

Das Mysterium des Grals

Autor: Exkremist

basierend auf den Arbeiten von Julius Evola

EINLEITUNG

Der Gral ist seinem Wesen nach ein nordisches Mysterium. Dies ist nicht nur auf Grund seiner zahlreichen Beziehungen zu germanischen und keltischen Überlieferungen der Fall. Es ist viel mehr die Lehre vom höchsten Weltzentrum, sowie, dass die wichtigsten Elemente der Gralssymbolik auf die hyperboräische Tradition zurückweisen.

Das Gralsmysterium als hyperboräische Tradition verbindet sich mit der ghibellinischen Reichstradition und wirkt überall, wo das Gralskönigreich als verfallen, verwüstet und einer Wiederherstellung bedürftig erscheint, sowie im allgemeinen dort, wo die Hauptbestimmung der Legende das Warten auf einen auserwählten Helden ist.

Durch die Erfüllung bestimmter Aufgaben, das bestehen gewisser Proben und besonders durch eine gewisse Fragestellung, vollbringt es der Held, dass der Gral erneut seine verlorengegangene Kraft offenbart und übernimmt das königliche Amt. Dies ist das höchste Glaubensbekenntnis des mittelalterlichen Ghibellinentums und das verborgene Bestreben der Vertreter des heiligen römischen Reiches, das besonders wirkte, wenn sie in den Kampf gegen die Kirche zogen.



Die gesamten sich eigentlich auf den Gral beziehenden Texte stellen Wiederholungen eigentlich weniger Hauptmotive, die durch die Symbolik ritterlicher Gestalten und Abenteuer zum Ausdruck kommen. Im wesentlichen geht es dabei um folgende Themen.

- Ein Urzentrum
- Eine Prüfung
- Eine Suche und geistige Eroberung
- Eine Thronfolge und Wiederherstellung eines Reiches

Parsifal, Gawain, Galahad, Ogier Lanzelot, Peredur sind nur verschiedene Namen eines einzigen Typus. Gleichbedeutende Gestalten des selben Motivs sind ebenso König Artus, Joseph von Arimathia, Priesterkönig Johannes, der Fischerkönig usw. Dasselbe lässt sich von verschiedenen Schlössern, Inseln, Königreichen und unzugänglichen, abenteuerlichen Gegenden sagen, die uns in den Erzählungen begegnen.

DER OLYMPISCHE ZYKLUS

Die Vorstellung von einer ursprünglichen Rasse kehrt in allen Traditionen des Altertums immer wieder. Sie tritt hierbei als Trägerin transzendenter Geistigkeit und somit oft als göttliche Rasse oder gottähnliche Rasse auf. Wir nennen diese Seinsart olympisch, denn sie birgt eine gewisse Überlegenheit, eine Übernatur. Eine Kraft von oben ist in dieser Rasse gegenwärtig und macht sie zu einer königlichen, sonnenhaften Rasse.

Ist das goldene Zeitalter, von dem alle Überlieferungen sprechen, nichts anderes als eine ferne, mythologisierte Erinnerung an den Zyklus dieser Rasse, so hat sich auch eine überhistorische Vorstellung ihrer Herrschaft, ihres Amtes und ihres Wohnsitzes herausgebildet. An einem bestimmten Punkt wurde das was offenbar war okkult, kraft einer fortschreitenden Entartung der Menschheit, von der ebenfalls in allen Überlieferungen die Rede ist. So wurde die bis dato offenkundige, von dieser Rasse ausgeübte Funktion allmählich unsichtbar und jeder unvermittelte Kontakt zwischen dem Übergeschichtlichen und dem Geschichtlichen unterbrochen. Dies ist der Sinn von Hesiods Bericht darüber, dass die Wesen des Urzeitalters nicht gestorben sind, sondern unsichtbare Führer und Wächter der Sterblichen wurden.

Auf diesem Weg kommen wir zur traditionsgebundenen Vorstellung eines unsichtbaren "Königs der Könige" oder "Weltkönigs" und eines unsichtbaren Reiches. Es sind besonders Symbole der...

Zentralität: Der Mittelpunkt, der Pol, das Land der Mitte, der Grundstein, der Magnet

Beständigkeit: Das feste Land in der Mitte des Lebensozeans, der Berg, der unerschütterliche Felsen, die Insel

Sonnenhaftigkeit: Das Sonnenland, die Sonnenburg, die Insel der Sonne oder des Glanzes usw.

Und schließlich Symbole der *Unantastbarkeit und Unzugänglichkeit:* Das unsichtbare oder unauffindbare Schloss oder Land, die wilde Berghöhe, die unterirdische Gegend.

Dazu kommen alle Spielarten der *Goldsymbolik*, welche die Begriffe des Solaren, des Lichten, des Königlichen, aber auch immer in Beziehung zur Urtradition steht, da das Zeitalter immer und überall durch dieses Metall gekennzeichnet war.

Andere Sinnbilder verweisen auf das Leben im höchsten Sinn (die ewige Speise, der Baum des Lebens usw.), auf ein transzendentes Wissen oder auf eine unbesiegbare Macht hin. Dies alles kommt unterschiedlich verwoben in den mythologischen, theologischen oder dichterischen Darstellungen zum Ausdruck, die sich auf den Gedanken des unsichtbaren Regnums und des höchsten Mittelpunktes der Welt beziehen.

DIE TRADITIONALEN ZEITALTER

Die Lehre vom goldenen Zeitalter entspringt bekanntlich der umfassenden Lehre von den 4 Zeitaltern und steht mit der traditionsgebundenen Deutung der Geschichte als als fortschreitende geistige Rückbildung in engster Verbindung. Jedes dieser Zeitalter ist Sinnbild einer für eine bestimmte, geistige Kulturform. Nach dem *goldenen Zeitalter*, daher nach dem olympischen Zyklus, kam das *silberne Zeitalter*, das an eine priesterliche, mehr weiblich-mystische als männliche Auffassung des Geistes gebunden ist. Wir sprechen hier von einer lunaren Geistigkeit, da das Silbersymbol zu dem des Goldes immer in dasselbe Verhältnis gestellt wurde, wie der Mond zur Sonne. Dieses Verhältnis ist sehr bedeutsam. Der Mond (Luna) ist nämlich das weibliche Gestirn, das im Gegensatz zur Sonne nicht das Prinzip des eigenen Lichts in sich trägt. Dadurch vollzieht sich der Übergang zu allem, was nicht mehr Zentrale, sondern lediglich noch durch Vermittlung (die priesterliche) bedingte Geistigkeit ist, sowie der Übergang zu Mystik als Hingabe, Auflösung oder ich-lose Versenkung.

Jede Auflehnung einer gewaltsamen und materialisierten Männlichkeit gegen derartige lunare Geistesformen ruft ein *bronzenes Zeitalter* ins Leben. Hier verweltlicht sich die Kriegerkaste und erhebt sich gegen den Träger des Geistes, der nun nicht mehr der olympische Herrscher ist, sondern nur noch Priester. Der

titanisch-luziferische Aufruhr, der prometheische Versuch, das olympische Feuer an sich zu reißen, sind die dazugehörigen Mythen. Als Zeitalter der Riesen, des Wolfes oder der Elementarwesen finden wir dazugehörige Überlieferungen mit dem selben Motiv.

