

Dystopia

Liebe Leserinnen und Leser,

dystopische Texte entwerfen Vorstellungen von der Zukunft der Menschheit: Nach welchen Regeln und Werten werden wir als Gesellschaft zusammenleben, und welche Macht wird diese festlegen? Welchen Einfluss werden technische Entwicklungen auf unseren Alltag und unsere Beziehungen haben? Dazu spitzen dystopische Texte deren mögliche Folgen so zu, dass sie zur Reflexion und Diskussion unserer Lebenswelt herausfordern. Neben den Klassikern der dystopischen Literatur gibt es dafür neue Romane, *short stories*, Computerspiele, Filme und TV-Serien, die näher an den Lernenden und an den Herausforderungen unserer Gegenwart sind. Dabei sind Fiktion und Realität manchmal gar nicht so weit voneinander entfernt: Wer hätte vor kurzem noch gedacht, dass ein kleines Virus unsere Selbstverständlichkeiten so derart durcheinanderwirbeln kann? Dass die Kleidung der Figuren im Roman / der TV-Serie *The Handmaid's Tale* (s. Titel) zu einem Symbol gegen Rückwärtsgewandtheit und Diskriminierung wird? In diesem Sinne: *Resist the beginnings* ...

Solveig Möhrle

SOLVEIG MÖHRLE
Redaktion



Alle Downloads zu dieser Ausgabe

Bitte geben Sie den Code **d526175dy** in das Suchfenster auf www.friedrich-verlag.de ein, um alle Downloads dieser Ausgabe herunterzuladen.

Im Abo enthalten:

Unterricht Englisch digital

So erhalten Sie Zugang
zur digitalen Ausgabe:
[www.friedrich-verlag.de/
digital/](http://www.friedrich-verlag.de/digital/)

BASISARTIKEL

CAROLA SURKAMP | JÜRGEN WEHRMANN

2 Visions of the future

Fremdsprachliche literaturbezogene
Kompetenzen mit Dystopien erwerben

11 Auswahlbibliografie

METHODE IM FOKUS

SANDRA BAUER | ANJA LUTZE | SILVIA SAVELSBERG

8 Ein Roman-Exposé entwerfen und pitchten

MAGAZIN

FABIAN KRENGEL | JULE INKEN MÜLLER | JÜRGEN WEHRMANN

47 Beyond 1984

Neue dystopische Texte für den Englischunterricht

49 Autorinnen und Autoren | Impressum

Herausgegeben von

CAROLA SURKAMP und JÜRGEN WEHRMANN

UNTERRICHT

GRIT ALTER

12 "... and the last tree became the first"

5./6. Schuljahr

Ein Bilderbuch mit einem positiven
Gesellschaftsentwurf konzipieren

JÜRGEN WEHRMANN | MARKUS KNAK

18 Didn't we have some fun, though?

7./8. Schuljahr

Dystopische digital games als Genre beschreiben,
ein eigenes Spielszenario entwerfen

STEFAN MÖLLER

24 Resist the beginnings

Sekundarstufe II

Alternative Handlungsverläufe in der TV-
Serie *The Handmaid's Tale* diskutieren,
Gesprächsführungsstrategien erwerben

SANDRA BAUER | ANJA LUTZE |
SILVIA SAVELSBERG | DAVID GERLACH

32 Would you fund a staging of *The Nether*?

Sekundarstufe II

Inszenierung und gesellschaftliche Relevanz
eines dystopischen Theaterstückes diskutieren

CORINNA BÖWING | JAN JASPER WILDHAGE

40 "That was when I first understood, really understood"

Sekundarstufe II

Erzählweise und Symbolik im Roman
Never Let Me Go analysieren



**netzwerk
lernen**

FREMDSPRACHLICHE UNTERRICHT ENGLISCH 175 | 2022

zur Vollversion

CAROLA SURKAMP | JÜRGEN WEHRMANN

Visions of the future

Fremdsprachliche literaturbezogene Kompetenzen mit Dystopien erwerben

Dystopien sind phantastische Texte, die Gegebenheiten unserer Welt in die Zukunft fortschreiben und dabei zuspitzen. Wir erläutern die spezifischen Formen und Funktionen der Gattung und zeigen, welche Methoden und Aufgaben die fremdsprachlichen literaturbezogenen Kompetenzen der Lernenden im Unterricht fördern.

