

Design Read Me

Mijn github link: <https://github.com/NikkiNekochii/web-typography-22-23.git>

Bij onze opdracht moesten we door middel van het gebruik van CSS geluid gaan vormgeven. Het gaat om het geluid in een filmfragment van Blade Runner 2049. We hebben deze als eerst klassikaal bekeken zonder geluid en dit was erg saai maar ook verwarrend. Ik snapte totaal niet wat er allemaal gebeurde en dacht oprecht van wat is dit?!!!, waarom zit die man daar en waarom zegt er niemand iets?!!!

De sfeer die het opriep was voor mij als volgt (zonder geluid):

- Duistere Sci-fi
- Dystopisch > dus niet leuk
- Saai en langdradig
- Ongemakkelijk
- Verwarrend

Vervolgens bekeken we het fragment met geluid en toen gebeurde er al veel meer er zitten onwijs veel achtergrond geluiden in het fragment, er gebeurd in feite onwijs veel, er wordt gepraat ook al zie je niet altijd de lippen bewegen bij de personen, het had een mysterieuze, opzweepende en enge sfeer en de film werd ineens veel spannender. Dit was om te laten zien wat geluid allemaal kan doen met een film. Aangezien we dit fragment gaan herontwerpen voor mensen die doof geboren zijn. Hierbij vanuit gaande dat ze dus nooit geluiden hebben gehoord maar verder wel goed en alle kleuren kunnen zien en geen epilepsie hebben. Mijn keuzes zal ik onderbouwen aan de hand van 4 exclusive design principles.

1. Study situation

In mijn omgeving heb ik een goede vriend waarvan zijn ouders beiden doof geboren zijn. Voor deze opdracht ben ik met zijn moeder in gesprek gegaan om te achterhalen wat zij allemaal wel en niet mee krijgt van geluid. Zij kijkt vaak films met closed captions, hierin zie je door middel van tekstuele uitleg wat mensen zeggen en hierin worden geluiden kort omschreven in tekst. Echter mist iemand hierdoor vaak nog steeds de context van iets en wordt het niet altijd goed omschreven. Geluiden om haar heen herkent ze dus ook totaal niet want dit hoort ze vanaf haar geboorte al niet het is continue stil om haar heen. Hierdoor zal ze geluiden ook niet herkennen zoals wij dit doen. Daarentegen is haar zicht wel erg goed en kan ze wel onwijs goed liplezen alleen moeten mensen hiervoor niet te snel praten. In ons film fragment word er vaak gesproken zonder dat je mensen echt ziet praten. Ondertiteling is hierdoor dus een must! Daarnaast hebben ze bij hun thuis bijvoorbeeld trucjes om bepaalde dingen toch mee te krijgen: hun deurbel geeft namelijk zowel geluid als licht flitsen af waardoor ze zien dat er aangebeld is. Ook heeft ze een tv waarbij aan de achterkant led-lichten zitten die mee kleuren met de film. Hiervan gaf ze zelf al aan dat het leuk bedacht is maar het eigenlijk niet super veel toevoegt wat ze jammer vind omdat daar kansen liggen volgens haar zoals bij van die 4d films waar je de film echt ervaart. En bovenal is ze erg trots dat ze tot de doven community behoort en op haar gebarentaal. Nieuws en dergelijke kijkt ze dan ook op de zender waar een doventolk bij zit of leest ze online. Helaas kan ik zelf maar een paar gebaren anders had ik zo voor haar tolk gespeeld voor het fragment. Wel zie ik kansen bij wat ze mij vertelde over licht dat mee kleurt met het beeld van de film. Verder ging haar man vroeger wel uit in de club niet omdat hij de muziek kon horen maar de trillingen van de ritme wel kan voelen.

