

Arbeitsmaterialien für Lehrkräfte

Kreative Ideen und Konzepte inkl. fertig ausgearbeiteter Materialien und Kopiervorlagen für einen lehrplangemäßen und innovativen Unterricht

Thema: Englisch Sekundarstufe II, Ausgabe: 52

Titel: Steampunk - Retro-Perspective into the Future (35 S.)

Produkthinweis

Dieser Beitrag ist Teil einer Print-Ausgabe aus dem Programm „Kreative Ideenbörse Sekundarstufe“ des OLZOG Verlags. Den Verweis auf die Original-quelle finden Sie in der Fußzeile des Beitrags.

▶ Alle Beiträge dieser Ausgabe finden Sie [hier](#).

Seit über 10 Jahren entwickelt der OLZOG Verlag zusammen mit erfahrenen Pädagoginnen und Pädagogen kreative Ideen und Konzepte inkl. sofort einsetzbarer Unterrichtsverläufe und Materialien.

▶ Die Print-Ausgaben der „Kreativen Ideenbörse Sekundarstufe“ können Sie auch bequem und regelmäßig per Post im [Jahresabo](#) beziehen.

Piktogramme

In den Beiträgen werden – je nach Fachbereich und Thema – unterschiedliche Piktogramme verwendet.

▶ Die Übersicht der verwendeten Piktogramme finden Sie [hier](#).

Nutzungsbedingungen

Die Arbeitsmaterialien dürfen nur persönlich für Ihre eigenen Zwecke genutzt und nicht an Dritte weitergegeben bzw. Dritten zugänglich gemacht werden. Sie sind berechtigt, in Klassensatzstärke für Ihren eigenen Bedarf Fotokopien zu ziehen, bzw. Ausdrucke zu erstellen. Jede gewerbliche Weitergabe oder Veröffentlichung der Arbeitsmaterialien ist unzulässig.

▶ Die vollständigen Nutzungsbedingungen finden Sie [hier](#).

Haben Sie noch Fragen? Gerne hilft Ihnen unser Kundenservice weiter:

[Kontaktformular](#) | ✉ Mail: service@olzog.de

📮 Post: OLZOG Verlag | c/o Rhenus Medien Logistik GmbH & Co. KG
Justus-von-Liebig-Str. 1 | 86899 Landsberg

☎ Tel.: +49 (0)8191/97 000 220 | 📠 Fax: +49 (0)8191/97 000 220
www.olzog.de | www.edidact.de

Vorüberlegungen

Lernziele:

- ♦ Die Schülerinnen und Schüler gewinnen Einsichten in die fiktiven Welten des "Steampunk".
- ♦ Sie erfahren exemplarisch verschiedene Ausprägungen dieses Subgenres.
- ♦ Sie haben Gelegenheit, DIY (do it yourself), ein typisches Merkmal der Steampunk-Bewegung, im Unterricht umzusetzen.

Anmerkungen zum Thema:

Steampunk? Was ist das?

Wer Steampunk kennt, der hat bereits eine Antwort. Wer es nicht kennt, wird sehr bald feststellen, dass Steampunk überall etwas anderes bedeuten kann. Man braucht nicht weit zu reisen, um neue und interessante Einsichten zu gewinnen, denn auch in Deutschland gibt es eine große Fangemeinde (z.B. Clockworker).

In Frankreich, Großbritannien, Spanien, Russland, Argentinien und auch in China wird die Gruppe der Nostalgiker größer. Die Dampfmaschine ist ihr ästhetisches Bindeglied, und "punk" beschreibt ihre Philosophie und Haltung. Sie verstehen sich als eine **Gegenbewegung zur Moderne** und denken sich eine Alternativwelt aus – ohne Elektrizität, ohne Benzinmotoren.