Seit ungefähr zehn Jahren ist eine (beunruhigende) Konjunktur von Dystopien zu verzeichnen. Titel wie die *Hunger Games*- und *Divergent*-Zyklen feiern auf den Bestsellerlisten und an den Kinokassen Erfolge; aber auch die Geschichte scheint sich dystopisch zu verdunkeln: Politische, ökonomische und ökologische Krisen, der Aufstieg populistischer Bewegungen sowie die Entwicklung digitaler Totalitarismen tragen zur Verbreitung des Gefühls bei, eine Epochenschwelle erreicht zu haben, an der radikale Umbrüche in den liberalen, demokratischen Wohlstandsgesellschaften des Westens möglich werden. Tatsächlich lässt sich an den Verkaufszahlen von George Orwells *1984* (1949) belegen, dass das Lesepublikum in den USA nach verstörenden Ereignissen wie den Enthüllungen über die NSA 2013 oder der Inauguration Donald Trumps zum amerikanischen Präsidenten 2017 gern auf klassische Dystopien zurückgreift – offenbar, um die Geschehnisse einzuordnen und besser zu verstehen. Der enge Bezug fiktionaler Dystopien zur außerliterarischen Welt ist nicht zuletzt daran ablesbar, dass sich die Kostüme aus der erfolgreichen TV-Serie *The Handmaid's Tale* (seit 2017 bei Hulu) zu einem globalen politischen Symbol im Kampf gegen patriarchale Strukturen und einen drohenden anti-feministischen *backlash* entwickelten.

Young adult dystopias sind auch wegen ihrer phantastischen Elemente populär: Wie Science Fiction auch bieten sie einen *sense of wonder* (vgl. Csicsery-Ronay 2008: 146) und kommen so einem alterstypischen Bedürfnis entgegen: Jugendliche sind fasziniert von Figuren, die die Grenzen der alltäglichen Welt überschreiten und durch ihr Handeln den Lauf der Geschichte prägen. Im Gegensatz dazu scheitert in klassischen Dystopien die verzweifelte Rebellion der Protagonistinnen und Protagonisten jedoch meist an einer totalitären, enthumanisierenden Gesellschaftsmaschinerie.

Im Englischunterricht gehörten die klassischen Dystopien des 20. Jahrhunderts – neben *1984* auch *Brave New World* (1932) und *Fahrenheit 451* (1953) – jahrzehntelang zu den am meisten behandelten literarischen Werken. Dabei wurden die Texte vor allem inhaltsbezogen diskutiert und zur Problematisierung politischer bzw. bio-, technik- oder medienethischer Fragen verwendet (vgl. Wehrmann 2014: 268 ff.). In den letzten Jahren hat man in der Englischdidaktik das Potenzial der *young adult dystopias* für das Globale Lernen hervorgehoben (vgl. z. B. Ludwig/Maruo-Schröder 2018).

Was zeichnet dystopische Texte aus?

Utopien und Dystopien können literarhistorisch an Traditionslinien anschließen, die weit zurückreichen. Dystopien entstanden als parodistische Anti-Utopien und als Satiren auf ideologische Weltverbesserungsprojekte; *Gulliver's Travels* (1726) gilt als frühes Beispiel (vgl. Han/Triplett/Anthony 2018: 3). Aus systematischer Perspektive lassen sich Gemeinsamkeiten zwischen Utopien, Dystopien und Science Fiction beobachten.

