

Universität Basel, Englisches Seminar

Frühjahrssemester 2009

Seminar: The Middle Ages in Literature and Film

Dozentin: Dr. Fiona Tolhurst

Seminararbeit

Die Rückkehr auf die Älteren Inseln: König Artus, Fantasy und Jack Vances *Lyonesse*-Trilogie

28. Juli 2009

Anzahl Wörter: 7954

Student: Daniel Lüthi

Semesterzahl: 8

Studienfächer: Englisch, Deutsch

Email: daniel.luethi@unibas.ch

Inhaltsverzeichnis

	Seite
Danksagungen	3
1. Einführung	4
2. Mögliche Definitionen von Fantasy	5
3. Analyse	7
3.1 Die Älteren Inseln als geographischer und mythologischer Raum	7
3.2 Die Haupthandlung und Hauptfiguren der <i>Lyonesse</i> -Trilogie	10
3.3 Das Gral-Abenteuer in <i>Madouc</i> – Parzival kopfüber	15
3.4 Zusammenfassung	18
4. Schlussfolgerungen und Ausblick	20
5. Bibliographie	22
6. Anhang I: E-Mail von Jeremy Cavaterra	24
7. Anhang II: Karte der Älteren Inseln	26

Danksagungen

Ich möchte Dr. Fiona Tolhurst meinen Dank ausdrücken, die mich dazu ermuntert hat, diese Arbeit zu schreiben, sowie Jeremy Cavaterra, John Vance jr. und Patrick Dusoulie, die mir geholfen haben, mit dem Autor Kontakt aufzunehmen. Mein grösster Dank gilt jedoch Jack Vance, der sich die Zeit genommen hat, meine Fragen zu beantworten und mir zusätzliche Informationen über seine Bücher zu verschaffen.

1. Einführung

Jack Vances *Lyonesse*-Trilogie ist ein Kultklassiker der Fantasyliteratur. Doch trotz Kritikerlob und einem World Fantasy Award für *Madouc* (vgl. Clute und Grant 982 & 1032) sind die Geschichten von Krieg und Magie auf den längst vor der Südwestküste Englands versunkenen Älteren Inseln einem Grossteil der LeserInnen unbekannt geblieben. In seiner literarischen Karriere, welche mehr als fünfzig Jahre andauerte (seine erste Geschichte, „The World-Thinker“, wurde 1945 veröffentlicht, sein letzter Roman *Lurulu* im Jahr 2004, vgl. Cunningham 207ff), hat Vance Anerkennung für Krimis, Science Fiction sowie Fantasy erhalten, ohne sich je explizit auf ein Genre zu beschränken. Ungeachtet seiner langen und produktiven Karriere findet sich jedoch vergleichsweise wenig akademische Forschung zu Vances Werken, geschweige denn zur *Lyonesse*-Trilogie. Die *New Arthurian Encyclopedia* weist aber darauf hin, dass die Trilogie viel mehr ist als ein blosses Wiedererzählen oder eine Vorgeschichte des Artus-Mythos: “For Arthurians, the series offers a rare glimpse of a purely invented ‘background world’ lying behind the better-known legends of Camelot” (Lacy 486).

Das Ziel dieser Arbeit ist es, aufzuzeigen, wie Jack Vance eine solche „background world“ mithilfe von Mythologie und Folklore erfand und ausschmückte, sowie mögliche Quellen in der mittelalterlichen Literatur zu unterstreichen und sie mit Episoden aus der Trilogie zu vergleichen. Obwohl Vances primäre Motivation das Schreiben einer guten Geschichte war (vgl. Cavaterra; Anhang I) und er verneinte, von mythologischen und historischen Werken beeinflusst worden zu sein, findet sich auf den Älteren Inseln das Echo von zahlreichen Mythen. Darüber hinaus tauchen Charaktere und Handlungsstränge auf, welche starke Ähnlichkeit mit denen in Klassikern wie *Parzival* oder „How Culhwch Won Olwen“ des *Mabinogion* haben.

Für eine klarere Visualisierung des fantastischen Raums findet sich eine Karte der Älteren Inseln in Anhang II am Ende dieser Arbeit.¹ Anhang I ist der komplette Text der E-Mail, welche ich am 26. Juni 2009 von Jeremy Cavaterra als Antwort auf meine Fragen an Jack Vance erhalten habe.

¹ Die Karte stammt aus der deutschen Ausgabe von *Suldrun's Garden*, da sie grösser und detaillierter ist als diejenige im englischen Original und beispielsweise die Grösse des Waldes Tantrevalles besser aufzeigt.

2. Mögliche Definitionen von Fantasy

Bevor ich mit der Analyse der Älteren Inseln beginne, ist es sinnvoll, die *Lyonesse*-Trilogie in ein passendes Literaturgenre einzuordnen. Oberflächlich betrachtet gilt die Trilogie schlicht als Fantasy – tatsächlich bezeichnet der Titeleinband der Erstausgabe von *Suldrun's Garden* das Buch als “high fantasy” – aber beide Begriffe sind bestenfalls unscharf. High-Fantasy-Bücher werden als Sub-Genre von Fantasy bezeichnet, das wohl bekannteste Werk dieser Gattung ist J.R.R. Tolkiens *Der Herr der Ringe*. Nach *The Encyclopedia of Fantasy* ist High Fantasy in „otherworlds“ angesiedelt und befasst sich “with matters affecting the destiny of those worlds” (Clute und Grant 466). Tolkien prägte den Ausdruck “secondary world” in seinem Essay *On Fairy-Stories* und betonte, dass das Aufschieben des Zweifels („suspension of disbelief“) nicht ausreicht, um eine gute Geschichte von einer sekundären Welt zu erzählen:

What really happens is that the story-maker proves a successful ‘sub-creator’. He makes a Secondary World which your mind can enter. Inside, what he relates is ‘true’: it accords with the laws of that world. You therefore believe it, while you are, as it were, inside. The moment disbelief arises, the spell is broken; the magic, or rather art, has failed. (Tolkien 40f)

Diese Definition ist sicherlich auch auf Fantasyliteratur wie die *Lyonesse*-Trilogie anwendbar, da der Erzähler mehrere fiktive Beschreibungen und Glossare der Geschichte und Bewohnern der Älteren Inseln in *Suldrun's Garden* (vgl. *ibid.* ixff & 431ff) und *The Green Pearl* anführt (vgl. 404ff), und auch zahlreiche Fussnoten betreffend linguistischer und ethnologischer Eigenheiten die Inselgruppe belegen. Obwohl die LeserInnen die Fiktionalität immer wieder durchschauen und als Folge die Illusion der fiktiven Realität bricht („disbelief arises“), verleiht das kontinuierliche Verknüpfen von historischen sowie geographischen Tatsachen mit erfundenen „Fakten“ der sekundären Welt eine Aura der Authentizität. Die Lokalisierung der Älteren Inseln zwischen dem Golf von Biskaya und dem Atlantischen Ozean setzt sie in einen mit der Realität verbundenen Raum (vgl. *Herrscher von Lyonesse* 10f; Anhang II). Ausserdem ist der fundierte Hintergrund von Arthuriana und irischer, keltischer und walischer (neben römischer und griechischer) Mythologie teilweise so fantastisch wie Vance's fingierte Informationen – Details dazu werden in der Analyse genauer untersucht werden.

High Fantasy ist bestimmt eine solide Beschreibung für einen Bucheinband, doch um alle Eigenschaften einer wie oben ausgeführten sekundären Welt miteinzubeziehen, gilt es nach einem anderen, genaueren Terminus zu suchen. Wie Tolkien erschafft Vance weitaus mehr als bloss den Grundriss einer fiktionalen Welt, um dann darauf Schicksale und Ereignisse zu inszenieren; er erschafft wörtlich einen Kon-Text, um die LeserInnen tiefer in die erfundene Welt versinken zu lassen:

In the **immersive fantasy**, the point of world-building is to create something that can be existed in. If

one turns the corner of the street, one will not run off the page of the author's speculation because the coherence of the world is such that out of sight of the author **it forms itself**. (Mendlesohn 71, meine Hervorhebungen)

Wie ich im nächsten Kapitel ausführen werde, dienen die vielen Nebenhandlungen und Abschweifungen in der *Lyonesse*-Trilogie als eine Art von „Kreuzungen“, welche von dem blossen Machtkampf um die Älteren Inseln wegführen und den immersiven Eindruck auf die LeserInnen erhöhen. Dies erklärt die Wichtigkeit der erwähnten Arthuriana und des mythologischen Hintergrunds, da der Erzähler oft historische Gegebenheiten benutzt, um die sekundäre Welt glaubwürdiger erscheinen zu lassen.

