

pulk fiktion

**BEGLEITMATERIAL**

# **GRUSEL**



**| kontakt |**

| pulk fiktion GbR |  
| Hannah Biedermann & Norman Grotegut |  
| Adamsstraße 67 | 51063 Köln |  
| Tel 0176 24323481 |  
| info@pulk-fiktion.de | www.pulk-fiktion.de |

| Email: [produktion@pulk-fiktion.de](mailto:produktion@pulk-fiktion.de) | [schulen@pulk-fiktion.de](mailto:schulen@pulk-fiktion.de) |

Liebe Lehrer:innen, Schüler:innen und alle anderen Menschen die dies lesen,

im Folgenden findet ihr Materialien zur Vor- und Nachbereitung des Theaterbesuchs von „**GRUSEL**“. Neben Informationen zum Team und Theaterstück stellen wir außerdem Spiele, Übungen und Fragestellungen vor, die sich vor allem an dem Material orientieren, mit welchem das Stück „GRUSEL“ entwickelt wurde. Alle Aufgaben eignen sich meistens sowohl als Vorbereitung als auch zur Nachbereitung und sind immer nur als Anregung gedacht, die für die eigenen Zwecke angepasst, erweitert und verändert werden können. *Bei der Entwicklung der Aufgaben wurde darauf geachtet, dass sie wenig Barrieren beinhalten und eine größtmögliche Teilhabe für alle Menschen ermöglichen. Da jede:r Mensch und jede Gruppe jedoch so individuell ist, kann es sein, dass einige Aufgaben dennoch modifiziert werden müssen.*

Wir wünschen euch viel Spaß beim Ausprobieren, Forschen, Diskutieren und Spielen!

(Auf Anfrage könnt ihr ergänzend zum hier vorliegenden Begleitmaterial einen theaterpädagogischen Begleitworkshop von pulk fiktion anfragen)

**Audios der folgenden Materialien befindet sich unter folgendem Link/QR-Code:**

<http://www.pulk-fiktion.de/grusel>



## INHALTSVERZEICHNIS

ZUM TEAM.....	4
STÜCKINFO GRUSEL .....	5
ZUR ÄSTHETIK VON GRUSEL .....	6
SICH SELBST INS SPIEL(EN) BRINGEN.....	8
BUH & AHHHH.....	8
STOP & GO & SPIDER & ZOMBI .....	9
ALLE DIE...SCHON MAL EINEN GEIST GESEHEN HABEN.....	10
ABRAKA DINGS.....	11
WAS NE ANGENEHME GRUSELDUSCHE.....	12
FLASCHEN SORGEN GEIST POST.....	13
GRUSELFORSCHER:INNEN.....	14
GRUSELBAHN TO GO .....	15
WORÜBER MAN NOCH SO QUATSCHEN KÖNNTE .....	16
MAN MUNKELT .....	17

## ZUM TEAM

pulk fiktion ist eine Performancegruppe, die sich 2007 in Bonn gegründet hat und derzeit von der Regisseurin und Performerin Hannah Biedermann und dem Performer und Videokünstler Norman Grotegut organisatorisch geleitet wird. Ein heterogener pulk von jungen Künstler\*innen (aus den Bereichen Theater, Film, Musik, Performance, Videokunst und interaktiver Medien) erarbeitet in unterschiedlichen Konstellationen Produktionen für Kinder, Jugendliche und Erwachsene. Der vielfältige und interdisziplinäre Ansatz der Gruppe entsteht aus dem unbedingten Ziel, die ästhetische Form jeweils individuell nach dem gestellten Thema auszurichten. pulk fiktion findet im medialen Bereich häufig ihre Inhalte und damit auch den ästhetischen Zugang zu ihren Arbeiten. Als Gruppe, die sich dem Kinder- und Jugendtheater verschrieben hat, stellt sie sich nun vermehrt der Frage: wie kann ein gemeinsames Leben mit allen Generationen aussehen? Und damit auch, wie kann ein zeitgenössisches Theater aussehen? Wie kann Theater nicht nur Utopien vorspielen, sondern selbst Ort der Begegnung und Verhandlung sein?

