



# ARTUS

Das Ideal des Ritters

■ TEXT: ANDREAS STOCK

**T**apfere Ritter, schöne Damen, große Schlachten und die Liebe... Vieles spielt sich ab am Hofe des großen Königs Artus.

Das Schwert, das im Felsen steckt, Merlin der Magier, das mythische Avalon, Excalibur usw. Auch heute noch kennen die meisten Menschen Teile der Artussage. Dieser archetypische Mythos kommt nicht aus der Mode, auch in unserer heutigen schnelllebigen Zeit. Er ist überzeitlich - und das ist ein Zeichen für Qualität!

## Der Mythos

Vor langer Zeit lag Britannien in einem Zustand der Anarchie, der Unwissenheit und Barbarei. König Uther Pendragon war ohne Nachfolger gestorben und das Land versank ohne Führung in Ungerechtigkeit und Schwäche. Die große Kultur der Vergangenheit mit ihren alten Werten wie Gerechtigkeit, Treue und Tapferkeit war ungreifbar fern, und die Zukunft schien düster und unheilvoll. Straßen, Brücken und Monumente verfielen.

Merlin, der weise Magier, der den Schicksalsmächten diente und um die Zukunft wusste, hatte ein Schwert in einen Stein gesenkt, auf dem eine Inschrift lautete: „Wer das Schwert aus diesem Stein zu ziehen vermag, ist rechtmäßiger König dieses Reiches.“

Um diesen Stein herum wurden Turniere ausgetragen, und die besten Ritter versuchten sich daran, doch keiner vermochte das Schwert zu bewegen.

Eines Tages geschah es, dass ein junger Knappe ein Schwert für seinen Herrn und Bruder holen musste. Da er nirgends eines finden konnte, versuchte er sich an der magischen Klinge im Stein und zum Erstaunen aller gelang ihm, was keiner sonst konnte: er zog sie heraus! Somit war er ohne die Absicht zum König geworden.

Nicht alle Adeligen wollten sich nun einem so jungen Herrscher beugen, und 11

Lords widersetzten sich dem Treueschwur. Deshalb musste Artus mit seinen Anhängern sein Land in vielen Schlachten erst erkämpfen.

In jenen Tagen zerbrach sein Schwert, als er gegen einen tapferen und ihm ebenbürtigen König kämpfte, dessen Name Pellinore war. Daraufhin geleitete ihn Merlin zu einem nahen See, auf dessen Oberfläche auf wundersame Weise eine Dame schritt und Artus das Schwert Excalibur samt kostbarer Scheide übergab. Mit diesem Schwert war er noch mächtiger und konnte seinem Volk Frieden und Gerechtigkeit bringen. Er erbaute die Burg Camelot, nahm sich die schöne Ginevra (Guinevere) zur Königin und herrschte 12 Jahre lang in Frieden.

Er versammelte die besten und tapfersten Ritter des Reiches um sich. Diese Blüte der Ritterschaft beriet sich an einem großen runden Tisch, der Tafelrunde, von der behauptet wurde, dass Merlin sie nach dem Abbild des Universums gestaltet habe. Das Land war befriedet, und den Rittern der Tafelrunde stellte sich eine neue Aufgabe.

## Die Suche nach dem heiligen Gral

Viele Ritter zogen aus, um diesen Kelch zu suchen, doch nur wenige kehrten zurück. Viele verloren in unbekanntem Ländern ihr Leben, wurden von Ungeheuern getötet oder ließen sich von prunkvollen Palästen verblenden. Nur wenige - vielleicht nur einer - konnte den Gral finden und aus dem heiligen Gefäß trinken.

So lautet eine Kurzversion von Aufstieg und Blüte im Mythos von König Artus, frei nach Sir Thomas Malory.

