

Design de
Experiências
Musicais

Frederick van Amstel @usabilidoido
DADIN - UTFPR

*Música é uma forma de arte
que proporciona experiências
de vários tipos.*



Experiências de ouvir música sozinho.



Experiências de ouvir música coletivamente.



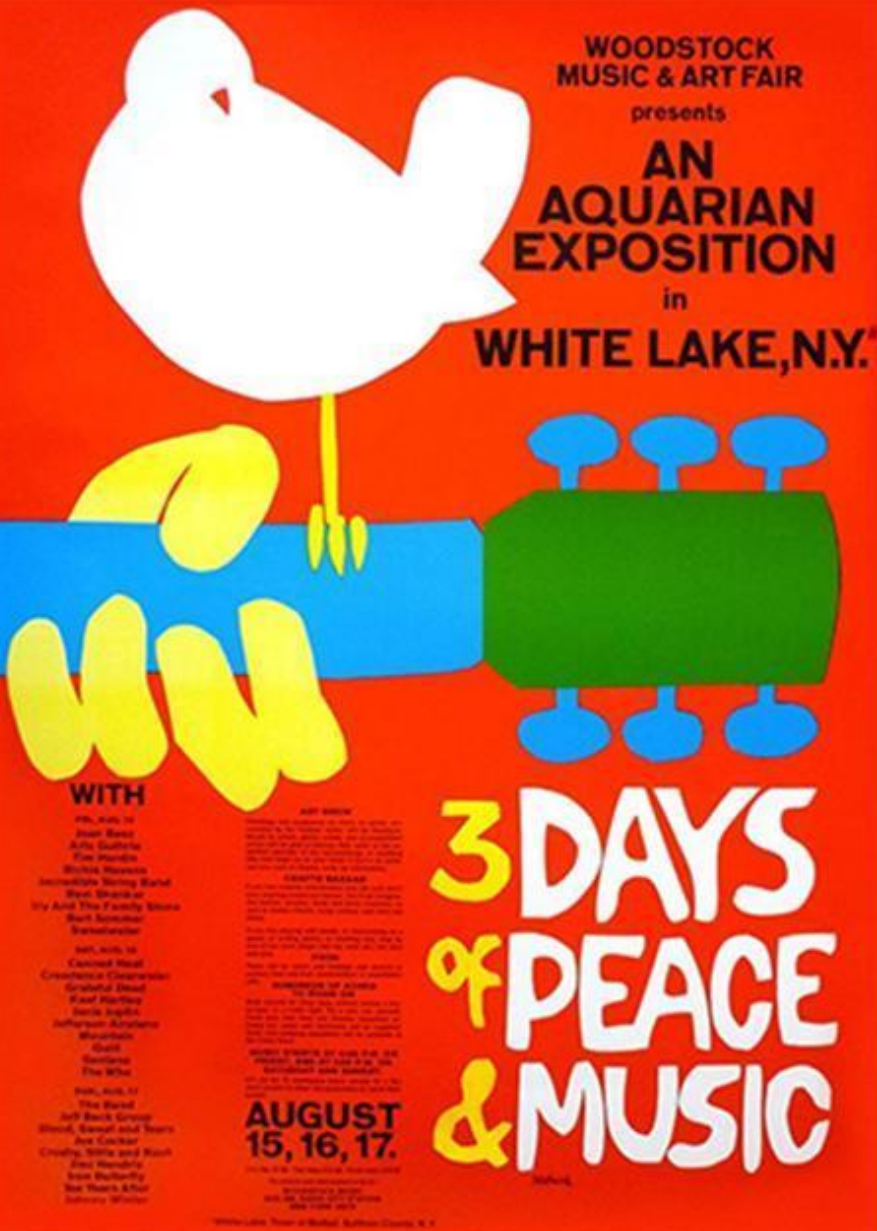
Experiências de fazer música sozinho.



Experiências de fazer música coletivamente.



A música pode também ser um meio para outras experiências.



