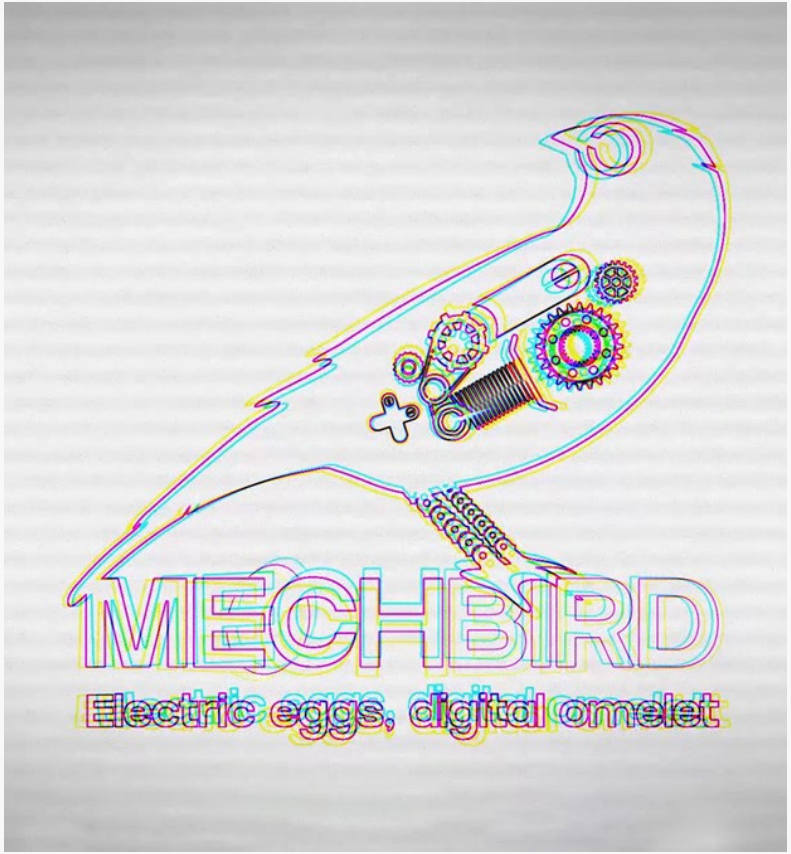
Tatiana Vilela DS

Portfolio

Sélection d’installations vidéoludiques et autres oeuvres ludiques électro-mécaniques



Visite guidée de territoires inexplorés de la ludicité…

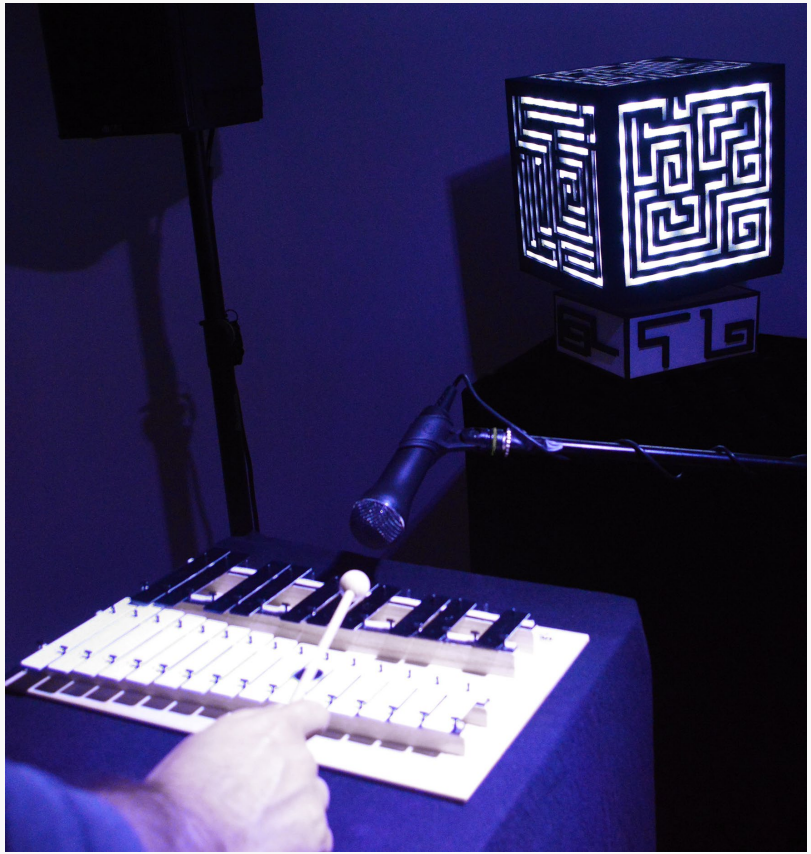
Attack of the Bric-a-Brac

...jeu vidéo Make&Play invitant les joueurs à créer leur propre manette en réemployant des périphériques courants (manettes, claviers, souris, micros...). Une fois leur création achevée, plusieurs mini-jeux loufoques s'offrent aux joueurs : jeu de rythme de parade nuptiale d'oiseaux avec des ailes interactives et shooter de construction de voie lactée par la traite d'une vache cosmique, entre autres. Un double-jeu pour accompagner le détournement et la réappropriation des périphériques par les joueurs-bricoleurs et favoriser leur empouvoirement créatif et technique par le jeu.

