

Øl, kultur og ny teknologi

Konsoll er Bergens nye dataspillfestival, og vitner om et levende miljø som ønsker å stå på egne ben.



spill

lasse.lambrechts@bt.no
Lasse Lambrechts er journalist i BT

–Bergen har absolutt mulighet til å ta en ledende rolle i det norske spillmiljøet, men toget går nå. sier Konsoll-prosjektleder Linn Søvig.

Hun har fått roet pulsen etter hektiske uker med planlegging og gjennomføring av den første utgaven av festivalen. Ikke at det går på bekostning av entusiasmen hun føler når hun snakker om hjertebarnet sitt.

Forsket på ytringsfrihet

–Det var så gøy. Du vet, nordmenn er ikke kjent for å være de mest aktive i forsamlinger. Men på fredagen kokte det virkelig i salen. Jeg ble så positivt overrasket over publikum, og så stolt over hva vi hadde fått til.

At Søvig skulle bli en sprudlende evangelist for dataspill var langt fra noen selvfølge.

–Nei, dataspill var jo bare teit. Jeg har nok alltid vært en geek, men det var internettkulturen som fascinerte meg. Da jeg skulle skrive masteroppgave, bestemte jeg meg for å skrive om ytringsfrihet i virtuelle verdener. Tanken var å holde meg unna spillene, men jeg innså etter en stund at jeg ikke kom utenom.

Avgjørelsen snudde opp ned på livet til Søvig. Frelsen fant hun i «American McGee's Alice», spillet som forteller fortsettelsen av historien om Alice.



LINN I EVENTYRLAND: «American McGee's Alice» åpnet øynene til Konsolls prosjektleder, Linn Søvig, for en helt ny verden. Pådriveren bak Bergens nye spillfestival ønsker at flere skal oppdage spillenes magi. ILLUSTRASJON: EA GAMES

–Jeg elsker bøkene til Lewis Carroll, og bestemte meg for å sjekke ut spillet. Jeg ble helt for-tapt, og skjønnte ikke hvorfor jeg ikke hadde gitt spill en sjanse før. Spill kombinerer magiske verdener, historiefortelling og ny teknologi, sier hun.

–Det var virkelig noe som åpnet øynene mine, jeg hadde jo gått glipp av så mye. Spill tok over som min store lidenskap, og jeg fikk en trang til å vise andre hva de gikk glipp av.

Brenner for spill

Etter en periode i en tradisjonell jobb i kommunikasjonsbransjen, bestemte Søvig seg for å heller følge lidenskapen. Hun så et spennende miljø i Bergen med høy

faglig dyktighet, men som manglet litt på å kommunisere ideene sine ut til investorer og folk utenfor miljøet.

–Det er ikke av kommersielle grunner man blir spillutvikler. Spillutviklere brenner voldsomt for det de holder på med, de er en underlig kombinasjon kunstnere og IT-nerder, sier Søvig.

Rundt bord på byens puber hadde utviklere i flere år samlet seg for å dele erfaringer og snakke om lidenskapen sin.

For et år siden ønsket man å ta det et steg videre, og Spillmakerlauget ble etablert.

Lauget skulle være en arena hvor folk med interesse for spillutvikling kunne møtes, samt en organisasjon som skulle hjelpe

spillutviklere til å få tak i penger og mennesker.

Inviterte seg selv

–I mars fikk jeg vite at BIFF vurderte å sette «Indie Game: The Movie» på årets program. Jeg bestemte meg for at vi måtte få til et arrangement verdig filmen og spillutviklermiljøet. Jeg inviterte meg selv til et styremøtet i Spillmakerlauget, og der ble ideen om Konsoll sådd, sier Søvig.

Man la to mål for som festivalen skulle oppfylle. Det skulle være en møteplass hvor spillutviklere fra hele Norge kunne komme for å få faglig påfyll. Festivalen skulle også promotere spill til allmennheten.

Foruten at festivalen var åpen

for interesserte, holdt man arrangementet Dragon's Den på Vil-Vite, der nysgjerrige barn og voksne kunne få innblikk i hva som rører seg i Bergens spillbransje.

For utviklere var det foredrag om viktigheten av kunstig intelligens, kjønn og spill og hvordan spillindustrien ser ut akkurat nå. Tunge temaer som ble slukt rått av entusiastiske deltakere. Håpefulle fikk også prøve å lansere ideene sine.

–Dragon's Den ga håpefulle utviklere sjansen til å få presentert ideene sine til et panel sammensatt av investorer og folk med erfaring fra bransjen. Ved å gjøre det foran publikum, fikk også publikum se hva som kreves av en idé, sier Søvig.