

Charles Way

DER EINSAMSTE ORT AUF DER WELT

(One Snowy Night)

aus dem Englischen von Grete Pagan

für alle ab 5 Jahren



**Theaterpädagogische
MATERIALMAPPE
2014/15**

Inhaltsverzeichnis

I.	<u>Einleitung</u>	S. 3
II.	<u>Der einsamste Ort auf der Welt</u>	
	a. <u>Inszenierungsfakten</u>	S. 4
	b. <u>Stückzusammenfassung</u>	S. 5
III.	<u>Biografien</u>	
	a. <u>Der Autor</u>	S. 5
	b. <u>Die Regisseurin</u>	S. 6
	c. <u>Der Bühnen- und Kostümbildner</u>	S. 7
	d. <u>Der Musiker</u>	S. 8
IV.	<u>Themen & Spiele dazu</u>	
	a. <u>Island</u>	S. 9
	b. <u>Isländisch</u>	S. 10
	c. <u>Is og eldur – Eis und Feuer</u>	S. 11
	d. <u>Aufwachsen / Erwachsen werden</u>	S. 11
	e. <u>Mensch & Tier</u>	S. 13
	f. <u>Fabelwesen / Mythen</u>	S. 17
	g. <u>Gegensätze</u>	S. 19
V.	<u>Figuren</u>	S. 19
VI.	<u>Objektspiel</u>	S. 22
VII.	<u>Musik</u>	S. 23
VIII.	<u>Textausschnitt</u>	S. 24
IX.	<u>Kleine Literatúrauswahl zu Island</u>	S. 27

I. Einleitung

Liebe Pädagoginnen und Pädagogen,

schon zum zweiten Mal, seitdem wir 2012 mit der neuen Intendanz nach Münster gekommen sind, bringen wir ein Stück des Autors Charles Way auf die Bühne des Jungen Theaters Münster. DER EINSAMSTE ORT AUF DER WELT. hat von seinem deutschen Theaterverlag eigentlich einen anderen Titel bekommen, nämlich IN EINER WINTERNACHT, aber wir werden es hauptsächlich im Frühling 2015 spielen und haben daher, in Absprache mit dem Verlag, lieber einen anderen Aspekt des Stücks im Titel betont als die Jahreszeit.

Erzählt wird die Geschichte des isländischen Jungen Nonni, der von seinen Eltern für eine gewisse Zeit alleine gelassen wird, da seine Mutter wieder ein Kind erwartet und dieses im nächsten größeren Ort, in der Nähe eines Arztes zur Welt bringen soll. Nonni wird, plötzlich auf sich allein gestellt, stärker, mutiger und erwachsener. Wie diese Geschichte mit den Mythen und Sagen des Landes Island verwoben und mit lustig-spannenden Figuren wie einem nervösen Schaf, einem mächtigen Hirsch und einem schlecht gelaunten Hund bevölkert wird hat uns vom Jungen Theater alle so überzeugt, dass wir das Stück unbedingt auf unsere Bühne bringen wollten.

Kommen Sie mit Ihrer Vorschul- oder Ihrer Grundschulklasse zu uns ins Kleine Haus und nutzen Sie zur Vor- oder Nachbereitung Ihres Theaterbesuches diese Mappe. In den 3. oder 4. Klassen werden Sie die Möglichkeit haben, ganz andere Ebenen des Stückes mit den Kindern zu entdecken als in den jüngeren Jahrgängen – für alle interessant ist es auf jeden Fall! Daher sind die in dieser Mappe vorgeschlagenen Spiele und Übungen für verschiedene Altersgruppen konzipiert. Entscheiden können ohnehin Sie am besten, was für Ihre Gruppe passt und was nicht. Ich freue mich auf Ihren Theaterbesuch!

Mit klirrenden Eisgrüßen,
Anne Verena Freybott

Junges Theater Münster
Neubrückenstraße 63
48143 Münster
freybott@stadt-muenster.de
(0251)-5909-211

II. a. Der einsamste Ort auf der Welt

Junges Theater Münster

Premiere: 08. Februar 2015, 15:00 Uhr, Kleines Haus

Inszenierung

Angelika Schlaghecken

Bühne & Kostüme

Kristopher Kempf

Musik

Jonas Nondorf

Dramaturgie

Julia Dina Heße

Theaterpädagogik

Anne Verena Freybott

Nonni

Manuel Herwig

Bjartur, Eistroll

Helge Tramsen

Gullbra

Helge Tramsen / Jonas Nondorf

Rosa, Hirsch, Feuer troll

Maike Wehmeier

Titla

Janna Lena Koch

Szenenfotos

Oliver Berg

Illustration

Tanja Jacobs

Die Vorstellungsdauer beträgt in etwa 65 Minuten.

Das Aufzeichnen der Aufführung auf Bild- und Tonträger sowie das Fotografieren während der Vorstellung sind aus rechtlichen Gründen nicht gestattet!



b. Stückzusammenfassung

Hoch oben im Norden, mitten im wilden Meer, liegt eine Insel aus Feuer und Eis: Island. Fernab von Menschenmassen, Lärm und Hektik der Städte wohnt dort in einem einsamen schneebedeckten Tal der sechsjährige Nonni.

Weil seine Mutter wieder ein Kind erwartet, müssen die Eltern ins nächste Dorf zum Arzt. Nonni bleibt ganz allein zu Hause.

– Nein, nicht ganz allein: Er soll auf das wertvolle Schaf Gullbra aufpassen, und Hirtenhündin Titla wiederum soll auf Nonni Acht geben. Schon bald sind Junge, Schaf und Hündin mitten im schönsten Streit miteinander.

Nach einer stürmischen Winternacht mit dichtem Schneetreiben ist Gullbra verschwunden. Gemeinsam machen sich Nonni und Titla auf, das Schaf in der rauen Eiswildnis zu suchen, wo die sagenumwobenen Fabelwesen Islands hausen: Eistroll und Feuer troll.

DER EINSAMSTE ORT AUF DER WELT ist ein Stück über Freundschaft und Familie. Mit Leichtigkeit und feinem Humor erzählt es von der Kunst des Loslassens, Vertrauens und der Verantwortung. Inspiriert durch den isländischen Literaturnobelpreisträger Halldór Laxness hat der englische Autor Charles Way ein modernes Märchen geschrieben, das allemal das Zeug zum Klassiker hat.

