Agent.es culturel.les Suisse (éds)

How to Zine

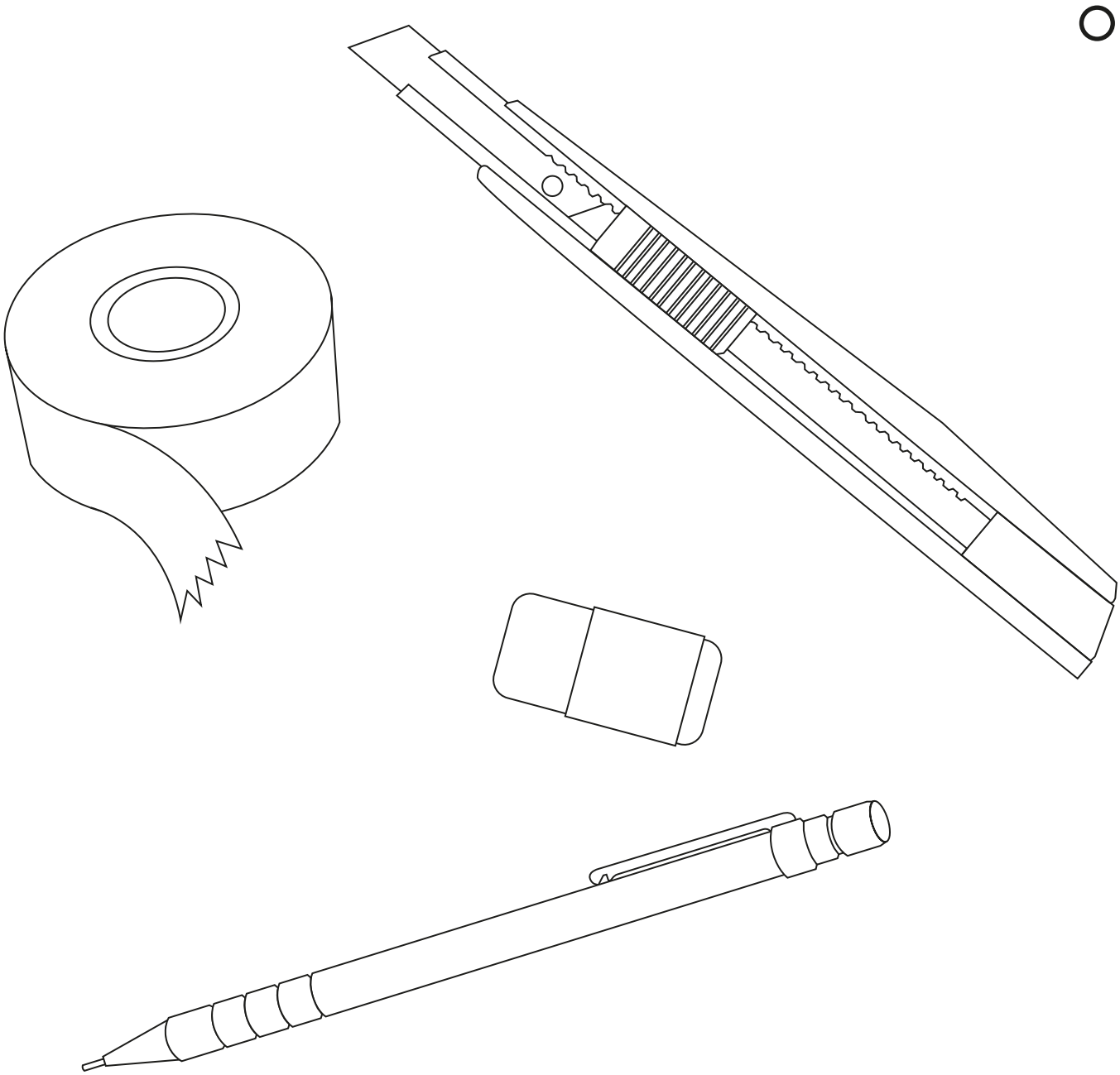
Créer des publications dans le cadre de l'école

Mode d'emploi
pour des ateliers

Marinka Limat
Thomas Lehner

Allez, viens, on fait un zine !

Qui participe ?
Comment ça va se dérouler ?
Qu’avons-nous à dire ?
Et comment le mettre en forme ?



