

Cinekid Nieuwe Media Award 2009 juryrapport

Inleiding

Ook dit jaar zijn er voor de Cinekid Nieuwe Media Award zeer uiteenlopende inzendingen ingestuurd. En opnieuw was het voor de jury moeilijk om tot een selectie voor het festival te komen en daaruit een winnaar te kiezen.

De ruim veertig inzendingen waren om veel verschillende redenen moeilijk met elkaar te vergelijken. Anders dan in de afgelopen jaren waren er bij de inzendingen opvallend weinig games en veel websites. Ook was er een ruim aanbod aan installaties.

Sommige inzendingen zijn mooie ideeën waarvan je hoopt dat de makers ze naar een volgend niveau kunnen en zullen brengen. Andere inzendingen zijn miljoenen projecten met een internationale markt en marketing. Sommige projecten zijn als autonoom project ontwikkeld op een 'zolderkamer' en vragen op die gronden om sympathie voor de makers en hun creaties, andere zijn co-creaties of (onderdeel van) televisie programma's. Sommige websites die werden ingezonden vormen een onderdeel van cross-media-producties: voor een jury is het lastig dat alleen de website en niet het gehele project ter beoordeling aangeboden wordt.

De selectie

De jury heeft ook dit jaar uit alle inzendingen een selectie gemaakt voor het medialab tijdens het Cinekid Festival. De selectie bestond dit jaar uit:

1. Pop Up
2. De Bespeelbare Stad
3. Warande
4. Joods Historisch Kindermuseum
5. Swords & Soldiers
6. Zelf aan de Slag
7. SpangaS
8. Codex Kit
9. Kinderen voor Kinderen Karaoke
10. Het rijk van heen en weer
11. Rayman Raving Rabbids TV
12. Tech Ed

1 - Pop up (installatie)

Pop up is een hele grote blokkendoos, waarbij blokken soms ter grootte zijn van de peuters zelf. Sommige blokken zijn 'stille' elementen en andere blokken trillen, maken geluid of geven licht. De techniek staat in dienst van de creativiteit van kinderen en vormt een onderdeel, zonder de boventoon te voeren. Een geslaagd onderzoeksproject voor de □allerjongsten: peuters en kleuters in de leeftijd van 2 tot 6 jaar. De jury adviseert om het project verder te ontwikkelen en het voor de markt toegankelijk te maken.

2 - De bespeelbare stad (installatie)

De bespeelbare stad is een van de projecten die sympathie vragen voor het idee en autonome ontwikkeling. De installatie houdt kinderen bezig, daagt uit tot ontdekken en heeft potentie om thema gebonden ingezet te kunnen worden. De jury wil de makers

aanmoedigen het concept verder te ontwikkelen en de balans tussen de auditieve en visuele elementen in de uitvoering zorgvuldig te benaderen.

3 - Warande (applicatie/website)

In Warande teken je door te wandelen: je hebt een GPS bij je en vanuit de lucht wordt jouw wandeling vastgelegd. In de praktijk bleek echter deze installatie/website nog niet te werken. De jury staat sympathiek tegenover het experimenteren en kijkt uit naar goed werkende inzending volgend jaar van nieuwe vormen om te spelen. De directe zichtbaarheid van je tekening op een telefoon en de mogelijkheid om te 'gummen' zijn elementen om het speelplezier te vergroten.

4 - Joods Historisch Kindermuseum (website)

Op de kindersite van het Joods Historisch Museum leidt Max de Matze de bezoekers rond door het Joodse huis van de familie Hollander. De rondleiding op deze site voelt als een ontdekkingsreis, is gebruikersvriendelijk en goed vormgegeven. Een goed voorbeeld van een museale site voor kinderen, en wellicht een van de beste kindersites van een Nederlands museum op dit moment.

5 - Swords & Soldiers (game, Wii)

Swords en Soldiers is een real time strategiespel met een opvallende gameplay door het zijwaarts verschuivende 2D beeld. Deze Wii game in cartoonstijl vraagt in elk van de onderdelen om inzicht in spelprincipes om de eigen soorten units en krachtige spreuken op de juiste momenten in te zetten. Dat wordt lastiger als bij de confrontaties tussen de partijen het minder duidelijk is wat je eigen en wat andermans krijgers zijn: dat komt de gameplay niet ten goede.

6 - Zelf aan de Slag (installaties)

Het ontsluiten van het Utrechts Archief is een 'experience': de bezoeker logt in en verzamelt informatie in een persoonlijk dossier. Op grote touch screens maak je kennis met historische personen die als 'talking heads' vertellen over wat ze hebben meegemaakt in Utrecht. Met de informatie die kinderen digitaal opgraven, kunnen ze een eigen krant maken. Een aangename interactie vorm met de geschiedenis.