2. Ignore conventions

De huidige conventies zijn ontworpen door en voor ontwerpers. Niet al deze conventies en standaard templates werken voor iedereen. Als we mensen met een handicap (lees dove mensen) willen mee nemen, moeten we deze conventies heroverwegen, nadat we hun situaties hebben bestudeerd. Bijvoorbeeld bij een normaal videofragment zou je nooit per geluid allemaal licht flitsen plaatsen op de achtergrond of tekst door een video laten zweven. Maar om emoties, de sfeer en de achtergrond geluiden zo goed mogelijk over te brengen heb ik dat zelf wel gedaan. Hiervoor ben ik eerst per geluid gaan kijken van tot wanneer deze precies plaats vind en heb ik indien nodig de tijden hiervan aangepast. Ook ben ik voor mij zelf als eerste gaan opschrijven wat elk geluid volgens mij is. Vervolgens ben ik gaan nadenken over hoe ik dit het beste visueel zou kunnen weergeven.

Sound # vanaf ... sec.	Omschrijving geluid
Sound 0 vanaf 0 sec.	Brommend geluid alsof er een ruimte voertuig voorbij vliegt.
Sound 1 vanaf 3 sec.	(geen geluid) Toegevoegd om het 2 ^{de} geluid op tijd te laten afspelen.
Sound 2 vanaf 9 sec.	Alarm wanneer er een celdeur opent.
Sound 3 vanaf 12 sec.	Politie auto alarm.
Sound 4 vanaf 15 sec.	Buzzend geluid alsof er iets op een scherm mis gaat.
Sound 5 vanaf 16.5 sec.	Megafoon glitch.
Sound 6 vanaf 23.9 sec.	Buzzend geluid 2 ^{de} keer.
Sound 7 vanaf 25.8 sec.	Megafoon glitch 2 ^{de} keer.
Sound 8 vanaf 31 sec.	Buzzend geluid 3 ^{de} keer maar harder.
Sound 9 vanaf 32 sec.	Megafoon glitch 3 ^{de} keer maar harder.
Sound 10 vanaf 33 sec.	Piepend geluid wat steeds harder en vervelender wordt.
Sound 11 vanaf 86 sec.	Sneeuw die valt.
Sound 12 vanaf 87 sec.	Zowel dat piepende geluid als een elektronisch ruimte aards muziekje.

3. Prioritise identity

Je moet de identiteit van de gebruiker prioriteren in dit geval een doof iemand die graag naar dit sci-fi fragment kijkt. Om rekening te houden met het feit dat ze niet altijd de personen kunnen zien praten en niet de emoties kunnen voelen die in de stem zitten ben ik gaan kijken naar welk font ik voor welke stem ging gebruiken.

Allereerst heb ik voor het Brenner font gekozen, dit is dan wel een uitgebreid font met veel keuze maar dit zie ik als een voordeel. Bij het zelf kiezen van een Font heb ik meer controle over hoe iets er visueel uit ziet voor de kijker dan een systeem font dat op elke computer anders is. Wat letterlijk de opdracht natuurlijk is: het vormgeven van geluid. Ik wil zo de kijker meer de sfeer mee geven van een personage en de gevoelens die geuit worden en daar hoort een stem van iemand ook bij. Normaal lezen ze dit af van gezichten maar in het fragment is dit niet altijd erg duidelijk omdat er ook gesproken word zonder dat je hier daadwerkelijk personages bij ziet praten. Dat kan je met een lettertype best goed doen omdat elk lettertype een eigen sfeer heeft.

De tekst van de personages heb ik steeds in het filmpje zelf geplaatst om de voorgrond te leggen op het feit dat dit om een gesprek gaat en iets wat gezegd wordt. Om contrast te bieden met de tekst en het filmpje zelf heb ik de tekst wit gemaakt met een licht donkere achtergrond.

De achtergrond geluiden worden afgebeeld op de achtergrond van het filmfragment net zoals deze zich daar ook vaak afspelen. Hierdoor kan je je meer focussen op zowel het beeld als de conversaties die gaande zijn. Hierdoor zie je ook meer van de film en zie je meer verschil tussen tekst en achtergrond geluiden.

Voice 1

Komt veel voor in het fragment, dit is een robot. Deze klinkt niet echt vriendelijk en dreunt alles boos op. Dit doet hij op een intimiderende manier maar heeft wel meerdere toonhoogtes en klinkt dus meer als een echte stem. Vooral bij de overhoring gaat het er heftig aan toe en praat hij heel fel tegen de hoofdpersoon.

