# 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, opzwepende 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 2de 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 2de keer. |
| Sound 7 vanaf 25.8 sec. | Megafoon glitch 2de keer. |
| Sound 8 vanaf 31 sec. | Buzzend geluid 3de keer maar harder. |
| Sound 9 vanaf 32 sec. | Megafoon glitch 3de 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 uitziet 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 geplaats 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 anders 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.

Afbeelding met tekst

Automatisch gegenereerde beschrijving

**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 typmachine 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.

Afbeelding met tekst

Automatisch gegenereerde beschrijving

**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.

Afbeelding met tekst

Automatisch gegenereerde beschrijving

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.

Afbeelding met tekst

Automatisch gegenereerde beschrijving

**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.

Afbeelding met tekst

Automatisch gegenereerde beschrijving

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 ondersteund. 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 gebeurd 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 bauwe 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 als 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 houd.

**Sound 5**