3. Analyse

Um Unübersichtlichkeit zu vermeiden, werde ich die *Lyonesse*-Trilogie in zwei Teilen analysieren: In einem ersten Schritt betrachte ich den grösseren Kontext der Älteren Inseln, namentlich deren Lokalisierung als sekundäre Welt in der realen Welt. Hier geht es um die Frage, welche geographischen, mythologischen und historischen Quellen gebraucht werden, um der fiktiven Welt Authentizität und Komplexität zu verleihen. In einem zweiten Schritt werde ich die Analyse sowohl vertiefen als auch erweitern. In Rückbezug auf Literatur und Themen des Mittelalters konzentriere ich mich auf die Haupthandlung und die Hauptfiguren der Trilogie und deren Verbindungen zu Arthuriana. In einem letzten Schritt schliesslich werfe ich einen genaueren Blick auf die wichtigste (und zweifellos am stärksten von der Artus-Sage geprägten) Nebenhandlung von *Madouc*: Die Suche nach dem Heiligen Gral.

3.1 Die Älteren Inseln als geographischer und mythologischer Raum

Wenn wir die ersten Seiten von *Suldrun's Garden* lesen, betreten wir die sekundäre Welt nicht sofort. Es gibt kein *medias in res*, keinen abrupten Anfang; stattdessen präsentieren sich uns eine Karte, ein Stammbaum und eine Vorgeschichte. Auf der Karte sehen wir Irland, Grossbritannien, Armorika und Galizien, die an die Inseln grenzen (vgl. *Herrscher von Lyonesse* 10f; Anhang II). All dies hilft, einen fiktiven geographischen und historischen Hintergrund der Älteren Inseln zu etablieren. Der Stammbaum listet zahlreiche von Vance erfundene Namen auf, beinhaltet jedoch auch einen Ast mit Uther Pendragon und Arthur of Cornwall. Durch solche Vermischung von bekannter und neuer Information werden die LeserInnen langsam in die sekundäre Welt hineingezogen, solange sie die Illusion nicht brechen. Ironischerweise scheint sich der Erzähler selbst dieses potenziellen Bruchs mit der Realität bewusst zu sein, obwohl er all das, was er erzählt, als wahr betrachtet: "The Elder Isles and its peoples: a brief survey, which, while not altogether tedious, may be neglected by the reader impatient with facts" (*Suldrun's Garden* ix). Was folgt ist eine kurze, doch einsichtsreiche Liste von Autoren wie Chrétien de Troyes, Geoffrey of Monmouth und Nennius, welche allesamt über die Älteren Inseln geschrieben oder auf sie angespielt haben. Die Aussagen dieser Autoren werden nur erwähnt und nicht wahrheitsgemäss zitiert, was ihre Echtheit im Ungewissen belässt (jedoch kommen die Begriffe „Hybras“ und „Lyonesse“ vor, welche beide mythisch-legendäre Länder sind). Dessen ungeachtet führt der Erzähler die LeserInnen Schritt für Schritt in die sekundäre Welt ein, anfangs stark historisch und zunehmend fiktiver. So rückt die Einführung langsam ins Fantastische vor, indem sie von Ogern, Feen und erfundenen Königen berichtet, um dann inmitten der gegenwärtigen politischen Situation auf den Inseln zwei Generationen vor König Artus abubrechen. Die Informationen sind teils obscure

Bruchstücke, aber solche Vagheit ist vergleichbar mit der ähnlichen Unklarheit von Mythen.

Fantasy wie auch Mythologie stehen oft im Gegensatz zu realen Fakten oder stützen sich nur auf Teile davon. Natürlich wäre es übertrieben, moderne Fantasyliteratur mit alten Mythen gleichzusetzen, doch beide haben die Eigenschaft, in einem gewissen Kontext wahr zu sein (Mythen in einem vergangenen Weltbild, Fantasy innerhalb einer sekundären Welt). Clute und Grant unterstreichen diese Verwurzelung von Fantasy (und Erzählen an sich) in Mythen:

A myth is something we like to believe in but know is false; it is thus a FABULATION. Alternatively, a myth may be almost anything once believed and subsequently proved false [...] Although the term "myth" is most often applied to ancient beliefs or events, it is frequently used to describe anything false and fanciful, and is often synonymous with FAIRYTALE. [...] Myths are thus the basis of storytelling, and provide the TAPROOT TEXTS for many later tales. (Clute und Grant 675)

Mythen ermöglichten es uns einst, den Blick auf die Welt und deren Phänomene zu erläutern, häufig durch das Wiederaufnehmen und Neugestalten von altem Glauben bzw. Fragmenten davon. Fantasyliteratur² nutzt dasselbe Neugestalten im Kontext einer sekundären Welt, und die bereits erwähnte *Immersive Fantasy* versucht, eine starke Mimesis zu erreichen:

The immersive fantasy is both the mirror of mimetic literature and its inner soul. It reveals what is frequently hidden: that all literature builds worlds, but some genres are more honest about it than others. Mimetic literature, that fabulous conjuration of "the real," is the product of a cumulative "bible." (Mendlesohn 59)

Der Erzähler der *Lyonesse*-Trilogie verlässt sich auf realitätsnahe Mythen; er geht daher von der Existenz der Älteren Inseln aus, während er gleichzeitig beschreibt, dass sie vor langer Zeit im Atlantik versunken sind. Atlantis ist das berühmteste Beispiel eines versunkenen Lands in der Mythologie, das von seinen ursprünglich griechischen Wurzeln aus in die Mythen von weiteren Zivilisationen vorgedrungen ist.

Wenn wir uns in diesem Kontext die mythologischen Motive von keltischer und irischer Herkunft genauer ansehen, gibt es mehrere Hinweise auf überschwemmte Landstriche und Städte vor der Küste von Cornwall. „Hy Brasil“ oder „Hy-Breasal“ war das Land des keltischen Jenseits, das jedes siebte Jahr für kurze Zeit aus dem Ozean vor dem Südwesten Irlands aufstieg (vgl. Curran, *Complete Guide to Celtic Mythology* 133f & Ellis 47). Handfester und zumindest ansatzweise historisch bewiesen ist das Land Lyonesse, wovon immer noch Teile in der Nähe von Land's End oder den Scilly-Inseln sichtbar sein sollen (vgl. Lacy 287). Hierzu ist interessant, dass es Reste eines alten Waldes am Fuss von Saint Michael's Mount geben soll, und das Versinken der umliegenden Lande sei "caused by sudden land subsidence rather than by gradual erosion" (Curran, *Guide* 135). Auch Ruinen von Hütten und Mauern wurden in der Nähe der Scillies entdeckt (vgl. Lacy 287). Damit verknüpft ist die Stadt Ys oder Ker Ys nahe bei Lyonesse: "Traditionally Ys was lost to the sea about the same time as the inundation of Lyonesse and is said to lie somewhere

² Natürlich lässt sich dies auch auf Literatur im Allgemeinen beziehen.

between the port of Brest and the Isle de Ouessant” (Curran, *The Creatures of Celtic Myth* 73). Ys ist eine wichtige Stadt in der *Lyonesse*-Trilogie und fällt am Ende von *Madouc* dem Zorn eines kurz wiedererweckten Ozeandämons zum Opfer:

When the waters became calm, Ys of the Ages, Ys the Beautiful, Ys of the Many Palaces, was sunk beneath the sea. In later times, when the light was right and the water clear, fishermen sometimes glimpsed the wonderful structures of marble, where nothing moved but schools of fish. (*Madouc* 399)

Auch das mythische Ys war zum Untergang verdammt, als die Prinzessin Dahut von einem Seedämon dazu gebracht wurde, die Staudämme der Stadt zu öffnen – und dazu passend heisst eines der Königreiche der Älteren Inseln Dahaut (vgl. *Suldrun's Garden* ix; Anhang II). Vergleichen wir all dies mit den Karten auf den Seiten 128 und 129 sowie 130 und 131 in Curran's *Guide*, scheint der Glaube an einen versunkenen atlantischen Kontinent zwischen den Britischen Inseln und den Azoren bis ins 20., vielleicht sogar bis ins 21. Jahrhundert vorhanden gewesen zu sein. In Vances Romantrilogie spricht der Zauberer Murgan von sinkendem Land und steigender See (vgl. *The Green Pearl* 116) und dass die Göttin Atlante die Inseln immer noch schützt (vgl. *Madouc* 401). Jedoch scheint diese Balance brüchig und gefährdet zu sein.