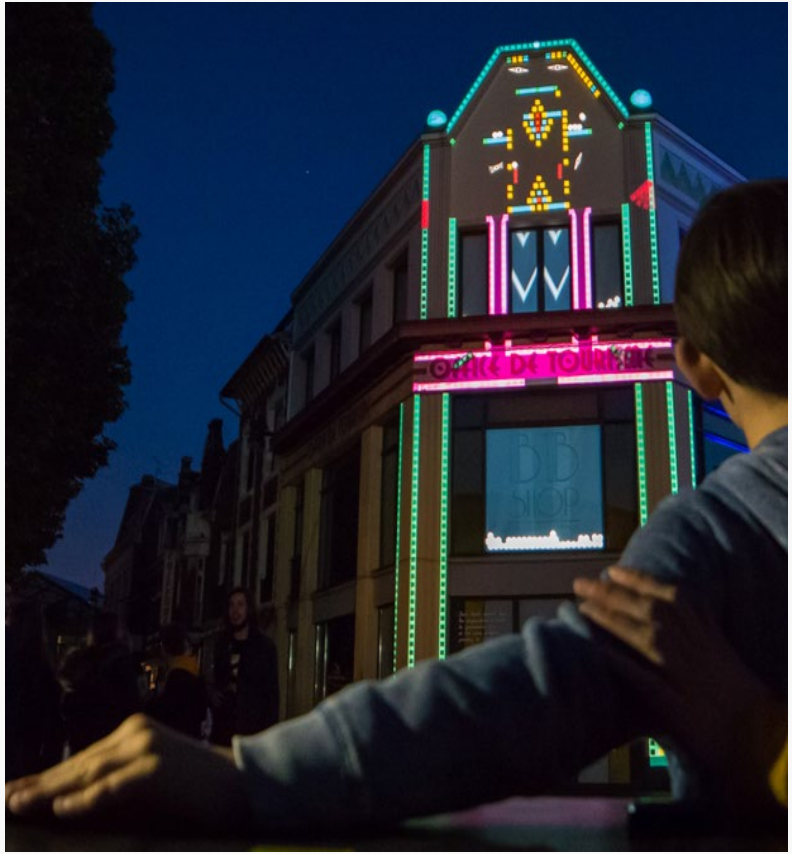
Pied de Bébé

...une installation ludique pour 2 à 8 joueurs, inspirée du baby-foot et centrée sur le thème du détournement s'exprimant à travers 4 piliers : art du collage, sampling musical, circuit bending et hacking de jouet. Dans cette expérience délirante hybridant numérique et tangible, les actions des joueurs impactent l'espace numérique mais également les éléments physiques, électro-mécaniques, au-dessus de la table de jeu.

L’Oeuf-Sphinx



…une installation ludique comprenant un métallophone, un microphone et une sculpture lumineuse cubique motorisée composée de mousse de polyuréthane, de papier de riz, de LED en bandes denses, d’un moteur solénoïde et d’autres composants électroniques. Par ce dispositif, le joueur entreprend une discussion avec le mystérieux cube. Limité à un mode de communication exclusivement musical, médié par un métallophone, le joueur fait face à un jeu d’énigme basée électro-mécanique sur une grammaire volontairement cryptique mais aux règles simples et consistantes dont la logique repose sur le rapport entre les gammes chromatiques et diatoniques. Leur résolution permet de faire éclore le cube et révéler un œuf d’acrylique dont le contenu est fonction du parcours du joueur durant la partie.



