



Kulturagent.innen Schweiz (Hrsg.)

# How to Zine

Publikationen  
im Rahmen von Schule  
gestalten

Anleitung für Workshops  
von Marinka Limat  
und Thomas Lehner

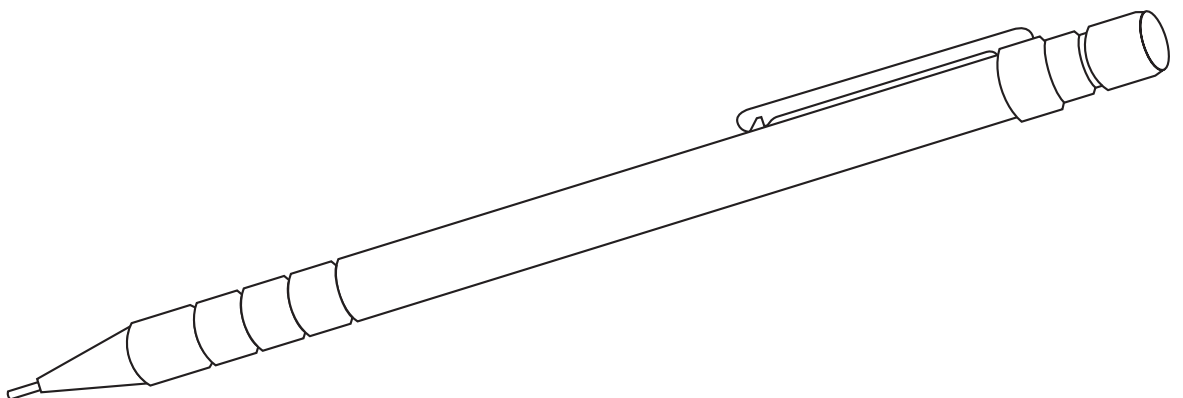
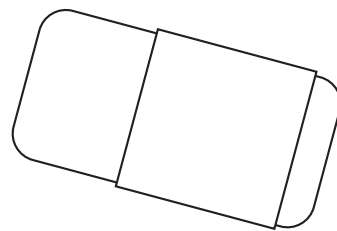
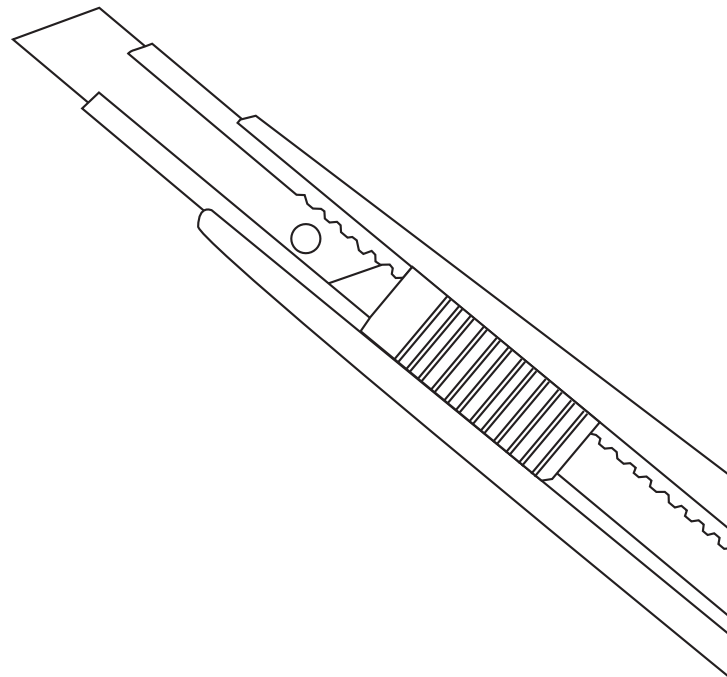
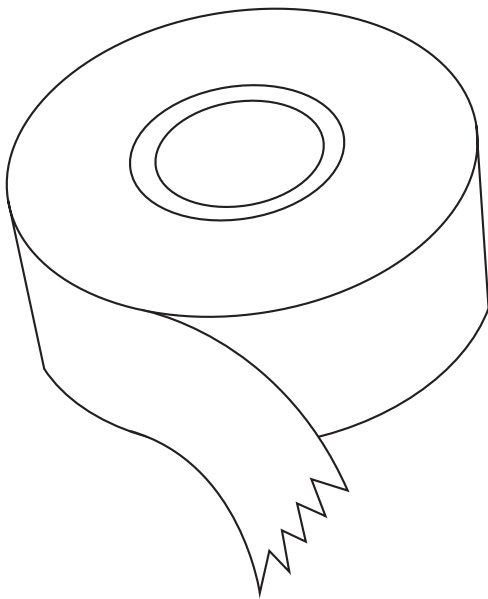
Komm, wir machen ein Zine!

Wer ist mit von der Partie?

Wie soll das gehen?

Was haben wir zu sagen?

Und wie bringen wir das in Form?



# Projekt

Ob als geführtes Klassenprojekt oder als freie Plattform des individuellen Ausdrucks – ein Zine im Kontext von Schule herzustellen, ist eine schöne Herausforderung. Mit einer Drucksache wird *ein gemeinsamer Raum* geschaffen, in dem alle Beteiligten zur Sprache kommen und Sichtbarkeit erlangen.