Dies sind natürlich nicht die einzigen mythologischen und geographischen Anspielungen, die wir in der *Lyonesse*-Trilogie finden. Es wird ersichtlich, dass die Älteren Inseln keine isolierte und ferne sekundäre Welt sind, sondern nahe an den Küsten von Europa und Grossbritannien liegen. Daher ist es ebenso naheliegend, dass sie von zahlreichen Völkern besucht werden:

Greeks and Phoenicians traded with the Elder Isles. Romans visited Hybras and many settled there, leaving behind aqueducts, roads, villas and temples. In the vaning days of the Empire, Christian dignitaries landed at Avallon amid vast pomp and panoply. They established bishoprics, appointed appropriate officials and spent good Roman gold to build their basilicas, none of which prospered. (*Suldrun's Garden* ix)

Der Erzähler streut in gewisser Weise historische Bruchstücke auf den Inseln, die von den LeserInnen entdeckt werden können. Fakten vermischen sich mit fantastischen Elementen: Einige historische Persönlichkeiten, welche in den Büchern erwähnt werden, sind Platon, Herodot, Kaiser Nero und Josef von Arimathea, und auch Gottheiten verschiedener Pantheons wie Lug, Dagda, Gaea, Apollo, Diana oder Mithra kommen vor. Dennoch ist keltische Mythologie dominant, was durch die immer wieder auftretenden Druiden und ihre Riten deutlich wird (vgl. *Suldrun's Garden* 19 & *The Green Pearl* 41). Mythos und Fiktion werden dabei teilweise so geschickt verbunden, dass es unklar wird, wo das eine aufhört und das andere anfängt:

For two days they sailed the lake, passing the twelve Druid islets, and discovering on one a giant crow built of wicker-work, which provoked Tatzel's wonder. Aillas told her: "In the fall, on the eve of the day they call 'Suaughille', they will set the crow afire and conduct a great orgy below. Inside the crow will burn two dozen of their enemies. [...] Sometimes, it will be a horse, or a man, or a bear, or a bull. (*The Green Pearl* 264)

Sowohl in keltischer als auch in irischer Mythologie ist die Krähe das Tier der Kriegsgöttin

Morrigan (vgl. Curran *Creatures* 31; Ellis 173), eine Kombination von “the fundamental elements of warfare and sexual conquest” (Curran, *Creatures* 36), was die sich anbahnende Orgie auf der kleinen Insel erklären könnte. Doch selbst wenn Krieg über die gesamten Älteren Inseln herzieht und das Ritual möglicherweise tatsächlich mit der Göttin im Bunde ist, lässt die Aufzählung von anderen Tieren den endgültigen Zweck offen. Nichtsdestotrotz hat der Ritus von Menschenopfern in Form eines „Wicker Man“ durchaus historische Begründung, wie Autoren wie Caesar, Lukan und Strabo aufzeigen (Curran, *Guide* 41). Als weiterer Punkt ist die Exekution des Thronräubers Carfilhiot am Schluss von *Suldrun's Garden* wohl stark vom sogenannten „Triple Death“ in druidischen Ritualen inspiriert: Carfilhiot wird gehängt, sein Körper wird verbrannt und seine Asche wird auf die See hinaus geblasen, wo sie sich zur namensgebenden Perle des zweiten Romans verwandelt und in den Ozean fällt (vgl. *Suldrun's Garden* 422). Diese Form des Todes erinnert stark an das Opfer durch “hanging or strangulation, followed by burning or stabbing and immersion in water” (Rutherford 86).

Zusammengefasst sind die Geographie und Geschichte der Ältern Inseln eine Mischung aus Mythologie und Folklore, welche Vance vielleicht nicht bewusst beeinflusst haben (vgl. Anhang I), aber dennoch häufig in der Trilogie vorkommen. Das drohende Versinken der Inseln im Meer wird zusätzlich unterstützt durch die Bedrohung durchs Christentum, welches die heidnischen Religionen langsam zu überschwemmen scheint. Auf den Inseln existieren zahlreiche Glaubenssysteme wie Zoroastrismus, Pantheismus oder Animismus, oft mehrere davon miteinander kombiniert (vgl. etwa König Casmirs vielgestaltiger Glaube in *The Green Pearl* 268), doch einzig das Christentum scheint eine Gefahr für die anderen Religionen zu sein – was durchaus seinen Einfluss auf die Haupthandlung hat.

3.2 Die Haupthandlung und Hauptfiguren der *Lyonesse*-Trilogie

In klassischen Artusromanen wie beispielsweise den Parzivalen von Chrétien de Troyes und Wolfram von Eschenbach ist der christliche Glaube eines der wichtigsten Handlungselemente. Glaube dient als moralischer Kompass für die Charaktere und bietet gleichzeitig das höchste Ziel der Ritter auf âventiure, der Suche nach Bewährung und Erfahrung: Der Heilige Gral. Doch wie bereits angedeutet ist Christentum eher Fluch denn ein Segen in der *Lyonesse*-Trilogie – was unter anderem von einer kleinen, aber dennoch einflussreichen Figur ausgeht: Bruder Umphred von Aquitanien. In der nun folgenden Analyse der Haupthandlungsstränge der Trilogie wird er wiederholt eine wichtige Rolle spielen.

Der Protagonist der Bücher ist Prinz Aillas von Troicinet, der am Ende von *Madouc* König über alle Reiche der Älteren Inseln wird. Zwar rücken ihn seine Tapferkeit im Kampf und seine

wohlwollende Natur in die Nähe von Artussagen, doch ist Aillas viel zu praktisch und unkonventionell veranlagt für einen echten Nobelman. Entsprechend besteht seine Ausbildung auch aus dubiosen Künsten wie Messerwerfen (vgl. *Suldrun's Garden* 86), er benimmt sich unhöflich, sofern nötig ("A fig for chivalry, at least until the war is won", vgl. *The Green Pearl* 210 & 230f) und – wohl der grösste Unterschied – er wird mehrere Male gefangengenommen und muss gar als Sklave dienen (vgl. *Suldrun's Garden* 274ff). Das Motiv der Rache, vergleichbar etwa mit *Der Graf von Monte Christo*, ist ein stets wiederkehrendes Motiv in Vances Werk. Doch Aillas kämpft für mehr als blosser Rache, wie David Langford hervorhebt:

Aillas [...] falls in love with Suldrun, daughter of [...] ambitious King Casmir. Betrayed by a deceitful priest [Umphred] [...], Aillas is dropped into Casmir's oubliette and left to die, while Suldrun eventually commits suicide. It is notable that through the mighty conflicts that follow, the escaped Aillas keeps a firm check on his hatred of Casmir and acts only in the best interests of his own subjects. Nevertheless, war with Lyonesse is inevitable and eventually Casmir is defeated [...] in a spirit not of revenge but of political necessity. Aillas is a genuine royal hero, constrained by the code of chivalry rather than that of law. (Langford 110, meine Hinzufügung)

Wie bereits erwähnt bricht Aillas die Beschränkungen von ritterlichem Verhalten oder Gesetz, wenn es nötig ist, trotzdem entpuppt er sich schliesslich als gerechter Herrscher. Indem er seinen persönlichen Zorn durch innere Moral im Zaum hält, schreckt er etwa davor zurück, Intriganten wie Umphred einfach zu töten. Ironischerweise setzt der Priester die Haupthandlung gewissermassen in Gang und kreierte den Widersacher von König Casmir, als er Aillas und seine Geliebte Suldrun aus lüsterlichem Eigeninteresse verrät (vgl. *Lyonesse* 137).

