DER HEILIGE GRAL UND DIE SCHÄTZE BRITANNIENS

VON HELMUT W. PESCH

Die apokryphe Tradition

Eine der zentralen und zugleich widersprüchlichsten Legenden um König Artus handelt von der Suche nach dem Heiligen Gral. Nach traditioneller Auffassung wird der Gral mit dem Kelch gleichgesetzt, den Jesus Christus beim Letzten Abendmahl benutzte, oder mit dem – möglicherweise identischen – Gefäß, mit welchem Joseph von Arimathia das Blut Christi am Kreuz auffing, nachdem ein römischer Soldat ihm mit der Lanze die Seite geöffnet hatte.

Diese Legenden gehen im Kern zurück auf die so genannten Pseudo-Apokryphen, Schriften über das Leben und die Lehre Jesu, welche nie den kanonischen Status der vier Evangelien und der anderen Texte des Neuen Testaments erlangten. Aus dem Bedürfnis heraus entstanden, mehr über das Leben und Wirken des Erlösers zu erfahren, schmücken sie oft Episoden aus, über welche die Bibel schweigt, etwa die Kindheit des Herrn oder die Taten der Apostel. Literarisch meist von minderem Rang, haben sie dennoch einen großen Einfluss auf die Kunst und Literatur des Mittelalters gehabt.

Eine dieser apokryphen Schriften ist das Nikodemus-Evangelium, vermutlich entstanden im 4. Jahrhundert n. Chr. Es berichtet vom Prozess Jesu und der unmittelbar darauffolgenden Zeit. In ihm spielt jener Joseph von Arimathia eine wichtige Rolle, der Ratsherr, der das Grab für die Beisetzung des Leichnams zur Verfügung stellte (Mk 15,43–46). Die katholische Kirche zählt ihn deswegen zu ihren Heiligen. Nach der Apokryphe wird er unmittelbar nach Christi Grablegung ins Gefängnis geworfen. Dort erscheint ihm der auferstandene Christus, befreit ihn aus dem Kerker und bringt ihn heim in sein Haus.

Aus diesem Kern entwickeln sich im Mittelalter weitere Legenden. So heißt es, dass Joseph von Arimathia – der zum Onkel Jesu erklärt wird – ein Zinnhändler gewesen sei und bereits mit dem Jesusknaben den Weg zu den britischen Inseln gefunden habe. Nach der Kreuzigung sei Joseph ein weiteres Mal nach Britannien gefahren und habe dabei den heiligen Kelch mitgebracht. An Land angekommen, habe er seinen Stab in den Boden gestoßen, und dieser habe sofort Wurzeln getrieben. Der örtliche König, so wird weiter berichtet,

schenkte ihm dort ein Stück Land, und Joseph baute darauf eine Kirche, die später zur Abtei von Glastonbury wurde. Aus dem Stab sei ein Weißdorn gesprossen, der zweimal im Jahr, im Frühling und zu Weihnachten, Blüten trage, und noch heute zeigt man an Ort und Stelle den »Glastonbury Thorn«, wenngleich das Weihnachtswunder in der modernen Kälte verdorrt ist.

Es gibt noch weitere Legenden über diesen Heiligen, die andere Gegenden zum Ziel haben. Nach gallischer Überlieferung wurde er zusammen mit Lazarus, Martha, Maria Magdalena und anderen in einem Boot ausgesetzt, das dann nach Marseille trieb. Eine andere Fassung, spanischen Ursprungs, berichtet, dass diese Gruppe nach Aquitanien gelangt sei. All dies scheinen Versuche zu sein, irgendeine Verbindung zwischen dem Evangelium und dem keltischen Lebensraum herzustellen, wovon das meiste getrost in das Reich der Legende verwiesen werden kann.

Das Gefäß der Fülle

Der Grund für diese Verbindung mag aus einer späteren Version der Nikodemus-Apokryphe hervorgehen. Das Versepos *Joseph d'Arimatee* des Robert de Boron (nach 1191) erzählt, dass der auferstandene Jesus den Kelch Joseph von Arimatea im Kerker überreicht habe. Als Joseph und seine Gefährten Hunger litten, wurden diejenigen unter ihnen, die nicht gesündigt hatten, auf wundersame Weise gespeist. Dieses Motiv, das sich durch die ganze Gralsage zieht, findet seine Vorstufe in den magischen Objekten der keltischen Mythologie, der nie versiegenden Schale des Überflusses und dem Kessel, der den Würdigen vom Unwürdigen zu unterscheiden weiß.

Dies hat zunächst einen ganz realen Hintergrund. Tafelgeschirr wie ein Kessel oder eine Schale waren im Altertum wie auch im Mittelalter nicht ungewöhnlich. Es galt als die vornehmste Aufgabe eines Fürsten, sein Gefolge zu ernähren, und Freigebigkeit war eine seiner hervorragendsten Tugenden. In den irischen Sagen, die im *Buch von Leinster* (um 1150) gesammelt sind, ist von einem Kessel, der niemals leer wurde, am Hof des Königs Conchobar die Rede.