Qu'il s'agisse d'un projet mené en classe ou d'un espace d'expression individuelle, la création d'un zine dans un contexte scolaire constitue un beau défi. Une publication permet en effet de créer *un espace commun* dans lequel l'ensemble des participant-e-s peut s'exprimer et gagner en visibilité.

Aujourd'hui, les enfants et les jeunes grandissent avec des médias qui visent à atteindre le plus grand nombre de personnes possible avec des contributions rapides et superficielles. Dans un tel contexte, la création d'un imprimé peut sembler anachronique. C'est pourtant dans sa spécificité que réside son potentiel.

Puisque le geste direct sur papier est spontané, il est moins facile de contrôler et de modifier les traces. Quant aux processus qui impliquent une expérience physique, ils marquent différemment des activités purement virtuelles vécues dans des espaces numériques. Ces *qualités propres à l'être humain* font toute la différence si nous les *cultivons* avec soin.

Ce guide s'adresse à toutes celles et tous ceux qui souhaitent créer des publications dans le cadre de l'école (des « *Edu*-Zines »). Il est conçu pour des personnes sans formation ou expérience en graphisme. Nous espérons qu'elles feront preuve *d'une insouciance professionnelle similaire* à celle qui animait autrefois les jeunes pionnières et pionniers de l'art du zine ;-)

Zine, c'est quoi ?

Le terme « zine » désigne l'ensemble des publications faites main. Il s'agit donc d'imprimés qui ne sont ni contrôlés par des « intermédiaires » professionnel-le-s (par exemple des maisons d'édition, des éditrices et éditeurs ou encore des rédactions), ni créés dans un but commercial. « Zine » est la forme abrégée du terme « fanzine », un mot-valise composé de « fans » et de « magazines ». À partir des années 1960, ce sont surtout des jeunes qui ont commencé à se profiler en créant des journaux scolaires, des affiches, des flyers, etc. Ces activités ont à leur tour influencé le champ de la subculture jeune.

Auto-édition

Le milieu des années 1960 fut marqué par l'essor d'une culture alternative de l'édition. L'on n'était en effet plus lié à des procédés d'impression coûteux, et l'on pouvait facilement réaliser soi-même de petits tirages grâce à l'hectographie, au miméographe et à l'impression offset. Cette approche de l'édition a également donné naissance à une esthétique qui faisait la part belle aux dessins gribouillés, aux collages et aux instantanés, valorisant la spontanéité et l'immédiateté. Cette distinction stylistique visait aussi à se soustraire au contrôle de toute forme d'autorité, et à la remettre en question.

Grands formats

Comparé aux médias numériques qui fonctionnent selon le principe de l'interface, le zine offre une plus grande liberté d'expression. Cette liberté est décuplée lorsque l'on utilise des formats qui dépassent la taille d'un écran. Un journal mural ou une installation sur une fenêtre constituent par exemple des formes d'expression dans l'espace public ou semi-public qui peuvent être perçues par le corps entier. Si la production de tels supports est soumise à d'autres conditions techniques que la production d'un « zine » classique, la même démarche créative sous-tend les deux approches.

Contenu et forme

Le contenu et la forme s'influencent et se déterminent réciproquement.

Le contenu peut être défini ou laissé ouvert.

Si l'on définit le contenu, il s'agit d'accorder les intérêts des participant-e-s.

Si l'on laisse le contenu ouvert, il s'agit d'aider les participant-e-s à trouver un thème personnel.

La forme peut être définie ou laissée ouverte.

Plus la forme reste ouverte, plus le produit sera hétérogène.

Plus la forme est définie, plus le produit sera homogène.

Contenu défini Forme ouverte	Contenu ouvert Forme ouverte
Contenu défini Forme définie	Contenu ouvert Forme définie

Structure

Définissez à l'avance les paramètres du travail artistique à mener. La définition des paramètres du contenu et de la forme détermine en effet la méthode de travail et les caractéristiques de la publication. Plus l'on définit des paramètres, plus le travail exploratoire sera limité (les participant-e-s pourront en revanche aller droit au but). Moins l'on définit des paramètres, plus le processus de création sera complexe et exigeant. Si les paramètres du contenu sont définis, le travail portera avant tout sur les aspects formels. Si les paramètres formels sont définis, l'accent sera en revanche mis sur le développement du contenu.