Nicht nur vor diesem Hintergrund wird das Christentum auf den Ältern Inseln fast schon verteufelt, besonders wenn wir den späteren König Aillas mit König Artus vergleichen. In Geoffrey of Monmouths *Historia Brittonum* wird Artus als König "in the name of God, [...] sanctioned by God because he is in the right" (Fulton 52) beschrieben. Demgegenüber setzt sich Aillas kaum mit Religion auseinander und entwickelt dank Umphred eine tiefe Abneigung gegen das Christentum. "My people believe or disbelieve as they see fit, and that is the way of it" (*The Green Pearl* 70), sagt er kühl, als er den Priester zu einem späteren Zeitpunkt der Handlung erneut trifft. Artus und Aillas weisen ähnliche Eigenschaften auf, etwa die freundliche Behandlung ihrer Berater und Ritter und einen tiefen Sinn für Gerechtigkeit, doch Aillas verlässt sich nie auf Gebete oder die Hoffnung auf göttliche Hilfe. Stattdessen versucht er wiederholt, Probleme auf eigene Faust zu lösen – in diesem Sinn erinnert er eher an die kühnen Ritter von König Artus' Tafelrunde wie Kai oder Gawain oder auch an den abenteuerlichen und „paganen“ Artus des walisischen und keltischen Geschichtenschatzes (vgl. Lacy 16, 104f & 457, vgl. auch Fulton 136):

Rashly or wisely, Aillas hesitated not an instant; never before had he flushed quarry so precious into the open, and for better or worse he could not abandon it now, no matter where it took him; and so began a wild chase across the North Ulfish moors. (*The Green Pearl* 213)

Das Ziel dieser Jagd ist eine alte Liebschaft; obwohl Aillas bereits König von einem Drittel der Älteren Inseln ist, entschliesst er sich, die Prinzessin Tatzel im Feindgebiet zu verfolgen und gerät mehrmals in gefährliche Situationen. Im Kampf und am Hof jedoch sind diese impulsiven Eigenschaften für ihn fehl am Platz. Er zeigt kein Interesse am Tjost wie andere Könige und empfindet ihn als primitiv (vgl. *Madouc* 168), gleichermassen besiegt er mit geschicktem Kalkül eine grosse Armee durch kleinere Scharmützel und den Verzicht auf breite Attacken (vgl. *The Green Pearl* 345f). Seine fast schon napoleonische Strategie im Kampf wird ergänzt durch seine Fähigkeit, Intrigen zu durchschauen und sie zu seinem eigenen Vorteil zu gebrauchen. Dies könnte er aber kaum ohne die Hilfe seines Sohns Dhrun und von Freunden wie Madouc oder Shimrod dem Zauberer. Lacy weist auf den "sly wit" der *Lyonesse*-Trilogie hin (486), was nicht zuletzt an der vergleichsweisen Modernität der Hauptfiguren liegt. Der Erzähler demontiert mit Freuden die Ideale von Mythen und Artusromanen. Vor allem die Schläue von König Aillas, Prinz Dhrun oder Prinzessin Madouc ermöglicht es diesen Figuren, ständig die höfischen Regeln zu brechen und ihre eigenen, schlussendlich erfolgreichen Wege zu gehen. Gerade deswegen ist die Trilogie keine Neuerzählung des Artusmythos, was auch Vance selbst betont (vgl. Anhang I). Die Bücher sind vielmehr ein Bündel von Abenteuern, geleitet von einer Haupthandlung und spielerisch postmodern verwoben mit Ereignissen um Magie und Zaubersprüche. Auf den ersten Blick scheint Magie – eins der wichtigsten Elemente von Fantasy – eher auf Nebenhandlungen und farbenfrohe Abwechslung beschränkt zu sein, aber dessen ungeachtet ist sie auch auf den Älteren Inseln eine nicht zu unterschätzende Macht, die die Dinge zum Guten oder zum Schlechten wenden kann.

Magie ist auf den Älteren Inseln weitverbreitet und bildet, wie in den Artusgeschichten von keltischen und walisischen Mythen, einen Teil der sekundären Welt. Sie scheint eine so starke Macht zu sein, dass sie nicht nach freiem Willen benutzt werden darf und entsprechende Regeln benötigt, wie beispielsweise durch das Edikt des Zauberers Murgen: "He based his edict on the thesis that any assistance rendered to a favorite must sooner or later transgress upon the interests of other magicians" (*Suldrun's Garden* 111). Einst lebten acht männliche und weibliche Meisterzauberer auf den Inseln und bildeten eine Art Tafelrunde der Magier, um die Kräfte im Gleichgewicht zu halten. In ähnlicher Weise regierte ein König über die gesamten Älteren Inseln und besass einen runden Steintisch namens Cairbra an Meadhan, ein Vorgänger des Tisches der Tafelrunde von König Artus (vgl. *Suldrun's Garden* xf, 101 & 111ff). Aber als dieser König starb und sein Sohn – ein gewisser Uther I. – die Unterstützung von Murgen verlor und im Kampf starb, zerbrachen sowohl die königliche wie auch die magische Einheit auf den Älteren Inseln, was u.a. zu den zerstrittenen Kleinkönigreichen auf der gegenwärtigen Karte führte (vgl. Anhang II). Nichtsdestotrotz hatte Uther I. Kinder, und es ist erstaunlich, dass das Gleichgewicht der Mächte

zerstört wurde, just als der Grossvater von König Artus von den Inseln floh: “His son, Uther II fled north to England, where in due course he sired Uther Pendragon, father to King Arthur of Cornwall” (*Suldrun’s Garden* 113). Doch obwohl die Einheit vernichtet wurde, gilt das Edikt von Murgun weiterhin. Deshalb haben viele Zauberer sogenannte Avatare von sich selbst erschaffen, schwächere Magier, die Intrigen spinnen und einander ausspionieren können.

Shimrod ist der Avatar von Murgun – man vergleiche hier etwa Monmouths Merlin, der aus zwei Personen bestand, eine davon “an inspired madman, cursed or gifted with second sight” (Lacy 319). Während dieser Teil von ihm vielleicht nicht allzu viel Übereinstimmung mit den zwei Zauberern in Vances Büchern aufweist, ist die walisische Legende von Myrddin, welche Monmouth ebenfalls beschreibt, erstaunlich nahe an der Person Murgens:

In his Myrddin guise, he was portrayed with more dignity, suffering deeply in his exile, afraid of powerful enemies, lamenting a happier past, yet also uttering great public prophecies that foreshadowed a Celtic revival. (Lacy 319)

Alle verbleibenden Meisterzauberer der Älteren Inseln leben in abgelegenen Behausungen, die magisch verstärkt sind, um sicher zu sein vor den anderen (vgl. *Suldrun’s Garden* 255: “Murgun is a Master Magician. He lives at Swer Smod under Mount Gaboon [...] Along the way are dangers.”). Des Weiteren hat Murgun prophetische Fähigkeiten, was ihn schliesslich zwingt, angesichts der Gefahren für die Inseln sein Exil zu verlassen:

The land is uneasy and the future is uncertain. Murgun must give over his ease that he may solve the problems of Doom. To those who come as visitors he regrets his absence. Friends and persons in need may take shelter, but my protection is not guaranteed. (*Suldrun’s Garden* 180)

Die Ursache dieser Gefahren ist das Sichaufteilen einer anderen Machtperson – die Meisterzauberin Desmëi wird zu der schwächeren Zauberin Melanthe und dem Intriganten Carfilhot, die beide für Aillas, Murgun und Shimrod Gefahren darstellen. Melanthe ist Shimrod’s immer wiederkehrendes Objekt der Begierde, er verfällt ihr stets von Neuem und strandet an einer Stelle sogar in der seltsamen Gegenwelt Ierly (vgl. *Suldrun’s Garden* 173ff). Angesichts dessen erinnert Melanthe an die Geliebte von Merlin, Viviane, die ähnliche Verführungskunst mit fatalen Folgen kombiniert (vgl. Pearsall 44 & Fulton 99). Shimrod ist nicht so mächtig und abgeschottet wie sein Meister Murgun und bietet dem Erzähler deshalb mehr Möglichkeiten, an Abenteuern teilzunehmen und sich in die Geschichte einzumischen. Er ist eher eine simplere, modernere Version von Merlin und bietet “opportunity for fun and comedy” auch wenn er ein “prominent secondary character” (Lacy, 322) und von grösster Wichtigkeit für Aillas ist. Auch dieser ist im Prinzip eine unbeschwertere Interpretation von König Artus, doch wiederum ist es Shimrod, der die wohl menschlichste und stellenweise tollpatschigste Figur darstellt. Seine Ironie dient dabei dem Erzähler, die oft äusserst ernsthaften Machtkämpfe und Intrigen aufzulockern.