Push the Button Martin.e

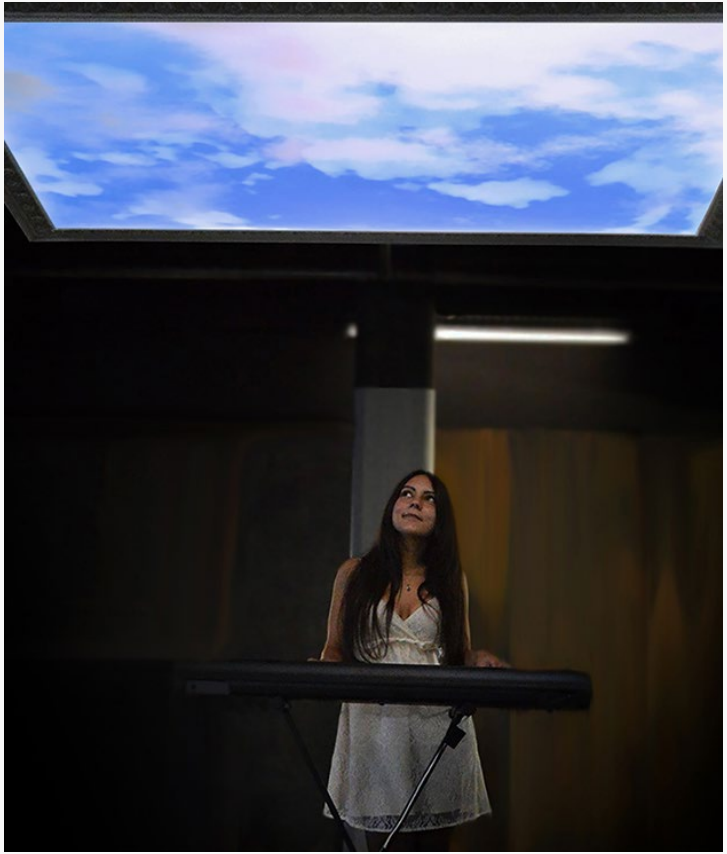
...un jeu sous forme de vidéoprotection monumentale pour 1 à 24 joueurs en coopération. Projetée pour la première fois sur l'office du tourisme de Béthune, l'espace numérique est un parcours, entre pachinko et flipper, dans lesquelles se baladent librement des balles. Un grand panneau de contrôle, doté de boutons d'arcade, permet d'actionner les batteurs (terme français pour désigner les « flippers » proprement dits) . Les joueurs doivent se coordonner pour se transmettre les balles et les amener dans le tambour central pour marquer des points (tandis qu'un joueur solo devra être multi-tâche).

寝ゲーム

...(prononcé négêmu) une installation ludique compétitive pour 2 joueurs qui s'inspire du Ne-Waza, des techniques de combat au sol issues du jujitsu et du judo. L'installation comprend un tatami triangulaire avec des boutons rouge et bleu à chaque sommet, ainsi qu'un vidéoprojecteur qui anime l'espace avec un double ouroboros. À chaque manche, un bloc de boutons s'illumine. Le premier joueur à appuyer sur le bouton de sa couleur gagne un point en mangeant tiers de la queue de l'adversaire.

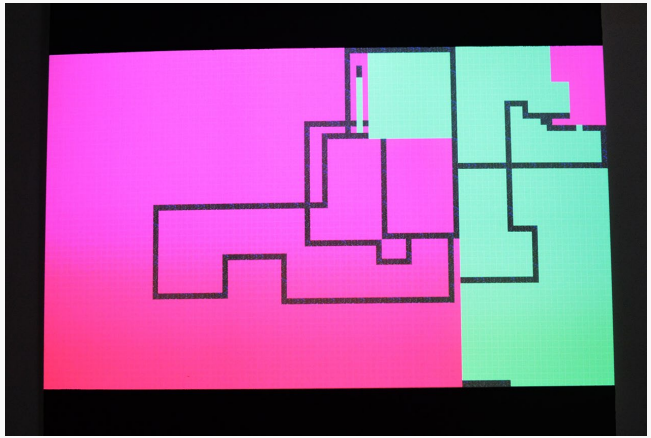
Contre-ciel

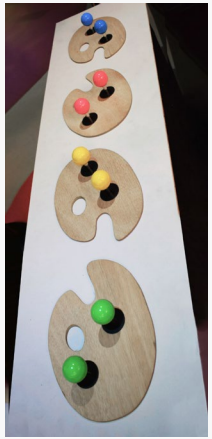
Contre-ciel est une installation ludique poétique, où un synthétiseur permet de jouer avec un ciel artificiel suspendu au plafond. Chaque note transforme la météo, modifie le cycle jour-nuit et révèle de nouveaux corps célestes. Les participants, en explorant les mystères de ces interactions, découvrent comment maîtriser le voyage à travers le temps et l'espace dans cet univers onirique.