Dies entspricht im walisischen Mabinogion, einer Sammlung von Sagen und Romanzen, deren früheste Fassung im *Weißes Buch Rhydderch*s (um 1350) aufgezeichnet ist, dem Füllhorn des Königs Brân, aus welchem jeder »den Trank und die Speise erhielt, die man sich wünschte«. Der Kessel des Diwrnach dagegen, einer der dreizehn Schätze Britanniens, bot dem tapfersten Helden das beste Stück Fleisch, dem Feigling dagegen gar nichts.

Daneben hatte der Kessel bei den Kelten auch eine lange kultische Tradition. Seit der Hallstattzeit gehört der Bronzekessel zum beliebtesten Grabgut; kaum

ein Fürst hat sich ohne einen solchen bestatten lassen. Der fünfhundert Liter fassende Bronzekessel des Fürsten von Hochdorf aus dem späten 6. Jahrhundert v. Chr. enthielt Honigmet, der vermutlich für das Fest der Anderswelt bestimmt war. Bei diesem Kessel handelte es sich im Übrigen um etruskische Importware; nur einer der drei Löwen am Rand, der wohl verloren gegangen war, wurde von einem einheimischen Feinschmied in minderer Qualität nachgebildet.

Interessanter sind die figürlich verzierten keltischen Kessel. Drei der Besten dieser Art stammen aus dänischen Mooren. Das Prunkstück davon, der Kessel von Gundestrup, der aus Platten von insgesamt knapp 9 Kilogramm vergoldeten Silbers gearbeitet ist, steht heute im Nationalmuseum Kopenhagen. Er datiert vermutlich aus dem 2.–1. Jahrhundert v. Chr.; die Datierung ist ebenso umstritten wie die genaue Herkunft. Die Art, wie er zerlegt und der Erde anvertraut wurde, lässt eher auf ein Ritual als auf eine hastige Flucht schließen. Was den Kessel jedoch zu etwas ganz Besonderem macht, ist die Tatsache, dass er innen wie außen mit Darstellungen von Göttern, Göttinnen, heiligen Tieren und ganzen zusammenhängenden mythologischen Szenen versehen ist.

Die Interpretationen, die für diese Reliefs vorgeschlagen wurden, sind vielfältig: Ernte- oder Jahreszeitenfeste, die Geburt eines Gottes, Opferszenen oder Bilder aus der keltischen Sage. Am überzeugendsten ist noch die Deutung von J.-J. Hatt in *Kelten und Gallo-Romanen* (Genf 1970), der in den Darstellungen auf den zwölf Platten und dem Deckel der großen Götter Galliens – Taranis, Cernunnos, Teutates und die königliche Muttergöttin Rigana – zu erkennen glaubt.

Die Herrin der Quelle

Es fällt auf, dass auf den keltischen Kesseln vor allem männliche Gottheiten abgebildet sind. Dies mag daran liegen, dass der starke Auftrieb, den die Kriegerklasse zwischen dem 5.–3. Jahrhundert v. Chr. nahm, sich in der Mythologie niedergeschlagen hat. Darin finden sich alte indogermanische Muster wieder: Der Himmelsgott führt einen kosmischen Kampf mit den Mächten der Erde.

Dies widerspiegelt womöglich einen sehr viel länger zurückliegenden Konflikt, der in Jahrtausenden, nicht in Jahrhunderten zu messen ist. Es ist schwer, über einen so langen Zeitraum hinweg gesicherte Erkenntnisse zu gewinnen, aber es scheint, dass vor etwa 8000 Jahren die friedfertige Ackerbaukultur der Jungsteinzeit durch das Eindringen kriegerischer Hirtenvölker aus dem Osten zerstört wurde. Diese neuen Herrscher brachten eine andere Gesellschaftsordnung mit, welche hierarchisch und patriarchalisch strukturiert war.

Reste der alten matriarchalischen Struktur finden sich an Orten wie Malta,

dessen Megalithbauten – nach den Funden zu urteilen – einer weiblichen Gottheit geweiht waren, und verstreut in ganz Europa. In ihnen scheint immer wieder eine Figur auf: die Erdgöttin, die in dreifacher Gestalt auftritt, als Jungfrau, Mutter und Greisin.

Vor allem Quellen und Brunnen betrachtete man als machtvollste Bekundung der Leben spendenden Fülle der Göttin, und die in den keltischen Sagen immer wieder auftauchende »Herrin der Quelle« oder »Herrin vom See« ist nur eine ihrer Erscheinungsformen. Nach wie vor gibt es auf den britischen Inseln wie auch in ganz Europa eine Vielzahl von Brunnen und Quellen, die von alters her als heilige oder wundertätige Wunschbrunnen verehrt und auch heute noch der heilenden oder fruchtbar machenden Eigenschaften ihres Wassers wegen aufgesucht werden.