Als letztes kommt das *Eisenzeitalter*, von der indischen Tradition das dunkle Zeitalter genannt. Dieser Begriff gilt für jede entheiligte Kultur, die nicht anderes als das nur-Menschliche und nur-Irdische.

Allen diesen Verfallsformen entgegen steht aber noch ein weiterer Zyklus, von Hesiod *heroischer Zyklus* oder Zeitalter der Heroen genannt. Der Ausdruck heroisch ist hier in einem speziellen Sinn aufzufassen. Das Geschlecht der Heroen ist nach Hesiod von Zeus erschaffen. Es stammt also vom olympischen Prinzip und es wird ihm die Möglichkeit verliehen, den Urzustand wiederherzustellen und damit einen neuen goldenen Zyklus einzuleiten. Eine Verwirklichung dieses Zustands, hat die Überwindung sowohl der lunaren Geistigkeit, als auch der materialisierten Männlichkeit, daher sowohl des Priesters als auch des entheiligten Kriegers oder des Titanen zur Voraussetzung.

Diese Züge finden wir in den heroischen Gestalten aller Traditionen immer wieder. In der hellenisch-achäischen Überlieferung wird z.B. der heroische Prototyp Herakles zum Widersacher Heras, der herrschenden Gestalt des pantheistisch-lunaren Kultes. Herakles erringt die olympische Unsterblichkeit – den Urzustand, weil er der Verbündete des olympischen Zeus gegen die Giganten ist. Durch Herakles wird das titanische Element (Prometheus) befreit und mit dem olympischen versöhnt.

Für die positive Lösung, daher für die olympische Verwandlung und Wiedergewinnung des Urzustandes, stellt sich folgende doppelte Bedingung:

1. Die mannhafte Eignung soll geprüft und bestätigt werden. Daher in der epischen und ritterlichen Symbolik eine Reihe von Unternehmungen, Taten, Abenteuern und Kämpfen, denen der Held die Stirn zu bieten hat.
2. Es muss der mannhaften Wesensart gelingen, sich auf einer übersinnlichen Ebene wieder zu behaupten, was die olympische Verwandlung und die königliche Würde zur Folge hat.

In der indo-arischen Überlieferung ist jeder Gott und somit jede transzendente Kraft mit einer Gemahlin verbunden, wobei aber der Sanskritausdruck cakti, Gemahlin, auch Macht bedeutet. Im Abendland wurde die Weisheit, Sophia, und nicht selten der heilige Geist selbst als Frau oder königliche Frau dargestellt. Ähnlich tritt in Hebe die ewige olympische Jugend in Erscheinung, die Herakles zur Gemahlin gegeben wird. In den altägyptischen Darstellungen reichen göttliche Frauen Königsgestalten den Schlüssel des Lebens und das Symbol der Wiedergeburt, die Lotosblüte. Die iranischen frawashi und die nordischen Walküren sind Verbildlichungen übersinnlicher Kräfte, die oft als bestimmend für das Los und den Sieg der Krieger aufgefasst wurden. Der altrömischen Tradition galt eine Venus Victrix als Erzeugerin eines kaiserlichen Geschlechts. Eva bedeutet dem Wortlaut nach das Leben, die Lebende.

Aus diesem Zusammenhang ergibt sich also, dass eine allgemeine Symbolik in der Frau die belebende, verklärende Kraft versinnbildlicht hat, von der die Überwindung des menschlichen Zustandes und der reich materiellen Heldenkraft abhängt. Alles was in den Epen und ritterlichen Erzählungen als gefährliches Abenteuer und Kampf um eine Frau zu lesen steht, ist also als Symbolik und Allegorik für die Prüfung der mannhaften Eignung zu verstehen, welche auch die Voraussetzung für die transzendente Verwandlung und die olympische bzw. königliche Vollendung des Helden bildet.

DAS HYPERBOREISCHE MOTIV

Die Lokalisierung des Urzentrums oder des Ursitzes der olympischen Kultur des goldenen Zyklus in einem borealen bzw. nordisch-borealen, heute verschwundenen Land ist ein weiteres Motiv, das in den alten Überlieferungen immer wiederkehrt.

Eine Tradition hyperboräischen Ursprungs - sei es in der "olympischen" Urform oder in "heroischen" Umgestaltungen liegt jenen Kulturen zugrunde, die von Rassen stammen, die sich in der Zeitspanne zwischen dem Ende der Eiszeit und dem Paläolithikum auf dem euro-asiatischen Festland ausgebreitet haben. Einige dieser Rassen sollen unmittelbar vom Norden gekommen sein; andere scheinen als Urheimat ein westlich-atlantisches Land gehabt zu haben, wo sich ein Ebenbild des nordischen Urzentrums gebildet hatte. Dies ist der Grund, warum viele gleichwertige Symbole und Erinnerungen sich manchmal auf ein nordisch-arktisches Land, manchmal aber auch auf ein westliches Land beziehen.

Unter seinen zahlreichen Namen, die also manchmal auch auf das atlantische Zentrum angewendet wurden,

hatte der hyperboräische Mittelpunkt folgende Bezeichnungen:

- Thule
- Weiße Insel bzw. "Insel des Glanzes" (die indische cveta-dvipa, die hellenische Insel Leuke)
- "Ursamen der arischen Rasse" (airyanem-vaejo)
- Sonnenland
- Land Apollos
- Avallon.

Viele Traditionen haben die Erinnerung an das Verschwinden dieses später sagenhaft gewordenen Landes infolge einer Vereisung oder Überschwemmung bewahrt. Hier haben wir ein Kataklysm, das ein geschichtliches Widerspiel bildet, zu der allgemeinen Idee von etwas Kostbarem, einem symbolischen Gegenstand, einem "Schatz", einem Kleinod, einem mystischen Getränk, einem "Buch" usw., das vor Zeiten verlorengegangen sei oder verborgen wurde. Die angedeutete Naturkatastrophe bildet den Grund, warum oft die "Insel" oder das "Land der Lebenden", wobei mit Lebenden die "göttliche" Urrasse gemeint ist, und im allgemeinen das Land, auf das sich die bereits bekannten Symbole des höchsten Weltzentrums beziehen, häufig mit dem »Totenland verwechselt wird, da man unter "Toten" eben die verschwundene Rasse verstand. So behauptet z.B. eine altkeltische Lehre, dass die Menschen zum Stammvater den Gott der Toten gehabt haben - Diespater -, der in einer fernen, jenseits des Ozeans gelegenen Gegend weilt und seinen Sitz auf jenen "äußeren" Inseln hat, von denen nach druidischer Überlieferung ein Teil der vorgeschichtlichen Einwohner Galliens direkt hergekommen ist. Kronos-Saturnus, der König des goldenen Zeitalters, ist nach klassischer Tradition entthront oder entmannt - daher seiner Fähigkeit zu "zeugen", einem neuen Geschlecht das Leben zu geben - beraubt. Er lebt aber immer noch, "im Schlafe", in einem Land äußersten Nordens nahe dem arktischen Meere, das deshalb auch Kronidenmeer genannt wurde.