Hierdoor heb ik gekozen voor het Brenner Sans font in de stijl Bold om de boosheid en intimidatie goed over te laten komen. In het filmpje plaats ik steeds de tekst van de robot links onderaan in het scherm om onderscheid te maken tussen de stem van de robot en de hoofdpersoon. (die van de hoofdpersoon staat namelijk meer in het midden gepositioneerd). Hierdoor ontstaat er meer een dialoog net zoals ze bij gebarentaal ook doen, de ene persoon gebaard eerst en vervolgens is de andere pas aan de beurt.

Omdat dove mensen veel op zicht af gaan heb ik de tekst wit gemaakt met een zwarte achtergrond zodat deze meer afsteekt tegenover het filmpje. Bij de overhoring maak ik de lettergrootte van stem 1 geleidelijk steeds iets groter om zo te laten zien dat het gesprek steeds heftiger wordt. De laatste zin is het heftigst van de overhoring hierdoor heb ik er expres voor gekozen dat deze wel in hetzelfde font wordt weer gegeven maar dan als enige exceptie in een rode kleur en met het grootste lettertype. Verder laat ik deze zin ook licht trillen net zoals zou gebeuren met je trommelvliezen als iemand wat tegen je zou schreeuwen.

Brenner Sans

Brenner Sans Bold
ABCDEFGHIJKLMN abcdefghijklm

Use As Family

```
font-family: "Brenner Sans";
```

Voice 2

Komt naast voice 1 ook het meeste voor in het fragment. Dit is de hoofdpersoon en een biologisch ontworpen mens. Zijn stem klinkt heel erg monotoon en bijna alsof hij mentaal niet echt aanwezig is en een ingestudeerd bandje opzegt. Hij herhaalt telkens met een serieuze blik de woorden die steeds tegen hem gezegd worden. Hij klinkt in feite meer robotachtig dan de robot zelf.

Om dit het beste te kunnen weer geven heb ik bij zijn tekst voor het lettertype Brenner Mono gekozen maar dan met de fontstijl normal. Dit ziet eruit alsof het door een typemachine getypt is of op een scherm van zo'n super oude computer weer gegeven word. Ik vond dat dit het beste zijn monotone en bijna robotachtige stem weer gegeven kon worden. Ook zijn tekst

word steeds in de kleur wit met licht zwarte achtergrond onderaan in het filmfragment weer gegeven. Maar dan bijna in het midden van het beeld om zo te laten zien dat het om een andere persoon gaat. Zijn tekst word elke keer op de zelfde grootte afgebeeld en wat kleiner dan voice 1. Dit is bewust gedaan omdat hij zijn stem nergens in het fragment verheft en zich niet als een standaard hoofdpersoon gedraagt hij wil meer op de achtergrond blijven lijkt het.

Brenner Mono

Brenner Mono Bold
ABCDEFGHIJKLMN abcdefghi

Use As Family

```
font-family: "Brenner Mono";  
font-style: Normal;
```

Voice 3

Word maar één keer in het fragment heel kort laten zien. Deze persoon zegt iets naars en intimiderends tegen de hoofdpersoon. Dit schreeuwt hij niet, sterker nog hij zegt het zacht maar wel dreigend en duidelijk hoorbaar voor de hoofdpersoon.

Als eerste had ik voor zijn stem het font Brenner Display Stencil Black gekozen omdat ik dit op graffiti tekst vond lijken en associeer met anarchie. Daarnaast had ik het font type bol gemaakt en groter. Echter kreeg ik hierop als feedback dat dit bijna poëtisch en schreeuwend overkomt. Maar dit word helemaal niet poëtisch en schreeuwend overgebracht.