Steampunks ersinnen eine Welt, in der Kunst und Handwerk eins sind, in der der Einzelne Großes bewegen kann. Sie begeistern sich für die "Zeitmaschine" von H.G. Wells. Sie schätzen Filme wie "The City of Lost Children". Sie kleiden sich bei Rollenspielen nach der Mode des viktorianischen Adels, sie schreiben Steampunk-Kurzgeschichten (wie z.B. Paul Di Filippo) oder gründen Steampunk-Bands, wie z.B. Ben Lovett. "Makerism, Idealism, Innovation, Rebellion" sind Grundlagen ihrer Ideologie.

In dieser Unterrichtseinheit geht es um **Einblicke in das Spektrum von Steampunk**, das von Literatur über journalistische Texte, Science-Fiction bis zum Film reicht. Dabei sollen systematische Aspekte erarbeitet werden, also Merkmale von Konjunkturen und Perioden technischer Fantasien der letzten Jahrhunderte.

Exemplarisch werden der französische Kinofilm "The City of Lost Children" und Paul Di Philippos "Victoria" thematisiert. Eine Retrospektive auf einen "klassischen" SF-Autor, H.G. Wells, rundet mit "The Time Machine" die Betrachtung der Steampunk-Thematik ab.

Literatur und Internet zur Vorbereitung:

VanderMeer, Ann and Jeff VanderMeer (eds.): Steampunk. An anthology of stories. Tachyon Publications, San Francisco 2008
<http://de.wikipedia.org/wiki/Steampunk>

Die einzelnen Unterrichtsschritte im Überblick:

1. Schritt: Steampunk? You love it?
2. Schritt: Reflections on "Victoria"
3. Schritt: The City of Lost Children
4. Schritt: H. G. Wells – The Time Machine

Unterrichtsplanung

1. Schritt: Steampunk? You love it?

Um herausfinden zu können, was die Schüler am Thema "Steampunk" interessiert, oder was sie darüber schon wissen, wird eine "Retrorreise in die Zukunft" vorgeschlagen. Dabei wird nach Belegen gesucht in Literatur, Film, Musik, Lebensstil und Weltanschauung. Ein *Questionnaire* (vgl. **Texte und Materialien M 1**) schickt die Schüler auf die Reise.



Im Anschluss wird der kurze Text von Jeff VanderMeer zur Einführung gelesen (vgl. **Texte und Materialien M 2**) und der Inhalt schriftlich zusammengefasst.

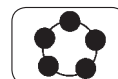
**Mögliche Ergebnisse:**

Nach Meinung des Autors ist Steampunk eine Bewegung, die sowohl retrospektiv als auch zukunftsorientiert ist; sie weckt Lust auf Abenteuer und darauf, Neues zu entdecken. Sie erfindet verschiedene Technologien der damaligen Zeit neu mit dem Blick auf Zukünftiges.



Aus dem literarischen Subgenre Steampunk ist in den letzten Jahren eine Subkultur geworden, die vielfältige Facetten aufweist und Menschen aller Couleur in ihren Bann zieht. Das Besondere an diesem "Zeitgeist" ist, nach Meinung des Autors, Fortschrittsglaube und der Wille – gepaart mit vorsichtigem Optimismus –, in einer von Zynismus und Gleichgültigkeit bestimmten Welt etwas verändern zu können.

Danach betrachten die Schülerinnen und Schüler unter http://www.focusfeatures.com/slideshow/steampunk__an_overview?film=9 die verschiedenen *Slides* und äußern ihre Eindrücke (vgl. **Assignment 2**).



Je nach Lerngruppe oder Zeitbudget werden folgende **Alternativen** als Einstieg in die Thematik vorgeschlagen:

1. Go to Amazon.com homepage. Scroll down to Steampunk. Read the preface to the anthology written by the editors. Sum up the main points and report in class.
2. Go through the review by Erinn on <http://www.amazon.com/Steampunk-Ann-VanderMeer/product-reviews/1892391759>. In small groups read the contents of the chapters and decide which story you would like to read in class. Name some of your criteria.