Die Produktionen, meist Stückentwicklungen, wurden auf zahlreiche nationale und internationale Festivals eingeladen, wie z.B. AUGENBLICK MAL! – Theatertreffen für Theater für junges Publikum, Festival Politik im Freien Theater, WESTWIND – Kinder- und Jugendtheatertreffen NRW, SPURENSUCHE– Bundesweites Treffen der Kinder- und Jugendtheater, PERSPEKTIVES – deutsch-französisches Festival der Bühnenkunst, MOMIX – Kinder- und Jugendtheatertreffen Frankreich, SCHÄXPIR – Internationales Kinder- und Jugendtheatertreffen in Österreich und viele andere. „Hieronymus“ wurde 2020 und „Robin und die Hoods“ 2022 mit dem Kölner Kinder- und Jugendtheaterpreis ausgezeichnet. pulk fiktion ist Mitglied der Internationalen Vereinigung des Theaters für Kinder und Jugendliche ASSITEJ. Seit 2019 erhält die Gruppe die Spitzenförderung durch das Ministerium für Kultur und Wissenschaft des Landes Nordrhein-Westfalen.

## STÜCKINFO GRUSEL

Grusel ist ein theatrales Live-Hörspiel für blinde und sehende Menschen ab 8 Jahren. Der Theaterraum wird zu einem seltsamen Ort mit knisternden Ecken und knarrenden Türen. Geräusche lassen fremde Welten entstehen und seltsame Gestalten tauchen auf – oder scheinen ganz in deiner Nähe zu sein. Da kann es manchmal dunkel und manchmal ganz laut werden. Da kann dir der Wind durch die Haare pusten oder ein eiskaltes Händchen an deine Schulter fassen. Du begegnest seltsamen Erwachsenen, Gespenstern, Monstern und realen Gefahren und natürlich einem guten Geist. Aber keine Angst: Dir passiert nichts. Vielleicht bekommst du Gänsehaut und vielleicht kannst du über deinen eigenen Schrecken lachen.

pulk fiktion sucht den lustvollen Grusel und unternimmt den Versuch den fantastischen Gruselvorstellungen genauso wie den realen Schrecken der Welt einen gemeinsamen lustvollen Auftritt zu verpassen.

Theatrales-Live-Hörspiel bedeutet bei GRUSEL: das Publikum sitzt gemeinsam auf der Bühne und hört etwas über Kopfhörer, erlebt aber auch Dinge parallel im Raum.

*Eine Koproduktion von pulk fiktion mit dem KJT Dortmund, Freies Werkstatt Theater Köln und dem FFT Düsseldorf. Gefördert durch das Kulturred der Stadt Köln, das Ministerium für Kultur und Wissenschaft des Landes Nordrhein-Westfalen, dem Fonds Darstellende Künste, der Stiftung Erlebnis Kultur und der RheinEnergieStiftung.*

*Produktionsberatung durch Access Maker von Un-Label (gefördert durch die Aktion Mensch, das Ministerium für Kultur und Wissenschaft des Landes Nordrhein-Westfalen, das Kulturred der Stadt Köln und The Power of the Arts)*

## ZUR ÄSTHETIK VON GRUSEL

Mit GRUSEL laden wir dazu ein das Theater als Gruselkabinett zu begreifen und sich auf eine Hörspielreise durch verschiedene und individuelle Gruselgeschichten und Momente führen zu lassen. Führen meint hier nicht laufen durch Räume, sondern emotional und in der Fantasie. pulk fiktion untersucht in der Inszenierung, wo das Potential des Theaters und seiner Mittel für ein lustvolles Gruseln liegt und erschafft eine hörbare Geisterbahn, die bei den eigenen guten Geistern endet.