Heute wachsen Kinder und Jugendliche mit Medien auf, die auf schnelle, oberflächliche Inhalte setzen und darauf abzielen, damit möglichst viele Menschen zu erreichen. So mag es anachronistisch anmuten, eine Drucksache zu gestalten. Doch darin liegt das Potenzial.

Die direkte Geste auf Papier ist spontan und kann weniger leicht überwacht und verändert werden. Und Prozesse, die an eine körperliche Erfahrung gebunden sind, prägen sich anders ein als die rein virtuellen Tätigkeiten in digitalen Räumen. Diese *spezifisch menschlichen Qualitäten* machen einen Unterschied, wenn wir sie *kultivieren*.

Diese Anleitung richtet sich an alle, die an der Schule Publikationen (hier entsprechend: «Edu-Zine») gestalten wollen. Sie ist für Personen konzipiert, die nicht aus dem Bereich der Gestaltung kommen. Die also – hoffentlich ;-)- über eine *ähnliche professionelle Unbekümmertheit* verfügen, wie damals die subversiven Jugendlichen als Zine-Macher\*innen der ersten Stunde.

## Zine was?

Die Bezeichnung «Zine» umfasst alle Arten selbst hergestellter Publikationen. Also Drucksachen, die nicht durch professionelle «Gatekeeper» (wie Verlage, Herausgeber\*innen oder Redaktionen) kontrolliert oder in einem kommerziellem Interesse gesteuert werden. «Zine» ist die Kurzform des Begriffs «Fanzine» (ein Kofferwort aus «Fans» und «Magazine»). Vornehmlich Jugendliche hatten ab den 1960er-Jahren begonnen, sich in Schülerzeitungen, auf Plakaten, Flugblättern oder mit Comics Sichtbarkeit zu verschaffen. Ihre Aktivitäten markierten gleichzeitig das Feld jugendlicher Subkulturen.

## Self-Publishing

Eine alternative Publikationskultur erlebte ab Mitte der 1960er-Jahren einen Boom: Man war nicht mehr an teure Druckereien gebunden, sondern konnte dank Hektografie, Mimeografie und Offsetdruck kleine Auflagen einfach selbst herstellen. Diese Art des Publizierens brachte auch eine eigene Ästhetik hervor: Klebelayouts, Kritzelzeichnungen, Collagen und Schnapsschüsse feierten das Direkte, Spontane und Unmittelbare. Diese stilistische Abgrenzung war auch darauf ausgelegt, sich der Kontrolle durch Autoritäten zu entziehen und diese zu hinterfragen.

## Grossformate

Verglichen mit den interface-basierten digitalen Medien ermöglicht das Zine einen freieren Ausdruck. Dieser kann noch gesteigert werden, wenn Formate eingesetzt werden, die über die Bildschirmgrösse hinausgehen: Beispielsweise bieten eine Wandzeitung oder eine Fensterinstallation Ausdruckformen im öffentlichen oder halböffentlichen Raum, die auch körperlich erlebt werden können. Diese unterliegen zwar anderen produktionstechnischen Bedingungen als das klassische «Zine», aber die Ausführungen zu gestalterischen Aspekten sind auf sie übertragbar.

## Inhalt und Form

Inhalt und Form bedingen und bestimmen einander wechselseitig.

Der Inhalt kann definiert werden oder offen bleiben.

Wird der Inhalt definiert, gilt es, die Interessen der Teilnehmenden aufeinander abzustimmen.

Bleibt der Inhalt offen, gilt es, die Teilnehmenden darin zu unterstützen, ihr persönliches Thema zu finden.

Die Form kann definiert werden oder offen bleiben.

Je offener die Form bleibt, desto heterogener wird das Produkt ausfallen.

Je enger die Form definiert wird, desto homogener wird das Produkt werden.

|                                    |                                |
|------------------------------------|--------------------------------|
| Inhalt definiert<br>Form offen     | Inhalt offen<br>Form offen     |
| Inhalt definiert<br>Form definiert | Inhalt offen<br>Form definiert |

### Struktur

In der Vorbereitung gilt es festzulegen, welche Dimensionen die gestalterische Arbeit umfassen soll: Wie mit den Parametern der Dimensionen *Inhalt* und *Form* umgegangen wird, bestimmt die Arbeitsweise und den Charakter der Publikation. Je mehr Parameter definiert werden, desto enger ist die Untersuchung angelegt (aber desto einfacher können die Teilnehmenden auch auf den Punkt kommen). Je weniger definiert wird, desto komplexer und anspruchsvoller wird die Gestaltung. Werden inhaltliche Parameter festgelegt, wird sich die Arbeit vorab um die *formale Umsetzung* drehen. Sind formale Parameter definiert, wird der Fokus vornehmlich auf der *inhaltlichen Entwicklung* liegen.

### Thema

Entscheidet man sich für die Arbeit mit einem definierten Inhalt, gilt es, ein Thema zu finden, das in eine Reihe gleichwertiger Unterthemen aufgeteilt werden kann. Dann können die Teilnehmenden ihre Arbeit nach ähnlichen Kriterien und/oder Methoden durchführen, und die Publikation wird eine reichhaltige Sammlung von Teilen, die eine aufgefächerte, reichhaltige Vielfalt des Themas aufzeigen. Am Beispiel des Themas «Wald» könnte das konkret so aussehen: Unterthemen könnten (z.B. für Unterstufe) die Tiere des Waldes sein: Fuchs, Reh, Hirsch, Dachs,... Diese werden dann von jeweils einem\*r Teilnehmer\*in bearbeitet und im gemeinsamen Zine «Waldtiere» versammelt.

