

WIE

MACHE

ICH

EIN

FANZINE?

Impressum

Text und Idee

Daniel Neugebauer

Lektorat

Verena Busch

Bebilderung

Daniel Neugebauer

Layout

Daniel Neugebauer

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	5
Was ist ein Fanzine?	6
Warum macht man ein Fanzine?	7
In fünf Schritten zum eigenen Fanzine	10
1. Schritt: Worüber schreibe ich	10
2. Schritt: Textarbeit	11
3. Schritt: Bilder und Layout	13
4. Schritt: Drucken, vervielfältigen und heften	15
5. Schritt: Raus damit!	17
Inspirationen	18

Vorwort

Liebe Leserin, lieber Leser,

laut dem wundervollen Buch *Make a Zine* von Joe Biel und Bill Brent ist ein Fanzine ein Liebesbrief. Genauso wie ein Charakterbogen ein Liebesbrief an den Spielleiter ist, ist ein Fanzine eine Liebeserklärung an ein bestimmtes Thema, das der Autorin oder dem Autor am Herzen liegt. Die folgenden Seiten sind also eine Liebeserklärung an das Fanzine und zugleich ein glühender Aufruf, selbst aktiv zu werden und ein Fanzine zu machen.

Aber ist es nicht völlig irrsinnig, ein Magazin zu drucken, das dann auch noch aussieht, als hätte man es selbst gemacht? Wo sind die tollen Bilder? Wo sind die außergewöhnlichen Layouts? Wo ist das 400-seitige Hardcover? Wo ist das alles?

Ich sage: Es ist unwichtig! Es kommt einzig auf deine Idee an und auf deinen Willen, diese Idee umzusetzen. Ja, vielleicht ist dein Fanzine nicht so hübsch wie ein professionelles Magazin, aber du hast es selbst gemacht. Und du hast es nicht nur digital gemacht, du hast es mit Heftklammern, Klebstoff und Papier in die Realität herübergeholt. Die folgenden Seiten geben dir Tipps, wie du das Projekt *Fanzine* realisieren kannst. Du wirst sehen, es macht Spaß, seine Ideen auf Papier zu sehen!

Viel Spaß dabei wünscht

Daniel Neugebauer

Was ist ein Fanzine?

Fanzine setzt sich aus den englischen Wörtern *fan* und *magazine* bzw. *-zine* zusammen. Der Begriff stammt, laut der englischen Wikipedia, aus dem Bereich der Science-Fiction-Fankultur und kann zum Oktober des Jahres 1940 zurückverfolgt werden. Die amerikanische Science-Fiction-Fangemeinschaft war bereits seit den 30er Jahren aktiv, aber der Begriff Fanzine wurde erst zehn Jahre später von Russ Chauvene in seinem Zine *Detours* geprägt. Doch schon im 19. Jahrhundert war das Konzept des Fanzines populär.

H.P. Lovecraft war beispielsweise ein glühender Anhänger des Amateurjournalismus, der es einem ermöglichte, Geschichten, Gedichte und Kommentare zu publizieren.

Ein Fanzine ist eine Amateurpublikation, manchmal von einer Person gemacht oder von einem kleinen Team aus Autoren und/oder Illustratoren. Ziel ist dabei nicht der kommerzielle Erfolg (Fanzines kosten selten mehr als die Herstellung), sondern sich einem Thema leidenschaftlich zu widmen und (so war es früher) Anlaufpunkt für Gleichgesinnte zu sein. Fans von Punk oder Metal hatten ihre Fanzines, genauso wie Horrorfilmfans, Science-Fiction-Fans, Comicfans oder Rollenspieler. Auf den Seiten eines Fanzines kann jedes Thema seinen Platz finden und da die Herstellung recht einfach ist, kann jeder ein Zine herstellen und seine Ideen zu Papier bringen. Wo in anderen Publikationen *Gatekeeper* den Zugang verwehren, steht das Fanzine jedem offen, um etwas herauszubringen.

Warum macht man eigentlich ein Fanzine?

