

# Emilie BRESLAVETZ

Game Designer & Artiste d'Interaction



## CONTACT & RÉSEAUX



[gamaelstrom.com](http://gamaelstrom.com)



[emilie@gamaelstrom.com](mailto:emilie@gamaelstrom.com)



[Redacted phone number]



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



[twitter.com/Emili\\_Corne](https://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/gamaelstrom](https://www.youtube.com/gamaelstrom)



[gamaelstrom.itch.io](https://gamaelstrom.itch.io)



## A PROPOS

Je suis **game designer** indépendante et **artiste d'interaction** basée à Paris. Je mélange des composants électroniques comme des capteurs Arduino, du matériel d'arcade ou Raspberry Pi avec des matériaux de fabrication tels que du bois, du plastique, du tissu, etc... pour créer des **contrôleurs alternatifs**, des **installations ludiques** et des **jeux vidéo expérimentaux**. J'aime explorer de nouvelles façons de jouer, de rassembler et de 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 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, 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  
1 mois  
**The Brain 7 : Dreams - Projet [Dream](#)**  
[A MAZE](#), Online, ALLEMAGNE/FRANCE  
*Résidence multimédia en ligne en collaboration avec deux autres artistes pour créer une oeuvre ludique et interactive*
- Jan.-Juil. 2021  
7 mois  
**Création en Cours - Projet [Humeurs Ludiques](#)**  
[Ateliers Médecis](#), 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*
- 2018 - 2019  
10 mois  
**The HIVE - Projets [Audio Crumbs](#) & [Musical Steps](#)**  
[thecamp](#), Aix-en-Provence, FRANCE  
*Résidence collaborative et multiculturelle pour développer des projets autour de problématiques universelles*



## ATELIERS & CONFÉRENCES

- 2021  
6 mois  
**Création en Cours - [Humeurs Ludiques](#)**  
[Ateliers Médecis](#), Île-de-France, FRANCE  
*Création de contrôleurs alternatifs avec des enfants de CM1 en utilisant du matériel d'arcade et le logiciel Scratch*
- 2019  
1 mois  
**Playshop : A Shop for Games - [Playful Machines](#)**  
[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

- 2018  
**Creative Connections**  
thecamp, Aix-en-Provence, FRANCE  
*Exposition de [Audio Crumbs](#)*
- 2016  
**Game Access 16'**  
Brno, RÉPUBLIQUE TCHÈQUE  
*Exposition de [Wasted](#)*
- 2016  
**Radius Festival Vienna**  
Vienne, AUTRICHE  
*Exposition de [Wasted](#)*
- 2016  
**Stunfest 12th Edition**  
Rennes, FRANCE  
*Exposition de [Wasted](#)*



## PROJETS

- 2021  
**[Unbody Me](#)**  
*Mannequin de vitrine interactif métaphore des complexes de son corps*  
**Installation ludique**
- 2021  
**[Clockback](#)**  
*Contrôleur composé d'horloges métaphore de la peur du temps qui passe*  
**Contrôleur alternatif**
- 2021  
**[Talk](#)**  
*Borne d'arcade avec un unique bouton brisé métaphore de l'anxiété sociale*  
**Borne d'arcade**
- 2021  
**[Pad Pot](#)**  
*Jeu d'adresse jouable avec une manette composée uniquement de potentiomètres*  
**Contrôleur alternatif**
- 2020  
**[Choplings](#)**  
*Jeu d'adresse compétitif à quatre joueurs contrôlable avec des baguettes connectées*  
**Contrôleur alternatif**
- 2020  
**[Wireframe](#)**  
*Table de jeu d'arcade compétitif à quatre joueurs jouable avec des cordes de guitare*  
**Contrôleur alternatif**
- 2018  
**[Musical Steps](#)**  
*Jeu de rythme et de danse participatif à deux joueurs jouable avec les pieds*  
**Installation ludique**
- 2015  
**[Wasted](#)**  
*Experience narrative, immersive et interactive sur la depression*  
**Jeu Vidéo / Projet collaboratif**
- 2015  
**[Old Wheels](#)**  
*Jeu de course à quatre joueurs avec des fauteuils roulants en guise de contrôleurs*  
**Contrôleur alternatif / Projet collaboratif**
- 2014  
**[L'Odyssey Ludique](#)**  
*Jeu de puzzle textuel et expérimental inspiré des principes de la synesthésie*  
**Jeu Vidéo / Projet collaboratif**