### Material

Beim Ausgangsmaterial ist wichtig, dass alle Beteiligten einen persönlichen Bezug dazu herstellen können. Dass also die Möglichkeit besteht, etwas wählen, bestimmen und sich mit seinem Wesen auf irgendeine Weise persönlich einbringen zu können. Das Material, mit dem im Weiteren gearbeitet wird, sollte (je nach Spielregeln) auch formal von den Beteiligten stammen, weil dann einfach mehr Charakter spürbar wird. Also lieber eine krakelige Handskizze als ein Clipart aus dem Internet. Ausserdem wird mit selbst erzeugtem oder bearbeitetem Material jede Diskussion um Urheberrechte hinfällig. Es geht um den eigenen Ausdruck einer jeden einzelnen Person, in Inhalt und Form!

## Zeit und Raum

«Zu wenig Zeit» zählt nicht! Kreativität entfaltet sich unter allen Umständen.

Beschränkungen helfen, sich zu entscheiden und auf den Punkt zu kommen.

Ein Zeitraum lebt vom Rhythmus, der dem Tun den Takt vorgibt.

Die Pause ist Teil der Arbeit und keine verlorene Zeit.

Der Raum muss geschützt sein und Schutz bieten.

Diese Aufgabe obliegt der Person, die das Projekt verantwortet.

Was sich im Zeitraum der gemeinsamen Arbeit zeigt, darf sein.

Die Präsenz der Beteiligten ist entscheidend, nicht das Produkt.

## Safe Space

Ist eine Zine-Gestaltung mit einer in sich gefestigten Klasse geplant, kann es möglicherweise zu einer Herausforderung werden, einen Raum zu schaffen, in dem sich alle angenommen, geschützt und sicher fühlen. Die fest vergebenen Rollen in einer Klasse führen oft zu stereotypen Verhaltensweisen innerhalb unbewusster sozialer Hierarchien (*vertikale Segregationsmechanismen*, auch als «*Klassismus*» bekannt). Damit die Teilnehmenden für die gestalterische Arbeit hinter die Klischees und Stereotypen blicken können, ist es essentiell, dass sie sich sicher fühlen und ihre Integrität gewahrt bleibt. Es ist daher wichtig, auf alle Formen von Diskriminierung achtsam zu sein, die zum Nährboden für traumatisierende Erfahrungen werden können.

## Gruppe

Wie beim Zine Einzelblätter zum Heft gefügt werden, formen die Teilnehmenden eine Gruppe. Ohne diese geht nichts. Wie sich die Gruppe bildet, wie die Aufgaben verteilt werden, und wer welche Rollen übernimmt, verläuft oft auf einer zweiten Ebene, parallel zur eigentlichen Arbeit. Diese Dynamik setzt Kräfte frei und kann begeistern. Es ist wichtig, ihr Raum zur Entfaltung zu lassen, denn sie begleitet die Erfahrung jeder einzelnen Person. Gleichzeitig gilt es, die Energien der Teilnehmenden frühzeitig so zu lenken, dass die Grenzen der individuellen Integrität gar nicht erst Gefahr laufen, überschritten zu werden. Erst die Vielfalt und die Andersartigkeit der Teilnehmenden ermöglicht ein attraktives Zine. Es wird zum verkörperten Ausdruck verschiedener Perspektiven.

## Verantwortung

«Kreativer Freiraum» ist ein Mythos. Oder eine Entschuldigung, sich aus der Verantwortung zu stehlen. Denn der organisierenden Rolle steht es zu, das Dispositiv der Aufgabe zu gestalten. Je sorgfältiger dieses ausgearbeitet und bedacht wird, desto runder wird die gemeinsame Lernerfahrung. Die Teilnehmenden fühlen sich getragen und können sich ganz ihren Prozessen widmen. Nach dem hier vertretenen Ansatz geht es also darum, dass die Teilnehmenden über ihre eigene Ausdrucksfähigkeit *in ihre Kraft* kommen können und sich als *selbstwirksam* erleben. Im Gegensatz zu *Selbstermächtigung* (Macht) handelt es sich um eine *Selbst-Erkräftigung* (Kraft). Die Strukturierung der Aufgabe schafft die Rahmenbedingungen, unter denen dies geschehen kann.

## Spiel und Regeln

Im Spiel, ein Zine zu gestalten, verkörpern wir eine Rolle und nehmen eine Haltung ein.

Das Spiel wird eröffnet und kommt zu einem Ende. Dazwischen liegt der Gestaltungsprozess.

Das Zine bildet als Medium eine eigene Sphäre, seine Realität.

Auf diesem Feld lässt sich erproben, ob etwas anderes möglich ist.

Gewisse Regeln gelten für alle.

Andere betreffen die eigene Arbeit.

Regeln bestimmen, wie Mittel eingesetzt und Wege beschriftet werden.

Oft entstehen Regeln aufgrund von Erfahrungen.

Bestätigt durch die berühmten Ausnahmen.

Gewisse Regeln sind unveränderlich.