Printprodukte werden hochprofessionell hergestellt, mit Programmen, die nicht selten vierstellige Summen kosten oder die man nur im Monats-Abo erhält. Heutige Rollenspielerinnen und Rollenspieler erwarten das auch von Regelwerken, Abenteuern und den wenigen noch verbliebenen Magazinen. Es muss toll aussehen, sonst wird es nicht zur Kenntnis genommen.

Das erschafft aber eine gewaltige Hürde für alle, die Lust haben, etwas zu publizieren. Es gibt nur wenige Einzelpersonen, die gleichzeitig gut schreiben, illustrieren und layouts können, um so eine Qualität abzuliefern. Das heißt, man braucht ein Team oder man fängt erst gar nicht damit an.

Hier muss man ansetzen. Das Fanzine will Hürden überspringen. Es ist bewusst eine Publikation, die niedrigschwellig ist; sie enthält lizenzfreie Bilder und ist in einem Format gestaltet, das man mit dem heimischen Drucker in Schwarz-Weiß ausdrucken und selbst am Schreibtisch zusammenheften kann, statt es in eine Druckerei schicken zu müssen. Die Unmittelbarkeit ist das Geheimnis des Fanzines.

Während ich dieses Fanzine schreibe, weiß ich, dass ich es sehr bald mit meinem Drucker ausdrucken kann und es dann sofort habe. Ich muss nicht Wochen lang warten, bis professionell gelayoutet wurde, bis tolle Grafiken erstellt wurden und die

Druckerei liefert. Mein Fanzine mache ich selbst und wenn ich es ausdrücke, existiert es nicht nur als Datenhaufen irgendwo auf meiner Festplatte. Es liegt in meinem Schrank und wenn ich alle Daten verlieren würde, wäre es immer noch da.

Ich habe in einem Seminar über Robert E. Howard (der Erfinder von *Conan der Barbar*) von speziellen Fanzines über Howards Werke erfahren. Der Vortragende war sich ziemlich sicher, dass diese teilweise mehrere Jahrzehnte alten Fanzines auch jetzt und in Zukunft noch zugänglich sein werden. Wer kann das schon von seinem Blog behaupten? Den großen G+ Exodus haben wir bereits erlebt, ich frage mich oft, wie viele tolle Ideen, Diskussionen, Inspirationen für Abenteuer und Hausregeln da verschwunden sind.

Mein Appell richtet sich also an alle Kreativen da draußen, wieder kreativ zu werden und ein Fanzine herauszubringen. In den USA hat die Old-School-Rollenspielszene ein Fanzine-Revival erlebt. Man findet teils herrlich-schaurige kleine Heftchen mit Dungeon Crawls und Hausregeln, aber auch toll gestaltete Magazine mit schönen Artworks oder Community-Events wie den jährlichen *Gongfarmer's Almanac*, an dem zahlreiche Autoren, Illustratoren, Lektoren und Layouter zusammenarbeiten, um mehrere Ausgaben für die GenCon zu basteln. Auf Hefter-Partys werden die Magazine dann in Handarbeit hergestellt und kostenlos auf der GenCon verteilt. Im Februar 2019 gab es auf Kickstarter einen ganzen Fanzine-Monat, der im Rollenspielbereich unglaublich viele kleine Zines hervorgebracht hat: Kampagnenideen für *Dungeon World*, Spiele auf 30 Seiten, Dungeons, Game-Design-Tipps und -Ratschläge, Minispiele und, und, und. Das Fanzine ist also nicht tot, im Gegenteil!

