

Emilie BRESLAVETZ

Game Designer & Artiste Ludique



CONTACT & RÉSEAUX



playful.machines.com



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



[twitch.tv/emiliecorne](https://www.twitch.tv/emiliecorne)



emilie@playful-machines.com



[emiliecorne.bsky.social](https://bsky.social/emiliecorne)



[youtube.com/@emilie_corne](https://www.youtube.com/@emilie_corne)



A PROPOS

Je suis **game designer** et **artiste ludique** basée à Paris. Je crée des **contrôleurs alternatifs**, des **installations interactives** et des **jeux vidéo expérimentaux** que j'appelle mes « **Machines Ludiques** ». Je programme des logiciels de jeu pour lesquels je construis des interfaces physiques et analogiques en mélangeant composants électroniques et matériaux de fabrication. J'aime explorer de nouvelles façons de jouer, de rassembler et de s'exprimer en détournant des mécaniques de jeu ou en travaillant sur un design de jeu significatif entre médias physiques et virtuels. Je travaille autant en solo qu'en équipe, j'ai notamment co-créé le collectif [incontrolab](#) avec le développeur et artiste technique [Léon Denise](#), et je grave également au sein du [Cookie Collectif](#) et de l'association [CTRL+ALT BAGUETTE](#).



EXPÉRIENCE



2021 - auj.

Creative Technologist & Game Designer

Freelance, Île-de-France, FRANCE

Formation, mentorat, ateliers, consultante, etc...



2019 - 2020

1 an

Assistante FabManager

[LePoleS](#), Île-de-France, FRANCE

Ateliers pour les enfants et formation pour les jeunes dans un FabLab



2016

6 mois

Assistante Game Designer

[Mingle Games](#), Prague, RÉPUBLIQUE TCHÈQUE

Game et level design de projets mobiles



2015

3 mois

Stagiaire Game Designer

[WeAreLearning](#), Montpellier, FRANCE

Conception de serious games dans les domaines de la formation et de l'éducation



2014

5 mois

Stagiaire Game Designer

[WeAreLearning](#), Montpellier, FRANCE

Missions diverses de learning design, level design et narrative design pour un serious game



FORMATION



2014 - 2016

Master JMIN, spécialité Game Design

ENJMIN, Angoulême, FRANCE

- 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, FRANCE

- Conception de plusieurs jeux en autonomie en visual scripting / culture et analyse de l'industrie du jeu 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, Montaigne, FRANCE

- 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, FRANCE

- Etude d'approches expérimentales et application pratique dans les arts appliqués

- Maîtrise des outils de représentation et expression plastique et graphique



ATELIERS & MENTORATS

- 2024 **Atelier de création de contrôleurs alternatifs avec Makey Makey**
[A MAZE](#), Berlin, ALLEMAGNE
- 2022 **This Is Not A Fu%ing Museum - Alt.Ctrl. Game jam - [This Is Not A Video Game](#)**
[Gaîté Lyrique](#), Paris, FRANCE
- 2021 **Création en Cours - [Humeurs Ludiques](#)**
[Ateliers Médicis](#), Champigny-sur-Marne, FRANCE
6 months
- 2019 **Playshop : A Shop for Games - [Playful Machines](#)**
[China Academy of Arts](#), Hangzhou, CHINE
1 month



RÉSIDENCES

- 2025 **Arcade Mayhem**
[Sickhouse](#), Enschede, PAYS-BAS
1 semaine
Conception de [Robogotchi](#)
- 2024 **Open Ateliers Version Longue**
[Labomedia](#), Orléans, FRANCE
1 semaine
Conception de [YOGAIE](#)
- 2021 **The Brain 7 : Dreams**
[A MAZE](#), Online, ALLEMAGNE/FRANCE
1 mois
Conception de [The Quilt](#)
- 2021 **Création en Cours**
[Ateliers Médicis](#), Île-de-France, FRANCE
7 mois
Conception de [Talk](#)
- 2018 - 2019 **The HIVE #2**
[thecamp](#), Aix-en-Provence, FRANCE
10 mois
Conception de [Musical Steps](#) & travail sur [Audio Crumbs](#)