DIE IRISCHEN ERSCHEINUNGSFORMEN DER TRADITION

Die Sagengeschichten Irlands umfassen die Erlebnisse der Rassen, die nacheinander Irland beherrschten und von einem geheimnisvollen nordisch-atlantischen Land oder Eiland kamen, wohin sie auch häufig zurückkehrten. Dieses Land wird als mag-mor, trag-mor oder mag-mell, "Land der Toten", daher das nordisch-westliche Urzentrum bezeichnet. Die verschiedenen Rassen befinden sich im ständigen Kampf gegen die Fomoren, das sind Riesen, die in den christianisierten Elementen der Sage den vorsintflutlichen Riesen, den Abkömmlingen Hams und Kains, gleichgestellt werden. Diese Fomoren sind gleichbedeutend mit den "Elementarwesen" oder den Rinthursen, denen in der nordischen Tradition der Edda die Asen, die göttlichen Helden, gegenüberstehen.

Die Weiterentwicklung der irländischen Sage enthält jedoch einen Versuch "heroischer" Wiederherstellung des einst Gewesenen. Es handelt sich um den Zyklus der Thuata de Danann, ein Ausdruck, der "Volk der Götter" bedeutet. Diese Rasse wird als "vom Himmel" gekommen angesehen, woher, nach dem "Leabher na hvidhe", ihre Weisheit und die Überlegenheit ihres Wissens kommt. Weiter sollen die Thuata de Danann ihr übernatürliches Wissen aus dem hyperboräischen Land bezogen haben. Der Tradition nach stammt die Thuatha-Rasse von Nachkommen der Neimheidh-Rasse ab, welche sich nach Hyperboräa begeben hätten. Dort erlernten sie die übernatürlichen Wissenschaften im Zusammenhang mit gewissen symbolischen Gegenständen. Da die Rasse der Neimheidh als die "himmlische" und "alte" erscheint, die zuletzt von einem titanischen Zyklus verdrängt wurde, dürfen wir die Sage folgendermaßen verstehen:

Die belebend wirkende Rückverbindung mit dem geistigen Urzentrum (das als "himmlisch" und hyperboräisch aufgefasst wird) bewegt und gestaltet im "heroischen" Sinne ein neues Geschlecht, nämlich die Rasse der Thuatha de Danann, die von Neuem die Fomoren und ähnlich gearteten Wesen (z.B. die Forbolog) niederwerfen und sich Irlands bemächtigen. Der Führer der Tuatha, Ogme, ist eine "sonnenhafte" Gestalt (Grian Ainech) mit Zügen, die denen des dorischen Herakles sehr verwandt sind. Er erobert das Schwert des Fomorenkönigs. Auch die Herrschaft der Tuatha nimmt jedoch ein Ende. Eine neue Rasse taucht in Irland auf, die "Söhne Mileadh's".

Auch in der Mileadh Kultur behauptet sich abermals die hyperboräische Symbolik des "zentralen Landes". Die Verfassung dieses Volkes ist feudal mit einer obersten Königsgewalt, die ihren Sitz in den einst

geheiligten Stätten der Tuatha, in Tara im "Land der Mitte" (Meadhon), hat. Die Könige empfangen ihre Weihe durch den "Stein des Schicksals" (lia fail), der ebenfalls der hyperboräischen Tuatha-Überlieferung angehört. Die Tuatha selbst haben sich vom Land zurückgezogen. Sie haben gemäß einiger Texte unsichtbare Gestalt angenommen, als Bewohner wundersamer "unterirdischer" Paläste oder den Sterblichen unzugänglicher Berghöhlen. Die keltischen Überlieferungen haben die Erinnerungen an dieses Urzentrum vor allem in der Gestalt der Insel bewahrt, *der atlantischen Insel Avallon*, und in diesem Zusammenhang ist es interessant, festzustellen, dass diese Insel in den darauffolgenden Zeiten meist als ein Ort der Frauen gilt, welche die Helden anlocken, um ihnen die Unsterblichkeit zu verleihen. Der Name Avallon ist übrigens aus dem kymrischen Wort Afal erklärt worden, das Apfel bedeutet, also eine Insel der Äpfel. Hier haben wir die Erinnerung an die Hesperideninsel "jenseits des Ozeans", mit ihren symbolischen goldenen Äpfeln, die Herakles in einem der Abenteuer, die ihm die olympische Unsterblichkeit verschaffen, erringt.

Gleichzeitig hat Avallon, die "weiße Insel", auch den Bedeutungsgehalt einer "polaren" und "solaren" Insel. Nach einer anderen Etymologie ist die Insel Avallon in Wirklichkeit nichts anderes als die Insel Apollons, der im keltischen Ablun oder Belen heißt. Es handelt sich immer wieder um das "Land der Sonne" und die hyperboräischen Stätten, da Apollo als Sonnenkönig des goldenen Zeitalters und des hyperboräischen Landes galt. Und wenn diese Insel oft mit jener "Insel aus Glas" gleichgestellt wird, so darf diese Gleichsetzung auf die allgemeine Symbolik der aus Glas, ja sogar aus Luft bestehenden Wänden bezogen werden, die eine Art unsichtbaren, übernatürlichen Schutz darstellen, der einige Orte umgibt, um sie unzugänglich zu gestalten. Dies ist eigentlich eine Idee der Unantastbarkeit, die immer dem höchsten Zentrum zugeschrieben wurde.

Der unter dem Namen "Battle of Mag-Tured" bekannte Text berichtet, dass die Tuatha aus ihrem nordischen Wohnsitz vier Gegenstände mitbrachten, die in enger Beziehung zu der dort empfangenen Erleuchtung stehen; Einen Stein, eine Lanze, ein Schwert und ein Gefäß:

- Der "schicksalskundende Stein" bzw. der "königliche Stein", der so heißt, da er als eine Art Orakel erkennen läßt, wer rechtmäßig König ist.
- Die Lanze Lugs, von der es heißt, dass nie eine Schlacht verloren ging, wenn man diese Lanze in der Faust hielt.
- Das unbesiegbare und unerbittliche Schwert Nuadas.
- Das Gefäß Dadges, das auf magischer Art eine beliebig große Menge von Kriegeren zu sättigen vermag.

Diese Gegenstände der Tuatha erscheinen als entsprechende Gegenstände im Gralsmysterium, ebenso wie der Sitz des Grals sich als eng verbunden mit eben jener Insel Avallon, dem "Land der Sonne" oder der "weißen Insel" erweist.

Nach der "Historia Regum Britanniae" soll Britannien ursprünglich von Riesen bewohnt gewesen sein. Dem bedeutendsten unter ihnen wird der Name Goemagog gegeben. "Brutus", aufgefaßt als einer der Nachkommen jener Trojaner, die auch Rom schufen, vernichtet sie und begründet die britannische Überlieferung. Goemagog ist offensichtlich gleichbedeutend mit Gog und Magog, was eine vielsagende Entsprechung zur Bibel darstellt. Gog und Magog entsprechen dem "dämonischen" Geschlecht, das, wie wir noch sehen werden, im Kaisermythos eine wichtige Rolle spielt. Diese Wesen sind gleichbedeutend mit den Elementarwesen oder Rinhursen, denen die Asen der Edda mit einer Mauer den Weg versperren, auf dass ihnen der "Sitz der Mitte" - Midgard, eine genaue Entsprechung des Zentrums der olympischen Urkultur – unzugänglich bleibe.

