



Catalogue

Tatiana Vilela dos Santos | Playful Art

Sommaire

▪ Contre-ciel	6
▪ 寝ゲーム	8
▪ Isochrone	10
▪ BlackBox	12
▪ D'À Travers (WiP)	14
▪ GPU	16
▪ deadPixels ²	18
▪ Keyball Olympics	20
▪ Keyboard Landscaper	22

MechBird

MechBird

MechBird explore les marges du jeu vidéo, là où interfaces tangibles, technologies détournées et gestes ludiques inventent de nouveaux rituels interactifs.

Chaque œuvre est une invitation à jouer autrement, à sentir le numérique, à bouger avec lui.

Ici, la manette disparaît, le corps entre en scène, et le réel se transforme par le jeu. Bienvenue dans un art ludique, sensoriel et indiscipliné, incarné et indocile.



TATIANA VILELA DOS SANTOS
GAME DESIGNER, MECHBIRD



Playful



Tatiana Vilela dos Santos est une artiste numérique et game designer indépendante basée à Paris et Montpellier. Fondatrice du projet [MechBird](#), elle crée depuis 2012 des installations ludiques et des jeux à contrôleur alternatifs.

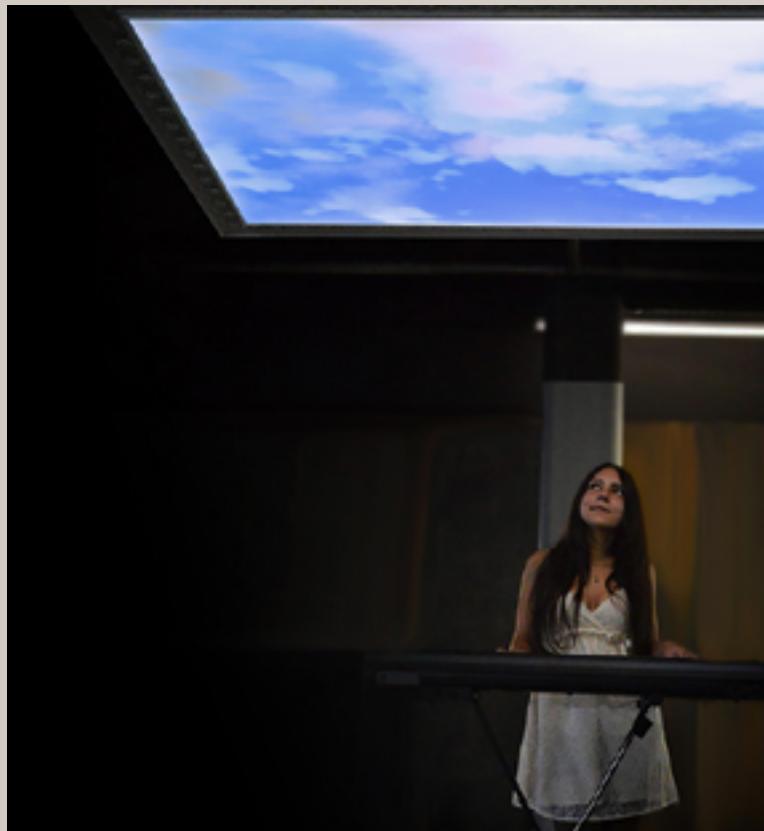
À la croisée de l'art et du jeu vidéo, ses œuvres mêlent interfaces tangibles, technologies détournées et performances interactives pour explorer de nouvelles formes de jeu et repenser le rapport qu'entretient l'Homme à la machine.

Contre-ciel

Installation ludique (2017)

Tatiana Vilela dos Santos & Olivier Drouet

Toile de rétroposition suspendue,
vidéoprojecteur, programme informatique,
système son et clavier musical MIDI



Le Concept

Contre-ciel est une installation ludique où un clavier électronique dialogue avec un ciel artificiel suspendu. Chaque touche modifie le temps, le cycle jour-nuit, les astres visibles. En jouant, les visiteurs déchiffrerent une grammaire secrète, explorent un monde suspendu entre rêve et code, et apprennent à voyager dans l'espace-temps d'un ciel imaginé.



