

POTWÓR WĘDROWNY

FANZIN KONWENTOWY
Nr 5, IMLADRIS 2015

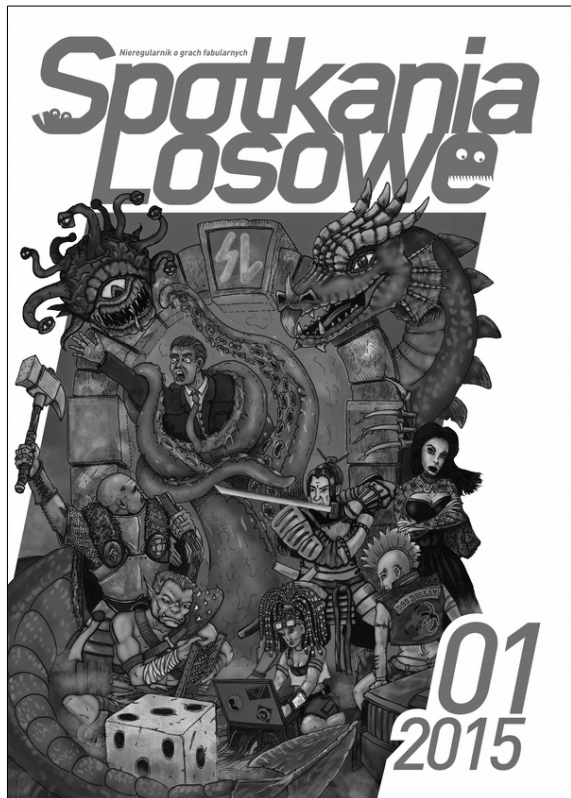
CZEŚĆ!

„Potwór Wędrowny” to nieregularny periodyk konwentowy tworzony pod egidą fanzinu „Spotkania Losowe” (www.spotkanialosowe.pl). To kolejna forma zabawy i powrót do „starych dobrych czasów” fanowskich publikacji innych niż wpisy na blogach i jednozdaniowe posty na Facebooku. To także reklama „Spotkań Losowych” i okazja na częściowe przedstawienie zawartości bieżących i kolejnych numerów pisma oraz innych rzeczy, które chodzą nam po głowie. „Potwór Wędrowny” pojawia się na konwentach losowo, zgodnie ze swoją nazwą. Szukajcie nas, a znajdziecie na pewno!

<<<<<<>>>>>>

SPOTKANIA LOSOWE nr 1(3)/2015 WYDANE!

Ukazał się trzeci numer „Spotkań Losowych”. Długo musieliście na niego czekać, jednak mamy nadzieję, że było warto. „Spotkania Losowe” to fanzin tworzony przez fanów i dla fanów, za darmo, w czasie wolnym i dla własnej satysfakcji, czyli podobnie jak wszelkie inne fanowskie projekty i przedsięwzięcia. Publikujemy teksty o grach fabularnych: materiały na sesje (scenariusze, mapy), dodatkowe materiały do gier, porady dla graczy i mistrzów gry, niewielkie gry fabularne, recenzje oraz teksty skupiające się na historii hobby. Rozpoczęliśmy działalność w styczniu 2014 roku i wydaliśmy już trzy numery, licząc kolejne 40, 76 i 116 stron. Numer czwarty w przygotowaniu.



Co znajdziecie w trzecim numerze „Spotkań Losowych”? Przede wszystkim kończymy opisywać historię *Dungeons & Dragons*, zarówno samej gry i jej rozlicznych wersji, jak i wydawców pierwszej gry fabularnej. O projektowanie gier wypytujemy Michała Oracza (*De Profundis*, *Neuroshima*), Andrzeja Ryłskiego (*Pływ*, *Diadem*) oraz Jakuba Zapalę (*Dziedzictwo Imperium*, *Dwory Końca Świata*). Drugi wywiad to rozmowa z Garym A. Fine'em, który jako jeden

z pierwszych badał gry fabularne i graczy pod koniec lat 70. XX wieku; swoje wnioski i obserwacje opisał w książce *Shared Fantasy. Role-Playing Games as Social Worlds*. Do tego dorzucamy rozbudowaną tabelę losową wydarzeń, które można włączyć do własnej kampanii, uniwersalne podziemia, tekst o magiotworzeniu oraz rozważania o tym, jak trudno jest zabić człowieka i dlaczego punkty życia to dość kiepskie rozwiązanie w niektórych przypadkach. Dla mistrzów gry mamy ponadto teksty o ideach, frakcjach, konfliktach i polityce. Do numeru trafiło także pięć scenariuszy: trzy z nich to prace nagrodzone w konkursie Kufel, pozostałe dwa to teksty premierowe. Podsumowując: trzy razy *Warhammer*, do tego *Diadem* oraz scenariusz do autorzkiego systemu *Zapomniana Nierzeczywistość*. To oczywiście nie wszystko!