III. a. Der Autor

Charles Way wurde 1955 in Tiverton geboren. Seit 1978, damals noch als Hausautor am Leeds Playhouse, schreibt er Stücke für das professionelle Theater (sowohl für Erwachsene als auch für Kinder). Er arbeitet immer wieder intensiv mit verschiedenen Theatergruppen in England und Wales zusammen, die sich neuen Themen und Ideen aufgeschlossen zeigen. Charles Way hat inzwischen über vierzig Stücke geschrieben, die weltweit gespielt werden.

Zu Charles Ways grandiosen Stücken zählen:

- DIE FLUT (UA 1990)
- AUF DER SUCHE NACH ODYSSEUS (UA 1994)
- EIN HAUCH VON KALTEM WETTER (UA 1995)
- CINDERELLA (UA 1999)

- BLUTROTE SCHUHE (UA 2001)
- WEIT IST DER WEG (UA 2004)
- VERSCHWUNDEN (UA 2008)

Weitere Informationen über Charles Way finden Sie auf seiner Homepage <http://www.charles-way.co.uk/> von der auch dieses Zitat stammt:

"I have spent all my working life in the professional theatre and believe in its power to affect not only individual lives but also, and perhaps as a consequence of changing individuals, the very nature of our world.

Young people need theatre and all it can offer, both as participants and as audiences, more than ever. In the theatre one can reshape the world for a time and examine it from different points of view in a safe and socially cohesive environment.

I try to create work that does not preach, that examines the pressures under which we live through story and metaphor, that is fun, sometimes dangerous, but always I trust, humane and hopeful."

b. Die Regisseurin

Angelika Schlaghecken wurde 1982 in Hildesheim geboren. Sie studierte Theaterwissenschaften, Pädagogik und Soziologie an der Universität Bayreuth. Währenddessen absolvierte sie Praktika und Regie- bzw. Dramaturgiehospitanzen in Kiel, Hildesheim, Köln und Düsseldorf. Nach ihrem Studium arbeitete sie als Produktions- und Regieassistentin bei freien Produktionen in Berlin und Köln sowie als Regieassistentin bei den Burgfestspielen Bad Vilbel.

Von 2009 bis 2012 war sie Regieassistentin des Schnawwls am Nationaltheater Mannheim, wo sie auch ihr Regiedebüt (Schuhe shoppen, DSE) gab. Seit der Spielzeit 2012/13 arbeitet sie als Regisseurin und Theaterpädagogin am Jungen Theater Münster. Hier inszenierte Sie bereits SCHNEESCHUHHASEN IM GLAS und DIE WANZE in der Spielzeit 2012/13 sowie LASSO in der Spielzeit 2013/14.

c. Der Bühnen- und Kostümbildner

Kristopher Kempf absolvierte zunächst eine Ausbildung an der Frankfurter Schule für Bekleidung und Mode als Maßschneider. Der Anstellung am Staatstheater Wiesbaden als Kostümassistent folgte die Tätigkeit als Damen- und Herrenschneider im Atelier „Das Gewand“ in Düsseldorf sowie als Design-Assistent der LEA-creative knit in Lima (Peru) und als Kostümassistent am Prinzregententheater München für die Produktion Orlando.

2010 machte er seine Weiterbildung zum Maßschneidermeister und staatlich geprüften Modegestalter an der Deutschen Meisterschule für Mode in München, die er dabei als Jahresbestmeister abschloss.

Darüber hinaus nahm Kristopher Kempf an verschiedenen Wettbewerben teil, wobei er 2009 als Sieger des internationalen Wettbewerbs „Weltgewänder – Mode auf Reisen“ hervorging.

Ab der Spielzeit 2010/2011 war Kristopher Kempf 3 Jahre am Mainfranken Theater Würzburg fest als Kostümassistent engagiert mit diversen eigenen Ausstattungen in allen 4 Sparten. So entstanden u.a. die Kostüme der Produktionen DIE LUSTIGE WITWE, MORDE IN BILDERN, AYANA RABENSCHWESTER, EMILIA GALOTTI, STONING MARY, die Ballettabende DYSKOLOS, DER BESUCH DER ALTEN DAME , CYRANO DE BERGERAC u.v.m

2013 begann Kristopher Kempf ein Fernstudium der Innenarchitektur/Raumausstattung und so zeichnete er bei den Schauspielen DER HEIRATSANTRAG / DER BÄR sowie ICH UND DIE WELTMEERE – WEIL DIE TÜR VOM U-BOOT KLEMMTE sowohl für Kostüme als auch für das Bühnenbild verantwortlich.

Seit der Spielzeit 2013/2014 ist Kristopher Kempf Leitender Kostümbildner des Theaters Münster und hat verschiedene Inszenierungen selbst eingerichtet, z.B. Kostüme für THE BLACK RIDER und EIN VOLKSFEIND sowie die Bühne für EIN LOCH IM WASSER in der Spielzeit 2013 /14 und Bühne und Kostüme für LULU - EINE MONSTRETRAGÖDIE in dieser Spielzeit.

d. Der Musiker

Jonas Nondorf, geboren 1983 in Ahaus, arbeitete nach seinem Abitur von 2002 bis 2012 als Polizeibeamter in Gelsenkirchen, bevor er sich im Oktober 2012 für das Studium der Musikwissenschaft und Kultur- und Sozialanthropologie an der WWU Münster einschrieb.

Bereits im Grundschulalter begann er mit Klavier- und Violinunterricht, später kamen Percussion und Gitarre, Kontrabass und Akkordeon hinzu, seit etwa sechs Jahren betreibt er außerdem westlichen Obertongesang. Durch die zunehmende Beschäftigung mit musikalischen Strömungen außerhalb der europäischen Kunstmusik kamen zahlreiche, teils exotische Instrumente hinzu.

Mit Weltmusik, europäischer und außereuropäischer Folklore sowie Obertongesang tritt er als Solist sowie im Duo, Trio oder Quartett auf.

Seit der Spielzeit 2012/13 verbindet Jonas Nondorf eine enge Zusammenarbeit mit dem Theater Münster: In der Tanztheaterproduktion »Ein Sommernachtstraum« begeisterte er als Live-Musiker und wird seitdem gerne als musikalische Begleitung oder als Leiter für verschiedene Workshops eingeladen.

Für das Junge Theater Münster war er in verschiedenen Produktionen bereits als Musiker tätig, z.B. bei LASSO und OOPICASSOO in der Spielzeit 2013/14 und wird in dieser Spielzeit auch noch das KRABELKONZERT leiten.