Thème

Si vous travaillez avec un contenu défini à l'avance, il s'agira de trouver un thème principal qui peut être divisé en une série de thèmes secondaires de valeur équivalente. Les participant-e-s pourront travailler avec des critères et/ou des méthodes similaires. La publication montrera alors la diversité des facettes d'un thème donné.
Prenons l'exemple du thème de la « forêt », traité par une classe primaire. Les animaux qui y vivent constituent ses thèmes secondaires, par exemple « le renard », « le chevreuil », « le cerf » ou encore « le blaireau ». Le zine « Les animaux de la forêt » rassemblera l'ensemble des contributions.

Matériel

Le matériel de départ doit faire sens pour l'ensemble des participant-e-s. Il est donc essentiel qu'ils et elles aient la possibilité de contribuer à sa sélection de manière individuelle. Selon les règles du jeu, les participant-e-s devraient aussi produire le matériel de travail, car cela renforce l'originalité du produit.
Il est donc préférable de travailler avec un croquis griffonné plutôt qu'avec une image prête à l'emploi trouvée sur Internet. De plus, travailler avec du matériel créé ou fabriqué par les participant-e-s évite les problèmes liés aux droits d'auteur-e, puisque chaque personne s'exprime individuellement, tant au niveau du contenu que de la forme.

Temps et espace

Le « manque de temps » n'est pas une excuse ! La créativité se déploie en toutes circonstances.

Les contraintes aident à prendre une décision et à aller droit au but.

Une période naît lorsqu'un rythme imprime sa cadence à une activité.

La pause fait partie du projet et ne constitue pas du temps perdu.

L'espace de travail doit être protégé et offrir une protection.

La personne responsable du projet est responsable de cette mission.

Tout ce qui émerge durant une période de travail commune a le droit d'exister.

C'est la présence des personnes impliquées qui est déterminante, et non le produit.

Safe Space

Si vous prévoyez de fabriquer un zine avec une classe soudée, créer un espace où tout le monde se sent accepté-e, protégé-e et en sécurité peut constituer un défi. L'attribution de rôles dans une classe provoque en effet souvent des comportements stéréotypés qui s'inscrivent dans des hiérarchies sociales inconscientes – les mécanismes de *ségrégation verticale,* également connus sous le nom de *« classisme »*. Pour que les participant-e-s puissent créer au-delà des clichés et des stéréotypes, il est essentiel qu'elles et ils se sentent en confiance et que leur intégrité soit préservée. Il importe donc d'être attentive et attentif à toute forme de discrimination – un terreau propice aux expériences traumatisantes.

Groupe

Les participant-e-s créent un groupe, à la manière des feuilles d'un zine assemblées en un cahier. Sans elles et eux, rien n'est possible. La manière dont le groupe se forme ainsi que la répartition des tâches et des rôles se jouent souvent à un autre niveau, parallèlement au travail individuel. Cette dynamique libère des forces et suscite de l'enthousiasme. Il est important de lui laisser la place de se développer car elle colore l'expérience de chaque participant-e. Il s'agit aussi de canaliser à l'avance les énergies des participant-e-s afin de respecter leur intégrité individuelle. Un zine passionnant naît en effet de la diversité des participant-e-s et de leurs différences, et constitue l'expression incarnée de différents points de vue.

Responsabilité

La « liberté de créer » est un mythe… ou une excuse pour se soustraire à sa responsabilité personnelle. C'est en effet à la personne qui organise l'activité de définir son cadre. Plus il est pensé et mis en place avec soin, plus l'expérience commune sera de grande qualité. Les participant-e-s se sentiront soutenu-e-s et pourront se consacrer au processus créatif. La création d'un zine doit donc permettre aux participant-e-s de déployer leur force et de faire l'expérience de leur autonomie à travers l'expression créative. Contrairement à un processus d'autonomisation, aussi appelé empouvoirement (pouvoir), il s'agit là d'un processus de renforcement de soi (force). La structuration de l'activité permet l'émergence de ce processus.

Jeu et règles

En jouant à créer un zine, nous incarnons un rôle et adoptons une attitude.

Le jeu a un début et une fin. Le processus de création s'inscrit dans l'entre-deux.

En tant que média, le zine engendre sa propre sphère, sa propre réalité.