Die in den "Annalen der vier Meister" gesammelten Überlieferungen zeigen dann, dass in diesem Kulturkreis das Motiv des Kampfes und des Sieges als Probe besonders betont wird. Die Besiegung und Tötung einer bestimmten Persönlichkeit leitet geradewegs zur königlichen und priesterlichen Funktion und Würde, die dem Toten eigen waren, sowie andererseits zur Eigenschaft als Gemahl der "göttlichen Frau". Nun ist die mittelalterliche Ritterliteratur voll von Abwandlungen dieses Motivs. Auf Grund des sogenannten "Liebesrechtes" ist es in der Ethik dieses Schrifttums etwas beinahe Natürliches, dass ein Ritter sogar die Dame seines Herrn zum Gegenstand seines Verlangens machen darf, wenn er sich für tüchtiger in der Waffenprobe hält und dies unter Beweis stellen kann. Der eigenartige Charakter all dessen führt uns zu der Annahme, dass solchen Abenteuern ein verborgener Bedeutungsgehalt zugrunde liegt. Es handelt sich hier um den materialisierten Widerhall von Prüfungen, die bezweckten, mittels einer Auslese den zu erwählen, der am meisten geeignet ist, im Geiste eines "heroischen Zyklus" wirklich die Frau zu erringen und die königliche Würde zu bekleiden.

Die "Annalen der vier Meister" berichten über verschiedene Aufstände gegen die geheiligte Dynastie der Tuatha de Danann, wie auch gegen die darauffolgende Kriegerdynastie der Söhne Mileadhs. Diese Aufstände gingen von der Rasse der Fir-Domhain, der "Rasse der Tiefe" aus; einer tellurischen Rasse, die mit der Entartung verfallender Überbleibsel früherer Bewohner Irlands, wie z.B. den Fir-Bologs, in Beziehung gebracht wird. Als Strafe einer solchen Gewalttat wird das Land jedoch von allgemeiner Not befallen, begleitet von den verschiedensten Gottesgeißeln. Das Reich bleibt in diesem wüsten Zustand, bis der Sohn des letzten getöteten Königs ins Land seines Vaters zurückkehrt. Nun wird in der orientalischen Alexandersage die Zerstörung und das Austrocknen "aller Wasserläufe, so dass sie keinen Tropfen Wasser mehr von sich geben", als gleichzeitig mit der Heraufkunft des Geschlechts von Gog und Magog angesetzt.

Und so gelangen wir zu einem für unsere Untersuchung wichtigen Punkt, denn das ist derselbe Zustand, *in den das Gralsreich wie auch das Reich des Königs Arthur durch den sogenannten "schmerzhaften Streich" versetzt werden*, ein Zustand, der bis zum Erscheinen des rächenden und wiederherstellenden Helden andauern wird.

DER ARTHUR-ZYKLUS

Im Formenbereich dieser Sage tritt die historische Wirklichkeit Arthurs – welcher der dux bellorum der nordischen Kymrer (Walliser) im Kampf gegen die Angelsachsen in der Zeit zwischen dem fünften und sechsten Jahrhundert gewesen sein dürfte – beinahe in den Hintergrund. Maßgebend dabei ist vielmehr der Umstand, dass das Königreich Arthurs als ein Ebenbild des zentralen Königsamtes und in engster Beziehung mit der hyperboräischen Tradition erschien. Aus diesem Grund tritt es in den Sagen schließlich an die Stelle dieses Amtes selbst und übernimmt symbolische und überhistorische Züge an. Die Beziehung des Reichs Arthurs zu England ist also eine zufällige. Im mittelalterlichen Schrifttum hat dieses Reich vielmehr den Bedeutungswert eines übernationalen, das ganze Rittertum umfassenden Regnums, und die Suggestion, die es auf die heldische mittelalterliche Christenheit ausgeübt hat, ist so groß, dass diese eben in König Arthur ihr symbolisches Oberhaupt erblickte und der Ehrgeiz eines jeden Ritters dahin ging, ein Mitglied des geheimnisvollen Ordens des "König Arthur" zu werden. Dies ist eine sehr bedeutungsvolle Tatsache.

Der Name Arthur ist verschiedenen Auslegungen zugänglich, von denen wohl am glaubwürdigsten die ist, die ihn auf das keltische Wort arthos, das ist Bär, und viros, das ist Mann, zurückführt. Schon Nennius erklärt: »Artur latine sonat ursum horribilem«. Dieser Bedeutungsgehalt einer männlichen Kraft, die in ihrer Wilden Größe beinahe Schrecken einflößt, wird andererseits mit einer Symbolik hyperboräischer Art verbunden, und gleichzeitig weist er wiederum auf die Idee einer zentralen oder »polaren« Funktion zurück. Der Bär, eines der geheiligten Symbole des altnordischen Kultes, entspricht in der astronomischen Symbolik tatsächlich dem »polaren« Sternbild (dem Großen Bären). Nicht nur das: im Gesamtbereich des überlieferten Schrifttums ergibt sich aus Symbolen und Namen schließlich die Beziehung dieses Sternbildes und des entsprechenden Mittelpunktgedankens mit Thule. Thule bezeichnet wieder die hyperboräische "Weiße Insel", das traditionsgebundene Urzentrum. Das »Polare«, das Hyperboräische und das Königliche treffen also im Symbol Arthurs zusammen. Die Eigenschaft Arthurs als wilder Führer, viros und ursus horribilis, wird jedenfalls durch die Tatsache verdrängt, dass Arthur in der Legende immer von Myrddhin (Merlin) wie von einer Art Ebenbild begleitet wird, der übermaterielle Weisheit und Macht besitzt und letzten Endes weniger eine andere Person bedeutet als vielmehr die Personifikation des Transzendenten im Arthur-Symbol selbst.

Die enge Verbindung dieser beiden Prinzipien des Kriegerischen und des Übernatürlichen kennzeichnet in allen Fällen die »Ritterschaft« Arthurs und führt uns tiefer hinein in den Sinn der charakteristischen ihr zugeschriebenen Abenteuer. Die Ritterschaft der Tafelrunde, daher des Königs Arthur, ist nicht allein irdisch. Diejenigen, die ausersehen sind, daran teilzunehmen, so steht es in der "Morte Darthur", fühlen sich gesegneter und der Verehrung würdiger, als wenn sie die Hälfte der Welt erobert hätten. Und sie verlassen ihre Frauen und ihre Kinder, um dem Orden nachzufolgen. Der Gral selbst mag, im Grunde genommen, die transzendente Sphäre darstellen, in der diese Ritterschaft sich zu vervollkommen strebte, eine Idee, die überall entschieden zum Durchbruch kommt, wo das Reich Arthurs ohne weiteres mit dem Reiche des Grals in eins verschmilzt.