IV. Themen

a. Island

Island ist eines der Länder, von denen man irgendwann im Laufe seines Lebens mal hört, obwohl die meisten Menschen niemanden kennen, der mal in Island gewesen ist. Daher hier mal ein paar Fakten über das Land:

- Island ist mit rund 103.000 km² – nach dem Vereinigten Königreich – der flächenmäßig zweitgrößte Inselstaat Europas. Island hat insgesamt 325.671 **Einwohner**, das macht nur 3,1 Einwohner pro km².

(Nur mal so zum Vergleich: Deutschland hat 80,767 Millionen Einwohner, das macht immerhin 226 Einwohner pro km²!)

- Die Hauptinsel ist die größte Vulkaninsel der Erde und befindet sich knapp südlich des nördlichen Polarkreises. **Geographisch** gehört Island zu Nordeuropa, **geologisch** zu Europa und Nordamerika, **geopolitisch** zu den Nordischen Ländern und **kulturell** zu Nordwesteuropa.
- Island liegt sowohl auf der Nordamerikanischen als auch auf der Eurasischen Erdplatte. Die Platten entfernen sich jährlich etwa 2 cm voneinander. Ein Mantelplume unter der Insel, der sogenannte Island-Plume, sorgt mittels **Vulkanismus** für ständigen Nachschub von geschmolzenem Gesteinsmaterial aus dem Erdinneren, weshalb die Insel nicht auseinander bricht. Die aktiven Vulkane in Island sind in etwa 30 Vulkansysteme eingeordnet.
- **Gletscher** bedecken 11,1 Prozent der Landesoberfläche. Der Gletscher mit Europas größtem Eisvolumen ist der Vatnajökull. Seine Eiskappe ist bis zu 1000 m dick.
- Das Isländische Hochland im Zentrum der Insel bildet eine Periglazial-Wüste (eine **Eiswüste**) und ist nahezu unbewohnt.
- Aufgrund des warmen Golfstroms ist das Klima in Island milder als in anderen Regionen dieser Breitengrade. Die Winter sind vergleichsweise mild und die Sommer eher kühl.
Die **Tagestemperaturen** schwanken zwischen 0 und 3 °C im Winter und zwischen 12 und 15 °C im Sommer, wobei es im Landesinneren teils deutlich kühler sein kann. Im Sommer treten, in einigen privilegierten Lagen, auch wesentlich höhere Temperaturen (über 20 °C) auf.

>>> Überlegen Sie mit Ihrer Gruppe, wie sie Schauspieler anziehen würden, die einen Isländer spielen sollen. Welche Farben verbinden die Kinder mit Island, welche Stoffe, welche Art von Schuhwerk?

>>> Lassen Sie jedes Kind einen Menschen zeichnen / malen, der in Island lebt.

>>> Klären Sie mit Ihrer Gruppe, dass Schauspieler manchmal auch nicht nur Menschen spielen, sondern auch Tiere, Pflanzen oder sogar Gletscher und Vulkane. Teilen Sie die Gruppen in zwei Hälften ein. Die eine soll sich überlegen, wie sie Vulkane spielen würden, die andere, wie sie Gletscher spielen würden. Jedes Kind denkt sich einen Satz aus, den es in der Rolle sagen könnte, eine passende Bewegung sowie ein typisches Gefühl, das der Berg / der Vulkan oft hat.

Lassen Sie jeden präsentieren und die Gruppe positives Feedback geben.

b. Isländisch

Island wurde vor etwa 1000 Jahren von den Wikingern entdeckt und später vor allem von Norwegern besiedelt. Die ersten Siedler brachten das „Urgermanisch“ mit, eine Sprache aus der viele andere Sprachen wie Deutsch, Isländisch, Schwedisch oder Dänisch entstanden sind.

Deswegen gibt es auch heute noch viele Wörter im Isländischen, die man sich relativ leicht übersetzen kann:

Auge – auga

Grau – grár

Guten Tag - Góðan daginn!

Tíð – Zeit (Verwandschaft besser erkennbar z.B bei „Tidenhub“)

Andlit – Gesicht, Antlitz

Úr – Uhr

Sverð - Schwert

Skóli – Schule (über den Umweg „school“ sehr schön zu sehen)

>>> Lassen Sie die Kinder alleine die richtigen Übersetzungen suchen, bei einigen Wörtern ist das sehr gut möglich.

In Island gibt es den typischen Familiennamen, wie wir ihn kennen, nicht. Kinder bekommen als Nachnamen den Namen ihres Vaters im Genitiv mit einem angehängten „-son“ (Sohn) oder „-dóttir“ (Tochter). Nach der Mutter wurde ein Kind fast nie benannt (nur wenn zum Beispiel der Vater nicht bekannt war), ist aber heute gesetzlich möglich.

Auch auf Grund dieser Art der Namensgebung lassen sich viele Stammbäume noch auf die Landnahme Islands zurückführen.

Nonni, der Protagonist des Stückes heißt also mit vollem Namen Nonni Bjartursson, seine Schwester Asta Bjartursdóttir.

>>> Probieren Sie es doch selbst aus und erarbeiten Sie mit Ihrer Gruppe einen Isländischen Nachnamen für jedes Kind und auch für sich selbst! (Ich hieße z.B. Anne Verena Arminsson.)

c. Is og eldur – Eis und Feuer

Nonni begegnet auf der Suche nach Gullbra dem Feuer troll und dem Eistroll. Während der Feuer troll vor Wut kocht und wütend hin und her springt, ist der Eistroll ein kühler, abweisender Zeitgenosse.

>>> Versuchen Sie mit den Kindern die Elemente Feuer, Wasser(Eis), Luft und Erde darzustellen. Lassen Sie die Kinder sich dafür in einem Raum verteilen. Die verschiedenen Elemente erfordern verschiedene Bewegungsweisen: Während das Element Feuer viel herumspringt und schnelle Bewegungen macht, ist das Element Erde viel langsamer: Die Körpermittelpunkt ist in den Beinen, die Bewegungen schwerfällig. Luft hat den Körpermittelpunkt in der Stirn und der Fokus liegt beim Einatmen. Bewegungen sind schwebend, mal stürmisch = schnell, mal langsam und seicht. Das für die meisten am schwersten darzustellende Element ist Wasser, da es am undifferenziertesten ist. Da Nonni aber dem Eistroll begegnet, also Wasser in gefrorener Form, bietet es sich hier an, zu versuchen, Wasser auf der verbalen Ebene darzustellen = eisig sprechen, flüstern, zischen.

d. Aufwachsen / Erwachsen werden

Nonnis Alter wird im Stück nicht genau genannt. Seine Mutter Rosa scheint zu denken, dass er „zu jung“ ist, um drei Tage allein zuhause zu bleiben. Sein Vater

Bjartur denkt das nicht und sagt sogar: „Als ich so alt war wie du, bin ich drei Wochen alleine geblieben, nicht drei Tage.“

>>> Was bedeutet das eigentlich, „zu jung“ oder „alt genug“ für etwas zu sein? Fragen Sie Ihre Gruppe, wofür sie noch „zu jung“ sind und sammeln Sie die Antworten. Teilen Sie die Gruppe in Dreiergruppen auf. Jede Gruppe bekommt eine der gesammelten Antworten und spielt eine kleine Szene, wie jemand etwas zum ersten Mal machen / erleben darf, wofür er oder sie vorher noch „zu jung“ war.