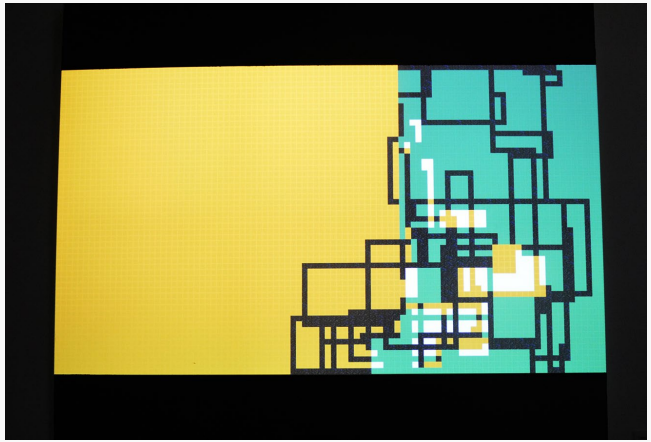


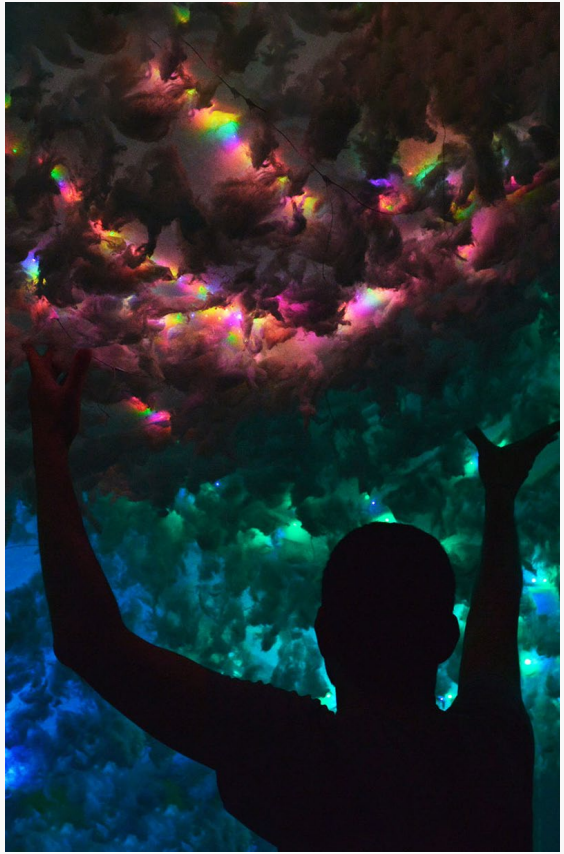
deadPixels

...un jeu compétitif pour 2 à 8 joueurs, où chaque partie donne lieu à une fresque vivante. Les joueurs, armés de joysticks, déplacent leurs avatars sur une toile vierge pour peindre des territoires aux couleurs de leur équipe. L'équipe avec la plus grande surface couverte remporte la partie. Cette expérience unique combine tactique et créativité, offrant un dialogue ludique et artistique entre les joueurs. Exposé sur une vraie toile fixée sur un chevalet, le jeu est généralement accompagné de 'L'Atlas des Matrices', un diaporama projeté en temps réel, présentant les captures d'écran de chaque fin de partie, comme les cartes d'un territoire marqué des guerres passées.