Dans ce contexte, nous pouvons tester d'autres possibilités.

Certaines règles s'appliquent à tout le monde, d'autres valent pour le travail individuel.

Les règles déterminent les moyens à utiliser et les chemins à emprunter.

Les règles naissent souvent de l'expérience. Et sont confirmées par leurs exceptions !

Certaines règles sont immuables, d'autres se laissent adapter.

Décider

Bière ou vin ? Grand ou petit ? La vie est heureusement pleine de décisions qui ne sont pas cruciales. Pourtant, le flux des décisions à prendre quotidiennement stagne parfois. Il en va de même pour le processus créatif : nous tournons en rond et c'est l'arbre qui cache la forêt. Nous commençons alors à douter de nos capacités. Dans ces situations, il vaut la peine de faire quelques pas en arrière et de prendre de la distance. Changer de support aide également à se décentrer. Imprimer des esquisses numériques dans leur format définitif et les exposer offre une vue d'ensemble. Le processus qui a eu lieu se matérialise sous nos yeux. La comparaison permet de nommer des qualités. Le cœur du projet se cristallise et ce qui est flou prend forme. En fin de compte, ce n'est même plus la manière de décider qui importe, mais le fait de prendre une décision. Par exemple en choisissant une eau minérale.

Calcul et hasard

Les inventions, les bonnes idées ou les processus créatifs sont souvent déterminés par le hasard, même si cela est difficile à accepter. Un heureux hasard, le moment opportun, le bon endroit, un coup de main inopiné ou du flair… voilà que des opportunités se dessinent, apparemment sans influence de notre part. Il faut cependant avoir l'esprit éveillé pour reconnaître et saisir une opportunité avant qu'elle ne soit recouverte et dissoute par d'autres pensées. Le rôle du hasard dans le processus de création varie selon le moment ou l'école. Pour se distancier de la prise de décision, il est possible de faire appel à un hasard « calculé ». Prenons par exemple un dé à six faces. Celui-ci offre des options équivalentes entre un et six. Ce n'est pas le nombre de points qui importe, mais le fait de jeter le dé et de mettre en œuvre la décision. Autrement dit, faire un pas active le cours des choses. Le reste suivra…

Droit d'auteur-e

En créant le « droit d'auteur-e », la société a établi des règles pour protéger les œuvres artistiques et littéraires. Il s'applique automatiquement à chaque acte de création délibéré. Il protège une œuvre jusqu'à 70 ans après la mort de l'auteur-e. Nous y sommes confronté-e-s lorsque nous travaillons avec du matériel créé par des tiers, par exemple un collage réalisé avec des photos tirées d'un livre illustré. Tant que l'image originale est reconnaissable, elle est protégée par le droit d'auteur-e. Cela signifie que l'auteur-e peut décider de son utilisation, indépendamment d'un intérêt commercial. Si nous utilisons des visuels créés par une tierce personne dans le cadre d'un zine scolaire tiré à 30 exemplaires, nous n'avons pas trop de soucis à nous faire. Mais si nous prévoyons de mettre en ligne sur le site de l'école un PDF qui documente le projet, il nous faudra faire preuve de prudence.

Moyens et chemins

La manière de créer quelque chose est aussi importante que ce que nous créons.

Les méthodes nous permettent de donner forme à des contenus.

Les outils nous permettent d'élaborer la forme des contenus.

Créer « par tous les moyens possibles » signifie pousser les choses à l'extrême..

Les processus de création se déroulent rarement de manière linéaire et logique.

Sur le papier, le texte et l'image suivent leurs propres règles.

Parfois, ces modes d'expression se rejoignent, puis empruntent à nouveau des chemins différents.

Là où il y a un chemin, il y a aussi un « C'est impossible ! » C'est aussi possible autrement.

Rencontre

Dans l'interaction « toi et moi », quelque chose se crée que je n'aurais pas pu réaliser seul-e. Tu as d'abord accepté mon idée... pour ensuite la rejeter. J'ai dû m'y opposer mais n'ai pas réussi à coucher sur le papier ce que j'imaginais: l'image de mes rêves. A sa place a surgi alors une création commune: un mélange de nous deux. C'est inattendu, et non dépourvu d'intérêt. Si vous utilisez la rencontre pour susciter une démarche créative, il importe de préciser au préalable les règles et le cadre. Ainsi, la rencontre donnera naissance à l'extra-ordinaire. La « partie jeu » révélera la force créative de chacun-e et celle de l'inter-humain. Dans un contexte artistique, l'on parlerait de performance...