Der Mythos ist eigentlich nicht ein Mythos. - Es sind unzählige Mythen, die im Laufe der Zeit zusammenschmolzen. Die erste schriftliche Erwähnung des Namen „Artus“ erfolgte um 1135 und danach finden sich alle paar Jahre neue Dokumente mit den Namen der anderen wichtigen Personen und Begebenheiten, bis im 15. Jhd. der Mythos in seiner heutigen Form „fest“ wurde. Dies bezieht sich allerdings auf die schriftliche Überlieferung, die uns erhalten ist. In Wirklichkeit liegen die Wurzeln des Mythos noch viel weiter in der Vergangenheit.

Er hat wahrscheinlich einen realen Kern. Dieser vermischte sich aber mit viel älteren Überlieferungen aus keltischer und vorkeltischer Zeit.

Im Mythos gibt es unzählige, tief symbolische Teile, einige davon werden nun dargestellt:



## WER DAS SCHWERT AUS DIESEM STEIN ZU ZIEHEN VERMAG, IST RECHTMÄSSIGER KÖNIG ...

Diese zentrale Stelle der Legende beschreibt nicht etwa einen Zaubertrick, den Merlin angewendet hat, um den von ihm gewünschten Artus zum König zu machen.

Im Gegenteil, hierin sind tiefe Symbole versteckt:

Das Schwert ist ein Symbol für das Geistige, den Willen. Dieses hohe Prinzip steckt aber mit der Spitze nach unten in der Materie. Alles Streben der Menschen gilt der Materie, dem Überleben. Es ist eine dunkle Zeit, niemand führt das Volk. Der Geist (also Werte und Kultur) hat an Bedeutung verloren. Die Aufgabe des Königs ist es, dieses Schwert des Willens zu befreien und nach oben zu wenden, dem Himmel entgegen. Nur wer sich dieser Probe würdig erweist, ist der neue und

rechtmäßige König.

Alle Ritter können sich daran versuchen, doch nur der, welcher in sich sein eigenes geistiges Prinzip befreit hat, ist auch in der Lage, dies im Größeren für ein Land zu tun.

Artus ist der einzige Bewerber, der das Schwert nicht für sich will. Er will es für seinen Bruder aus dem Stein ziehen. Sein Handeln ist nicht egoistisch, sondern ein Dienst für jemand anderen. Der rechtmäßige König oder wahre Politiker - egal ob heute oder in der Vergangenheit - darf nicht aus Selbstsucht an die Macht kommen, er ist vielmehr der erste Diener seines Volkes, der stets aus Pflichtbewusstsein handelt.

## UND DAS MAGISCHE SCHWERT, DAS IHN ZUM KÖNIG MACHTE, ZERBRICHT ! ...

Eines Tages verliert König Artus einen Zweikampf gegen König Pellinore, da ihm sein Schwert in Stücke bricht. Als er

sich ergeben muss, ruft der wutentbrannte Artus: „Der Tod ist mir willkommen, wenn er mir bestimmt ist, nicht aber die Niederlage.“ Sogleich stürzt er sich mit bloßen Händen auf seinen Kontrahenten, dieser ist seinem waffenlosen Gegner aber überlegen und will zum letzten Streich ausholen. Doch in diesem Moment greift Merlin mit seiner Zauberkraft ein. Der Magier verhindert den Todesstoß an König Artus und trennt die Gegner voneinander.

Artus ist am Körper verwundet, aber noch viel mehr in seinem Stolz und seiner Ehre. Er ist nun ein Ritter ohne Schwert, er bezeichnet sich selbst als unwürdig für einen Ritter. Darauf entgegnet Merlin:

„So redet ein Kind, nicht ein König und nicht ein Ritter, sondern ein gekränktes und zorniges Kind, denn sonst wüsstet ihr, Herr, dass eine Krone noch keinen König und ein Schwert noch keinen Ritter macht. Ihr wart ein echter Ritter, als ihr waffenlos mit bloßen Händen König Pellinore angegriffen habt.“

