBeach**  
**GPU**  
Sand Fabrik  
Pantin, France

**2024**  
**alt.ctrl corner**  
**GPU**  
UC Davis  
Davis, États-Unis

**2023**  
**alt.ctrl.GDC**  
**[...] bric-a-brac**  
GDC  
San Fran., États-Unis

**2022**  
**Au Hasard d'un Café**  
**Good Soup MF**  
À l'adresse du jeu  
Paris, France

**2022**  
**Maker Faire**  
**L'Oeuf-Sphinx**  
Cité des Sciences  
Paris, France

**2020**  
**Septième ciel**  
**Contre-ciel**  
Un Singe en Hiver  
Dijon, France

**2019**  
**Plan B Fest**  
**Contre-ciel**  
Plan B  
Kharkiv, Ukraine

**2025**  
**Stereogame**  
**Keyball Olympics**  
Stereolux  
Nantes, France

**2025**  
**PGB#3**  
**[...] bric-a-brac**  
Cité des Sciences  
Paris, France

**2024**  
**Mallapixels**  
**Dead Pixels**  
Lavoir Numérique  
Le Perreux, France

**2024**  
**PGB#1**  
**GPU & BLACKBOX**  
Cité des Sciences  
Paris, France

**2023**  
**JV, d'hier et d'aujourd.**  
**DP² & l'Atlas**  
Maison des cultures  
Lieuxaint, France

**2022**  
**Clujotronic**  
**Pourparlers**  
Casa Municipală de Cultură  
Cluj-Napoca, Romania

**2021**  
**Maker Play**  
**KB, GSMF & L'OS**  
IMS  
New York, États-Unis

**2019**  
**Museumix**  
**Dead Pixels**  
Mus. de la carte à jouer  
Issy, France

**2018**  
**Playtopia**  
**Contre-ciel**  
The Castle  
Le Cap, Afrique du Sud

**2025**  
**Numéricité#9**  
**Dead Pixels**  
Biblio. George Sand  
L'Haj-les-Roses, France

**2024**  
**PLAY Festival**  
**Pourparlers**  
JUPITER  
Hambourg, Allemagne

**2024**  
**Mallapixels**  
**Dead Pixels**  
Média-Ludothèque  
Sucy en Brie, France

**2023**  
**Rode Hond Festival**  
**DP & Pied de Bébé**  
30CC  
Louvain, Belgique

**2023**  
**Maker Faire**  
**[...] bric-a-brac**  
Cité des Sciences  
Paris, France

**2022**  
**Game in Noisy #2**  
**Dead Pixels**  
Micro-Folie  
Noisy-le-Sec, France

**2021**  
**FANIAROF**  
**Pied de Bébé**  
FAN  
Rosny, France

**2019**  
**Cookie Party**  
**Dikotomi & Dead Pixels**  
Landy Sauvage  
Saint-Denis, France

**2018**  
**Game On**  
**Dead Pixels**  
La Mediatheque  
Londres, Angleterre

**2026**  
**PGB#4**  
**Keyball Olympics**  
Cité des Sciences  
Paris, France

**2025**  
**WAN**  
**Dead Pixels**  
Médiath. Nelson Mandela  
Créteil, France

**2024**  
**Mallapixels**  
**Dead Pixels**  
Médiathèque  
Thiais, France

**2024**  
**Mallapixels**  
**Dead Pixels**  
Lavoir Numérique  
Gentilly, France

**2023**  
**Biennale Nêmo**  
**Contre-ciel**  
Château Éphémère  
Carrières, France

**2023**  
**A Digital Journey**  
**GPU & Contre-ciel**  
Théâtre de Corbeil  
Corbeil-Essonne, France

**2022**  
**Not A Fu%ing Museum!**  
**Dead Pixels**  
Gaîté Lyrique  
Paris, France

**2021**  
**Semaines du num.**  
**DP² & l'Atlas**  
Centre des Prés du Roy  
St-Germain, France

**2019**  
**Videomapping Fest.**  
**PBM**  
Office du Tourisme  
Béthune, France

**2018**  
**Maker Faire**  
**DP² & l'Atlas**  
Cité des Sciences  
Paris, France

<b>2018</b> <b>Cookie demoparty</b> <b>GPU</b> Folie numérique Paris, France	<b>2018</b> <b>Festival Mediapart</b> <b>Pourparlers</b> 104 Paris, France	<b>2017</b> <b>We Throw Switches</b> <b>BLACKBOX</b> V&A Museum Londres, Angleterre	<b>2017</b> <b>BETAPublic</b> <b>Adsono</b> Camden Theatre Londres, Angleterre	<b>2016</b> <b>Protoplay</b> <b>Isochrone</b> Caird Hall Dundee, Écosse	<b>Jouer Ensemble</b> <b>Dead Pixels</b> Kipstadium Lille, France	<b>2015</b> <b>Clujotronic</b> <b>BLACKBOX</b> Piata Stefan cel Mare Cluj-Napoca, Roumanie	<b>2015</b> <b>Random Bazar</b> <b>BLACKBOX &amp; Adsono</b> CRI Paris, France	<b>2014</b> <b>Zoo Machines</b> <b>Jeu de mains</b> Imaginarium Roubaix, France	<b>2013</b> <b>Print Screen</b> <b>Lacci</b> Mediatheque Holon Tel-aviv, Israël
<b>2018</b> <b>Photophore</b> <b>Contre-ciel</b> Espace Caussimon Tremblay, France	<b>2018</b> <b>Game in progress</b> <b>寝ゲーム</b> Cité des Sciences Paris, France	<b>2017</b> <b>IN.PLAY//OUT.PLAY</b> <b>Exposition solo</b> Shadok Strasbourg, France	<b>2017</b> <b>GAFF</b> <b>BLACKBOX</b> The Caves Edimbourg, Écosse	<b>2016</b> <b>Awkward Arcade</b> <b>Isochrone</b> Art Council Manchester, Angleterre	<b>LudiPunk Fest'</b> <b>Adsono</b> Jardin d'Alice Montreuil, France	<b>2015</b> <b>Carrefour Numérique²</b> <b>Nuée</b> Cité des Sciences Paris, France	<b>2015</b> <b>Maker Faire</b> <b>Adsono</b> Parc des expositions Montreuil, France	<b>2014</b> <b>Zoo Machines</b> <b>Jeu de mains</b> Musée d'Histoire Natur. Lille, France	<b>2013</b> <b>A MAZE.</b> <b>Adsono</b> Urban Spree Berlin, Allemagne