In Deutschland gibt es aber leider nur noch sehr wenige aktive Fanzines im Rollenspielbereich; **Trodax** dürfte da als erstes zu nennen sein (siehe auch S. 16). Aber ich hoffe, dieses kleine Fanzine entfacht ein Feuer in dir und du bekommst Lust, etwas zu machen. Vielleicht hast du ja noch ein Blog mit Spielmaterial, alte Abenteuer auf der Festplatte, Artikel, die du mal geschrieben hast, oder du hast Lust, etwas ganz Neues zu machen, bei dem du alles selbst in der Hand hast und deine Ideen zum Rollenspiel zu Papier bringen willst. Du spürst den Drang, etwas zu schreiben, und hast es satt, monatelang zu warten, bis dein Abenteuer endlich erscheint? Mach doch ein Fanzine und bring die Tinte aufs Papier, klebe Bilder auf, zerschneide Fotos für eine Collage, experimentiere mit Schriften und schreib gutes Zeug. Die Rollenspielszene kann es brauchen! Rollenspiel ist Kult. Wir sind ein kleiner Haufen von Verrückten, wir erleben gerade durch Streaming und Crowdfunding einen Boom. Zeit also, die Tastatur klappern zu lassen, den Stift in die Hand zu nehmen und den alten Hefter mit neuen Heftklammern zu füllen.



In fünf Schritten zum eigenen Fanzine

Ich hoffe, die vorherigen Seiten haben deine Lust geweckt, kreativ zu werden und etwas zu erschaffen. Wie das genau funktioniert, zeigen nun die folgenden Schritte. Los geht's!

1. Schritt: Worüber schreibe ich?

Die wichtigste Frage: Worüber soll ich eigentlich schreiben? Die Antwort: Alles, worüber du schreiben willst! Hier einige Ideen:

- Eine Sammlung von Abenteuerideen für alle Genres
- Ein Abenteuer, das du immer mal schreiben wolltest
- Eine Sammlung von seltsamen NSC
- Deine Hausregeln, die sich bewährt haben
- Interviews mit deinen Spielern, dem Spielleiter, dir selbst, Rollenspielern auf einer Con, Autoren, Illustratoren, Lektoren, Verlegern, Podcastern, Streamern, etc.
- Deine Abenteuernotizen zu einer Kampagne
- Deine Ideen und Tipps zum Spielleiten
- Berichte über eure Spielrunden oder eine Con
- News aus der Rollenspielszene
- Rezensionen zu alten, neuen oder vergessenen Büchern und Abenteuern
- Zufallstabellen
- Neue Monster für dein Lieblingssystem
- Eine Sammlung von magischen Gegenständen
- Kochrezepte für die Rollenspielrunde
- In-Game-Tagebücher
- Bastelideen und -anleitungen für Handouts
- Listen von Dingen, die dich im Rollenspiel inspirieren
- Deine Ideen, wie man Horror ins Rollenspiel bringt
- Übersetzungen von großartigen Blog- oder Magazinartikeln aus anderen Ländern
- Wie man ein noch besseres Fanzine macht

Den Themen sind keine Grenzen gesetzt und du brauchst auch nicht gleich zehn Ausgaben voranzuplanen. Starte einfach mit deiner Nummer 1 und wenn du Spaß hattest, setze dich an die nächste Ausgabe. Du bestimmst das Tempo, genauso wie du den Inhalt bestimmst!

2. Schrift: Textarbeit

Du weißt also, was du machen willst. Jetzt wird geschrieben! Das braucht seine Zeit. Du wirst feststellen, dass manches leichter von der Hand geht als anderes. Hier ein paar Tipps für deine Fanzine-Karriere:

Beginne mit einem kleinen Projekt. Schreibe nicht gleich eine Kampagne für dein Lieblingsrollenspiel, sondern starte mit einem kleinen Abenteuer, einer Beschreibung eines Ortes oder einer Sammlung von magischen Gegenständen. Erweitere dann dein Abenteuer, deine Welt oder deine Sammlung Schritt für Schritt in weiteren Ausgaben deines Fanzines.

Halte dein Notizbuch bereit, um gute Ideen aufzuschreiben.

Du musst nicht alles allein schreiben, du kannst auch mit anderen zusammenarbeiten! Das ist toll, denn zum einen könnt ihr gemeinsam neue Ideen entwickeln und zum anderen hat schon Frodo bemerkt, dass es ganz praktisch sein kann, seinen Gärtner Sam dabeizuhaben, wenn man eine große Aufgabe bewältigen muss.