**2. Schritt: Reflections on "Victoria"**

Die Kurzgeschichte "Victoria" von **Paul Di Filippo** wurde in der Anthologie "Steampunk" von Ann und Jeff VanderMeer veröffentlicht (siehe "Literatur zur Vorbereitung"). Diese Veröffentlichung dient als Grundlage für die weitere Besprechung und gleichermaßen für die angegebenen Annotations (vgl. **Texte und Materialien M 3**).

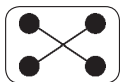


Als Einstieg dient der kurze Text "Hop on the Steampunk Train" (vgl. **M 3** oben).

5.52

Steampunk – Retro-Perspective into the Future

Unterrichtsplanung



In *Kleingruppen* beschäftigen sich die Schülerinnen und Schüler nun arbeitsteilig mit den Kapiteln 1-7 der "Victoria"-Geschichte und erstellen jeweils eine Zusammenfassung für den Rest der Lerngruppe. Die Lehrkraft gibt nach Bedarf Hilfestellung.

Mögliche Ergebnisse:**POLITICS AT MIDNIGHT (pp. 241-250):**

Der Leser wird eingeführt in ein Forschungslabor, gespickt mit Steampunk-Utensilien, einem Schreibtisch mit einer Mahagoniplatte, einer mechanischen Schreib-Tintenpump-Maschine, mit spielerischer Liebe zum Detail und Akkuratesse konstruiert.

Hier begegnen sich Cosmo Cowperthwaite, ein junger Naturwissenschaftler, und William Lamb Melbourne, der Premierminister des britischen Großreiches. Beide haben das gleiche Problem, Victoria, die echte oder die geklonte oder beide? Der Minister lässt den Wissenschaftler wissen, dass sich seine Beziehung zu Victoria herumgesprochen habe, die jetzt, heiß begehrt von vielen Potentaten, auf Cosmo Cowperthwaites eigenen Wunsch im Etablissement von Madame de Mallet, einstige Hausangestellte von Marie Antoinette, untergekommen sei. Dann kommt er auf den wahren Grund seines Besuches zu sprechen. Er bittet den Wissenschaftler um seine Zustimmung, die untergetauchte Monarchin in spe durch "seine" Victoria zu ersetzen, um zu verhindern, dass im führungslosen Großbritannien Chaos ausbricht.

A TRAIN STRAIGHT TO CHINA (pp. 250-256)

Bei der Einweihung einer Nebenstrecke der Eisenbahnlinie von London nach Cambridge im Jahr 1834 kommt es in Letchworth bei London zu einem tragischen Unfall.

Cosmo Cowperthwaites Eltern kommen ums Leben – durch seine Erfindung, eine mit Atomenergie angetriebene Dampflokomotive, die nicht ordnungsgemäß gewartet und bedient wurde.

Als Nails McGroaty aus den USA bei ihm vorspricht und seine Dienste anbietet, willigt der Wissenschaftler ohne Zögern ein. Dank der Fürsprache bei dessen Vater wird dieser als Mitinhaber in Abwesenheit in das Cowperthwaite-Brunel-Konsortium aufgenommen, erhält ein Fixgehalt und kann sich demzufolge, wirtschaftlich abgesichert, auf ein neues Forscherleben mit biologischen Experimenten, z.B. der Züchtung von Amphibien, einlassen.

THE MAN WITH THE SILVER NOSE (pp. 256-265)

Als die von Cosmo Cowperthwaite erschaffene Victoria den königlichen Thron besteigt, geht die Suche aller Beteiligten nach der echten Victoria jedoch weiter. Der Wissenschaftler und sein Faktotum durchqueren die Armenviertel der Stadt, wo Kinder auf der Straße leben und, wie Tiptoft, den Unrat wegkehren. Cosmo ist entsetzt über die unmenschlichen Zustände, aber McGroaty merkt an, dass es jetzt nicht an der Zeit sei, über soziale Reformen nachzudenken, denn sie hätten Wichtigeres zu tun.