Vance liebt es, in seinen Büchern Ironie und Wortwitz mit Anspielungen auf die Realität zu verknüpfen (vgl. Rhoads 28), häufig verkleidet als Langeweile, die den Figuren innewohnt:

There is an element of Sherlock Holmes in many male Vancian protagonists – not primarily in their intellect and ratiocination abilities, although that is often there, but in the languid, ironic, unselfconscious, bored-to-tears quality that changes so quickly when there is work to be done, an enemy to be bested, a goal to be reached. (Simmons 135)

Auch weniger ironische Figuren wie Königin Sollace (König Casmirs Frau) und Bruder Umphred haben ihre humorvollen Momente oder werden selbst zum Witz (der Erzähler nutzt beispielsweise ihre Träumereien von christianisierten Älteren Inseln, um das Christentum zu parodieren, vgl. *The Green Pearl* 78 & *Madouc* 230f). Jedoch ist es häufig Magie (und deren Anwendung), die mit Ironie verbunden wird. Mehr noch, wir können den Quell dieser Magie sogar geographisch lokalisieren. Der Wald Tantrevalles liegt in der Mitte der Hauptinsel der Älteren Inseln (vgl. Anhang II), wo die meisten Zauberer, Feen, Oger und anderen übernatürlichen Wesen leben. In gewisser Weise ist Tantrevalles eine sekundäre Welt *innerhalb* einer sekundären Welt, da seine Andersartigkeit fast schon greifbar ist:

The landscape to the north ended at a dark loom across the northern horizon: the Forest of Tantrevalles. As Aillas approached, the countryside altered, to become ever more thoroughly steeped in time. Colors seemed richer and heavier; shadows were more emphatic and showed curious colors of their own. (*Suldrun's Garden* 198)

In der mittelalterlichen Literatur existieren zahlreiche magische und verzauberte Wälder – Broceliande in Britannien ist wohl einer der berühmtesten (vgl. Porteous 21 & Lacy 55). Da die Helden von Epen und Artusromanen häufig seltsame Abenteuer und Übernatürliches in solchen Wäldern erleben (vgl. Kynons Geschichte vom Wald in „Owein, or The Countess of the Fountain“ auf Seiten 196ff von *The Mabinogion*), überrascht es nicht, dass die kreativsten und witzigsten Episoden der *Lyonnesse*-Trilogie entweder in Tantrevalles oder nahe am Waldrand geschehen – die Kriege und Machtkämpfe auf den umliegenden Inseln sind weitaus düsterer und realistischer. Daher kommen viele der mit Ironie bzw. Magie verknüpften Charaktere entweder aus dem Wald oder gehen öfters dorthin.

Um in Tantrevalles zu überleben, braucht es sowohl Einfallsreichtum als auch Humor – Qualitäten, die die Antagonisten der Helden der Trilogie schlicht nicht haben (vgl. Simmons 134). So sucht zum Beispiel Aillas seinen Sohn Dhrun, der von den Feen entführt und mit dem Wechselbalg Madouc ersetzt wurde (und getreu den mythisch-märchenhaften Vorbildern lebte Dhrun sieben Jahre in einer Feenlichtung, obwohl ausserhalb des Waldes nur ein Jahr vergangen ist, vgl. etwa Curran, *Guide* 111 & Porteous 104). Um auch nur die geringste Hilfe von den Elfen zu bekommen, muss Aillas sehr auf seine Wortwahl achten, da die Feen gerne Zweideutigkeiten oder absichtliche Missverständnisse zu ihrem Vorteil verwenden. Als Kontrast zu diesem kreativen

Chaos versuchen Vertreter christlicher Dogmas, auch in den heidnischen Wald von Tantrevalles vorzudringen, weshalb Bruder Umphred Magie als “witch-tricks” bezeichnet und die Bewohner des Waldes als “devils and satanic imps [...] along with heretics, pagans, atheists, impenitents and idolaters [...] destined for the lowest pits of Hell!” (*Madouc* 351). In Folklore und Mythen wurden Feen und generell übernatürliche Wesen mit dem Jenseits assoziiert, später mit Teufeln oder gefallenen Engeln gleichgesetzt (vgl. Curran, *Creatures* 52f & *ibid.*, *Guide* 111f & 114f). Die Feen von Tantrevalles scheinen sich dieser Stigmatisierung bewusst zu sein und wappnen sich gegen Christianisierung: “Mind you, I will hear no preachments and if you touch me with a Christian cross, I will transform all your teeth into barnacles” (*The Green Pearl* 190). Wechselbalge im Speziellen galten als Dämonen in Form eines Säuglings oder Kindes und waren voller Missgunst und Kalkül (vgl. Curran, *Guide* 109f). Im dritten *Lyonesse*-Buch sehen wir jedoch einen Wechselbalg als titelgebende Hauptfigur, welche in Tantrevalles nicht nur ihre Familie, sondern ganz nebenbei auch den Heiligen Gral sucht.

3.3 Das Gral-Abenteuer in *Madouc* – Parzival kopfüber

Der Heilige Gral ist ein wiederholt auftauchendes Motiv in *The Green Pearl* und *Madouc* und wird angefangen mit kleinen Andeutungen immer intensiver gesucht. Zwar weist Vance darauf hin, dass die Suche nach dem Gral eher zufällig ist (vgl. Anhang I), und tatsächlich ist dieser Teil des dritten Buches eine höchst ironische Episode vor dem dramatischen Finale der Trilogie. Dennoch finden sich mehrere Übereinstimmungen (und Unterschiede) in Madoucs Abenteuer, wenn wir es mit mittelalterlicher Artusliteratur vergleichen.

Die Suche nach dem Heiligen Gral beginnt, als König Casmir beim Bau seiner Kathedrale von den lukrativen Möglichkeiten erfährt, welche christliche Reliquien bieten. Mit dem Geld von Pilgern, die den (noch aufzufindenden) Gral sehen möchten, hofft Casmir, eine stärkere Armee zu finanzieren und so alle anderen Könige inklusive Aillas ein für allemal zu besiegen. In Bruder Umphred’s Beschreibung des Grals mischt der Erzähler dabei erneut Fakten mit Fiktion:

The most cherished relic of all is the Holy Grail, which the Saviour used at his Last Supper, and which was also used by Joseph of Arimathea to catch the blood from the divine wounds. Later he brought it to Glastonbury Abbey in Britain; thence it was taken to a sacred island on Lough Corrib in Ireland. Thence it was brought to the Elder Isles to preserve it safe from the pagans, but its present whereabouts is unknown. (*Madouc* 157f)

Diese Überlieferung stimmt mit Robert de Borons *Joseph d’Arimathe* überein, wonach der Gral angeblich nach Grossbritannien gebracht wurde (vgl. Lacy 213). Darüber hinaus sind Glastonbury Abbey und Irland laut keltischer Mythologie mythische Orte, in der Nähe von oder sogar Teil von anderen Welten (vgl. Curran, *Guide* 139f & 194f; Rutherford 18). Allerdings ist Casmir nur

ansatzweise an der Geschichte des Grals interessiert: Neben der Hoffnung, damit Geld zu verdienen, verspricht er demjenigen Ritter, der ihm das Relikt bringt, die Hand von Madouc. Das Mädchen reagiert prompt, indem sie sich selbst über den Gral informiert, um der Zwangsheirat zu entgehen. Sie rekrutiert ihren Ritter Sir Pom-Pom, in Wahrheit ein Stalljunge namens Pymfyd (den sie eigenhändig mittels einer Mistgabel zum Ritter geschlagen hat, vgl. *Madouc* 87), und gemeinsam begeben sie sich auf die Suche nach dem Gral. Pymfyd weist in seiner Naivität und Torheit Ähnlichkeiten mit Parzival auf, wie ich später noch ausführen werde. Doch die Ironie dieser Gralssuche wird noch spitzer, als Madouc und ihr Stallritter in Tantrevalles auf einen alten Mann stossen, der seine verlorene Jugend sucht:

Travante looked down the road, smiling. "It is an extraordinary quest. I am searching for my lost youth. [...] I had it one moment and the next time I thought to notice it was gone. [...] I remember it distinctly! Then it was as if I walked around the table and poof! I found myself an old man." (*Madouc* 265)

Der Vergleich ist alles andere als naheliegend, doch dieser vorzeitig gealterte Travante weist Ähnlichkeiten mit dem Fischerkönig auf – beide Männer haben ihre Jugend bzw. ihre Potenz verloren und hoffen, sie wiederzuerlangen. Und in der Tat findet der alte Mann seine Jugend später im Buch wörtlich wieder und verfolgt sie durch den Wald (vgl. *Madouc* 332), ungewiss, ob er sie einfangen wird oder nicht. Der Erzähler lässt es ebenso offen, ob Travante ein Suchender ist oder bloss ein verwirrtes altes Männlein.