Nach der Legende beweist Arthur sein angeborenes Recht, gesetzmäßiger König ganz »Englands« zu sein, dadurch, dass er die Schwertprobe besteht, daher indem es ihm gelingt, ein Schwert aus einem großen Viereckigen Stein zu ziehen, der auf dem Altar des Tempels liegt. Hierin offenbart sich eine aus zwei Elementen zur Einheit verschmolzenen Symbolik. Einerseits der allgemeine Symbolwert des »Grundsteins«, der noch einmal auf den »polaren« Gedanken zurückweist. Die Sage spricht vor allem von der Aufgabe, aus der Urtradition eine männliche Kraft (das Schwert) zu beziehen, wobei der »Stein« offenbar dem »Stein der

Könige « der hyperboräischen Überlieferung der Tuatha dé Danann gleichwertig erscheint. Andererseits bedeutet das Herausziehen des Schwertes aus dem Stein auch die Befreiung einer Kraft aus dem Stofflichen, denn der Stein hat oft diesen Sinn, und damit stimmt auch eine andere Episode der Sage überein: Arthur, von »Merlin« geführt, bemächtigt sich des Schwertes Caliburn bzw. Escalibur, das von einem geheimnisvollen Arm aus dem Wasser empor gereicht wird. Diese Waffe wurde aber, wie es heißt, in Avallon verfertigt, daher steht sie in Beziehung zum »höchsten Zentrum«. Dass sie aus dem Wasser empor gereicht wird, deutet neuerdings auf eine Kraft hin, die vom materiellen, leidenschaftlichen und vergänglichen Leben losgelöst ist.

Es soll noch einiges über die Einrichtung der Tafelrunde und über die Symbolik von Arthurs Wohnsitz hinzugefügt werden.

In diesen Zusammenhängen kehren häufig die bekannten Sinnbilder des unzugänglichen Landes wieder. Das Reich Arthurs ist nach Andreas Cappellanus von der Menschheit durch einen breiten Strom getrennt, über den nur eine gefährliche Brücke führt. Hier findet sich ein Schloss in ständig kreisender Bewegung, das Königsschloss - caer rigor - bzw. Schloss der Reichen - caer golud -, wo ein übernatürliches Gefäß aufbewahrt wird, das (nach der Tradition des »The spoiling of Annwn «) von Arthur dem König der »Unterwelt« abgewonnen wurde. Dieses Gefäß ist eine Nachbildung eines der mystischen Gegenstände, die schon der hyperboräischen Überlieferung der Tuatha dé Danann angehören (des Gefäßes Dagdé). Es vermag - eine Eigenschaft, die auch dem Gral eigen wird - jedermann zu sättigen, heilt Wunden und bewahrt vor den Auswirkungen des Alters, verweigert jedoch seine Gaben den Feiglingen und Eidbrüchigen. Dieses sich drehende Schloss Arthurs - revolving castle, caer sidi - gleicht im übrigen der »rotierenden Insel«, die in der altkeltischen Sage oft an Stelle der »Insel aus Glas« und ganz allgemein Avallons tritt, wobei der Hinweis nicht fehlt auf das »polare Land«, das sich tatsächlich um einen unbeweglichen Punkt dreht. Wenn es heißt, dass eine solche, sich um die eigene Achse drehende Insel oder Burg die Welt in ihre kreisende Bewegung mit einbezieht, so liegt unbedingt der Gedanke nahe an die indo-arische Vorstellung des »Herrn der Welt« als cakravarti, ein Ausdruck, der genau »Dreher des Rades« bedeutet und auf jenen Bewegter anspielt, der als unveränderlicher Mittelpunkt das Rad des Regnum und der Weltordnung - rta - im allgemeinen in Drehung hält.

Die Symbolik der Tafelrunde, die Arthur auf Rat »Merlins« gegründet haben soll, um dem Ritterorden, dessen oberstes Haupt er ist, einen festen Zusammenhalt zu verleihen, führt uns auch ihrerseits in dieselbe Ideenordnung hinein. Laut Malory ist die Tafelrunde als Nachbildung der Welt geschaffen worden, sie soll für das ganze Weltall Schutz gewähren. Daraus ergibt sich deutlich, dass die Ritter, die an der Tafelrunde sitzen, ebenso viele Vertreter der zentralen und ordnenden Gewalt sind, und es ist wichtig, festzustellen, dass in verschiedenen Erzählungen diese Ritter der Tafelrunde oder wenigstens die hervorragenden unter ihnen zwölf an der Zahl sind, wodurch eine sichtbare Beziehung zu den zwölf Rittern gegeben ist, die im »Roman de Brut« nach Teilung der Erde in zwölf Teile die Herrschaft über je einen Teil übernehmen und sich zu Gebietern dieser Bezirke ernennen lassen. Die Wichtigkeit dieser Feststellung liegt darin, dass die Zahl zwölf eine »solare« Zahl ist, die in der einen oder anderen Form immer und überall dort erscheint, wo sich ein Überlieferungszentrum bildet oder zu bilden anstrebt: zwölf Throne Midgards, zwölf Stämme in der delphischen Tradition, zwölf oberste olympische Götter, zwölf Likatoren in Rom, zwölf Residenten Avalloniens, die zwölf Grafen Paladinen Karls des Großen usw. In der Sage von Arthur und vom Gral gesellt sich jedoch zu dieser Symbolik noch ein neues Motiv, das des gefährlichen Sitzes. Es handelt sich hierbei um einen Platz, der in der Tafelrunde einem auserkorenen, jedem anderen überlegenen Ritter vorbehalten bleibt. Dieser Ritter erscheint manchmal als dreizehnter der Runde, verkörpert daher offenbar die oberste Funktion des »Mittelpunktes«, indem er als Oberhaupt oder Pol der »Zwölf«, als Gleichnis oder Vertreter eben des »Weltkönigs«, daher cakravarti, auftritt.

Wenn die Legende den dreizehnten Platz als leeren oder als gefährlichen Platz bezeichnet, so muss dabei an eine Periode der Verdunkelung des Reiches König Arthurs oder der Entartung seiner Vertreter gedacht werden, und zwar derart, daß die Auffrischung vermittels der Kraft eines dazu berufenen und befähigten Helden nötig wird. Damit wären wir beim Übergangspunkt vom eigentlichen Arthurzyklus zum Gralszyklus.

Zwei Gestalten trachten danach, Arthurs Frau Quennuwar, daher Genevra, zu entführen. Der erste ist Maelvas, der sie in seine Stadt Glastonbury entführt, die mit der im Ozean gelegenen Insel aus Glas und mit der Insel Avallon gleichgesetzt wird. Nun wird die Insel aus Glas belagert, aber schließlich kommt es zu einer Aussöhnung.