Bieżący numer „Spotkań Losowych”, poprzednie wydania oraz materiały na sesję można pobrać ze strony internetowej www.spotkanialosowe.pl (QR kod obok). Znajdziecie tam również galerię opublikowanych ilustracji oraz informacje o autorach, ilustratorach i redakcji fanzinu. Fanzin dostępny jest w formacie PDF oraz w wersji na czytniki (EPUB, MOBI, AZW3).

<<<<<<>>>>>>

FANTASTYCZNE FANZINY I JAK JE ZNALEŹĆ

Fanzin to fanowskie czasopismo publikujące teksty dotyczące tematów bliskich sercu każdego fana, czy to muzyki, czy też fantasy i science fiction. Fanziny tworzone są w czasie wolnym, dla własnej satysfakcji, i rozprowadzane za darmo lub w zamian za zwrot kosztów druku bądź dobrowolne datki. Fanziny ukazują się zazwyczaj w niewielkich nakładach, od kilkudziesięciu do stu egzemplarzy, dzisiaj są także publikowane w formie elektronicznej w Internecie. Miewają od dwóch (taki właśnie trzymacie w ręku) do kilkudziesięciu stron, niewiele więcej.

Fanziny są związane z fanami i fantastycznym fandomem od początku istnienia społeczności fanów. Wszystko zaczęło się pod koniec lat 20. XX wieku od listów drukowanych w czasopiśmie „Amazing Stories”, dzięki którym miłośnicy fantastyki mogli poznać innych fanów. To był początek fandomu. Niedługo potem powstało pierwsze fanowskie czasopismo poświęcone science fiction: „The Comet” (1930 r.). W ślad za nim pojawiły kolejne i bardzo szybko fandom zyskał nowe miejsca, w których można było publikować artykuły i opowiadania, komentarze, spierać się, a bywało, że i kłócić – ówczesne *flame wars* bywały równie intensywne jak obecne, lecz ze względu na medium (fanowskie czasopisma nie zawsze ukazywały się regularnie, a poczta czasem zawodziła) bywały one bardzo rozciągnięte w czasie.

Zdarzało się, że fani z twórców fanzinów stawiali się profesjonalistami. Pisarz Ray Bradbury nie tylko debiutował w fanzinie („Imagination!”, 1938 r.), lecz także wydawał własne piśmiśko zatytułowane „Futura Fantasia”. Z kolei na łamach „Alarums & Excursions”, najstarszego pisma o grach fabularnych (ukazuje się nieprzerwanie od 1975 roku!), swoje teksty publikowali m.in. Gary Gygax, Dave Arneson, Mark Rein-Hagen, Jonathan Tweet, Robin Laws oraz wielu innych uznanych autorów gier.

Dzisiaj fanziny straciły na popularności na rzecz Internetu i mediów społecznościowych, lecz ukazują się nadal, zarówno na papierze, jak i w formie elektronicznej w Internecie. Na Zachodzie wciąż funkcjonuje sporo fanowskich wydawnictw. W Polsce obecnie ukazuje się kilkanaście fanowskich wydawnictw, w tym część wyłącznie w Internecie. Są to w większości fanziny wydawane przez kluby miłośników fantastyki, choć nie tylko – jest wśród nich także „Esensja” – popularne czasopismo internetowe. Brakuje za to piśmerek tworzonych przez pojedynczych pasjonatów lub przez niewielkie grupy fanów. Mam jednak nadzieję, że jeszcze (znów?) się pojawią.

Dobrze, dość już o tym, czym są fanziny i skąd się wzięły. Czas na konkrety. Jak przygotować i wydać swoje piśmiśko, po co je robić i ile to kosztuje? Wyjaśniam poniżej.

