

Emilie BRESLAVETZ

Game Designer & Artiste d'Interaction



CONTACT & RÉSEAUX



playful.machines.com



emilie@playful-machines.com



[instagram.com/emili.corne](https://www.instagram.com/emili.corne)



twitter.com/Emili_Corne



[tiktok.com/@emilie.corne](https://www.tiktok.com/@emilie.corne)



[linkedin.com/in/emiliebreslavetz](https://www.linkedin.com/in/emiliebreslavetz)



[youtube.com/emiliecorne](https://www.youtube.com/emiliecorne)



emiliecorne.itch.io



A PROPOS

Je suis **game designer** indépendante et **artiste d'interaction** basée à Paris. J'associe des composants électroniques comme des capteurs Arduino, du matériel d'arcade ou composants atypiques avec des matériaux de fabrication tels que du bois, du plastique, du tissu, etc. pour créer des **contrôleurs alternatifs**, des **installations interactives** et des **jeux vidéo expérimentaux** que j'appelle mes « **Machines Ludiques** ». J'aime explorer de nouvelles façons de jouer, rassembler et s'exprimer en **détournant des mécaniques de jeu** et en pratiquant le **game design sémantique**.



FORMATION

- 2014 - 2016 **Master JMIN, spécialité Game Design**
ENJMIN, Angoulême
- Production et développement de jeu au sein d'une équipe pluridisciplinaire
- Théorie des jeux, analyse et culture d'oeuvres vidéoludiques / ateliers créatifs
- 2013 - 2014 **Licence Pro : Métiers du Jeu Vidéo**
Université Paul Valéry, Montpellier
- Conception de plusieurs jeux en autonomie en visual scripting / culture et analyse de l'industrie du jeux vidéo
- Maîtrise de différentes technologies numériques pour le développement d'un projet de recherche sur les jeux vidéo
- 2010 - 2012 **BTS Communication Visuelle Multimédia**
Lycée Léonard de Vinci, Montaignu
- Design graphique dans le domaine du multimédia (web, Disc, TV, vidéo, etc...)
- Culture, analyse et pratique du design graphique numérique
- 2010 **Bac STI Arts Appliqués**
Lycée Charles Péguy, Orléans
- Etude d'approches expérimentales et application pratique dans les arts appliqués
- Maîtrise des outils de représentation et expression plastique et graphique



EXPÉRIENCE

- 2019 - 2020 **Assistante FabManager**
1 an
[LePoleS](#), Île-de-France, FRANCE
Ateliers pour les enfants et formation pour les jeunes dans un FabLab
- 2019 **Tutrice Game Designer**
1 mois
[China Academy of Arts](#), Hangzhou, CHINE
Conception et facilitation de workshops sur les contrôleurs alternatifs et la programmation visuelle auprès d'étudiants
- 2016 **Assistante Game Designer**
6 mois
[Mingle Games](#), Prague, RÉPUBLIQUE TCHÈQUE
Game et level design de projets mobiles
- 2015 **Stagiaire Game Designer**
3 mois
[WeAreLearning](#), Montpellier, FRANCE
Conception de serious games dans les domaines de la formation et de l'éducation
- 2014 **Stagiaire Game Designer**
5 mois
[WeAreLearning](#), Montpellier, FRANCE
Missions diverses de learning design, level design et narrative design pour un serious game



RÉSIDENCES

- Sept.-Oct. 2021 **The Brain 7 : Dreams**
1 mois
[A MAZE](#), Online, ALLEMAGNE/FRANCE
Résidence multimédia en ligne en collaboration avec deux autres artistes pour créer une oeuvre ludique et interactive
Conception de [The Quilt](#)
- Jan.-Juil. 2021 **Création en Cours**
7 mois
[Ateliers Médicis](#), Île-de-France, FRANCE
Conception de trois installations ludiques sur l'anxiété sociale, la peur du temps qui passe et la honte de son corps
Conception de [Talk](#) & [Playful Moods](#)
- 2018 - 2019 **The HIVE**
10 mois
[thecamp](#), Aix-en-Provence, FRANCE
Résidence collaborative et multiculturelle pour développer des projets autour de problématiques universelles
Conception de [Musical Steps](#) & travail sur [Audio Crumbs](#)



