

Treffen der SF-Gruppe Hannover am 13.05.2023

Anwesend waren die Mitglieder Andre Alder, Uwe Gehrke, Fred Körper, Andreas Mendat, Juli + Kelly + Lutz Reimers-Rawcliffe, Jörg Scheffler, Uwe Schmidt, Martin Schmol und Michael Wangenheim (11 Mitglieder)

Da Gregor angekündigt hatte, zum Termin keine Zeit zu haben und sonst niemand wegen einer virtuellen Teilnahme nachfragte, verzichtete der Protokollator auf die entsprechende Ausrüstung. Das Notebook wurde eingesetzt, um entsprechend des heutigen Themas Seiten aufzurufen.

Thema des heutigen Treffens war „Shared World“, vorgeschlagen von **Uwe Gehrke**, der dazu auch einen kleinen Vortrag vorbereitet hatte, leider auf handgeschriebenen Notizen basierend und nicht für die Einbindung in das Protokoll geeignet.

Zu Anfang schloss **Uwe G.** in seiner Definition von „Geteilten Welten“ ausdrücklich die „[Fan-Fiktion](#)“ aus, die sich der Protokollator in Vorbereitung auf das Thema vorgenommen hatte. In der englischsprachigen Wikipedia gibt es sogar einen Artikel zum Thema „[Shared World](#)“, in dem folgende Definition enthalten ist:

„A shared universe or shared world is a fictional universe from a set of creative works where more than one writer (or other artist) independently contributes a work that can stand alone but fits into the joint development of the storyline, characters, or world of the overall project. It is common in genres like science fiction.[1] It differs from collaborative writing in which multiple artists are working together on the same work and from crossovers where the works and characters are independent except for a single meeting.“

„Ein gemeinsames Universum oder eine gemeinsame Welt ist ein fiktives Universum aus einer Reihe kreativer Werke, in dem mehr als ein Autor (oder ein anderer Künstler) unabhängig voneinander ein Werk beisteuert, das für sich allein stehen kann, aber in die gemeinsame Entwicklung der Handlung, der Charaktere oder der Welt des Autors passt. Es ist in Genres wie Science-Fiction üblich.[1] Es unterscheidet sich vom kollaborativen Schreiben, bei dem mehrere Künstler gemeinsam an demselben Werk arbeiten, und von Crossovers, bei denen die Werke und Charaktere bis auf ein einziges Treffen unabhängig sind.“ (Google Translator)

Passend dazu hatte sich der Protokollator noch mit den Begriffen „[Ableger \(Spin-Off\)](#)“, „[Crossover \(Medien\)](#)“, „[Fiktives Universum](#)“ und „[Kollaboratives Schreiben](#)“ befasst, die in irgend einer Form zum Thema, der Definition nach aber nicht direkt zu den „Geteilten Welten“ gehören.

Dafür aber hatte **Uwe G.** die *Bibel* als Werk angeführt, da derselbe Vorgang von unterschiedlichen Autoren aus unterschiedlicher Perspektive beschrieben wird. **Uwe S.** widersprach und wies darauf hin, dass die Bibel kein fiktives Universum beschreibe.

Uwe G. führte dann noch die *Artus-Sage* als Beispiel an, wo sich in moderner Zeit die „*Prinz Eisenherz*“-Comics als eine neue Darstellung des klassischen Stoffes zeigte.

Weitere Beispiele, die er brachte, war der Schriftsteller *Alexandre Dumas*, der Schöpfer der weltbekannten „Drei Musketiere“, der für seine Werke eine regelrechte „Dichterwerkstatt“ betrieb, die ihm zuarbeitete, wobei die Veröffentlichung aber unter seinem Namen erfolgte.

Uwe S. verwies auf *Ken Follet*, der ganz offen einen 20köpfigen Mitarbeiterstab beschäftigt, den er als „Follet-Office“ bezeichnet und die für seine Romane wesentliche Recherche-Arbeit durchführen.

Uwe S. ordnete dem Begriff der Shared World auch *Arthur Conan Doyles* Geschichten um *Sherlock Holmes* zu, die in den 30er Jahren des letzten Jahrhunderts eine Szene von Fan-Fiktion erzeugten. Allerdings wurde in den folgenden Jahrzehnten durch vielfältige Veröffentlichungen in Kino und Fernsehen die Welt um den fiktiven Detektiven vielfältig ergänzt und erweitert. Seiner Meinung nach gehört Fan-Fiktion zum Begriff des Shared World, wobei diese sich allerdings dem durch den durch Konsenz gesetzten Kanon unterwerfen muß – der Fanautor kann nicht die Figuren massiv verändern.

Michael meinte, dass StarWars auch als „Shared World“ zu sehen, ist.

Julia verwies auf das von ihr vorgestellte „*High Republic*“, das einen Restart des von Disney gekauften StarWars-Universums einleitete. Das Universum ist fiktiv, es arbeiten viele Autoren in den verschiedensten Medien daran und die Werke lassen sich auch allein verstehen, nehmen aber gleichzeitig Bezug aufeinander.

Uwe G. brachte dann noch den *Cthulhu-Mythos* als Beispiel, der zwar von H.P. Lovecraft erfunden wurde, aber von anderen Autoren weiterentwickelt und in seine heutige Form gebracht wurde.