Histoire du projet

Contre-ciel a été créé lors d'une résidence au Shadok à Strasbourg, dans le cadre de la première exposition solo de l'artiste, Par-delà la manette et l'écran. Depuis, l'œuvre a poursuivi son voyage, invitée dans d'autres expositions où elle continue de faire dialoguer ciel virtuel et clavier sensible, entre énigme cosmique et poésie interactive.

- ▶ /2023/ Biennale Nemo + Micro-Folie (France)
- ▶ /2022/ Théâtre de Corbeil + Forum des Images (France)
- ▶ /2021/ MJC André Malraux (France)
- ▶ /2020/ Château Éphémère + Un Singe en Hiver (France)
- ▶ /2019/ Plan B (Ukraine)
- ▶ /2018/ Playtopia (Afrique du Sud) + Utopiales + Espace Caussimon (France)
- ▶ /2017/ Shadok (France)



寝ゲーム

Installation ludique (2018)

**Tatiana Vilela dos Santos
& Olivier Drouet**

Matelas tatami, toile de projection collée au sol, vidéoprojecteur en douche, programme informatique système son et blocs "boutons" interactifs électroniques faits-main.

Le Concept

寝ゲーム (prononcé néguemu) est un duel au sol entre deux serpents, rouge et bleu, inspiré du ne-waza du judo. À chaque manche, deux boutons s'illuminent : le plus rapide à activer celui de sa couleur grignote la queue adverse. Point après point, les joueurs s'enroulent, se traquent, jusqu'à l'engloutissement final. Un jeu de réflexes tendus, de stratégie rampante, où chaque geste compte dans la lutte pour la survie.



Histoire du projet

寝ゲーム a été créé lors d'une résidence au DigiArt LivingLab, entre Tunis et Nabeul, en Tunisie. Depuis, cette œuvre compétitive et poétique a voyagé, invitée dans plusieurs expositions où elle continue de mêler tension et fluidité, mêlant jeu et art dans un dialogue captivant.

- ▶ /2024/ Carrefour Numérique² (France)
- ▶ /2018/ Cité des Sciences et de l'Industrie (France)
- ▶ /2018/ Net-info (Tunisie)

