

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. Elle travaille actuellement sur sa thèse de doctorat en sciences de l'information et de la communication.

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 (Maker Faire, EIGD, A MAZE., 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 (GDC, ENS, IULM, IndieCade...).

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

DOCTORAT Sciences de l'Infocom (depuis 2021)

Unité de recherche : Centre de recherche sur les médiations

Établissement : [Université de Lorraine](#)

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 :

VIMEO :

LINKEDIN :

INSTAGRAM :

TRAVAUX ARTISTIQUES & DE RECHERCHE

<p>Pied de bébé 2021</p> <p>Installation ludique Arcade, babyfoot, multijoueur, circuit bending, hacking, jouets, délirant...</p>	<p>Good Soup MF 2020</p> <p>Jeu vidéo Baguettes, joystick, dextérité, détournement d'interface...</p>	<p>Keyboard Landscaper 2020</p> <p>Jeu vidéo Création de paysage musical, détournement d'interface...</p>	<p>L'Oeuf-Sphinx 2020</p> <p>Installation ludique Jeu d'énigme, métallophone, artefact cryptique, pierre de Rosette...</p>	<p>Dikotomi 2019</p> <p>Installation ludique Jeu anaglyphe, composition graphique, identités, polarisation...</p>	<p>PBM 2019</p> <p>Vidéomapping ludique Jeu d'arcade coopératif, vidéomapping sur monuments...</p>	<p>Stone Dream Sim. 2019</p> <p>Jeu vidéo Rêve interactif, narration générative, poésie procédurale...</p>
<p>寝ゲーム 2018</p> <p>Installation ludique Jeu compétitif, vidéomapping sur tapis interactif...</p>	<p>Contre-ciel 2017</p> <p>Installation ludique Jeu d'énigme, clavier musical, ciel artificiel interactif, pierre de Rosette...</p>	<p>L'Atlas des Matrices 2017</p> <p>Installation dynamique Diaporama génératif, capture d'écran de fin de partie, le jeu créateur...</p>	<p>Dead Pixels² 2017</p> <p>Installation ludique Jeu d'équipe, arcade, dessin numérique, conquête de territoires...</p>	<p>Pourparlers 2016</p> <p>Jeu vidéo Jeu de coopération, survie et questionnement politique...</p>	<p>(in)tact 2016</p> <p>Pièce ludique Pièce immersive, nuages lumineux interactifs et performance dansée...</p>	<p>Dead Pixels 2016</p> <p>Installation ludique Jeu d'équipe, arcade, dessin numérique, conquête de territoires...</p>
<p>Magnêsiă 2015</p> <p>Installation ludique Jeu compétitif, magnétique, installation lumineuse...</p>	<p>GPU 2015</p> <p>Installation ludique Jeu d'énigme, shaders, l'interface comme contrainte, pierre de Rosette...</p>	<p>jungle.in 2015</p> <p>Pièce ludique Pièce immersive, installation lumineuse et coopération...</p>	<p>BBOS 2015</p> <p>Installation ludique Performance, caméra et vidéoprojection des joueurs déformés...</p>	<p>Snailed It 2015</p> <p>Jeu vidéo Jeu compétitif, un unique avatar et contrôleur pour trois joueurs...</p>	<p>BLACKBOX 2014</p> <p>Installation ludique Jeu de rythme, l'interface de contrôle comme contrainte...</p>	<p>Jeu de mains 2014</p> <p>Installation ludique Deux contre deux, corporel, dôme labyrinthique...</p>
<p>Tango 2014</p> <p>Installation ludique Jeu de coordination, sans écran ni son, la vibration comme seule interface...</p>	<p>Oort 2013</p> <p>Installation ludique Jeu de coordination, la lumière comme interface de contrôle...</p>	<p>Adsono 2013</p> <p>Installation ludique Jeu coopératif pour deux joueurs, Twister, le corps comme surface de jeu...</p>	<p>Nivôse 2013</p> <p>Installation ludique Jeu de vjing, imagerie médicales, pierre de Rosette...</p>	<p>Tetra 2013</p> <p>Jeu vidéo Jeu de coordination, convocation du malaise et de l'étrange...</p>	<p>Isochrone 2013</p> <p>Jeu vidéo Jeu de coordination, géométries abstraites, phasing musical...</p>	<p>Lacci 2012</p> <p>Jeu vidéo Labyrinthe numérique, optical art, transgression des règles...</p>