In historischer Zeit wurden mit den heiligen Brunnen lokale Schutzgöttinnen verbunden. So standen etwa die heißen Quellen von Bath unter dem Schutz einer Göttin namens Sul, von der sich der lateinische Name Aquae Sulis, »die Wasser der Sul«, ableitet. Dass es sich dabei um eine chthonische Gottheit handelt, lässt sich auch daraus ersehen, dass es eine Orakelstätte in ihrem Namen gab, wie inschriftlich bezeugt ist.

Solche Quellen, welche die Leben schenkenden und erhaltenden Prozesse fördern, sind sozusagen der Urkessel, der Schoß der Muttergöttin, die das Leben entlässt, und damit zugleich der Ursprung aller Weisheit.

Der Kessel der Ceridwen

Die Hüterin des Kessels der Anderswelt, in dem Inspiration und göttliches Wissen gebraut werden, ist in der britischen Mythologie Ceridwen, die Herrin des Kornes. Sie wird gewöhnlich dargestellt als alte Frau, erfüllt von dunklen, prophetischen Kräften. Ihr Attribut ist die Muttersau als Symbol der Fruchtbarkeit.

Wie viele andere keltische Göttinnen hatte Ceridwen zwei unterschiedliche Kinder. Eines war Creidiu, das schönste Mädchen, das je geboren wurde; ihre Person strahlte Licht und Wärme aus. Das andere war Afagaddu, der häßlichste Junge, der je gelebt hat; seine Seele war dunkel und kalt. Um ihren Sohn für das Missgeschick seiner Geburt zu entschädigen, beschloss Ceridwen, ihm einen Trank zu brauen, der ihm die Gabe der Inspiration und der Weisheit verleihen würde sowie die Fähigkeit, alles Vergangene, Gegenwärtige und Zukünftige zu wissen. Nachdem sie die nötigen Zauberkräuter gesammelt hatte, warf sie diese in den Kessel und setzte ihren Ziehsohn Gwion daran, das Gebräu ein Jahr und einen Tag lang umzurühren. Als die Zeit verstrichen war, spritzten drei Tropfen des heißen Suds auf Gwions Daumen. Als der Knabe darauf den

Daumen in den Mund steckte, um ihn zu kühlen, wurde er von der Macht des Trankes erfüllt. Nachdem dieser seine Essenz verloren hatte, war der Rest giftig, und der Kessel zersprang.

Gwion wusste sogleich, dass sein Leben in Gefahr war, und floh. Als Ceridwen den geborstenen Kessel sah, wurde sie zornig und verfolgte Gwion in Gestalt einer schwarzen Hexe. Sobald Gwion sie kommen sah, benutzte er seine neuen Kräfte und verwandelte sich in einen Hasen. Ceridwen verwandelte sich daraufhin in einen Jagdhund. Immer wieder veränderte er seine Gestalt, aber Ceridwen tat es ihm nach. Als er sich schließlich in ein Weizenkorn verwandelte, da er sich so zwischen den Tausenden anderer Weizenkörner sicher fühlte, nahm Ceridwen die Gestalt eines Huhns an und pickte ihn auf. Neun Monate später kam sie nieder und brachte einen verwandelten Gwion in Gestalt des allsehenden Dichters Taliesin zur Welt.

Das Bild von der Hexe und ihrem Kessel ist das, was von dieser Geschichte übrig bleibt, bis zu den drei Hexen in Shakespeares *Macbeth* und der bösen Hexe in den Märchen der Brüder Grimm. Doch die Geschichte von Ceridwen zeigt, dass der Kessel an sich weder gut noch böse ist. Für den Unwürdigen bringt er den Tod. Nur dem Auserwählten, meist dem Unschuldigen, wird die Verwandlung zuteil.

Die Schätze der Kelten

Die Sagen der Kelten sind voll von Verwandlungen und übermenschlichen Taten; es wundert daher nicht, dass es auch eine Vielzahl von magischen Gegenständen darin gibt, die zum großen Teil selbst eine Geschichte haben.

Die Geschichte *Culhwch und Olwen*, die zu den späteren Episoden des Mabinogion gehört, erzählt von dreizehn Schätzen, die Culhwch, ein Vetter Arthurs, dem Häuptling der Riesen als Brautgabe für dessen Tochter Olwen erbringen soll. Nach dieser Sage bestanden die dreizehn Schätze aus einem Schwert, einem Korb, einem Trinkhorn, einem Streitwagen, einem Halfter, einem Messer, einem Kessel, einem Wetzstein, einem Gewand, einer Pfanne, einem Teller, einem Schachbrett und einem Mantel, alle mit wundersamen Eigenschaften versehen. Im *Buch von Leinster* wird die Geschichte von den drei Söhnen Tuirennis erzählt, die in ähnlicher Weise wie Culhwch und Arthur magische Gegenstände gewinnen müssen, in diesem Fall als Sühne für einen Mord. Dabei geht es um Äpfel des Lebens, ein Eberfell, einen Speer, einen Streitwagen mit Pferden, eine Schweineherde, einen Hundewelpen und einen Bratspieß. Dass es bei solchen Listen Diskrepanzen gibt – selbst innerhalb verschiedener Versionen der Legende –, ist nicht verwunderlich. Jeder hatte von den Schätzen der Vorzeit gehört. Worin sie bestanden und woher sie kamen, darüber gab es unter-