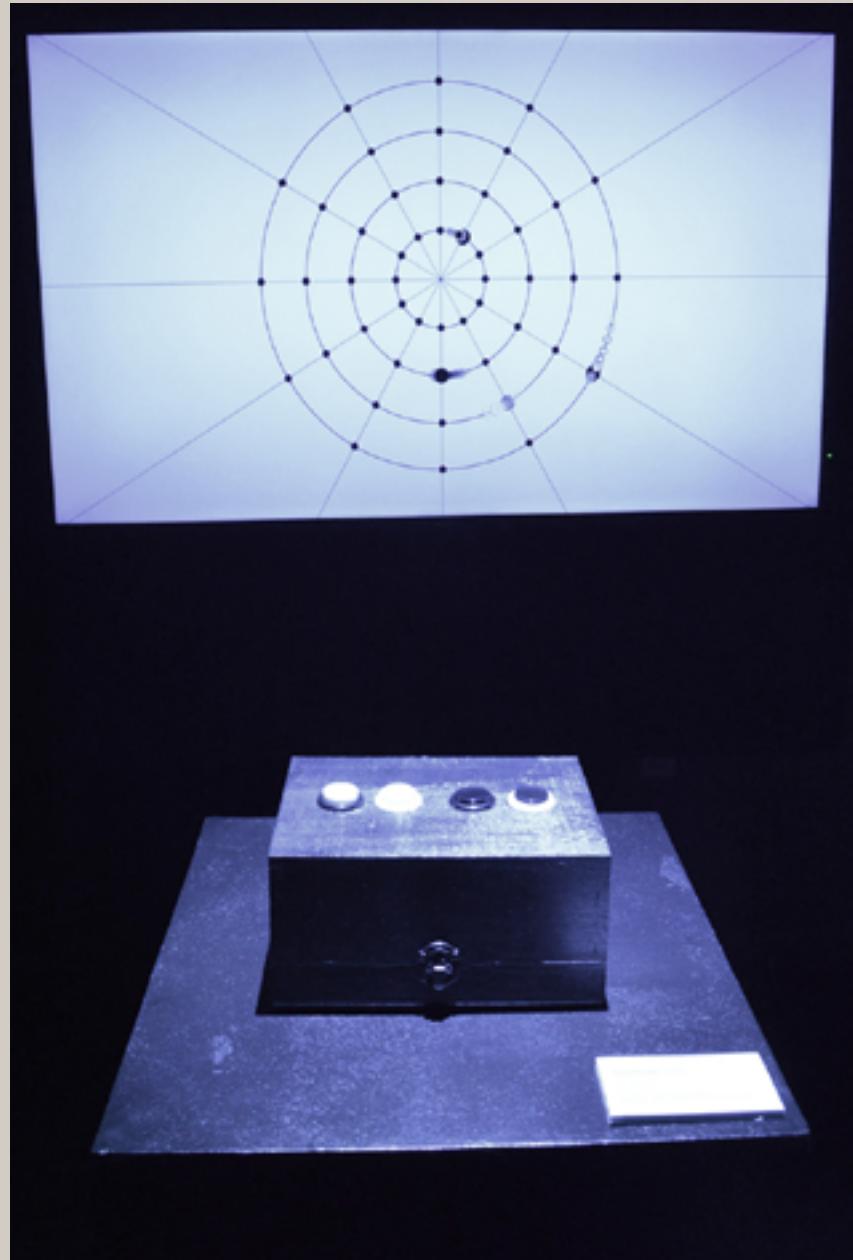
Isochrone

Installation ludique (2013)

Tatiana Vilela dos Santos

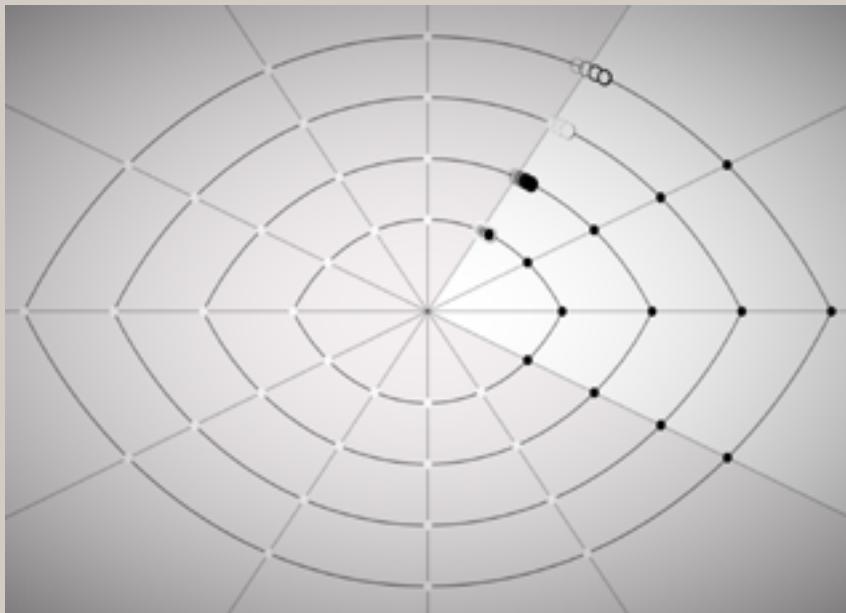
& Olivier Drouet

Dispositif d'affichage
audiovisuel (écran ou
vidéoprojecteur), programme
informatique, système
son et périphérique de
contrôle externe, interactif
électronique fait-main.



