

Documentatie

Webtypografie - Blade Runner 2049 Scene

Mike Hovenier - 500803269 - VID1A

18-03-2021

Webtypografie

Versie 1

Opdracht

Film en series kijken zijn erg leuk, prachtig beeld, mooie geluiden met een goed verhaal. Alleen is het verhaal soms lastig om te volgen met alleen beeld en dus geen geluid. Dat is wat mensen die doof zijn ervaren, zij moeten echter zogenaamden geluiden opvangen van de ondertiteling.

De doelgroep voor deze opdracht zijn niet alle doven mensen, maar specifiek voor de persoon Darice da Cuba. Zij is niet al haar hele leven lang doof maar al wel een lange tijd. Zij kent dus wel geluid en is dus niet doof geboren.

Aan mij de taak om het geluid van de scene **“Blade Runner 2049 Baseline Test”** uit de film **“Blade Runner 2049”** zo goed mogelijk naar voren te brengen door gebruikt te maken van HTML, CSS en Javascript elementen. Zodat je ook zonder geluid, toch de geluiden mee kan krijgen.

Algemene beeld opdeling

Centreren scherm:

Als je de video gaat bekijken zal deze zo geheten “iframe” zich bevinden in het midden zowel verticaal als horizontaal van je scherm. Zo kon ik namelijk ruimte creëren voor de verschillende elementen om het geluid te gaan versterken. Ook is het prettig dat deze in het midden van je scherm staat en niet helemaal onderin.

Ondertiteling:

De ondertiteling zit standaard onder de video, dat vond ik persoonlijk ook een goed idee en hebt dat gewoon consequent doorgevoerd. De ondertiteling zelf legt niet alleen wat er gezegd wordt, maar geeft ook een kleine indicatie wie of wat het zegt. Dit kan je zien door de verschillende soorten lettertype gebruik en kleur. De licht groenige kleur met het **“Brenner Monospace”** lettertype is voor de robot/test afnemer. Het witte lettertype met het **“Brenner Sans”** lettertype is voor de hoofd personage Officer KD6 - 3.7. Ik heb bewust een ander lettertype gegeven om ze niet alleen goed van elkaar te kunnen onderscheiden, maar ook om het gevoel wat te versterken. Monospace lettertype wordt namelijk sneller geassocieerd met robot en een normale sans met personen. Ook heb ik ze andere kleuren gegeven zodat je iets makkelijker met het oog uit elkaar kan halen.

Sound teksten:

De teksten boven video worden gebruikt om achtergrond geluiden die Darice normaal niet zal horen. Dus bijvoorbeeld, actie geluiden, mysterieuze geluiden, alarmen, etc. Dit zijn natuurlijk normaal geluiden die Darice niet zal horen en ook niet altijd wordt weergegeven bij de ondertiteling, extra belangrijk dus. Dit is geschreven in het **“Brenner Sans Regular en Bold”** lettertype.

Achtergrond:

De achtergrond van de video wilt ook wel eens veranderen, deze wordt gebruikt om het gevoel te versterken van geluid. Als er een heel veel vervelend geluid is kan Darice dat natuurlijk niet horen. Door met kleuren te spelen in de achtergrond, heb ik dit geluid proberen na te bootsen.

Typografie

Waarom Brenner font?

Ik heb gekozen voor het Brenner typeface omdat deze veel gevarieerde fonts bevat waar ik goed mee over weg kan in het design. Met alleen de fonts van HTML/CSS zelf denk ik wat gelimiteerde te zijn en heb daarom gekozen voor de meer variatie. Overigens is Brenner een erg fijne typeface en heeft een aantal fijne fonts om te lezen, en dat is natuurlijk extra belangrijk voor de ondertiteling. Iets dat je snel en makkelijk kunt lezen en begrijpen.

Brenner Sans Regular:

Dit font werd gebruikt voor de ondertiteling van de hoofdpersonage, het leek mij verstandig om een makkelijk rustig font te maken zonder te veel kleine takjes en ge-doe-tjes. Heb deze wit gemaakt met een soort zwart/grijze achtergrond zodat deze makkelijk te lezen is.

Ook gebruik ik het bij de geluiden tijdens de scene voor bijvoorbeeld mysterieus en actie, ondanks het precies hetzelfde font is als de hoofdpersonage is, onderscheid de positie zo dadig dat het niet op elkaar lijkt.

Brenner Monospace:

Dit font word gebruikt voor de robot, ook wel degene die de hoofdpersonage over hoort op zijn baseline test. Omdat monospace een wat digitaler hoekiger font is, leek mij dit toepasselijk lettertype voor deze scene. Met de lichte kleur groen is deze vervolgens buiten het lettertype om, nog makkelijker te onderscheiden van de hoofd-personage.