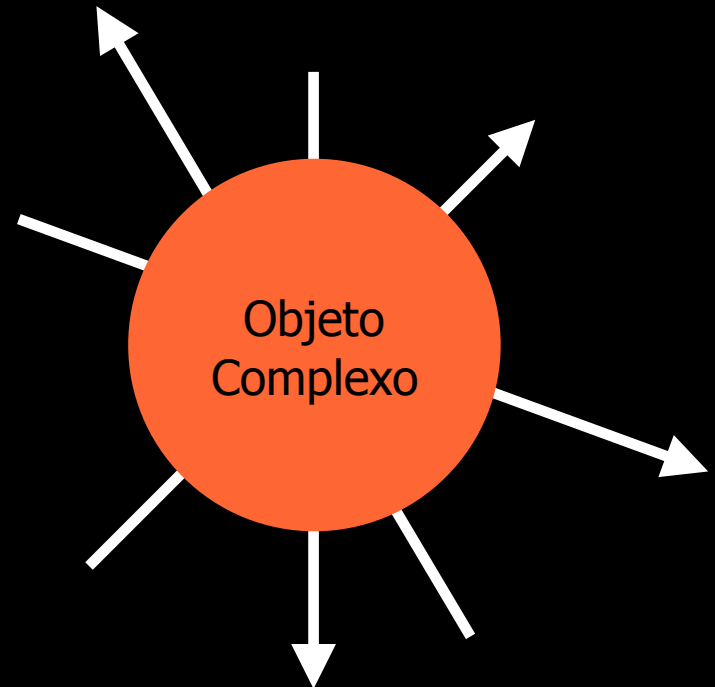
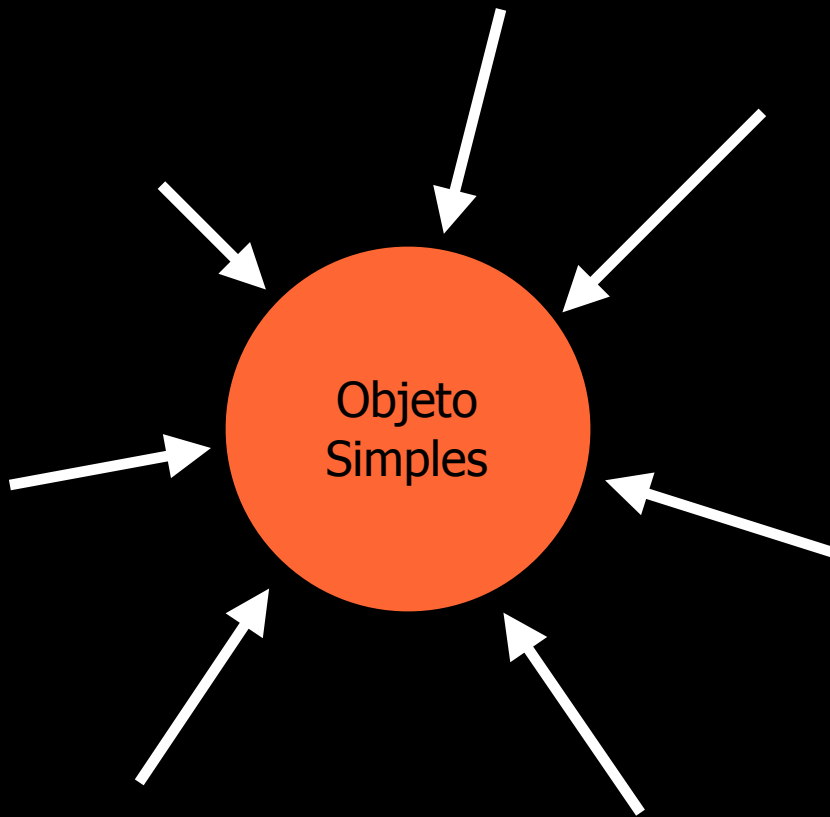
Experiências musicais podem servir para reforçar tradições ou para transcender práticas culturais (Woodstock).