Suche dir Testleserinnen und -leser. Gerade wenn alles fertig ist, finden sie manchmal Fehler, die du gar nicht mehr siehst, oder erkennen Lücken, die du gar nicht wahrnimmst. Schenke ihnen

anschließend eine Ausgabe und erwähne sie im Impressum. Das gefällt ihnen bestimmt und wenn du sie auch noch zum Essen einlädst, dann lesen sie sicher auch Ausgabe 2!

Der wichtigste Tipp zuletzt: Schreiben heißt den Hintern in den Stuhl zu schwingen und die Tastatur zum Klingen zu bringen. Hau in die Tasten, schreib, schreib, schreib und setz dir ein Limit für den Tag. Eine Seite oder zwei Seiten reichen völlig. Stoppe in dem Moment, in dem du weißt, was du als nächstes schreiben willst, dann kommst du am nächsten Tag leichter wieder rein und hast kein Problem mit einer Schreibblockade.

SCHREIBBLOCKADE

Hast du schon einmal das Gefühl gehabt, dass du einfach nicht weiterschreiben kannst? Dass jeder Satz eine Qual ist und du überhaupt nicht vorwärtskommst? Es ist bereits anstrengend, das Textdokument zu öffnen oder den Stift in die Hand zu nehmen und nach dem Papier oder Notizbuch zu suchen? Du wärst lieber ganz woanders, klickst dich durchs Internet oder beginnst damit aufzuräumen? Diagnose: Schreibblockade. Aufräumen ist alarmierend. Das macht nun wirklich niemand gern. Die Lage ist also ernst.

Ray Bradbury sagte in *Telling the Truth*, dem Symposium der Point Loma Nazarene University, ein paar kluge Worte zu dem Thema. Er stellte fest, dass eine Schreibblockade dann entstehe, wenn man an etwas arbeite, das einem nicht recht gefalle. Dein Unterbewusstsein sage dir dann: „I don't like you anymore. You're writing about things I don't give a damn for ...“ Das Heilmittel liegt auf der Hand: „If you have writers' block you can cure it this evening by stopping what you're doing and writing something else. You picked the wrong subject.“ Also mach dir einen Kaffee (oder Tee) und denk derweil nach, ob du das richtige Thema gewählt hast. Wenn du zu dem Schluss kommst, dass du lieber etwas anderes machen möchtest, dann leg den Text zur Seite und starte etwas Neues!

3. Schrift: Bilder und Layout

Ohne Bilder ist ein Fanzine natürlich nur halb so gut. Wenn du zeichnen kannst, bist du klar im Vorteil, aber auch wenn deine Zeichnungen vermutlich nicht auf einem Buchcover auftauchen werden, muss dich das nicht abschrecken. Es ist DEIN Fanzine! Wenn du willst, kannst du alles selbst illustrieren und Strichmännchen nutzen.

STRICHFIGUREN

S. John Ross hat für sein Rollenspiel *Risus* sogar einen Leitfaden geschrieben, wie man Strichfiguren zeichnet!

Du kannst aber auch auf die vielfältige Welt der gemeinfreien (Zauberwort: public domain) Grafiken zurückgreifen. Es gibt zahllose Bilder, Radierungen, Zeichnungen und Fotos, deren Künstler oder Künstlerin seit über siebzig Jahren verstorben ist. Die *British Library* besitzt beispielsweise einen großen Fundus, den man nutzen kann.

Wie kommen aber nun die Bilder zum Text und wie gestalte ich mein Fanzine?