Während Arthur kämpft, um sein sagenhaftes Weltreich zu verwirklichen und auch Rom zu erobern, um dort gekrönt zu werden, bemächtigt sich sein in der Heimat gebliebener Neffe Modred des Throns und bringt Arthurs »Frau« Ginerva in seine Gewalt. In dem daraus entstehenden Krieg wird der Verräter getötet, aber auch die besten Ritter der Tafelrunde fallen. Arthur selber wird tödlich verwundet und nach Avallon gebracht,

auf dass die Kunst der dort wohnenden Frauen und vor allem der Morgande ihn heile und ihm die Rückkehr zu seinem Amt ermögliche. Aber die Wunden des Königs (nach einigen Quellen vor allem die durch eine vergiftete Lanze zugefügten) öffnen sich jedes Jahr von neuem, und seine Getreuen harren vergeblich seiner Wiederkehr. Trotzdem hat sich die Überlieferung erhalten, dass sich Arthur doch eines Tages von neuem von Avallon aus offenbaren und in sein Reich zurückkehren werde, und aus diesem Grunde hätten die Briten niemanden mehr zum König ernennen wollen.

DIE KAISERSAGE – DER WELTKÖNIG

Auf Grund ihres nunmehr klargestellten Bedeutungsgehaltes darf die Arthursage als eine Form der allgemeinen Lehre von den "zyklischen Offenbarungen" oder Avataras betrachtet werden. Nach dieser alten traditionsgebundenen Lehre offenbart sich in bestimmten verschiedenartigen Gestaltungen und nach bestimmten Zeiträumen Wiederkehrend eine einzige metaphysische Macht, die in der Zwischenzeit in latenter Zustand weiterlebt.

In der indischen Tradition finden wir die Sage von Mahakacapa, der im Berg schläft, aber beim Klang der Muscheltrompete im Augenblick des neuerlichen Sich-Offenbarens der Macht, die in der Gestalt Buddhas schon einmal erschienen ist, erwachen wird. Ein solcher Augenblick ist auch mit dem Auftreten eines »Herrn der Welt«, cakravarti – cankha genannt -, gegeben; aber cankha bedeutet auch Muschel eine Doppelbeziehung, worin sich ein bestimmter Gedanke spiegelt. Es ist der Gedanke eines Erwachens aus dem Schlaf in Zusammenhang mit einer neuen Manifestation des arischen »Weltkönigs« und einem neuen Durchbruch jener Urtradition, die, dieser Erzählung nach, in den dazwischenliegenden kritischen Zeiten eben als in einer Muschel eingeschlossen galt. Eine ähnliche iranische Überlieferung bezieht sich auf den Held Kereshaspa, der, während er »schläft«, von einem Pfeil verwundet wird, aber durch die Jahrhunderte in lethargischem Zustand weiterlebt, betreut von den »Frauen« (von den fravashi, so wie der verwundete König Arthur auf der Insel der heilkundigen Frauen am Leben bleibt): doch wird Kereshaspa zur Zeit des Caocyant wieder auferstehen und an seiner Seite kämpfen: Caocyant gilt als Gebieter eines künftigen sieghaften Reiches des »arischen Lichtgottes« und als Zerstörer der finsternen "arimanischen" Mächte. Schon in diesem Zusammenhang ist angebracht, hervorzuheben, dass die jüdische Vorstellung des Messias und die christliche des Regnums, die einige Autoren als bestimmend für den mittelalterlichen Kaisermuthos betrachten möchten, nur das Echo dieser älteren Auffassung ist.

Das erwähnte Motiv kommt jedoch am vollendetsten in der Sage des Kalki-Avatar in ihrer Beziehung zur Geschichte von Paracu-Rama zum Ausdruck. Paracu-Rama ist eine bezeichnende Verbildlichung des »heroischen« Trägers der olympisch-hyperboräischen Urtradition. Mit seiner Axt soll er, als die Urahnen der arischen Eroberer Indiens noch das nördliche Gebiet besiedelten, die aufrührerische entweihte Kriegerkaste verjagt, aber andererseits auch seine schuldige Mutter getötet haben. Wir haben hier Symbole für eine doppelte Überwindung aus »heroischem« Geiste heraus: eine Überwindung sowohl einer materialisierten Männlichkeit als auch einer Geistigkeit, die sich, zufolge einer Entartung und Rückbildung in der entgegengesetzten Richtung, unter dem Zeichen des Weiblich-Mütterlichen entwickelt hat. Dementsprechend wird die Zeit des Paracu-Rama zwischen dem silbernen oder lunaren Zeitalter (Mutterzyklus) und dem bronzenen oder titanischen angesetzt - zwischen dem tréta- und dem dvapara-yuga. Paracu-Rama ist nie gestorben, er hat sich zu asketischem Lebenswandel auf eine Bergeshöhe zurückgezogen, auf den Mahendra, wo er ewig lebt.

Dies vorausgeschickt, wird in einer von den zyklischen Gesetzen festgesetzten bestimmten Zeit von oben her eine neue Manifestation des »solaren« Prinzips erfolgen in der Gestalt eines sakralen Herrschers, der das »finstere Zeitalter« besiegt: Kalki-Avatara. Kalki wird symbolisch in Sambhala geboren, eine der Bezeichnungen indisch-tibetanischer Tradition für das geheiligte hyperboräische Zentrum. Er hat Paracu-Rama als geistigen Lehrer. Nach seiner Einführung in das heilige Wissen erhält er die Königsweihe. Von Civa hat er inzwischen ein geflügeltes weißes Pferd (dem in der Sage so viel Bedeutung beigelegt wird, dass es häufig als Kalki selbst gilt), einen allwissenden Papagei und ein leuchtendes Schwert bekommen. Von dem Vogel geleitet, erringt er die »Frau«, das heißt Padma oder Padmavati, eine Königstochter, die niemand bezwingen konnte, weil jeder Mann, der von Liebe zu ihr entflammt war, auf göttliches Geheiß in eine Frau verwandelt wurde, eine tief sinnige Symbolik! Kalki durchquert mit seinen Kriegern trockenen Fußes ein Meer, das sich vor ihm magisch festigt, und gelangt von neuem in seinen Heimatort Sambhala, den er so verwandelt und glänzend findet, dass er ihm als Wohnsitz des Indra, des Götterkönigs und Heldengottes, erscheint: Symbol für die Wiederoffenbarung des Urzentrums, worauf auch die Vertreter der Sonnen- und Mond-Dynastie, die Könige Matu und Deva, wieder erscheinen. Dank der Macht ihrer Askese waren sie durch alle Weltepochen und bis zum "finsternen Zeitalter" im Himalaya am Leben geblieben, in einem symbolischen Bergland, wo die Urzeit »ewig dauert«. Schließlich kommt es zum Endkampf, dem Kampf Kalkis gegen das Finstere, von Kali und den beiden Dämonenführern Koka und Vikoka personifizierte

Zeitalter. Der Kampf mit den letztgenannten ist besonders hart, weil diese Dämonen abwechselnd wieder zum Leben auferstehen und unverseht sich wieder erheben, sobald sie die Erde berührt haben doch schließlich endet der Kampf siegreich für Kalki.