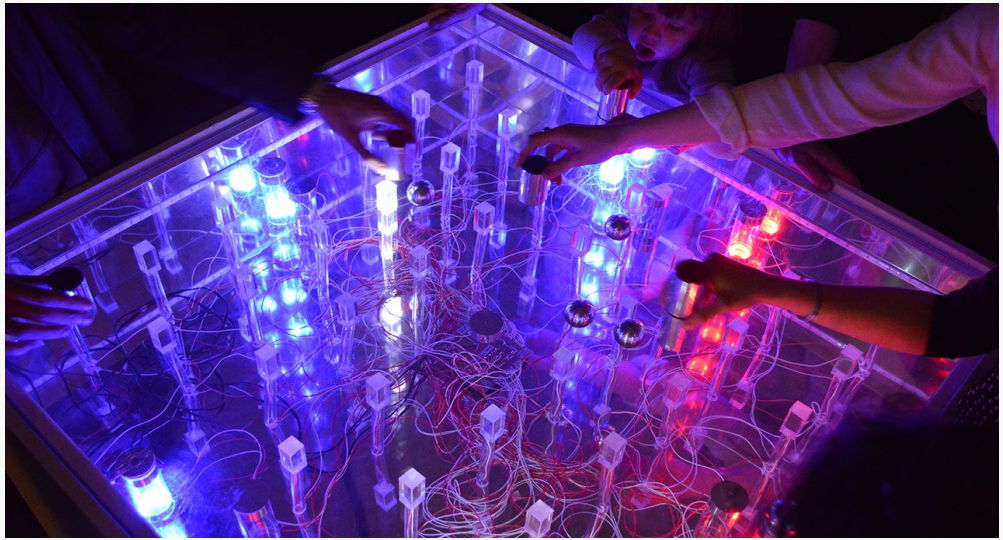


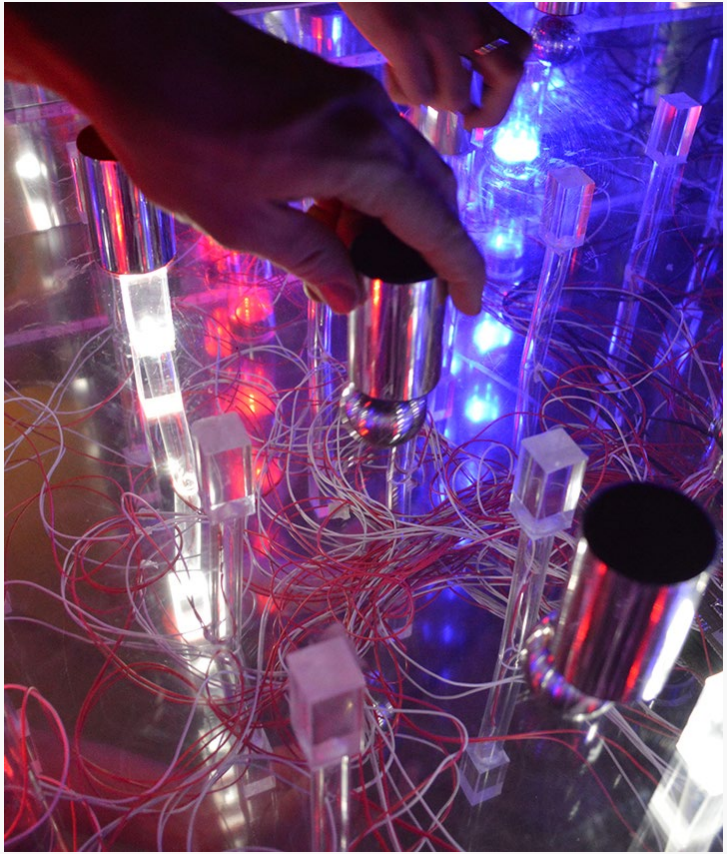
(in)tact

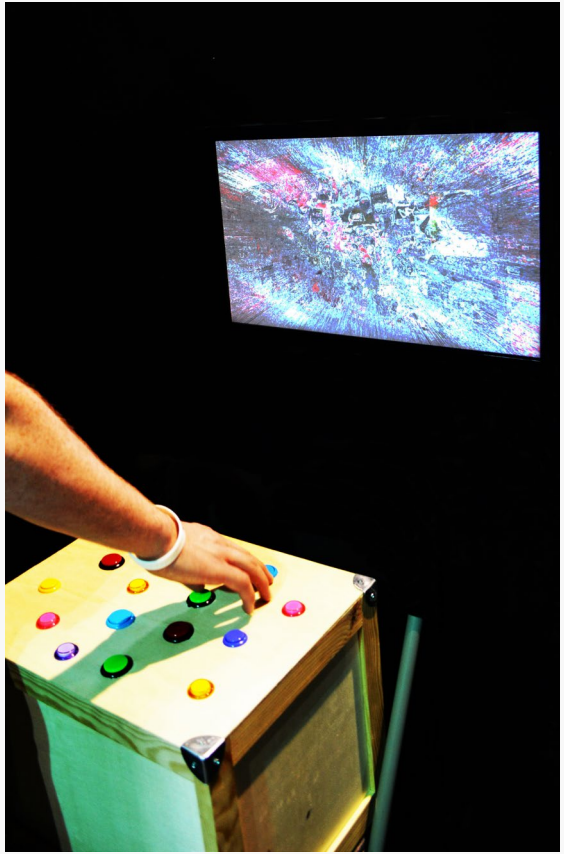
...une performance ludique et interactive où les joueurs créent une fresque vivante à travers leurs interactions. Dans un espace immersif composé de bandes LED, de son quadriphonique et d'un ciel interactif fait de ouate de polyester et de fil conducteur, le public est invité à toucher des nuages électroniques suspendus. Ces interactions déclenchent différents changements météorologiques globaux, transformant l'ambiance de l'installation. Guidés par deux danseurs qui réagissent en temps réel comme des PNJ vivants dans un jeu vidéo, les spectateurs deviennent les artistes de cette fresque collective. Chaque geste, chaque interaction contribue à une composition visuelle et sonore en constante évolution, où tactilité et créativité se rencontrent pour former une œuvre éphémère et collaborative.

Magnêsiă

...une installation ludique électromécanique, offrant une interprétation artistique du jeu de bar. Conçue pour 2 à 8 joueurs, cette œuvre se compose de couches de verre acrylique animées de l'intérieur par le jeu de billes métalliques, de LED et des interrupteurs magnétiques. Les joueurs manient les billes avec des cylindres fourrés de néodyme. Deux équipes, rouge et bleue, se livrent à une danse harmonieuse pour positionner, en premier, leurs billes sur les objectifs.