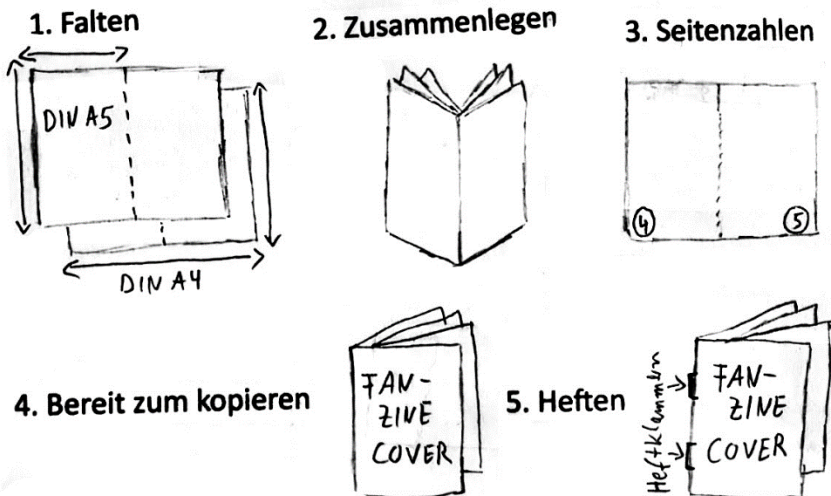
Es gibt zwei Möglichkeiten: Du kannst es entweder digital oder analog machen. Die digitale Lösung benötigt (wenn es besonders professionell sein soll) ein Layoutprogramm, aber man kann auch alles in der Textverarbeitung gestalten.

Beide Varianten setzen etwas Leidensfähigkeit voraus. Manchmal bleibt das Bild nicht an seinem Platz, der Text bewegt sich dorthin, wo er eigentlich gar nicht hin soll, und wenn man oben etwas einfügt, dann schiebt man unten etwas weg. Keine Angst: Man bekommt das alles hin, man muss sich nur etwas einarbeiten.

Wenn du aber brennst, einfach etwas veröffentlichen willst, dann schreib deinen Text, formatiere ihn so, dass er auf dein Format passt, und druck ihn aus. Such dir Bilder zusammen, druck sie ebenfalls aus und dann kommt die Schere zum Einsatz. Layouten wie in alten Zeiten!

Schneide mit der Schere alles zurecht (ja, es sieht aus, als würdest du einen Erpresserbrief schreiben, aber lass dich davon nicht abhalten!) und klebe es auf dein Master-Fanzine. Der Master wird dick sein, weil mehrere Papierschichten aufeinanderkleben, er wird hässlich sein und vielleicht sogar klebrig und unordentlich, wie dein unaufgeräumter Dachboden, aber wenn du das Master-Zine auf einen Kopierer legst, dann wird daraus ein wunderschönes, glattes Blatt Papier und alle Texte und Bilder sind wie von Zauberhand genau da, wo sie sein sollen.

Wichtig: Den Master gut verwahren! Sollte der verloren gehen, kann es etwas schwerer werden, eine Neuauflage herzustellen. Außerdem ist der Master ein Monument deiner Arbeit, das du den nachfolgenden Generationen vererben solltest!



4. Schrift: Drucken, vervielfältigen und heften

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, dein Fanzine zu drucken. Die erste Option ist, mit dem heimischen Drucker einfach alles auszudrucken. Einfach den Broschürendruck im Druckmenü auswählen und dabei zusehen, wie dein Fanzine entsteht.

Du kannst mit verschiedenen Papierarten experimentieren: klassisches 90 g Papier, schweres 120 g Papier und natürlich all die besonderen Papierfarben, die man nicht nur für den Umschlag nutzen kann. Es steht dir auch völlig frei, schwarz-weiß oder farbig zu drucken, wobei man natürlich im Hinterkopf behalten sollte, dass bei einer größeren Auflage Farbkopien deutlich teurer sind als Kopien in Schwarz-Weiß.

DRUCKEN LASSEN

Du strebst nach mehr? Du kannst mit einem Layoutprogramm umgehen, weißt was Beschnitt ist und willst eine UV-Lackierung auf deinem Fanzine? Dann kannst du dein Zine natürlich auch bei einer Druckerei herstellen lassen. Gerade bei größeren Auflagen kann es nützlich sein, auf die Druckerei zurückzugreifen, denn: Natürlich ist es toll, sein Fanzine selbst zu schneiden, zusammenzulegen und zu heften, aber wenn man das fünfhundertmal machen muss, dann macht es nach der exakt zweihundertachtundreißigsten Ausgabe keinen Spaß mehr. Ehrlich. Es stellt sich eine gewisse Zusammenlegungs-Hefter-Müdigkeit ein.