Andere lassen sich anpassen.

## Entscheiden

Bier oder Wein? Gross oder klein? Das Leben steckt voller Entscheidungen, die meist nicht lebenswichtig sind. Zum Glück. Dennoch gerät der Fluss alltäglicher Entscheidungen manchmal ins Stocken. Auch im Gestaltungsprozess: Wir drehen uns im Kreis, oder sehen vor lauter Bäumen den Wald nicht mehr. So beginnen wir, an unseren Fähigkeiten zu (ver-)zweifeln. Dann kann es hilfreich sein, ein paar Schritte zurückzutreten und Distanz zu nehmen. Ein Medienwechsel hilft ebenfalls: Digitale Entwürfe im Endformat ausdrucken und auslegen, verschafft einen Überblick. Vor unseren Augen bildet sich der durchlaufene Prozess ab. Im Vergleich können wir Qualitäten benennen. Wesentliches kristallisiert sich heraus und Unschärfen gewinnen Konturen. In der Konsequenz spielt es dann nicht einmal mehr eine Rolle, *wie* wir uns entscheiden, sondern *dass* wir uns entscheiden. Und das könnte auch für ein Mineralwasser sein.

## Kalkül und Zufall

Erfindungen, Einfälle oder kreative Prozesse sind oft stärker von Zufällen bestimmt, als wir uns das gerne eingestehen. Eine glückliche Fügung, zur richtigen Zeit am richtigen Ort, mit einem guten Händchen oder dem richtigen Riecher, eröffnen sich Möglichkeiten, scheinbar ohne aktives Dazutun. Doch es braucht einen wachen Geist, um die sich zeigende Chance zu erkennen und zu ergreifen, bevor sie von neuen Gedanken überdeckt wird und verschwindet. Zur Rolle des Zufalls im Gestaltungsprozess herrschen – je nach Zeit und Schule – unterschiedliche Auffassungen. Um sich bestimmter Entscheidungen zu entledigen, kann jedoch ein kalkulierter Zufall eingesetzt werden: Die Augen des Würfels beispielsweise gestehen den Nutzenden gleichwertige Optionen zwischen 1 und 6 zu. Die Augenzahl als solche ist unwichtig, entscheidend für das Weiterkommen ist vielmehr, *dass* gewürfelt wurde und die Zahl umgesetzt wird.

## Urheberrecht

Die Gesellschaft hat Regeln aufgestellt, mit denen Werke aus Kunst und Literatur geschützt werden sollen: Das Urheberrecht. Es tritt automatisch in Kraft, sobald eine Kreation willentlich geschaffen wird. Und es schützt ein Werk bis 70 Jahre nach dem Tod des\*der Urheber\*in. Wir werden damit spätestens konfrontiert, wenn wir mit Fremdmaterial arbeiten: also beispielsweise eine Collage mit Fotos aus einem Bildband erstellen. Solange das Ursprungsbild erkennbar ist, bleibt es urheberrechtlich geschützt. Dies bedeutet dass der\*die Urheber\*in über seine Verwendung bestimmen darf, selbst wenn kein kommerzielles Interesse vorliegt. Benutzen wir fremdes Bildmaterial im Rahmen der Schule für ein Zine mit einer Auflage von 30 Stück, müssen wir uns – ganz praktisch – keine allzu grossen Sorgen machen. Soll dann aber noch ein PDF auf die Schulwebseite gestellt werden, gilt es, Vorsicht walten zu lassen.

## Mittel und Wege

Wie wir etwas gestalten, ist ebenso wichtig wie was wir gestalten.

Mit Methoden bringen wir Inhalte in Form.

Mit Werkzeugen schaffen wir Formen für Inhalte.

Mit allen Mitteln zu gestalten, heisst: es auf die Spitze zu treiben.

Gestaltungsprozesse verlaufen selten linear und logisch.

Text und Bild folgen auf der Fläche jeweils ihren eigenen Regeln.

Manchmal kommen sie zusammen, um dann wieder getrennte Wege zu gehen.

Wo ein Weg ist, ist auch ein: «Geht nicht!»  
Es geht auch anders.

## Begegnung

Im Wechselspiel von dir zu mir entwickelt sich etwas, was ich alleine nicht hingekriegt hätte. Du bist auf meine Idee eingegangen. Hast dann aber meine Pläne wild durchkreuzt. Ich musste mein Veto einlegen und hab' dann mein Wunschbild doch nicht zu Papier gekriegt. Eine Mischung von dir und mir ist nun hier zu sehen. Un erwartet, und doch gar nicht mal so uninteressant.

Wird die Begegnung als Basis für eine gestalterische Aufgabe eingesetzt, braucht es ein sorgfältig abgestecktes Feld mit präzisen Regeln, in dem sie sich ausser-gewöhnlich ereignen kann. In der Kunst würde man das als Performance bezeichnen.