Brenner Display Stencil Black
ABCDEFGHIJKLMN abcdefghijk

```
font-family: "Brenner Display Stencil Black";
```

Dit heb ik aangepast naar het font Brenner Sans Condensed met de fontstijl Italic. Aangezien er gescholden word en op een duidelijke manier maar niet al te harde volume iets gezegd word. Dit is een font die bold is, dus dik gedrukt en duidelijk, de fontgrootte heb ik expres iets kleiner gelaten. Dit om op die manier de boze emotie over te brengen. Omdat hij het niet schreeuwt laat ik het lettertype iets kleiner. Verder heb ik het de kleur rood gegeven omdat dit vaak als dreigend en een waarschuwingskleur gezien word. Daarnaast krijgt hij de positie naast de man die het zegt in het beeld en naast het hoofd van de hoofdrolspeler. De zin rolt door middel van een animatie van links naar rechts in beeld. Hierdoor lijkt het of het woord zijn hoofd aanvalt net zoals deze stem dit ook aanvallend bedoelt.

Brenner Sans Condensed

Brenner Sans Condensed Medium Italic
ABCDEFGHIJKLMN abcdefghijklmnopqrstuv

Use As Family

```
font-family: "Brenner Sans Condensed";  
font-style: Italic;
```

Voice 4

Ook deze stem krijgt niet onwijs veel aandacht en heeft maar 3 regels tekst na de overhoring. Het is de stem van waarschijnlijk een agent die de hoofd persoon door een intercom verteld dat het verhoor klaar is. Hij spreekt duidelijk, formeel, met gezag, maar rustig. Alleen het stukje dat er gezegd word dat hij een bonus op kan halen word snel gezegd.

Omdat deze stem niet veel aandacht krijgt en het een doorsnee stem is heb ik hem ook het meest basic lettertype gegeven namelijk: Brenner in de fontstijl normal. Dit lettertype komt namelijk op mij als formeel en rustig over. Tevens met een witte kleur en licht zwarte achtergrond geplaatst links onderin het scherm. Door het font kan de gebruiker wel zien dat het dit keer niet om de robot gaat.

Brenner

Brenner Bold
ABCDEFGHIJKLMN abcdefghijkl

Use As Family

```
font-family: "Brenner";  
font-style: Normal;
```

De video algemeen

Het filmfragment is afkomstig uit een sci-fi film en geeft een dreigende en spannende sfeer af. De witte achtergrond die er vanaf het begin als default bij zat vind ik hier totaal niet bij passen. Om dit over te laten komen wilde ik het wat mysterieuzer maken door deze over het algemeen donkerder te maken. Toch wilde ik het niet helemaal zwart maken dus koos ik voor de kleur: #191919 op de achtergrond van de body. Hierdoor zie je nog steeds waar de andere onderdelen zich bevinden zoals de scheiding van het filmpje en de achtergrond.

Na het font ben ik meer gaan kijken naar de sounds, die ik eerder al geïdentificeerd had, en hoe ik deze wilde vorm geven. Zoals al eerder beschreven heb ik er bewust voor gekozen om de sounds op de achtergrond achter het fragment af te laten spelen. Dit om een goede scheiding te kunnen weer geven tussen gesproken geluid en achtergrond geluiden of muziek.

Sound 0

Geluid 0 komt op mij over als een bewegend geluid en alsof er dus een voertuig passeert. Mogelijk degene waar de hoofdpersoon in zit wanneer hij naar het pand over gebracht word waar hij ondervraagt word al dan niet een ander voertuig die hem passeert. Iemand die blind is kan de voertuigen niet horen maar wel de koplampen voorbij zien komen.

Hierdoor ben ik eerst gaan experimenteren met hoe ik iets voorbij kan laten gaan in het scherm door middel van een css animatie. Hierbij kwam ik eerst uit op een linear gradient met twee lijnen die heen en weer over het scherm gingen om twee koplampen te kunnen weer geven. Dit kwam echter naar mijn idee niet heel sterk over. Om dit meer te kunnen fine tunen

heb ik aan Sam om hulp gevraagd die mij de tip gaf om de volgende website te raadplegen: <https://cssgradient.io/> zodat je meer inzicht krijgt in hoe zo'n gradiënt eruit ziet.

Hierdoor heb ik uiteindelijk gekozen voor een zwarte background met een enkelvoudige witte linear gradiënt. De lijn is verticaal geplaatst en beweegt zich precies op het geluid van links naar rechts over het scherm. De witte kleur moet het licht van het voertuig voorstellen en komt overeen met het wazige licht van de lichten die je in de film ziet.