Brenner Sans Bold:

Dit font heb ik gebruikt voor de alarme en sirenes, het lettertype is dik gedrukt waar-door het wat meer schreewt. Ook is geschreven tekst in capitalen getypt om dit nog beter te versterken. Zo is ook makkelijker te onderschrijven van de andere geluids teksten die met "Sans Regular" worden geschreven.

Kleuren

Ondertiteling:

De ondertiteling is over het algemeen wit en lichtgroen, ligt aan de personage die spreekt. De kleuren hebben ook echter weer te maken met het hoge contrast van de achtergrond en de onderscheiding tussen de twee. Lichtgroen is bewust gekozen en niet een andere kleur vanwege de film zelf, ik vond deze het er best bij passen. Geel komt overgens ook één keer voor, de voorbij ganger zegt namelijk iets tegen het hoofdpersonage maar dit gebeurt erg snel. Om dit beter op te laten vallen, gebruik ik de kleur geel om dit duidelijk te maken aan Darice.

Sound tekst kleuren:

De teksten boven in gebruiken ook verschillende kleuren, namelijk: wit, rood, blauw en groen. Vooral rood en wit komen vaak terug.

Wit: De kleur wit is vooral het standaard lettertype, zo hoog mogelijk contrast op zwart met een “Sans Regular” font.

Rood: Rood word gebruikt voor het alarm dat je niet kunt horen, omdat alarmen vaak geassocieerd worden met rood of geel, heb ik voor rood gekozen omdat ik deze kleur ook terug zie komen in het scherm zelf. De kleur word us gebruikt om het alarm geluid in de scene te versterken.

Blauw: Blauw word gebruikt bij de sirene, deze hoor je slechts één in de scene, maar is wel anders dan het alarm, vandaar dat deze de blauwe kleur heeft gekregen.

Groen: De kleur groen word één gebruikt bij een detectie scan, ook hier is de achtergrond van de monitor groen/blauw, vandaar de kleur groen om ook dit geluid te versterken.

Achtergrond kleur:

De achtergrond kleur is voornamelijk een soort zwart kleuren omdat dit beter past bij de film, ook oogt het rustiger dan een volledig wit scherm. Dit heeft dus niet echt te maken met het geluid, maar is meer een contrast keuze. De achtergrond verandert overgens wel bij twee stukjes van de scene, er verschijnt namelijk een grote witte lijn heen weer door een gradient (verloop). [Hier meer over lezen, kijk dan bij de pagina Animaties.](#)

Animaties

Ondertiteling:

De ondertiteling heeft nauwelijks animaties, dit lijkt namelijk alleen maar af als je rustig probeert te lezen. Het wordt wel gebruikt om bepaalde manieren van zeggen te versterken. Zo fluistert de voorbijganger bijvoorbeeld en wordt het lettertype rustig groot en verschijnt dus niet in één keer om zo fluisteren na te maken zonder geluid. Als versterking stond overigens wel in de tekst: "Whispers:". Ook het woordje Love werd één vol benadrukt omdat hier ook bij het vertellen extra nadruk op werd gegeven. Daarom werd het woordje "Love" dus bewust groter wanneer het woord werd uitgesproken.

Sound teksten:

De sound teksten hebben echter ook niet veel animaties, zelfde redenen als bij de ondertiteling, het kan te veel aflijden af. Als er een geluid verandert van actie naar mysterieus bijvoorbeeld, verloopt dit rustig maar er gebeurt niets spectaculairs. Maar bij het alarm of sirene geluid wordt de tekst bewust veel groter dan normaal, dit om het alarm en sirene na te bootsen en te versterken.

Achtergrond:

De achtergrond verandert bij de baseline stukken van de scene, doordat je een erg vervelende piep hoort op de achtergrond die steeds harder wordt, verschijnt er een witte lijn op het zwarte scherm die rustig heen en weer beweegt, hoe harder de piep, hoe sneller deze lijn van links naar rechts gaat waardoor het nog vervelender wordt. Het vervelende geluid wordt op die manier opgevangen door een vervelende achtergrond.

Video:

De video zelf heeft ook een aantal animaties, de randen krijgen bijvoorbeeld een kleur als het alarm, sirene of detectie af gaat. Zo wordt dat geluid dat normaal niet hoorbaar is versterkt, hoe harder het geluid, hoe groter de rand van de video. Dit zie je goed terug bij het alarm bijvoorbeeld. Harde en zachte geluiden kunnen ze niet horen, doordat ze überhaupt geen geluid horen. Met andere woorden, details die Da-ri-ce niet mee zal krijgen.

Animaties

Ook trilt echter de video zo nu en dan, dit is ook om bijvoorbeeld de alarme en sirene te versterken, des te harder het geluid. De trillingen worden ook gebruikt in de base-line scene, hier worden de trilling echt heel vervelend door natuurlijk die vervelende piep op de achtergrond. In de scene trilt het eerst heel zachtjes, maar word dus steeds harder en intenser.