<b>2018</b> <b>Utopiales</b> <b>Contre-ciel</b> Cité des Congrès Nantes, France	<b>2018</b> <b>DALL</b> <b>寝ゲーム</b> Net-info Tunis, Tunisie	<b>2017</b> <b>Future Play</b> <b>Dead Pixels</b> Assembly Room Édimbourg, Écosse	<b>2017</b> <b>Now Play This</b> <b>Dead Pixels</b> Somerset House Londres, Angleterre	<b>2016</b> <b>MAKE STUFF</b> <b>Isochrone</b> Digital Laboratory Rochdale, Angleterre	<b>2016</b> <b>DemoNight #3</b> <b>BLACKBOX</b> CRI Paris, France	<b>2015</b> <b>Take the Blows</b> <b>Snailed It &amp; Adsono</b> Badaboum Paris, France	<b>2015</b> <b>A MAZE.</b> <b>Magnësiä</b> Urban Spree Berlin, Allemagne	<b>2014</b> <b>WTA Finals</b> <b>Virtual T-Break</b> Indoor Stadium Singapour, Singapour	<b>2013</b> <b>Zoo Machines</b> <b>Adsono</b> L'Hybride Lille, France
<b>2018</b> <b>Clujotronic</b> <b>Dead Pixels²</b> Muzeul de Artă Cluj-Napoca, Roumanie	<b>2017</b> <b>IN.PLAY//OUT.PLAY</b> <b>Exposition solo</b> Puzzle Thionville, France	<b>2017</b> <b>We Throw Switches</b> <b>BLACKBOX</b> Custom Lane Édimbourg, Écosse	<b>2017</b> <b>Yoyo</b> <b>Adsono</b> Palais de Tokyo Paris, France	<b>2016</b> <b>Pete the Monkey</b> <b>BLACKBOX &amp; Adsono</b> Plage de St-Aubin St-Aubin, France	<b>2016</b> <b>Culture Exp. Days</b> <b>BLACKBOX</b> Quartier Général Paris, France	<b>2015</b> <b>GLaSS</b> <b>Ice Cream Simulator</b> CRI Paris, France	<b>2015</b> <b>Take the Blows</b> <b>Adsono</b> Batofar Paris, France	<b>2014</b> <b>A MAZE.</b> <b>Adsono</b> iClub Joburg, Afrique du Sud	<b>2013</b> <b>Retro (No) Future</b> <b>Tetra</b> Visage du Monde Cergy, France
<b>2018</b> <b>GIF Jam</b> <b>Dead Pixels</b> Folie Numérique Paris, France	<b>2017</b> <b>Paradigm EA Festival</b> <b>BLACKBOX</b> The Biscuit Factory Édimbourg, Écosse	<b>2017</b> <b>Black Box</b> <b>(in)tact</b> Le Cube Issy, France	<b>2016</b> <b>Random Bazar</b> <b>Pourparlers</b> Cité des sciences Paris, France	<b>2016</b> <b>Warp Festival</b> <b>Isochrone</b> The Whitworth Manchester, Angleterre	<b>2016</b> <b>Chroma Key</b> <b>BBOS &amp; Adsono</b> Gossima Paris, France	<b>2015</b> <b>Geekopolis</b> <b>GPU &amp; Adsono</b> Parc des expositions Paris, France	<b>2015</b> <b>Capitaine Futur</b> <b>La boîte à murmures</b> Gaîté Lyrique Paris, France	<b>2014</b> <b>Playful Arts Festival</b> <b>Oort</b> Willem II Factory Bois-le-duc, Pays-Bas	<b>2013</b> <b>Gamerz</b> <b>Oort</b> Patio Bois de l'Aune Aix-en-Pce., France
<b>2018</b> <b>Cycle Jeu Vidéo</b> <b>BLACKBOX</b> Stereolux Nantes, France	<b>2017</b> <b>Future of StoryTelling</b> <b>Spoons</b> Snug Harbor New York, États-Unis	<b>2017</b> <b>ShefayimNet</b> <b>Dead Pixels</b> סלעופ סופמק Shefayim, Israël	<b>2016</b> <b>A MAZE. Pop up</b> <b>BLACKBOX</b> District ME Abou Dabi, EAU	<b>2016</b> <b>Peut-être Festival</b> <b>Adsono</b> Jardin d'Alice Montreuil, France	<b>2016</b> <b>GIF Jam</b> <b>Adsono</b> La Briche Foraine Saint-Denis, France	<b>2015</b> <b>La Nuit des Arts</b> <b>jungle.in</b> La plaine image Roubaix, France	<b>2014</b> <b>Homo Numer. Ludens</b> <b>BLACKBOX</b> Cité des Sciences Paris, France	<b>2014</b> <b>Maker Faire</b> <b>Adsono</b> 104 Paris, France	<b>2013</b> <b>NotGames Fest</b> <b>Lacci</b> Köln Game Lab Cologne, Allemagne
<b>2018</b> <b>A MAZE.</b> <b>Spoons</b> Urban Spree Berlin, Allemagne	<b>2017</b> <b>We Throw Switches</b> <b>BLACKBOX</b> Arcadia Dundee, Écosse	<b>2017</b> <b>Test Card</b> <b>Isochrone</b> Texture // MCR Manchester, Angleterre	<b>2016</b> <b>Horizons numériques</b> <b>(in)tact</b> Abbaye Escaladieu Bonnemazon, France	<b>2016</b> <b>Test Card</b> <b>Isochrone</b> Texture // MCR Manchester, Angleterre	<b>2016</b> <b>Acquisition permanente</b> <b>Magnësiä</b> Game Science Center Berlin, Allemagne	<b>2015</b> <b>Futur en Seine</b> <b>Virtual T-Break</b> CNAM Paris, France	<b>2014</b> <b>EIGD</b> <b>Adsono</b> La Générale Montreuil, France	<b>2014</b> <b>w00t</b> <b>Adsono</b> Axel Møller Have Copenhague, Danemark	<b>2013</b> <b>Geekopolis</b> <b>Isochrone</b> Palais des Congrès Montreuil, France

