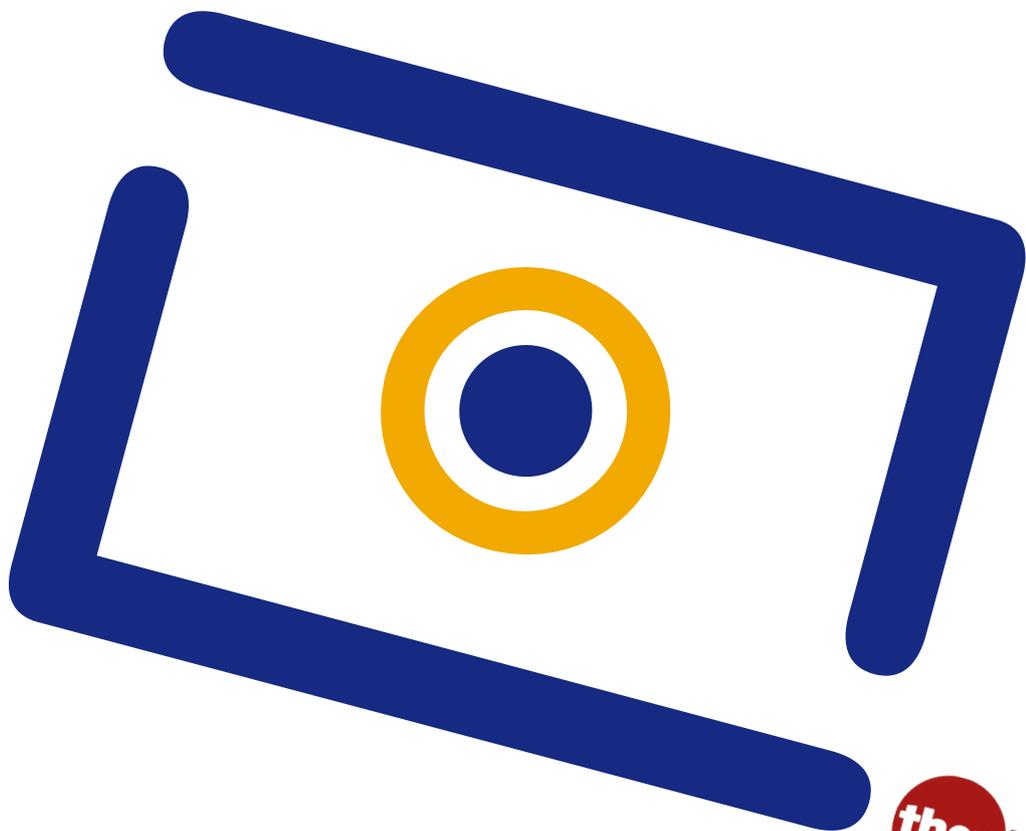


# Krea Kamera –

Kreativworkshop und digitale  
Performance



# KreaKamera – Kreativworkshop und digitale Performance

---

„Poetisches revolutionäres Manifest“, „Ein Brief an die Kinder von morgen“, „Flugblatt gegen die Angst“ – dies sind einige Titel, der geschriebenen und verfilmten Texte, die in den letzten Monaten während der KreaKamera-Workshops entstanden sind.

Seit März 2020 fahren unsere Gedanken und unsere Gefühle Achterbahn. Wir empfinden vielfältige Emotionen, von Revolutionslust über Solidaritätselan bis zu Traurigkeit. Daher dachten wir, warum nicht die **Emotionen und ihren Ausdruck zum Herzstück eines Online-Workshops** machen, in dem Texte und Videos entstehen? Alle sind zu Hause, hinter ihrem Bildschirm, und trotzdem sind wir zusammen kreativ!

In diesem Text mit seinen sechs Videos entdecken Sie Schritt für Schritt KreaKamera. Im Folgenden werden **die Workshops, die Ziele und der Kontext**, in dem KreaKamera entstanden ist, beschrieben. Außerdem geht es um **fünf grundlegende Aspekte**, die der Ausgangspunkt für diesen kollektiven Kurationsprozess sind. In den Videos bekommen Sie eine allgemeine Einführung in KreaKamera, zudem werden die fünf Workshop-Etappen **detailliert erklärt**. [Link zum Einführungsvideo](#)

## A. KreaKamera, was ist das?

KreaKamera richtet sich an **alle jungen Menschen und/oder Fachkräfte** der Jugendarbeit, die einen mehrsprachigen, kreativen, kollektiven Moment miteinander teilen wollen. **Sprachkenntnisse** sind für die Projektteilnahme **nicht erforderlich**. Lediglich die Anweisungen müssen so gegeben werden, dass alle sie verstehen. In den Arbeitsgruppen müssen die Teilnehmenden sich in einer oder mehreren gemeinsamen Sprachen **austauschen** können. Je nach Gruppe dauert der Workshop **+/- 3 Stunden**.