Toegepasten principes

Provide a unique experience

De opdracht is gericht op Darice die niet haar hele leven lang doof is, maar wel een lange tijd. Zij is de persona/doelgroep voor deze opdracht. In de feedback gesprekken met Darice heb ik goed naar proberen te luisteren. Niet alleen luisteren om te kijken naar wat zij wil en dat aanpassen, maar meer kijken naar wat snapt ze en wat ziet ze over het hoofd en kan beter.

Over het algemeen was ze erg positief over de eerste minuut van de scene, alleen was het bijvoorbeeld voor haar lastig om de twee personen van elkaar te onderscheiden omdat deze te matig waren, daarom heb ik later de kleuren van de teksten aangepast omdat blijkbaar de lettertypes die ze dus niet goed zag, niet genoeg waren.

De alarm animaties waren niet vervelend of storend voor haar. Ze kon ondanks het effect het scherm juist beter begrijpen, ook begreep ze dat als het beeld meer ging trillen, het geluid harder zou zijn. Met ander woorden ik heb vooral gekeken naar wat ze wel en niet snapt, en niet zo zeer naar wat zij wil.

Ignore situation

Om Darice goed te leren kennen hebben we twintig vragen opgesteld om deze vervolgens aan haar te vragen om haar goed te leren kennen. Met de belangrijkste vraag, ben je al je hele leven lang doof? Dit is belangrijk om te weten omdat ze nu namelijk wel weet hoe bijvoorbeeld een alarm klinkt, zij kan dan makkelijker de tekst "ALARM" linken met een geluid die ze van de jaren zich nog herinnert.

Ook een belangrijke vraag is, hoe goed kan zij lezen, hoe snel kan ze lezen, hoe zijn haar ogen wat betreft contrast. Dit is ook handig om te weten bij het ontwerpen voor deze persoon, als ze kleuren blind is kun je bijvoorbeeld niet met bepaalde kleuren werken en moet je geluid op een andere manier op lossen. Met andere woorden, ik was erg vrij in de manier van ontwerpen alleen wel rekening houden met contrasten en het niet te druk maken.

Toegepasten principes

Prioristise identity

Het zorgen dat Darice zich kan connecten met de video, dat het voor haar is en dat ze weet dat ik het voor haar heb gemaakt. Ik zal dit zo zeer doen met allemaal logo's en namen van mezelf om mezelf te promoten. Maar wel om haar te laten voelen dat het voor haar is en niemand anders (mag natuurlijk wel overgens). Haar mening is voor mij belangrijk, maar niet altijd doorslag gevend, want ik maak als designer de beslissingen, dat is mijn verantwoordelijkheid.

Add nonsense

Flauwekul zit er zeker in, ik heb bewust elementen overdreven, de piep is vervelend, maar als ik eerlijk ben is het beeld wel echt een stuk vervelender. De tekst "Love" word misschien wel groter, maar zoveel nadruk word er nou ook weer niet opgelegd, ik heb hier en dar zeker wat overdreven, maar dit wilde ik juist omdat ik wil dat de boodschap goed over komt.

Reflectie

Vond het een hele toffe opdracht waar ik erg veel van heb kunnen leren, het is goed om er af en toe bij stil te staan hoe iemand anders iets waarneemt, wij kunnen bijvoorbeeld wel horen maar dat kan lang niet iedereen. Hoe ga je daar mee om is de vraag, ik ben niet doof dus ik weet niet hoe het is. Ik vind het daarom heel tof dat je jezelf verdiept in een persoon en vervolgens met zijn beperking een oplossing zoeken voor hun problemen, het echt in leven in je gebruiker. Ik heb er nooit bij stil gestaan hoeveel informatie Darice mist tijdens het kijken van een film, het is werkelijk waar absurd hoe belangrijk geluid is voor het begrijpen en versterken. Nu denk ik een idee te hebben hoe het is, en ik denk dat het mij aardig goed gelukt is om Darice te helpen. Hopelijk kan ze deze scene nu echt bekijken op de manier zoals wij hem ervaren.

Bronnen

Drasner, S. (2015, 24 augustus). "Shake" CSS Keyframe Animation. CSS-Tricks. <https://css-tricks.com/snippets/css/shake-css-keyframe-animation/>

Linear Gradient CSS. (z.d.). Linear Gradient CSS. CSS Gradient. Geraadpleegd op 18 maart 2021, van <https://cssgradient.io/>

van Gemert, V. (2017, 6 september). <https://vasilis.nl/nerd/exclusive-design-principles/>. Exclusive Design Principles. <https://vasilis.nl/nerd/exclusive-design-principles/>

Github link

<https://github.com/mikehov/web-typography-20-21>

Documentatie

Webtypografie - Blade Runner 2049 Scene

Mike Hovenier - 500803269 - VID1A

18-03-2021

Webtypografie - Versie 1