schiedliche Auffassungen. Einig war man sich ferner darüber, dass sie in dieser Welt nicht mehr existierten.

Dass die dreizehn Schätze Britanniens heute nicht mehr auf Erden sind, wird mit der Geschichte von Merlins Abschied verbunden. In der Legende ist es Bardsey Isle vor der Küste von Caernavonshire, wohin sich Merlin, begleitet von neun Barden – was den Namen der Insel erklärt –, am Ende mitsamt jenen Schätzen zurückzog.

Die einzige Mythologie innerhalb des keltischen Kulturkreises, welche diese Vielzahl von heiligen Gegenständen auf ein begriffliches System reduziert, ist die irische.

Die dort geschaffene Ordnung ist so stringent, dass sie durch das ganze christlich überformte Mittelalter und zum Teil bis in die heutige Zeit nachwirkt.

Die vier Schätze von Erin

Die Geschichte der Tuatha De Danann, wörtlich übersetzt als »Volk der Göttin Dana«, ist enthalten im *Leabhar Gabhálla Éireann*, dem »Buch der Eroberungen Irlands«, einem irischen Manuskript des 12. Jahrhunderts. Die keltische Mythologie, soweit überliefert, enthält keine Geschichte über die Entstehung der Welt. Das mythologische Irland wurde als ein leeres Land vorgestellt, welches in mehreren Wellen besiedelt wurde. Darin spiegelt sich die historische Völkerwanderung der Kelten, die über Jahrhunderte hinweg immer weiter nach Westen drängten, bis sie von der Atlantikküste aufgehalten wurden.

Die Danaer bildeten die fünfte von sechs Invasionen, aber sie können im eigentlichen Sinne als die Götter Irlands angesehen werden, und auch die Halbgötter der walisischen Sage sind nach ihrem Vorbild geformt. Nach dem »Buch der Eroberungen« waren die Danaer selbst die Letzten der Nemedier, eines der früheren Invasionsvölker, doch während ihres Exils in einem unbekanntem Land erwarben sie magische Fähigkeiten unterschiedlicher Art. Vor allem aber brachten sie aus den vier Städten jenes Landes vier heilige Gegenstände mit: das Schwert von Findias, den Speer von Gorias, den Kessel von Murias und den Stein von Falias.

Nachdem die Danaer in einem magischen Nebel in Irland gelandet waren, besiegten sie die dort ansässigen Fir Bolg, ebenfalls Abkömmlinge der Nemedier, in der Schlacht von Magh Tuiredh. Sie verteidigten das Land in einer zweiten Schlacht gegen die halb menschlichen Fomorianer, mit denen sich die Fir Bolg verbündet hatten, und wurden schließlich von dem sechsten und letzten Invasionsvolk, den Söhnen Míls – den Gälern –, besiegt. Nach ihrer Niederlage verhandelten sie mit den Siegern, um zumindest die Hälfte ihres Reiches zu

behalten. Die Milesier wiesen ihnen die untere Hälfte zu, und dort lebt, wie es heißt, das Volk der Sídhe, der Hohlen Hügel, bis auf den heutigen Tag.

Das Schwert der Macht

Ursprünglich, während des Exils, herrschte der Dagda, der »Große Gott«, über die Danaer; inwieweit die Muttergöttin Dana ebenfalls eine Herrscherfunktion ausgeübt hat, ist unklar, da sie in der Geschichte nie direkt in Erscheinung tritt. Während der Invasion wird jedoch das Volk von Nuadu, dem Träger des magischen Schwertes, angeführt. Doch trotz dieser Waffe, welche Wunden schlägt, die niemals heilen, wird ihm in der Schlacht gegen die Fir Bolg die Hand abgetrennt. Als ein Versehrter kann er nach dem Gesetz nicht mehr König sein. Auch die silberne Hand, die ihm Diancécht, der Heiler der Danaer, anpasst und die genauso beweglich ist eine echte, kann daran nichts ändern.