# Emilie BRESLAVETZ

Game Designer & Interactive Artiste



## CONTACT & NETWORK



[gamaelstrom.com](http://gamaelstrom.com)



[emilie@gamaelstrom.com](mailto:emilie@gamaelstrom.com)



[Redacted phone number]



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



[twitter.com/Emili\\_Corne](https://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/gamaelstrom](https://www.youtube.com/gamaelstrom)



[gamaelstrom.itch.io](https://gamaelstrom.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 or Raspberry Pi with crafting material such as wood, plastic, fabrics, etc... to make **alternative controllers**, **playful installations** and **experimental video games**. 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 speciality**  
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 - Professionnal 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  
1 month  
**The Brain 7 : Dreams - Project [Dream](#)**  
[A MAZE](#), Online, GERMANY/FRANCE  
*Playful Media Residency online and collaborative with two other artists to create an interactive installation*
- Jan.-July 2021  
7 months  
**Création en Cours - Project [Playful Moods](#)**  
[Ateliers Médicis](#), Île-de-France, FRANCE  
*Conception of three playful installations about social anxiety, fear of time passing by and self-body shame*
- 2018 - 2019  
10 months  
**The HIVE - Projects [Audio Crumbs](#) & [Musical Steps](#)**  
[thecamp](#), Aix-en-Provence, FRANCE  
*Collaborative and multicultural residency to create projects answering to universal issues*



## WORKSHOPS & TALKS

- 2021  
6 months  
**Création en Cours - [Playful Moods](#)**  
[Ateliers Médicis](#), Île-de-France, FRANCE  
*Conception of alternative controllers with primary school children using arcade hardware and Scratch visual scripting software*
- 2019  
1 month  
**Playshop : A Shop for Games - [Playful Machines](#)**  
[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 the Playful Machine workshop given to first year art students*



## EXHIBITIONS

- 2018  
**Creative Connections**  
thecamp, Aix-en-Provence, FRANCE  
*Exhibition of [Audio Crumbs](#)*
- 2016  
**Game Access 16'**  
Brno, CZECH REPUBLIC  
*Exhibition of [Wasted](#)*
- 2016  
**Radius Festival Vienna**  
Vienne, AUTRICHE  
*Exhibition of [Wasted](#)*
- 2016  
**Stunfest 12th Edition**  
Rennes, FRANCE  
*Exhibition of [Wasted](#)*



## PROJECTS

- 2021  
**[Unbody Me](#)**  
*Interactive display mannequin as a metaphor for the complexes of one's body*  
**Playful installation**
- 2021  
**[Clockback](#)**  
*Controller composed of clocks as a metaphor for the fear of time passing by*  
**Alternative controller**
- 2021  
**[Talk](#)**  
*Arcade machine with a single broken button as a metaphor for social anxiety*  
**Arcade cabinet**
- 2021  
**[Pad Pot](#)**  
*Skill game playable with a joystick composed only of potentiometers*  
**Alternative controller**
- 2020  
**[Choplings](#)**  
*Competitive four-player skill game playable with connected chopsticks*  
**Alternative controller**
- 2020  
**[Wireframe](#)**  
*Four-player competitive arcade game table playable with guitar strings*  
**Alternative controller**
- 2018  
**[Musical Steps](#)**  
*Two-player participatory dance and rhythm game playable with the feet*  
**Playful installation**
- 2015  
**[Wasted](#)**  
*Narrative, immersive and interactive experience on depression*  
**Video game / Collaborative project**
- 2015  
**[Old Wheels](#)**  
*Four player racing game with real wheelchairs as controllers*  
**Alternative controller / Collaborative project**
- 2014  
**[Playful Odyssey](#)**  
*Textual and experimental puzzle game inspired by the principles of synesthesia*  
**Video game / Collaborative project**