GRUSEL ist ein Stückentwicklung von pulk fiktion für Kinder ab acht Jahren.

Stückentwicklung bedeutet, dass es keine textliche oder narrative Vorlage gibt, sondern das Stück über Interviews mit Kindern, die Gedanken und Gruselmomente der beteiligten Theatermacher\*innen und Zitaten aus der Popkultur entstanden ist. Die Ausgangsfrage war es nicht das Publikum über Angst zu gruseln, sondern sich mit dem lustvollen Grusel zu beschäftigen, der viel mehr über den Alltagsgrusel in unserer Welt nachdenkt und Impulse für einen Umgang damit bietet. Wir, pulk fiktion, glauben, dass wir Strategien der Auseinandersetzung mit unseren Gruselmomenten brauchen um nicht in der Schockstarre zu verbleiben. Während der Recherche wurde deutlich, dass der Grusel über individuelle Perspektiven und biografische Erfahrungen entsteht und uns insbesondere das Individuelle daran interessiert und nicht die stereotypen Zuschreibungen von Gruselmomenten.

Das Publikum wird einzeln in den Theaterraum hineingeführt und sitzt nicht im anonymen Publikumsraum, sondern auf einzelnen Stühlen auf der Bühne. Im Theaterraum befinden sich 30 Stühle für das Publikum, ein selbstspielendes Klavier, zwei Holztreppe und drei Holztüren die zur Erzeugung von Geräuschen dienen, Auf- und Abgänge und auch Spielsituationen mit Licht und Dunkelheit ermöglichen. Jede Person erhält einen Kopfhörer. Die vier Performer:innen sind Mitarbeiter:innen des Gruseltheaters, dass sie Stück für Stück für das Publikum entstehen lassen und den Grusel in den Raum bringen. Über die Kopfhörer erhält das Publikum den sicheren Rahmen einer Moderation, die immer wieder auf den gemeinsamen Moment des Theaters verweist und auch auf die eigenen Gefühle und Gedanken im Gruseltheater.

Ästhetisch hatten wir für uns von Anfang an festgelegt, dass wir in GRUSEL vor allem über Audio und eine immersive Hörspieleben arbeiten wollen. Entstanden ist

ein theatrales Live-Hörspiel, dass das Publikum über Kopfhörer, Raumsound und vier Performer:innen im Raum erfährt. So bauen wir aus Interviews mit Kindern kleine Audioszenen, die die Musiker:innen vom pulk mit Sound und Musik weiterbearbeitet haben. Um den Sound zu unterstützen, entwickeln die Performer:innen im Theatererlebnis selbst weitere Sounds wie Schritte, Klopfen und Rufen. Zusätzlich zu den Sounds fährt einem auch mal ein Hauch in den Nacken, eine Windmaschine lässt wie von Geisterhand Türen öffnen und Spinnen fallen von der Decke.

Durch die Fokussierung aufs Hören haben wir entschieden uns mit der Produktion erstmals auch an blindes Publikum zu wenden. Dazu luden wir zum einen sehbehinderte Künstler:innen in den Entwicklungsprozess ein und zu anderen luden wir eine Inklusionsberaterin mit dem Schwerpunkt Sehen in unser Team ein. Entstanden ist eine Produktion, die nicht durch Audiodeskription für blindes Publikum zugänglich ist, sondern in der alle gleichberechtigt auf verschiedenen Sinnesebene wie hören, riechen, fühlen und starke Lichtveränderungen angesprochen werden.

Der Wunsch ist, dass das Publikum zum Ende die eigenen guten Geister findet und sich über die Gruselgeister hinaus der Kraft der guten Geister ermächtigt. Dazu kommen zum Abschluss alle über ein individuelles Leitsystem in der Bühnenmitte zusammen, sitzen auf einem Teppich, lauschen der Geschichte einer schönen Geisterbegegnung und gehen dann gemeinsam geleitet an einem Zauberseil zum Ausgang des Theaters und werden zu ihren guten Geistern in die Welt entlassen.