EXPOSITIONS & PERFORMANCES

2021	2020	2018	2017	2016	2015	2014	2013			
<p>Indie Maker Syndicate Keyboard Landscaper, Good Soup MF & L'Oeuf-Sphinx IMS New York, États-Unis</p> <p>FANIAROF Pied de Bébé FAN Rosny-sous-bois, France</p> <p>Semaines du numériques DP² & Atlas des matrices Centre des Prés du Roy St-Germain-lès-A., France</p>	<p>Journées du Patrimoine L'Oeuf-Sphinx & Contre-ciel Château Ephémère Carrières, France</p> <p>Sortie de résidence L'Oeuf-Sphinx Château Ephémère Carrières, France</p> <p>Septième ciel Contre-ciel Un Singe en Hiver Dijon, France</p>	<p>Playtopia Contre-ciel The Castle Le Cap, Afrique du Sud</p> <p>Game On Dead Pixels La Mediatheque Londres, France</p> <p>Maker Faire DP² & Atlas des matrices Cité des Sciences Paris, France</p>	<p>GIF Jam Dead Pixels Folie Numérique Paris, France</p> <p>Cycle Jeu Vidéo BLACKBOX Stereolux Nantes, France</p> <p>A MAZE. Spoons Urban Spree Berlin, Allemagne</p>	<p>IN.PLAY//OUT.PLAY Exposition solo Puzzle Thionville, France</p> <p>Paradigm EA Festival BLACKBOX The Biscuit Factory Edimbourg, Écosse</p> <p>Future of StoryTelling Spoons Snug Harbor New York, États-Unis</p>	<p>Random Bazar Pourparlers Cité des sciences Paris, France</p> <p>A MAZE. Pop up BLACKBOX District ME Abou Dabi, EAU</p> <p>Horizons numériques (in)tact Abbaye Escaladieu Bonnemazon, France</p>	<p>Test Card Isochrone Texture // MCR Manchester, Angleterre</p> <p>Jouer Ensemble Dead Pixels Kipstadium Lille, France</p> <p>LudiPunk Fest' Adsono Jardin d'Alice Montreuil, France</p>	<p>Clujotronic BLACKBOX Piata Stefan cel Mare Cluj-Napoca, Roumanie</p> <p>Take the Blows Snailed It & Adsono Badaboum Paris, France</p> <p>Geekopolis GPU & Adsono Parc des expositions Paris, France</p>	<p>Homo Numer. Ludens BLACKBOX Cité des Sciences Paris, France</p> <p>EIGD Adsono La Générale Montreuil, France</p> <p>Zoo Machines Jeu de mains Imaginarium Roubaix, France</p>	<p>Print Screen Lacci Mediatheque Holon Tel-aviv, Israël</p> <p>A MAZE. Adsono Urban Spree Berlin, Allemagne</p> <p>Zoo Machines Adsono L'Hybride Lille, France</p>	
<p>Museumix Dead Pixels Musée de la carte à jouer Issy, France</p> <p>Cookie Party Dikotomi & Dead Pixels Landy Sauvage Saint-Denis, France</p> <p>Videomapping festival PBM Office du Tourisme Béthune, France</p> <p>A MAZE. Stone Dream Simulator SEZ Berlin, Allemagne</p> <p>Bord'osmose BLACKBOX & Dead Pixels La Guinguette Bordeaux, France</p> <p>Objet ludi/artistique Dead Pixels² Le Cube Issy, France</p> <p>Plan B Fest Contre-ciel Plan B Kharkiv, Ukraine</p>	<p>2019</p> <p>Museumix Dead Pixels Musée de la carte à jouer Issy, France</p> <p>Cookie Party Dikotomi & Dead Pixels Landy Sauvage Saint-Denis, France</p> <p>Videomapping festival PBM Office du Tourisme Béthune, France</p> <p>A MAZE. Stone Dream Simulator SEZ Berlin, Allemagne</p> <p>Bord'osmose BLACKBOX & Dead Pixels La Guinguette Bordeaux, France</p> <p>Objet ludi/artistique Dead Pixels² Le Cube Issy, France</p> <p>Plan B Fest Contre-ciel Plan B Kharkiv, Ukraine</p>	<p>Cookie demoparty GPU Folie numérique Paris, France</p> <p>Photophore Contre-ciel Espace Caussimon Tremblay, France</p> <p>Utopiales Contre-ciel Cité des Congrès Nantes, France</p> <p>Clujotronic Dead Pixels² Muzeul de Artă Cluj-Napoca, Roumanie</p>	<p>Festival Mediapart Pourparlers 104 Paris, France</p> <p>Game in progress 寝ゲーム Cité des Sciences Paris, France</p> <p>DALL 寝ゲーム Net-info Tunis, Tunisie</p>	<p>We Throw Switches BLACKBOX Arcadia Dundee, Écosse</p> <p>We Throw Switches BLACKBOX V&A Museum Londres, Angleterre</p> <p>IN.PLAY//OUT.PLAY Exposition solo Shadok Strasbourg, France</p> <p>Future Play Dead Pixels Assembly Room Edimbourg, Écosse</p>	<p>BETAPublic Hotbed ed. Adsono Camden People's Theatre Londres, Angleterre</p> <p>Games Are For Everyone BLACKBOX The Caves Edimbourg, Écosse</p> <p>Now Play This Dead Pixels Somerset House Londres, Angleterre</p> <p>Yoyo Adsono Palais de Tokyo Paris, France</p>	<p>Protoplay Isochrone Caird Hall Dundee, Écosse</p> <p>Awkward Arcade Isochrone Art Council Manchester, Angleterre</p> <p>MAKE STUFF Isochrone Digital Laboratory Rochdale, Angleterre</p> <p>Pete the Monkey BLACKBOX & Adsono Plage de St-Aubin St-Aubin, France</p> <p>Warp Festival Isochrone The Whitworth Manchester, Angleterre</p> <p>Peut-être Festival Adsono Jardin d'Alice Montreuil, France</p>	<p>DemoNight #3 BLACKBOX CRI Paris, France</p> <p>Culture Experience Days BLACKBOX Quartier Général Paris, France</p> <p>Chroma Key BBOS & Adsono Gossima Paris, France</p> <p>GIF Jam Adsono La Briche Foraine Saint-Denis, France</p> <p>Acquisition permanente Magnésiä Game Science Center Berlin, Allemagne</p>	<p>La Nuit des Arts jungle.in La plaine image Roubaix, France</p> <p>Futur en Seine Virtual T-Break CNAM Paris, France</p> <p>Random Bazar BLACKBOX & Adsono CRI Paris, France</p> <p>Maker Faire Adsono Parc des expositions Montreuil, France</p> <p>A MAZE. Magnésiä Urban Spree Berlin, Allemagne</p> <p>Take the Blows Adsono Batofar Paris, France</p> <p>Capitaine Futur La boîte à murmures Gaîté Lyrique Paris, France</p>	<p>Zoo Machines Jeu de mains Musée d'Histoire Natur. Lille, France</p> <p>WTA Finals Virtual T-Break Indoor Stadium Singapour, Singapour</p> <p>A MAZE. Adsono iClub Johannesbourg, Af. du Sud</p> <p>Playful Arts Festival Oort Willem II Factory Bois-le-duc, Pays-Bas</p> <p>Maker Faire Adsono 104 Paris, France</p> <p>w00t Adsono Axel Möller Have Copenhague, Danemark</p>	<p>Gamerz Oort Patio Bois de l'Aune Aix-en-Provence, France</p> <p>Retro (No) Future Tetra Visage du Monde Cergy, France</p> <p>NotGames Fest Lacci Köln Game Lab Cologne, Allemagne</p> <p>Geekopolis Isochrone Palais des Congrès Montreuil, France</p>