Konkret kann eine Gruppe mit KreaKamera **Videos drehen und darin deutsch-französische und gemeinsam verfasste Texte vorstellen**.

Ein Workshop besteht aus drei Teilen:

1. Emotionen, die von Fotos oder Musik ausgelöst werden, teilen und in Worte fassen,
2. Texte in Kleingruppen ausgehend von einer vorgegebenen literarischen Form schreiben,
3. die Texte verfilmen und der ganzen Gruppe vorstellen.

Die Videos haben eine **literarische Form** gemeinsam, die Emotionen zum Ausdruck bringt. Das kann ein **Brief**, ein **Gedicht**, ein poetisches **Manifest** oder ein revolutionäres **Flugblatt** sein. Anfänger\*innen erleichtern diese literarischen Formen das kreative und kollektive Schreiben mit unterschiedlichen Vorgaben (Reim, Vers, Leistengedicht, Syntax, Wortschatz etc.).

Der KreaKamera-Workshop ist ein **kreativer Online-Ausdrucksworkshop** mit einem konkreten künstlerischen Ziel. Er hat aber auch ein klares pädagogisches Ziel: die **Sympathie gegenüber sich selbst, den anderen und der Gesellschaft fördern**. Innerhalb des kollektiven Projekts bewegt man sich in drei Richtungen: **von sich** (über die empfundenen Emotionen), **zum Anderen** (über den sprachlichen und körperlichen Ausdruck) **für das Publikum** (über die künstlerische Form).

Wie kann man **im Zeitalter von Online-Formaten eine von Sympathie geprägte Beziehung wahren** – zu seinem körperlichen Wesen, das aus Empfindungen und Emotionen besteht, zu Anderen, die weit weg sind und in kleinen Kacheln auf dem Bildschirm erscheinen, und zu der oft zersplitterten Gesellschaft?

Seit einigen Monaten versuchen wir diese **neue Workshop-Umgebung** zu verstehen und wollen die Einschränkungen (be-)greifen, auch in Bezug auf Räumlichkeit. Denn dieser veränderte Rahmen muss nichtsdestotrotz emotionale, soziale und lebendige Verbindungen aufrechterhalten: den Körper spüren, die Freude an der Interaktion und die Freude an kollektivem Schaffen.

So kamen wir zum **KreaKamera-Workshop**, er besteht aus **Pädagogik, Sprache und Kunst**. Aus der Pädagogik nimmt KreaKamera die Gruppenanimation mit. Sie schafft **Vertrauen und lehrt das Loslassen**. Vom **sprachlichen Aspekt der Zweisprachigkeit**, also des Ausdrucks in zwei Sprachen mit potentiell unterschiedlichen Niveaus, übernimmt KreaKamera den Kontext (deutsch-französischer Rahmen des Workshops) und das Ziel (den Ausdruck im Übergang von einer Sprache zur anderen erleichtern). Von den künstlerischen Elementen behält es den **kollektiven Schaffungsprozess** bei. KreaKamera verbindet einzigartige Ausdrucksformen.

**Das Ziel: etwas (Video) erschaffen, das danach einem Publikum (einer ganzen Gruppe) vorgestellt wird.**

Um zu verstehen, wie die Workshops entstanden sind, gehen wir auf eine kleine Zeitreise ...

## B. Der Kontext: Alles hat sich verändert ...

Im März 2020 hat sich unsere Umgebung zutiefst und sehr plötzlich verändert. Es war eine physische Umgebung, nun ist es eine **technologische**. Konkret kann sich unser Körper nicht mehr einer Gruppe anschließen, ohne den medialen Umweg über ein technisches Werkzeug zu gehen: ein Bildschirm, der mit einem Computer verbunden ist, oder ein Telefon mit einer Kamera und einem Mikro. In dieser **neuen bildschirmgebundenen Umgebung** findet eine doppelte Fragmentierung statt: eine Fragmentierung des Raums und eine Fragmentierung der Kommunikation.

### **Fragmentierung des Raums:**

Jenseits der **physischen Realität jeder Person und der Realität des Bildes auf dem Bildschirm** bringt der virtuelle Raum **zahlreiche intime Räume** zusammen („Zuhause“), die manchmal durch Bildschirmhintergründe neutralisiert werden. Mit diesem Übereinanderlegen von Nähe und Distanz entsteht ein merkwürdiges Gefühl im Spannungsfeld zwischen dem Vertrauten und dem Fremden.