Méthode de l'atelier « Fanzine #3 - Body, Mix, Remix », ECG Fribourg, 2023.

Ré-organisation

Comment la nouveauté naît-elle ? Souvent, le caractère innovant d'une chose nous interpelle par son aspect imprévu. Une nouvelle combinaison de possibilités, un habile assemblage d'éléments en apparence incompatibles – la créativité bute contre les limites et sonde l'impossible. Nul besoin d'aller très loin. Il suffit parfois d'agir sans raison précise, mais en étant persuadé-e du succès de la démarche. En associant arbitrairement des contenus et des formes, nous créons des symboles (du grec symballein : jeter ensemble). Nous pouvons alors jouer avec ces signes, pour former finalement un nouvel arrangement. Ce n'est pas le but de l'exercice, mais il en surgira un index révélant un contenu inattendu.

Méthode de l'atelier « Fanzine #4 - Faire autrement », ECG Fribourg, 2024

Structure: texte

Lorsque nous écrivons un texte dans un format défini à l'avance, nous allons souvent droit au but, comme par magie. La contrainte crée une marge de manœuvre pour la pensée. Nous pouvons construire numériquement cette forme, en définissant à l'avance la dynamique sous-jacente au texte (dramaturgie structurelle) :

1 comme unité et fait (unité, affirmation)
2 comme contradiction et opposition (dualité : l'un contre l'autre)
3 comme résolution de la thèse et de l'antithèse en une synthèse (trinité)
4 comme tétralemme avec des influences réciproques (quadritude)

Le présent mode d'emploi a été conçu selon ce principe.

Méthode du projet « Bulle à travers le temps », Collège du Sud Bulle, 2024

A la fin du processus créatif, l'esquisse est terminée. Il s'agit à présent de passer à la phase de production. Posez-vous la question suivante : la reproduction doit-elle faire partie de l'atelier et être réalisée par les participant-e-s ? Ou devrait-elle être confiée à des prestataires externes ? En fonction du thème et du budget, différents procédés d'impression sont envisageables.

La visite d'une imprimerie peut animer un atelier ou servir de clôture dans une ambiance conviviale. La manipulation de machines et de matériaux nous renvoie par ailleurs à une époque où la reproduction mécanique formait la base de l'impression. Quel contraste avec la technologie numérique actuelle !

Xérographie

Toutes les reproductions à base de toner (photocopie, impression laser) sont appelées *xérographie* (impression à sec). Contrairement aux procédés d'impression classiques qui utilisent l'encre, l'image imprimée est transférée sur le tambour avec une charge électrostatique qui attire les particules de toner aux endroits à imprimer. Pour terminer, l'impression en noir ou en quadrichromie est fixée sur le papier à l'aide d'huile et de chaleur.

Hectographie

Également connue sous le nom de procédé de réimpression, l'hectographie (« multiplication par cent ») constitue la technique la plus simple pour reproduire un document. Jusqu'à la fin des années 1980, ces machines - aussi appelées « duplicateurs à alcool » - étaient utilisées dans les écoles suisses pour réaliser des polycopiés de feuilles d'exercices à l'aide de matrices préparées de manière analogique.

Risographie

Le procédé de la sérigraphie rotative a été développé au Japon dans les années 1980. Il se caractérise par son respect de l'environnement et sa faible consommation d'énergie. L'image à reproduire est inscrite numériquement sur le tambour revêtu de plusieurs couches, à partir duquel l'encre est projetée sur des surface du papier réservées. Il est possible d'imprimer une seule couleur par passage, ce qui permet d'obtenir de magnifiques couleurs saturées.

Offset rotative

Il n'est pas facile d'imprimer des images en couleur sur du papier journal classique, car il est très absorbant. Depuis le déclin des quotidiens, il est toutefois possible de réaliser des tirages en moyenne quantité par impression offset rotative. Il existe aussi des prestataires spécialisés dans les petits tirages, qui peuvent sublimer l'esthétique d'un produit de presse avec des imprimantes numériques à jet d'encre.