>>> Lassen Sie den Rest der Gruppe positives Feedback geben.

>>> Sammeln Sie mit den Kindern Möglichkeiten, wie man den Moment des Stolzes, der Freude, der Erkenntnis, wenn man etwas zum ersten Mal gemacht hat, noch größer darstellen kann! (Freudenschrei, große Erkenntnisgeste, deutliche Körperhaltung für Stolz u.ä.)

Als Bjartur seinen Sohn Nonni davon überzeugen will, dass es gut für ihn ist, auch mal etwas Zeit alleine zu verbringen sagt er: „Wenn wir wiederkommen, wirst du stärker sein, weil du dich selbst besser kennen wirst. Wir Schafhirten müssen über uns selbst Bescheid wissen, denn in der Wildnis sind wir meist allein. Du hast Essen, Haferkekse, getrockneten Fisch. Mach Feuer, mach dir Kaffee. Du bist jetzt der Chef hier und bist verantwortlich. Was hältst du davon, he?“

>>> Warum lernt man sich besser kennen, wenn man auch mal alleine ist? Was hält einen davon ab, sich besser kennen zu lernen wenn man nicht alleine ist? Hat Ihre Gruppe so etwas schon mal erlebt? (Mögl. Themen: Heimweh bei Klassenfahrt überstehen, Elternteile die nicht immer zuhause sein, sich verirren, alleine nach Hause gehen u.ä.)

>>> Ist es gut, der „Chef“ und „verantwortlich“ zu sein? Was ist gut an Verantwortung und was daran macht einem eher Angst?

>>> Sammeln Sie Adjektive zu dem Begriff „Chef“.

>>> Suchen Sie mit Ihrer Gruppe vier mögliche Szenen, in denen jemand ein Chef ist, der mit einem Untergebenen zu tun hat (z.B. Mutter / Kind, Hirte / Hirtenhund, Königin / Diener, Lehrer / Schüler, Polizist / Gangster, Fabrikbesitzer / Arbeiter) und lassen Sie die Kinder in Zweiergruppen Standbilder dazu bauen. Wie zeigt man auf der Bühne, dass jemand einen höheren Status hat als ein anderer?

e. Mensch / Tier

Bjartur ist ein Schafhirte und auch seinen Sohn wird er dazu heranziehen, Schafhirte zu werden. Schafhirten sind mit ihren Hunden und ihren Schafen sehr viel zusammen und bekommen ein intuitives Verständnis dafür, was die Tiere brauchen und verstehen ihre Handlungsabläufe. Darüber hinaus lebt Bjarturs Familie in der Wildnis – das nächste Haus scheint so weit entfernt zu sein, dass es überhaupt nicht thematisiert wird. Bjartur, Rosa und Nonni haben also nur sich und die Tiere. Am wichtigsten sind dabei zwei Tiere:

TITLA, der isländische Hütehund



- Der Islandhund kam vor 1100-1200 Jahren mit den Wikingern nach Island. **Der Islandhund ist die einzige Hunderasse mit Island als Ursprungsland.**

- Er wird bis zu **46 cm groß**. Alle Farben sind erlaubt, aber eine sollte vorherrschen. Es werden kurzhaarige und langhaarige Felltypen gezüchtet. Die Ohren

sind aufrecht, von mittlerer Größe; dreieckig mit steifen Kanten und leicht abgerundeten Spitzen. Die Rute ist hoch angesetzt, über dem Rücken geringelt, wobei dieser berührt wird.

- Wie bei allen Hütehunden ist eine **ausreichende körperliche und geistige Auslastung wichtig**, damit der Islandhund ein ausgeglichener Familienhund sein kann. Islandhunde zeigen normalerweise kaum Jagdverhalten.

- Da der Islandhund in seiner Funktion als Hütehund keine für die Herde gefährlichen Wildtiere vertreiben musste, wurde bei der Züchtung darauf geachtet, dass **aggressives Verhalten aus der Rasse herausgezüchtet** wurde. Gerade weil der Hund für die Kinder auf den weit verstreuten Höfen in Island oft der einzige Spielkamerad war, sollte die Rasse ein verträgliches und umgängliches Wesen besitzen. Dieses zeichnet auch den heutigen Islandhund aus.

GULLBRA, das Islandschaf



- Islandschafe sind **mittelgroß**, haben in der Regel kurze Beine und sind kräftig gebaut. Das Gesicht und die Beine der Schafe sind frei von Wolle, die 17 verschiedene Farbtöne von weiß über braun bis schwarz annehmen kann. Weil die Schafe vor dem Winter normalerweise nicht geschoren werden, sind die Schafe wegen ihres dichten Fells **sehr kältetolerant**.

- Bei der Rasse wurde ein bestimmtes Gen entdeckt, das **Mehrlingsgeburten begünstigt**. Zwillingsgeburten sind die Regel, doch es können Drillinge, Vierlinge und in sehr seltenen Fällen sogar Fünflinge oder Sechslinge geboren werden.

(Gullbras Fruchtbarkeit!)

- Islandschafe stammen von einer Rasse ab, die vor 1100-1200 Jahren von den Wikingern nach Island gebracht wurde. Weil sie sich über tausend Jahre an das raue Klima anpassen konnten, gelten sie als **sehr robuste Schafrasse** und trugen einen erheblichen Teil zur Ernährung der dortigen Bevölkerung bei, da die Schafzucht im Winter wegen der ungünstigen klimatischen und geografischen Lage die einzige Möglichkeit war, frische Nahrung zu bekommen.

Heute gibt es noch etwa 500.000 Islandschafe.