## RÉSIDENCES ARTISTIQUES & RÉCOMPENSES

### Récompenses & distinctions

**2025**

**Lauréat : Octobre Numérique** - organisé par Octobre Numérique  
pour The Decay of Digital Collective Memories, un jeu vidéo dreamcore

**2024**

**Lauréat : FAJV - Écriture** - organisé par CNC  
pour Astroripeurs Débricoleurs, un jeu vidéo make&play

**2023**

**Nomination : Prix alt.ctrl.GDC** - organisé par GDC  
pour Attack of the bric-a-brac, un jeu vidéo make&play

**2022**

**Lauréat : Programme de résidence** - organisé par la Villa Albertine  
pour un projet en cours mêlant art ludique et psychédélique

**2019**

**Lauréat : Programme de résidence** - organisé par le Château Éphémère  
pour l'Oeuf-Sphinx, sculpture lumineuse interactive ludique contrôlée par un métallophone

**2018**

**Lauréat : Mention Honorable** - organisé par A MAZE  
pour Spoons, projet en réalité virtuel produit par La Générale de Production

**2016**

**Lauréat : Golden Cookie** - organisé par Cookie Collective  
pour Space Cookie, projet de recherche musicale sur la génération procédurale

**2014**

**Lauréat : Prix de l'originalité** - organisé par EIGD  
pour Adsono, dispositif corporel électronique lumineux et sonore

**Nomination : Prix de l'innovation** - organisé par EIGD  
pour Adsono, dispositif corporel électronique lumineux et sonore

**Lauréat : Double Maker of Merit** - organisé par Maker Faire  
pour Adsono, dispositif corporel électronique lumineux et sonore

**2013**

**Lauréat : Prix CONNEXT** - organisé par M2F Créations  
pour Oort, projet de recherche sur les interfaces perceptibles mais intangibles (lumière, fumée, champs électriques...) mené à l'Université Paul Valéry Montpellier 3

**2011**

**Nomination : Prix Hits Playtime** - organisé par Le Monde  
pour Sto, projet de recherche sur la performance ludique mené à l'ICAN

### Résidences artistiques

**Game in Noisy #3**

Noisy, France

**Juin 2023**

pour Attack of the bric-a-brac

**Villa Albertine**

Sud-Ouest américain, États-Unis

**Février 2023 - Avril 2023**

pour *recherches psychéludiques*

**Siana**

Évry, France

**Décembre 2022**

pour Attack of the bric-a-brac

**Opérabus**

Valenciennes, France

**Octobre 2021 - Novembre 2021**

pour Adventice

**FANIAROF**

Rosny-sous-Bois, France

**Août 2021 - Septembre 2021**

pour Pied de bébé

**Château Éphémère**

Carrière-sous-Poissy, France

**Août 2020 - Septembre 2020**

pour L'Oeuf-Sphinx

**NetInfo**

Tunis, Tunisie

**Février 2018**

pour 寝ゲーム

**Puzzle**

Thionville, France

**Novembre 2017**

pour *expo solo*

**Shadok**

Strasbourg, France

**Septembre 2017**

pour Contre-ciel et *expo solo*

**Le Cube**

Issy-les-Moulineaux, France

**Mai 2017**

pour (in)tact

**Théâtre de Boussy**

Boussy, France

**Décembre 2016 - Mars 2017**

pour L'Écume des Jours

**DRAFT**

Paris, France

**Juin 2016 - Décembre 2016**

pour L'Écume des Jours

**Centre de Recherche Interdisciplin.**

Paris, France

**Novembre 2015 - Octobre 2016**

pour Nuée

**The Brain**

Berlin, Allemagne

**Mars 2015 - Avril 2015**

pour Magnesia

**CIANT**

Prague, République tchèque

**Décembre 2013 - Janvier 2014**

pour Nivôse

## TRAVAUX DE COMMANDE

### Artiste | Digital Designer

Harmonia Sacra

**Novembre 2021 - Août 2023**

Scénographie numérique d'une performance théâtrale baroque avec video mapping, systèmes de particules interactifs & machine learning

### Game Designer

We Are Social | Renault

**Février 2018 - Mars 2018**

Design, documentation & narrative design de Mobility Theory, un jeu en réalité alternée (ARG) pour le lancement de l'EZ-GO de Renault

### 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 | Digital 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

Centre de Recherche Interdis.

**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 La Plaine Image

### 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 Barrome-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 et développement 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 | Master

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 & COMMUNICATION

## Enseignement supérieur

### Game Design & Programmation (DNMADe)

Lycée Jean Monet

depuis Mars 2024 (Montpellier)

### altctrl Game Design (Bachelor&Master)

Institut de Création et d'Animation Numérique (ICAN)

Depuis Mai 2023 (Paris)

### Game Design Expérimental (Licence/Master)

Université Montpellier 3 Paul Valéry (UPVM)

Depuis Avril 2022 (Montpellier)

### Game Design & Programmation (DNMADe)

Lycée Jacques Prévert

depuis Mars 2019 (Boulogne-Billancourt)

### altctrl Game Design (Bachelor&Master)

Rubika (Supinfogame/ISD)

depuis Septembre 2015 (Valenciennes)

### altctrl Game & Narrative Design (Bachelor/Master)

Institut de l'Internet et du Multimédia (IIM)

depuis Septembre 2015 (Nanterre)

### altctrl Game Design (Bachelor)

École Georges Méliès

Janvier 2021 - Janvier 2023 (Orly)

### Alternative Controller Game Design (Licence)

Universidade Lusófona de Lisboa

Mai 2023 (Lisbonne)