ATELIERS & CONFÉRENCES

- 2022 **This Is Not A Fu%ing Museum - This Is Not A Video Game**
[Gaité Lyrique](#), Paris, FRANCE
Mentorat pendant une game jam de 42h pour construire des contrôleurs alternatifs
- 2021 **Création en Cours - Humeurs Ludiques**
6 mois
[Ateliers Médicis](#), Île-de-France, FRANCE
Création de contrôleurs alternatifs avec des enfants de CM1 en utilisant du matériel d'arcade et le logiciel Scratch
- 2019 **Playshop : A Shop for Games - Playful Machines**
1 mois
[China Academy of Arts](#), Hangzhou, CHINE
Conception et facilitation de workshops sur les contrôleurs alternatifs et le game design signifiant auprès d'étudiants en art
- 2019 **« Playful Machines : An Introduction to Alternative Controllers »**
[China Academy of Arts](#), Hangzhou, CHINE
Conférence introductive à l'atelier Playful Machine donnée aux étudiants de première année de l'Ecole des Arts de Chine



EXPOSITIONS

- 2022 **18th Athens Digital Arts Festival - FutuRetro**
[ADAF](#), Athènes, GRÈCE
Exposition de [Control\(s\)](#)
- 2022 **This Is Not A Fu%ing Museum**
[Gaité Lyrique](#), Paris, FRANCE
Exposition de [Talk](#)
- 2022 **Live Code Play**
[Cookie Collective](#), Montreuil, FRANCE
Exposition de [Miroir Arcade](#), [Control\(s\)](#) & [Retro Arcade Controllers](#)
- 2022 **Au delà des Pixels**
[36 Degrés](#), Garage Amelot, Paris 11, FRANCE
Exposition de [Miroir Arcade](#)
- 2021 **21e Semaine du Cinéma français**
Institut français, Berlin, ALLEMAGNE
Exposition de [The Quilt](#)
- 2018 **Creative Connections**
[thecamp](#), Aix-en-Provence, FRANCE
Exposition de [Audio Crumbs](#)
- 2016 **Stunfest 12e Edition**
Rennes, FRANCE
Exposition de [Wasted](#)
- 2016 **Game Access 16'**
Brno, RÉPUBLIQUE TCHÈQUE
Exposition de [Wasted](#)
- 2016 **Radius Festival Vienna**
Vienne, AUTRICHE
Exposition de [Wasted](#)



PROJETS



Miroir Arcade

2022

Installation ludique

Grappe de contrôleurs associés à une caméra Kinect et des effets spéciaux sur ordinateur



Wireframe

2022

Contrôleur alternatif

Table arcade multijoueurs hommage à l'internet des années 90 et jouable avec des cordes de guitares



Controls

2022

Contrôleur alternatif

Boite cubique avec contrôles arcade LED créée pour jouer à un puzzle game consistant à s'échapper d'une salle d'arcade

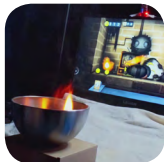


Retro Arcade Controller

2022

Installation ludique

Installation retrogaming composée de quatre contrôleurs arcade connectés à un Raspberry Pi avec RetroPie



Fireplay

2022

Expérimentation Alt. Ctrl.

Installation expérimentale servant à jouer au jeu Little Inferno de Tomorrow Corporation en générant de vraies flammes



Talk

2021

Borne d'arcade détournée

Structure d'arcade composée de multiples panneaux LED, d'un joystick et d'un unique bouton brisé métaphore de l'anxiété sociale

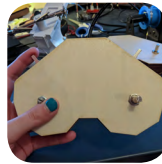


The Quilt

2021

Installation ludique

Couverture en patchwork de divers tissus et textures avec interactions sonores et lumineuses



Pad Pot

2021

Contrôleur alternatif

Jeu d'adresse jouable avec une manette composée uniquement de potentiomètres



Andersson and the Secret of Sauna

2021

Contrôleur Alternatif

Contrôleur qui permet à un ou deux joueurs de contrôler les rames d'un bateau avec des potentiomètres à glissière