Le Concept

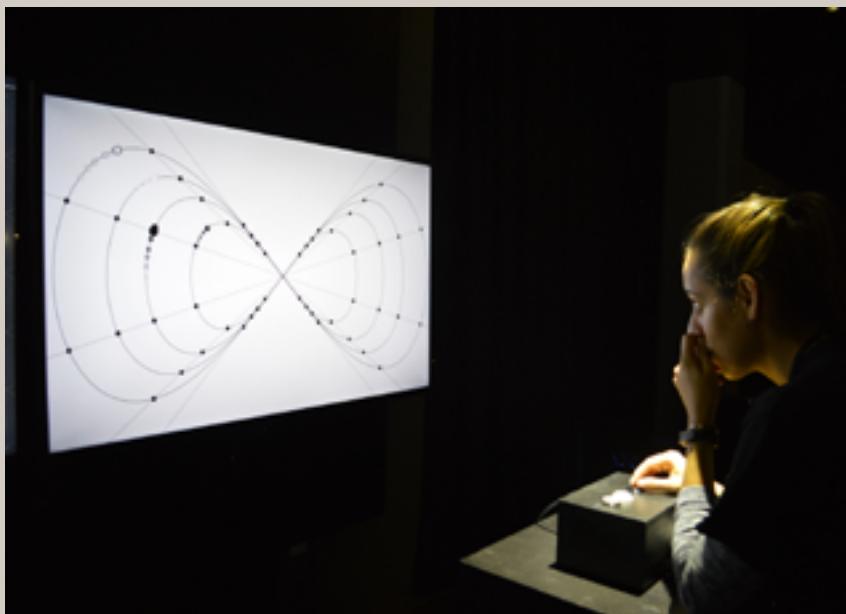
Isochrone est un jeu de coordination et de synchronisation, inspiré de Piano Phase de Steve Reich. Seul·e ou à deux, le joueur manipule une boîte à quatre boutons, chacun lié à un point tournant sur des formes géométriques imbriquées. En accélérant ou ralentissant leur course, il transforme une cacophonie en harmonie. Le geste devient écoute, la mécanique, musique. L'objectif : faire coïncider les trajectoires pour réaccorder le temps.



Histoire du projet

Isochrone est né lors d'une game jam, comme une esquisse ludique autour du phasage musical. Devenu œuvre à part entière, il a depuis été exposé dans de nombreux festivals internationaux.

- ▶ /2018/ Puzzle (France)
- ▶ /2017/ Shadok (France)
- ▶ /2016/ Protoplay (Écosse)
- ▶ /2016/ Art Council (Angleterre)
- ▶ /2016/ MAKE STUFF (Angleterre)
- ▶ /2016/ Warp Festival (Angleterre)
- ▶ /2016/ Test Card (Angleterre)
- ▶ /2013/ Geekopolis (France)



BLACKBOX



Installation ludique (2018)

Tatiana Vilela dos Santos et Olivier Drouet; Graphismes par Victoria Denys; Musique par Burnlee et Main Ingredient

Périphérique de contrôle fait-main, comportant 5 boutons-poussoirs momentanés, illuminés (boutons de bornes arcade typz Pop'n Music), interactifs électroniques. L'ensemble, fait main, est entièrement réalisés artisanalement.

Le Concept

BLACKBOX est un jeu de rythme et de mémoire sculpté autour d'un étrange monolithe noir, une pyramide tronquée aux flancs frappés de boutons. Conçue non pour le confort, mais pour l'élan, la forme impose sa cadence. Chaque face appelle le geste, chaque pression résonne comme un battement. Le joueur entre dans une danse percussive, un rituel mécanique où mémoire et mouvement s'accordent dans une partition lumineuse et obscure.



Histoire du projet

BLACKBOX est né comme un cadeau : une création offerte par Tatiana à Olivier, prémisses d'un dialogue artistique qui deviendra une longue collaboration de plus de dix ans au sein de MechBird. De cette offrande ludique est née une œuvre, présentée depuis aux quatre coins du monde, où son étrange géométrie et son esthétique énigmatique continuent de faire vibrer les corps et les mémoires.