Sound 1

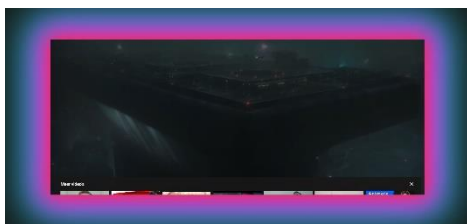
Dit was opvulling zodat mijn animatie van sound 0 kon stoppen. Hier heb ik dus de standaard achtergrondkleur aan toegevoegd die ik ook op de body geplaatst heb.

Sound 2

Dit geluid klinkt als het alarm wanneer er in een Amerikaanse gevangenis een cel deur open gaat. Deze krijg je vaak te horen in Amerikaanse series en films waaronder de green mile. Hierbij zie je vaak ook een rood licht dat knippert die het alarm ondersteunt. Om dit op een zelfde manier te visualiseren heb ik de achtergrond kleur van zwart naar rood laten gaan en een opacity van 0% toegevoegd. Hierdoor is het rode knipperlicht zowel op de achtergrond als door het film fragment te zien. Dit gebeurt alleen bij deze sound zowel op de achtergrond als door het fragment omdat rood licht ook in werkelijkheid door heel je gezichtsveld gaat en deze aan tast. Omdat het geluid maar heel kort hoorbaar is, is deze ook maar eenmalig te zien.

Sound 3

Dit geluid is duidelijk een Sirene van een politiewagen, ook deze zal niet hoorbaar zijn voor een doof iemand maar de zwaailichten kunnen ze wel herkennen. Hierdoor ben ik gaan spelen met box-shadows om het kader van de film heen om zo de lampen van een politie auto na te bootsen.



Deze zag er hierdoor eerst zo uit, helemaal rondom roze en blauw met een gloed. De kleuren waren geïnspireerd op de neonlichten die te zien zijn op de achtergrond in de scene. Maar bij een politie wagen zitten er rode en blauwe lichten apart van elkaar links en rechts.

Hierdoor heb ik dit veranderd naar een rode box shadow in de linker hoek en een blauwe box shadow in de rechter onder hoek die elkaar knipperend afwisselen.

Sound 4

Dit geluid klinkt voor mij als een buzzer die af gaat of wanneer er iets mis gaat op een scherm. Om dit zo goed mogelijk te kunnen weer geven heb ik het frame van de video laten trillen. Eerst zat deze verplaatsing op zowel de x als de y-as. Echter, dit was een beetje te heftig waardoor het fragment niet onwijs goed meer te zien was. Om dit recht te zetten heb ik de verplaatsing alleen op de x-as gedaan van links naar rechts. Deze stopt tegelijkertijd wanneer het geluid op houdt.

Sound 5

Dit geluid klinkt voor mij als het alarm van een megafoon. Vaak kan je er doorheen praten maar zit er ook een soort Sirene op. Dit is een schel geluid wat je van de ene naar de andere kant hoort gaan. Hiervoor heb ik een rode lineaire gradiënt gebruikt met een schuine hoek. Deze laat ik door middel van een animatie rond gaan over het scherm als een soort klok met de richting van de klok mee. Het geluid speelt zich maar heel kort tussendoor af waardoor dit dus ook heel snel en kort gebeurt.

Sound 6

In feite is sound 6 hetzelfde als sound 4 maar dan nog een keer herhaalt. In eerste instantie had ik dit dus ook hetzelfde vorm gegeven. Dit haalde alleen helaas de kracht weg van voice 3 die iets naars tegen de hoofdpersoon zegt. Door het heen en weer geschud was de tekst ook niet meer leesbaar.

Daarom heb ik ervoor gekozen om een andere animatie in te zetten. Precies op het moment van dit geluid doet de hoofd persoon een stap op zij om als het ware die man te ontwijken. Om dit te ondersteunen laat ik het beeld van de video hierdoor mee ontwijken naar rechts met 300px op de X-as. Hierdoor lijkt het alsof het scherm samen met de hoofdpersoon mee ontwijkt voor de nare woorden van de man.

