

Mikko Reijo

Äänisuunnittelijan *showreelit*

Metropolia Ammattikorkeakoulu

Medianomi AMK

Elokuvan ja television koulutusohjelma

Opinnäytetyö

7.5.2016

Tekijä Otsikko	Mikko Reijo Äänisuunnittelijan showreelit
Sivumäärä Aika	20 sivua + liite 7.5.2016
Tutkinto	Medianomi AMK
Koulutusohjelma	Elokuvan ja television koulutusohjelma
Suuntautumisvaihtoehto	Elokuvailmaisun suuntautumisvaihtoehto
Ohjaaja	lehtori Aura Neuvonen
<p>Tämä opinnäytetyö on toiminnallinen ja koostuu kirjallisesta osasta ja teososista. Teososat ovat kaksi showreeliä, jotka on tehty tekijän käyttöön. Kirjallisessa osiossa tarkastellaan äänisuunnittelijan showreelejä eli lyhyitä videoita, joissa äänisuunnittelija esittelee viimeisimpiä töitään.</p> <p>Opinnäytteen tarkoitus on määrittää, millaisiin asioihin tulisi kiinnittää huomioita showreelin teossa. Tarkastelu perustuu opinnäytteen teososien tekemisessä syntyneisiin huomioihin ja muiden aiheesta kirjoittaneiden neuvoihin. Työssä verrataan myös äänisuunnittelijan showreeliä 3D-animoijan showreeliin.</p> <p>Showreelin tekemisessä ei ole yhtä oikeaa tapaa. Äänisuunnittelijan on kuitenkin hyvä ottaa tiettyjä asioita huomioon, jotta showreelistä tulee tehokas apu työnhaussa.</p>	
Avainsanat	elokuva, televisio, äänisuunnittelu, showreel, työnäytekokoelma

Author Title	Mikko Reijo Sound Design Showreels
Number of Pages Date	20 pages 7 May 2016
Degree	Bachelor of Arts
Degree Programme	Film and Television
Specialisation Option	Film Sound
Supervisor	Aura Neuvonen, Senior Lecturer
<p>This final project consists of a written part and two showreels made for my own use. The written section examines the concept of sound designer showreel, which is a short video where a sound designer presents their latest work.</p> <p>The project determines the issues a sound designer should pay attention to when making a showreel. The discussion is based on the observations made during the production of the showreels and relevant information available online. The study also compares the sound designer showreel to one made by a 3D artist.</p> <p>There is no one right way of making a showreel. However, it is a good idea to take certain things into consideration in order to produce an effective tool for job search.</p>	
Keywords	film, television, sound design, showreel, artist portfolio

Sisällys

1	Johdanto	1
2	Termin historiaa	2
2.1	Mistä nimi <i>showreel</i> on tullut	2
2.2	Mitä äänisuunnittelijalla tarkoitetaan	3
2.3	Samaa tarkoittavia termejä	3
3	Äänisuunnittelija ja showreel	3
4	Ennen varsinaista suunnittelua	4
5	Suunnittelu	5
5.1	Materiaalin kerääminen ja sen muokkaamisen etiikka	5
5.2	Showreel ja tekijänoikeudet	7
5.3	Lyhyt ja ytimekäs	8
5.4	Pidemmät kaaret	8
6	Tarkasteltavana kaksi erilaista showreeliä	10
6.1	Motion graphics designerin reel	10
6.2	Musiikin tuottaja/äänisuunnittelijan showreel	11
7	Teososien tarkastelu	12
7.1	SHOW REEL 01	12
7.2	Mistä SHOW REEL 01 koostuu	14
7.3	Mistä SHOW REEL 02 koostuu	17
8	Loppupäätelmät	19
	Lähteet	20

1 Johdanto

Olen huomannut, että av-tuotantoihin on suomessa tunkua. Monet työskentelevät elokuva-, mainoselokuva-, tv-, peli-, ja muissa av-tuotannoissa yksityisyrittäjinä, ja etsivät projekti toisensa perään työtilaisuuksia. Työllistyminen on freelancerille vähintäänkin haastavaa. Aikaisemmat työt ja kiirivä maine auttavat jalan saamisessa oven väliin. Showreel on yksi tapa esittää taitojaan ja hyvä lisä, kun hakee työtä esimerkiksi omien tuttujen piirien ulkopuolelta.

Sosiaalinen media tarjoaa nykyisin valtavan määrän alustoja työnäytteiden esittämiseen. Oma osaamistaan mainostetaan esimerkiksi LinkedInissä ja Facebookissa. Näitä hyödynnetään linkittämällä videopalveluihin kuten esimerkiksi Youtubeen ja Vimeoon ladattu materiaali Facebookiin. Siellä linkkiä jaetaan vaikkapa omalla henkilökohtaisella sivulla tai vaikkapa alan työnhakuun perustetuissa ryhmissä. Kun haet työtä miltä tahansa alalta, työnäytteet demonstroivat osaamistasi paremmin kuin pelkkä ansioluettelo ja työhakemus (Vulcan, 2016).

Aloitin opinnäytetyöni termin showreel määrittämisellä. Kyseessä on englanninkielinen termi, joka on varsin vakiintunut termi suomessakin. Haeskelen työni alussa tälle kuitenkin suomenkielistä vastinetta. Käyn läpi huomioonotettavia asioita kun aloitetaan showreelin suunnittelu. Selvitän millaisia asioita showreelin editoimisessa voi ottaa huomioon. Analysoin tekemiäni teososia ja vertaan niitä tutkimusaineistosta löytämäni tietoon. Pyrin havainnollistamaan eri toteutustapojen vahvuuksia ja heikkouksia.

Mitä esimerkiksi ruotsalainen pelitalo Arrowhead antaa vinkiksi tuleville peliäänisuunnittelijan positiota hamuaville? Minkälaisia showreelejä taas mainoselokuvaäänisuunnittelija tekee yrittäessään saada työnantajan kiinnostumaan itsestään? Pohdin myös miten äänisuunnittelijan showreelit eroavat visuaalisen puolen showreeleistä.

Käyn läpi vaihtoehtoisia tapoja tehdä osaamistaan näkyväksi ja selvitän myös showreeleihin liittyviä tekijänoikeudellisia kysymyksiä.