>>> Überlegen Sie mit Ihrer Gruppe, wie man als Schauspieler Tiere auf der Bühne darstellen kann, ohne in ein Ganzkörperkostüm zu schlüpfen und auf allen Vieren über die Bühne zu rennen.

Welche Eigenschaften, Bewegungsabläufe, Geräusche kann man nutzen, um Tiere darzustellen? Wie kann man die Schauspieler einkleiden? Auf welche lustigen Details kann man achten?

>>> Lassen Sie die eine Hälfte der Gruppe ISLANDSCHAFE, die andere Hälfte HIRTEHUNDE darstellen.

>>> Danach darf sich jeder noch ein anderes Tier aussuchen und einmal als das Tier durch den Raum gehen, fliegen oder schwimmen.

In DER EINSAMSTE ORT AUF DER WELT wird ein großes Augenmerk darauf gelegt, ob, wann und wie gut sich Mensch und Tier verstehen. Bjartur sagt am Anfang, dass sein Hund Titla jedes Wort von ihm versteht. An Titlas Aussagen wird jedoch deutlich, dass der Hund nur bestimmte Anweisungen versteht, bzw. versteht was Bjartur will, aber nicht was er genau sagt.

TITLA Warum redest du mit mir, als ob ich jedes Wort verstehen könnte, das du sagst? Ich bin ein Hund!

BJARTUR Pass auf meinen Sohn auf. Ich vertraue dir, dass ihm nichts passiert. Lass ihn nie alleine. Niemals.

TITLA Bleib verstehe ich. Sitz verstehe ich. Alles andere ist nur bla bla.

BJARTUR Hör auf zu knurren. Und schmoll nicht. Manchmal denke ich, dieser Hund versteht jedes Wort, das ich sage.

TITLA Was?

BJARTUR *(zu Rosa)* Siehst du?

>>> Je nach Alter könnten Sie mit Ihrer Gruppe darüber sprechen, warum Missverständnisse auf der Bühne lustig sind und ob sie andere Geschichten kennen, wo lustige Missverständnisse passieren.

>>> Lassen Sie die Szene in Zweiergruppen improvisieren: Ein Mensch, der seinem Hund etwas sagt und glaubt, dieser würde jedes Wort verstehen. Ein Hund, der nur „bleib“ und „sitz“ versteht und sich über das viele Gerede wundert.

Nachdem Nonni, Gullbra und Titla zusammen in der Hütte übernachtet haben während draußen der Sturm tobte, verstehen Titla und Nonni einander am nächsten Morgen wortwörtlich:

TITLA Das ist seltsam.

NONNI Ich hab alles verstanden, was du grade gesagt hast.

TITLA Und ich hab alles verstanden, was du gesagt hast – – – als ob –

NONNI Du meine Sprache sprichst.

TITLA Nein, nein, du sprichst meine Sprache.

NONNI Ist doch egal – aber wie ist das passiert?

TITLA Keine Ahnung, ich hab geschlafen, als es passiert ist.

NONNI Als was passiert ist?

TITLA Kein Ahnung, ich hab geschlafen.

>>> Überlegen Sie mit Ihrer Gruppe, warum Hund und Kind sich plötzlich wirklich verstehen. Wie kann das passieren? Gibt es das wirklich, in der Realität? Oder was soll das aussagen?

>>> Worin besteht der Unterschied, ob Titla einen Befehl von Bjartur versteht oder wortwörtlich versteht, was Nonni zu ihr sagt? (*mögliche Begrifflichkeiten: Abrichten / Freunde werden*)

>>> Falls Sie schon in unserer Aufführung waren könnten Sie mit den Kindern über den Händereflex sprechen, den die Darstellerin der Titla spielt, wenn jemand zu ihr „bleib“ sagt.

>>> Haben Kinder in Ihrer Gruppe Haustiere und können etwas zur Verständigung mit den Tieren erzählen?

f. Fabelwesen / Mythen

TROLLE

Ein Troll war ursprünglich ein Oberbegriff für alle plumpen, unheimlichen übernatürlichen Wesen, häufig ein schadenbringender Riese der nordischen Mythologie, ähnlich den Thursen und Jöten. Besonders in Schweden und Dänemark vermischte sich diese Vorstellung in den Märchen mit denen von Zwergen und anderen Berggeistern, teilweise auch mit der von menschenfreundlichen Feen und Elfen. So wurde „Troll“ zu einem allgemeinen Ausdruck für jede Art von mehr oder weniger menschengestaltigen Fabelwesen, ähnlich wie die Fairies der anglokeltischen Tradition.

Island wurde von Norwegen aus besiedelt – so verwundert es nicht, dass auch die isländische Folklore und Literatur die Trolle kennt. Und die bizarre Vulkanlandschaft ist besonders bei Nebel dazu angetan, Felsformationen als Ungeheuer und Trollvolk erscheinen zu lassen. Viele Geschichten und Mythen ranken sich um die Trolle, und nicht selten sind besonders markante Landschaftsbestandteile nach Trollen benannt (z. B. die Felsbastion Skessuhorn am Berg Skarðsheiði in Westisland).

Brückentrolle, die in einigen deutschen Märchen und Sagen vorkommen, haben ihren Namen durch ihre Bewachung von Brücken oder Furten erhalten. Wer über den Fluss will, muss an den Troll Zoll entrichten oder ihm mit einer Gefälligkeit dienen.

>>> Lassen Sie jedes Kind Ihrer Gruppe einen Troll malen oder collagieren. Am besten wäre es, alle Trolle an eine Wand zu hängen und dann mit der ganzen Klasse anzugucken. Welcher Troll kann was, wo wohnen die Trolle, wie heißen sie, haben die Menschen vor ihnen Angst oder eher andersherum?

>>> Wie könnte man dies Trolle darstellen? Wer möchte mal probieren?

MYTHEN

In DER EINSAMSTE ORT AUF DER WELT kommen der Eistroll und der Feuer troll vor. Sie sind Brüder, die sich einerseits nicht mögen und sich jedes Jahr bekämpfen, aber irgendwie dieses Ritual auch brauchen und sich nicht aus dem Weg gehen und sich erst Recht nicht nachhaltig verletzen.

Dieser Kampf der Trollbrüder ist ein Sinnbild für den Frühling in Island.

>>> Versuchen Sie mit Ihrer Gruppe, eine kleine Geschichte / einen Mythos / eine Fabel über eine andere Jahreszeit zu schreiben.