Choplings

2020

Contrôleur alternatif

Jeu d'adresse compétitif à quatre joueurs contrôlable avec des baguettes connectées



Musical Steps

2018

Installation ludique

Jeu de rythme et de danse participatif à deux joueurs jouable avec les pieds



Wasted

2015

Jeu Vidéo

Experience narrative, immersive et interactive sur la depression



Old Wheels

2015

Contrôleur alternatif

Jeu de course à quatre joueurs avec des fauteuils roulants en guise de contrôleurs



L'Odyssée Ludique

2014

Jeu Vidéo

Jeu de puzzle textuel et expérimental inspiré des principes de la synesthésie

Emilie BRESLAVETZ

Game Designer & Interactive Artist



CONTACT & NETWORK



playful.machines.com



emilie@playful-machines.com



[instagram.com/emili.corne](https://www.instagram.com/emili.corne)



twitter.com/Emili_Corne



[tiktok.com/@emilie.corne](https://www.tiktok.com/@emilie.corne)



[linkedin.com/in/emiliebreslavetz](https://www.linkedin.com/in/emiliebreslavetz)



[youtube.com/emiliecorne](https://www.youtube.com/emiliecorne)



emiliecorne.itch.io



ABOUT

I'm a French independent **game designer** and **interactive artist** based in Paris. I mix electronic components like Arduino sensors, arcade controllers and atypical components with crafting material such as wood, plastic, fabrics, etc... to make **alternative controllers**, **interactive installations** and **experimental video games** that I call my « **Playful Machines** ». I like to explore new ways to play, gather people and express oneself by **hijacking game mechanics** or practicing **meaningful game design**.



TRAINING

- 2014 - 2016 **Master's degree - Digital Interactive Games and Medias : Game Design specialty**
ENJMIN, Angoulême, FRANCE
- Game production and development within a multidisciplinary team
- Game theory, analysis and culture of video game works / creative workshops
- 2013 - 2014 **Bachelor's degree - Professional License : Video Games Jobs**
Université Paul Valéry, Montpellier, FRANCE
- Design of several games independently in visual scripting / culture and analysis of the video game industry
- Mastery of different digital technologies for the development of a research project on video games
- 2010 - 2012 **Bachelor's degree - BTS Graphic Design : Multimedia**
Lycée Léonard de Vinci, Montaigu, FRANCE
- Graphic design in the field of multimedia (web, Disc, TV, video, etc ...)
- Culture, analysis and practice of digital graphic design
- 2010 **High School Diploma - Industrial Science and Technologies : Applied Arts**
Lycée Charles Péguy, Orléans, FRANCE
- Study of experimental approaches and practical application in the applied arts
- Mastery of representation tools and plastic graphic expression



EXPERIENCE

- 2019 - 2020 **FabManager Assistant**
1 year
[LePoleS](#), Ile-de-France, FRANCE
Workshops for children and training for young people in a FabLab
- 2019 **Tutor Game Designer**
1 month
[China Academy of Arts](#), Hangzhou, CHINA
Design and facilitation of workshops on alternative controllers and visual scripting with students
- 2016 **Game Designer Assistant**
6 months
[Mingle Games](#), Prague, CZECH REPUBLIC
Game and level design on mobile projects
- 2015 **Game Designer Intern**
3 months
[WeAreLearning](#), Montpellier, FRANCE
Design of various serious games on training and education areas
- 2014 **Game Designer Intern**
5 months
[WeAreLearning](#), Montpellier, FRANCE
Assignments on learning design, level design and narrative design for serious game project



RESIDENCIES

- Sept.-Oct. 2021 **The Brain 7 : Dreams**
1 month
[A MAZE](#), Online, GERMANY/FRANCE
Playful Media Residency online and collaborative with two other artists to create an interactive installation
Conception of [The Quilt](#)
- Jan.-July 2021 **Création en Cours**
7 months
[Ateliers Médicis](#), Île-de-France, FRANCE
Conception of three playful installations about social anxiety, fear of time passing by and self-body shame
Conception of [Talk](#) & [Playful Moods](#)
- 2018 - 2019 **The HIVE**
10 months
[thecamp](#), Aix-en-Provence, FRANCE
Collaborative and multicultural residency to create projects answering to universal issues
Conception of [Musical Steps](#) & work on [Audio Crumbs](#)