### Game Design (Licence)

École Européenne Supérieure de l'Image (EESI)

Avril 2021 - Novembre 2021 (Poitiers)

### Culture Numérique (Licence)

SciencesPo

Juin 2018 - Septembre 2019 (Paris)

### Graphic Design & Programmation (Bachelor)

IIM/ESILV

Septembre 2015 - Septembre 2017

### Graphic Design & Programmation (Bachelor)

Rubika (Supinfogame)

Septembre 2015 - Septembre 2017 (Valenciennes)

## UX & Game Design (Master)

E-ArtSup / Epitech

Janvier 2015 - Décembre 2015 (Kremlin-Bicêtre)

## UX & Game Design (Master)

Université Paris 1 - Panthéon-Sorbonne (UP1)

Janvier-Juin 2015 (Paris)

## Game Studies (Master)

Université Montpellier 3 Paul Valéry (UM3)

Décembre 2013 (Montpellier)

## Conférences

### Les contrôleurs alternatifs

Les Chimérides (Strasbourg, France)

Janvier 2026

### Étude des pratiques Make & Play [...]

Student Game Conference (Nanterre, France)

Décembre 2025

### Sculpter l'invisible : éveiller les imaginaires par la matière, de l'art interactif au sortilège ludique

DN MADe Monet (Montpellier, France)

Mai 2025

### L'altctrl, une rématérialisation du jeu vidéo par le bricolage ?

UPVM (Montpellier, France)

Décembre 2024

### Par-delà la manette et l'écran : rematérialiser le jeu vidéo à l'ère de sa dématérialisation

Théâtre de l'Élysée (Lyon, France)

Novembre 2024

### La recherche dans le jeu vidéo [...]

Paris Game Week (Paris, France)

Octobre 2024

### Making Playables: a playful exploration [...]

A MAZE. Glum Ed. (Sheffield, Angleterre)

Août 2024

### De l'altctrl au make&play

Université Montpellier 3 (Montpellier, France)

Juin 2024

### Designing [...] for out-of-screen game [...]

UC Davis (Davis, États-Unis d'Amérique)

Mars 2024

## Une décennie de fabrication ludique

Cité des Sciences et de l'Industrie (Paris, France)

Janvier 2024

## Crafting Magic: Transforming interactive instal[...]

KIKK (Namur, Belgique)

October 2023

## Alternative Controller Game Design

GDC (San Francisco, États-Unis d'Amérique)

Mars 2023

## MechBird, making alt.ctrl games

Atlas Institute (Denver, Colorado)

Mars 2023

## Le jeu vidéo comme outil pédagogique

Lycée Louis Armand (Eaubonne, France)

Mars 2022

## Par-delà la manette et l'écran

Université de Lorraine (Metz, France)

Décembre 2021

## Micro-talk on playful installation

Inter Arts Matrix (Ontario, Canada)

Décembre 2021

## Beyond screens and joysticks

Université Lusófona (Lisbonne, Portugal)

Décembre 2021

## Experimental Gameplay Workshop

GDC (San Francisco, États-Unis d'Amérique)

Juillet 2021

## A guided tour of the ALT CTRL wonderland

Jibambe Na Tec (Nairobi, Kenya)

Novembre 2020

## Game design beyond screens and joysticks

IULM (Milan, Italie)

Juin 2019

## The dev.olution of MechBird

GROW (Paris, France)

Novembre 2018

## The dev.olution of MechBird

IndieCade (Paris, France)

Octobre 2018

## Game design beyond screens and joysticks

GDC (San Francisco, États-Unis d'Amérique)

Mars 2018

## From art installation to virtual reality

FoST (New-York, États-Unis d'Amérique)

Octobre 2017

## IN//OUT PLAY: interfaces & performance

FEFFS (Strasbourg, France)

Septembre 2017

## Game designers as fantasising gods

Now Play This (Londres, Angleterre)

Avril 2017

## Playful Installation design

A MAZE. (Abou Dabi, Émirats Arabes Unis)

Septembre 2016

## Playful Installation design

Nordic Game Conf. (Malmö, Suède)

Mai 2016

## Par-delà la manette et l'écran

ENS (Paris, France)

Décembre 2015

## Playful installation design

EIGD (Montreuil, France)

Octobre 2015

## Playful installation design

Hits Playtime IRL (Paris, France)

Juin 2015

## Short praise of playful performances

A MAZE. (Berlin, Allemagne)

Avril 2015

## Dedicated controllers & render devices

A MAZE. (Johannesbourg, Afrique du Sud)

Septembre 2014

## Sensation, an inner playground

A MAZE. (Berlin, Allemagne)