2 Termin historiaa

Opinnäytetyöni nimi *Äänisuunnittelijan showreel* on yhdistelmä sekä suomea että englantia. Se on ilmaisu asialle, joka tunnetaan Suomessakin lähes vain englanninkielisellä termillään Sound Design Showreel. Termistä showreel näkee käytettävän kahta muotoa. Se kirjoitetaan joko erikseen tai yhteen. Käytin teososia tehdessäni erikseen kirjoitettua muotoa.

Etsin termille äänisuunnittelijan showreel kokonaan suomenkielistä vastinetta ja päädyin esimerkiksi tällaisiin: äänisuunnittelijan mainos tai sitten vaihtoehtoisesti suorahko suomennos äänisuunnittelijan esityskela. Puhekielellä tästä löytyy käytössä oleva ilmaus äänisuunnitteluriili, mutta suomen kirjakielelle ei käännöstä ole ilmeisesti vielä tehty. Usein suomen kielellä puhutaan taiteilijoiden työnäytekokoelmien kohdalla portfolioista.

Uskon kuitenkin, että lainasana showreel on selvin vaihtoehtoistani, ja käytän tätä ilmaisua tekstissäni yhteen kirjoitettuna.

2.1 Mistä nimi *showreel* on tullut

Showreel -termissä sanan alku show suomentuu näytökseksi tai esitykseksi. Sanan loppu reel taas tulee 35 mm:n filmikelaa tarkoittavasta englanninkielen sanasta reel.

Termin merkityksen voi katsoa tulevan samasta kuin sanan portfolio.

Sana portfolio voidaan kääntää latinankielisistä sanoista portare eli kantaa ja folio eli lehti. (Karttunen 2009, 6)

Portfoliolla on klassisesti mielletty arvopaperi- tai ministerinsalkuksi. Portfolio sanaa on käytetty 1700-luvun alun Italiassa (portafoglio), ja tällä on tarkoitettu salkkua, jossa kuljetetaan papereita. (Vocabulary 2016.)

Termi portfolio on käytössä laajalti. Niitä käyttävät niin bisnesväki, arkkitehdit, taiteilijat kuin suunnittelijatkin vain muutamia ryhmiä mainitakseni. Samoin showreelejä tekevät monien eri alojen suunnittelijat. Molemmat sanat, niin portfolio kuin myös showreel saavat yleensä etumääreen selventämään tämän käyttötarkoitusta.

2.2 Mitä äänisuunnittelijalla tarkoitetaan

Äänisuunnittelija vastaa AV-tuotannoissa äänen taiteellisista ja teknisistä ratkaisuksista. Karkeasti voidaan sanoa, että teknisten ratkaisujen vastuu on yleensä jaettu äänittäjän kanssa. AV-tuotantojen äänityöhön kun kuuluu sekä alku- että jälkituotantoa. Vastuut äänen taiteellisista ratkaisuksista taas jaetaan esimerkiksi säveltäjän kanssa.

2.3 Samaa tarkoittavia termejä

Äänisuunnittelijan showreel on siis mainos, jolla on myös muita englanninkielisiä termejä: audio reel, demo reel, demo tape, sound reel, sound designer reel. Nämä tarkoittavat kuitenkin lähes poikkeuksetta samaa asiaa. Minä pidän termistä sound design showreel tai sen yksinkertaisesta muodosta showreel.

3 Äänisuunnittelija ja showreel

Äänisuunnittelija esittelee showreeleissä lyhyesti osaamistaan työnhaussa, niin tuleville työnantajille kuin esimerkiksi mahdollisille asiakkaillekin. Lyhyessä osaamisen esittelyssä on tarkoitus saada mahdollinen työnantaja tai potentiaalinen asiakas kiinnostumaan showreelin tekijän tyylistä ja jonkun osaamisalueen erityisestä hallitsemisesta. Showreelillä voidaan siis ohjata mahdollinen asiakas vaikkapa artistin verkkosivulle.

Äänisuunnittelijan showreel on siis audiovisuaalinen teos, jossa tekijä näyttää katkelmia aikaisemmista audiovisuaalisista töistään. Showreelejä voidaan tehdä useampi eri tarkoitusta varten. Tarve useamman toisistaan eroavan showreelin tekemiseen tulee kun haetaan useampaan toisistaan eroavaan työtehtävään ja tai kun halutaan mainostaa erilaisia osaamisen alueita, jotka usein selkeyden takia halutaan erotella toisistaan.

On varmasti parempi, että portfolioissa on koko matkalta laadukasta materiaalia, vaikka se tarkoittaisi sitä, että sen koosta jouduttaisiin karsimaan. (Armelin 2015)

Showreelien kohdalla tämä tarkoittaa pituuden lyhenemistä.

On hyvä muistaa vanha sanonta ”hyvä kaikessa muttei mestari missään”. (Armelin 2015)

Voi olla siis hyödyllistä, ettei korosta olevansa jokapaikanhöylä, vaan kohdentaa show reel vastaamaan haettavana olevaa positiota. (Cipland, 2006) Tällä tarkoitetaan sitä, että äänisuunnittelija esittää vain äänisuunnitteluosaamistaan ja tietokonepelin ääniefektien leikkaaja näyttää osaamistaan vain ääniefektien loihtimisessa.

AV-mediatuotannoissa äänityöhön liittyviä ammatinkuvia on äänisuunnittelijan lisäksi muitakin. Nämä äänen erilaiset ammatinkuvat voidaan karkeasti jakaa joko alku- ja jälkituotantoon kuulumisen perusteella. Äänen jälkituotannon alueelle sijoittuvat esimerkiksi äänisuunnittelijat, miksaajat ja äänileikkaajat. Äänen alkutuotantoon kuuluvia ammatinkuvia AV-alalla ovat erilaiset äänittäjän tehtävät, äänitarkkailija, ääniteknikko ja puomittaja.

Äänittäjän tehtäviä on lukuisia. Elokuvatuotannoissa kuvauksissa äänittäjä vastaa näyttelijöiden puheäänellisen ilmaisun tallentamisesta. Tämän lisäksi elokuvatuotannoissa tarvitaan tehosteäänittämistä, foley-äänittämistä, dialogin jälkiäänittämistä ja musiikin äänittämistä.

Onko showreel markkinoinnin välineenä ennen kaikkea taiteellisesta jäljestä vastaavan tapa esittää osaamistaan työnhaussa? Miten sitten esimerkiksi teknisempää toteutusta tekevä äänittäjä mainostaa showreelin tavoin osaamistaan? Vai ovatko showreelit ol- lenkaan näitä ns. äänen alkutuotannon työtä tekevien käyttöön soveltuva mainostami- sen tapa?