Papier & format

Comme des élèves qui forment un groupe ou une classe, les feuilles assemblées en un cahier forment un tout. Le volume d'un cahier est limité. Il augmente ou diminue par série de quatre pages (en supposant un traitement classique par agrafage ou reliure). Une feuille imprimée est constituée de quatre pages (dans le demi-format). Ensuite, les feuilles sont pliées en deux puis soit encartées, soit superposées pour un traitement ultérieur. Les formats du standard européen, la série DIN-A, peuvent par exemple être réduits de 71 pourcents ou agrandis de 141 pourcents sur une photocopieuse pour passer au format suivant. Alors qu'une « jaquette » recouvre la première et la quatrième de couverture, le terme de « première de couverture » désigne la première page extérieure, qui comporte le titre de l'ouvrage. Ces deux éléments ne font pas partie du contenu d'un cahier imprimé et ne comportent donc pas de numéro de page.

Publication

Lorsque le zine imprimé quitte la salle de classe ou la cour de récréation, il devient une *publication*. Les éditrices et éditeurs en assument la responsabilité à titre *d'auteur-e-s*. Informer à ce sujet dans l'impressum confère de la clarté et garantit une certaine sécurité juridique. En tant qu'institution publique, une école doit particulièrement faire attention à ce point.

ISBN / Archives

Il est possible de demander un numéro ISBN auprès du « Schweizer Buchhandels- und Verlags-Verband SBVV», l'association suisse alémanique de la librairie et de l'édition. Ce numéro identifie chaque publication et permet aussi une identification internationale. Un numéro ISBN n'est pas gratuit ; il faudra évaluer la pertinence d'un achat. Dans tous les cas, il confère à la publication une reconnaissance « officielle ». Si la publication présente un lien avec la Suisse, la Bibliothèque nationale suisse à Berne se réjouira de recevoir un exemplaire pour ses archives. Les supports pédagogiques reproduits par les écoles ne sont toutefois pas collectés.

Vernissage

Quelque temps après la fin du processus créatif, il s'agit de mettre en exergue l'œuvre réalisée en commun en la présentant au public. Le vernissage, un format issu du monde de l'art, souligne symboliquement sa valeur. Jeter un regard en arrière et apprécier ce qui a été accompli fait partie intégrante de ce rituel de clôture. Ce moment, festif et officiel, est un renforcement de soi. Les participant-e-s sont impliqué-e-s et entrent en scène. Vivre cette expérience ensemble inscrit la démarche individuelle dans un tout. Les participant-e-s font l'expérience une nouvelle facette de leur identité, celle de membres d'une communauté artistique.

Médiatisation

Si le zine est présenté dans un autre média, nous parlons de « médiatisation ». Une contribution dans un blog, un article dans la chronique de l'école ou encore une participation à un concours de graphisme confèrent au zine une nouvelle existence publique et transmédiale. Il s'agira de définir au préalable qui prend en charge ce travail, qui en profite, quel est l'objectif de cette action et quels sont les bénéfices escomptés. Rédiger un texte d'accompagnement permet de revenir sur le projet en identifiant et en répertoriant ses éléments constitutifs. La pratique actuelle accorde cependant trop d'importance à ce niveau réflexif.

Zines

→ Fanzines du projet pilote pour les écoles créatives :
En 2021, l'agente culturelle Marinka Limat a lancé le projet « Fanzine – Espace de paroles » à l'École de culture générale de Fribourg. Depuis la pandémie, un fanzine par année a été créé, dans des contextes variés et en collaboration avec des invité-e-s actives et actifs dans l'illustration et le graphisme.

Documentation de Marinka Limat :
Fanzine #1 – « Espace de paroles »
Fanzine #2 – « Nous serons entendu.e.s »
Fanzine #3 – « Body, Mix, Remix »
Fanzine #4 – « Faire autrement »

Article dans ECG-News, no. 49/2024

Bibliothèque de mini-zines
Ce projet a été réalisé entre 2018 et 2023 par Habib Afsar, Dominik Bachmann et Mara Züst. Il avait pour objectif de familiariser des personnes de tous âges avec la créativité, selon une approche conviviale et sans jugements de valeur. Les ateliers ont permis aux participant-e-s de mobiliser leurs ressources par l'entremise du processus créatif, du jeu, et d'échanges. Entre 2020 et 2023, l'école im Widmer à Langnau am Albis a réalisé plusieurs éditions de cette démarche initiée et conduite par l'agent culturel Mariano Gaich.