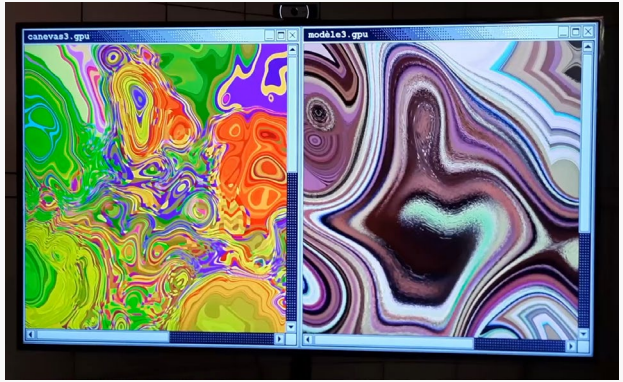


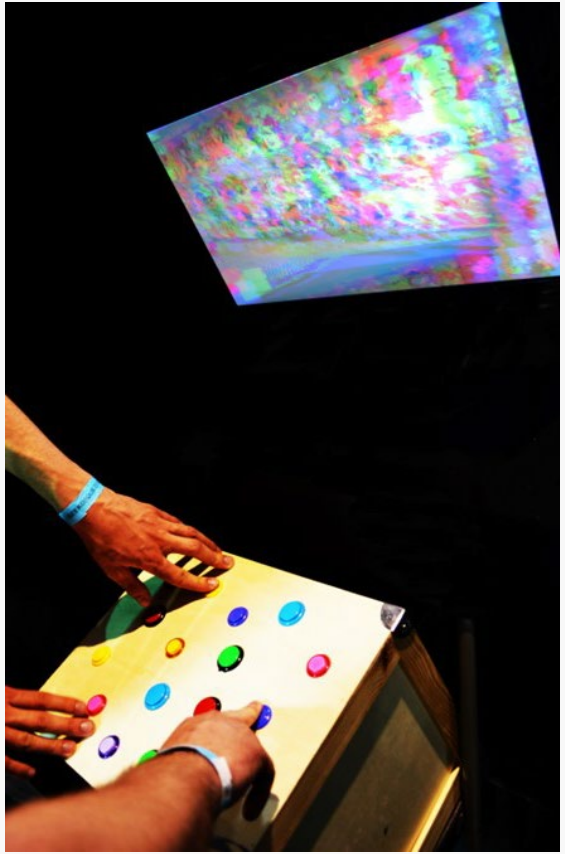




GPU

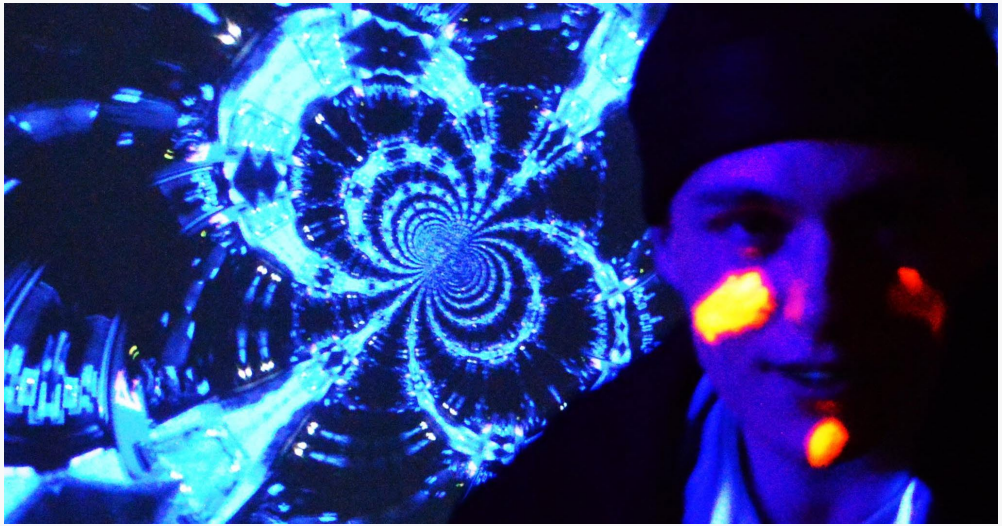
...un jeu d'énigmes qui défie les joueurs à interagir avec leur propre reflet déformé. En utilisant un énigmatique panel de contrôle, ils déforment en direct le feedback d'une caméra braquée sur leur visage. Une image est claire et fidèle au réel, tandis que l'autre est altérée. Décryptez les fonctions de cet étrange terminal pour perfectionner le réel et l'harmoniser à l'image de la machine.





