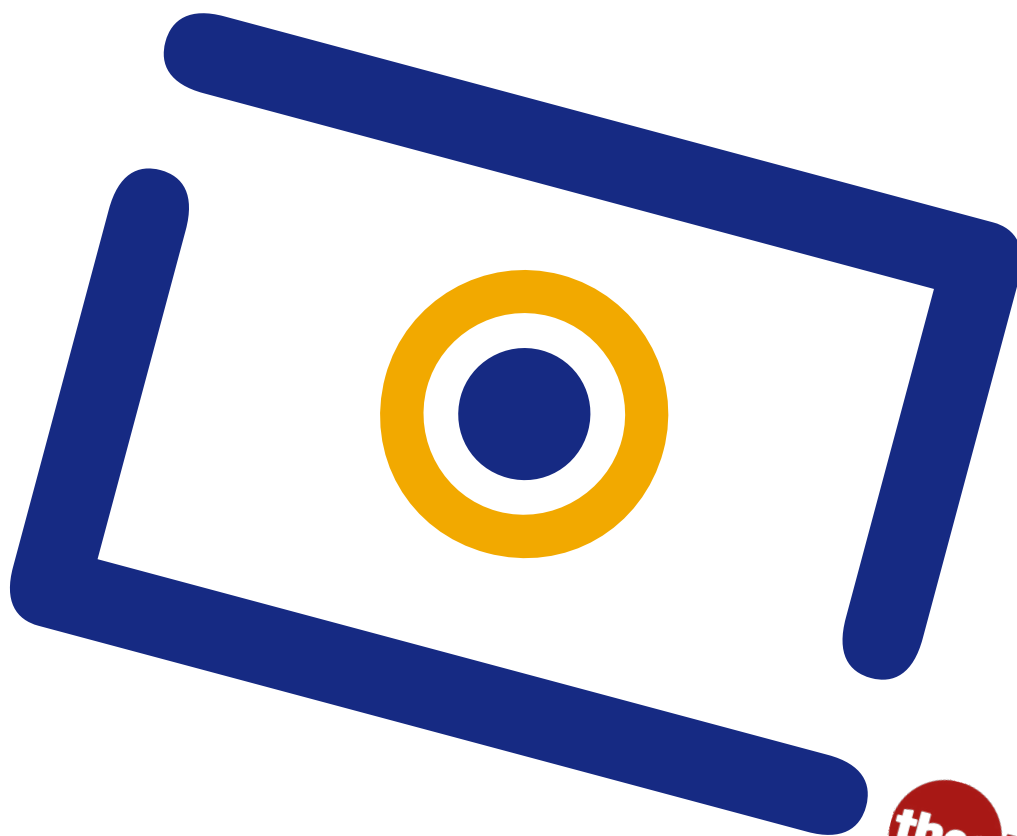


Krea Kamera –

un atelier d'expression-
création en ligne



KreaKamera – un atelier d’expression–création en ligne

.....

« Manifeste poétique révolutionnaire », « Lettre aux enfants de demain », « Tract contre la peur », voici quelques titres des textes écrits et mis en vidéos ces derniers mois dans les ateliers KreaKamera.

Depuis mars 2020, nos pensées et nos émotions font le grand 8, passant de l’envie de révolution à un sentiment de tristesse ou à un élan de solidarité. Alors, pourquoi ne pas mettre ces **émotions et leur expression au cœur d’un atelier** d’écriture et de vidéo en ligne ? Chacun est chez soi, derrière son écran, et pourtant, ensemble, nous allons vivre un moment particulier de création !

Ce texte, **accompagné de 6 vidéos**, vous fait découvrir pas à pas le dispositif de KreaKamera. Vous y trouverez une **description de cet atelier et de ses objectifs**, ainsi que le contexte qui l’a vu naître, et enfin les **cinq éléments fondamentaux** qui constituent le terreau de cette création collective. Dans les 6 vidéos, vous verrez la **présentation concrète et illustrée** de chacune des 5 étapes de réalisation de l’atelier et une introduction générale. **[Accéder à la vidéo d’introduction générale :](#)**

A. L’atelier « KreaKamera », kezako ?

L’atelier KreaKamera s’adresse à **tout groupe de jeunes ou de professionnels** souhaitant partager un moment de création collective multilingue. **Aucun niveau de langue n’est requis** pour réaliser le projet. Seules les **consignes** doivent être données de façon à être comprises par tous et les groupes de travail pensé pour que les participants puissent **échanger** dans une ou des langues en partage.

Suivant les groupes, l’atelier se réalise en **+/- 3 heures**.