Das Novum

Dystopien zählen wie Utopien und Science Fiction zur phantastischen Literatur: In ihnen kommen nicht nur fiktive Ereignisse, Personen oder Orte vor. Es weichen auch grundlegende Bedingungen der fiktionalen Welt – wie Wissen, Technologie, Typen intelligenter Akteure oder Staats- und Gesellschaftssysteme – deutlich von der Welt des Autors oder der Autorin und der adressierten Leserschaft ab (**Kasten 1**). Für diese veränderten Elemente hat sich der Begriff ‚Novum‘ etabliert (vgl. Suvin 1979: 7f.). Während aber die Nova der Fantasy in einen umfassenden magischen Weltentwurf eingebettet sind (vgl.



Dystopische Fiktion spielt durch, wie Menschen durch Unrechtsregime deformiert werden können – aber sie bietet auch Hoffnung, Keime der Revolte und der Utopie

Unterricht Englisch 151: Fantasy, <https://bit.ly/FUE151Fantasy>) und die Nova des Horrors als etwas Entsetzliches, Unerklärliches in eine vertraute, alltägliche Welt einbrechen (vgl. *Unterricht Englisch 162: Horror Films*, <https://bit.ly/FUE162Horror>), sind die Nova in Utopien, Dystopien und Science Fiction kognitiv. Kognitive Nova werden in der Fiktion durch rationale Erklärungen legitimiert (Csicsery-Ronay 2008: 47–75), oder die Fiktion behauptet bzw. suggeriert, dass die Nova sich innerhalb eines wissenschaftlichen Weltbildes erklären ließen („*cognition effect*“; Freedman 2000: 18). Daher sind Utopien, Dystopien und Science Fiction von realistischen Schreib- und Darstellungsweisen geprägt (Csicsery-Ronay 2008: 76) und balancieren so das Phantastische ihrer Nova aus.

Intertextuelle und explorative Funktionen

Dystopien lassen sich definieren als narrative Fiktionen, in denen das Novum eines Staates oder Gesellschaftssystems dominant ist, der bzw. das als schlechter präsentiert wird als diejenigen des Autors bzw. der Autorin (vgl. Booker 2013: 5). Mitunter werden Dystopien von primär intertextuellen Anti-Utopien unterschieden, in denen ein bestimmter utopischer Entwurf oder ein auf Utopien abzielendes politisches Handeln in parodistischer und satirischer Überspitzung kritisiert wird. Dystopien im engeren Sinne seien explorative Fiktionen, in denen bestimmte soziale und politische Tendenzen der Gegenwart mit radikaler Konsequenz in die Zukunft verlängert werden. Tatsächlich überlagern sich allerdings in vielen Dystopien, gerade auch in den „*classical dystopias*“ der ersten Hälfte des 20. Jahrhunderts, diese intertextuellen und explorativen Funktionen. Moylan (2000: 157:195) betrachtet es als Merkmal neuerer „*critical dystopias*“, dass sie die anti-utopische Unterströmung des Genres reflektieren und utopische Möglichkeiten der Veränderung in ihre Erzählung integrieren.

Texts with cognitive nova

1

Changed world components	Genres
Character	Intelligently acting beings appear in the plot that do not exist in reality, for example aliens (alien encounter science fiction), robots (robot science fiction) or artificially created human beings.
Social and political order	An alternative society/political system is depicted (social science fiction). It can be better than our society / political system or even ideal (utopia), but it can also be much worse (dystopia).
Objects	A newly invented technology plays a central role in the plot (gadget science fiction), or a new natural phenomenon is discovered.
Place	The story is set in outer space, on another planet (space science fiction) or in a virtual world, or it depicts a radical change of places on Earth (apocalyptic science fiction, disaster movies, post-apocalyptic science fiction).
Basic assumptions: historical facts, natural laws and other theories	Some films and texts show another timeline, an alternative past or present based on the assumption that key historical events had a different outcome, e.g. Germany won World War II (alternate history). Others openly deny facts and theories that were common knowledge at the time of writing (science fantasy).