<<<<<<>>>>>>

MÓJ PIERWSZY FANZIN KROK PO KROKU

Tworzenie fanzinu to świetna zabawa. To także bardzo prosta rzecz. Potrzebujesz jedynie:

- pasji,
- odrobiny czasu.

Serio, dokładnie tyle potrzeba, żeby zrobić fanzin. Trzeba mieć jakieś hobby, być fanem czegoś, o czym można opowiedzieć. Trzeba też znaleźć chwilę, by to zrobić.

O czym może być fanzin? O wszystkim, czego sobie zażyczysz. To mogą być recenzje filmów i książek, opisy rozegranych sesji, mapy podziemi, opowiadania, relacje z konwentów, wieści na temat działalności klubowej. Jeśli będziesz robić fanzin w pojedynkę, możesz na początku skupić się na jednym wybranym temacie. Jeśli do zabawy wciągniesz znajomych, wtedy możesz podzielić się zagadnieniami. Nic nie stoi oczywiście na przeszkodzie, by samodzielnie napisać i o sesjach, i o filmach, i o konwentach. Jedynym ograniczeniem jest ilość czasu wolnego i planowana objętość fanzinu.

Ile to kosztuje?

Tworzenie fanzinu przede wszystkim pochłania czas. Jest to najważniejszy i jednocześnie najcenniejszy zasób. Inne koszty mogą być niewielkie lub wręcz żadne. Jeśli planujesz opublikować fanzin w Internecie, wystarczy znaleźć darmową stronę, na której można zamieścić pliki. Jeśli publikacja ma ukazać się drukiem, wtedy dla kilku stronicowych fanzinów produkowanych w niewielkim nakładzie wystarczy osiedlowe ksero lub domowa drukarka. Wydrukowanie 50 egzemplarzy „Potwora Wędrownego” kosztuje około 20–30 zł. W przypadku obszerniejszych publikacji warto rozejrzeć się za drukarnią cyfrową, która nie tylko zapewni druk, lecz także złożenie publikacji w całość (szycie, oprawa itp.), co oczywiście kosztuje nieco więcej. Niemal wszystko można oczywiście zrobić samemu w domowych warunkach, lecz wymaga to jeszcze więcej czasu i trochę wprawy – w Internecie można znaleźć poradniki na ten temat.

Przyda się także jakieś narzędzie, za którego pomocą stworzysz zawartość fanzinu, przygotujesz ilustracje i złożysz całość do druku (osoby lubiące wyzwania mogą się pobawić w robienie makiety za pomocą kleju i nożyczek). Tutaj wystarczy darmowe oprogramowanie, np. LibreOffice (pakiet biurowy), GIMP (obróbka grafiki), IrfanView (manipulacja plikami graficznymi). Nie martw się jednak, nie musisz być mistrzem komputera i składania i zawodowym grafikiem, żeby zrobić fajny fanzin. Chęci są najważniejsze.

Warto pamiętać, że bycie fanem, obok niewątpliwych korzyści i radości płynących z tego faktu, ma też pewną inherentną wadę: generuje koszty. Bez ich ponoszenia nie można być jednak fanem. Kupując gry, płyty, filmy i książki wspieramy przecież własną pasję. Podobnie jest z wydawaniem fanzinów – trzeba być gotowym na poniesienie pewnych wydatków, a na pewno na poświęcenie przynajmniej paru godzin wolnego czasu.

Czy fanzin musi być ładny?

Nie! To znaczy, dobrze by było, żeby publikacja wyglądała w miarę estetycznie, jednak chaotyczna forma może równie dobrze być tym, co odróżni twoje pismo od innych. Fanzin to tylko fanowska gazetka. Nie musi być szczytowym osiągnięciem DTP. Nie musi mieć ilustracji Borisa Vallejo. Wreszcie nie musi być napisany hiperpoprawną polszczyzną. Owszem, to bardzo dobrze, gdy pismo wygląda schludnie, w tekstach nie ma rażących błędów, a ilustracje cieszą oko. Nie jest to jednak obowiązkiem. Ilustracji może nie być. Błędy – cóż, zdarzają się każdemu, wystarczy wyłapać te największe, korzystając z automatycznego sprawdzania pisowni w edytorze tekstów. Nie trzeba też opanowywać tajników typografii, wystarczy, że tekst będzie czytelnie wydrukowany i będzie wiadomo, gdzie fanzin się zaczyna i gdzie kończy.