Unter Augustus kündigten die sybillinischen Weissagungen einen »solaren« Herrscher an, rex a coelo oder rex sole missus, auf den sich auch Horaz zu beziehen scheint, wenn er darum fleht, dass der hyperboräische Gott des goldenen Zeitalters, Apollo, endlich kommen möge. Ebenso Vergil, wenn er gleichermaßen ein nah bevorstehendes neues goldenes Zeitalter ankündigt, ein Zeitalter Apollos und der »Heroen«. Auf diese Weise kam Augustus auf den Gedanken seiner symbolischen Abstammung von Apollo, und der den Bildnissen Hadrians und Antonius oft beigefügte Phoenix steht ebenso in Zusammenhang mit der Idee eines Wiedererstehens des Urzeitalters durch das römische Kaiserreich. Eben das Erlebnis der Verbindung Roms mit dem überhistorischen Imperiumsgedanken gab auf dem Wege des schon erklärten Verwandlungsprozesses dem Mythos der immerwährenden Dauer bzw. der aeternitas Roms das Leben. In der byzantinischen Periode erfährt die Kaisersage durch Methodius nicht ohne Beziehung zur Alexandersage die folgende Gestaltung: Ein für tot gehaltener König erwacht aus seinem Schlaf und gründet ein neues Rom; nach kurzer Herrschaftsdauer brechen jedoch die Völker Gog und Magog hervor, denen Alexander den Weg versperrt hatte, und es kommt zum »letzten Kampf«.

FRIEDRICH - DER PRIESTERKÖNIG JOHANNES

Eine altitalienische Novelle berichtet, der »Priester Johannes, ein hochedler indischer Herr«, habe Kaiser Friedrich als dem, der »in Wahrheit der Spiegel der Welt ist«, eine Botschaft gesandt, um den Beweis zu erlangen, ob dieser »in Worten und in Werken weise sei«. Es werden also Friedrich (höchstwahrscheinlich ist Friedrich II. gemeint) im Auftrage des Priesters Johannes drei Steine überreicht, wobei er gefragt wird, was er für das Beste auf der Erde hält. »Der Kaiser nahm sie und fragte nicht nach ihren Kräften; was aber die Frage betrifft, antwortete er, »das Masz« sei das Beste auf der Welt. Aus diesem Verhalten schloss der Priester Johannes, dass der »Kaiser weise sei in Worten, aber nicht in Taten, weil er nicht nach den Kräften der Steine gefragt hatte, die von so besonders edler Art waren«. Er urteilt, mit der Zeit Würden diese Steine »ihre Kraft verlieren, weil sie vom Kaiser nicht erkannt worden sind«, und trägt Vorsorge, sie zurückzuerhalten. Dies geschieht hauptsächlich mittels eines dieser Steine, der die Fähigkeit hat, unsichtbar zu machen, und von dem es heißt, »er ist mehr wert als Euer ganzes Reich«.

Nach einer anderen Legende, die uns von Oswald dem Schreiber erhalten wurde, empfängt Friedrich II. vom Priester Johannes ein Gewand aus unverbrennbarer Salamanderhaut, das Wasser der ewigen Jugend und einen Ring mit drei Steinen, die den Kräften entsprechen, das Leben unter dem Wasser zu ermöglichen bzw. unverwundbar und unsichtbar zu machen. Der Stein des Priesters Johannes wird besonders in den deutschen Bearbeitungen der Kaisersage um 1300 bei vornehmlicher Betonung der unsichtbar machenden Kraft erwähnt.

Diese Legenden sind sehr aufschlußreich, wenn man sich vor Augen hält, daß das Reich des Priesters Johannes nichts anderes ist als eine der mittelalterlichen Darstellungen des »höchsten Zentrums«.

Die »Geschenke« des Priesterkönigs Johannes an den Kaiser Friedrich haben etwa den Sinn eines »Auftrages« höherer Art, der dem deutschen Vertreter des Heiligen Römischen Reiches angeboten wird, auf dass er eine wirkliche Verbindung zwischen diesem Reich und dem »höchsten Zentrum« herstelle. Das Wasser der ewigen Jugend hat offenbar die Bedeutung einer Unsterblichkeit verleihenden Kraft, das unverbrennbare Gewand steht in Beziehung zur symbolischen Eigenschaft des Phönix, inmitten des »Feuers« unverletzt zu bleiben und sich darin stets zu erneuern. Die Unsichtbarkeit ist ein Symbol, das im allgemeinen die Fähigkeit bezeichnet, mit dem Unsichtbaren und Übersinnlichen in Beziehung zu treten. Ferner bedeutet das Vermögen, »unter dem Wasser leben zu können«, im Grunde nichts anderes, als im Wasser nicht zu versinken und auf dem Wasser gehen zu können.

Dank der Ahnungslosigkeit des Kaisers gegenüber den höchsten Möglichkeiten seines Mandates ist auch sein Amt mit der Zeit zum Verfall verurteilt. Dann wird auch der Auftrag, soweit er auf den Priester Johannes Bezug hat, wieder von ihm genommen. Eine neue Form des »Er lebt und er lebt nicht«, des Kaisers, dessen Leben nur scheinbar ist, oder des in Lethargie befangenen Königs aber nun in engstem Zusammenhang mit einem weiteren, für den Gral grundlegenden Thema: Der Schuld, *„die Frage nicht zu stellen“, die eine wiederherstellende Wirkung ausüben könnte.*

Was den Priester Johannes betrifft, so nennt ihn der »Tractatus pulcherrimus« den »König der Könige« rex regum. Er vereinigt in sich die geistige Autorität mit der königlichen Gewalt. Doch ist Priesterkönig Johannes im Wesen ein Titel, ein Name, der eher ein Amt als einen Einzelnen bezeichnet. So finden wir bei Wolfram

von Eschenbach und im »Titulek« den »Priester Johannes« als Titel, und der Gral selbst zeigt, wer der Ordnung nach »Priester Johannes« werden soll. In der Sage ist der »Priester Johannes« jedoch der Mann, der das Geschlecht von Gog und Magog in Zaum hält und eine sichtbar-unsichtbare Herrschaft ausübt (Herrschaft über die natürlichen Wesen und über die unsichtbaren). Noch einmal begegnen wir hier der »polaren« Symbolik unter der Form eines sich drehenden Schlosses, das nach himmlischem Vorbild erbaut ist und im Reiche Johannes lokalisiert wird. Hier finden sich auch Steine des Lichts, Steine, die »den Blinden das Gesicht wiedergeben, und schließlich ein Stein, dem die Fähigkeit innewohnt, sei es den Phönix, sei es den Adler wieder auferstehen zu lassen. Die Tragweite dieses letzten Hinweises wird jedem insofern klar, als der Adler von jeher und ganz besonders zur Zeit dieser Legenden als Symbol des kaiserlichen Amtes gegolten hat, das in seinem »ewigen« Aspekt schon in Rom gleichermaßen mit dem »Phönix-Symbol« verbunden war. Nun haben nach einigen Quellen der arische König Xerxes, Alexander, die römischen Kaiser und schließlich Ogier von Dänemark und Guérin das Reich des Priesters Johannes besucht. Es handelt sich hierbei um eine Versinnbildlichung des unklaren Gefühls, dass alle die größten Herrscher und sagenhaften Helden der Weltgeschichte in einer gewissen Verbindung mit dem höchsten Zentrum gestanden haben, wo der lichterhafte, die Wiederauferstehung des Adlers bewirkende Stein ruht, und dass sie dort die unsichtbare Bestätigung ihrer Legitimität und Würde bezogen haben.