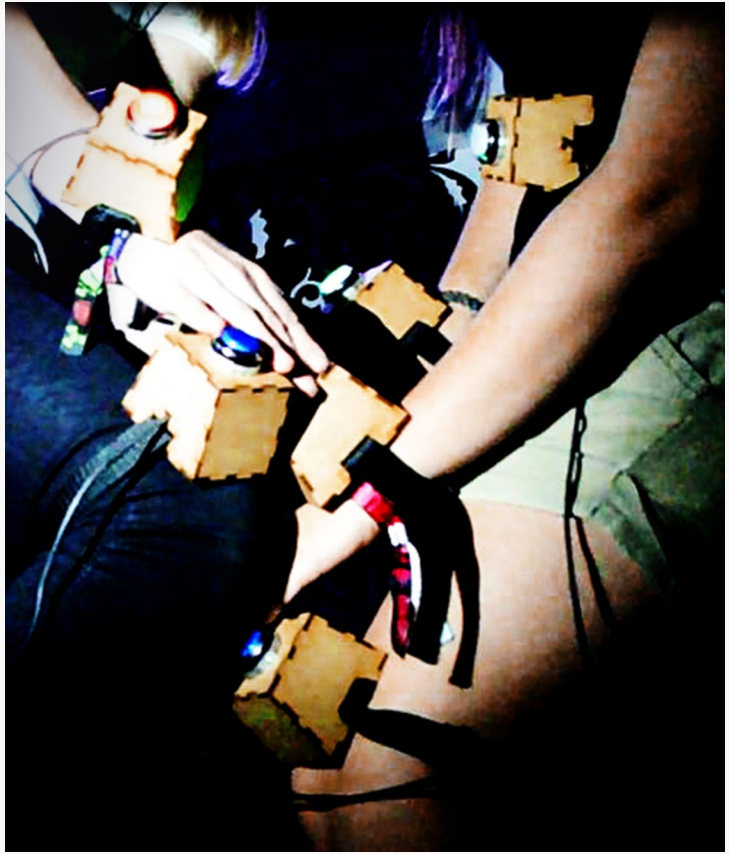
BBOS

...à la fois installation visuelle interactive et performance de VJing pour les clubs, le dispositif se compose d'une vaste vidéo-projection montrant les corps dansants sur le dancefloor. Un game master/VJ manipule les effets appliqués à l'image en temps réel (kaléidoscope, photomosh...) en temps réel, créant un clip vidéo graphique en harmonie avec la musique et transformant le corps des danseurs en éléments d'une fresque visuelle en mouvement.



jungle.in

...une installation immersive de light art réalisée pour la Nuit Blanche 2015 à La Plaine Image. L'expérience propose aux visiteurs une exploration dans une jungle électronique. Des lianes lumineuses s'étendent sur 371 mètres, avec 1900 LED suspendues à un plafond de 4 mètres. À travers l'utilisation de boîtes transparentes attachées aux câbles, les visiteurs peuvent reconfigurer le réseau de lianes et ainsi influencer le système, représenté par les couleurs et animations des ampoules. L'expérience plonge les joueurs au cœur de la machine.

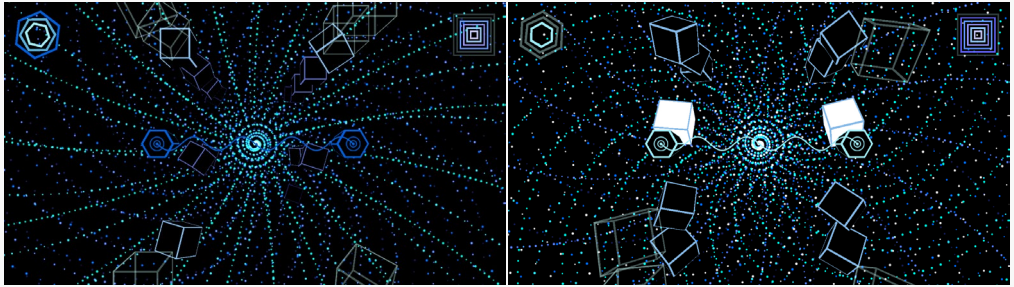


Adsono

...un jeu coopératif, pour deux joueurs, qui mêle leurs corps de manière intime. Utilisant un wearable composé de cinq boîtiers en bois connectés à une ceinture. Chaque boîtier est équipé d'un bouton d'arcade et d'une LED, fixé sur les bras, les jambes et le ventre des joueurs. Au lancement, quatre boutons s'allument, deux pour chaque joueur. L'objectif est d'appuyer simultanément sur tous les boutons allumés de son partenaire en utilisant n'importe quelle partie du corps, sous la pression d'un compte à rebours croissant. Avec six niveaux de difficulté croissante, Adsono met à l'épreuve la coordination et l'équilibre des joueurs dans une expérience corporelle, collaborative.

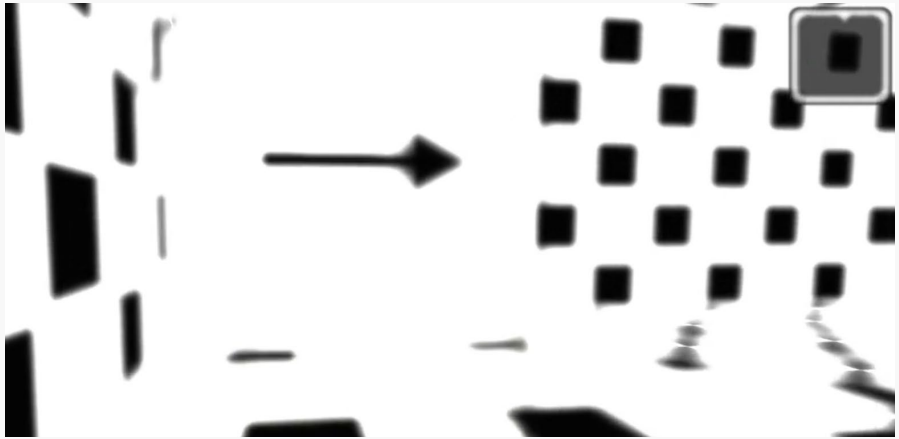
Oort

...un jeu vidéo piloté par un contrôleur dédié basé sur la lumière. À l'écran, un pod racer fuit vers l'horizon, alimenté par la lumière. Les joueurs manipulent deux sources de lumière devant eux, chacune alimentant l'un des pods. En masquant par leur main la lumière qui parvient à un pod, les joueurs peuvent en contrôler la hauteur afin d'ajuster leur trajectoire, en les faisant dévier à droite ou à gauche pour éviter des géométries 3D. L'objectif est de survivre le plus longtemps possible aux vagues – toujours plus denses et rapides - tout en contribuant à une mélodie générative : chaque débris évité ajoutant une note aléatoire (parmi une gamme pentatonique prédéterminée) à cette composition musicale en constante évolution. Le geste dansé devient l'origine de la musique et non plus sa conséquence.