Der neue von den Danaern erwählte König, Bres, halb Danaer und halb Fomorianer, erweist sich als schlechte Wahl, denn er ist tyrannisch und geizig. Er wird wieder abgesetzt, und Nuadu übernimmt erneut die Herrschaft. Denn inzwischen hat ihm Midach, der Sohn Diancéchts, seine abgetrennte Hand wieder angesetzt – wofür er von seinem Vater getötet wurde, welcher es nicht verwinden konnte, dass sein Sohn ein besserer Arzt war als er. Erst als Lugh Lamfhada – von dem noch zu berichten sein wird – an den Königshof von Tara kommt, tritt Nuadu freiwillig zu dessen Gunsten zurück. Nach der einen Überlieferung fällt er in der zweiten Schlacht von Magh Tuiredh; nach der anderen lebt er weiter in den Hohlen Hügeln. Was aus seinem Schwert wurde, ist nicht überliefert.

Doch in dem walisischen Gedicht des 9. Jahrhunderts, *Preiddeu Annwfn*, »Die Beute von Annwn«, betitelt, das sich auf eine verloren gegangene Sage bezieht, wird ein machtvolles Schwert erwähnt, welches von einem gewissen Llŵch Lleiminawg geschmiedet wurde. Dieses Schwert taucht später in *Culhwch und Olwen* wieder auf, wo es ›Caladfwlch‹ genannt wird. Dieses magische Schwert aus Licht ist das legendäre keltische Glaive, der Vorläufer aller großen Klingen, die nur von Helden geführt werden können, die von der Bestimmung dazu auserwählt sind. Solche Schwerter besitzen einzigartige Eigenschaften, und oft verleihen sie dem Besitzer übermenschliche Fähigkeiten. Doch wie alle Gaben der Götter sind sie zweischneidig, und das Schicksal des Mannes ist unweigerlich mit dem des Schwertes verbunden.

Auch für Artus' Aufstieg ist ein Schwert von großer Wichtigkeit. Sein Anspruch auf den Thron und seine Vermählung mit der Herrin des Landes stehen und fallen damit, ob er ein Schwert aus einem Stein ziehen kann. Doch seine wahre Macht liegt in einem anderen Schwert begründet, das ihm von der Her-

rin vom See verliehen und am Ende wieder in ihre Obhut gegeben wird. In der lateinischen *Historia Regum Britanniae*, der »Geschichte der Könige Britanniens«, des Geoffrey von Monmouth (um 1136) heißt dieses Schwert ›Caliburnus‹, woraus später ›Excalibur‹ wurde.

Das Blankziehen des Schwertes durch unwürdige Hände führt zur Verödung des Landes, welches der Held wieder in seinen ursprünglichen blühenden Zustand versetzen muss. In der *Queste del San Graal*, einer Prosa-Erzählung aus dem Vulgate-Zyklus, der im frühen 13. Jahrhundert von zisterziensischen Mönchen zusammengestellt wurde, wird die Geschichte des Schwertes Davids erzählt. Salomons Weib legte die Waffe in ein Schiff, das durch die Zeiten fuhr und schließlich von drei christlichen Gralsrittern gefunden wurde. Der Letzte, der das Schwert berührt hatte, war ein König gewesen, der von einer Lanze zwischen den Schenkeln verwundet worden und dadurch impotent geworden war.

Der Speer des Lichts

In nahezu allen keltischen Heldengedichten wird die Meisterschaft mit dem Speer besungen. Im Mittelalter, zur Zeit der Artusepen, war der Speer als Kriegswaffe weitgehend durch die Lanze ersetzt worden, Symbol der ritterlichen Tugenden und Zeichen der Herausforderung.

Der ursprüngliche keltische Speer lässt jeden, der davon getroffen wird, kraftlos niedersinken und versetzt ihn in einen Zustand, in dem er weder genesen noch sterben kann. Er ist die Waffe Lughs, des irischen Sonnenhelden, der den Beinamen Lamfhada, »der mit der langen Hand«, trägt; in Wales wird er Llew Llaw Gyffes, »der Helle mit der geschickten Hand« (oder »der Löwe mit der sicheren Hand«), genannt, im Gallischen Lug oder Lugos. Es heißt, dass Lugh die Waffe von seinem Ziehvater Manannán mac Lir erhalten habe; nach anderer Überlieferung jedoch stammt sie von seinem fomorischen Großvater, dem Riesen Balar. Dies war jener magische Speer, der von den Danaern nach Irland gebracht worden, aber in der ersten Schlacht von Magh Tuiredh verloren gegangen war.

In der Auseinandersetzung stellt Lugh sich jedoch auf die Seite der Danaer. Von Nuadu als »Meister aller Künste« und wahrer König anerkannt, führt er das Volk der Göttin Dana in die zweite Schlacht von Magh Tuiredh gegen die Fomorianer und tötet dessen König Balor mit einem gezielten Wurf in sein alles vernichtendes einziges Auge.