Auf dem Gelände einer mit Menschenkraft angetriebenen Tretmühle, die Horseapple gehört, treffen sie auf Gunputty, einen Hünen aus Indien und seinen Herren Lord

Unterrichtsplanung

Chuting-Pane. Dieser hatte seine Nase bei einem Duell eingebüßt, die jetzt als strahlende Prothese aus Silber in seinem Gesicht glänzt. Da er aber seinen Kontrahenten erschossen hatte, musste er England verlassen. Was lag da näher, als nach Indien auszuweichen? Es stellt sich bald heraus, dass auch er daran interessiert ist, Victoria, oder "Vee", zu finden.

THE WOMAN CALLED OTTO (pp. 265-275)

Beim Verspeisen eines Scones mit grünem Pfefferminzgelee wird Cosmo an das Ausgangsprodukt für seine Experimente mit Victoria erinnert und verfällt in Wehmut über deren Verbleib. Jedoch ist er schnell wieder bei guter Laune, als er die spannende Geschichte von Shortarm hört. Dieser erzählt, dass zwei Frauen in seinem Sweatshop-Unternehmen aufgetaucht seien, eine offensichtlich jüngere, verschleierte und eine stattlich aussehende Dame, deren Anliegen war es, die bei ihm arbeitenden Näherinnen zu überzeugen, eine Schule, nämlich die ihre, zu besuchen. Cowperthwaite vermutet, dass sich die Verschleierte als die reale Victoria entpuppen könne und entlohnt Shortarm mit fünf Pfund für diese mögliche Spur zu ihr. Der Wissenschaftler und sein Hausdiener machen sich sofort auf den Weg zur Schule. Sie begegnen zunächst Tiptoft, der um Asyl und Anstellung bittet, dann Lady Ottoline Cornwall, Direktorin des Lyceums, deren Schülerin, Liza, die von ihrem Vater verstümmelt wurde, weil sie als Blumenmädchen zu wenig für ihren Lebensunterhalt verdienen konnte, und schließlich der verschleierte Vicky. Ihr zerstörtes Gesicht erfüllt den Wissenschaftler mit tiefem Mitleid, und er verspricht ihr, zur Verbesserung ihres Aussehens eine Therapie mit seinen Wachstumshormonen zu versuchen. Die Begegnung mit "Otto", wie Cosmo Lady Ottoline jetzt vertrauensvoll nennen darf, endet mit einem für ihn völlig überraschenden *"continental kiss"*.

THE FATAL DANCE (pp. 275-282)

Cosmo, bis über beide Ohren in "Otto" verliebt, denkt nur noch an die gemeinsame Zukunft mit ihr. Deshalb lässt er ihr eine Mitteilung zukommen, von der er sich die Bestätigung seiner Erwartungen erhofft – leider vergebens. So stürzt er sich wieder in die (bisher erfolglose) Suche nach Victoria. Dabei fühlt er sich auf Schritt und Tritt von Gunputty und dem Lord verfolgt.

Seiner Sisyphusarbeit überdrüssig, beschließt er zusammen mit Nails das Etablissement von Madame de Mallet aufzusuchen, quasi als Ausgleich für die erduldeten Strapazen und Enttäuschungen. Seine Suche nach einer von dieser empfohlenen Dame führt in die Irre, genau genommen zu "Otto", die er aus Versehen in einer für ihn prekären Situation antrifft. In Panik verlässt er ihr Zimmer und lenkt sich mit einer Tänzerin seiner Wahl ab. Dieses Vergnügen endet jedoch dramatisch, denn seine überschwängliche Tanzeinlage lässt die Partnerin seinem Griff entgleiten. Chuting-Pane mildert durch seinen Körper ihren Sturz ab – unter Verlust seiner Nase. Er fordert Cosmo zu einem Duell am nächsten Tag auf.

TREACHERY AT CARKING FARDELS (pp. 282-288)

Vor dem Duell bietet Nails seinem Herren an, ihn in die Waffenkunde einzuführen. Jedoch keine seiner Waffen scheint diesem zu gefallen. Erst nachdem er ihm einen Revolver in einer Mahagonibox zeigt, der Cosmo an ein Duell seines Vaters mit einem Kontrahenten erinnert, scheint Cosmo zufrieden.