

# 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 œuvres 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

<u>Expositions</u>	3
<u>Résidences artistiques</u>	5
<u>Récompenses</u>	5
<u>Travaux de commande</u>	6
<u>Enseignement</u>	7
<u>Conférences</u>	7
<u>Publications</u>	7
<u>Interventions pédagogiques</u>	8
<u>Ateliers</u>	8
<u>Masterclasses</u>	8
<u>Mentorat</u>	9
<u>Tables rondes</u>	9
<u>Jurys</u>	9
<u>Organisation</u>	9
<u>Réalisations audiovisuelles</u>	9
<u>Presse et médias</u>	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](#)

<b>2024</b> <b>Mallapixels</b> <b>Dead Pixels</b> LA Médiathèque Le Perreux, France	<b>2023</b> <b>Game in Noisy #3</b> <b>Exposition solo</b> Micro-Folie Noisy-le-Sec, France	<b>2022</b> <b>A Digital Journey</b> <b>GPU &amp; Contre-ciel</b> Théâtre de Corbeil Corbeil-Essonnes, France	<b>2022</b> <b>Now Play This</b> <b>Pourparlers</b> Somerset House Londres, England	<b>2021</b> <b>Contre-ciel</b> <b>Contre-ciel</b> MJC André Malraux Montbard, France	<b>2019</b> <b>A MAZE.</b> <b>Stone Dream Sim.</b> SEZ Berlin, Allemagne
<b>2024</b> <b>Cultures du Coeur</b> <b>Dead Pixels</b> Médiathèque B. Ywanne Bonneuil, France	<b>2024</b> <b>Mallapixels</b> <b>Dead Pixels</b> Média. Ile-Saint-Pierre Alfortville, France	<b>2023</b> <b>ISEA 2023</b> <b>DP² &amp; l'Atlas</b> Centre Cult. Canadien Paris, France	<b>2022</b> <b>1,2,3, play!</b> <b>Dead Pixels &amp; AotBaB</b> L'Écho Kremlin-Bicêtre, France	<b>2022</b> <b>JEF</b> <b>Pied de Bébé</b> Zuiderpershuis Anvers, Belgique	<b>2020</b> <b>Journées du Patrim.</b> <b>L'Oeuf-Sphinx &amp; CC</b> Château Éphémère Carrières, France
<b>2024</b> <b>PGB#2</b> <b>寝ゲーム</b> Cité des Sciences Paris, France	<b>2024</b> <b>Mallapixels</b> <b>Dead Pixels</b> Acquisition permanente Créteil, France	<b>2023</b> <b>#Rêveries</b> <b>Contre-ciel</b> ASCA Beauvais, France	<b>2022</b> <b>Playing Narratives</b> <b>Keyboard Landscaper</b> SGA Belgrade, Serbia	<b>2022</b> <b>&gt;Ready &gt;Players</b> <b>Exposition solo</b> Forum des images Paris, France	<b>2020</b> <b>Sortie de résidence</b> <b>L'Oeuf-Sphinx</b> Château Éphémère Carrières, France
<b>2024</b> <b>PlayBeach</b> <b>GPU</b> Sand Fabrik Pantin, France	<b>2024</b> <b>alt.ctrl corner</b> <b>GPU</b> UC Davis Davis, États-Unis	<b>2023</b> <b>alt.ctrl.GDC</b> <b>[...] bric-a-brac</b> GDC San Fran., États-Unis	<b>2022</b> <b>Au Hasard d'un Café</b> <b>Good Soup MF</b> À l'adresse du jeu Paris, France	<b>2022</b> <b>Maker Faire</b> <b>L'Oeuf-Sphinx</b> Cité des Sciences Paris, France	<b>2020</b> <b>Septième ciel</b> <b>Contre-ciel</b> Un Singe en Hiver Dijon, France
<b>2025</b> <b>Stereogame</b> <b>Keyball Olympics</b> Stereolux Nantes, France	<b>2025</b> <b>PGB#3</b> <b>[...] bric-a-brac</b> Cité des Sciences Paris, France	<b>2024</b> <b>Mallapixels</b> <b>Dead Pixels</b> Lavori Numérique Le Perreux, France	<b>2024</b> <b>PGB#1</b> <b>GPU &amp; BLACKBOX</b> Cité des Sciences Paris, France	<b>2023</b> <b>JV, d'hier et d'aujour.</b> <b>DP² &amp; l'Atlas</b> Maison des cultures Lieusaint, France	<b>2022</b> <b>Clujotronic</b> <b>Pourparlers</b> Casa Municipală de Cultură Cluj-Napoca, Romania
<b>2025</b> <b>Numéricité#9</b> <b>Dead Pixels</b> Biblio. George Sand L'Hay-les-Roses, France	<b>2024</b> <b>PLAY Festival</b> <b>Pourparlers</b> JUPITER Hambourg, Allemagne	<b>2024</b> <b>Mallapixels</b> <b>Dead Pixels</b> Média-Ludothèque Sucy en Brie, France	<b>2023</b> <b>Rode Hond Festival</b> <b>DP &amp; Pied de Bébé</b> 30CC Louvain, Belgique	<b>2023</b> <b>Maker Faire</b> <b>[...] bric-a-brac</b> Cité des Sciences Paris, France	<b>2021</b> <b>Maker Play</b> <b>KB, GSMF &amp; L'OS</b> IMS New York, États-Unis
<b>2026</b> <b>PGB#4</b> <b>Keyball Olympics</b> Cité des Sciences Paris, France	<b>2025</b> <b>WAN</b> <b>Dead Pixels</b> Médiath. Nelson Mandela Créteil, France	<b>2024</b> <b>Mallapixels</b> <b>Dead Pixels</b> Médiathèque Thiais, France	<b>2024</b> <b>Mallapixels</b> <b>Dead Pixels</b> Lavori Numérique Gentilly, France	<b>2023</b> <b>Biennale Némo</b> <b>Contre-ciel</b> Château Éphémère Carrières, France	<b>2022</b> <b>A Digital Journey</b> <b>GPU &amp; Contre-ciel</b> Théâtre de Corbeil Corbeil-Essonnes, France
				<b>2023</b> <b>Not A Fu%ing Museum!</b> <b>Dead Pixels</b> Gaîté Lyrique Paris, France	<b>2022</b> <b>Game in Noisy #2</b> <b>Dead Pixels</b> Micro-Folie Noisy-le-Sec, France
					<b>2021</b> <b>FANIAROF</b> <b>Pied de Bébé</b> FAN Rosny, France
					<b>2019</b> <b>Cookie Party</b> <b>Dikotomi &amp; Dead Pixels</b> Landy Sauvage Saint-Denis, France
					<b>2018</b> <b>Playtopia</b> <b>Contre-ciel</b> The Castle Le Cap, Afrique du Sud
					<b>2018</b> <b>Game On</b> <b>Dead Pixels</b> La Mediatheque Londres, Angleterre
					<b>2018</b> <b>Playtopia</b> <b>Contre-ciel</b> The Castle Le Cap, Afrique du Sud
					<b>2018</b> <b>Maker Faire</b> <b>DP² &amp; l'Atlas</b> Cité des Sciences Paris, France

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

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

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

## 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 devolution of MechBird

GROW (Paris, France)

Novembre 2018

## The devolution 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

**Worksoight**

[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 SECOUÉ 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 œuvres 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](#)