### **Fragmentierung der Kommunikation:**

In einem physischen Umfeld ist die Kommunikation hauptsächlich non-verbal. Sie funktioniert über die Sinne:

- Das Auge entschlüsselt den anderen Körper (Bewegung, Gestik, Mimik).
- Der Tastsinn spürt die Räume und Formen (Kontakt, Distanz und Nähe zu anderen).
- Das Gehör fängt Stimmen und Geräusche ein (Stille, Seufzer, Laute).
- Der Geruchssinn nimmt Parfums und Gerüche wahr.

**In einem technologischen Umfeld wird diese non-verbale Kommunikation verhindert.** Sie wird nicht über das Non-Verbale erleichtert, die **soziale Funktion der Sinne kommt auch nicht zum Einsatz**. Wenn die Kamera eingeschaltet ist, sieht das Auge nur einen meist sitzenden Oberkörper und ein mehr oder weniger entferntes Gesicht, das durch die Anzeigefunktion vergrößert oder verkleinert wird. Das Ohr hört nur den Ton der sprechenden Person, die anderen Mikros sind stummgestellt, um Störeffekte zu vermeiden. Außerdem wird der Ton manchmal durch die Qualität der Arbeitsmittel und der Verbindung verändert. Tast- und Geruchssinn werden aus der Kommunikation ausgeschlossen.

Dieses System verleitet uns dazu, den Informationsaustausch in den Mittelpunkt der Kommunikation zu rücken, anstatt über Interaktionen gemeinsam den Sinn einer Situation zu

erarbeiten und dadurch zwischenmenschliche Beziehungen aufzubauen. Die Aufmerksamkeit gilt der Botschaft und weniger den Personen. Es geht primär um Daten- und Informationsaustausch als um lebendige Verbindungen über die Sinne.



**Anstatt zusammen einen gemeinsamen Raum zu bewohnen, müssen wir uns auf einen intimen Raum beschränken, der künstlich mit den Räumen der anderen verbunden wird und vor allem aus Informationsaustausch besteht. Diesen Raum müssen wir miteinander teilen, dort begegnen wir uns absichtlich oder zufällig, Sinne sind ausgeschlossen, die non-verbale Kommunikation ist eingeschränkt.**

### **... Aber das Wichtigste bleibt!**

Um diesem rein informativen Austausch zu entkommen und **den Menschen wieder Platz einzuräumen**, muss die Workshop-Leitung Wege finden, die Partizipation jeder Person zu ermöglichen und die Interaktion innerhalb der Gruppe zu fördern.

Wer Partizipation ermöglichen will, muss in einem ersten Schritt die Aufmerksamkeit und das Interesse gewinnen. Die größte Herausforderung besteht allerdings darin, **aktive Partizipation über die gesamte Projektzeit** zu gewährleisten. Der Workshop kann sich nicht auf eine Reihe von „Zaubermitteln“ begrenzen, die regelmäßig die Aufmerksamkeit der Teilnehmenden wecken. Dazu gehören zum Beispiel Aktivitäten auf einer (neuen) App, das Austesten der unendlichen technologischen Möglichkeiten, immer dynamischere Präsentationen usw.

Im KreaKeamera-Workshop geht es um die **Entwicklung eines Projekt szenarios**, das von einem Punkt A zu einem Punkt B führt. Jede Etappe trägt dazu bei, eine Vertrauensbasis zu schaffen und Verantwortung an Personen abzugeben, die nicht immer wieder angesprochen werden, sondern immer **freier werden** und sich ihrer Handlungen, ihrer Interaktion und ihrer Kreation immer **bewusster werden**.

Deshalb steht der **Beteiligungsprozess** im Mittelpunkt des Workshops. Kreatives Schaffen wird zu einer Vorbedingung, die in der letzten Etappe des Loslassens bestätigt wird (oder nicht) und somit einen wertvollen Rahmen für Begegnung und kollektives Schaffen bildet.

[\*\*Link zum Einführungsvideo\*\*](#)

## C. Bestandteile des KreaKamera-Workshops

Der Workshop besteht aus fünf Hauptbestandteilen veranschaulicht durch 5 Videos:

1. Die Umgebung: Raum, Technik und Zeit
2. Der Mensch: Körper, Empfindungen und Zusammenarbeit
3. Worte von einer Sprache in die andere: Teilen und Poesie
4. Kreative Ausdrucksmittel: die „Ks“
5. Der Sinn: Projekt, Lust und Beteiligung

### 1. Die Umgebung: Raum, Technik und Zeit

#### **Rolle der Workshop-Leitung:**

allen Teilnehmenden ein Gefühl von Sicherheit in der Umgebung und in der Gruppe geben.