Lutz stellte die Frage, ob es sich tatsächlich um eine Shared World handele, da die Geschichten nur in geringem Maße aufeinander Bezug nehmen und es jeweils unterschiedliche handelnden Figuren und Monster sind. Im Bereich der Rollenspiele wird das Konzept der Shared World im Rahmen des [Weltenbaus](#) verwendet.

Uwe G. brachte noch die Romane um *Honor Harrington* ins Spiel, dessen Autor *David Weber* explizit mit anderen Autoren zusammenarbeitet, um im Rahmen mehrerer Anthologien und Spinoff- bzw. Prequelserien das Universum um seinen Helden weiter auszubauen.

Weitere seiner Beispiele sind die *Drachenlanze-Serie* sowie *Robert Asprins* „*Diebeswelt*“-Romane, zu denen bewusst weitere bekannte Autorinnen und Autoren Romane geschrieben haben.

Uwe S. stellte dann die Frage, ob Rollenspiel-Romane wie die *Drachenlanze-Serie* tatsächlich zum Bereich des Shared

World gehört. Seiner Meinung nach handelt es sich dabei wie auch bei *Perry Rhodan* (anders wie auf der Homepage dargestellt) um Auftragsarbeiten, bei der der einzelne Autor in seiner Gestaltungsmöglichkeit durch das Expose stark eingeschränkt ist.

Jörg verwies auf die *PR-Planetenromane*, bei denen die einzelnen Autoren keine Vorgaben hatten, es musste nur in das Rhodan-Universum passen und wurde genutzt, um bestimmte Figuren oder Handlungsplätze zu bearbeiten, die im Rahmen der Serie aufgrund der vorgegebenen Handlung (Expose..) nicht näher beleuchtet wurden. Eine gute Möglichkeit, um neuen Autoren die Möglichkeit zu bieten, sich im PR-Universum zu etablieren.

Michael erwähnte die Figur des *Alaska Saedelaere*, der ohne Vorgabe im Expose eingeführt und fortentwickelt wurde.

Jörg verglich die Arbeit an *Perry Rhodan mit* der industriellen Massenproduktion, es handelt sich in dem Sinne um Industriearbeit in der Unterhaltungsindustrie.

Uwe S. skizzierte nochmal seine Sicht: Die „Shared World“ gründen auf einen gemeinsamen Hintergrund, vor dem einzelne Roman frei durch die Kreativität des Autoren entstehen, ohne das Vorgaben zur Handlung existieren. Wenn der Rechteinhaber zu enge Grenzen setzt, dann handelt es sich um eine Auftragsarbeit, wie sie bei vielen Heftserien mit fortlaufender Handlung existiert.

Uwe G. brachte als weiteres Beispiel noch „*Warhammer 40K*“, dessen Romane in einem ursprünglich für ein Tabletop-Spiel geschaffenes Universum spielen, das inzwischen auf die verschiedensten Medien wie Computerspiele, Rollenspiele, Sammelkarten, Filme und Musik ausgedehnt wurde.

Jörg stellte die Frage, ob eine Heftromanserie auch ohne Expose funktionieren könnte, so dass es sich nicht um eine Auftragsarbeit handeln würde.

Uwe G. meinte, dass es wenigstens ein Gerüst aus handelnden Personen und Schauplätzen geben müsste.

Uwe S. antwortete, dass es eine Definitionsfrage sei, ob eine solche Heftromanserie noch Auftragsarbeit oder schon Shared World sei, den immerhin muss es ja Bezüge der Romanhandlungen aufeinander geben.

Julia sagte, dass sich solche Fragen meist intern zwischen den Autoren klären lassen würden, wie es z.B. auch bei Crossover-Projekten passiert. Sie verwies dann noch auf den Reboot der Comicserien bei *DC*, was sich genau so bei *Marvel* findet – der Grund für dieses „Zurücksetzen“ der Handlungsstränge finden sich in chaotisch verlaufende, parallele Handlungsstränge ohne zentrale Absprachen, was zu Widersprüchen der verschiedenen Comics führte, die wiederum für sinkende Verkaufszahlen verantwortlich gemacht worden waren.

Uwe G. erzählte dann noch von seinen Aktivitäten bei FOLLOW, einem Verein, den er schon mal vor vielen Jahren vorgestellt hatte ([Link](#)). Das „Ewige Spiel“ bei FOLLOW wird vor einem gemeinsamen Hintergrund gespielt, bei dem die verschiedenen Gruppen (Clans) innerhalb des Vereins verschiedene Kulturen entwickeln und beschreiben. Uwe G. hat in den Jahrzehnten seiner Mitgliedschaft für verschiedene Clans solche Beschreibungen entwickelt (offensichtlich ein *Weltenbau*). Vor diesem Hintergrund wiederum findet das Ewige Spiel als Tabletop sowie als (Life)Rollenspiel statt. So gesehen handelt es sich beim „*Ewigen Spiel*“ auch um ein „Shared Universe“, und damit ist auch klar, wie Uwe G. zu seinem Themenvorschlag kam :-)#

Zum Abschluss ging es wie die vergangenen Monate ins RIX, wo der Abend in aller Gemütlichkeit beendet wurde.

Fred Körper