7 - SpangaS (website)

SpangaS (de website) is een onderdeel van een crossmediaal concept. De rol van het tv-programma is cruciaal en de wereld van SpangaS gaat online verder. Dit 'belevingsconcept' biedt de mogelijkheid om verder in het leven van de tv-personages te duiken. Via een agenda leer je de personages beter kennen. De kracht is de (laagdrempelige en 'echte') vormgeving. De jury meent dat het community-gevoel en crossmediale samenhang, die bijvoorbeeld kan ontstaan door online invloed uit te oefenen op de tv-programma's, verder kan worden uitgewerkt.

8 - Codex Kit (applicatie)

Met deze tool kun je locatiegebonden verhalen vertellen. De werkelijkheid en een verhaal kunnen met deze applicatie door elkaar lopen. De verhalen worden met beeld en geluid gemaakt dat je op je PDA op specifieke locaties kunt meebeleven. Je leert wat er bij het maken van een verhaal komt kijken, en je leert je omgeving te 'gebruiken' als de context voor je verhaal. Een spannende ontwikkeling, die vraagt om verdere uitwerking zodat alle kinderen verhalen kunnen maken voor elkaar, en elkaars verhalen kunnen ervaren.

9 - Kinderen voor Kinderen Karaoke (website)

Eenvoud kan soms heel doeltreffend zijn. Zelf zingen, een webcam bedienen en je een ster wanen in je eigen keuken heeft een zeer aanstekelijke aandoenlijkheid. De uitvoering past in de tijdgeest en is vertaald naar een niveau dat precies past bij de doelgroep. En de kinderen beleven overduidelijk veel plezier aan het spelen met de website. De jury ziet mogelijkheden voor een verdere ontwikkeling van deze website door bijvoorbeeld een online competitie, en door kinderen uit te dagen zelf nummers te maken en in te zenden: wie weet vindt Kinderen voor Kinderen wel nieuw talent – zangers en zangeressen en tekstschrijvers!

10 - Het rijk van heen en weer (installaties)

Het Rijk van heen en weer biedt voldoende speel- en leermomenten voor diverse leeftijdscategorieën. De diverse werelden zijn verschillend genoeg en vormen toch een geheel. Vormgeving is goed gebruikt en werkt uitnodigend. Een leuke aanvulling zijn de foto's die je later nog eens krijgt per e-mail. De tentoonstelling maakt goed gebruik van bestaande tentoonstellingsvormen.

11 - Rayman Raving Rabbids TV Party (game, Wii)

In dit derde deel van de relatie tussen Rayman en de konijnen zijn de konijnen door bliksem getroffen en zo in de tv van Rayman beland, waar ze alle TV-zenders overnemen. Een leuke multiplayer game waarin de absurdistische context leidt tot een grote variatie pretentieloze minigames, die zowel qua vormgeving als gameplay divers is. De zorgvuldige karakter animaties, absurdistische maar consequente verhaallijn en het competitie element maken het een spel dat je uren met elkaar kunt spelen. En veel plezier aan beleeft.

12 - Tech Ed (game, pc)

Met zorg en aandacht gemaakt, is deze game een knappe vertaling van complexe zaken, het inzicht verwerven in techniek, in een pakkend game concept. Een uitnodigende gameplay zorgt voor speelplezier. De vertaling Tech Ed mist de geraffineerde manier waarop je een complex probleem doorgrond en de speler via 'accidental learning' dingen leert. De complexiteit zou baat gehad hebben bij extra minigames om een beter begrip te krijgen van de wereld van tandwielen, katrollen, zwaartekracht en andere natuurkundige fenomenen. We kijken uit naar een Tech Ed 2.0.

Conclusie

Aan de jury ook dit jaar de zware taak om uit al deze producties de winnaar te kiezen. Opvallend dit jaar waren de lange discussies en de moeizame besluitvorming die we gehad hebben om tot een winnaar te komen.

Gelukkig is er een lijst van criteria, waardoor er producties af vallen. Een van de criteria is dat een inzending technisch in orde moet zijn, een ander is de vrije toegankelijkheid voor kinderen. Voor ons als jury is het opvallend dat de drie producties waar we op uitkomen ook de drie segmenten vertegenwoordigen die de inzendingen van 2009 karakteriseren: zelf maken, samen spelen en (nieuwe) informatie op een andere manier aangereikt krijgen.

Ieder jaar zoeken we naar een inzending dat iets toevoegt aan het huidige aanbod van media voor kinderen. Daarbij zoeken we naar iets origineels, vernieuwends, of naar een inzending dat een gat in de markt opvult.

Onze voorkeur ging dit jaar uit naar een inzending waarvan we menen dat het geheel aansluit bij de tijdgeest, de kwaliteit van een zeer simpel concept en waarbij we genoten

hebben van het plezier van kinderen die hiermee bezig zijn.

De inzending die voldeed aan al deze criteria is dan ook...de Winnaar van de Cinekid Nieuwe Media Award 2009.... **Kinderen voor Kinderen Karaoke**

Tweede prijs: Rayman Raving Rabbids TV Party,

Derde prijs: Joods Historisch museum.

De CNMA jury, Amsterdam 20 oktober 2009

Carla Hoekendijk, Christine van der Horn, Henk Loorbach, Remco Pijpers en Rutger Verhoeven.