

# Karte von Castaway Hill und Smuggler's Top

Adrian Böhlen

publiziert im Frühling 2013 [1] Überarbeitet und ergänzt am 21.01.2022

## Einleitung

Als «eines der schillerndsten und raffiniertesten Bücher der Fünf Freunde-Serie» wird die Erzählung «Five go to Smuggler's Top» in [3] beschrieben. Das ist es in der Tat – aber noch wesentlich mehr als das:

Als Topograf fasziniert mich besonders die genaue Beschreibung der Örtlichkeit, wo sich diese Geschichte abspielt, beginnend mit dem grossen, verwinkelten Haus Smuggler's Top, der ebenso verwinkelten, mittelalterlichen Stadt Castaway und dem felsigen Hügel Castaway Hill. Mit diesen Informationen müsste es eigentlich möglich sein, eine präzise Karte des Schauplatzes dieses Abenteuers zu erstellen. Gedacht, getan – allerdings entpuppte sich dieses Vorhaben als recht anspruchsvolles Unterfangen: Erstmal ging es darum, möglichst viele Informationen aus der Erzählung heraus zu picken. Nachfolgend sind diese aufgelistet, zum einen bezogen auf Smuggler's Top, zum andern auf die Stadt und die ganze Insel. Da bei den Fünf Freunde-Büchern die Kapitel stets durchnummeriert sind, habe ich jeweils in runden Klammern die Nummer des Kapitels angefügt, in dem sich die entsprechende Information finden lässt.

## Grundlagen gemäss Buch [2]

### Smuggler's Top

- Um das Haus auf der Strasse zu erreichen, ist ein Tor zu passieren (4), was bedeutet, dass das Anwesen von einer Mauer oder einem Zaun umgeben sein muss. Hinter dem Tor steigt die Strasse nochmals steil an, ehe das Haus erreicht wird. Interessant ist in diesem Zusammenhang allerdings, dass in (14) George von ihrer Erkundung auf der Stadtmauer durch die Stadt zum Haus zurückgelangt ohne dabei eine weitere Mauer zu überklettern...
- Das Haus liegt auf dem höchsten Punkt eines Hügels. (3, 5)
- Neben dem Haus fallen Klippen ab. (5)
- Auf der Ostseite des Gebäudes befindet sich ein runder Turm. (4)
- Auf den Turm führt eine schmale Wendeltreppe. (9) Der Durchmesser des Turmes beträgt daher vermutlich nur wenige Meter.
- Es gibt nur einen Raum, von dem aus der Turm gesehen werden kann. Es ist ein kleiner Raum, der in einem «seltsamen» Gebäudeflügel (an odd wing of the house) liegt. Die Sichtbarkeit kommt dadurch zustande, dass dieser Raum in einem «merkwürdigen Winkel» gebaut ist (for it was built at a queer angle). (9)

- Die Räume des Personals liegen in einem separaten Gebäudeflügel, der viel weniger alt ist als der Rest des Hauses. (9)
- Blocks Zimmer muss so ausgerichtet sein, dass der Mond hinein scheinen kann (z. B. nach Osten hin). (9)
- Die Zimmer von Sooty und Marybelle liegen nebeneinander in einem Gebäudeflügel, der vom Rest des Hauses getrennt ist. Er ist durch einen langen Gang zu erreichen. (5)
- Unterhalb von Sootys Zimmer bricht das Gelände über eine steile Wand ins Moor ab. Vom Zimmer aus kann ausserdem Barlings Haus gesehen werden und zwar, wenn man nach rechts blickt. (5)
- Die Zimmer von George und Anne sowie von Julian und Dick liegen direkt nebeneinander. Sie bieten eine schöne Sicht auf die Dächer der Stadt und eine sehr gute Sicht auf das Haus von Barling. Die Zimmer liegen gegenüber der Treppe, die in Sooty und Marybells Gebäudeflügel führen. (6)
- George und Annes Zimmer liegen im Obergeschoss, direkt über der Küche. (14)
- Auch Sooty (und Marybells) Zimmer liegen im Obergeschoss, vermutlich noch ein Stockwerk höher. Durch den Geheimgang müssen vom Erdgeschoss aus 14 Stufen überwunden werden um es zu erreichen, d.h. ca. 4 Meter. Der Gang führt danach noch weiter aufwärts. (5)
- Unterhalb des Zimmers von George und Anne bricht das Gelände senkrecht ab, genau wie bei Sootys Zimmer. (14)