Artus: „Aber er hat mich besiegt.“

„Ihr wart ein Ritter“, wiederholte Merlin. „Irgendwo auf der Welt wartet auf jeden eine Niederlage. Manche werden von einer Niederlage vernichtet, andere macht ein Sieg klein und schäbig. Wer über Niederlage wie über Sieg gleichermaßen erhaben ist, in dem lebt wahre Größe.“  
(Steinbeck, John: König Artus, dtv)

Artus muss lernen, seine Ehre nicht von äußeren Erfolgen abhängig zu machen. Er muss ehrenvoll sein, auch in der unweigerlichen Niederlage, er muss standhaft bleiben in Freude wie in Leid, was eine sehr große Selbstbeherrschung erfordert. Doch dadurch kann er diese Gegensätze, diese ewige Dualität überwinden.

Diese Stelle beschreibt eine wichtige Wende in König Artus Leben: Er verwandelt sich vom ungestümen Ritter in den weisen König.



## UND AUF DEN WASSERN DES SEES SCHREITET EINE WUN- DERSCHÖNE DAME MIT DEM MÄCHTIGEN SCHWERT EXCALIBUR IN HÄNDEN ...

Artus bekommt nun die wahre Quelle seiner Macht, Excalibur, sowie eine magische Scheide, die ihn vor dem Verbluten schützt. Die Zeit des reinen Eroberns ist vorbei, das Schwert, das vorher noch ohne Scheide war, bekommt eine würdige Hülle, es bleibt nicht ewig gezückt. Schwert und Scheide bilden eine Ganzheit, sowie auch König Artus nun „ganz“ ist, sowohl Mut als auch Mäßigung besitzt.

Es beginnt die zwölfjährige friedvolle Ära, das goldene Zeitalter für den König und sein Volk. Zwölf ist das Symbol der Ganzheit, eines vollen Zyklus. Ein Jahr hat deswegen 12 Monate, es gibt 12 Tierkreiszeichen usw. Was nach der zwölf kommt, ist Umbruch, Wandel, somit oft Leid. Es kommt nicht von ungefähr, dass die 13 deswegen im Aberglauben gefürchtet wird.

## DIE RITTER DER TAFEL- RUNDE ZIEHEN AUS, UM DEN HEILIGEN GRAL ZU SUCHEN ...

Das Volk ist zufrieden, und es herrschen Glück und Wohlstand. Doch die edlen Ritter, die Artus an einer runden Tafel um sich schart, lassen an Tapferkeit nach, sie haben keine Aufgabe. Ein Ritter, der sich nur mehr dem angenehmen Leben am Ho-

fe verschreibt, keine Kämpfe und Proben zu bestehen hat, wird schwach und träge. In einer Welt des ständigen Wandels bedeutet Stillstand Rückschritt! Merlin, der dies kommen sah, fordert Artus deshalb dazu auf, den Heiligen Gral suchen zu lassen.

Der Heilige Gral ist ein eigener komplexer Mythos, der hier nur gestreift werden kann.

Er beschreibt die Suche nach Wahrheit und spiritueller Vollkommenheit. Er wird oft als Kelch beschrieben, der das Blut Jesu am Kreuz aufgefangen haben soll und der alle Wunden heilt, manchmal auch als magischer Stein oder Teller.

Doch ist seine Form sekundär, wichtig ist das, wofür er steht: Weisheit, Vollkommenheit, Friede - doch sind diese Wörter nur Annäherungen, in Wahrheit

kann man diese höchste Vollendung nicht benennen.

Nun sind die Ritter der Tafelrunde aufgefordert, „Ausfahrten“ zu machen, um jenes geheimnisvolle Objekt zu finden. In einer Ausfahrt sucht der Ritter nach Proben und Erfahrungen, an denen er wachsen kann. Er wartet nicht, bis ihm das Schicksal Schwierigkeiten beschert, aus denen er zwangsweise lernen muss, sondern er sucht sie selbst.