Avril 2014

## Publications

Attack of the bric-a-brac, appropriation et créativité du joueur dans le [...] Make&Play Sciences du jeu (France) Juin 2023

Research-creation of alternative controller games, designing novel game interfaces [...] FDG (Portugal) Avril 2023

# INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES, ATELIERS & MASTERCLASSES

## Enseignement secondaire\*

### Conception de contrôleurs alternatifs (arts appliqués)

Lycée Brassens (Evry)  
Novembre-Décembre 2022

### Conception de contrôleurs alternatifs (mathématiques)

Collège André Chenier (Eaubonne)  
Février 2021- Mars 2022

### Conception de jeux vidéo et contrôleurs alternatifs (arts plastiques)

Collège les Grands Champs (Poissy)  
Novembre 2021- Juin 2022

### Conception de jeux vidéo et contrôleurs alternatifs (technologie, français et arts appliqués)

Lycée Perret (Evry)  
Avril 2021 - Mai 2022

### Conception de jeux vidéo et contrôleurs alternatifs (technologie, français, EPS)

Collège Gaspard Monge (Beaune)  
Novembre 2021- Mars 2022

### Conception de jeux vidéo et contrôleurs alternatifs (technologie & mathématiques)

Collège Jacqueline de Romilly (Blanc-Mesnil)  
Septembre 2019 - Juin 2020

### Conception de jeux vidéo critiques et engagés (français)

Collège Pablo Neruda (Stains)  
Mai 2018 - Mars 2019

### Conception de jeux vidéo et contrôleurs alternatifs (technologie, mathématiques et arts plastiques)

Collège Pierre de Ronsard (Tremblay en Fr.)  
Septembre 2018 - Juin 2019

### Conception de jeux vidéo et contrôleurs alternatifs (technologie, mathématiques, arts et EPS)

Collège Liberté (Drancy)  
Septembre 2017 - Juin 2019

### Conception de jeux vidéo et contrôleurs alternatifs (technologie et mathématiques)

Collège René Descartes (Tremblay en France)  
Septembre 2017 - Juin 2018

\*Interventions pédagogiques réalisées dans le cadre des programmes d'éducation artistique et culturelle. Ces dispositifs départementaux d'éducation artistique soutenus par le département et parfois réalisés avec un partenaire culturel local sont rattachés à différents enseignements du programme scolaire au choix des enseignants et de l'artiste. Plus d'informations sont disponibles dans ce dossier :

[tatianavileladossantos.com/Ateliers-Collège.pdf](http://tatianavileladossantos.com/Ateliers-Collège.pdf)