Showreel on usein kokonaisuutena tyylikäs ja sliipattu, valmiista työtä esittelevä koko- naisuus. Jos siis olet tehnyt äänen raakamateriaalia, se ei valmiista työstä oikein enää erotu. Miten esimerkiksi erottaa valmiista jälkikäsitellystä äänestä kenttä-äänitetyn dia- login, ellei tee havainnollistavaa ennen ja jälkeen vertausta?

4 Ennen varsinaista suunnittelua

Ensiksi olisi hyvä selvittää mihin showreeliä tullaan käyttämään. Tällä tarkoitan sitä, että onko tähtäimessä työllistyminen peliäänen pariin vai pyrkimys hankkimaan asiak- kaita vaikkapa freelancerina elokuva- ja televisioäänityössä.

Kun tiedetään mihin showreeliä tullaan käyttämään, niin huomion arvoista on myös valita siihen aikaisemmille yhteistyökumppaneille tehtyjä töitä, joilla voisi tehdä vaikutuksen juuri tämän showreelin kohderyhmään.

Mielestäni on hyvä kysyä itseltään, että mikäli viimeaikaisia töitä on niukalti, taikka niiden taiteellinen tai tekninen taso syystä tai toisesta arveluttaa, kannattaako perinteistä showreeliä ylipäättään vielä tehdä. Tulisiko sen sijaan pyrkiä tekemään ns. *Audio Reproduction*, jonka voisi suomentaa äänen jälleenrakentamiseksi. Kun kyseessä on lopulta kuitenkin työnhaussa auttava oman osaamisen esittely.

Yllämainitussa tilanteessa voisi olla hedelmällisempää esitellä oma osaaminen tekemällä oma ääniraita johonkin jo olemassa olevaan teokseen. Audio Reproductionissa valitaan siis elokuvan, televisio-ohjelman taikka pelin lyhyt kohtaus, ja siihen tehdään oma ääniraita. Muita termejä tälle ovat Audio Rework tai Audio Redub.

On sanomattakin selvää, että portfolioit, jotka sisältävät uskottavia näytteitä viimeisimmistä töistä tulevat erottumaan joukosta. Uskomattoman hyvin tehdyt kotiprojektit otetaan huomioon myös. (Hedström 2016)

Mikäli päädyt tekemään uuden ääniraidan esimerkiksi valitsemasi pelin traileriin, niin pidä huoli, ettet tee siihen ainakaan huonomman kuuloista ääniraitaa. On myös tärkeää tehdä selväksi, ettet ole ollut tekemisissä alkuperäisen teoksen kanssa, muutoin on tiedossa hankaluuksia. (Hedström 2016)

5 Suunnittelu

5.1 Materiaalin kerääminen ja sen muokkaamisen etiikka

Showreelin tekemistä suunnittelevan kannattaa varmistaa että saa haltuunsa hyvälaatuisen kopion tekemästään työstä heti teoksen valmistuttua. Tämän ei pitäisi olla tuotannolle ongelma, kunhan teet selväksi, tarvittavat materiaalin showreeliäsi varten.

Sinulla on oikeus kysyä materiaalia demo reelin tekoa varten. Useimmat tuotantoyhtiöt tai tuottajat ymmärtävät kyllä, että tarvitset materiaalia markkinoidaksesi osaamistasi. (Videomaker 2013)

On oman edun mukaista, että kuva näyttää hyvältä ja ääni kuulostaa laadukkaalta, jolloin sisältö sekä haluttu vaikutelma välittyy halutulla tavalla. Kun aloin tekemään opinnäytetyöni teososa 1:stä ei hallussani ollut ainuttakaan täyslaatuista kopiota tekemistäni töistä. Kyselin niiden perään ja monesti sain haltuuni vain heikkolaatuisen kopion. Vaikka osa materiaalista ei ollut parhainta mahdollista laatua, päädyin silti käyttämään niitä.

Käytin tehdessäni show reel 01:stä monessa eri mediassa esitettyä materiaalia. Nämä olivat miksattu kuhunkin mediaan sopivaksi, ja erosivat äänen osalta toisistaan mm. dynamiikaltaan. Päädyin tasaamaan äänen huipputasot kuvaleikkauksen valmistuttua. Tämä on mielestäni tärkeää, sillä muutoin esimerkiksi elokuvateatteriesitystä varten miksattu kohta tulisi huomattavan hiljaa verrattuna suoraan internet levitykseen miksattuun materiaaliin.

Valitsemani materiaalin visuaalisissa ominaisuuksissa oli myös eroja. Kun toiset olivat ns. HD-laatua, oli toisissa pienempi resoluutio. Päädyin tasoittamaan näitä eroja sillä etten skaalannut kaikkea materiaalia samaan kokoon vaan pienempi resoluutioiset jätin suosiolla pienemmiksi, jolloin niiden kuvan laatu ei kärsi uudelleenskaalauksesta. Lisäksi päädyin käyttämään mustaa ylä- ja alapalkkia. Alapalkkiin oli hyvä sijoittaa info-grafiikka niin, ettei se ole suoraan kuvan päällä, ja häiritse esimerkiksi mahdollisia tekstityksiä. Tämä myös selkeytti visuaalista ilmettä.

Samalla tuli pohdittua tätä äänityöhön kajoamista filosofiselta kannalta. Missä siis kulkee raja kuinka paljon tällaisessa työnäytteiden esittelyssä voi ääntä muokata? Jos kukaan ei huomaa ja se palvelee lopputulosta tekemällä showreelistäsi paremman kuulaisen, onko asialla niin suurta merkitystä? Tämän kaltaisella jälkikäteen tapahtuvalla muokkauksella on kuitenkin rajansa.