Diesen Wurf tut er nicht mit dem Speer, sondern mit einer Steinschleuder, wie David im Kampf gegen Goliath. Doch es handelt sich bei diesem Wurfgeschoss im Prinzip um dieselbe Waffe. Lugh erweist sich damit als einer jener

Götter der zweiten oder dritten Generation, welche das Erbe des ursprünglichen Himmelsgottes antraten. So ist etwa der griechische Zeus, der Sohn des Ouranos, ein Schleuderer von Donnerkeilen. Auch bei dem Gae Bolga, der unwiderstehlichen Waffe des irischen Helden Cú Chulainn, die dieser mit den Zehen schleuderte, ist nicht klar, ob es ein Speer oder vielleicht ein Blitz ist.

Auch das Attribut des germanischen Odin (Wotan), der den ursprünglichen Götterkönig Tyr (Ziu) beerbte, ist ein Speer. Odin erwarb sich den Speer, indem er neun Tage und neun Nächte an der Weltenesche Yggdrasil hing, in einer schamanischen Transformation, wie sie in ähnlicher Weise von dem walisischen Lleu erzählt wird. Dieser Speer, mit Runen versehen und mit Blut gefärbt, gibt ihm Macht über die Natur, aber er wendet sich gegen ihn, wenn der Gott selbst gegen das Naturgesetz verstößt. Als Odin versucht, seinen Sohn Baidur zu schützen, indem er (fast) die ganze Natur darauf einschwört, ihn nicht zu verletzen, ist es der blinde Gott Höd, der den Helden mit einem geworfenen Mistelzweig tötet.

Nur der Speer selbst vermag die Wunden, die er schlägt, zu heilen. In der christlichen Legende wird der Speer zur Lanze des Longinus, welche während des Ersten Kreuzzugs im Jahre 1098 auf wundersame Weise in Antiochia aufgefunden wurde. Eine antike Lanzenspitze wird heute als Reliquie in Wien aufbewahrt.

Der Name Longinus für den Soldaten, der bei der Kreuzigung die Seite Christi durchbohrte (Joh. 19,34), gleichgesetzt mit dem Hauptmann, der die Kreuzigung überwachte (Mk 15,39; Mt 27,54; Lk 23,47), taucht erstmals im Nikodemus-Evangelium auf, das sich auf vorgebliche Pilatus-Akten beruft. Nach einer griechischen Märtyrerlegende war Longinus blind gewesen, und als er mit seiner Lanze die Seite Christi öffnete, seien ein paar Tropfen vom Blut Christi auf seine Augen gespritzt, und fortan war er wieder sehend. Durch dieses Wunder wurde Longinus bekehrt.

Der dem heiligen Longinus geweihte Feiertag ist der 15. Mai, derselbe Tag, der bei den Germanen dem Höd heilig war.

Der Kessel des Lebens

Der irische Kessel wird vor allem mit dem Dagda in Verbindung gebracht, der auch »der Rote Mann allen Wissens« genannt wird. Er verbindet Aspekte des Himmelskönigs mit denen einer Fruchtbarkeitsgottheit. Seine Waffe ist die Keule, und er ist von so grotesker Gestalt, dass man geneigt ist, ihn einer früheren mythologischen Schicht zuzuordnen als die übrigen Götter der Danaer – ebenso wie auch die Göttin Dana selbst.

Der Kessel des Dagda ist ein nie versiegendes Gefäß, »von dem sich niemand

ungesättigt entfernt«. Zudem hatte der Kessel des Dagda, ebenso wie das eine Ende seiner Keule, die Macht, Verwundete zu heilen. Die Überlieferung erwähnt auch verschiedene andere Heilkessel, in welche der Held getaucht wird, um im nächsten Augenblick in einen Giftkessel getaucht zu werden, der ihn stählen und unverwundbar machen soll.

Der walisische König Brân, genannt »der Gesegnete«, besaß einen Kessel, in welchem sogar tote Krieger wieder zum Leben erweckt wurden. Diese konnten allerdings nach ihrer Wiederbelebung nicht sprechen, da sie sonst den Lebenden zu viel über den Tod hätten erzählen können. Diesen Kessel gab Brân König Matholwch von Irland als Entgelt für die Schmach mit, die man ihm in Wales zugefügt hatte. Als dieser dennoch seine Gemahlin Branwen, Brâns Schwester, verstieß, zog Brân mit seinem Heer über die Irische See, und es kam zu einer Schlacht. Zuerst hatten die Iren dabei die Oberhand, weil Matholwch in jeder Nacht die Getöteten in den Kessel warf, um sie wieder zum Leben zu erwecken. Erst als Brâns Halbbruder Efnisien sich zwischen den Toten versteckte und lebend in den Kessel geworfen wurde, zersprang dieser in Stücke.