Pamiętaj, że od czegoś trzeba zacząć, a początki są najtrudniejsze. Być może, wraz z kolejnymi wydaniem, pojawiają się ilustratorzy chętni coś narysować, jakość tekstów ulegnie poprawie, a skład komputerowy przestanie mieć przed tobą tajemnice. Jeśli tak się jednak nie stanie, to nic strasznego. Ważne, by tworzenie fanzinu dawało ci radość, a jego zawartość i wygląd były dla ciebie satysfakcjonujące.

Jak się do tego zabrać?

1. **POMYSŁ.** Zdecyduj, o czym będzie twój fanzin, ile będzie miał stron, czy będą w nim ilustracje, w jaki sposób będzie produkowany i kolportowany (papier, Internet).
2. **TREŚĆ.** Znasz już tematykę fanzinu, pora wypełnić go treścią. Napisz teksty, poproś znajomych o ich napisanie lub zrób i jedno, i drugie. Gotowe teksty przeczytaj i popraw błędy. Ustal też ich kolejność w przygotowywanym wydaniu.

3. **SKŁAD.** Złóż wszystko w całość wedle zaplanowanej wcześniej kolejności. Powtórzę jeszcze raz: nie musisz znać się na DTP. Wystarczy, żeby ułożyć teksty we właściwej kolejności i wyraźnie zaznaczyć, gdzie mają swój początek i koniec. Warto pomyśleć o logo pisma lub całej winiecie, bądź też całej o okładce, jeśli fanzin ma mieć więcej niż cztery strony. To nie musi być nic niesamowitego, wystarczy nawet prosty, lecz wyróżniający się napis. Na sam koniec zapisz plik w formacie PDF – w ten sposób uzyskasz wersję, którą bez problemu będzie można zamieścić w Internecie bądź wydrukować w punkcie usługowym.

4. **DYSTRYBUCJA.** Czas na decyzję: Internet czy papier? Oba rozwiązania mają swoje wady i zalety. Internet jest tańszy i umożliwia łatwy dostęp do treści: wystarczy stworzyć prostą stronę na darmowym serwerze, wgrać plik i gotowe. Z kolei druk kosztuje, oznacza ograniczoną dostępność pisma zależną od wielkości nakładu i dodatkowo zmusza do opracowania kanałów dystrybucji fanzinu – pismo można rozdáwać na konwentach lub wysyłać pocztą, a to też kosztuje. Można oczywiście połączyć obie metody: wydrukować pewną liczbę egzemplarzy do konwentowej dystrybucji oraz zamieścić pliki w Internecie.

5. **REKLAMA.** Skoro masz już gotowy fanzin, warto poinformować o nim innych. Znajomi to nie problem, wystarczy się z nimi spotkać i wręczyć im kopię lub wysłać link mailem. Co jednak z nieznanymi potencjalnymi czytelnikami? Tutaj warto udać się na konwent, żeby dotrzeć z fanzinem do zainteresowanych. Z kolei w Internecie można wrzucić informację na różne portale i grupy tematyczne, na Facebooka, Google Plus i w inne miejsca. Wystarczy napisać parę słów o fanzinie, o czym jest, co można w nim przeczytać, gdzie go można znaleźć i gotowe.

I to już wszystko. Powyższe wskazówki nie wyczerpują tematu, mam jednak nadzieję, że udało mi się pokazać, że robienie fanzinu nie jest ani skomplikowane, ani kosztowne. To część fanowskiej tradycji, dziś co prawda mniej popularnej niż kiedyś, jednak wartej kontynuowania. Wiem, że się powtarzam, jednak napiszę to jeszcze raz: tworzenie fanzinu to świetna zabawa. Wymaga nieco więcej zachodu niż pisanie bloga lub prowadzenie strony www o hobby, lecz daje o wiele większą satysfakcję. Warto spróbować i przygotować choćby dwustronicową publikację podobną do tej, którą właśnie trzymasz w ręku. Jeśli się nie spodoba, trudno. Może jednak uznasz, że to jest właśnie to?

<<<<<<>>>>>>

GALERIA FANZINÓW