On hyvä ottaa huomioon, ettei kyseessä ole välttämättä sinun tekijänoikeudellisesti hallitsema tuote, joten tuotteen muokkaaminen jälkikäteen on vähintäänkin kyseen-

alaista, ja asiaan tulisi pyytää lupa tekijänoikeuden haltijalta. Tekijänoikeuslaissa sanotaan:

Teosta älköön muutettako tekijän kirjallista tai taiteellista arvoa tahi omalaatuisuutta loukkaavalla tavalla, älköönkä sitä myöskään saatettako yleisön saataviin tekijää sanotuvin tavoin loukkaavassa muodossa tai yhteydessä. (Tekijänoikeuslaki 8.7.1961/404)

Ellei toisin ole sovittu, ei se, jolle tekijänoikeus on luovutettu, saa muuttaa teosta eikä luovuttaa oikeutta toiselle. (Tekijänoikeuslaki 8.7.1961/404, § 28, Teoksen muuttamiskieltoja oikeuden edelleenluovutuskielto (22.5.2015/607)

Showreeliä tehdessä joutuu usein muuttamaan alkuperäismateriaalia. Valmiissa showreelissä alkuperäismateriaalia on leikattu ja sitä on saatettu skaalata uudelleen. Lisäksi kuvamateriaalin päälle on saatettu lisätä esimerkiksi infotekstiä. Alkuperäisteoksen ääniraita kokee usein jälkikäsitteilyä esimerkiksi äänentasojen tasaamisen kautta.

5.2 Showreel ja tekijänoikeudet

Suomessa teoksia suojaa tekijänoikeuslaki. Pohdin näitä tekijänoikeudellisia kysymyksiä editoidessani Show Reel 01:stä. Kysyin asiaa muutamalta tuotantoyhtiöltä, joidenka omistamia töitä olin päättänyt esitellä. Sain vastaukseksi, että pelkkä teoksen nimen mainitseminen riittää heille. Tekijänoikeuslaissa otetaan kantaa tähän nimeämisasiin.

Kun teoksesta valmistetaan kappale tai teos kokonaan tai osittain saatetaan yleisön saataviin, on tekijä ilmoitettava sillä tavoin kuin hyvä tapa vaatii.

Teosta älköön muutettako tekijän kirjallista tai taiteellista arvoa tahi omalaatuisuutta loukkaavalla tavalla, älköönkä sitä myöskään saatettako yleisön saataviin tekijää sanotuvin tavoin loukkaavassa muodossa tai yhteydessä.

Oikeudesta, joka tekijällä on tämän pykälän mukaan, hän voi sitovasti luopua vain mikäli kysymyksessä on laadultaan ja laajuudeltaan rajoitettu teoksen käyttäminen. (Tekijänoikeuslaki 8.7.1961/404, § 3 Moraaliset oikeudet 22.5.2015/607)

Kaikki eivät välttämättä halua nimeään tiettyyn yhteyteen. Onkin tärkeää selvittää onko tekijänoikeuden haltijalla jotain sitä vastaan, että heidän omistamaansa materiaalia käytetään showreelissä.

Sillä, joka yhdistämällä teoksia tai teosten osia on aikaansaanut kirjallisen tai taiteellisen kokoomateoksen, on siihen tekijänoikeus, mutta hänen oikeutensa ei ra-

joita oikeutta ensiksi mainittuihin teoksiin. (Tekijänoikeuslaki 8.7.1961/404, § 5 Kokoomateos 22.5.2015/607)

Taideteoksen kappaleeseen saa toinen vain tekijän toimeksiannosta panna hänen nimensä tai nimimerkinsä.

Taideteoksen jäljennökseen ei tekijän nimeä tai nimimerkkiä saa panna sillä tavoin, että jäljennös voidaan sekoittaa alkuperäisteokseen.

Sen, joka valmistaa tai levittää yleisön keskuuteen taideteoksen jäljennöksen, on merkittävä jäljennös siten, että se ei ole sekoitettavissa alkuperäisteokseen. (Tekijänoikeuslaki 8.7.1961/404, § 52 Tekijän nimi ja nimimerkki 22.5.2015/607)

Kun showreel julkaistaan, on tärkeää, että tekijänoikeudelliset kysymykset on selvitetty. Lupa käyttää materiaalia on hyvä varmistaa esimerkiksi sähköpostilla, jolloin kummallakin osapuolelle jää asiasta kirjallinen todiste. Näin on myöhemmin helppo osoittaa, että materiaalin käyttämiseen on ollut tekijänoikeudenhaltijan lupa.

5.3 Lyhyt ja ytimekäs

Ei ole oikeaa tai väärää tapaa toteuttaa showreeliä, mutta muutamia asioita kannattaa ottaa huomioon. Monet antavat neuvona hyvän showreelin tekemiseen sen, että ensimmäiseksi tulisi laittaa paras työ. Tätä perustellaan sillä, ettei henkilöllä, joka käy showreeliä läpi, ole välttämättä aikaa käydä sitä läpi kokonaan. Ensivaikutelma on tärkeä. Ei siis jätetä parasta työtä sokeriksi pohjalle. Vaikka peliäänisuunnittelija Mark Kilborn vinkkaakin tuleville peliäänisuunnittelijoille, löytyy häneltä myös yleisemmin ääniportfoliota koskevia huomioita.

Tee showreelistä lyhyt ja makea. 90 – 180 sekuntia riittää kestoksi. Laita paras työsi ensimmäiseksi. Älä rakenna kohti mahtavaa loppua. Aloita voimakkaasti. Kaikilla työnantajilla ei ole aikaa katsoa koko reeliäsi. Voi olettaa, että sinulla on noin 10 sekuntia aikaa saada heidät koukkuun. (Kilborn 2013)

5.4 Pidemmät kaaret

Monet vinkkaavat visuaalisen alan tekijöille, että showreeleissä pitää keskittyä vain muutamaankin viimeiseen työhön ja pitää ne sillä tavoin simppelienä. Jos viimeisimmät

työt eivät olekaan parhaita, on varmaan parasta käyttää showreelissä materiaalia johon on tyytyväinen.

Kun esimerkiksi animaattori tai elokuvaaja näyttävät showreeleissään visuaalisia ratkaisuja, on hyvä muistaa, että äänisuunnittelija esittää showreelissään kuvan ja äänen liittoa.

On erityisen tärkeää huomioida äänen erityispiirre varsinkin elokuvaäänisuunnittelijan showreeliä suunnitellessa. Olen käynyt asiasta keskusteluja alalla työskentelevien äänisuunnittelijoiden kanssa. Elokuvaäänisuunnittelijan showreeliä ei pitäisi toteuttaa samaan tapaan kuin esimerkiksi elokuvaajan visuaalista showreeliä. Elokuvaäänisuunnittelijan showreelissa tarvitaan pidempiä kaaria kuin visuaalisten showreelien nopeaan kuvamontaasiin perustuvassa esittämisessä. On vaikea esittää sitä, miten äänisuunnittelu kehittyy. Varsinkin kun tavoitellaan lyhyttä ja ytimekästä visuaalisesta perinteestä kumpuavaa tapaa tehdä äänisuunnittelijan showreel.