Die Parallelen zu klassischen Ritterepen und Artusromanen werden aber offensichtlicher, je näher Madouc und Pymfyd an den Ort des Grals kommen. Kurz, bevor sie das legendäre Schloss Doldil finden, wo sich der Gral befinden soll, treffen sie auf zwei winzige Ritter auf wespenähnlichen Kreaturen, die sie prompt zum Duell herausfordern:

"Prepare yourselves for combat! Who will joust the first course with us?"
"Not I", said Madouc. "I carry no lance."
"Not I", said Sir Pom-Pom. "I ride no horse."
"Not I", said Travante. "I lack armour, helmet and shield."
"Then we will exchange strong strokes of the sword, until one party or the other has been chopped into bits." (*Madouc* 316)

Rufen wir uns in Erinnerung, wie oft im Gegensatz dazu Parzival oder Iwein ihre Tapferkeit im Kampf beweisen (vgl. *Parzival* Vers 197f; „Owein“ 200f & 207ff), haben Madouc und ihre Freunde kein Interesse an Duellen. Stattdessen benutzt das Mädchen Magie, um die Ritter aus ihren Sätteln zu heben und den Tjost quasi zu gewinnen, noch bevor er begonnen hat. Beim Eintreten ins eigentliche Schloss muss sie jedoch mehr aufpassen, da der Schlossherr, der Oger Throop, sehr strikte Regeln hat, was sein Haus betrifft. So frisst er jeden, der diese missachtet, doch glücklicherweise hat Madoucs Feenmutter Twisk sie davor gewarnt:

You must mention that you come as a guest and that you bring a host-gift. Thereafter, take only what

is freely given and not an iota more. [...] If [Throop] offers you a grape, do not take the stem. [...] Take no gift for which you cannot make a proper return. (*Madouc* 310, meine Hinzufügung)

Gefahrenkataloge sind keine Seltenheit in mittelalterlichen Werken (vgl. etwa die „Instruktionen“ auf dem Weg durch den Wald in „Owein“ auf Seiten 196f von *The Mabinogion*), und Madouc gibt ebenso Acht, dass sie und ihre Mitstreiter die Regeln im Schloss nicht vergessen. In der Folge springt sie dazwischen, als Pymfyd eine unerlaubte (weil nicht kostenfreie) Frage stellt:

“While we are on the subject, what do you know of the Holy Grail?”

[...]

“What is this? [...] Did you put a question?”

“No!”, cried Madouc. “Of course not! Not by so much as a breath! Nor an iota!”

[...]

“Hmf. Too bad!”

(*Madouc* 322)

Dies ist vielleicht die stärkste Anknüpfung an Artusromane, denn der Erzähler dreht hier die Suche nach dem Heiligen Gral komplett um. Anstelle von Parzivals verpasster Frage an den Fischerkönig im Gralsschloss (“ôwê daz er niht vrâgte dô!”, *Parzival*, Vers 240, 3) und seiner späteren Rehabilitation und des Fischerkönigs Erlösung durch die Frage “oeheim, waz wirret dir?” (ibid., Vers 795, 29), ist es auf der Gralsburg Doldil beinahe verboten und lebensgefährlich, Fragen zu stellen.

Um den Oger Throop auszutricksen und den Gral zu bekommen, müssen Madouc und ihre Freunde ein anderes Artefakt benutzen – einen goldenen Kelch mit drei Ausgüssen (vgl. *Madouc* 326f). In Chrétien's *Perceval* ist der Gral aus feinem Gold und mit Edelsteinen verziert, und

in all likelihood, Chrétien drew on some ancient myth of food-producing vessels, perhaps but not necessarily of Celtic origin, [...] cauldrons of plenty, cornucopias, etc., and applied the name of an ornate platter to the vessel, thereby with one stroke providing the foundation for the myth of the Grail, or Holy Grail. (Lacy 213)

Der magische Kessel ist sowohl in irischer (vgl. Ellis 57) als auch in keltischer Mythologie ein bekanntes Motiv, entweder Quell von Fruchtbarkeit oder Wiedergeburt (und Kessel waren ein Symbol für Wohllleben, vgl. Curran, *Guide* 227ff). Der Kessel kommt in „How Culhwch Won Olwen“ von *The Mabinogion* vor, und die Geschichte liest sich zu gewissen Teilen wie ein Vorgänger zu Madoucs Gralssuche: Culhwch möchte Olwen heiraten, die Tochter des fleischfressenden Riesen Yspaddaden Pencawr. Dieser schickt den Helden auf ein Abenteuer voll unmöglicher Aufgaben. Doch mithilfe seines Cousins König Artus und dessen Ritter erreicht er alle seine Ziele, tötet den Riesen und heiratet Olwen. Unter den Aufgaben, die Yspaddaden Culhwch stellt, kommen dabei interessanterweise zwei Kelche bzw. Kessel vor:

Though you get that, there are things you will not get. The cup of Llwyrr son of Llwyryon, which holds the best drink, for it is the only cup in the world which can hold such strong drink.

[...]

Though you get that, there are things you will not get. I want the cauldron of Diwrnach the Irishman, steward to Odgar son of Aedd King of Ireland, to boil meat for the wedding feast.

(„How Culhwch Won Olwen“ 155f)

Der Kelch von Llwyr (übersetzt als „cup of 'complete'“ von Gantz) erinnert stark an das namenlose Gefäß in *Madouc*, obwohl es nur an dieser Stelle von „How Culhwch Won Olwen“ vorkommt. Der Kessel scheint wichtiger zu sein, unter anderem weil Artus eigenhändig nach Irland geht, um das Artefakt zu finden. Dies könnte eine Basis für die Gralslegende darstellen, (vgl. Curran, *Guide* 230), da Irland wie bereits erwähnt als Teil einer Anderwelt bzw. des Jenseits betrachtet wurde (vgl. Fulton 94), wo der Gral und das Gralsschloss in späteren Artusromanen aufzufinden waren. Doch der Fokus von „How Culhwch Won Olwen“ (und der *Lyonesse*-Trilogie) liegt ganz klar auf Abenteuern und nicht auf der Suche nach einem bestimmten Artefakt. Die Suche nach dem Kessel ist nur eine kurze Episode, wie auch die Gralssuche in *Madouc*.

Dass der Gral eher unwichtig ist, wird durch die (erfolgreiche!) Rückkehr von Madouc und Pymfyd betont. Königin Sollace und König Casmir sind zwar offensichtlich begeistert, den Gral in Händen zu halten, doch die Belohnung für Pymfyd ist geradezu lächerlich:

He has done a magnificent service for the Church, and on behalf of the Church I render him my full and royal thanks! He shall be well rewarded! Cassander, at this moment give the lad a gold piece of my favor! (*Madouc* 340)

Während Parzival den Fischerkönig Anfortas vom Fluch der Gralsburg befreite und selbst zum Gralskönig wurde (vgl. *Parzival* Vers 796, 3ff), erhält Pymfyd bloss eine Goldmünze und wird später sogar noch für sein rebellenhaftes Verhalten bestraft. Der letzte Stich gegen die klassisch-mittelalterlichen Gralsabenteuer gipfelt im Diebstahl des Grals. Er geht somit erneut verloren, als Königin Sollace am Ende des dritten Buches ins Exil verbannt wird. Natürlich lässt dies die Möglichkeit offen, dass ihn später Parzival oder ein anderer Ritter finden wird, doch auf den Älteren Inseln war der Gral nicht viel mehr als ein antiker, blauer Kelch.