*Methode aus Workshop «Fanzine #3 – Body, Mix, Remix», FMS Fribourg, 2023*

## Um-Ordnung

Wie kommt das Neue in die Welt? Meist erscheint uns etwas überraschend neu, weil es nicht vorhersehbar war. Eine neue Kombination von Möglichkeiten, eine schlaue Verdrehung von vertrauten Tatsachen, eine kluge Verbindung von scheinbar Unvereinbarem. Die Kreativität stösst sich an den Grenzen und lotet dabei Unmögliches aus. Soweit brauchen wir es nicht zu treiben. Es reicht, manchmal, nicht genau zu wissen, was man tut, und es trotzdem zu machen, im Vertrauen auf ein späteres gutes Resultat. Indem wir bestimmte Inhalte willkürlich mit bestimmten Formen verknüpfen, schaffen wir *Symbole* (symballein, griechisch: zusammen-bringen). Nun können wir mit diesen Zeichen spielen, bis sie eine neue Ordnung ergeben. Diese ist nun aber nicht Endzweck, sondern das neue Verzeichnis für den Inhalt, der den Zeichen zugrunde liegt.

*Methode aus Workshop «Fanzine #4 – Faire autrement», FMS Fribourg, 2024*

## Textstruktur

Wenn wir einen Text direkt auf eine im Voraus festgelegte Form schreiben, kommen wir ganz oft wie von selbst auf den Punkt. Die Beschränkung weist dem Denken seinen Spielraum zu. Diese Form können wir numerisch aufbauen. So wird die dem Text zugrunde liegende Dynamik vorbestimmt (Strukturelle Dramaturgie):

- 1 als Einheit und Faktum (Unität, Behauptung)
- 2 als Widerspruch und Gegensatz (Dualität: das eine gegen das andere)
- 3 als Auflösung von These und Antithese in einer Synthese (Trinität)
- 4 als Tetralemma mit wechselseitigen Beeinflussungen (Quadrität)

Diese ganze Anleitung ist nach diesem Prinzip gestaltet.

*Methode aus Projekt «Bulle à travers le temps», Collège du Sud Bulle, 2024*

## Produkt

Am Ende des Gestaltungsprozesses liegt der fertige Entwurf vor. Der kommt nun zur Umsetzung und geht in Produktion. Entscheidend ist hier die Frage, ob die Vervielfältigung selbst Teil des Workshops sein soll und von den Teilnehmenden selbst bewerkstelligt wird. Oder ob damit externe Dienstleister\*innen beauftragt werden. Zum Druck bieten sich verschiedene Verfahren an, abhängig von Thema und Budget:

### Xerografie

Alle tonerbasierten Vervielfältigungen (Fotokopie, Laserprint) werden als *Xerografie* (Trockendruck) bezeichnet. Im Unterschied zu den klassischen Druckverfahren, die mit Farbe arbeiten, wird das Druckbild mit elektrostatischer Ladung auf die Trommel übertragen, die an die druckenden Stellen Tonerpartikel anzieht. Abschliessend wird der Schwarz- oder 4-Farbdruk mit Öl und Hitze auf das Papier fixiert.

### Risografie

Das rotative Siebdruckverfahren wurde in den 1980er Jahren in Japan entwickelt und zeichnet sich durch Umweltfreundlichkeit und niedrigen Energieverbrauch aus. Das Druckbild wird digital auf die beschichtete Trommel geschrieben, aus der die Farbe an den druckenden Stellen auf das Papier geschleudert wird. Pro Durchgang ist entsprechend nur eine Farbe möglich, es sind einzigartige satte Buntfarben druckbar.

### Papier & Format

Analog zu Schüler\*innen, die eine Gruppe oder Klasse bilden, formen zusammengetragene Einzelblätter als Ganzes die Drucksache. Ihr Umfang ist begrenzt. Er erhöht oder vermindert sich jeweils im Vierersprung (eine klassische Verarbeitung mittels Heften oder Binden vorausgesetzt). Als Druckbogen hat ein Blatt Papier 4 Seiten (in der halben Grösse). Es wird im Bund gefalzt und entweder ineinandergesteckt oder aufeinander gestapelt zur Weiterverarbeitung. Die Formate des europäischen Standardformats, der DIN-A-Reihe, lassen sich z.B. auf dem Fotokopierer jeweils um 71 Prozent verkleinern, resp. um 141 Prozent vergrössern, um auf die nächste Einheit zu kommen. Während ein Umschlag eine Titel- und Rückseite beinhaltet, bezeichnet der Begriff Cover nur das Deck- also Titelblatt. So oder so zählen beide nicht zum Inhalt einer Drucksache und tragen daher keine Seitenzahlen.

### Hektografie

Auch als Umdruckverfahren bekannt, ist die Hektografie («Verhundertfachung») die technisch einfachste Möglichkeit zur Vervielfältigung einer Vorlage. Bis in die späten 1980er Jahre waren Hektografen («Schnapsmatrizen», wegen dem typischen Lösungsmittelgeruch) auch an Schweizer Schulen noch in Gebrauch, um mittels analog vorbereiteter Matrizen Klassensätze von Arbeitsblättern zu erstellen.

### Zeitungsdruck

Das klassische, stark saugende Zeitungspapier mit Farbbildern zu bedrucken, ist nicht einfach! Doch seit dem Auflagenzerfall der Tageszeitungen können auch mittelgrosse Auflagen im Rollenoffsetdruck gefertigt werden. Oder aber es stehen für Kleinauflagen spezialisierte Anbieter\*innen bereit, die mit digitalen Tintenstrahl Druckern die Ästhetik eines Zeitungsproduktes simulieren können.