Es gibt unzählige Geschichten über die Ritter der Tafelrunde, wie sie Ungeheuer besiegen, Frieden stiften oder eine Dame befreien. Der wahre Ritter versucht immer das Gute zu bewahren und ist bereit dafür zu kämpfen. Und der, welcher völlig rein im Herzen ist, von Selbstsucht und Begierden frei, findet jenes Symbol des Geistigen, den Gral, für den er ausgezogen ist.

## Der historische Artus

Fast alle Historiker sind der Meinung, dass der Kern des Artus-Mythos auf einen realen Herrscher im 5. oder 6. Jh. n. Chr. zurückgeht.

In dieser Zeit liegt Britannien in einer turbulenten Phase des Umbruchs, es ist die Zeit der Völkerwanderung. Angeln und Sachsen bedrängen das britische Gebiet, dessen Bevölkerung stark romanisiert ist. Britannien war immerhin fast 400 Jahre römische Provinz, erst 410 n. Chr. werden die letzten römischen Truppen abgezogen, zu einer Zeit, in der bereits die Stadt Rom vom Westgoten Alarich bedrängt wird. Die verzweifelten Briten müssen sich unter ihrem Führer Ambrosius ohne Unterstützung Roms gegen die „heidnischen“ Einfälle wehren. In dieser Zeit dürfte der historische Artus geherrscht haben, die letzte Hoffnung der römisch-britischen Gesellschaft gegen die „Barbaren“.

In den überlieferten Annalen findet sich aber nirgends der Name Artus. Doch war es zu jener Zeit üblich, großen Kriegern Beinamen zu geben, was auch in Artus' Falle wahrscheinlich ist.

Ein historisch gesicherter Herrscher Westbritanniens um das Jahr 500 war Owain Ddantgwyn, Herrscher über die Reiche Gwynedd und Powys. Es deuten mehrere Faktoren darauf hin, dass er der Mann war, auf den sich die Artussage bezieht, doch sind sich die Historiker nicht völlig einig, da uns aus dieser Zeit nur wenige Dokumente überliefert sind. Es ist aber das Wesen eines Mythos, dass er historisch nicht genau fassbar ist, dass in ihm geschichtliche Vergangenheit mit einer archetypischen Botschaft verschmilzt.

## Ein Schlüssel zur Deutung

Den Schwachen zu helfen, Unrecht zu verhindern, stets die Abenteuer zu suchen, nicht träge zu sein, sondern mutig zu leben: das bedeutete es am Hofe Artus´, ritterlich zu sein.

Und - glauben Sie es oder nicht - man kann auch heute noch Ritter sein! Nicht indem man sich in rostige Eisenharnische zwingt, sondern indem man jeden Tag aufs Neue an die Kämpfe des Alltags herangeht. Das Charakteristikum eines Ritters sind nämlich nicht quietschende Rüstungen, sondern etwas ganz anderes: Die Schwierigkeiten und Kämpfe zu suchen, damit man wachsen kann.

Überlegen sie sich doch selbst einmal, wann sie am meisten gelernt haben!

War es in der Zeit, in der alles wie am Schnürchen lief und die Zeit wie im Flug vorbei ging?

Oder war es in den Zeiten mit Schwierigkeiten, wo man am liebsten davongelaufen wäre ...

Wenn man genug Distanz zu diesen Zeiten hat, erkennt man oft, dass es die schwierigen Zeiten waren, die einen weitergebracht haben.

Das ist ein Schlüssel zu den vielschichtigen Symbolen des Artus-Mythos, der auch heute noch aktuell ist. ■

### Bibliographie:

Malory, Sir Thomas: Artus. Die Geschichten von König Artus und den Rittern der Tafelrunde, Insel Verlag

Steinbeck, John: König Artus, dtv

Phillips, Keatman: Artus. Die Wahrheit über den legendären König der Kelten, Heyne Verlag

Godwin, Malcolm: Der heilige Gral. Ursprung, Geheimnis und Deutung einer Legende, Komet