Documentation de Mariano Gaich :
Bibliothèque de mini-zines cycle 3
Bibliothèque de mini-zines

Ressources en ligne :
Contribution « Faire face à diversité »

Fanzinothèque libre, Fribourg
Depuis mars 2024, la Fanzinothèque libre est installée dans le restaurant Les Menteurs à Bluefactory. Elle est en libre accès aux heures d'ouverture du restaurant, et il est possible d'acheter les fanzines.

Fanzinothèque genevoise
La Fanzinothèque genevoise est à la fois une bibliothèque et un point de rencontre. Elle collecte, conserve et promeut les fanzines locaux, les livres d'artistes et les petites éditions dans le but d'encourager la création et de susciter des rencontres entre les publics et les créatrices et créateurs. En décembre 2023, elle disposait de 1720 publications (fanzines et livres d'artistes).

Documentation

→ Archives des publications périodiques indépendantes suisses :
« Archive of Swiss Independent Periodical Publishing ASIPP » rassemble des magazines de jeunes, de graphistes, d'artistes et d'activistes. Elle documente leurs recherches formelles pour exprimer des contenus sans filtre professionnel. Elle se trouve à la HEAB Berne.

Nous publions
Un projet de recherche sur l'auto-édition de la HfK Bremen, réalisé en coopération avec la HEAB Berne sous la direction de la graphiste Tanja Prill (avec une exposition et un symposium à la Kunsthalle de Berne en 2019-2020).

Disparu-e-s des radars – publications underground et auto-éditions 1965–1975
Jan-Frederik Bandel, Annette Gilbert et Tania Prill (éds), éditions Spektor Books, Leipzig, 2017.
Cet ouvrage rassemble des publications underground et auto-éditées d'Allemagne de l'Ouest et internationales, et cherche à donner accès à l'univers esthétique d'une révolte « do-it-yourself ».

Out of the Grid, le zine italien 1978–2006
Dafne Boggeri et Sara Serighelli, éditions Les presses du réel, Milan, 2024.
Cet ouvrage présente une sélection de 100 zines italiens qui montre comment un vaste éventail de transformations sociales, politiques, esthétiques et technologiques se reflète dans le langage et les stratégies de communication de l'auto-édition.

Graphisme

Les bases de la création (4 vol.)
André Vladimir Heiz, éditions Niggli, 2012

« Les bases de la création » est un ouvrage de référence en quatre volumes. Avec cette publication, l'auteur et chercheur André Vladimir Heiz fait œuvre de pionnier, car pour la première fois, les principes de la création sont abordés de manière interdisciplinaire. Les enjeux de la conception et de la réalisation graphique sont présentés dans les champs « Processus et programme », « Systèmes et structures », « Signes et situations » et « Identités et différences ». Heiz part toujours de la perception humaine. Les concepts théoriques, principalement issus de la sémiotique, sont illustrés par de nombreux exemples tirés de la pratique.

Nea Machina - la machine créative
Martin et Thomas Poschauko, éditions Hermann Schmidt, Mayence, 2010.

Cet ouvrage est destiné aux graphistes. Il propose un mode d'emploi pour varier ses idées de manière créative en faisant interagir sa tête et son ventre, sa main et son ordinateur, afin d'obtenir un résultat optimal. Il présente des collections de variantes d'images ainsi que les processus associés.

Éditeur

« Des Agent.es culturel.les pour des écoles créatives » est un projet d'éducation culturelle et de développement scolaire initié et soutenu par la Fondation Mercator Suisse en collaboration avec les cantons d'Appenzell Rhodes-Extérieures, Berne, Fribourg, Saint-Gall, Thurgovie, Valais, Zurich et kklick - Kulturvermittlung Ostschweiz. Le projet est mis en œuvre par l'association faîtière Médiation Culturelle Suisse.