RÉSIDENCES ARTISTIQUES & RÉCOMPENSES

Résidences artistiques

FANIAROF - Rosny-sous-Bois, France
Août 2021 - Septembre 2021

Château Éphémère - Carrière-sous-Poissy, France
Août 2020 - Septembre 2020

NetInfo - Tunis, Tunisie
Février 2018

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

2019

Lauréat : Programme de résidence - organisé par le Château Éphémère
pour l'Oeuf-Sphinx

2018

Lauréat : Mention Honorable - organisé par A MAZE.
pour Spoons

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

Réalisatrice-Monteuse

A MAZE.

Mars 2021 - Novembre 2021

Écriture, tournage et montage de vidéos documentant différentes game jams et résidences artistiques organisées par l'A MAZE. festival

Game Designer

We Are Social | Renault

Février 2018 - Mars 2018

Design, documentation & narrative design de Mobility Theory, un jeu en réalité alternée 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 | 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 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 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 | Animatrice

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

Game Design (Bachelor)

École Européenne Supérieure de l'Image
depuis Avril 2021

UX & Game Design (Bachelor)

École Méliès
depuis Janvier 2021

Game Design & Unity (DN MADE)

Lycée Jacques Prévert
depuis Mars 2019

UX & Game Design (Bachelor&Master)

