

Teknorama

Flere trondheimsaktører ønsker å satse på dataspill og visuell teknologi. Filmfestivalen Kosmorama slenger seg på.

TEKNOLOGI

TEKST: SIVERT FRØSETH ROSSING
sivertfr@underdusken.no
FOTO: MARTE LOHNE

– Som internasjonal filmfestival ønsker vi å være et utstillingsvindu for ny og utfordrende film. I tillegg ønsker vi å sette fokus på mulighetene som befinner seg i skjæringspunktet mellom teknologi og film, sier festivaldirektør Nina Steen i Kosmorama.

Hun mener Kosmorama er et perfekt sted å vise fram kompetansen som finnes i regionen. Festivalledelsen jobber derfor for å få dataspill og visuell teknologi inn i festivalprogrammet.

Virtuell virkelighet

Ett av prosjektene Kosmorama ønsker å fronte er «Virtuelle Trøndelag». Konseptet er at en virtuell kopi av Trondheim skal skapes, for så å fylles med aktiviteter. Man skal kunne besøke denne verdenen via internett.

– Ved å skape en virtuell kopi av deg selv, kalt en avatar, kan du entre et virtuelt Trøndelag og interagere med omgivelsene og andre avatarer, forteller teknologi-koordinator Jørgen Risvik i Kosmorama.

Konseptet er utviklet av kanadiske Stacey Spiegel. I Canada har de allerede laget en slik virtuell verden, og prosjektet har vunnet en rekke priser.

– Kosmorama vil være kick-off for prosjektet. Nå trenger vi folk som kan være med på utviklingen, forteller Risvik.

– Vi ønsker studenter fra en rekke fagfelt, for eksempel design, programmering, arkitektur og psykologi. De som egner seg, vil komme sammen i grupper og være med på å utvikle en liten del av «byen».

Et fire dager langt seminar vil gi studentene undervisning, i tillegg til at den beste gruppen vil bli premiert.

Spillutdanning

Ansatte ved NTNU har lenge ønsket seg en virtuell satsning. Det har derfor

blitt opprettet en nettverksgruppe for å koordinere tilbudene som eksisterer i dag, samt for å gjøre disse synlige for nye studenter.

Førsteamanuensis Alf Inge Wang ved Institutt for datateknologi og informasjonsvitenskap (IDI) forklarer at prosessen er i gang.

– Høsten 2006 ble en fordypning innen spillteknologi opprettet for masterstudenter i datateknikk. Det var da rundt 20 studenter som valgte retningen, forteller han.

Wang poengterer at NTNU er godt rustet til en slik satsning.

– Vi har stort sett det vi trenger av ressurser, for eksempel innen grafikkompetanse.

Han mener også at mangfoldet kan virke positivt.

– Musikkteknologi, medievitenskap, teater og film er alle relevante fagretninger for utvikling av dataspill.

Wang mener likevel NTNU mangler kompetanse på noen nødvendige felt.

– Det er ingen hos oss som har jobbet direkte med design av 3D-modeller for dataspill. Vi trenger også kunnskap innen konsept-utvikling.

I samtaler med Microsoft

Alf Inge Wang mener et samarbeid mellom NTNU og bedrifter innen data-bransjen er svært aktuelt.

– Samtaler og planlegging er i startfasen, men vi har allerede hatt kontakt med en del firma som er interesserte i vår virksomhet.

Både lokale bedrifter og store internasjonale selskap kan være aktuelle.

– Vi har vært i samtaler med aktører som Microsoft og Sony, men har ingenting konkret på dette ennå, sier Wang.

Sør-Trøndelag fylkeskommune er også interessert i en satsning. Dataspill er en av de raskest voksende industriene i verden, og fylkeskommunen mener Trøndelag har muligheter til å være med på en satsning innen denne type teknologi. Dette fordi sterke utdannings- og forskningsmiljøer eksisterer i regionen. **UD**

(Fra toppen) FORNYET KOSMORAMA: Teknologi-koordinator Jørgen Risvik og festivaldirektør Nina Steen løper mot et nytt konsept.

VIRTUELL VIRKELIGHET: En virtuell verden har allerede blitt utviklet i Canada. Nå står Trondheim for tur (Ill: Virtual Canada).

TEKNOLOGISATSNING: Flere aktører i trondheimsregionen ønsker å satse på spill og teknologi (Ill: Virtual Canada).