Welche Fabelwesen könnten für den Sommer verantwortlich sein? Welche Windgeister, Erntetrolle oder andere Wechselwesen erzeugen den Herbst? Woher kommt der Winter?

Weitere spannende Informationen zu Islands Fabelwesen finden Sie unter <http://de.wikipedia.org/wiki/Elfenbeauftragte> oder <http://www.spiegel.de/reise/fernweh/island-heimat-der-trolle-und-feen-a-236995.html>

g. Gegensätze

DER EINSAMSTE ORT AUF DER WELT hat viele Gegensatzpaare ins einen Figuren / in seiner Erzählung.

- Feuer und Eis
- Mensch und Tier
- Alt (Eltern) und Jung (Nonni)
- drinnen (Hütte, Geborgenheit, Wärme - aber auch Langeweile) und draußen (Berg, Eis, Kälte – aber auch Abenteuer und Erlebnis)
- Figur einführen (das tolle Schaf Gullbra) und Figur tritt auf (das Nervenbündel Gullbra)
- Vater richtet den Hund ab (ich Chef, du Hund) und Nonni wird Freund des Hundes

>>> Lassen Sie Ihre Gruppe Gegensätze aufschreiben.

>>> In Zweiergruppen werden Gegensatzpaare in Standbildern oder kurzen Improvisationen gezeigt.

>>> Warum lassen sich mit Gegensätzen die besseren Geschichten erzählen?
(mögliche Begriffe: Konflikt, Missverständnisse, Lösung)

V. Figuren

>>> Im Folgenden finden Sie längere und kürzere Figurenbeschreibungen, die Sie nutzen können, um Teile des Stückes nachzuspielen, wenn Sie eine Nachbereitung machen oder um Szenen zu improvisieren, wenn Sie noch nicht bei uns waren.

Nonni – ein Junge

Bjartur – sein Vater

Rosa – seine Mutter

Titla – die Hirtenhündin des Vaters

Gullbra – das Lieblingsschaf des Vaters

Der Hirsch

Der Eistroll

Der Feuer troll

NONNI ist Bjarturs und Rosas Sohn. Er ist in der Hütte seiner Eltern aufgewachsen und kennt nichts anderes als die weite, menschenarme Landschaft Islands. Anfangs ist er sehr ängstlich, als er erfährt, dass er für die nächsten Tage Herr über das Haus seiner Eltern sein soll und alleine auf das Schaf Gullbra aufpassen soll.

Es zeigt sich jedoch schnell in der gemeinsamen Zeit mit Gullbra und Titla, Bjarturs Hund, dass Nonni durchaus in der Lage ist, Verantwortung zu übernehmen. Seine besondere Gabe ist die der Vermittlung, die sich zum ersten Mal darin äußert, dass er einen Streit zwischen Gullbra und Titla schlichtet und beiden suggerieren kann, bei ihm sicher zu sein.

Später wird ihm diese Gabe beim Treffen der Trolle noch zu Gute kommen. Als Gullbra verschwunden ist, zeigt sich, dass der Stolz, den er für seinen Vater empfindet („Mein Vater hat diese Hütte selbst gebaut“), in ein großes Pflichtbewusstsein mündet, aber auch in die Angst, seinen Vater zu enttäuschen. Nur so kann er seine Furcht vor der Wildheit des Landes überwinden und man erkennt, dass der kleine Nonni um einiges mehr Mut hat, als er sich selbst, Titla oder der Zuschauer ihm zugetraut hätte.

Den Wesen, denen die beiden Gefährten Titla und Nonni auf ihrer Suche begegnen, kommt Nonni immer sehr, sehr offen und verständnisvoll entgegen, was ihn einerseits in Gefahr bringt und Titla ihn vor dem Schlimmsten bewahren muss, ihm aber andererseits die Sympathie seiner Gegenüber einspielt. Deswegen scheinen alle Kreaturen, die Nonni trifft, plötzlich gar nicht mehr so furchteinflößend zu sein und helfen ihm so gut weiter wie es geht. Obwohl Nonni erkennen muss, dass der Himmel so riesig ist, dass er sich „ganz klein“ fühlt, merkt man, dass Nonni der rauen isländischen Landschaft gewachsen ist und den Stolz seiner Eltern am Ende mehr als verdient hat.

Rosa, **BJARTURs** Frau, charakterisiert ihren Mann anfangs als einen „dicken Felsbrocken“ und die Meinung eines Felsbrockens könne man nicht ändern. Das scheint sich auch im Laufe des Stückes zu bewahrheiten, Bjartur ist ein strenger Ehemann und Vater, der, so hat es zunächst den Anschein, sich mehr um Titla und Gullbra sorgt, als um seine Familie. Sein Stolz über das von ihm Geleistete und die Robustheit gegenüber dem Wesen der Landschaft machen ihn zu einem Menschen, der den Anschein hat, dass ihn nichts mehr überraschen könne. Obwohl die Familie offensichtlich arm ist, scheint er darunter nicht zu leiden. Das setzt er aber auch für die anderen Familienmitglieder voraus, er übergibt Nonni die volle Verantwortung für das Haus, als er seine schwangere Frau nach Rauthsmyri bringt und brüstet sich noch damit, in Nonnis Alter schon Wochen alleine gewesen zu sein.

Dass er seine Familie liebt, schimmert trotzdem in jeder seiner Handlungen durch und als er zu Ende von Nonni so überrascht ist, ändert der Fels sogar einmal seine Meinung.

ROSA ist als Mutter und Ehefrau besonders gutherzig. Sie erträgt die Launen ihres Mannes und weiß die guten Seiten Bjarturs immer wieder zu schätzen. Sie ist zu Beginn des Stückes schwanger und steht (zusammen mit dem Schaf Gullbra) für die Fruchtbarkeit Islands. Sie liebt ihren Sohn über alles und ist zunächst unsicher, ob er wirklich schon alt genug ist, um alleine zu Hause zu bleiben. Letztlich fügt sie sich aber Bjarturs Meinung. Rosa ist gelassen und ruht in sich. Sie hat Nonni ihre ausgleichenden Fähigkeiten weitergegeben.

TITLA ist die schlechtgelaunte Hirtenhündin Bjarturs, die er zum Schluss des Stückes Nonni schenken wird. Titla ist sehr gelassen, denn sie jagt schon ihr ganzes Leben hinter Schafen her und kennt die Abläufe des Alltags. Sie ist sehr nervös, als Bjartur ohne sie weggeht – denn das kennt sie überhaupt nicht. Obwohl sie eigentlich dagegen ist, als Nonni Gullbra suchen will, geht sie mit, denn sie soll ja schließlich auf Nonni aufpassen.