## Masterclasses

### Conception de jeux à contrôleur alternatif

CU Boulder (Boulder, Colorado)  
Mars 2023

### Conception de jeux à contrôleur alternatif

ESME (Paris, France)  
Avril 2022

### Conception de jeux à contrôleur alternatif

ESME (Paris, France)  
Avril 2022

### Game design pour la robotique

ESME Sudria (Paris, France)  
Juillet 2019

### Conception de jeux à contrôleur alternatif

RUBIKA India (Pune, Inde)  
Juin 2019 - Juillet 2019

### Conception de jeux à contrôleur alternatif

Net-info (Tunis, Tunisie)  
Février 2018

## Ateliers

### Atelier contrôleurs alternatifs

Stereogame (Nantes, France)  
Décembre 2025

### Atelier fabrication de manettes

KIKK Festival  
(Namur, Belgique)  
Octobre 2023

### Ateliers «Attack of the bric-a-brac»

Micro-Folie  
(Noisy-le-sec, France)  
Juin 2023

### Atelier fabrication de manettes

MJC André Malraux  
(Montbard, France)  
Décembre 2021

### Atelier fabrication de manettes

Bibliothèque Sand  
(L'Haÿ-les-Roses, France)  
Octobre 2021

### Atelier contrôleurs alternatifs

Le Cube  
(Issy-les-Moulineaux, France)  
Avril 2019

### Atelier contrôleurs alternatifs

Centre de Recherche Interdisciplinaire  
(Paris, France)  
Juin 2018

### Atelier contrôleurs alternatifs

Stereolux  
(Nantes, France)  
Mai 2018

### Atelier contrôleurs alternatifs

FEFFS  
(Strasbourg, France)  
Septembre 2017

### Atelier contrôleurs alternatifs

Centre de Recherche Interdisciplinaire  
(Paris, France)  
Juin 2017

### Atelier contrôleurs artistiques

Le Cube  
(Issy-les-Moulineaux, France)  
Mars 2017

### Atelier contrôleurs expressifs

Citoyenneté-Jeunesse  
(Paris, France)  
Mars 2017

### Atelier contrôleurs alternatifs

Centre de Recherche Interdisciplinaire  
(Paris, France)  
Juin 2016

### Quick custom controllers workshop

Creative Coast  
(Karlshamn, Suède)  
Mai 2016

### From choreography to game system

Playful Arts Festival  
(Amsterdam, Pays-Bas)  
Avril 2016

### Alternative controller workshop

Clujotronic  
(Cluj-Napoca, Roumanie)  
Septembre 2015

### Quick custom controllers workshop

The House of Indie  
(Anvers, Belgique)  
Septembre 2015

Un dossier illustré plus complet sur les ateliers vidéoludiques menés avec différents publics est disponible à l'adresse [tatianavileladossantos.com/Ateliers-Make&Play.pdf](http://tatianavileladossantos.com/Ateliers-Make&Play.pdf)