3.4 Zusammenfassung

Obwohl es in der *Lyonesse*-Trilogie nur wenige direkte Anspielungen auf den Artusstoff gibt, verbindet das Setting der Älteren Inseln als verlorener Aufenthaltsort des Grals und Inspiration für den Tisch der Tafelrunde sie dennoch mit einem mythischen, prä-arthurianischen Zeitalter. Kombiniert mit dem ausgearbeiteten mythologischen, geographischen und historischen Hintergrund ist Vances sekundäre Welt mehr als bloss „window dressing“, wie es der Autor ausdrückte (vgl. Anhang I). Ich habe in der Analyse festgestellt, dass die Älteren Inseln im Kern eine Mischung aus Mythologie und Folklore sind, ein Nexus in Zeit und Raum. Sie sind eine sekundäre Welt voller Bruchstücke und Teile aus Mythen und Geschichte, die aus Irland, England, Europa und anderswo gesammelt oder angeschwemmt geworden sind. Die Älteren Inseln sind Teil dessen, was Tolkien „The Pot of Soup“ oder „The Cauldron of Story“ nennt (vgl. *ibid.* 32f), worin Zutaten wie

Artussage und Faërie zu etwas Neuem zusammengekocht werden. Wir begegnen solchen Kostproben in allen drei Büchern, mal als direkte Verweise, mal als bloße Anspielung oder auch völlig neue Interpretationen.

Darüber hinaus repräsentieren die Älteren Inseln auch den Verlust der Diversität von Mythologien und deren Ersatz mit einem eindeutigen Blickwinkel – sei er religiös oder wissenschaftlich. Tolkien spricht im folgenden Zitat zwar von der europäischen Kolonisierung Amerikas im 15. Jahrhundert, doch seine Sorge über Banalisierung und Rationalisierung kann auch auf unseren Kontext bezogen werden:

It seems to have become fashionable soon after the great voyages had begun to make the world seem too narrow to hold both men and elves; when the magic land of Hy Breasil in the West had become the mere Brazils, the land of red-dye-wood. (Tolkien, 14)

Genauso wie Tantrevalles einer der letzten Zufluchtsorte für magische Wesen auf den Älteren Inseln zu sein scheint, so sind die Inseln selbst ein Hafen für Mythen und Geschichten, welche auf dem Festland oder den Britischen Inseln bereits vermehrt christianisiert worden sind. Vielleicht gerade darum wirken die Dichte und Abwechslung der pseudo-arthurianischen und mythologischen Elemente vergleichsweise unbeschwert in der Trilogie. Als LeserIn bietet sich uns die Möglichkeit, in Vances sekundärer Welt zu versinken, so wie diese schlussendlich im Atlantik verschwinden werden. Das Wissen von diesem Verlust ist tragisch, doch es erhöht die potenzielle Verankerung der Älteren Inseln in der realen Welt: Sie werden als sekundäre Welt porträtiert, die mit unserer primären Welt verbunden war, bevor sie im atlantischen Ozean versank – was zahlreiche Mythen von versunkenen Ländern im Golf von Biskaya belegen.

4. Schlussfolgerungen und Ausblick

Eine literarische Welt ist für jeden Autor und jede Autorin ein Feld, auf dem er oder sie die LeserInnen kreativ auf bestimmte Themen und Probleme aufmerksam machen kann – ungeachtet des Genres. Wie in meiner Analyse klar geworden ist, muss Fantasyliteratur besondere Aufmerksamkeit auf die Erschaffung einer sekundären Welt legen, da diese (wie beispielsweise mit Magie) die Gesetze der realen Welt ausser Kraft setzt. Solche Verletzungen der Realität bieten grössere Freiheit beim Erzählen, setzen gleichzeitig jedoch auch stärkeres Augenmerk voraus: Dem Autoren und der Autorin stehen übernatürliche oder aussergewöhnliche Elemente zur Verfügung, doch um die LeserInnen nicht zu irritieren, müssen dennoch gewisse Regeln eingehalten bzw. erschaffen werden.

Dieselben beiden Seiten der Medaille treffen auch auf die Protagonisten der *Lyonesse*-Trilogie zu. Da die Älteren Inseln ein literarisches Feld mit eigenen Regeln und Gefahren sind, müssen sich die Figuren diesen anpassen und können sie idealerweise zu ihrem eigenen Vorteil nutzen. Dies erlaubt eine weitaus kreativere (und riskantere) Herangehensweise an Probleme, weshalb Charaktere wie Aillas, Dhrun, Madouc und Shimrod zwar ständig in Gefahr geraten, sie jedoch mittels Schlaueit meistern können. Trotzdem sind sie sich ihrer Grenzen und dem Wohl von anderen bewusst, was eines der wichtigsten Elemente von Vances Werk darstellt:

Vance's stories, on the deepest level, are about the tension between, on the one hand restlessness, curiosity, the desire for personal expansion and assertion, and on the other the limits of nature and the possible, with the consequent need for self-mastery, restraint, and communion with others. (Rhoads 33)

Erneut liegt ein Vergleich mit den Protagonisten von Epen und Romanen des Mittelalters nahe, welche ebenso versuchen, durch Kampf und Tapferkeit Ruhm und Liebe zu erringen. Doch wie Vances Figuren müssen auch sie lernen, ihre persönlichen Ambitionen zugunsten eines höheren Ziels zu opfern. Parzival ist vermutlich der Archetyp dieser Figur: Er beginnt als ehrgeiziger und voreiliger Held und muss eine zweite, spirituelle Reise zur Gralsburg unternehmen, um über die Bedürfnisse anderer Menschen zu lernen. Auf den Älteren Inseln haben Gerechtigkeit und Fairness aber ohne religiöse Stütze zu funktionieren, was natürlich ein viel moderneres und für Fantasyliteratur typischeres Weltbild aufzeigt. Die Protagonisten der *Lyonesse*-Trilogie lösen ihre Konflikte selbst, mit Unterstützung ihrer Freunde und gesundem Menschenverstand sowie einer inneren Moral. Diese Moral wird von Figuren wie Umphred, Sollace und Casmir kaum geschätzt: Als „Bösewichte“ der Trilogie haben sie ebenso starke Ambitionen nach Macht und Anerkennung, stellen ihre eigenen Ziele aber nie hinter ein höheres Ideal. Ihr Unwille, sich selbst Grenzen zu setzen, findet Ausgleich in ihrer Unfähigkeit bzw. dem Widerwillen, sich selbst um Probleme zu kümmern – folglich sind sie von Helfern abhängig und kommen schlussendlich nicht ans Ziel. Auf

den Älteren Inseln (und generell in Vances Werk) liegt der Schlüssel zum Erfolg in Schläue, Eigeninitiative und einem Sinn für Gerechtigkeit.

Mein Fokus in dieser Arbeit lag auf Mythologie und Mittelalter, und beide Themenblöcke würden für die *Lyonesse*-Trilogie weitaus mehr Material bieten. Verglichen mit anderen zeitgenössischen Fantasyromanen im Artuskontext wie Marion Zimmer Bradley's *The Mists of Avalon* oder T.H. Whites *The Once and Future King* bietet Jack Vances Trilogie einen neuen, ungewöhnlichen Blickwinkel auf die Artuslegende. Wie ersichtlich geworden ist, werden zahlreiche klassische Elemente durch fantastische Episoden voll Magie und Ironie ergänzt – ganz im Sinne von Tolkiens Ideal einer glaubwürdigen und abwechslungsreichen sekundären Welt.

5. Bibliographie

Cavaterra, Jeremy. "RE: A JV Board member craving for some information about Lyonesse..." E-Mail an den Autoren. 26. Juni 2009.

Clute, John & Grant, John. *The Encyclopedia of Fantasy*. London: Orbit, 1999.

Cunningham, A. E. "A Jack Vance Bibliography." *Jack Vance: critical appreciations and a bibliography*. Ed. A. E. Cunningham. London: The British Library, 2000. 153 – 213.

Curran, Bob. *Complete Guide to Celtic Mythology*. Belfast: The Appletree Press Ltd., 2000.

---. *The Creatures of Celtic Myth*. London: Cassell & Co., 2001.

Ellis, Peter Berresford. *A Dictionary of Irish Mythology*. Oxford: Oxford University Press, 1991.

Eschenbach, Wolfram von. *Parzival*. Übersetzt von Wolfgang Spiewok. 2 Bände. Stuttgart: Philipp Reclam jun. GmbH & Co., 2004.

Fulton, Helen (ed.). *A Companion to Arthurian Literature*. Chichester: Wiley-Blackwell, 2009.

Gantz, Jeffrey (Übersetzer). "How Culhwch Won Olwen." *The Mabinogion*. London: Penguin Books Ltd., 1976. 134 – 176.