Äänisuunnittelijan tehtävänä on pohtia tarinan vaatimia äänellisiä ratkaisuja, mutta on vaikea arvioida, mitä tuottaja tai työvoiman palkkaamisesta vastaava kuuntelee showreelin lyhyistä pätkistä palkatessaan äänisuunnittelijaa. Tällöin olisi mielestäni hyödyllistä näyttää samasta teoksesta muitakin kohtia, jossa äänisuunnittelun ratkaisut suhteessa kerrottavaan tarinaan tulisivat edes jollain tapaa näkyviksi, kuuluviin. On toki hyvä muistaa, että showreel voi toimia vain lyhyenä mainoksena, jolla herätetään huomio.

Elokuvaajan showreeleissa voi olla toisarvoisempaa havainnollistaa minkälaisin siirtymien kohtauksesta toiseen edetään. Tämänkaltaiset asiat saattavat olla hyviä huomioon kohteita äänisuunnittelua esitellessä. Äänisuunnittelija erottuu varmasti erikoisilla äänellisillä ratkaisuilla, jotka täyttävät tekniset vaatimukset ja ovat samalla tarinan kannalta sopivia.

On paljon vaikeampaa tehdä audio reeli kuin visuaalinen vastaava. Et voi esitellä taitojasi lyhyin 5 sekunnin leikkauksin, jota tahdittaa lempiartistisi musiikki. Sinun täytyy kiinnittää paljon huomiota leikkauksiin koska leikkaat myös ääntä. (Vande Slunt 2009)

6 Tarkasteltavana kaksi erilaista showreeliä

6.1 Motion graphics designerin reel

Olen ottanut tarkasteltavaksi Alexey Maddisonin showreelin. Löysin sen Facebookin ryhmästä, jossa ilmoitellaan alan töistä. Tässä showreelissä on kyse lyhyestä katsauksesta hänen viimeisimpiin töihinsä motion graphics designerina, 3D artistina ja art directorina.



Kuvio 1. Ruutukaappaus Alexey Maddisonin Motion Graphics Reel 2016 alkuintrosta.

Alussa on lyhyt intro, jossa on infotekstiä. Reeli loppuu outroon, jossa on käytetty samaa grafiikkaa ja tekijäinfoa kuin alku introssa.

Reeli koostuu mainoselokuvan kohtauksista ja on minuutin mittainen. Näytteet ovat lyhyitä ja niitä on paljon. Niissä ei ole erikseen infoa mainoselokuvan alkuperäisestä tuotantoyhtiöstä, mainostettavasta tuotteesta tai yrityksestä. Mainostettava tuote kuitenkin tulee ilmi valituista kohdista.

Usein näissä visuaalisissa show reeleissä alkuperäinen ääniraita on korvattu kokonaan musiikilla. Olen löytänyt myös näyttelijöiden showreelejä, joissa on päälle liimattu musiikki, joka ei kuulu alkuperäisen teoksen äänimaailmaan. Tällaisen showreelin on esi-

merkiksi tehnyt näyttelijä Adam Fray. Hänen reelissä soi paikoin kahta eri musiikkia päällekkäin, kun alkuperäisteoksessa on ollut reeliin valitussa kohdassa musiikki taustalla ja siihen on laitettu ns. fiiliksen nostatus musiikki tämän päälle. Äänisuunnittelijan showreeleissä harvoin näkee vastaavanlaista ratkaisua.

6.2 Musiikin tuottaja/äänisuunnittelijan showreel

Tarkastelen tässä englantilaisen äänisuunnittelijan ja musiikin tuottajan John Hendicottin showreeliä 2013-2014. Hän aloittaa showreelinsä lyhyellä katkelmalla ilmeisesti Coca-colan mainoselokuvasta. Tästä ei ole kuitenkaan mainintaa kyseisen näytteen kohdalla, ja ennen kuin mainoksesta ehtii tulla tuotemerkki näkyviin tai kuuluviin, tästä edetään jo seuraavaan näytteeseen.

Tämä jää siis oletukseksi kun kyseessä on erikoislähikuva rusehtavasta nesteestä, joka voisi siis hyvinkin olla kolajuomaa. Showreelin alkuplanssissa on tuotemerkkejä taustalla ja käsitän showreelin materiaalin koostuvan näiden tuotteiden tai yritysten mainoselokuvien katkelmista.

Tämä showreel on mielestäni äänisuunnittelijan ja musiikin tuottajan mainokseksi sopivan mittainen. Se kestää noin kolme minuuttia. Se alkaa katkelmalla Coca-Colan mainoksesta. Tästä siirrytään sekä kuvan että äänen fadeoutilla katkelmaan Niken mainoselokuvasta. Tätä seuraa taas Chevroletin mainos. Esiteltävänä olevat mainoselokuvat on erotettu toisistaan selkeillä siirtymisillä mustaan. Myös äänessä tapahtuu volyymin lasku nollaan näytteiden välissä.

Kun on neljännen näytteen vuoro, niin kuvassa on samaa kuvastoa kuin, millä showreel alkoi. Tässä kohdassa näytetään, että kyse on Coca-colan mainoselokuvasta. Minulle jää kuitenkin epäselväksi, mikä tekijän rooli kyseisissä mainoksissa on ollut. Jää siis askarruttamaan, että onko hän tuottanut myös valitsemiensa työnäytteiden musiikit äänisuunnittelutöiden lisäksi.



Kuvio 2. Ruutukaappaus John Hendicott Music & Sound Design Showreel 2013-2014 alkuplanssista

7 Teososien tarkastelu

7.1 SHOW REEL 01

Tein opinnäytteeni teososaksi kaksi erilaista showreeliä. Aluksi tarkoitukseni oli tehdä vain yksi showreel, jossa esittelisin äänisuunnitteluitani. Päädyin kuitenkin tekemään kaksi toisistaan poikkeavaa showreeliä.

Riko sääntöjä, jos katsot niin parhaimmaksi. Mutta ole varovainen. Välillä persoonallinen lähestymistapa voi johtaa työsopimukseen. Jos sinulla on hyvä idea vaihtoehdoista toteutustavasta, koita sitä rohkeasti. Demo reel on kuitenkin luova teos. (Clipland. 2006)

Halusin SHOW REEL 01:ssä esitettävän materiaalin leikkaantuvan hyvin keskenään siten, että peräkkäisistä näytteistä muodostuu, jos ei nyt saumaton, niin ainakin selkeästi yhteensopiva kokonaisuus. Olen kiinnittänyt huomiota siihen, että sekä kuva ja ääni leikkaantuvat keskenään muodostaen etenevää kerrontaa.