Auf dem Gletscher ist sie immer wieder dafür umzukehren / aufzugeben, ist aber trotzdem immer bereit, voranzugehen um die Lage zu erkunden oder ein Tier zu befragen.

GULLBRA ist das Lieblingsschaf Bjarturs, da sie „mehr Lämmer geboren hat als je ein anderes Schaf in der Geschichte“. Durch diese Vorschusslorbeeren erwartet der Zuschauer eine bestimmte Mütterlichkeit, Ruhe oder Größe bei dem Schaf und es ist eine verlässliche Quelle der Komik, wenn dann das unzuverlässige, nervöse, quengelige Etwas auftaucht.

HIRSCH: An der Figur des Hirschen wird gezeigt, dass auch Titla vor gewissen Tieren Ehrfurcht hat (überlegt wie man sich dem Hirsch am besten nähert), dass der Winter für die Tiere nicht leicht ist (Hunger) und dass es Reviere von Tieren gibt (der mächtigste Hirsch am Berg).

EISTROLL & FEUERTROLL symbolisieren die Elemente, aus denen Island besteht. Zum EISTROLL passen Begriffe wie abweisend, klirrend, kalt, weiß, eisblau, hellgrau, eisig, zischend, flatternd, zackig und flirrend. Zum FEUERTROLL passen Begriffe wie bedrohlich, knisternd, lodernd, feurig, heiß, grell, gelb, rot, glühend und flackernd.

VI. Objektspiel

Die Hütte, in der Nonni mit seinen Eltern lebt, ist weit entfernt von anderen Hütten, in denen Menschen wohnen. Die Familie scheint nicht viel Geld zu haben, denn Bjartur hat das Pferd verkauft und Rosa sagt, dass arme Menschen zum Arzt gehen müssen, während zu reichen Menschen der Arzt kommt. Der nächste Spielzeugladen ist also wirklich weit weg von Nonni und ohnehin hätte die Familie das Geld nicht, um Spielzeug für ihn zu kaufen.

Nonni spielt mit einem Kochtopf und einem Rührlöffel und verleiht ihnen sich unterscheidende Stimmen und Charaktere.

>>> Fragen Sie Ihre Gruppe, mit was man eigentlich spielen kann. Kann man nur mit Spielzeug spielen oder auch mit anderen Gegenständen? Warum macht es manchmal mehr Spaß, andere Gegenstände als vorgefertigtes Spielzeug zu verwenden?

>>> Lassen Sie die Kinder ihrer Gruppe sich jeweils einen Gegenstand aussuchen, den es in der KiTa oder in der Schule gibt und diesen als Figur bespielen. Geben Sie eine konkrete Aufgabe, die die Figur ausführen soll, z.B. könnte die Figur erzählen, warum sie sich freut ins Theater zu gehen. Erarbeiten Sie mit den Kindern unterschiedliche Stimmen, Sprecharten, Ticks, Gewohnheiten und Namen für die einzelnen Figuren. Vielleicht haben Sie am Ende sprechende Kreide, singende Hefte, stotternde Löffel, eine Phantasiesprache sprechende Stühle oder vor Freude kieksende Federtäschchen.

Wichtig beim Objektspiel ist, für sich selbst ein möglichst klares Bild zu entwickeln, wo der Gegenstand einen Mund hat, wo seine Ohren sind und wie seine Gefühlsage ist.

Wichtig ist außerdem, dass der Spieler das Objekt anguckt, damit der Zuschauer es auch tut.

>>> Wenn das gut funktioniert und die Kinder Spaß daran haben können Sie auch noch Zweiergruppen bilden und die Gegenstände miteinander sprechen lassen. Welche Beziehung haben sie zu einander? Wer ist wem überlegen?

VII. Musik

>>> Lassen Sie die Gruppe traditionelle Musik mitbringen, die aus anderen Ländern stammt oder bringen Sie selber Beispiele mit.
Kann man, wenn man sich ein bisschen reingehört hat, erkennen welche Musik zu welchem Land gehört?

>>> Kennen Kinder aus Ihrer Gruppe Musikinstrumente, die sie ganz besonders mit einem bestimmten Land verbinden? Welche sind das?

Bei der Produktion DER EINSAMSTE ORT AUF DER WELT hatten wir das große Glück, in den Proben mit Jonas Nondorf einen Musiker dabei zu haben, dessen große Leidenschaft Weltmusik ist und der viele exotische Instrumente besitzt. Er hat für die Produktion recherchiert, welche Musikinstrumente typisch isländisch sind und das Klangbild der Inszenierung mit ihnen aufgebaut. Zu jeder Rolle ist ein besonderer Klang entwickelt worden. Außerdem klingen die Gletscher, das Eis, das Feuer, der Schnee, der Wind und natürlich auch der am Ende einsetzende Frühling.

Verwendet werden für die Musik:

- Windspiele
- Vibraphon
- Röhrenglocken
- Weideglöckchen
- Donnerblech
- und ein Langspil, welches man Zupfen, Streichen oder Schlagen kann

Das mich am meisten faszinierende Instrument ist das Langspil, einerseits, weil es stark an eine Zither oder ein Hackbrett erinnert, aber doch ganz eigentümlich und anders klingt.



Das Langspil bezeichnet isländische Bauformen der Bordunzither. Es besteht aus einem länglichen, etwa 80 cm langen Kasten und besitzt eine Melodiesaite und ein bis fünf (meist zwei) Bordunsaiten. Die Saiten können gezupft, mit einem Bogen gestrichen, oder auch mit einem Hammer angeschlagen werden. Die Melodiesaite ist über einem Griffbrett mit Bündeln gespannt.

Das Langspil existiert in zwei hauptsächlichen Korpusformen, gerade und bauchig. Da Holz in Island aus Mangel an Bäumen lange hauptsächlich in Form von gefundenem Treibholz verfügbar war, verwendete man verschiedenste Holzarten zum Bau von Langspilen.

Nach: <http://www.danmoi.de/>

Das oben verwendete Foto und viele weitere faszinierende Informationen über isländische Musik finden Sie unter

http://web.uvic.ca/~becktrus/assets/presentations/Bjarki-Folk-Music-web/bjarki-folk-music_01.php

VIII. Ein Textausschnitt

NONNI Du bleibst hier bei mir, Gullbra, weil es einen Sturm geben wird. Jawohl – ich kann ihn kommen hören. Hört mal. (*lauscht*)

Die beiden ahmen ihn nach.