In der christlichen Überlieferung schrumpft der Kessel zu einer Schale oder einem Kelch, dem Gral der Artuslegende. Obwohl auch dieser ein heilendes und nährendes Gefäß ist, besitzt er gleichfalls Eigenschaften, welche die bestehende Ordnung gefährden. So scheint das irdische Reich von König Artus zu gedeihen und zu blühen, als der Gral zum ersten Mal in der Tafelrunde erscheint. Doch unter der Oberfläche zeigen sich bereits Stillstand und Niedergang. Die Suche nach dem Gral zieht den Zerfall der Tafelrunde nach sich, weil nur wenige würdig sind, das letzte Geheimnis zu schauen, welches der Gral verkörpert.

Der Stein des Schicksals

Von den vier bezeichneten Schätzen ist der Stein wohl der vielgestaltigste. Er begegnet uns in den Gralslegenden als Scheibe, Teller oder Platte, als Tisch – König Artus' Tafelrunde –, als Spielbrett oder sogar als Thron.

Während die anderen drei heiligen Gegenstände als Attribute für Gottheiten dienen, ist der Lia Fáil, der Stein des Schicksals, ein für sich stehendes Objekt. Dies hat er gemein mit anderen Idolen, die eine nicht- anthropomorphe Form des Göttlichen verkörpern. Von dem keltischen Stein heißt es, dass er aufschrie, wenn der wahre König seinen Fuß daraufsetzte. Als irischer Königsstein wird heute noch den Touristen ein Fels im Boden eines Hügels bei Tara gezeigt. Die Überlieferung will jedoch wissen, dass der wahre Lia Fáil nach Scone in Schottland verbracht wurde, wo er den schottischen Königen als Krö-

nungssitz diene; ohne diesen Stein war die legitime Macht des Königs zweifelhaft. Dieser Stein wurde später von den Engländern nach Westminster verschleppt, und er war dort unter dem Sitz des Thrones angebracht, auf dem der britische Monarch sich nach seiner Krönung niederließ. Heute befindet er sich in Edinburgh Castle und soll in Zukunft nur noch zu Krönungsfeierlichkeiten nach London gebracht werden. (Natürlich gibt es nationalistische Schotten, die diesen Stein für eine Fälschung halten und behaupten, der wahre Stein von Scone sei irgendwo in Schottland verborgen.)

In der Gralslegende gibt es einen gefährlichen Sitz, der stets leer bleibt, weil er jedem Ritter den Tod bringt außer dem, der den Gral erringen wird. Aber dies dürfte seine Wurzel eher in jenen gefährlichen Stätten haben, an denen sich diesseitige Welt und Anderswelt berühren und wo der Held auf seine Prüfung warten muss.

Die nächstliegende Deutung für den Stein des Schicksals ist, dass er das Land selbst symbolisiert; dies wird auch deutlich in seiner Manifestation als Spielbrett, bei dem es um Erringung und Verteidigung von Territorium geht. Artus zieht das Schwert, das Symbol seiner Herrschaft, aus dem Stein. Der Stein repräsentiert die stützende Basis aller menschlichen Existenz; in seiner erweiterten Form, als Tafelrunde, steht er für die ganze Welt.

Licht und Schatten

In welcher Beziehung die vier Insignien zueinander stehen, wird deutlicher, wenn wir uns ihren Platz in der Ordnung der Dinge vor Augen führen. Wie die vier Städte des mythischen Landes, aus dem sie stammen, sind die vier Schätze Himmelsrichtungen zugeordnet: der Speer dem Osten, der Kessel dem Westen, das Schwert dem Süden und der Stein dem Norden. Diese räumliche Ordnung gewinnt eine weitere Dimension, wenn man bedenkt, dass die Objekte auch mit bestimmten Festen im Jahreskreislauf korrespondieren: der Kessel mit dem Beltenefest (1. Mai), der Stein mit Lughnasad (1. August), das Schwert mit Samhain (1. November), dem christlichen Allerheiligen, und der Speer mit Imbolc (1. Februar), unserem Lichtmess. Folgt man diesem zeitlichen Ablauf, so erhält man eine endlose Schleife, die im Zentrum beginnt, einen Bogen über Westen und Norden schlägt und dann durch die Mitte hindurch über Süden und Osten wieder ins Zentrum zurückführt.

Dass die Bewohner der britischen Inseln bereits in vorkeltischer Zeit ein hohes Wissen um astronomische Zusammenhänge hatten, belegen Megalithbauten wie Stonehenge in England oder der Brugh na Boinne in Irland, die nach Sonnwenden und Tagundnachtgleichen ausgerichtet waren. Der 1897 im französischen Coligny aufgefundene keltische Kalender, eine Bronzetafel, die

vermutlich aus dem 1. Jahrhundert n. Chr. stammt, zeigt, wie besessen auch die Kelten von diesem Thema waren.

Dieser Kalender unterteilt nicht nur den Tag in eine helle und dunkle Hälfte, sondern auch den Monat, das Jahr und eine darüber hinausgehende, fünf Jahre umfassende Zeitspanne. Es fällt auf, dass Kessel und Stein in die helle Hälfte des Jahres fallen, obwohl sie eher mit Phänomenen der Erde verbunden sind, und Speer und Schwert, die Attribute der Himmelsgottheiten, der dunklen Hälfte zugeordnet werden. Dies zeigt ein weiteres Mal, dass eine reine Trennung in »weibliche« und »männliche« Attribute für die Deutung zu kurz greift.