Experiências musicais são compostas de pessoas, coisas, espaços e atividades (Holi Festival).

*Experiências musicais podem
ser projetadas como
performances emergentes.*

Expansão do objeto de design





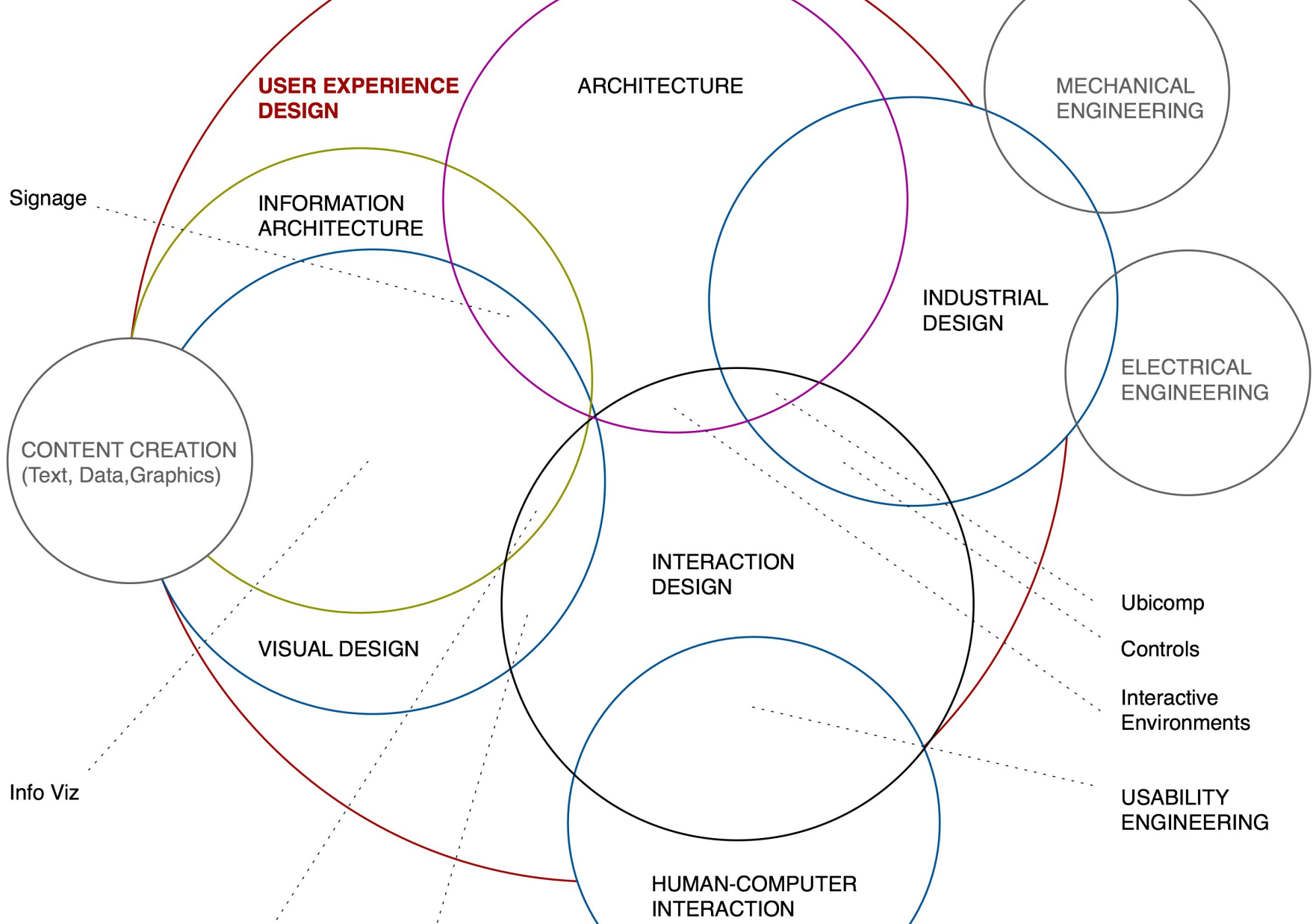
O objeto complexo emerge a partir da interação entre vários objetos simples.