Nach der Sage betrat Alexander zur Vollendung seiner Welteroberung den bereits von Herakles und Dionysos begangenen Weg nach »Indien«. Er fordert von der Gottheit das höchste Zeichen seines Sieges. Er erreicht den männlichen Baum der Sonne und den weiblichen des Mondes, die ihm sein Geschick und sein Imperium verkünden. So findet sich hier wieder das Motiv des »Baumes«, der überall in der Kaisersage unter den verschiedensten Erscheinungsformen auftritt; als »Baum der Mitte«, als »Sonnenbaum«, als Sieg und Reich verleihenden Baum, gleichzeitig aber auch als »dürre Baum« und »Baum Seths«.

In diesem Zusammenhang ist noch die Sage von Ogier dem Dänen zu erwähnen. In der dänischen Überlieferung trägt Ogier oder Holger einfach die Züge eines Ebenbildes des niemals gestorbenen Gibellinenkaisers: ein Nationalheld, der in die Tiefe eines Berges oder in den unterirdischen Teil des Schlosses Kronburg entrückt worden ist, aber wiederkehren wird, sobald sein Land eines Retters bedarf. Im Sagenkreis Karls des Großen zeigt der Mythos von Holger uns durchaus Interessantes.

Holger von Dänemark erscheint dabei als einer der Paladine Karls des Großen, mit dem er zwar in Zwiespalt geraten ist; doch nimmt er schließlich die Züge eines Welteroberers und Retters der Christenheit im Augenblick der höchsten Gefahr an. Er erstreckt seine Macht auf das ganze Morgenland und gelangt wie Alexander zum Reich des Priesters Johannes und zu den beiden dort befindlichen Bäumen, dem Mond- und dem Sonnenbaum, die im Baum der Weltmacht der Groß-Khan-Sage und dem zentralen Baum des Urlandes ihre Entsprechung haben.

Das Interessante dabei ist, dass hier das Reich des Priesters Johannes schließlich mit Avallon, daher mit dem Zentrum der hyperboräischen Tradition, gleich wird. Dazu kommt die enge Beziehung zwischen dem »Balsam« der beiden Bäume und der Wandlung Holgers zur Form eines, der »immer lebt« und »eines Tages wiederkehren wird«.

Nach der Eroberung des Morgenlandes, kommt Holger von Dänemark also nach Avallon, wo er der Geliebte der übernatürlichen Frau Morgane wird, der Schwester des Königs Arthur. Hier lebt er, der Welt entrückt, in ewiger Jugend. Aber die Christenheit in einem Augenblick der äußersten Gefahr bedarf seiner wieder. Sankt Michael wird zu Morgane geschickt, und auf göttliches Geheiß erscheint Holger von neuem in der Welt und erringt den Sieg. An diesem Punkte tritt ein neues bezeichnendes Motiv auf, das im Gralszyklus und vor allem im Zusammenhang mit dem »Sohn« des Gralskönigs, Lohengrin, wiederkehrt. Der vom obersten Zentrum entsandte Held darf nicht seinen Namen und das Land, woher er kommt, enthüllen. Was in Wahrheit in ihm wirkt, muss unerkannt bleiben, damit es nicht mit seiner Person verwechselt und in irgendwelcher Weise auf sie bezogen wird. Da Holger dieses Gesetz mißachtet und enthüllt, wo er »gewesen ist«, gewinnt das Gesetz der Zeit unverzüglich wieder Gewalt über ihn, er altert plötzlich und ist dem Tode nahe. Im letzten Augenblick erscheint Morgane, um ihn von neuem nach Avallon zu entführen, wo er so lange bleiben wird, bis die Christenheit zum siebenten Male seiner bedarf.

DIE QUELLEN DES GRALS

MAN HAT MIT RECHT HERVORGEHOBEN, DASS die charakteristischen auf den Gral bezüglichen Texte vom historischen Standpunkt aus den Gedanken an eine unterirdische Strömung nahelegen, die zu einem gegebenen Zeitpunkt an der Oberfläche aufgetaucht ist, sich aber plötzlich wieder zurückzog und von neuem unsichtbar wurde, als ob sie ein bestimmtes Hindernis oder eine drohende Gefahr gespürt hätte. Die Gralstexte drängen sich in der Tat in eine kurze Zeitspanne zusammen. Keiner von ihnen scheint früher als

im letzten Viertel des zwölften und keiner späterer Zeit als dem ersten Viertel des dreizehnten Jahrhunderts abgefasst worden zu sein. Diese Zeitspanne fällt mit dem Höhepunkt der mittelalterlichen Tradition zusammen, mit dem goldenen Zeitalter des Gibellinentums, des hohen Rittertums, der Kreuzzüge und des Tempelritterordens, gleichzeitig aber auch mit dem Bestreben des Thomismus, zu einer metaphysischen Synthese zu kommen, und zwar eigentlich auf Grund einer vorchristlichen und nicht-christlichen Erbmasse, wie es der Aristotelismus ist: Eine Erbmasse, die im Rahmen einer ähnlichen Blüte des ritterlichen und religiösen Geistes in der arabischen Kultur dieser Zeit gleichermaßen zentrale Bedeutsamkeit besaß. Einer plötzlichen Volkstümlichkeit der Romane und Epen über den Gral folgt aber ein ebenso eigenartiges Vergessen. In den ersten Jahren des dreizehnten Jahrhunderts hört man auf, über den Gral zu schreiben, als gehorche man einer ausgegebenen Parole. Das Thema wird erst nach einem merklichen Zeitraum, im vierzehnten und fünfzehnten Jahrhundert wieder aufgenommen, aber schon in veränderten, oft bereits erstarrten und in raschem Verfall begriffenen Formen. Die Periode des Abbrechens der ersten Gralstradition fällt mit der Zeit der stärksten Bemühungen der römischen Kirche zusammen, Strömungen auszurotten, die sie als »ketzerisch« betrachtete. Die Wiederaufnahme erfolgt eine gewisse Zeit nach der Vernichtung des Templerordens, der besonders in Italien und Frankreich, zum Teil auch in England, die Organisation verwandter Einflüsse in der Form von Geheimbünden gefolgt zu sein scheint: Einflüsse, die einer gewissen Beziehung zur Gralsüberlieferung selbst nicht entbehren und schließlich einige Elemente dieser Tradition bis in relativ jüngere Zeiten hinüberretten konnten.

Die Quellen nach ihrer chronologischen Entstehung sind:

1. Robert de Borons:
 - Joseph von Arimathia
 - Merlin
 - Perlesvax
2. Conte du Gral von "Chrestien de Troyes"
3. Der Sogenannte "Grand Saint Graal"
4. Der "Parceval li Gallois" in Prosa
5. "Parzifal" von Wolfram von Eschenbach
6. "Morte Darthur" von Sir Malory
7. "Diu Crone" von Heinrich von dem Turlin