Kuvio 3. Ruutukaappaus SHOW REEL 01:stä. Infografiikka on aseteltu alas vasemmalle niin, ettei se häiritse kuvaa.

Infografiikka on englanniksi ja aseteltu ääri vasemmalle alapalkkiin. Jälkeenpäin olen saanut muutaman kommentin, että se olisi kannattanut asetella alapalkkiin keskelle.



Kuvio 4. SHOW REEL 01:n alkuplanssi



Kuvio 5. SHOW REEL 02:n alkuplanssi

Päädyin käyttämään molemmissa showreeleissäni lyhyttä alkuplanssia, johon olen sijoittanut infotekstiä. Alkuplanssien infoteksti on sijoitettu keskelle.

7.2 Mistä SHOW REEL 01 koostuu

Alla esitän, mistä teoksista teososi SHOW REEL 01 koostuu:

- Alussa on musta pohja, johon ilmestyy nimitteksti MIKKO REIJO SHOW REEL 01, kesto n. 4 sekuntia
- Ensimmäisenä näytteenä JOUSI ID mainos, mainoksen äänittäminen, kesto n. 9 sekuntia
- YLE LIVE, tv-ohjelman tunnus, musiikki, kesto n. 11 sekuntia
- NELONEN Sportgirl tv-ohjelman tunnus, äänileikkaus, kesto n. 8 sekuntia
- ohj. Mara Jelinko, Pystyssä, fiktio elokuva, kesto n. 13 sekuntia
- YLE Hula Hula ohjelman animaatio-osuuksien äänisuunnittelu, kesto n. 10 sekuntia
- YLE TEEMA design viikon imago traileri, äänisuunnittelu, musiikki, kesto n. 12 sekuntia
- Metropolia AMK, Ääriviivoja, lyhyt elokuva, äänisuunnittelu kesto n. 17 sekuntia

- Metropolia AMK, Lusikka testi, lyhyt elokuva, puomitus, dialogi editointi, äänimiksaus, kesto n.13 sekuntia
- Metropolia AMK, Freakers lyhyt dokumentti, äänisuunnittelu, kesto n. 18 sekuntia
- ohj. Maria Gallen-Kallela, On Mothers and Daughters, lyhyt dokumentti, äänisuunnittelu, kesto n.15 sekuntia
- Tavara Trading mainos, äänisuunnittelu, kesto 6 sekuntia
- Pradaxa mainos, äänimiksaus, kesto n. 8 sekuntia
- ohj. Gunnars Jakobsons, musiikin äänittäminen, kesto 13 sekuntia
- Lopputeksti mustalla pohjalla, mikko.reijo@gmail.com, kesto n. 5 sekuntia

Laitoinko parhaan työni ensimmäiseksi? Tässä tekotavassa en antanut tälle painoarvoa, vaan käsittelin kaikkia valitsemiani näytteitä tietyllä tapaa samanarvoisina. Näytteiden esitysjärjestykseen vaikutti siis se mitkä näytteistä sopivat mielestäni yhteen. Etenen tässä siis nopein leikkauksin, mutta kuitenkin siten, että niin genreltään kuin estetiikaltaankin toisistaan eroava materiaali ansaitsee ja löytää paikkansa.

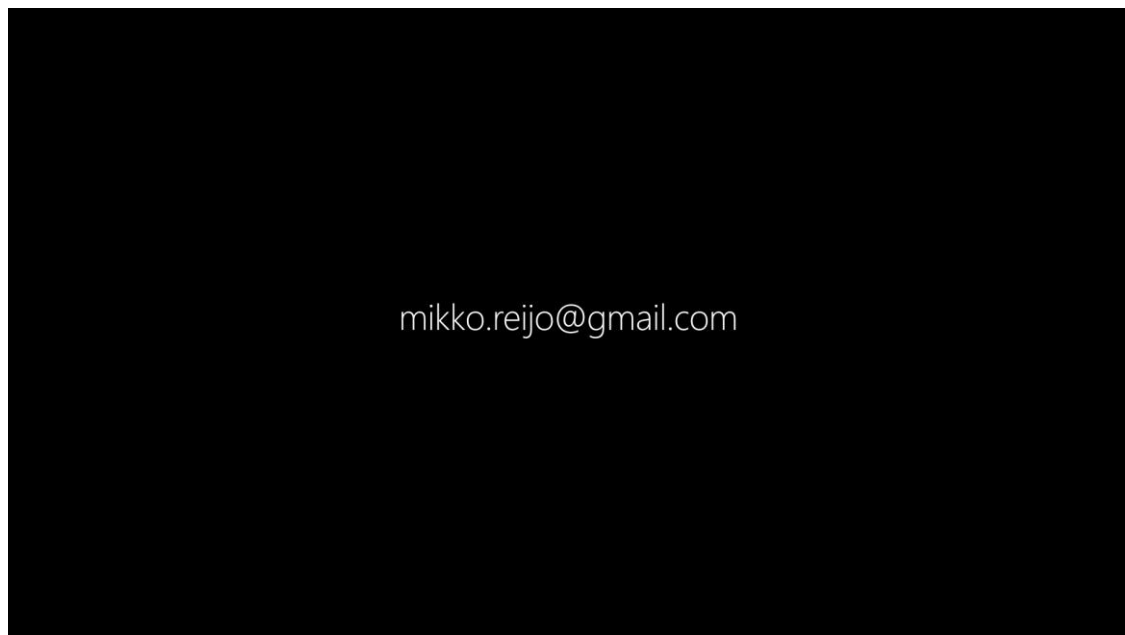
Olen pyrkinyt jaottelemaan materiaalia siten, että tietyn genren materiaali olisi lähellä toisiaan, eikä esimerkiksi niin, että dokumentteja näytettäisiin alussa, keskivaiheilla ja loppuosassa. En ole seurannut tätä ”sääntöä” mitenkään orjallisesti, vaan olen pitänyt tärkeämpänä ajatusta siitä millainen kokonaisuudesta muodostuu. On siis ollut tärkeämpää löytää toisiinsa leikkaantuvaa materiaalia. Kun pitäisi esittää vain parasta materiaalia, saattaa tämän kaltaisen showreelin, jossa pyritään luomaan yhtenäiseltä vaikuttavaa kokonaisuutta, äänellisesti paras materiaali jäädä käyttämättä.