Ein Romanexposé entwerfen und pitchen

SANDRA BAUER | ANJA LUTZE | SILVIA SAVELSBERG

Aktiviert durch die personalisierbare Aufgabenstellung einer Leiteraufgabe (*tiered task*) erstellen die Lernenden einen *book idea pitch*, eine Form der argumentativen Präsentation. Darin stellen sie einer fiktiven Literaturagentin einen Entwurf für einen dystopischen Roman vor – der diese durch die Berücksichtigung relevanter Genremerkmale, origineller Figuren und durch einen schlüssigen Plot überzeugt. Durch die kreative Auseinandersetzung mit der komplexen Handlungssituation erwerben und vertiefen die Lernenden ihr Genre-Wissen über *dystopian novels*, indem sie – angelehnt an eigene Interessen – selbstständig eine Buchidee entwickeln und relevante literarische Merkmale ausarbeiten. Ziel ist ein simuliertes Verlagsmeeting, in dem die Lernenden ihre *book ideas* präsentieren und kriteriengeleitet das gelungenste Produkt auswählen.

In einer abschließenden Diskussion werden authentische Fragen gestellt und differenzierte Antworten gefunden, z. B.

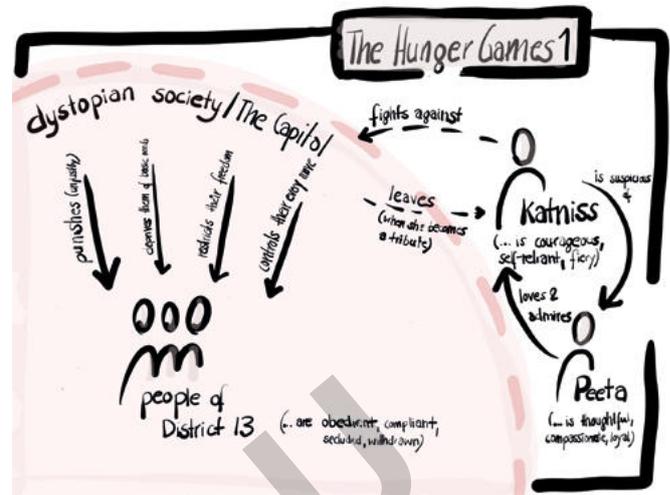
- *Why do we talk about dystopian worlds at school?*
- *Most dystopian writing is supposedly highly political. Comment on that statement.*
- *The struggles of the dystopian hero – how do authors help young readers to relate to dystopian heroes?*
- *What can we all learn from dealing with dystopian scenarios, what are the consequences, what are our responsibilities? (How) can dystopian novels inspire real-life action?*

Was lernen die Schülerinnen und Schüler dabei?

Die Lernenden erfahren, dass eine Dystopie Phänomene aufgreift, die vom Menschen als bedrohlich wahrgenommen werden und deren mögliche Folgen für Individuen oder die Gesellschaft aufzeigt oder zuspitzt. Das können politische, gesellschaftliche, ökologische, medizinische oder technische Phänomene sein. Aus diesem Themenspektrum wählen die Lernenden interessegeleitet eines aus und entwickeln daraus eine konkrete *book idea*, so dass sie sich der Möglichkeiten ihrer eigenen politischen und gesellschaftlichen Teilhabe bewusst werden. In Kenntnis ihres eigenen Lernstandes planen sie selbstständig ihren Lernprozess, indem sie Teilaufgaben gezielt auswählen, um sich effektiv auf die *book idea pitches* vorzubereiten.