Concrètement, KreaKamera propose à un groupe de **réaliser un ensemble de vidéos, donnant à voir et à entendre des textes franco-allemands écrits collectivement**.

Il comporte trois activités principales :

- le partage et la mise en mot **d’émotions** procurées par des photos ou de la musique
- **l’écriture** en petits groupes dans une forme littéraire donnée
- **la mise en vidéo** de textes et leur présentation au grand groupe.

Les vidéos créées sont reliées par une **forme littéraire commune** faisant appel à des émotions comme une **lettre**, une poésie, un **manifeste** poétique ou un **tract** révolutionnaire. Pour des personnes débutant dans une langue, ces formes littéraires sont des **facilitateurs d'écriture** créative et collective, aux contraintes ajustables (rime, vers, acrostiche, forme syntaxique, champ lexical, etc.).

L'atelier KreaKamera est donc un atelier d'expression-crédation en ligne avec un objectif artistique concret. Il se base également sur une intention pédagogique forte : **faciliter la sympathie** envers soi, envers les autres et envers la société. Le projet collectif se réalise en trois mouvements : **de soi** (par le ressenti de ses émotions) **à l'autre** (par l'expression langagière et corporelle) **pour le public** (par l'objet artistique).

Mais comment, en ces temps de distancié, maintenir un lien sympathique, à **son être corporel**, fait de sensations et d'émotions, **aux autres** lointains et en-fenestrés sur l'écran, et à **la société** souvent émiettée ? Depuis quelques mois, notre chemin a été de comprendre ce nouvel environnement d'atelier et d'en cerner ses **contraintes**, notamment en terme d'espaces. Car ce cadre altéré doit toutefois préserver des liens **émotionnels, sociaux et vivants** : la sensation du corps, le plaisir d'interagir et la joie de la création collective.

Nous sommes ainsi parvenus à cet atelier en ligne KreaKamera, composé de pédagogie, de langues et d'art. De la pédagogie, KreaKamera prend l'animation de groupe, avec objectif **de confiance et de lâcher-prise**. Des langues, plus exactement du bilinguisme, c'est-à-dire d'une expression en deux langues à niveau non forcément égal, KreaKamera a le contexte (cadre franco-allemand de l'atelier) et l'objectif (**facilitation de paroles** d'une langue à l'autre). De l'art, KreaKamera prend le processus créatif collectif, la mise en commun d'expressions singulières avec objectif de **réaliser un objet présenté ensuite à un public** (ici la vidéo présentée au reste du groupe).

Pour comprendre comment s'est formalisé cet atelier, flashback...

B. Le contexte, tout a changé ...

En mars 2020, notre environnement a profondément et brutalement changé. De physique, il est devenu **technologique**. Très concrètement, un corps ne peut rejoindre un groupe sans être médiatisé par des outils techniques : un écran relié à un ordinateur, ou un téléphone, avec caméra pour dessiner sa silhouette et micro pour entendre sa voix. Dans ce nouvel environnement, sur écran, une double fragmentation s'opère : une fragmentation de l'espace et une fragmentation de la communication.

Fragmentation de l'espace :

outre la distorsion entre **la réalité physique de chacun et la réalité de son image à l'écran**, l'environnement virtuel également fait cohabiter de **multiples espaces intimes** (« chez soi »), parfois neutralisés par des fonds d'écran. Cette juxtaposition de proximités et de distances fait naître un sentiment atypique d'étrangeté, entre le familier et l'étranger.

Fragmentation de la communication :

dans un environnement physique, la communication est largement non-verbale. Elle passe par les sens :

- la vue qui décrypte les corps voisins (mouvement, geste, mimique)
- le toucher qui ressent les espaces et les formes (contact, inter-distances - proxémie)
- l'ouïe qui capte les voix et sons (silences, soupirs, onomatopées)
- l'olfactif qui perçoit les parfums et odeurs

En environnement technologique, cette communication non-verbale est empêchée, nous coupant ainsi à la fois d'une **facilitation de l'échange par le non-verbal**, mais nous coupant aussi de l'**usage social de nos sens**. La vue, lorsque la caméra est allumée, ne voit qu'un tronc, généralement assis, et un visage proche ou lointain, agrandi ou rétréci par son affichage sur l'écran. L'ouïe ne capte que le son de la personne en train de parler, les autres micros étant coupés pour ne pas interférer ; un son de plus parfois altéré par la qualité du matériel ou de la connexion. Quant au toucher et à l'odorat, ils sont absents de la communication.