#### **Pädagogisches Ziel:**

Alle Teilnehmenden sollen die technische Umgebung beherrschen (die Funktionen der Plattform und die angezeigten Bilder), sich in der Gruppe und im Workshop zurechtfinden.

#### **Aktivitäten:**

- die verschiedenen Funktionen der Plattform durchgehen: Kamera, Mikro, Funktion „sich umbenennen“, Anzeige-Möglichkeiten der anderen Teilnehmenden, Diskussion/Chat
- den Ablauf und das Ziel des Workshops vorstellen
- ein Eisbrecher-Spiel anleiten, um die Gruppe in Bewegung zu bringen.

#### **Wichtig für das Projekt:**

Sich Zeit lassen, denn wer ein Gefühl von Vertrautheit mit der Umgebung verspürt, fühlt sich wohl und wird sich beteiligen.

#### **s. Video Etappe 1**

### 2. Der Mensch: Körper, Empfindungen und Zusammenarbeit

#### **Rolle der Workshop-Leitung:**

Über ein gut vorbereitetes Tool und klare Anweisungen soll Zugang zu den Empfindungen im Körper geschaffen werden.

#### **Pädagogisches Ziel:**

Die Teilnehmenden sollen über die Sinne oder ihre Emotionen eine gemeinsame Erfahrung machen.

**Aktivitäten:**

- Fotos oder Musik zeigen, Medien verwenden, die eine Reaktion oder eine Emotion auslösen
- Etwas zu den Reaktionen schreiben: Den Anweisungen gemäß (Thema und Struktur des Geschriebenen) die Emotionen benennen – entweder erst für sich, bevor es in Etappe 3 anhand von Stichworten zusammengetragen wird, oder von direkt gemeinsam, so dass aus dem gemeinsamen Ergebnis die Stichworte für Etappe 3 ausgewählt werden.

**Wichtig für das Projekt:**

Die Teilnehmenden sollen eine sinnesbezogene Kollektiverfahrung erleben und darüber berichten. So lässt sich das Gemeinsame und das Persönliche über den Identifikationsprozess verbinden. [s. Video Etappe 2](#)

### 3. Worte von einer Sprache in die andere: Teilen und Poesie

**Rolle der Workshop-Leitung:**

den Ausdruck zwischen den Sprachen ermöglichen.

**Pädagogisches Ziel:**

Die Teilnehmenden sollen an Ausdrucksfreiheit in ihren Sprachen gewinnen.

**Aktivitäten:**

- Ausgehend von ihrer sinnlichen oder emotionalen Reaktion schreiben die Teilnehmenden Worte in der Sprache ihrer Wahl auf einem gemeinsamen Tool auf.
- Die Teilnehmenden identifizieren Stichworte und machen sie verständlicher (Übersetzung, Erklärung, Bild etc.).
- Ausgehend von den ausgewählten Begriffen verfassen Kleingruppen einen mehrsprachigen Text.

**Wichtig für das Projekt:**

die Beziehung zu den Sprachen vereinfachen.

Dazu sollen die Teilnehmenden von der Muttersprache ausgehen,

- um Empfindungen zu benennen,
- ein paar Worte auswählen und übersetzen,
- eine subjektive und emotionale Textform wählen (Manifest, Gedicht),
- poetische Sprache hervorheben (Nomen, Rhythmus, Wiederholung etc.),
- nicht über Fehler Normen schaffen,
- nicht informieren, sondern in Worte fassen.

So werden alle Sprachniveaus in das Projekt einbezogen. [s. Video Etappe 3](#)

#### 4. Kreative Ausdrucksmittel: die „Ks“

##### **Rolle der Workshop-Leitung:**

sich bewegen, die treibende Kraft sein, um die Teilnehmenden gut auszurüsten und auf das Loslassen vorzubereiten.

##### **Pädagogisches Ziel:**

Die Teilnehmenden sollen sich in ihrer aktuellen Umgebung (privat und Bildschirm) über die Technologie und ihren Körper wieder mit ihrer Kreativität verbinden.