Opinnäytteeni teososa SHOW REEL 01 on ristiriidassa yllämainitun genreajattelun kanssa. Miellän SHOW REEL 01:n enemmän yleispäteväksi esittelyksi aikaisemmista töistäni, jossa listaan valitsemassani järjestyksessä otteita menneistä töistäni niin äänisuunnittelijana, säveltäjänä, miksaajana, äänittäjänä, äänileikkaajana kuin foley-artistinakin.

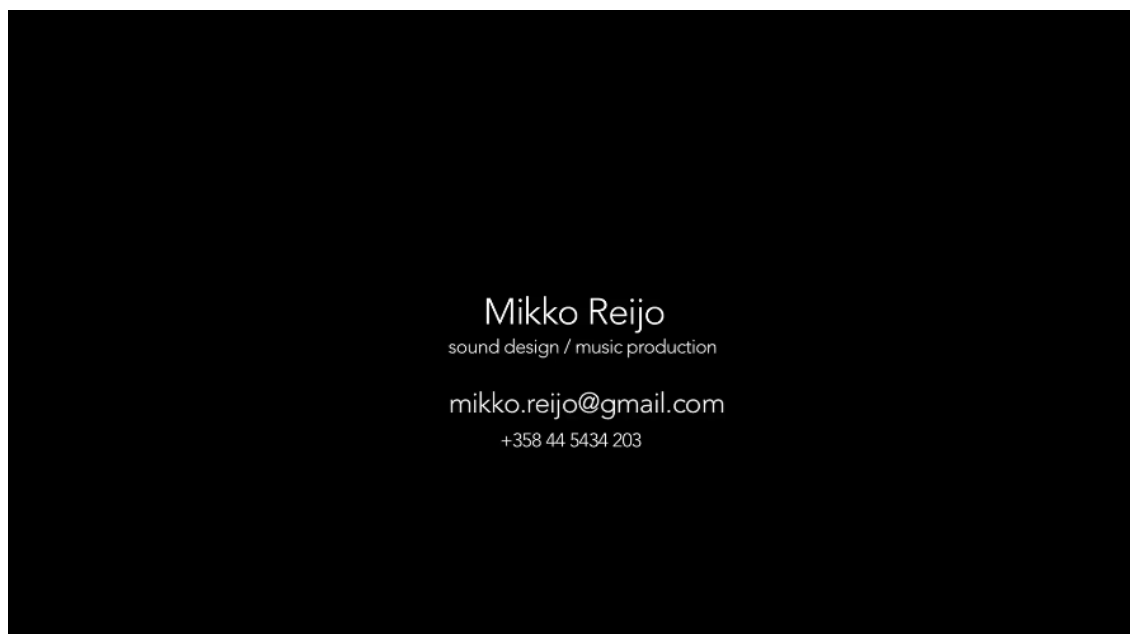
Tässä esittelemäni työt vaihtelevat fiktioista dokumentteihin ja television ohjelmatunnuksiin. Tällaista genererajoja ja työtehtäviä rikkovaa showreeliä voisi käyttää demonstroimaan vaikkapa laaja-alaisempaa äänityöosaamista. Ehkä SHOW REEL 01 muis-

tuttaa enemmän audiovisuaalista CV:tä, kuin vain viimeisimmistä töistä koostuvaa lyhyttä mainosta.

SHOW REEL 01 muistuttaa myös visuaaliselta puolelta tuttua showreelin tekemisen perinnettä, jossa edetään kohtalaisen lyhyin editoinnein kuvista toiseen. Kuitenkin tekotapani rikkoo yleisesti peräänkuulutettua huomiota siitä, että portfolioissa tulisi olla vain yhteen työtehtävään tähtäävää osaamisen esittelyä (Carlos Baena, 2015)



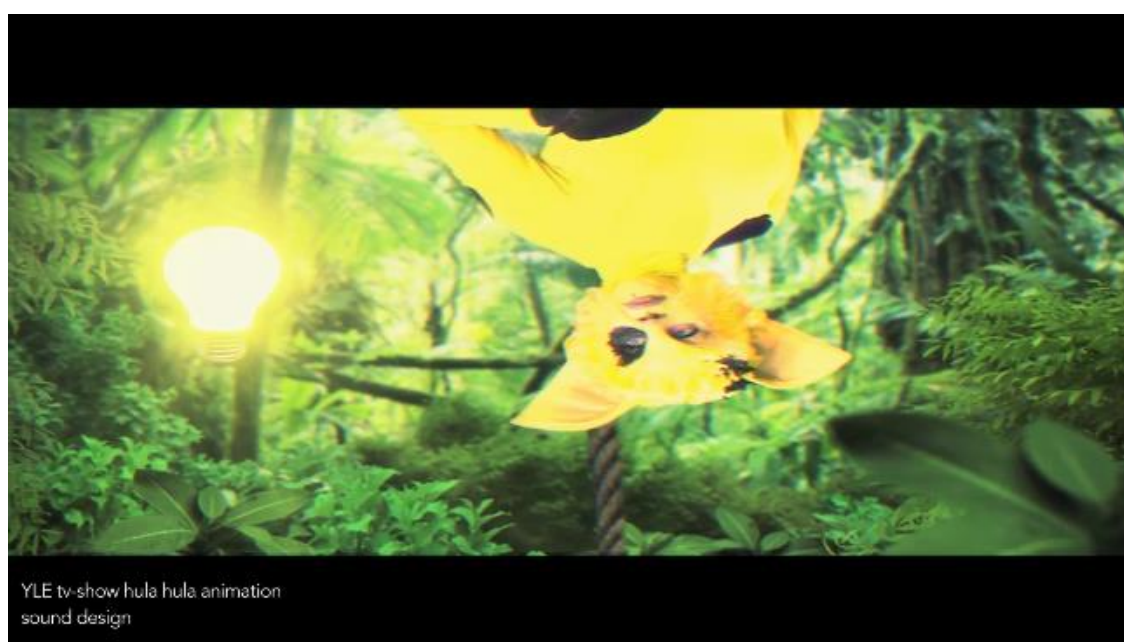
Kuvio 6. Show Reel 01:n loppuplanssi



Kuvio 7. SHOW REEL 02:n loppuplanssi

Kuten oheisesta kuvasta voi huomata. Olen lisännyt enemmän infoa SHOW REEL 02:n loppuun.