Kultur agent.innen Schweiz
Agent.es culturel.les Suisse

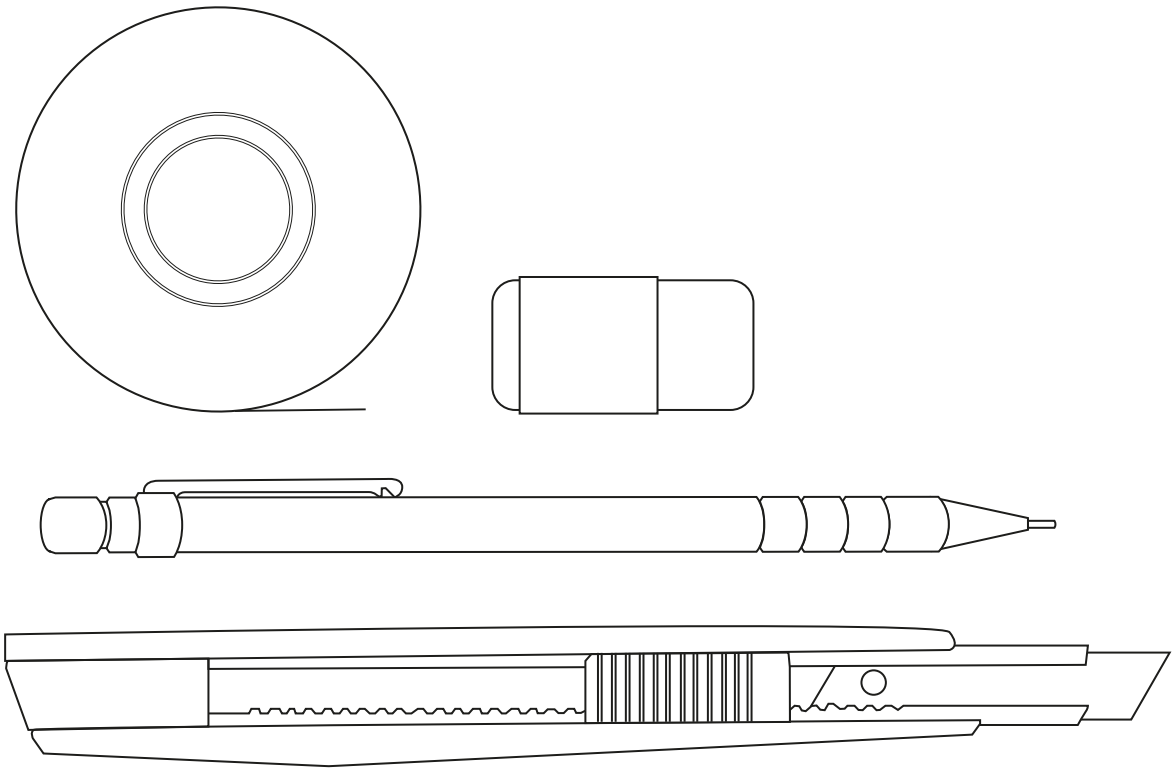
Impressum

Concept : Thomas Lehner, Marinka Limat
Texte (version allemande) : Thomas Lehner, en collaboration avec Marinka Limat
Traduction française : Marinka Limat
Relecture : Nicole Grieve
Mise en page : Thomas Lehner
Police : Linear, Sylvan Lanz
Tirage : impression numérique, 70 ex.
Téléchargement PDF :
↗ https://kulturagent-innen.ch/fr/info

© 2024 Agent.es culturel.les Suisse
© 2024 Texte et images : tous les droits sont détenus par les auteur-e-s respectives et respectifs | Tous droits réservés.

Nous avons réalisé un zine !

Tout le monde y a participé !
Ça s’est bien passé.
Ce que nous avions à dire
a pris forme.
Et nous y avons pris plaisir.



Nous voulions offrir un espace d'expression personnelle et avons composé avec les paramètres du processus de création : lieu, durée et méthode.

Marinka Limat

Lors de la première édition, les élèves ont créé des histoires sur toutes les choses qui rendent le monde spécial à leurs yeux.

Mariano Gaich

Parfois, une structure doit être déconstruite pour qu'un nouvel ordre puisse émerger et faire apparaître l'essence de la chose.

Marinka Limat

Les élèves étaient fières et fiers d'être reconnu-e-s comme auteur-e-s de leurs œuvres.

Mariano Gaich

Le projet a contribué à la reconnaissance de la diversité, à la formation d'une communauté, à la réflexion et à la participation (...).

Mariano Gaich