

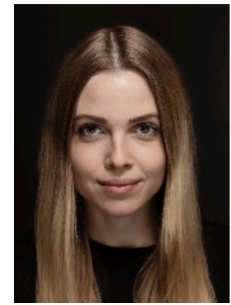
CV FANNY ALBREKTSEN

Lokation: København, Danmark

E-mail: wree@live.dk

LinkedIn: <https://www.linkedin.com/in/fannywree/>

Portfolio: <https://www.fannywree.dk/>



Lyddesigner

Jeg har en stor passion for lyddesign og musikproduktion. Jeg er særligt glad for at arbejde med lyd til spil, podcast og animation, hvor der er mulighed for at forme historien med et unikt lydbillede til karaktererne og universet.

RELEVANT ERFARING

Lyddesign til videospil

Indoor Sunglasses ApS Aug 2022-2025 København, Danmark

- Co-founder af spilvirksomheden Indoor Sunglasses ApS.
- Ledende lyddesigner på videospillet "Mind Diver". Spillet er nomineret til to internationale award shows i spilindustrien; IGF i San Francisco og AMAZE i Berlin.
- Etableret den kreative vision for spillets lydside (audio world building).
- Arrangeret, koordineret og afviklet optagelser med 15 skuespillere.
- Optaget, redigeret og designet diverse lydelementer herunder: foley, effekter, atmosfære, voice acting og musik.
- Implementeret lydene i FMOD og spilmotoren Unity.
- Erfaring med at drive en virksomhed, fundraising og projektstyring samt ansvar for produktion og design af lydsiden.

Lyddesign til podcast

Radio4 November 2024 København, Danmark

- Lyddesign og dialogrens på 3 episoder af podcasten 'Det Andet Israel'. Podcasten er produceret og tilrettelagt af Nagieb Khaja og Sara Frost for Radio 4.
- Reparerede, rensede og redigerede dialogoptagelser fra Israel, der var præget af støj og vind i mikrofonen. Arbejdede på at skabe en bedre taleforståelse.
- Maskerede abrupte overgange mellem scener med ekstra foley og ambience.
- Monterede skillere, pauser, speaks, jingles og mix.
- Færdigheder i at arbejde hurtigt og levere på kort tid.

Lyddesign og musik til animationsfilm

Bloody Honey Aug 2024 - Okt 2024 Malmø, Sverige

- Lyddesign og musik til animationsfilmen Period. En humoristisk fortælling om den første menstruation.
- Optagelser af foley og ambience.
- Lyddesign, dialogredigering og mix.

- Musikproduktion. Producerede K-pop inspirerede tracks, for at appellere til de unge.
- Færdigheder i at kommunikere med en instruktør og at ramme en lyd og musik der appellerer til en snæver, ung målgruppe.

Lyddesign til videospil

Massive Entertainment, Ubisoft Jan 2020 – Jul 2020 Malmø, Sverige

- Junior lyddesign-praktikant på videospillet "Tom Clancy's The Division 2". Spillet modtog kritikerros og blev nomineret til forskellige priser såsom Develop Star Awards 2019 for bedste lyd og British Academy Games Award for bedste multiplayer.
- Tagging af rekvisitter til regnbehandling, implementering af lyd i animationssystemet.
- Designet og implementeret karakter-foley til NPC'er, partikler og objekter.
- Designet og implementeret atmosfære til diverse områder i spillet.
- Viden og praktisk erfaring med node-baseret lydimplementering og lydarkitektur.
- Færdigheder inden for den mere tekniske side af spillyd, herunder implementering i Wwise og Ubisofts proprietære spilmotor, Snowdrop.
- Færdigheder i samarbejde med et stort team af lyd-veteraner med speciale i forskellige områder inden for spillydsdesign.

ANDEN NÆVNEVÆRDIG ERFARING

Ekstern bedømmer på optagelsesprøverne til Sonic College

Sonic College Apr 2025 Jun 2025

- Bedømte og udvalgte elever til uddannelsen i Lyddesign hos Sonic College.
- Udvælgelse af ansøgere ved 1. sorteringsrunde, baseret på en motiveret ansøgning, CV, 2 selvvalgte produktioner, og en bunden 72 timers lydopgave.
- Udvælgelse af ansøgere til 2. sorteringsrunde, som foregår med optagelsesprøver i Kolding med fysisk fremmøde. Ansøgerne blev testet i samarbejdsevner, musikteori og afslutningsvis en personlig samtale om motivationen for at søge ind på uddannelsen.

Lyddesign og musik til podcast

Polykrom Media Jun 2024 - Aug 2024

- Lyddesign og musik til podcastserien Planternes Stemme, der består af 4 korte og 4 lange episoder om mødet med hverdagens planter. Podcasten blev lavet i samarbejde med Statens Naturhistoriske Museum i anledningen af Botanisk Haves 150 års fødselsdag.
- Optagelse af speak, lyddesign, musik, SFX og mix.