## SICH SELBST INS SPIEL(EN) BRINGEN



## BUH & AHHHH

### DAS BRAUCHT IHR: /

### SO GEHTS:

Stellt euch in einen Kreis. Eine Person beginnt in eine Richtung ein BUH an die Person nebenan zu geben, diese wieder an die Person neben ihr usw.

In einem nächsten Schritt könnt ihr die Richtung wechseln und ein lautes AHHH weitergeben.

BUH geht jetzt in eine Richtung, AHHH in die andere Richtung.

Wie schnell und wie laut könnt ihr werden?

## STOP & GO & SPIDER & ZOMBI



### DAS BRAUCHT IHR: /

### SO GEHTS:

Lauft so wie es für euch gut geht durch den Raum oder bleibt auf einer Stelle im Raum stehen. Eine Person von euch stellt sich auf einen Stuhl (um gut hörbar zu sein) und ruft verschiedene Anweisungen in den Raum:

**GO** (*Alle laufen durch den Raum oder laufen auf der Stelle*)

**STOP** (*Alle bleiben stehen*)

**SPIDER** (*Alle machen sich klein und bewegen die Hände spinnenartig*)

**ZOMBI** (*Alle machen sich groß mit den Händen über dem Kopf*)

Wenn alle Anweisungen ein paar Mal durchgespielt wurden, beginnt der Grusel fürs Gehirn. GO und STOP werden vertauscht. Wenn GO gesagt wird, ist STOP gemeint. Wenn STOP gesagt wird, ist GO gemeint.

In der nächsten Schwierigkeitsstufe (GO und STOP bleiben vertauscht) werden SPIDER und ZOMBI vertauscht. Bei SPIDER ist nun ZOMBI, bei ZOMBI ist SPIDER gemeint.

## ALLE DIE...SCHON MAL EINEN GEIST GESEHEN HABEN



### DAS BRAUCHT IHR: /

**SO GEHTS:** Setzt euch in einen Kreis. Nacheinander werden ALLE DIE AUSSAGEN vorgelesen. Wenn die Aussage auf euch zutrifft, dann klopft mit den Händen an den Stuhl oder auf den Boden oder macht gespenstische Geräusche.

### ALLE, DIE...

*ES LIEBEN SICH ZU GRUSELN  
SPINNEN GRUSELIGER FINDEN ALS GIFTSCHLANGEN  
GERNE ANDERE MENSCHEN ERSCHRECKEN.  
GERNE ZAUBERN KÖNNEN WÜRDEN.  
NICHT GERNE ALLEINE ZUHAUSE SIND.  
SCHON MAL EINEN GEIST GESEHEN HABEN.  
VON DEM STÜCK GRUSEL GETRÄUMT HABEN.  
EINE LIEBLINGSSTELLE/LIEBLINGSMOMENT IM STÜCK GRUSEL HATTEN.  
GRUSEL GRUSELIG FANDEN.  
IM STÜCK WAS NICHT VERSTANDEN HABEN.*

Was für ALLE DIE Aussagen fallen euch noch ein und findet ihr spannend von den anderen zu erfahren?

## ABRAKA DINGS

*„Bist du schon mal aufgewacht und hast gedacht, wenn ich nicht das Kind meiner Eltern wäre und ich zaubern könnte, wäre alles anders?“*



**DAS BRAUCHT IHR:** Zauberstab

**SO GEHTS:**

Überlegt euch gemeinsam einen Zauberspruch oder jede:r nimmt seinen Lieblingszauberspruch. Eine Person fängt an, nimmt den Zauberstab und darf alle weiteren Mitspieler:innen in etwas verzaubern. Zum Beispiel: Abrakadabra Simalabim – alle werden zu Schweinen. Alle Mitspieler:innen verwandeln sich in Schweine, bis mit „SPUK VORBEI“ der Zauber aufgelöst wird.