7.3 Mistä SHOW REEL 02 koostuu



Kuvio 8. Ruutukaappaus SHOW REEL 02:sta

SHOW REEL 02:een olen valinnut vain YLE:n Hula Hula -nimiseen televisio-sarjaan äänisuunnittelemani animaatioita. Valitsin katkelman viidestä eri jaksossa esitetystä animaation kohtauksesta. Tästä muodostui noin 90 sekunnin mittainen showreel, jossa esittelen ratkaisujani animaation äänisuunnittelijana. Näytteet ovat erotettu toisistaan siirtymisellä mustaan.

- Alussa on musta pohja, johon ilmestyy nimiteksti, kesto n. 4 sekuntia
- YLE Hula Hula ohjelman animaatio-osuuksien äänisuunnittelu, kesto n. 13 sekuntia
- YLE Hula Hula ohjelman animaatio-osuuksien äänisuunnittelu, kesto n. 16 sekuntia
- YLE Hula Hula ohjelman animaatio-osuuksien äänisuunnittelu, kesto n. 17 sekuntia
- YLE Hula Hula ohjelman animaatio-osuuksien äänisuunnittelu, kesto n. 14 sekuntia
- YLE Hula Hula ohjelman animaatio-osuuksien äänisuunnittelu, kesto n. 20 sekuntia
- Lopussa on infotekstit mustalla pohjalla, kesto n. 5 sekuntia

Tämä edustaa niin elokuvaäänisuunnittelijoiden kuin peliäänisuunnittelijoidenkin keskuudessa yleisemmin valittua lähestymistapaa, eli toteutusta vain muutamaa esimerkkiä käyttäen ja samalla riittävän pitkin otoksin, jotta äänisuunnittelun kaari hahmottuisi paremmin. Olen käyttänyt englanninkieltä infoteksteissä samoin kuin SHOW REEL 01:ssä.

SHOW REEL 02 jää kuitenkin mielestäni aika kapeaksi katselmukseksi. Tässä olisi voitu käyttää myös muita animaation äänisuunnittelutöitä.

8 Loppupäätelmät

Verkkoteknologian kehityksen seurauksena 2000-luvun alusta lähtien portfolioit ovat siirtyneet digitaalisille alustoille. Taiteilijoiden ja suunnittelijoiden keskuudessa puhutaan suomessa nykyisin nettiportfolioista. Englanninkielellä käytetään termiä online portfolio ja artist website.

Audiovisuaalisella alalla on nykyään yleistä, että työnhakijoilla on persoonallisia verkkosivuja, joita käytetään työhaussa oman osaamisen esittelyyn. Oman persoonallisen nettisivun tekemiseen on tarjolla paljon valmiita alustoja, joille voidaan itse määrittää visuaalinen ilme ja sisällön asettelu. Näitä verkkopalveluita käyttämällä on mahdollista luoda itsestään ammattimainen vaikutelma. Lisäksi niiden sisällön muokkaaminen ei vaadi ohjelmointiosaamista.

Tässä opinnäytteessä on tuotu esille äänisuunnittelijan showreelin tekemisessä huomiointotettavia asioita. Teososien valmistusprosessit olivat opettavaisia ja osaan jatkossa keskittyä oikeanlaisiin asioihin tehdessäni tulevia showreelejäni. Tämä on siis ollut monella tapaa hyödyllinen prosessi. Tiesin jo pitkään haluavani tehdä opinnäytteenä tutkimuksen, jolla olisi positiivinen vaikutus ammattiosaamiseni myymiseen. Minua ajoi eteenpäin ajatus siitä, että löytäisin uusia keinoja hakea työtilaisuuksia niin suomesta kuin ulkomailta. Ja ennen kaikkea se, että minulla olisi esittää, jotain konkreettista pelkän perinteisen ansioluettelon rinnalla.

AV-alan freelancerille työnhakuprosessi on jatkuvasti toistuva tilanne. Hyvin suunnitellut ja toteutetut portfolioit ja showreelit auttavat työllistymisessä. Olen löytänyt itselleni uusia toimintamalleja, joiden uskon johtavan oman ydinosaamisen tarkempaan määrittämiseen. Toivon, että onnistuin kokoamaan tähän opinnäytteeseen huomion arvoisia vinkkejä, joista on apua showreelin teossa.

Lähteet

Karttunen Marja 2009. Miina Äkkijyrkän taiteilijaportfolio. Opinnäytetyö Humanistinen Ammatikorkeakoulu. Saatavuus <http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-200911276341> (luettu 26.4.2016)

Vulcan Nikole 2016. How to create a demo reel for an audio engineer job. Chron-verkkolehti. <http://work.chron.com/create-demo-reel-audio-engineer-job-3636.html> (luettu 26.4.2016)

Vocabulary.com 2016. <https://www.vocabulary.com/dictionary/portfolio> (luettu 2.5.2016)

Armelin Lucy 2015. Arrowhead.
<http://arrowheadgamestudios.com/2015/02/tuesday-tips-a-sound-designers-portfolio/> (luettu 1.5.2016)

Clipland 2006. The Perfect Showreel How To.
<http://www.clipland.com/Blog/16-perfect-showreel-howto.html> (luettu 29.4.2016)

Hedström Malin 2016. Arrowhead.
<http://arrowheadgamestudios.com/2016/04/getting-a-job-in-the-games-industry-part-1/> (luettu 2.5.2016)

Videomaker 2013. How to make an effective demo reel. aikakauslehti. helmikuu s.41 (luettu 29.4.2016)

Kilborn Mark 2013. Gamasutra.
http://www.gamasutra.com/blogs/MarkKilborn/20130618/194567/Some_Advice_for_the_Aspiring_Sound_Designer.php (luettu 28.4.2016)

Vande Slunt Kyle 2009. Audiocookbook.org
<http://audiocookbook.org/guidelines-for-making-a-sound-design-demo-reel/> (luettu 1.5.2016)

Baena Carlos 2015. Animation mentor
<http://www.animationarena.com/demo-reel.html> (luettu 1.5.2016)

Alexey "Maddison" Lungu / Motion Graphics Reel 2016.
<https://www.youtube.com/watch?v=sxnmFrFaNUE&feature=youtu.be> (luettu 6.5.2016)

Music & Sound Design Showreel 2013-2014. John Hendicott.
<http://johnhendicott.com/category/sound-design> (luettu 6.5.2016)

Teososat löytyvät Vimeosta.

<https://vimeo.com/user50720564>