## DIVERS

### Mentorats

#### IIM

Diverses game jams  
depuis Mai 2019

#### HEAD Genève

Tutrice des projets de Master  
Janvier 2023 - Juin 2023

#### Gaîté Lyrique

This Is Not A Video Game jam  
Mai 2022

#### Gobelins

Game jam : Jouer avec le feu.  
Novembre - Décembre 2021

#### A MAZE. alt.ctrl@home jam

alt.ctrl jam  
Mars 2021

#### Museomix

Technologies muséales  
Octobre 2019

#### Projets transverses (Rubika)

Renault, Ubisoft, Logitech, GE...  
Mai 2018 - Octobre 2019

#### Ateliers & WE créatifs (ADAMI)

Culture Experience Days  
Décembre 2015 - Novembre 2019

#### CRI

Live Escape Jam  
Décembre 2015

#### Hits Playtime

Indie game competition  
Janvier 2015 - Juin 2015

### Tables rondes et panels

**Festival d'Avignon** (Avignon, France) Juillet 2025  
Spectacle Vivant, Scènes Numériques

**Swissnex** (San Francisco, USA) Mars 2024  
Gaming+Inclusivity (modération)

**Alliance Française** (San Francisco, USA) Mars 2024  
Le Jeu Video, catalyseur de créativité[...]

**ISEA** (Paris, France) Mai 2023  
Art et/ou jeu : symbiose ou dissonance ?

**FDG** (Lisbonne, Portugal) Avril 2023  
Research-creation of alt. controller games

**Gaîté Lyrique** (Paris, France) Mai 2022  
On a appris en faisant

**Cultural Masseur** (Hong Kong, Chine) Mars 2021  
Chill-Chat Salon

**Nuit des Idées** (Hong Kong, Chine) Janvier 2021  
Art post-2020

**Le Cube** (Issy-les-Moulineaux, France) Avril 2019  
Introduction aux jeux à contrôleur alternatif

**Freeplay** (Melbourne, Australie) Mai 2018  
ALT / DIY Controls

**Stereolux** (Nantes, France) Mars 2018  
Hybridations jeu et art numériques

**Random Bazar** (Paris, France) Décembre 2016  
Media jam & political games

**IGC** (Strasbourg, France) Septembre 2016  
Détournements artistiques du jeu vidéo

**CRI** (Paris, France) Mars 2015  
Twitch plays Pokemon?

**EIGD** (Montreuil, France) Novembre 2014  
Press, jam, event... game promotion?

### Jurys / Review

**FDG 2025** Déc. 2024 (Vienne, Autriche)  
Game Design, Studio Practices, Novel  
Player Experiences, reviewing team

**IIM** Mai 2022 (Paris, France)  
Projets de Fin d'Études: jeu vidéo

**IIM** Mai 2022 (Paris, France)  
Concours prépa. en conception num.

**Gobelins** Mai 2022 (Paris, France)  
PFE jeu vidéo, jury intermédiaire

**Gobelins** Décembre 2021 (Paris, France)  
Projets de game jam «Play with fire»

**Rubika** Nov. 2021 (Valenciennes, France)  
Projets semestriels de gamification

**IIM** Juillet 2021 (Paris, France)  
Projets de Fin d'Études: Master DA

**IIM** Août 2020-21 (Paris, France)  
Projets de Fin d'Études: Master IUXD

**Rubika India** Juillet 2019 (Pune, Inde)  
Projets de Fin d'Études: Game Design

**Hits Playtime** Juin 2016 (Paris, France)  
Indie game competition

**Rubika** Fév. 2016-21 (Valenciennes, France)  
Concours d'entrée en Bachelor

### Rédaction

**GameDeveloper (ex-Gamasutra)**  
Articles sur le HCI/Art game design  
Mai 2018 - Juin 2018

**Game Side Story**  
Articles sur le jeu vidéo indé.  
Janvier 2012 - Septembre 2013

### Direction et organisation

#### IIM

Direction des mémoires de Master  
Depuis Avril 2025

#### CTRL+ALT Baguette

Organisation d'événements ludiques  
Depuis Novembre 2023