Eine Druckerei zu besichtigen, kann einen Workshop beleben oder einen stimmungsvollen Abschluss bilden. Maschinen und Materialien sind hier in Aktion zu sehen und vermitteln den Eindruck eines Informationszeitalters, dessen Grundlage die mechanische Vervielfältigung gewesen war. Der Gegensatz zur aktuellen digitalen Medientechnologie könnte kaum grösser sein!



Verlässt das produzierte Zine Schulzimmer und Pausenplatz, wird es öffentlich, also *zur Publikation*. Die Herausgeber\*innen treten als *Urheber\*innen* in die Verantwortung. Im Impressum die Inhalte zu kennzeichnen, schafft Klarheit und sorgt für Rechtssicherheit. Als Institution der öffentlichen Hand ist eine Schule hier besonders exponiert.

## ISBN / Archiv

Beim Schweizer Buchhandels- und Verlags-Verband kann eine ISBN-Nummer beantragt werden. Sie kennzeichnet jede Publikation eindeutig und macht sie auch international auffindbar. Umsonst ist eine ISBN-Nummer allerdings nicht zu haben. Es gilt also abzuwägen, ob sich diese Kennzeichnung lohnt und rechnet. Eine gewisse «Offizialisierung» der Publikation geht damit auf jeden Fall einher. Weist die gestaltete Publikation einen Bezug zur Schweiz auf, freut sich die Schweizerische Nationalbibliothek in Bern über ein Belegexemplar für ihr zentrales Archiv (Vervielfältigte Lehrmittel von Bildungseinrichtungen werden allerdings nicht gesammelt).

## Vernissage

Mit etwas zeitlichem Abstand zum kreativen Prozess wird das gemeinsam geschaffene Werk in den Mittelpunkt gestellt und öffentlich sichtbar gemacht: Die Vernissage unterstreicht (als Format aus der Kunst) symbolisch den Wert des Werkes. Auf den Prozess zurückzublicken und seiner Wertschätzung für Erreichte Ausdruck zu verleihen, ist elementarer Bestandteil dieses Abschlussrituals. Die Teilnehmer\*innen werden eingebunden und bekommen ihren Auftritt. Das Gemeinschaftserlebnis ermöglicht einen neuen Blick auf das geschaffene Eigene als Teil des Ganzen. Damit erleben sich alle nochmals anders als Teil einer Gemeinschaft.

## Mediatisierung

Wird das Zine in einem anderen Medium dargestellt, sprechen wir von einer Mediatisierung: In einem Blogbeitrag online, einem Artikel in der Schulchronik, oder auch als Beitrag für einen Design-Wettbewerb – für das Zine wird transmedial Öffentlichkeit geschaffen, die dieses selbst nicht erzeugen kann. Zentrale Frage ist hier, bei wem diese Arbeit anfällt, wer davon profitiert, und was damit bezweckt und bestenfalls erreicht werden kann. Sinnvollerweise bietet das Verfassen eines Textes die Möglichkeit zur Reflexion des Projekts. Dabei werden zentrale Aspekte identifiziert und festgehalten. Allerdings besteht gegenwärtig die Tendenz, dieser Metaebene zuviel Platz zuzugestehen.

## Zines

Fanzine im Pilot für kreative Schulen  
An der Fachmittelschule Fribourg hat die Kulturagentin Marinka Limat 2021 das Projekt «Fanzine – Espace de paroles» lanciert. Seit der Pandemie wurde jedes Jahr ein Fanzine gestaltet, unter wechselnden Rahmenbedingungen und mit unterschiedlichen Gästen aus Illustration und Grafik.

*Dokumentation von Marinka Limat:*

Fanzine #1 – «Espace de paroles»

Fanzine #2 – «Nous serons entendu.e.s»

Fanzine #3 – «Body, Mix, Remix»

Fanzine #4 – «Faire autrement»

Artikel in FMS-News, Nr. 49/2024

Mini-Zine-Library

Das Projekt (2018–23) von Habib Afsar, Dominik Bachmann und Mara Züst zielte darauf ab, Menschen aller Altersgruppen Kreativität auf eine nicht wertende, vergnügliche Weise näherzubringen. Die Workshops waren so konzipiert, dass die Teilnehmer\*innen über den kreativen Prozess, das Spiel und den Austausch mit ihren eigenen Ressourcen in Austausch treten konnten. Das Projekt machte unter anderem von 2020–23 wiederholt an der Schule im Widmer, Langnau a.A. Station, initiiert und betreut von Kulturagent Mariano Gaich.

*Dokumentation von Mariano Gaich:*

Mini-Zine Library Zyklus 3

Mini-Zine Bibliothek

*Beitrag Materialien :*

Input– Umgang mit Diversität

Fanzinothèque libre, Fribourg

Seit März 2024 ist die Fanzinothèque libre in der ehemaligen Cardinal-Brauerei (im Restaurant Les Menteurs) stationiert und dort zu Öffnungszeiten frei zugänglich. Die Fanzines können gekauft werden.

Fanzinothèque genevoise

Bibliothek für Fanzines und Treffpunkt. Die Fanzinothek Genf verfügt über 1720 Publikationen (Fanzines und Künstler\*innenbücher, Stand: Dez. 2023). Sie sammelt, bewahrt und fördert lokale Fanzines, Künstlerbücher und Kleinstauflagen mit dem Ziel, das kreative Schaffen zu fördern und die Begegnung zwischen der Öffentlichkeit und den Kreativen zu ermöglichen.