WORKSHOPS & TALKS

- 2022 **This Is Not A Fu%ing Museum - This Is Not A Video Game**
[Gaité Lyrique](#), Paris, FRANCE
Mentorship during a 42h game jam to build alternative controllers
- 2021 **Création en Cours - Playful Moods**
6 months
[Ateliers Médicis](#), Île-de-France, FRANCE
Conception of alternative controllers with primary school children using arcade hardware and Scratch
- 2019 **Playshop : A Shop for Games - Playful Machines**
1 month
[China Academy of Arts](#), Hangzhou, CHINA
Workshops on alternative controllers, visual programming and meaningful game design for art students
- 2019 **« Playful Machines : An Introduction to Alternative Controllers »**
[China Academy of Arts](#), Hangzhou, CHINA
Introductory talk to alternative controllers and Playful Machine workshop given to first year art students



EXHIBITIONS

- 2022 **18th Athens Digital Arts Festival - FutuRetro**
[ADAF](#), Athens, GREECE
Exhibition of [Control\(s\)](#)
- 2022 **This Is Not A Fu%ing Museum**
[Gaité Lyrique](#), Paris, FRANCE
Exhibition of [Talk](#)
- 2022 **Live Code Play**
[Cookie Collective](#), Montreuil, FRANCE
Exhibition of [Miroir Arcade](#), [Control\(s\)](#) & [Retro Arcade Controllers](#)
- 2022 **Au delà des Pixels**
[36 Degrés](#), Garage Amelot, Paris 11, FRANCE
Exhibition of [Miroir Arcade](#)
- 2021 **21st Berlin French Film Week**
French Institute, Berlin, GERMANY
Exhibition of [The Quilt](#)
- 2018 **Creative Connections**
[thecamp](#), Aix-en-Provence, FRANCE
Exhibition of [Audio Crumbs](#)
- 2016 **Stunfest 12th Edition**
Rennes, FRANCE
Exhibition of [Wasted](#)
- 2016 **Game Access 16'**
Brno, CZECH REPUBLIC
Exhibition of [Wasted](#)
- 2016 **Radius Festival Vienna**
Vienne, AUTRICHE
Exhibition of [Wasted](#)



PROJECTS



Miroir Arcade

2022

Playful installation

Cluster of controllers associated with a Kinect camera and special effects on computer



Wireframe

2022

Alternative controller

Multiplayer arcade table tribute to the internet of the 90s and playable with guitar strings and slider pots



Controls

2022

Alternative controller

LED arcade controller cube box meant to play a puzzle game escaping an arcade game center



Retro Arcade Controller

2022

Playful installation

Retrogaming installation composed of four colored arcade controllers connected to a Raspberry Pi with RetroPie



Fireplay

2022

Experimentation Alt. Ctrl.

Experimental setup to play Tomorrow Corporation's game Little Inferno with real fire



Talk

2021

Hijacked arcade cabinet

Arcade machine composed of a joystick and a single broken button as a metaphor for social anxiety

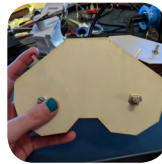


The Quilt

2021

Playful installation

Patchwork blanket of various fabrics and textures with sound and light interactions



Pad Pot

2021

Alternative controller

Gamepad revisiting the interactivity of classic controllers by replacing buttons by potentiometers



Andersson and the Secret of Sauna

2021

Alternative controller

Controller created in game jam that allows one or two players to control the oars of a boat with slider potentiometers



Choplings

2020

Alternative controller

Competitive four-player skill game playable with connected chopsticks



Musical Steps

2018

Playful installation

Two-player participatory dance and rhythm game playable with the feet



Wasted

2015

Video game

Narrative, immersive and interactive experience on depression



Old Wheels

2015

Alternative controller

Four player racing game with real wheelchairs as controllers



Playful Odyssey

2014

Video game

Textual and experimental puzzle game inspired by the principles of synesthesia