Außerdem erlauben einem Druckereien allerlei Firlefanz oder besser „Veredelungen“, wie sie es nennen. Man kann besondere Lacke verwenden (der schon erwähnte UV-Lack, der im Licht wie eine Folie schimmert), besonderes Papier (ungestrichenes, glänzendes oder mattes) und ohne Probleme kann man alles in Vollfarbe drucken. Gerade so ein Fanzine wie *Cthulhus Ruf* war ohne Rückgriff auf eine Druckerei gar nicht möglich, schließlich waren es pro Ausgabe mehr als siebzig Seiten und die Auflage überstieg 400 Exemplare. Das in Handarbeit herzustellen, wäre einfach unmöglich gewesen.

Wenn du dein Zine selbst heftest, brauchst du, es wird nicht überraschend sein, einen Hefter. Patrick, Mitgründer und Buchhalter (*Buchführung* 90 %) von System Matters, hat aus seiner Schülerzeitungszeit noch einen fantastischen Hefter, den man drehen kann. Damit kann man ohne Probleme eine Broschüre heften. Solche Hefter sind nicht Bestandteil des Standardsortiments von Bürobedarfsläden. Dagegen findet man relativ schnell einen sog. Langarmhefter, der tatsächlich so lang wie dein Unterarm ist. Damit gelingt es ebenfalls, eine Broschüre problemlos zu heften.

DER PREIS

Letzter Tipp: Überlege dir gut, wie viel dein Fanzine kostet. Rechne die Kosten zusammen, die dir für die Auflage entstehen: Papier, Kopien, Heftklammern und natürlich deine Helferinnen und Helfer, wenn du beispielsweise eine besondere Illustration gekauft hast oder dir jemand beim Lektorat geholfen hat. Rechne auch ruhig was für dich selbst ein. Meistens rangiert der Preis eines Fanzines zwischen gratis und 15 €. Willst du dein Fanzine an Händler weitergeben, damit sie es verkaufen, solltest du den Händlerrabatt einrechnen, der bei 40 bis 50 % vom Endverkaufspreis liegt.

5. Schrift: Raus damit!

Fertig? Fantastisch! Jetzt kann dein Fanzine raus in die Welt und seine Leserinnen und Leser finden. Du kannst es natürlich im örtlichen Spielzeugladen auslegen (wenn du darfst!), aber (leider) gibt es nicht mehr ganz so viele dieser Läden. Gut wäre es in jedem Fall, eine Webseite für dein Fanzine aufzubauen, worüber man es bestellen kann. Du kannst es auch in einem der großen Foren bewerben oder natürlich in den sozialen Netzwerken.



Inspirationen

Folgende Lektüre ist nicht nur sehr anregend, sondern auch sehr nützlich, wenn man ein Fanzine machen möchte:

Biel, Joe mit Brent, Bill: Make a Zine – Start your own underground publishing revolution

Todd, Mark und Watson, Esther Pearl: Watcha mean what's a zine? The art of making zines and mini-comics

Folgende Fanzines sollte man ebenfalls im Auge behalten:

DEUTSCHE FANZINES

Abenteuer.

Artefakt

Daimonions Sammelurium

Dausend Dode Drolle

Labyrinth, Das

Letzte Held, Der

Gildenbriefe

Greifenklaue, Die

Mein Bote

Sphinx

Thorwal Standard

Trichter, Der

Trodox

Weltenbote, Der

Windgeflüster

Zunftblatt

Zusammengetragen im Forum Tanelorn.net
von Ingo „Greifenklaue“ Schulze.

ENGLISCHE FANZINES

Back to BasiX

Black Powder, Black Magic

Cities Zorathi, The

Codex Magazine

Crawl!

Crawling Under a Broken Moon

Crawljammer

Draugr & Draculas

Dungeon Lord

Fight on!

Gongfarmers Almanac

Meanderings

Metal Gods of Ur-Hadad

Phantasmagoria

Phylactery

Terror of the Stratosfiend

Silver Swords Zine

Warpstone Magazine

Eine kleine Auswahl an Fanzines

PDF-EDITION