## Dokumentation

Archive of Swiss Independent Periodical Publishing ASIPP

Das «Archive of Swiss Independent Periodical Publishing ASIPP» beinhaltet Magazine von Jugendlichen, Designer\*innen, Künstler\*innen und «Bewegten». Es dokumentiert ihre Suche nach Formen, wie Inhalte ohne professionellen Filter zum Ausdruck gebracht werden können. Es befindet sich an der HKB Bern.

Wir publizieren

Forschungsprojekt zu Self-Publishing der HfK Bremen in Kooperation mit der HKB Bern unter Leitung der Grafikerin Tanja Prill (Ausstellung Kunsthalle Bern mit Symposium 2019–20).

Unter dem Radar – Underground- und Selbstpublikationen 1965–1975

Jan-Frederik Bandel/Annette Gilbert/Tania Prill (Hrsg.) im Verlag Spektor Books, Leipzig, 2017.

Der Band versammelt Underground- und Selbstpublikationen der BRD, aber auch aus einem internationalen Kontext, als Versuch, den ästhetischen Kosmos einer Do-it-Yourself-Revolution zu erschliessen.

Out of the Grid, Italian Zine 1978–2006

Dafne Boggeri und Sara Serighelli. Les Presses Du Réel, Mailand, 2024.

Die Publikation präsentiert eine Auswahl von 100 italienischen Zines, die ein breites Spektrum sozialer, politischer, ästhetischer und technologischer Veränderungen in der Verwendung von Sprache und Kommunikationsstrategien des Self-Publishing zeigen.

## Gestaltung

Grundlagen der Gestaltung (4 Bd.)

André Vladimir Heiz, Verlag Niggli, 2012

«Grundlagen der Gestaltung» ist ein vierbändiges Standardwerk, mit dem der Autor und Forscher André Vladimir Heiz neue Massstäbe setzt. Zum ersten Mal werden die Prinzipien gestalterischen Handelns fächerübergreifend und disziplinenunabhängig zum Thema: In den Feldern «Prozesse und Programme», «Strukturen und Systeme», «Zeichen und Kontext» sowie «Identitäten und Differenzen» werden die wesentlichen Fragen für Entwurf und Gestaltung verhandelt. Heiz geht dabei stets von der menschlichen Wahrnehmung aus. Die theoretischen Konzepte, die hauptsächlich aus der Semiotik stammen, werden mit zahlreichen Beispielen aus der Praxis illustriert.

Nea Machina – die Kreativmaschine

Martin und Thomas Poschauko, Verlag Hermann Schmidt, Mainz, 2010

Das Buch für Grafikdesigner\*innen ist eine Anleitung, die eigenen Ideen im Zusammenspiel von Kopf und Bauch, Hand und Computer kreativ zu variieren, um zum optimalen Ergebnis zu gelangen. Es präsentiert Sammlungen von Bildvarianten und die dazugehörigen Prozesse.

## Herausgeber

«Kulturagent.innen für kreative Schulen» ist ein Projekt für kulturelle Bildung und Schulentwicklung, initiiert und gefördert von der Stiftung Mercator Schweiz in Zusammenarbeit mit den Kantonen Appenzell Ausserrhoden, Bern, Freiburg, St. Gallen, Thurgau, Wallis, Zürich und klick – Kulturvermittlung Ostschweiz. Umgesetzt wird das Projekt vom Dachverband Kulturvermittlung Schweiz.

## Impressum

Konzept: Thomas Lehner, Marinka Limat  
Text: Thomas Lehner, in Zusammenarbeit mit Marinka Limat  
Gestaltung: Thomas Lehner  
Schrift: Linear, Sylvan Lanz  
Druck und Auflage: Digitaldruck 4f, Copyquick Fribourg, 50 Stk. (1. Auflage)  
PDF-Download: [Projektwebseite](#)

© 2024 Kulturagent.innen Schweiz  
© 2024 Text und Bilder: Alle Rechte liegen bei den jeweiligen Autor\*innen  
Alle Rechte vorbehalten.

Kultur  
agent.innen  
Schweiz  
} Agent.es  
culturelles  
Suisse

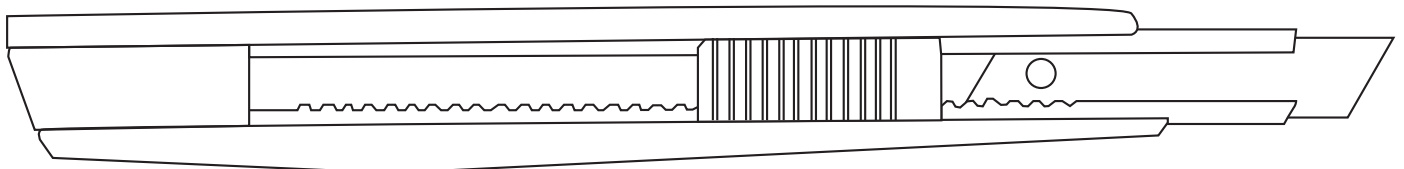
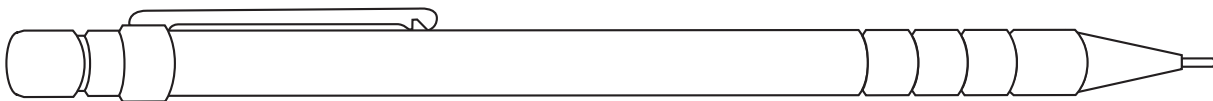
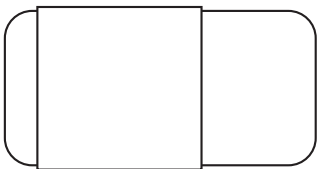
Wir haben ein Zine gemacht!