##### **Aktivitäten:**

- Die Ausdrucksmittel für die Verfilmung eines Textes vorstellen, die Ks:
  - \* **Kamerabild:** Spiel mit dem Bildrand wie Auftritt und Abgang im Theater
  - \* **Kamera:** Spiel mit dem Blick in die Kamera wie direkte Ansprache ans Publikum im Theater
  - \* **Bild-Komposition:** Spiel mit Licht und Hintergrund – wie beim Bühnenbild im Theater
  - \* **„Khor“ oder Zwischentitel:** Spiel mit den Möglichkeiten, etwas zu zeigen oder über den Chor (die Gruppe spricht gleichzeitig zusammen) erklingen zu lassen – wie der griechische Chor oder Zwischentitel im Theater
  - \* **Konzert:** Spiel mit der musikalischen Atmosphäre – wie Musik im Theater
  - \* **Kostüme:** Spielt mit Kleidung oder Requisiten – wie im Theater
  - \* **Körper:** Spiel mit Bewegung und Mimik– wie Schauspieler\*innen im Theater
  - \* **Jedes „K“ erklären** und kollektiv ausprobieren

##### **Wichtig für das Projekt:**

einige Werkzeuge des Schauspiels oder des Bühnenbilds auswählen, die sich im Online-Format umsetzen lassen:

- der virtuelle Raum, der Bildschirm:  
das Werkzeug „Kamerabild“ (Auftritt und Abgang), „Bild-Komposition“ (Licht, szenische Elemente), „Khor“ (von dem Publikum gelesener Text)
- Technologie:  
das Werkzeug „Kamera“ (Bewegungsmöglichkeiten zwischen dem hinteren Teil der Bühne und der Vorderbühne, Ansprache ans Publikum), „Kadenz“ (Musik einspielen)
- der private Raum, zuhause:  
das Werkzeug „Kostüm“ (Kleidung, Accessoires)
- man selbst:  
das Werkzeug „Körper“ (Bewegung, Stimme), „Khor“ (gemeinsamer Text oder Bewegung) **s. Video Etappe 4**

## 5. Der Sinn: kreatives Projekt, Lust und Engagement

### **Rolle der Workshop-Leitung:**

Sie muss sichergehen, dass die Anweisungen in allen Räumen klar sind. Sie muss loslassen, vertrauen und nur auf die Zeit achten. Während der Präsentationen leitet sie die Auftritte an (ankündigen, anfeuern) und gibt nach jeder Gruppe ein genaues Feedback.

### **Pädagogisches Ziel:**

Die Teilnehmenden sollen anhand ihres Textes ein Video drehen und Freude daran haben, die Ergebnisse zu teilen.

### **Aktivitäten:**

- In Kleingruppen anhand des Textes drehen die Teilnehmenden ein zweiminütiges Video, das der ganzen Gruppe am Ende gezeigt wird. Alle sprechen den ganzen Text oder einen Teil des Textes. Mindestens eines der „Ks“ muss genutzt werden.
- Vor der ganzen Gruppe vorstellen

### **Wichtig für das Projekt:**

Gruppeneinteilung, die die Sprachen der Teilnehmenden mischt. [s. Video Etappe 5](#)

Diese **fünf Hauptelemente** (Umgebung, Person, Poesie, Ausdrucksmittel und Sinn) kommen im letzten Schritt zusammen.

Wenn sich die Workshop-Leitung in jeder Etappe Zeit genommen hat,

- damit die Teilnehmenden die neue Umgebung beherrschen,
- eine gemeinsame Erfahrung machen,
- mit wackeligen Sprachkenntnissen Spaß haben und sie darauf gut vorbereitet hat,

dann haben die Teilnehmenden Spaß an der Zusammenarbeit, am Diskutieren, Ausprobieren, Teilen einer wahren, authentischen Emotion und an der Projektumsetzung.

Das lässt sich leicht überprüfen: In den Räumen wird gelacht, gebastelt, ausprobiert. Dieser Moment des kreativen Suchens wird voll und ganz gemeinsam gelebt und erlebt.

Wir machen aus den kleinen Kacheln unserer Bildschirme Fenster der Kreativität und des Teilens!

## Impressum:

**Das Dokument „KreaKamera – Kreativworkshop und digitale Performance“  
wurde veröffentlicht von:**

Deutsch-Französisches Jugendwerk (DFJW)  
Molkenmarkt 1  
10179 Berlin  
[www.dfjw.org](http://www.dfjw.org)

**Unter der Leitung von:** Anne Jardin  
**In Zusammenarbeit mit:** Yvonne Holtkamp  
**Autorin:** Marjorie Nadal  
**Übersetzung:** Anna Johannsen  
**Lektorat:** Anke Ben Abdessalem  
**Grafische Gestaltung:** Katrin Schiller, p+s grafik

© OFAJ / DFJW / Paris / Berlin, 2021