TITLA Ein Sturm?

GULLBRA Ein Sturm?

NONNI Aber mach dir keine Sorgen, mein Vater hat mir eine wichtige Aufgabe gegeben – ich werde auf dich aufpassen.

GULLBRA Was?

TITLA Na, wunderbar – jetzt sind wir schon drei Typen, die sich nicht verstehen können. Deinen Vater kann ich sehr gut verstehen, auch wenn ich so tue, als ob ich es nicht könnte. Wenn ein Mensch und ein Hund sehr viel Zeit miteinander verbringen, fangen sie an zu verstehen, was der andere will. Aber Bjartur ist mein Chef – nicht du. Dich versteh ich überhaupt nicht.

NONNI Hör auf zu jaulen. (*zu Gullbra*) Setz dich hierher. Hier. Hierher.

GULLBRA Ich will nicht im gleichen Raum schlafen wie dieser blöde Hund, der mir den ganzen Tag hinterherläuft, mit Schaum vor dem Mund.

TITLA Hör auf zu blöken.

GULLBRA Hör auf zu knurren.

NONNI Sei still, Titla. Ihr beide sollt still sein. Still.

Stille.

GULLBRA Blöder Hund.
TITLA Blödes Schaf.
NONNI Seid still oder ihr könnt beide rausgehen.

Das Geräusch des Windes wird plötzlich stärker.

TITLA Ich mag dieses Geräusch nicht.
GULLBRA Ich mag dieses Geräusch nicht.

Beide setzen sich zu Nonni.

NONNI Ihr müsst euch keine Sorgen machen. Mein Vater hat diese Hütte selbst gebaut. Wir sind hier sicher. Auch wenn der Sturm den ganzen Tag und die ganze Nacht dauert. Hier sind wir sicher. Ich weiß was – damit ihr keine Angst bekommt, erzähle ich euch eine Geschichte.

GULLBRA Der Wind wird immer stärker.

TITLA Der Schnee wird die Spuren von meinem Chef verdecken.

NONNI Psst. Hört zu. Das ist die Geschichte. Einmal im Winter – in einer Winternacht – so wie dieser, als der Wind um die Hütte fegte, dass man meinte, das Dach würde weggeblasen, saßen ein Junge – ich, und ein Schaf mit Namen Gullbra, das mehr Lämmer geboren hatte als irgendein anderes Schaf in der Geschichte –

GULLBRA Was?

NONNI Psst jetzt. Versuch zu schlafen. *(streichelt Gullbra über den Rücken)*

GULLBRA Das ist schön. Das ist sehr schön.

TITLA Pah. Streichel ruhig ihren Rücken, macht mir doch nichts.

NONNI Und ein schlecht gelaunter Hund, der hieß Titla.

TITLA Hä?

NONNI Mit einem Fell voller Läuse. *(nimmt eine Laus aus Titlas Fell und wirft sie weg)*

TITLA Danke. *(gähnt)*

NONNI Also, diese drei Freunde kuschelten sich eng zusammen, während der Wind um die Hütte tobte und versuchte, das Dach wegzublasen. Aber die Freunde lachten nur. Weil sie wussten, dass sie sicher waren im Haus, weil, weil sie – sie waren sicher. Und dann – schlief Gullbra ein – und dann *(Titla legt die Pfoten über ihre Ohren)* legte Titla die Pfoten über die Ohren und schlief auch ein. Bald würden die Eltern des Jungen zurückkommen und – – – sie bringen ein Baby mit. *(sein Blick verfinstert sich)*
Ein blödes Baby, wegen dem er schlimme Sachen zu seiner Mutter gesagt hatte. Sachen, die er nicht so gemeint hat. *(schaut auf Rührlöffel)*

Was schaust du so dumm? Bald werde ich einen Bruder oder eine Schwester haben und dann muss ich nicht mehr mit Töpfen und Löffeln sprechen. *(schläft ein)*

>>> Lesen Sie mit Ihrer Gruppe den Textausschnitt durch. Erklären sie vorher wenn nötig, wie ein Theatertext zu lesen ist und was die Regieanweisungen bedeuten. Lassen Sie nach dem Lesen die Kinder überlegen, wie man die einzelnen Rollen spielen kann.

Wie ist Nonni? Wie bewegt er sich, wie hält er seine Schultern, wohin und wie guckt er wenn er spricht? Wie hört er sich an wenn er spricht? Hat er eine Eigenart beim Sprechen?

Wie läuft eine Schaf, welche Geräusche könnten ein Hund oder Schaf machen und wie reden die Tiere? Hat das Schaf eher eine tiefe oder hohe Stimme? Redet Titla ganz schnell oder sehr langsam? Gibt es einen Tick oder eine Eigenart, die eines von den Tieren haben könnte?

Nachdem Sie Sprache, Gang und Tick ausprobiert haben, teilen Sie ein Drittel der Gruppe als Schafe ein, ein Drittel als Hunde und ein Drittel als Menschen ein und alle gleichzeitig durch den Raum laufen.

>>> Besprechen Sie an Hand des Textausschnittes mit Ihrer Gruppe die Begriffe „Verantwortung“, „Freundschaft“ und „Vertrauen“.

>>> Lassen Sie die Kinder Ihrer Gruppe ein Bild malen, auf dem Hund, Schaf und Junge schlafend in einer Hütte zu sehen sind.



IX. Kleine Literatúrauswahl zu Island

Markus Aebischer

ICELAND PANORAMA

Vorwort von Erik van de Perre

2008, Edition Panorama.

>>> Fantastische Bilder von Island!

Halldór Laxness

SEIN EIGENER HERR

2011, Steidl.

>>> Laxness (1902-1998), ist bis heute der einzige Isländer, der je den Nobelpreis für Literatur erhalten hat. Das Buch ist die Inspirationsquelle für Charles Way gewesen, um DER EINSAMSTE ORT AUF DER WELT zu schreiben.

Kristof Magnusson

GEBRAUCHSANWEISUNG FÜR ISLAND

2011, Piper.

>>> Magnusson, Autor von Komödien wie MÄNERHORT oder ARZTROMAN, ist selbst halb deutsch, halb isländisch und macht in seinem Buch zwischen Reiseführer, Gesellschaftsstudie und Blog angesiedelt große Lust auf den unbekannteren europäischen Nachbarn.