RUBIKA (Supinfogame/ISD)
depuis Septembre 2015

Game, UX & Narrative 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

Enseignement secondaire

Conception et développement ludique

Lycée Perret (Evry)
Avril 2021

Conception et développement ludique

Collège André Chenier (Eaubonne)
Février 2021

Conception et développement ludique

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

Conception et développement ludique

Collège Pablo Neruda (Stains)
Mai 2018 - Mars 2019

Conception et développement ludique

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

Conception et développement ludique

Collège Liberté (Drancy)
Septembre 2017 - Juin 2019

Conception et développement ludique

Collège René Descartes (Tremblay)
Septembre 2017 - Juin 2018

Masterclasses

Game design pour la robotique

ESME Sudria (Paris, France)
Juillet 2019

Conception de jeux à contrôleurs alternatifs

RUBIKA India
Juin 2019 - Juillet 2019

Conception de jeux à contrôleurs alternatifs

Net-info (Tunis, Tunisie) Février 2018

Conférences

Experimental Gameplay Workshop

GDC (San Francisco) July 2021

A guided tour of the ALT CTRL wonderland

Cultural Masseur (Hong Kong) Mars 2021

The dev.olution of MechBird

SGC (Paris) Novembre 2020

A guided tour of the ALT CTRL wonderland

Jibambe Na Tec (Nairobi) Novembre 2020

Game design beyond screens and joysticks

IULM (Milan) Juin 2019

The dev.olution of MechBird

GROW (Paris) Novembre 2018

The dev.olution of MechBird

IndieCade (Paris) Octobre 2018

Game design beyond screens and joysticks

GDC (San Francisco) Mars 2018

From art installation to virtual reality

FoST (New-York) Octobre 2017

Ateliers

Atelier alternative controllers

Biblio. Sand (L'Haÿ-les-Roses) Octobre 2021

Alternative controllers workshop

Le Cube (Issy-les-Moulineaux) Avril 2019

Alternative controllers workshop

CRI (Paris) Juin 2018

Alternative controllers workshop

Stereolux (Nantes) Mai 2018

Atelier alternative controllers

FEFFS (Strasbourg) Septembre 2017

Alternative controllers workshop

CRI (Paris) Juin 2017

IN//OUT: interfaces & performance

FEFFS (Strasbourg) Septembre 2017

Game designers as fantasising gods

Now Play This (Londres) Avril 2017

Playful Installations

A MAZE. (Abou Dabi) Septembre 2016

Playful Installations

Nordic Game Conf. (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

Art & contrôleurs alternatifs

Le Cube (Issy-les-Moulineaux) Mars 2017

Contrôleurs alternatifs et expressivité

Citoyenneté-Jeunesse (Paris) Mars 2017

Alternative controllers workshop

CRI (Paris) Juin 2016

Quick custom controllers workshop

Creative Coast (Karlshamn) Mai 2016

From choreography to game system

Playful Arts Festival (Amsterdam) Avril 2016

Alternative controllers workshop

Clujotronic (Cluj-Napoca) Septembre 2015

Quick custom controllers workshop

The House of Indie (Anvers) Septembre 2015

DIVERS

Mentorats

Pôle Universitaire Léonard de Vinci

Diverses game jams
depuis Mai 2019

A MAZE. alt.ctrl@home jam

alt.ctrl jam
Mars 2021

Museomix

Technologies muséales
Octobre 2019

Weekend créatif (ADAMI)

Culture Experience Days
Mars 2016 - Novembre 2019

Projets transverses (Rubika)

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

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

Cultural Masseur

Chill-Chat Salon
Mars 2021 (Hong Kong, China)

La Nuit des Idées

Art post-2020
Janvier 2021 (Hong Kong, China)

Le Cube

Contrôleurs alternatifs
Avril 2019 (Issy-les-Moulineaux, France)

Freeplay

ALT / DIY Controls
Mai 2018 (Melbourne, Australia)

Stereolux

Video games & digital arts hybridizations
Mars 2018 (Nantes, France)

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)

Jurys

Rubika

Concours d'entrée en Bachelor
depuis 2016 (Valenciennes, France)

Rubika

Projets semestriels de gamification
Novembre 2021 (Valenciennes, France)

Pôle Universitaire Léonard de Vinci

Projets annuels des Masters IUXD & DA
Juillet 2021 (Paris, France)

Pôle Universitaire Léonard de Vinci

Projets de fin de Master IUXD
Août 2020 (Paris, France)

Rubika India

Projets de fin de Bachelor Game Design
Juillet 2019 (Pune, Inde)

Hits Playtime

Indie game competition
Juin 2016 (Paris, France)

Autres

The alt.ctrl show / Indiecade

Streaming Twitch pour l'Indiecade
depuis Février 2021

[alt.ctrl] - MechBird

Création de contenus YouTube
depuis Mars 2020

Gamasutra

Rédaction d'articles de recherche
depuis Mai 2018

CMA Judo-Jujitsu

Membre de l'association sportive
Juillet 2016 - Septembre 2021

ADAMI

Co-organisation des ateliers créatifs
Juillet 2018 - Novembre 2019

Pôle Universitaire Léonard de Vinci

Responsable du département UXD
Juin 2017 - Septembre 2017

Hits Playtime

Co-organisation de la compétition
Décembre 2015 - Juin 2017

Game Side Story

Rédaction : jeu vidéo indépendant
Janvier 2012 - Septembre 2013

PRESSE & MÉDIA

Presse

TATIANA VILELA DOS SANTOS, LA FRANÇAISE QUI SECOUE L'ART INTERACTIF
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](#)

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](#)

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](#)

IN.PLAY//OUT.PLAY l'exposition jouable de Tatiana Vilela Dos Santos
Thionville TV
[voir la vidéo](#)

BiTS - Geekosaurus
Arte
[voir la vidéo](#)

Cycle jeu vidéo - TABLES RONDES "JEU VIDÉO ET ART NUMÉRIQUE : QUELLES HYBRIDATIONS ?"
Stereolux
[voir la vidéo](#)

Audio

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](#)