- ▶ /2024/ Carrefour Numérique² (France)
- ▶ /2023/ Micro-Folie (France)
- ▶ /2019/ Bord'osmose (France)
- ▶ /2018/ Stereolux + Puzzle (France)
- ▶ /2017/ FEFFS (France) + Custom Lane + Games Are For Everyone + Paradigm EAF + Arcadia (Écosse) + Victoria & Albert Museum (Angleterre)
- ▶ /2016/ A MAZE. Pop Up (EAU) + Pete the Monkey + Demo Night #3 + Culture Experience Days (France)
- ▶ /2015/ Clujotronic (Roumanie) + Random Bazar + Cité des Sciences (France)

D'À Travers (WiP)



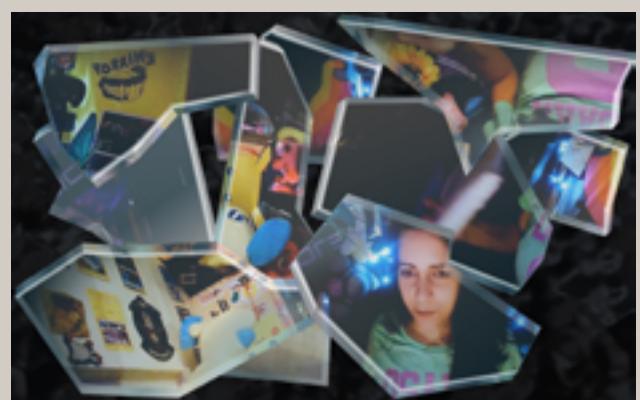
Installation ludique (2025)

Tatiana Vilela dos Santos
& Olivier Drouet

Besoins techniques

- Écran HDMI,
- Webcam HD USB
- Programme logiciel dédié
- un système audio / son
- Le contrôleur et autres périphériques externes (contrôle et interface de rendu)
- Les éléments scénographiques entièrement faits-mains.

Projet adaptable selon les contraintes de l'espace



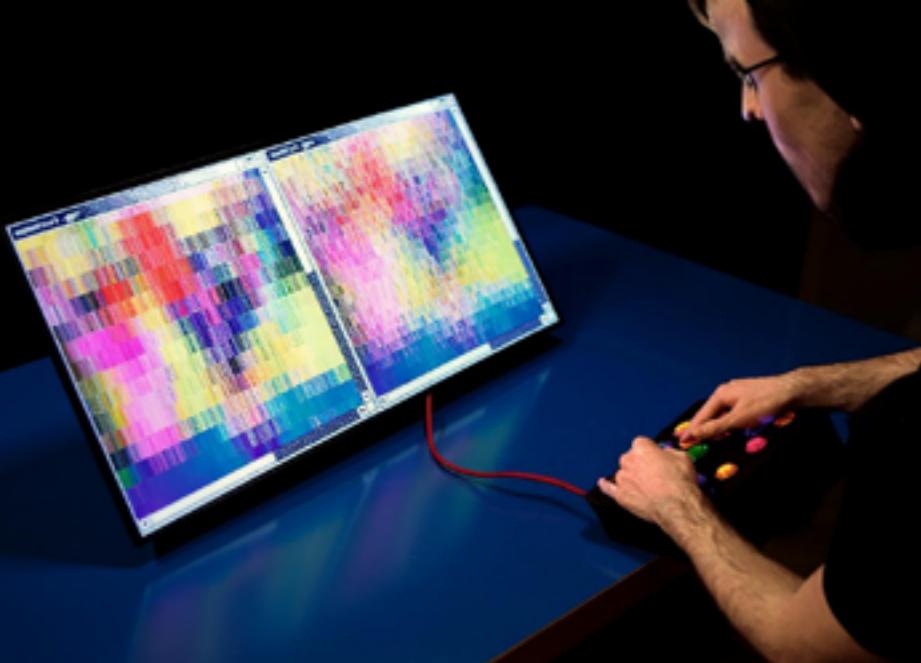
Le Concept

D'À Travers est une installation pour un·e joueur·se, mais pensée pour être vécue ensemble : les spectateur·ices deviennent complices du voyage. Face à un miroir interactif, on guide un papillon par une trackball cristalline. Le geste est fluide, presque onirique. Puis, le miroir se brise, l'image se dédouble, l'espace se déchire. Le jeu devient une métaphore intime : celle d'un monde fissuré à recoller, note après note, reflet après reflet.

Histoire du projet

D'À Travers est actuellement en cours de réalisation. Tenez-vous informés de nos avancées sur :

- ▶ [Instagram](#)
- ▶ [Notre site](#)



Installation ludique (2015)

**Tatiana Vilela dos Santos,
Olivier Drouet & Léon Denise**

Écran HDMI, webcam,
programme informatique,
système son et périphérique
de contrôle faits-mains.