TALKS & PANELS

- 2025 **Panel : « Créer des jeux alternatifs en collectif »**
[Collectif Mauvaises Herbes](#), Twitch, FRANCE
- 2024 **Hypertalk : « A year of Making Crashboard »**
[A MAZE](#), Sheffield, ANGLETERRE
- 2024 **Panel : « Making Enchanted Controllers »**
[A MAZE](#), Berlin, ALLEMAGNE
- 2024 **Panel : « Contrôleurs alternatifs : et si on jouait autrement ? »**
[Indie Game Lyon #5](#), Lyon, FRANCE
- 2021 **Entretien : « Cyberflemme #4 »**
[Station Station](#), Paris, FRANCE
- 2019 **Talk : « Playful Machines : Creating alternative game controllers »**
[China Academy of Arts](#), Hangzhou, CHINE



EXPOSITIONS

- 2025 **Lab R&C at Recto VRso**
Laval Virtual, Laval, FRANCE
[Crashboard](#)
- A MAZE. Pop-Up at GameCon Central Asia**
Bishkek, KYRGYZSTAN
[Crashboard](#)
- Playtime 20.25**
Bruges, BELGIQUE
[Crashboard](#), [Orbital](#) & [Miroir Arcade](#)
- JEF Festival**
Anvers, BELGIQUE
[Crashboard](#)
- Les Vacances Numériques**
Cité des Sciences, Paris, FRANCE
[Crashboard](#)
- La Petite Game Buvette #3 - Le RDV des Makers**
Cité des Sciences, Paris, FRANCE
[Orbital](#) & [YOGAIE](#)





PROJETS



Robogotchi

2025

Installation ludique

Robot géant munis de boutons arcades, de LEDs et plusieurs mini-jeux lumineux



Orbital

2024

Contrôleur alternatif

Jeu en bullet hell sphérique sur rail contrôlé par un vrai globe



YOGAïE

2024

Contrôleur alternatif

Balle de yoga détournée sur laquelle s'assoit et sauter pour détruire les figures



Têtardise

2023

Installation ludique

Moulin à café rétro détourné dont le roulement imite le scrolling d'une souris



Crashboard

2023

Contrôleur alternatif

Skateboard détourné pour surfer dans le cyberspace en projection 3D anaglyphe



Nailed it

2023

Contrôleur alternatif

Faux desktop glitché à éliminer grâce des faux ongles colorés collés sur les doigts



Climbump

2023

Contrôleur alternatif

Jeu d'escalade multijoueur avec des prises d'escalade pour chacun des membres



Rotary Cube

2022

Expérimentation alt. ctrl.

Tourner un cube pour naviguer les pièces cubiques de *Cube Escape Collection*



Corvée de Patate

2022

Contrôleur alternatif

Jeu textuel jouable avec un Makey Makey et des pommes de terre



Miroir Arcade

2022

Installation ludique

Grappe de contrôleurs associée à une caméra Kinect et des effets spéciaux



Wireframe

2022

Contrôleur alternatif

Table arcade multijoueurs muni de cordes de guitares hommage à l'internet des 90's



Control(s)

2022

Contrôleur alternatif

Contrôles arcade LED pour jouer à un puzzle game rétro labyrinthique



Retro Arcade Controller

2022

Installation ludique

Installation retrogaming reliée à un micro-ordinateur pour jouer à des jeux rétro



Fireplay

2022

Expérimentation alt. ctrl.

Brûler les jouets de *Little Inferno* en allumant de vraies flammes détectées



Talk

2021

Borne d'arcade détournée

Jeu métaphorique de l'anxiété sociale munie d'un bouton cassé et de panneaux LED

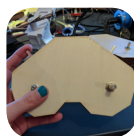


The Quilt

2021

Installation ludique

Couverture en patchwork de divers tissus 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

Deux joueurs contrôlent les rames d'un bateau avec des potentiomètres à glissière



Choplings

2020

Contrôleur alternatif

Jeu d'adresse compétitif multijoueur avec des baguettes connectées interactives



Musical Steps

2018

Installation ludique

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



Wasted

2015

Jeu Vidéo

Expérience narrative, immersive et interactive sur la dépression



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



Game Lab

2014-auj.

Jeux Vidéo

Divers mini-jeux créés en solo et en équipe en game jam, en études et en amateur