Performance emergente é um objeto complexo que surge à partir das interações entre pessoas, coisas e espaços (Zadar).



Performance emergente é emocionante porque tudo pode acontecer (Guitar Hero no Overkill Festival).

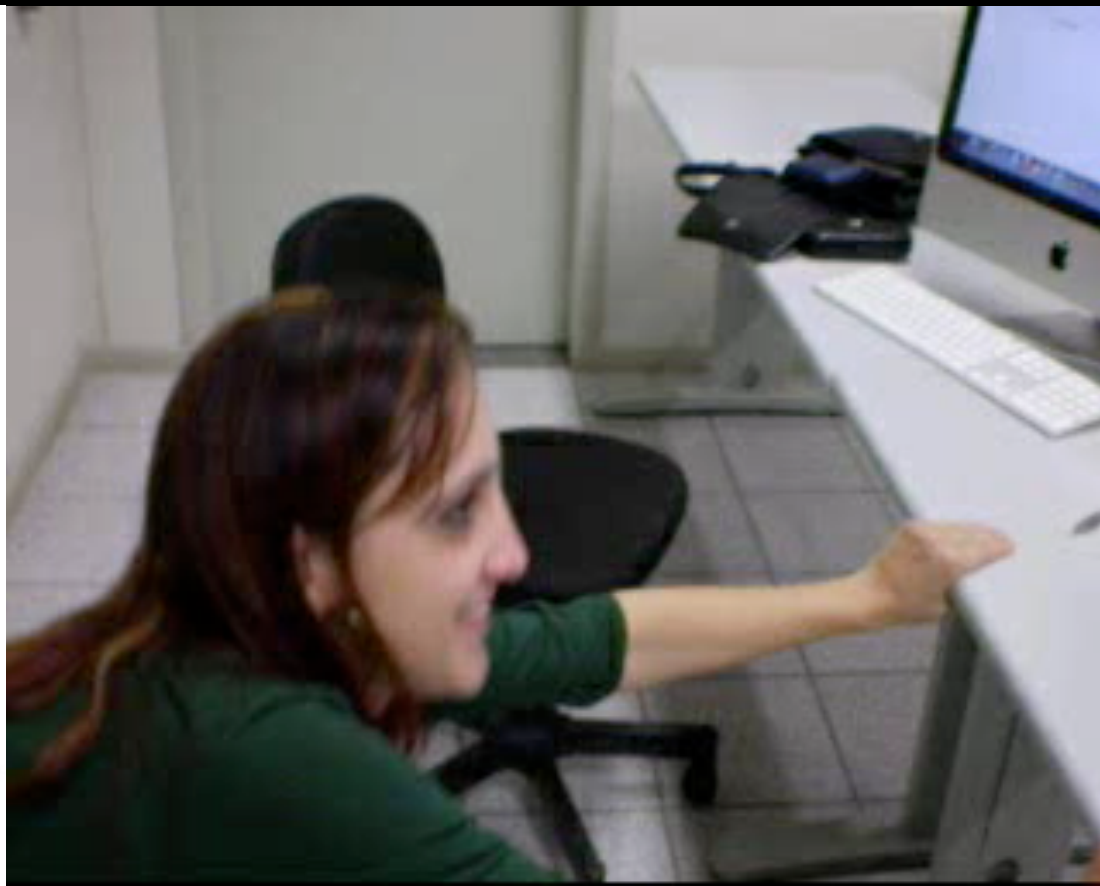
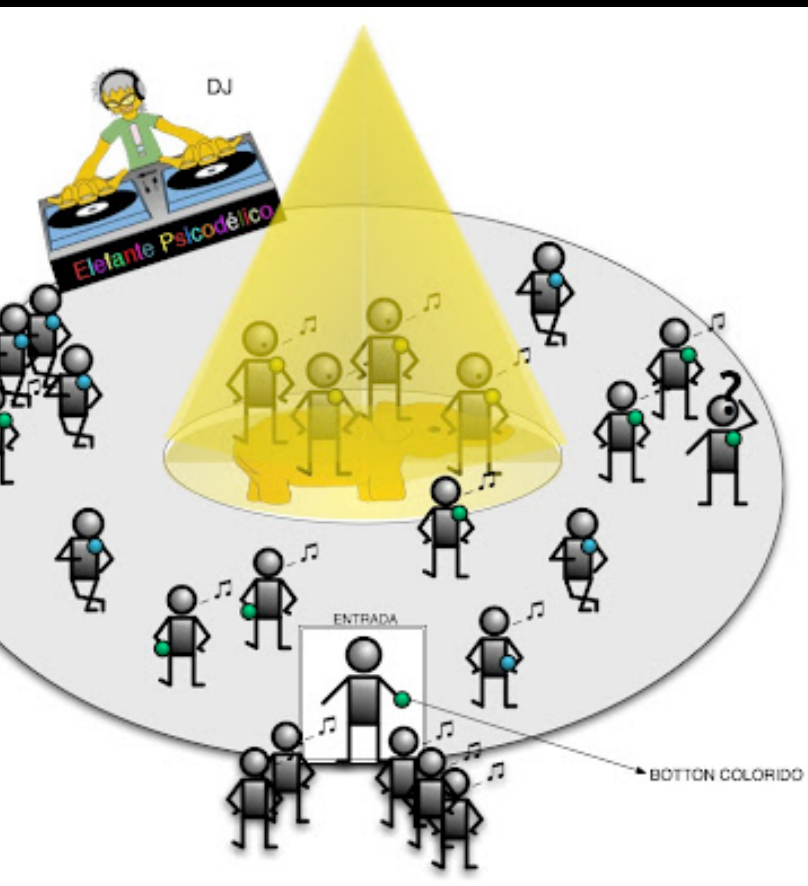