## Castaway

- Die Stadt heisst Castaway und der Hügel, auf dem sie liegt Castaway Hill. (4)
- Der Hügel ist steil und felsig. (4)
- Der Hügel ist umgeben von Marschland, welches ehemals vom Meer überspült war.(4) Es liegt wohl bestenfalls wenige Dezimeter über der mittleren Meereshöhe
- Die Strasse nach Castaway verläuft wenige Fuss über dem Marschland. (4)
- Nebst der Strasse gibt es noch einen oder zwei gewundene Pfade durch den Marsch, die aus der Zeit stammen, als es die Strasse noch nicht gab. (4)
- Ebenso gibt es einen schmalen Weg, der bis zum Meer führt, den aber nur Barling und ein paar andere kennen. (19)
- Die Stadt bedeckt einen grossen Teil des Hügels. (4) Es ist eine sehr alte Stadt mit jahrhundertealten Häusern. Einige haben Türme. (4)
- Die Hauptstrasse wird als «high street» bezeichnet. Vom Fuss des Hügels steigt sie steil und kurvenreich an und erreicht später die Stadt durch einen Torbogen. Dort war früher das Stadttor. (4) Das heisst, die Häuser der Stadt liegen nicht am Ufer, sondern erhöht in den Hängen des Hügels. Auch innerhalb der Stadt verläuft die Strasse steil. (8)
- Die ganze Stadt ist von einer Mauer umgeben, die breit genug ist, dass man darauf wandern kann. (4) Die Mauer verläuft aber uneben und folgt in einem ständigen auf und ab dem Gelände des Hügels. Auch ist sie nicht mehr in bestem Zustand, denn zahlreiche Steine fehlen. (14) Entsprechend dürfte das Begehen dieser Mauer nicht ungefährlich sein, zumal das Gelände daneben unmittelbar über die Klippen ins Marschland abbricht. Mr. Lenoir verbietet Sooty daher, sich auf der Mauer aufzuhalten. (6)

- Der Verlauf der Stadtmauer zwischen Smuggler's Top und Barlings Haus ist genau beschrieben: Erst führt sie an einigen Ställen und hinter altertümlichen Läden vorbei, dann um einen grossen Hof herum, der zu einem Haus gehört, welches in der Folge ebenfalls passiert wird. Weiter bergab geht es an weiteren Häusern vorbei, ehe Barlings Haus erreicht wird, welches besonders gross ist, und dicht an die Mauer heranreicht. Auf der anderen Seite fällt die Felswand steil zum Marschland ab. (14)
- Barling kann von seinem Haus aus nicht signalisieren, da es zuwenig hoch und ausserdem auf der «falschen Seite» liegt, d.h. keinen direkten Sichtkontakt mit der Küste hat. (17)
- Irgendwo am Fuss des Hügels, an einer öden, einsamen Stelle, befindet sich eine Art Höhle, wo der Geheimgang endet. (20) Da dies der eigentliche Eingang zum unterirdischen Netzwerk von Gängen ist, welches sich Barling für seine Tätigkeit zu Nutze macht, ist anzunehmen, dass der schmale Weg durch das Marschland zum Meer dort startet. (19) Über dem Tunneleingang ragt eine Felswand auf, durch die kein Weg führt. Quentin, Sooty und die Fünf Freunde müssen, um zur Strasse zu gelangen, von dort aus dem Fuss des Berges folgen, wobei diese Strecke durch das Sumpfgelände führt. Das bedeutet, dass der Abhang durchwegs zu steil sein muss, um dorthin ausweichen zu können. (20)

Aller detaillierten Informationen zum Trotz finden sich keinerlei konkrete Angaben über die Grösse und Höhe dieses Hügels. Bezüglich der Höhenverhältnisse müssen folgende Sequenzen genügen:

- Von der geöffneten Fensterbank im Zimmer von George fällt der Blick rund 8 Fuss hinunter zum Grund, wo ein Geheimgang beginnt. (18) Dieser führt in vielen Stufen stetig bergab und erreicht schliesslich die Stelle, wo Sooty und Onkel Quentin gefangen gehalten wurden. (18, 19) Von dort geht es weiter «hinunter und hinunter» bis der Fuss des Hügels erreicht wird. (20)
- Die Falltüre in Marybelles Zimmer führt in eine Grube, «weit, weit unten». (7). Allerdings ist die Aussage von Julian im selben Kapitel, die Grube liege meilenweit unter dem Fundament des Hauses, natürlich übertrieben. Von der Grube führt ein Tunnel leicht abwärts, bis zu einem Höhleneingang im Abhang des Berges, ausserhalb der Stadt. Von dort muss ein tiefer liegender, schmaler, steiler und felsiger Pfad erreicht werden, der durch den Abhang zu einer Stelle führt, wo die Stadtmauer gut überklettert werden kann. In diesem Bereich liegt das Marschland immer noch «ein gutes Stück weiter unten». Über die Mauer gelangt man in einen einsamen Teil der Stadt. (8)

## Vorbild und Bezug zur Realität

Da die Erzählung, wie zuvor erläutert, kaum Informationen bezüglich Grösse und Höhe der Insel liefert, drängt sich die Frage auf, was Enid Blyton als Vorbild gedient haben mag. In [3] wird vermutet, dass die Beschreibung auf Mont-Saint-Michel beruhen könnte. Laut [4] hat diese Insel eine Gipfelhöhe von 92 m (ohne Bauten) und eine Fläche von rund 0.06 km<sup>2</sup>.

Als weiterer Kandidat verdient eine Insel mit dem fast identischen Namen St. Michael's Mount Beachtung, die nahe Penzance in Cornwall gelegen ist und im Reisebuch «England – Der Süden» [5] als «das englische Mont Saint Michel» bezeichnet wird. Die Fläche wird mit  $0.23 \text{ km}^2$  angegeben. Beim Ausmessen der Fläche der reinen Insel (d.h. ohne die vorgelagerten Klippen), komme ich allerdings auf lediglich  $0.08 \text{ km}^2$ , also fast den identischen Wert wie beim Mont-Saint-Michel. Eine Höhe ist leider nirgends angegeben, aber gemäss der offiziellen topografischen Karte Grossbritanniens (Ordnance Survey 1:25'000 [6]), liegt der höchste Punkt bei ca. 60 m

Ebenfalls interessant ist eine Insel, die etwas weiter östlich, ebenfalls in Cornwall liegt: Es ist die Looe Island, die auch St. Michael's oder St. George's Island genannt wird. Ihre Fläche beträgt ca.  $0.09 \text{ km}^2$  und die höchste Stelle wird auf der Topografischen Karte mit 47 m angegeben. [6] Im Gegensatz zu den zuvor genannten Inseln ist sie heute unbewohnt und ein Naturschutzgebiet. Besonders bemerkenswert ist aber diese Stelle des Wikipedia-Eintrages [7]:

*Through the 17th and 18th centuries the island was a popular haunt for smugglers avoiding the British government's revenue cutters out of Plymouth and Falmouth.*

Tatsächlich scheint der Schmuggel in diesem Bereich Englands besonders verbreitet gewesen zu sein. Das «Famous Five Annual» von 1979 mit der Erzählung «Five go to Smuggler's Top» [8] erwähnt im Infoteil «Smugglers of Today», dass es in Polperro (welches nur wenige Kilometer von der Looe Island entfernt liegt), ein «Museum of Smuggling» gibt, welches gemäss Webseite auch heute noch existiert [9]. Der Ort wird allerdings im bereits zitierten Reiseführer [5] als enorm überlaufen und kommerzialisiert bezeichnet...

## Umsetzung

Basierend auf diesen Angaben ging ich von etwas grösseren Dimensionen aus, da Castaway Hill ja immerhin eine (wenn auch kleine) Stadt beherbergen muss. Aber  $0.1 \text{ km}^2$  scheinen mir ein realistischer Wert zu sein. Bei der Modellierung des Geländes ergab sich aufgrund der Steilheit eine Höhe von etwas über 70 m am höchsten Punkt.