Autonomy, mastery & purpose: die Leiteraufgabe

Eine Leiteraufgabe (*tiered task*) besteht aus mehreren Teilschritten. In der Arbeit an der Leiteraufgabe planen die Lernenden die Abfolge und Menge ihrer Lernschritte und wählen ihre Kooperationspartner und -partnerinnen (*autonomy*). Sie wählen selbst solche Teilaufgaben aus, die sie als Herausforderung erachten (*mastery*). Die Zielaufgabe des *book idea pitch* und die



Wer ein überzeugendes Exposé für einen dystopischen Roman entwerfen kann, belegt damit, dass er oder sie typische Plots, Settings, Figuren und andere Genremerkmale der Gattung kennt

Auseinandersetzung mit *dystopian scenarios* verleihen der Methode *purpose*, weil sich die Jugendlichen in einer komplexen Handlungssituation reflektiert und differenziert mit realen, zukunftsrelevanten Herausforderungen auseinandersetzen.

Scaffolding und Differenzierung

Das binnendifferenzierte Lernarrangement nutzt das inhaltliche Motivationspotenzial dystopischer Romane, um ziel-sprachliche Kompetenzen – maßgeblich die monologische Sprechkompetenz – und literarische Kompetenzen der Lernenden zu fördern.

Die Zielaufgabe (Aufgabe 7) fordert Lernende der Qualifikationsphase sprachlich und inhaltlich heraus. Gleichzeitig bieten die individuell auszuwählenden Teilaufgaben der Leiteraufgabe Unterstützung durch *output scaffolding*, inhaltliche Hinweise und Modelltexte wie authentische Beispielvideos. Dabei sind die Aufgaben 1 bis 6 auf **worksheet 1** als inhaltliche und zielsprachliche Unterstützung konzipiert. Aufgaben 8 und 9 fordern die leistungsstärkeren Lernenden heraus. Die Kompetenzaufgabe wird so unterschiedlichen Lerntempi und Lernstilpräferenzen gerecht, um einer Unter- und Überforderung der Schülerinnen und Schüler entgegenzuwirken. Aufgabe 7 ist für alle Lernenden verpflichtend.

Feedback

Zu ihren Ergebnissen erhalten die Lernenden ein konkretes Feedback anhand zuvor erarbeiteter Kriterien – zunächst von den Mitschülerinnen und Mitschülern und im Anschluss von der Lehrkraft. Alle nutzen diese Unterrichtsphase, um Lernerfolge und Lernstände zu diagnostizieren und zu bewerten. Diese kriteriale Rückmeldung trägt wesentlich zur vertieften Reflexion der Lernprodukte bei.

Create & pitch your book idea for a dystopian novel to a literary agent

Imagine you have a great idea for a dystopian work of fiction and now intend to write a novel. You will have the opportunity to pitch your idea to a literary agent. Thorough preparation for this meeting is essential since you need to find an agent to support you during the process of writing your novel and finally, of course, to publish it.

Prepare a presentation (or: *pitch*) to a literary agent in which you convince him or her to support your idea for a dystopian novel. For this,

1. draw up a rough draft of your dystopian novel, i.e. your book idea
2. prepare note cards for your convincing 2-minute pitch of your idea.

In your draft as well as your presentation you illustrate

- challenges or threats mankind is currently confronted with. Focus on one or two of these issues and explain its / their dehumanising quality. (This is what is called **extrapolation**: the author identifies a questionable element in his or her own culture, then projects it in exaggerated form into the future in order to emphasize the danger).
- the main characters and their relationship with each other
- the setting (time, place, atmosphere)
- the society and situation your work of fiction is placed in.

Pick at least three of the following tasks. No 7 is compulsory.

	9. Create an interview with yourself as an award-winning author	(recorded) interview / speech (script)
	8. Create a commercial.	poster / Twitter feed/ Insta story / storyboard
	7. Prepare note cards for the presentation.	note cards
	6. Make a list of arguments why YOUR novel will be a success.	ranking
	5. Watch model videos of book pitches.	list with tips for book idea pitches
	4. Sketch the setting.	labelled image of the setting
	3. Draw a character map.	character map + adjectives
	2. Brainstorm keywords for the title.	title of your novel, names
	1. Make a concept map or list of threats or concerns our society is confronted with.	concept map / list of ideas