Lacci

...un labyrinthe numérique en 3D qui plonge les joueurs dans un monde d'illusions optiques et d'altérations visuelles. Pour avancer, ils doivent remettre en question les directives du système, défier les attentes et désobéir aux ordres établis. Le jeu ne cherche pas à être terminé le plus rapidement possible ; il se conclut de lui-même, sur la dernière note d'une composition au piano, plaçant l'exploration personnelle au centre de l'expérience. Chaque joueur est libre de profiter pleinement du temps qui lui est offert.



Crédits

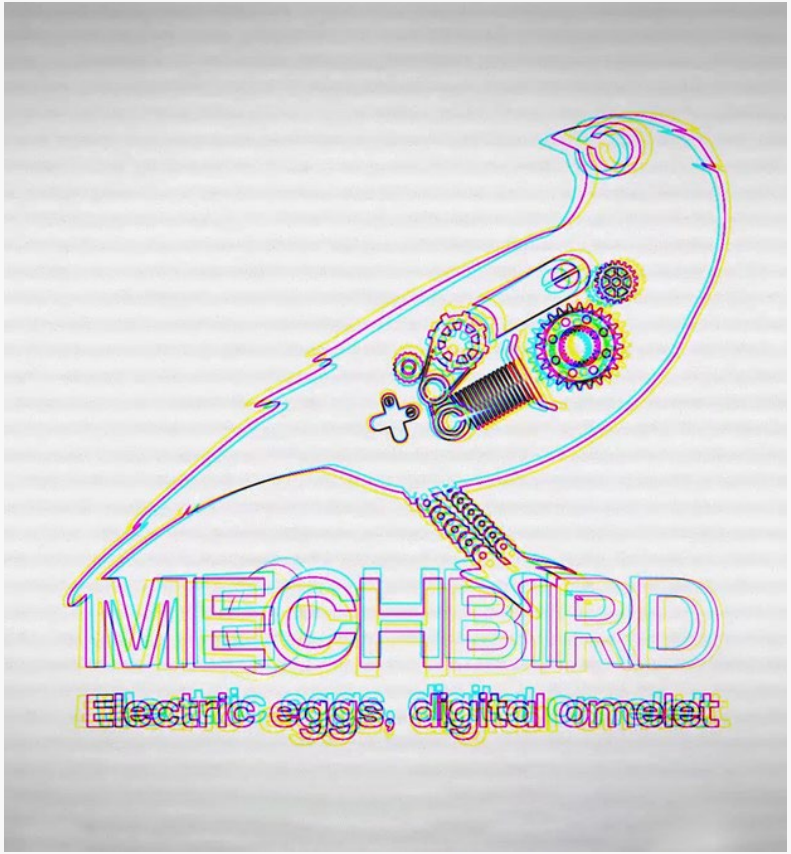
- **Attack of the Bric-a-Brac** (2022-2023)
  Tatiana Vilela dos Santos et Olivier Drouet
- **Pied de Bébé** (2021)
  Tatiana Vilela dos Santos et Olivier Drouet
- **L'Oeuf-Sphinx** (2020)
  Tatiana Vilela dos Santos et Olivier Drouet
- **Push the Button Martin.e** (2019)
  Tatiana Vilela DS, Olivier Drouet et Mamatus
- **寝ゲーム** (2018)
  Tatiana Vilela dos Santos et Olivier Drouet
- **Contre-ciel** (2017)
  Tatiana Vilela dos Santos et Olivier Drouet
- **deadPixels** (2016)
  Tatiana Vilela dos Santos et Olivier Drouet
- **(in)tact** (2016)
  T. Vilela DS, G. Noisette et K.Danse
- **Magnêsiă** (2016)
  T. Vilela DS, K. Smigla-Bobinski et K. Hyyppä
- **GPU** (2015)
  Tatiana Vilela DS, Olivier Drouet et Léon Denise
- **BBOS** (2015)
  Tatiana Vilela DS, Léon Denise et Ben Vedrenne
- **jungle.in** (2015)
  Tatiana Vilela dos Santos
- **Adsono** (2013)
  Tatiana Vilela DS et Guillaume Noisette
- **Lacci** (2012)
  Tatiana Vilela dos Santos

Merci ☺

tatiana@mechbird.fr
06 [redacted]
mechbird.fr

Merci d'avoir suivi cette courte visite guidée des territoires inexplorés de la ludicité. Vous trouverez plus d'informations sur le site MechBird

Tatiana Vilela DS

Portfolio

Sélection d’installations vidéoludiques et autres oeuvres ludiques électro-mécaniques