GPU



Le Concept

GPU est une installation-puzzle où le joueur dialogue avec son reflet déformé. À l'aide d'un contrôleur mystérieux et énigmatique, il tente de reproduire une version glitchée de son image, affichée aux côtés de l'originale.



Chaque interaction et manipulation, même les plus uniques; explore les effets vidéo, chaque geste révèle une part du code visuel à décrypter.

Un jeu de miroir en pixels, où l'on apprend à maîtriser sa double image pour en révéler la vérité altérée.

Histoire du projet

GPU est né lors d'une game jam, comme une esquisse ludique autour du glitch vidéo.

Devenu œuvre à part entière, il a depuis été exposé dans de nombreux festivals internationaux.

- ▶ /2024/ Sand Fabrik + Carrefour Numérique² (France), UC Davis (Californie, États-Unis)
- ▶ /2023/ Micro-Folie (France)
- ▶ /2022/ Théâtre de Corbeil + Forum des Images (France)
- ▶ /2019/ Le Cube (France)
- ▶ /2018/ Cookie Demoparty (France)
- ▶ /2015/ Geekopolis (France)

L'Atlas des Matrices & deadPixels²

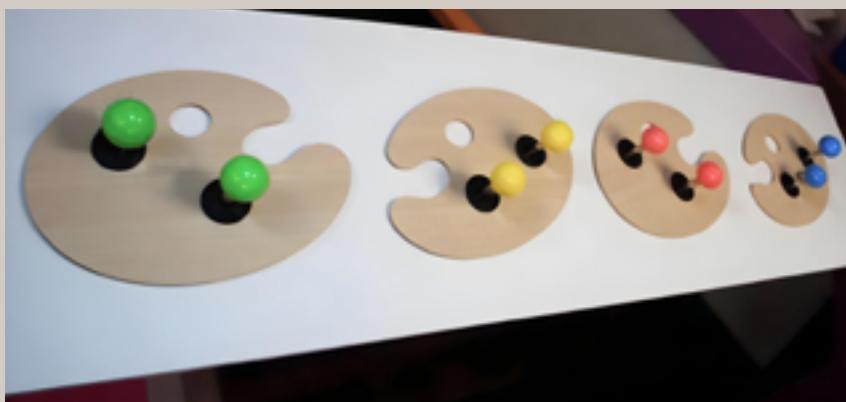


Installation ludique (2017)

Tatiana Vilela dos Santos & Olivier Drouet

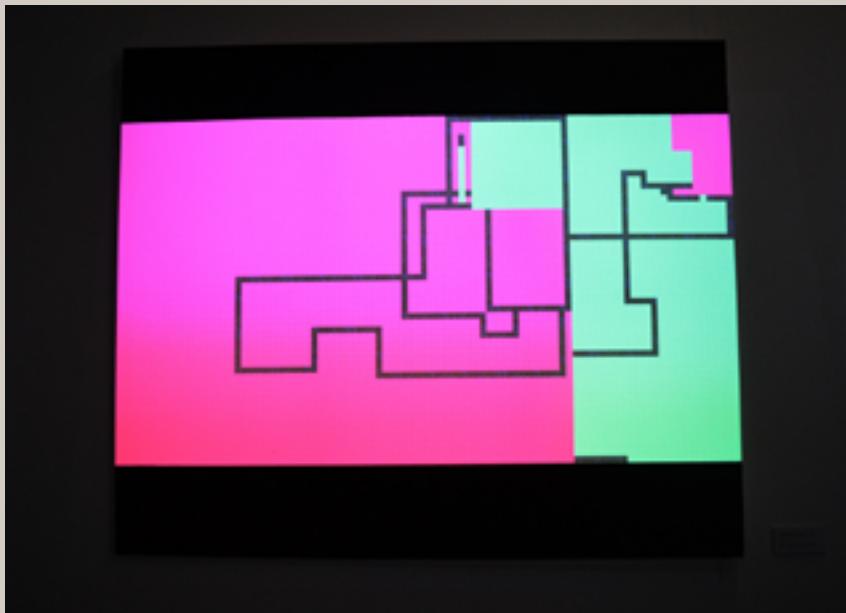
Vidéoprojecteur, chevalet, toile vierge sur canevas, programme informatique en réseau local, système son et périphériques de contrôle au choix : quatre manettes à twin-sticks sans fil ou USB, ou périphérique fait-main.