Dann bestimmt die Zauberperson eine Person für die nächste Verzauberung.

## WAS NE ANGENEHME GRUSELDUSCHE



**DAS BRAUCHT IHR:** optional: Gegenstände, die gruselige Geräusche erzeugen.

**SO GEHTS:** Was für gruselige Geräusche könnt ihr mit eurem Körper oder eurer Stimme oder mit Gegenständen (z.B. mit einer Gabel über einen Teller kratzen) erzeugen? Sammelt Geräusche!

Wenn jede:r ein Geräusch hat, stellt euch in einen Kreis.

Wer traut sich ne Gruseldusche zu nehmen? Stelle dich dafür in die Mitte des Kreises und schließe wenn möglich deine Augen. Die Kreisgruppe geht nun langsam auf die Person in die Mitte zu, während alle ihre Grusel-Geräusche machen.

Versucht langsam anzufangen und lauter zu werden, je näher ihr an die Person kommt. Geht dann wieder langsam zurück und werdet wieder leiser.

Wie fühlt es sich an Grusel zu duschen?

## FLASCHEN SORGEN GEIST POST

*„Wünschst du dir auch manchmal, die Realität wäre ein Traum von dem man aufwacht, ein Theaterstück, welches vorbei geht, eine Geisterbahn, die gut endet? Wünschst du dir manchmal, es gäbe im Leben einen Lichtschalter, einen Ausgang oder Eltern, die zaubern könnten, dass alles gut wird?“*



**DAS BRAUCHT IHR:** Eine Glasflasche, Papier, Stifte

### **SO GEHTS:**

Schreibt eure Ängste und Sorgen des Lebens und eures Alltags auf ein Papier. Rollt es anschließend zusammen und steckt alle Papierröllchen in die Flasche. Macht sie gut zu. Falls ihr mögt, sagt noch einen Zauberspruch in die Flasche und den darin enthaltenden Geist. Geht anschließend gemeinsam zu einem Fluss bei euch in der Nähe (wenn es keinen gibt, dann verbuddelt die Flasche) und schmeißt die FLASCHEN SORGEN GEIST POST in den Fluss.

Wird jetzt alles gut?

## GRUSELFORSCHER:INNEN



**DAS BRAUCHT IHR:** Block/Blatt für Dokumentation der Forschungsergebnisse, Stift

### **SO GEHTS:**

Besprecht gemeinsam: Was für Orte findet ihr dort, wo ihr euch gerade befindet (Schule, euer Zuhause...) gruselig? Warum ist dieser Ort gruselig? Sammelt diese Orte und sucht euch 1-3 Orte aus, die ihr genauer untersuchen möchtet.

Geht zum gruseligen Ort und untersucht diesen auf folgende Art und Weise.

1. Raum ausmessen: Zählt die Schritte (oder Fußlängen), die ihr braucht, um den Raum in Länge und Breite abzugehen. Dokumentiert die Anzahl auf eurem Forschungsblatt.
2. Wie hört sich der Ort an? Seid eine Minute ganz still und dokumentiert anschließend alles Gehörtes auf eurem Forschungsblatt.
3. Wie riecht der Ort? Riecht entweder generell oder sucht euch eine Sache (Boden, Wand, Gegenstand...) und beriecht diesen ausführlich. Dokumentiert, was ihr gerochen habt.
4. Falls ihr den Ort entgruseln möchtet, überlegt euch ein Ritual, um den Grusel aus dem Ort zu nehmen (Beispiel: alle klopfen im Takt für drei Minuten gegen die Wand, das Papier mit den Forschungsergebnissen wird in 102 Schnipsel zerrissen...)