Diese Zweiteilung lebt noch bis in die Gegenwart fort, wie sich an einem frappanten Beispiel zeigen lässt: Der irische Dichter W. B. Yeats scheint der erste gewesen zu sein, dem die bemerkenswerten Parallelen zwischen den vier Schätzen der Danaer und den »Farben« des Tarotspiels aufgefallen sind: Stäbe, Schwerter, Kelche und Pentakel. Oberflächlich betrachtet, scheint der Speer mit dem Blätter treibenden Stab nicht viel gemein zu haben. Doch zieht man die Verbindung zu dem Stab des Joseph von Arimathia, der zum blühenden Baum wurde, so erkennt man die Parallelen. Desgleichen ist in den Pentakeln (auch als Münzen bezeichnet) eine Form des Steins wiederzuerkennen. Diese Entsprechungen besitzen an sich keine Beweiskraft, da eher anzunehmen ist, dass das Tarotspiel, welches sich bis ins späte 14. Jahrhundert zurückverfolgen lässt, von der Gralsymbolik inspiriert wurde. Wer sich aber fragt, warum beim modernen Kartenspiel Herz und Karo (Eckstein) rot, Kreuz (auch Treff, von lat. *trifolium*, frz. *trèfle*, Dreiblatt) und Pik dagegen schwarz sind, wird darin einen Reflex der alten keltischen Kosmologie erkennen.

Die Gestalt des Grals

In alten Überlieferungen wird berichtet, dass, als Luzifer vom Himmel stürzte, ein Smaragd aus seiner Krone brach und zur Erde fiel. Bei seinem Sturz verwandelte sich der Stein in ein Schwert, dann in einen Speer und schließlich in den Gralskelch.

Die Legende vom Gral erscheint zum ersten Mal gegen Ende des 12. Jahrhunderts, zur Zeit der Kreuzzüge; es ist daher nicht von der Hand zu weisen, dass das Wort orientalischen Ursprungs sein dürfte und ein wie auch immer geartetes Gefäß bezeichnet. Niedergeschrieben wurde sie im *Perceval* des Chrétien de Troyes (um 1190); dort erscheinen die vier »Insignien« des Mythos in dieser Reihenfolge: ein Schwert, das dem jungen Ritter überreicht wird, sowie eine blutende Lanze, ein mit Edelsteinen geschmückter goldener Gral, den eine Jungfrau in beiden Händen hält, und eine silberne Schale, die vorbeigetragen werden.

Im *Peredur*, einer der späteren Erzählungen des Mabinogion – etwa um die gleiche Zeit entstanden, wobei die genaue Beziehung zu Chretiens Werk nicht klar ist –, wird dem Helden in der Burg der Wunder neben dem blutenden Speer eine große Schale gezeigt, in der das abgeschlagene Haupt eines Mannes liegt; einige andere wundertätige Gegenstände, darunter ein Schwert, kommen im Umfeld vor.

Im *Perlesvaus* (um 1205) verwandelt sich der Kelch, den Gawain sieht, in eine Schale; später schaut Artus in einer Vision den Gral in fünf Gestalten, zuletzt als Kelch. In der weiteren Entwicklung der Legende treten jedoch die anderen Insignien immer mehr zurück, sodass am Ende der Gral als zentrales Mysterium alle anderen überstrahlt.

In Wolfram von Eschenbachs *Parzival* (um 1220), das den Höhepunkt und Abschluss dieser Entwicklung darstellt, ist die Rede von einem »Ding, das ›der Gral‹ hieß«, welches zugleich Wurzel und Spross des höchsten Glücks darstellt. An anderer Stelle nennt er es in korruptem Latein den *lapsit exillis*, was sich je nach Deutung als »erhabener Stein« oder als »etwas, das vom Himmel fiel«, übersetzen lässt, und an wieder anderer einen »Stein des Lichts«. Gefäß und Inhalt sind hier eins geworden, und wie immer man das Ergebnis deuten mag, ob in historischen Zusammenhängen oder in esoterischen, so gewinnt das Motiv des Grals hier eine Vieldeutigkeit, die sich jeder objektiven Analyse entzieht.

Aber dies entspricht der paradoxen Natur des Göttlichen, das, obwohl es allen zugewandt ist, nur von wenigen geschaut wird und selbst vor diesen sein Antlitz verbirgt.

Erschienen als Nachwort in:

Diana L. Paxson: *Die Herrin von Camelot*
(*The Hallowed Isle: Book Three: The Book of the Cauldron*)

Bergisch Gladbach: Lübbe, 2002.

Copyright © 2002 by Bastei Lübbe AG.