#### Foundations of Digital Games 2023

Organisation de la track alt.ctrl  
Septembre 2022 - Avril 2023

#### ADAMI

Co-organisation des ateliers créatifs  
Juillet 2018 - Novembre 2019

#### Pôle Universitaire Léonard de Vinci

Responsable du programme IUXD  
Juin 2017 - Septembre 2017

#### CMA Judo-Jujitsu

Organisation de divers événements  
Juillet 2016 - Septembre 2021

#### Hits Playtime

Co-organisation de la compétition  
Décembre 2015 - Juin 2017

### Réalisation audiovisuelle

**CTRL+ALT Baguette** depuis Décembre 2023  
Streaming & Création de contenus

**[alt.ctrl] - MechBird** depuis Mars 2020  
Création de contenus

**Indiecade** Février 2021-Septembre 2023  
Streaming pour l'Indiecade

**A MAZE.** Mars 2021 - Mai 2022  
Réalisation & montage vidéo

# PRESSE & MÉDIA

## Presse

**MechBird** - あるオルタナティブコントローラーの冒険

**Worksight**

[lire l'article](#)

**Le jeu vidéo comme vous ne l'avez jamais joué**

**Horizons**

[lire l'article](#)

独創的なコントローラを使ったゲームが展示されたalt.ctrl.GDCと、それらの作品の背景が語られた講演の模様を、あわせて紹介

**4Gamer**

[lire l'article](#)

**Attack of the Bric-a-Brac inspires people to create unique controllers**

**Game Developer**

[lire l'article](#)

**TATIANA VILELA DOS SANTOS, LA FRANÇAISE QUI SECOUE L'ART INTERACTIF**

**Les Inrockuptibles / Cheek Magazine**

[lire l'article](#)

**13 games that will change the way you think about gaming**

**The Guardian**

[lire l'article](#)

**Joue avec mon corps**

**Usbek & Rica**

[lire l'article](#)

**A MAZE. Magazine No.1 - EU Edition: Women**

**A MAZE. Magazine**

[lire l'article](#)

**The Times They Are A-Changin'**

**Chronic'art**

[lire l'article](#)

**[...] quand les contrôleurs alternatifs déplacent les codes du gaming**

**HACNUM**

[lire l'article](#)

**Ils ont fabriqué leur propre contrôleur de jeu**

**Le Bien Public**

[lire l'article](#)

**Au Shadok, des oeuvres numériques ludiques à tester et à dompter**

**Rue89**

[lire l'article](#)

**Une installation interactive permet de faire la pluie et le beau temps**

**Telerama**

[lire l'article](#)

**Visite en 18 images de la Maker Faire Paris**

**MAKERY**

[lire l'article](#)

## Audio

**Affaires Culturelles**

**France Culture**

[écouter l'émission](#)

**Homoludens**

**Matthieu Tasseti**

[écouter l'émission](#)

**{IN DEV WITH}**

**Gamekult**

[écouter l'émission](#)

**Le Jeu Vidéo et les Arts**

**Disquette Molle**

[écouter l'émission](#)

**Émission #29**

**Le Mouchard**

[écouter l'émission](#)

**Passage à niveau**

**Radio Alfa**

[écouter l'émission](#)

## Vidéo

**Beyond Screens - ALT+CTRL show**

**IndieCade**

[voir la vidéo](#)

**Jour de Play - Le Contrôle**

**Arte**

[voir la vidéo](#)

**BiTS - Bonus**

**Arte**

[voir la vidéo](#)

**Portrait - Tatiana Vilela dos Santos**

**& La performance des joueurs**

**Un bot pourrait faire ça**

[voir la vidéo](#)

**FEFFS 2017 - Interview de Tatiana Vilela Dos Santos**

**Stras & Pixels**

[voir la vidéo](#)

**L'exposition jouable de Tatiana Vilela Dos Santos**

**Thionville TV**

[voir la vidéo](#)

**BiTS - Geekosaurus**

**Arte**

[voir la vidéo](#)

**Jeu Vidéo & Art Numérique : Quelles hybridations ?**

**Stereolux**

[voir la vidéo](#)