Toile vierge sur canevas mural avec cartel muséal et programme informatique en réseau local.



Le Concept

[Dead Pixels](#), [deadPixels²](#) et l'[Atlas des Matrices](#) forment une trilogie d'œuvres ludiques explorant les tensions entre jeu, territoire et création collective. Dans ces jeux compétitifs et coopératifs, chaque mouvement peint, revendique ou détruit. Les pixels noirs — terres mortes — émergent des conflits, figent l'espace, et marquent la trace irréversible des luttes. L'Atlas compile ces champs de bataille colorés en une mémoire visuelle du jeu comme acte graphique.



Histoire du projet

Dead Pixel a d'abord été conçu pour un événement culturel et sportif organisé par Ankama, mêlant compétition et expression ludique. Depuis, l'œuvre n'a cessé d'évoluer, donnant naissance à de nouvelles versions et étant exposée dans de nombreux festivals et lieux d'art numérique à travers le monde.

- ▶ /2025/ Numérité #9, Weekend des Arts Numériques (France)
- ▶ /2024/ Médiathèque Bernard Ywanne, Médiathèque de Thiais (France)
- ▶ /2023/ Maison des cultures et des arts ISEA23 (France)
- ▶ /2022/ Forum des Images, 1, 2, 3 Play!, Lavoir Numérique, Micro-Folie, Gaîté Lyrique (France), Rode Hond (Belgique)
- ▶ /2021/ Centre culturel des Prés du Roy (France)
- ▶ /2019/ Museomix, Cookie Demoparty, Bord'osmose, Le Cube (France)
- ▶ /2018/ La Médiathèque (Angleterre), Folie Numérique, Maker Faire, Puzzle (France), Clujotronic (Roumanie)
- ▶ /2017/ Future Play, Now Play This (Angletette), ShefayimNet (Israël), Shadok (France)
- ▶ /2016/ Jouer Ensemble pour la Nuit Blanche Ankama (France)

Keyball Olympics

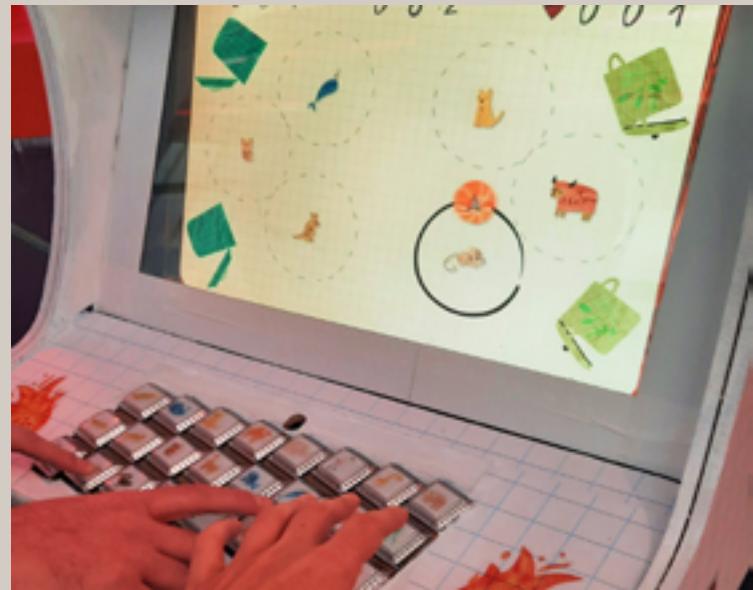


Installation ludique (2025)

**Tatiana Vilela dos Santos
& Olivier Drouet**

Écran HDMI, programme informatique, système son et borne d'arcade de type bartop artisanale avec panel de contrôle dédié.