Design de Experiências é uma área profissional e acadêmica que trata de performances emergentes.





Existem diversas metodologias em Design de Experiências, porém, todas enfatizam a prototipação iterativa.



Elefantinho Psicodélico, uma instalação para baladas eletrônicas (Bárbara Duarte e Mirella Bittencourt, 2009).



Ioiô Interativo é um experimento que musicaliza a performance profissional do ioiô (Luiz de Bettio, 2009).



É possível criar música com brinquedos desmontados (toy hacking) e Arduino (Instituto Faber-Ludens, 2010).



Ouvindo Visual é uma tecnologia assistiva para crianças surdas curtirem música (Rodrigo Gonzatto e Edmarlon Semprebom, Instituto Faber-Ludens, 2010)



Segundo protótipo do Enigmatron, um sintetizador analógico baseado em sinais digitais (Diogo Mattana, 2016).



Quarto protótipo do Enigmatron, um sintetizador analógico baseado em sinais digitais (Diogo Mattana, 2016).



A Codificação Criativa é um estilo de programação que também enfatiza a prototipação iterativa (Lorien Maitê, 2018).

Projeto de Música Tátil

- Escolher uma música instrumental e ordenar estímulos táteis para acompanhar a música
- Montar protótipos e experimentar com a equipe
- Convidar pessoas de fora da equipe para experimentar a música com fone de ouvido de olhos fechados
- Filmar as pessoas enquanto elas experimentam
- Compartilhar o vídeo



Tactile Nascence, Austin Wintory (Alan Fernandes, Camila Matsuda e Rafaella Peres, 2019).



Inspiração: o cinema tátil de Jan Svankmajer.

Obrigado!

Frederick van Amstel @usabilidoido
DADIN - UTFPR