Wie ist nun diese Insel zu gestalten? Für jemanden wie mich, der erst einmal am Meer war, fehlt mir hierfür erstmal der persönliche Bezug. Allerdings ist ja nicht nur das Meer, bzw. das Marschland charakteristisch, sondern auch andere Dinge, wie z.B. ein verwinkeltes, altes Haus und eine mittelalterliche Stadt mit einer Stadtmauer. Zwar war ich erst zweimal in England, doch kann ich auch in meiner Umgebung auf durchaus realistische Vorbilder zurückgreifen:



Die nächstgelegene, hierfür geeignete Stadt liegt von mir aus sozusagen «um die Ecke», nämlich Bern. In der Altstadt sind die jahrhundertealten Gebäude noch bestens erhalten und zeigen z.B. folgende typische Merkmale:



[11]

- direkt aneinander gebaute Häuser oder solche, mit nur ganz engen Gässchen dazwischen.
- unregelmässige Gebäudegeometrien. Die wenigsten Häuser sind exakt rechtwinklig.
- vielseitige «Dachlandschaften» mit zahlreichen Gauben wie z.B. in der Brunngasse (Bild links).

Nun ist Bern allerdings eine recht grosse Stadt und ist somit als Vergleich zu Castaway nur bedingt geeignet. Zum Glück finden sich ungefähr 3 Stunden Bahnfahrt von mir zuhause entfernt – im oberen Piemont – zahlreiche alte und gut erhaltene kleine Städtchen, die sich bestens als Anschauungsobjekt eignen. Dort taucht dann auch ein weiteres Merkmal von Castaway auf, nämlich die in (4) erwähnte «cobbled street», d.h. Strassen mit Kopfsteinpflaster. Hier je ein Beispiel aus Varzo und Vogogna.



[12]



[13]

Und auch bezüglich einer Stadtmauer, die breit genug ist, um darauf zu wandern, wurde ich in dieser Gegend fündig. Wie man sich einen Spaziergang auf solch einer Mauer vorstellen kann, habe ich auf der Plattform «hikr.org» dokumentiert [10]. Es ist die Mauer, die das Stadtgebiet von Domodossola gegen den Bach Torrente Bogna abgrenzt, der sich wild und unkorrigiert durch die Gegend schlängelt. Im Gegensatz zur Mauer in Castaway ist diese allerdings in bestem Zustand und fällt zur Seite maximal 10 Meter ab, wobei ein Sturz natürlich auch aus dieser Höhe bereits fatale Folgen hätte...

## Grundlagen und Literatur

- [1] [https://www.fuenffreundefanpage.at/de\\_res-d.htm#karte](https://www.fuenffreundefanpage.at/de_res-d.htm#karte)
- [2] Blyton, Enid: Five go to Smuggler's Top. London 1979
- [3] [https://www.fuenffreundefanpage.at/de\\_folge-d.htm](https://www.fuenffreundefanpage.at/de_folge-d.htm)
- [4] [https://de.wikipedia.org/wiki/Le\\_Mont-Saint-Michel](https://de.wikipedia.org/wiki/Le_Mont-Saint-Michel)
- [5] Semsek, Hans-Günter: England – Der Süden. Bielefeld 2013
- [6] <https://streetmap.co.uk/> (kein direkter Link möglich – Suchfunktion verwenden)
- [7] [https://en.wikipedia.org/wiki/Looe\\_Island](https://en.wikipedia.org/wiki/Looe_Island)
- [8] FAMOUS FIVE Go to Smuggler's Top Annual. Maidenhead 1979
- [9] <https://www.museumsincornwall.org.uk/Polperro-Heritage-Museum-of-Smuggling-and-Fishing/Cornwall-Museums/>
- [10] <https://www.hikr.org/tour/post61386.html>

## Abbildungsverzeichnis

- [11] eigene Aufnahme vom 13.04.2009 (Bern)
- [12] eigene Aufnahme vom 06.11.2010 (Varzo)
- [13] eigene Aufnahme vom 26.03.2016 (Vogogna)

## Technische Angaben

Verwendete Software:

- Karte und Layout: ArcView GIS 3.3
- PDF-Ableitung: GNU Ghostscript 8.64

# Übersichtskarte Castaway Hill und Plan von Smuggler's Top