---. "Owein, or The Countess of the Fountain." *The Mabinogion*. London: Penguin Books Ltd., 1976. 192 – 216.

Lacy, Norris, J. (ed.). *The New Arthurian Encyclopedia*. New York: Garland Publishing, Inc., 1996.

Langford, David. "Growing Up, Striking Back: Revenge in the Work of Jack Vance." *Jack Vance: critical appreciations and a bibliography*. Ed. A. E. Cunningham. London: The British Library, 2000. 99 – 114.

- Mendlesohn, Farah. *Rhetorics of fantasy*. Middletown, Connecticut: Wesleyan University Press, 2008.
- Pearsall, Derek. *Arthurian Romance : a short introduction*. Oxford: Blackwell Publishing Ltd., 2003.
- Porteous, Alexander. *The Forest in Folklore and Mythology*. Mineola, New York: Dover Publications, 2002.
- Rhoads, Paul. "Winged Being Plucking Fruit from the Tree of Life." *Jack Vance: critical appreciations and a bibliography*. Ed. A. E. Cunningham. London: The British Library, 2000. 13 – 56.
- Rutherford, Ward. *Celtic Mythology*. Wellingborough, Northamptonshire: The Aquarian Press, 1987.
- Simmons, Dan. "Jack Vance: Dragon Master." *Jack Vance: critical appreciations and a bibliography*. Ed. A. E. Cunningham. London: The British Library, 2000. 115 – 139.
- Tolkien, J.R.R. *Tree and Leaf. Smith of Wootton Major. The Homecoming of Beorhtnoth Beorhthelm's Son*. London: Unwin Books, 1975.
- Vance, Jack. *Herrscher von Lyonesse*. München: Droemersch Verlaganstalt Th. Knaur, 1985.
- . *Lyonesse Book I: Suldrun's Garden*. New York: Ace Books, 1987.
- . *Madouc*. New York: Ace Books, 1990.
- . *The Green Pearl*. New York: Berkley Books, 1987.

6. Anhang I: E-Mail von Jeremy Cavaterra

From: Jeremy Cavaterra
To: pdusoulier@wanadoo.fr ; daniel.luethi@stud.unibas.ch
Cc: John Vance
Sent: Friday, June 26, 2009 8:33 PM
Subject: RE: A JV Board member craving for some information about Lyonesse...

From: John Vance [mailto:jhvance@earthlink.net]
Sent: Saturday, May 23, 2009 2:41 PM
To: 'Patrick Dusoulier'
Subject: RE: A JV Board member craving for some information about Lyonesse...

I am a MA student of English and German at the University of Basel, Switzerland, and my email address is daniel.luethi@stud.unibas.ch

I am planning to write a seminar paper about Jack Vance's Lyonesse trilogy - I would like to compare it with classic Arthurian and Anglo-centric mythological and historical motives. One of my central questions is: What version of the Middle Ages and Arthurian legend are we offered in the Lyonesse trilogy? The preliminary of Suldrun's Garden provides some literary sources, but in order to write a good paper, I would be happy to get a more detailed background. Which historical and mythological works did Jack Vance read and use for creating his trilogy? What were his motivations?

I know that the autobiography of Jack Vance is going to be published in August 2009, but I need to finish my paper by the end of July at the latest. And first-hand information from the author himself would be extremely valuable for a scientific approach to the Lyonesse trilogy.

Thanks for forwarding the message, and let me know if you need any further information!

Daniel ///

Cheers,

P.

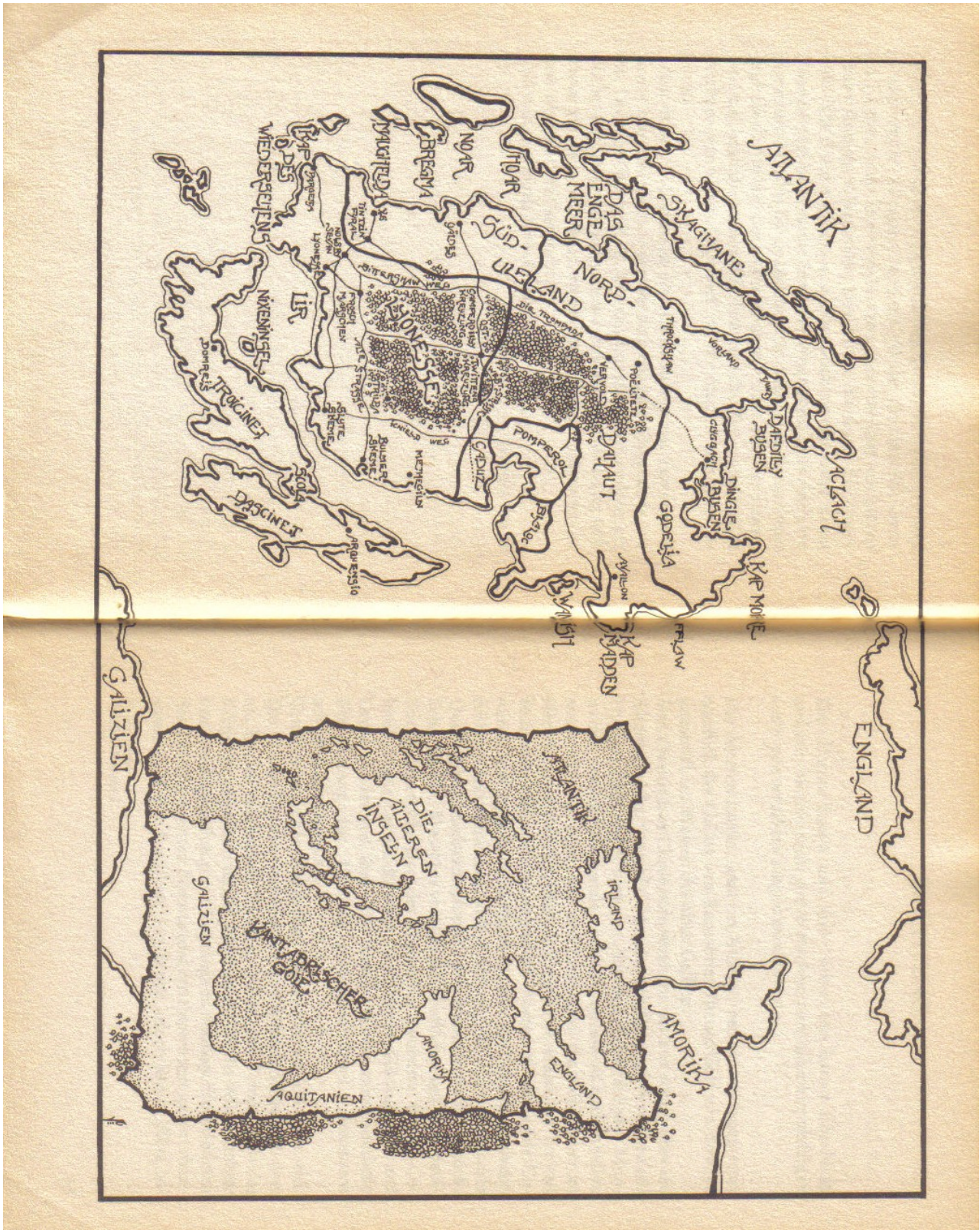
Jack Vance says: The Arthurian legend had very little to do with my Lyonesse cycle apart from my having adapted the locale, a glancing reference to Arthur's "Round Table" which would later be inspired by Cairbra an Meadhan, and an incidental search for the Holy Grail. In other words, window-dressing. I reject the notion that the trilogy is a re-working of the Arthurian myth [c.f. Wikipedia]; nor, I believe, was I influenced by any other mythological or historical works, at least consciously. Motivations? Simply to write a good story.

[Off the record: I realize this is not very helpful, and that Jack perhaps has forgotten certain details of research that went into the Lyonesse books; but I also suspect that his reading of Arthur has been of a general and eclectic nature, and that he used the background of Lyonesse with its

historical resonance for atmospheric effect and color, rather than to take a deliberately scholarly approach such as is seen, for instance, in Mary Stewart's work. -- J.C.]

Windows Live™ SkyDrive™: Get 25 GB of free online storage. Get it on your BlackBerry or iPhone.

7. Anhang II: Karte der Älteren Inseln



Quelle: *Herrscher von Lyonnesse 10f.*