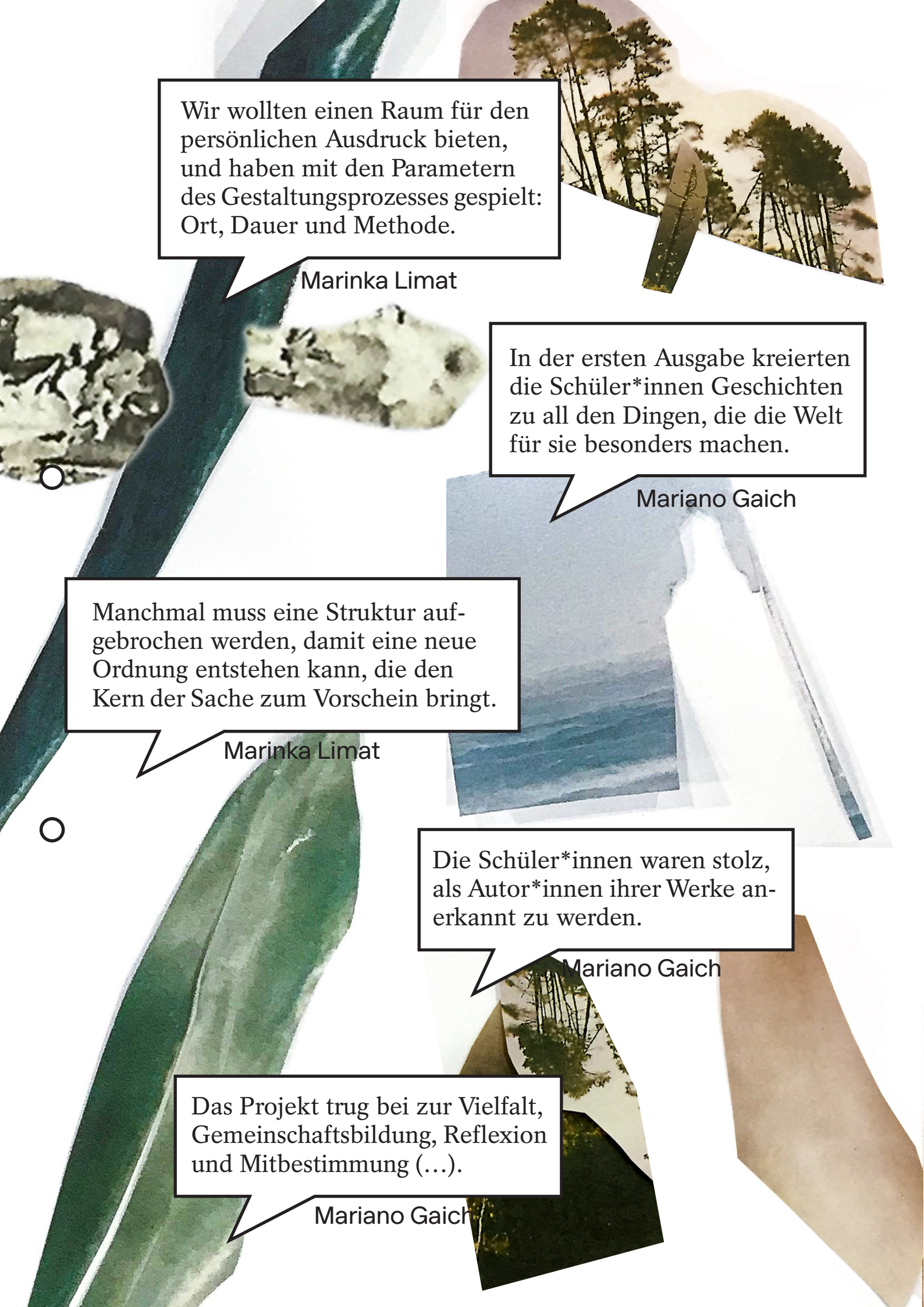
Alle waren mit dabei!

Es ist gut gelaufen.

Was wir zu sagen haben,  
hat seine Form gefunden.

Und es war uns eine Freude.





Wir wollten einen Raum für den persönlichen Ausdruck bieten, und haben mit den Parametern des Gestaltungsprozesses gespielt: Ort, Dauer und Methode.

Marinka Limat

In der ersten Ausgabe kreierten die Schüler\*innen Geschichten zu all den Dingen, die die Welt für sie besonders machen.

Mariano Gaich

Manchmal muss eine Struktur aufgebrochen werden, damit eine neue Ordnung entstehen kann, die den Kern der Sache zum Vorschein bringt.

Marinka Limat

Die Schüler\*innen waren stolz, als Autor\*innen ihrer Werke anerkannt zu werden.

Mariano Gaich

Das Projekt trug bei zur Vielfalt, Gemeinschaftsbildung, Reflexion und Mitbestimmung (...).

Mariano Gaich