Ce dispositif nous incite à recentrer la communication sur de l'échange d'informations davantage que sur des interactions, où, en co-construisant le sens d'une situation, les partenaires tissent des relations. Ainsi, l'attention se concentre sur le message davantage que sur les personnes, sur l'échange de données davantage que sur les liens sensibles et vivants.



Actuellement, au lieu d'habiter un espace commun à partager, un espace où se jouent des rencontres souhaitées ou fortuites, nous devons nous tenir dans un espace intime, relié artificiellement aux espaces des autres via l'écran et fait principalement d'échanges d'informations, les sens étant occultés et la communication non-verbal limitée.

... Mais l'essentiel reste !

Pour dévier de ce mouvement purement informatif et redonner **toute leur place aux personnes**, l'animateur doit trouver des chemins suscitant la participation de chacun, et favorisant des interactions dans le groupe.

Si la captation de l'attention, voire de l'intérêt, est une première étape nécessaire vers la participation, le défi principal est bien d'engager **une participation active sur la durée du projet**. L'atelier ne peut se limiter à la mise en place de moyens « magiques », sollicitant régulièrement l'attention des personnes, par exemple : activités sur (nouvelles) applications, activités testant les possibilités infinies de la technologie, supports de présentation toujours plus dynamiques, etc.

Dans l'atelier KreaKamera, nous privilégions **la construction d'un scénario basé sur le projet**, d'un point A à un point B, où chaque étape participe à la mise en confiance et à la responsabilisation des personnes qui se retrouvent, non pas sollicitées, mais **de plus en plus libres et conscientes** de leurs actions, de leurs interactions et de leur création.

C'est pourquoi nous avons façonné cet atelier autour **du processus d'engagement**, en faisant de la réalisation artistique une condition nécessaire, qui se valide (ou s'infirme) lors du temps final de lâcher-prise, fécond à la rencontre et à la création collective.
[Découvrir la vidéo d'introduction :](#)

C. Les éléments féconds de l'atelier KreaKamera

L'atelier s'articule autour de cinq éléments-clés correspondant à 5 vidéos :

1. L'environnement : espace, technique et temps
2. La personne : corps, sensations et collaboration
3. Les mots d'une langue à l'autre : le partage et la poésie
4. Les outils expressifs et créatifs : les « C »
5. Le sens : projet, désir et engagement

1. L'environnement : espace, technique et temps

Rôle de l'animateur :

sécuriser chacun dans l'environnement et le groupe.

Objectif pédagogique :

que les participants soient capables de maîtriser leur environnement technique (les outils de la plateforme et les images affichées sur leur écran), ainsi que de se repérer dans le groupe et l'atelier.

Activités :

- faire un tour de l'écran des possibilités de la plateforme : caméra, micro, fonction « se renommer », possibilité d'affichage des autres, discussion / chat
- présenter le déroulé de l'atelier et de son objectif final
- animer un ice-breaker mettant le groupe en mouvement

A noter pour le projet :

prendre le temps, créer un sentiment de familiarité avec l'environnement permet à chacun d'être à l'aise, dans une sensation de « capacité à ».

Cf. Vidéo « Étape 1 »

2. La personne : corps, sensations et collaboration

Rôle de l'animateur :

par la préparation du support et la consigne précise, médiatiser l'accès de chacun au resenti de son corps.

Objectif pédagogique :

que les participants ressentent une expérience sensitive et/ou émotionnelle commune.

Activités :

- Donner à voir ou écouter des photos ou musiques, supports déclencheurs d'une réaction, voire d'une émotion.
- Faire écrire sur les résonances faites en chacun. Suivant la consigne donnée (thème et structure de l'écrit), faire cette mise en mot d'émotion soit sur un support personnel mis ensuite en commun par des mots-clés dans l'étape 3 ; soit directement sur un support collectif d'où seront choisis les mots-clés de l'étape 3.

A noter pour le projet :

passer par une expérience sensitive, collective et partagée, et en témoigner individuellement, permet, par identification, de lier le collectif et le personnel.

Cf. Vidéo « Étape 2 »

3. Les mots d'une langue à l'autre : partage et poésie

Rôle de l'animateur :

faciliter les expressions entre les langues.

Objectif pédagogique :

que les participants gagnent en liberté d'expression avec leurs langues.

Activités :

- D'après son expérience sensitive et/ou émotionnelle, écrire sur un support collectif, des mots dans la langue de son choix.
- Repérer des mots-clés et faciliter leur compréhension (traduction, explication, image, ...)
- En petits groupes, à partir des mots pointés par les personnes du groupe, faire un texte multilingue.