Lyddesign til animationsfilm

100.000 Acres of Pine Maj 2019 – Jan 2021 Viborg, Danmark

- Postproduktion på animationsfilmen 100.000 Acres of Pines i samarbejde med August Blicher Friis. Filmen vandt Echo Short List Award i kategorien Bedste Animation og var nomineret til OFF Festival og Robert Prisen i 2021.
- Optagelse og lyddesign af foley, atmosfære, SFX, dialog og 5.1 biograf mix.

Freelance musikproducer

Panalama Studios Apr 2021 – nu København, Danmark

- Musikproducer for diverse artister inden for den kommercielle genre.
- Samarbejder tæller blandt andet Iris Gold, Dopha, Helena Gao, Joshua Shafir, Augusta Schackinger, RoseeLu m.fl.
- Jobbet har givet mig et bredt genrekendskab og skærpet min erfaring i at ramme mangeartede kunstneriske visioner.

Underviser i musikproduktion

Rytmask Center Sep 2021 – Jul 2022 København, Danmark

- Underviste i musikproduktion i Ableton Live for begyndere og øvede på Rytmask Center.
- Kurset inkluderede værktøjer til at kickstarte den kreative proces, optageteknik til instrumenter og vokal. Komposition og postprocessing, herunder lagring af instrumenter og effekter (EQ, kompressor, rumklang) samt mix og mastering.

Sociale medier og kommunikation

Floppy Club ApS Okt 2021 – Sep 2022 København, Danmark

- Tilrettelagde social-media-strategi for det musikalske puzzle spil Rytmos.
- Klippede videomateriale og colorgradede opslag til sociale medier og kampagner på Twitter, Instagram og Facebook.

Spil moderator

MovieStarPlanet Games Aug 2021 – Aug 2022 København, Danmark

- Modererede grafik og kommunikation mellem spillere under 18 år i børnespillene MovieStarPlanet, MovieStarPlanet 2 og BlockStarPlanet.
- Arbejdede også i supportafdelingen, hvor jeg hjalp spillerne (og deres forældre) med at besvare spørgsmål om produkterne, retur og reklamation.

Solo projekt

Fanny Wree Jul 2015 – 2022 København, Danmark

- Producer og sangskriver på eget soloprojekt, *Fanny Wree*, inden for genren mørk elektronisk pop.
- De seneste udgivelser 'Fairy Story' og 'Cry Girl' modtog kritikeros fra blandt andre BOT og GAFFA.
- Mest markante live optrædender tæller: support for Freja Kirk og Mina Okabe, SPOT Festival, Midtfyns Festival og HCA Festival.

UDDANNELSE

Professionsbachelor i Medie- og Sonokommunikation (Lyddesign)

Sonic College Aug 2017 – Jan 2021 Haderslev, Danmark

Uddannelse i Lyddesign med specialisering i Game Audio og Lyd Til Animationsfilm.

Relevante kurser:

- Game Audio: Teknik og metode til design og implementering af musik og lydeffekter til videospil. Kurset indeholdt grundlæggende viden om C# programmering, FMOD implementering og 3D spilmotoren Unity.
- Lyd til Animationsfilm: Et unikt samarbejde med The Animation Workshop i Viborg, hvor min uddannelse leverer lydsiden til afgangsfilmene.
- Avanceret medieproduktion. Produktion af podcast og dokumentarfilm samt tilrettelæggelse og eksekvering af projekter.
- Bacheloropgave: Hyperrealisme i Videospil: Et studie der undersøger, hvorfor vi foretrækker processerede og manipulerede lyde over realistiske lyde i videospil.

Bachelor i Audiologopædi (Talepædagogik)

Københavns Universitet Aug 2014 – Jun 2017 København, Danmark

- Uddannelse i Audiologopædi med særligt fokus på funktionelle stemmelidelser, forårsaget af utilstrækkelig brug af fonations-apparatet.
- En talepædagog undersøger, diagnosticerer og behandler kommunikationsforstyrrelser, herunder vanskeligheder med at tale, lytte, forstå sprog, læse, skrive, stammen og stemmebrug.
- Bacheloropgave: Et studie af talehastighed. Formålet med undersøgelsen var at sammenligne 5 kvinder med stemmeknuder og 5 kvinder med normal stemmefunktion på følgende parametre: artikulationshastighed, talehastighed, antal pauser, middel varighed af pauser, forskellen mellem deltagernes artikulationshastighed og talehastighed.
- NB. Jeg mangler et fag på uddannelsen grundet uddannelsesloftets indførelse i 2017.

INTERESSER

I min fritid holder jeg af at bruge tid med min partner og venner, gå til koncerter, besøge museer og andre kulturelle events. Professionelt er jeg medlem af organisationen We Make Noise, der arbejder for at fremme unge piger- og kønsminoriteters evner inden for musikproduktion. Jeg er også forperson for uddannelsesudvalget hos Sonic College, der fungerer som et samlende fagligt forum for udvikling af uddannelsen i Lyddesign.

SPROG

Engelsk: Flydende skriftligt og mundtligt.

Dansk: Flydende, modersmål.

Tysk: Grundlæggende.