Sound 7

Is weer het alarm van de megafoon dus hetzelfde geluid als sound 5 en deze wordt dan ook precies zo vorm gegeven.

Sound 8

Is voor de derde keer het trillende geluid zoals bij sound 4 alleen dan in een iets heftigere mate. Je hoort hem dus ook iets harder. Om dit ook zo weer te geven laat ik bij dit geluid het frame van de video weer heen en weer bewegen op de X-as, alleen dit keer met iets meer pixels dan bij sound 4 om te benadrukken dat deze harder klinkt.

Sound 9

Is precies hetzelfde als sound 5 en 7 en word daarom ook tevens weer precies zo gevisualiseerd.

Sound 10

Bij sound 10 wordt de hoofdpersoon ondervraagd in een heftig kruisverhoor met op de achtergrond een schelle piep die steeds harder en irritanter wordt. Om zowel de piep als intensiteit van het gesprek weer te geven heb ik voor 2 verschillende animaties gekozen die tegelijkertijd plaats vinden.

Als eerste heb ik het piepende geluid weer gegeven als een soort witte ruis door de achtergrond van zwart naar wit te laten gaan. Dit gebeurt heel geleidelijk net zoals de piep langzaam steeds erger wordt.

De intensiteit van het gesprek en kruisverhoor geeft weer dat er steeds meer druk komt te staan op de hoofdpersoon. In het fragment zie je de achterkant van de hoofdpersoon en wordt er langzaam ingezoomd alsof iemand achter hem langs op hem af stapt. Om dit aan te dikken heb ik met een animatie het frame van de video eerst kleiner gemaakt en laat ik het frame langzaam aan steeds groter worden. Hierdoor lijkt het alsof er nog meer wordt ingezoomd op hem en het gesprek.

Deze beide animaties maken het allemaal veel intenser en stoppen tegelijkertijd weer wanneer de piep op houdt en dus ook zijn ondervraging beëindigt. De video wordt op dat moment weer zijn normale grootte en de achtergrond kleur veranderd weer terug naar de kleur #191919.

Sound 11

Fragment 2 wordt geopend met sound 11, op de achtergrond zie je kort een scene van de buiten wereld waar een voertuig land en het sneeuwt. Dit is maar een fractie van een seconde maar wilde ik wel benadrukken door een gif toe te voegen met vallende sneeuw op de achtergrond zodat de gebruiker helemaal in kan gaan op de omgeving op dat moment.

4. Add nonsense

Niet alles en alle onderdelen hoeven altijd maar serieus te zijn. Het is vaak ook goed om iets lichts aan je design toe te voegen. Zo kan je iets in thema toe voegen wat de pagina leuker maakt of iets grappigs toe voegen die een saaie taak vele malen dragelijker maken om toe te voegen. Bij het film fragment wilde ik een grappige cursor toevoegen passend bij het sci-fi thema. Hiervoor heb ik met css code een raket emoji toegevoegd aan de cursor die deze overal volgt. Hierdoor lijkt het alsof je als gebruiker zelf mee vliegt en mee doet met de video.

Tot slot heb ik tijdens het verloop van dit vak nog een aantal feedback punten gekregen:

- Zorg echt met dat piepende geluid dat het irritant word en heel langzaam aanzwelt en eruit gaat uit het niets want het eindigt met een doffe stilte.
- Kijk meer naar hoe iemand echt is voor het lettertype en speel meer met de groottes.
- De boze tekst van voice 3 lijkt nu meer poëtisch door het font.
- Piepende geluid heb je 2 dingen die gebeuren, beeld word groter, en je achtergrond word steeds witter. Door het zoomen van de video valt het wit nogal weg! Speel dus meer met hoe groot je frame wordt.
- Het weer terug zoomen en het zwarte beeld bij de stilte is wel sterk! De andere elementen van de geluiden zien er ook goed uit.

Al deze punten zag ik als een waardevolle aanvulling en heb ik dan ook aangepast in mijn design.