A noter pour le projet :

dé-complexifier le rapport aux langues :

- partir de sa langue maternelle pour nommer des sensations
- choisir et traduire quelques mots
- écrire dans une forme de texte subjectif appelant aux sentiments comme un manifeste ou une poésie
- valoriser la langue poétique (nominale, ponctuée, répétitive, ...), ne pas normer par la faute
- exprimer VS informer

permet d'inclure dans le projet tous les niveaux de langues. [Cf. Vidéo « Étape 3 »](#)

4. Les outils expressifs et créatifs : les « C »

Rôle de l'animateur :

bouger, être un moteur pour outiller et préparer au temps de lâcher-prise.

Objectif pédagogique :

que les participants renouent avec leur créativité dans leur environnement actuel (l'intime et l'écran) au moyen de la technologie et de leur corps.

Activités :

- Présenter les outils expressifs pour mettre en vidéo un texte, les « C » :
 - * **Cadre** : jeu avec les bords de l'image comme les entrées et les sorties au théâtre
 - * **Caméra** : jeu avec le regard à la caméra comme l'adresse au public au théâtre

- * **Composition d'image** : jeu avec la lumière, les décors comme la scénographie au théâtre
- * **Chœur ou Carton** : jeu avec les façons de donner à voir ou entendre le texte comme le chœur grec (groupe qui parle simultanément) ou les sous-titres au théâtre
- * **Concert** : jeu avec les ambiances musicales comme la bande-son au théâtre
- * **Costume** : jeu avec les vêtements ou accessoires, comme au théâtre
- * **Corps** : jeu avec les mouvements, les mimiques comme le comédien au théâtre
- * **Expliquer** et essayer collectivement **chaque « C »**.

A noter pour le projet :

choisir quelques outils du comédien ou du scénographe et possibles dans ce dispositif d'atelier à distance :

- l'espace virtuel, l'écran : outil « Cadre de l'image » (entrées et sorties), outil « Composition d'image » (lumière, éléments scéniques), outil « Carton » (texte lu par le spectateur)
- la technologie : outil « Caméra » (déplacement fond de scène, avant-scène ; adresse au spectateur), outil « Cadence » (diffusion de musique)
- l'espace intime, chez soi : outil « Costume » (habit, accessoire))
- soi-même : outil « Corps » (mouvement, voix, ...), outil « Chœur-Chorus » (texte ou mouvement en commun). [Cf. Vidéo « Étape 4 »](#)

5. Le sens : projet créatif, désir et engagement

Rôle de l'animateur :

vérifier dans les salles que la consigne est claire, puis lâcher-prise, faire confiance, en cadrant uniquement le temps. Sur le temps de présentation : animer les passages (annoncer, encourager, ...), et faire des retours précis en fin de présentation de chaque groupe.

Objectif pédagogique :

que les participants créent une vidéo avec leur texte puis aient plaisir à partager leur réalisation.

Activités :

- En petits groupes, réaliser une vidéo du texte, d'environ 2 minutes, qui sera présentée au grand groupe. Chacun dit tout ou partie du texte.
Utiliser au minimum un des outils « C ».
- Présenter en grand groupe.

A noter pour le projet :

composer des groupes mixant les langues des participants. [Cf. Vidéo « Étape 5 »](#)

Ces **5 éléments-clés** (l'environnement, la personne, la poésie, les outils expressifs et le sens), trouvent leur accomplissement dans la dernière étape.

Si l'animateur a bien pris le temps de chaque étape,

- en donnant la maîtrise de ce nouvel environnement,
- en partageant une expérience commune,
- en s'amusant des langues incertaines et en outillant,

les participants ont du plaisir à collaborer, discuter, essayer, partager une émotion vraie, authentique, pour réaliser le projet.

La vérification est aisée : dans les salles de création, les personnes rient, bidouillent, essayent, partageant pleinement ce moment de recherche créative.

Faisons des petits carrés de nos écrans, des fenêtres de création et de partage !

Marjorie Nadal, juin 2021
Directrice pédagogique de Thealingua

marjorie.nadal@thealingua.com
www.thealingua.com

Mentions légales:

Le présent document « KreaKamera - un atelier d'expression-création en ligne » a été publié par :

Office franco-allemand pour la Jeunesse (OFAJ)
Molkenmarkt 1
10179 Berlin
www.ofaj.org

Sous la direction de : Anne Jardin
Avec la Coopération de : Yvonne Holtkamp
Autrice : Marjorie Nadal
Traduction : Anna Johannsen
Relecture : Anke Ben Abdessalem
Graphisme : Katrin Schiller, p+s grafik

© OFAJ / DFJW / Paris / Berlin, 2021