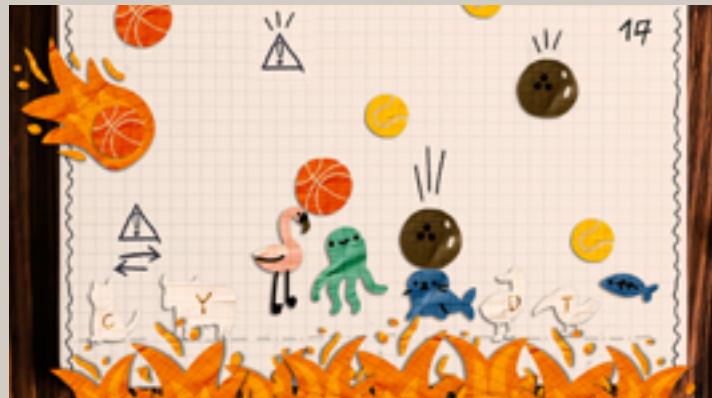
Le Concept

[Keyball Olympics](#) réinvente le jeu d'arcade sous une forme physique et chaotique, autour d'une borne bartop et d'un clavier unique devenu terrain de jeu. Chaque touche accueille un personnage, chaque lettre déclenche l'action. De 1 à 3 joueurs partagent la même arène et enchaînent des épreuves inspirées de sports réels ou imaginaires. Modulable et participatif, la version Make&Play du jeu invite chacun à imprimer et disposer ses propres personnages sur le clavier, transformant ainsi le périphérique en un terrain de jeu personnalisé.

Histoire du projet

Keyball Olympics est un jeu d'abord développé pour la altctr@home 2025. [Keyball Olympics](#) est actuellement en cours de réalisation. Tenez-vous informés de nos avancées sur : nos réseaux.

- ▶ [Instagram](#)
- ▶ [Notre site](#)
- ▶ [YouTube](#)



- ▶ /2026/ Carrefour Numérique² (France)
- ▶ /2025/ Stereolux (France)

Keyboard Landscaper



Installation ludique (2018)

**Tatiana Vilela dos Santos
& Olivier Drouet**

Dispositif d'affichage vidéo (écran et/ou vidéoprojecteur, Le programme informatique est fourni avec l'application. À ces besoins s'ajoutent un système son et un clavier informatique détourné de son usage ordinaire, le transformant en une matrice de tons (instrument musical électronique). Résultat : l'hybridation de cette corrélation entre musique et dispositif audiovisuelle interactif, ramène à des expériences synesthésiques qui se dégagent de l'atmosphère.



Le Concept

Keyboard Lanscaper transforme le clavier d'ordinateur en matrice sonore et visuelle. Inspiré du Tenori-on, ce jouet musical fait surgir une symphonie vivante : chaque note compose un paysage, chaque touche façonne un biome. Les sons nourrissent une flore animée, et à la fin, c'est une faune poétique qui habite ce tableau numérique en mouvement. Une expérience synesthésique où musique et peinture poussent de concert dans toute sa dimension visuelle et sonore.



Histoire du projet

Keyboard Landscaper a tout d'abord été imaginé pendant le confinement, comme une réponse sensible à l'isolement : une œuvre unique, accessible depuis chez soi. Né d'une game jam, il a depuis évolué en installation à part entière, exposée dans divers lieux à travers le monde.

- ▶ /2023/
Micro-Folie (France)
- ▶ /2022/
Playing Narratives (Serbie)
- ▶ /2021/
Indie Maker Syndicate (USA)





Wonder



Les œuvres de MechBird explorent les frontières du jeu, du corps et de l'interface, en mêlant performance, réflexion et poésie interactive.

À travers des installations ludiques aux contrôleurs singuliers, elles interrogent notre rapport au réel, au miroir, au territoire, au langage et à la mémoire. Qu'il s'agisse de synchroniser des formes, de peindre un conflit, ou de recoller les fragments d'un reflet brisé, ces expériences cherchent toujours à réenchanter le monde par le geste et le jeu.



Tatiana Vilela dos Santos
Playful Art, Game Design
mechbird.fr

Catalogue