## GRUSELBAHN TO GO



### DAS BRAUCHT IHR:

Laptop/Tablet, Drucker, alles,  
was ihr sonst noch braucht, um  
Grusel zu erzeugen

### SO GEHTS:

Ihr baut eine GRUSELBAHN TO GO aus QR-Codes, die man ganz einfach überall aufbauen kann, um sich lustvoll zu gruseln.

Nehmt mit eurem Handy oder einem Tablet etwas Gruseliges auf (Geräusche, Geschichte ...). Falls ihr ein Tablet mit der App *Garageband* habt, könnt ihr damit auch versuchen eure Stimme zu verzerren.

Ladet die Soundaufnahmen bei Soundcloud hoch. Kopiert den jeweiligen Link. Sucht im Internet einen QR-Code-Generator und kopiert den Link dort rein. Der Generator erstellt euch einen QR-Code. Kopiert diesen und sammelt alle Codes in einem Dokument um sie anschließend auszudrucken.

Nun habt ihr die ausgedruckten QR-Codes und damit eure GRUSELBAHN TO GO. Baut eure Gruselbahn irgendwo auf. Wer traut sich (Frau Hirse, euer Opa, eure besten Freund:innen...) die Codes nach und nach einzuscannen und abzuspielen.



## WORÜBER MAN NOCH SO QUATSCHEN KÖNNTE



- Was verstehst du unter Grusel/gruselig?
- Wovor gruselst du dich?
- Gibt es Menschen, die du gruselig findest?
- Wie macht sich Grusel in deinem Körper bemerkbar?
- Hast du schon mal einen Geist gesehen?
- An welchen Geist glaubst du?
- Wer gruselt sich (nicht so) gerne?
- Was machst du, wenn du dich gruselst?
- Wovor hast du so richtig Angst?
- Was passiert um Mitternacht?
- Wer oder was wohnt in deinem Kleiderschrank?
- Wenn einer deiner schlimmsten Sorgen ein Geist wäre, wie sähe dieser Geist aus, was müsste er sagen, wie würde er riechen, wie klingen?

## MAN MUNKELT



*„Die Schauspieler schlüpfen in der Inszenierung von Hannah Biedermann und Norman Grotegut von pulk fiktion in viele Rollen: Ein Skelett mit schwerer Kette (Ergänzung der Redaktion: Jan Westphal) huscht zwischen dem Publikum herum, Gastspieler Mohammed Marouf Alhassan lässt seinen Kopf um 360 Grad kreisen und trägt ihn auch schon mal (...) unterm Arm, Rainer Kleinespel gibt einen Vampir und Johanna Weißert spielt eine mysteriöse Katze sowie eine tröstende Mama. (...) Windmaschine, Nebel, quietschende Türen und Treppengepolter (...) (Ausstattung: Ria Papadopoulou) sorgen für wohlige Schauer-Atmosphäre, die immer wieder gebrochen wird.“*

*Ruhr Nachrichten*

*"Es ist ein wahrhaft multimediales Spektakel, das Hannah Biedermann und Norman Grotegut mit Franziska Schmitz und Marouf Alhassan entwickelt haben. Denn es gibt Projektionen, Schauspiel, quietschende Türen und Dialoge, die sich um Kinderängste drehen. Die Stühle sind über den Raum verteilt, so dass zwischen den Besucherinnen und Besuchern temperamentvoll agiert werden kann. Nähe ist durchaus gefragt, aber es geht hier weder um Schockeffekte noch um pädagogische Besserwisserei. Das Gruseln wird als Anlass genommen, über sich selbst und die Frage nachzudenken, warum man sich ängstigt und ob daran nicht auch die unachtsamen Erwachsenen ihren Teil beitragen. Lustvoll soll das Gruseln dennoch erlebt werden, weil man nachher - wenn man über den Hintereingang das Theater verlassen hat - auch stolz sein darf, eine Mutprobe bestanden zu haben."*

*Kölnische Rundschau*