

Il Graal celtico (i Celti sono all'origine delle leggende del Graal in Europa) e la saga di Artù.

Organizzati non come uno stato, costituivano una società guidata dai Druidi – trasmettevano il loro insegnamento al popolo sotto forma di racconti oppure di canti.

Carnutum, l'attuale città di Chartres, viene considerata il più importante luogo di riunione dei Druidi. Nella foresta circostante, si trovava una grotta dove essi rappresentavano la *Virgo Paritura*, la vergine partoriente. Là attendevano la nascita di colui che *sarebbe disceso nell'abisso per uscirne vincitore*. La Bretagna, l'Irlanda, il Galles e la Scozia conservano tuttora numerose tracce di questa cultura religiosa.

La mitologia celtica è raccolta in un testo intitolato *I racconti del Mabinogion*. Vi si tratta di una sorta di Graal: un paiolo utilizzato come strumento iniziatico. In realtà i paioli erano due: quello della rinascita e quello del perfezionamento. Si diceva che l'eroe caduto in battaglia sarebbe tornato alla vita se fosse stato immerso nel primo. Il secondo era colmo del nutrimento necessario all'eroe rinato per progredire, ma vuoto per chi non avesse vissuto eroicamente.

Ceridwen era la dea madre celtica. Essa possedeva un paiolo in cui preparava una bevanda in grado di far rinascere o portare a una metamorfosi. Un giovane che ne avesse bevuto una sola goccia avrebbe conosciuto tutti i segreti e, dopo una serie di metamorfosi, sarebbe rinato quale Grande Druido e Bardo Taliesin: dapprima come allievo di Merlino e successivamente come Merlino stesso. Taliesin significa *fonte irradiante*. Il paiolo e la coppa sono simboli femminili e rappresentano il principio ricettore, la lancia e la spada sono simboli dell'energia maschile.

La croce celtica riunisce gli aspetti del cristianesimo orientale con quelli della saggezza druidica occidentale. Non solo rappresenta un simbolo del corpo fisico, ma anche l'incontro tra Spirito e materia. Al centro della croce sovente è posta una ruota solare, o la rappresentazione di un movimento rotatorio con tre segni uguali, uniti tra loro da un centro comune.

La croce è anche simbolo dell'uomo in piedi, con le braccia allargate e i piedi ben appoggiati al suolo. All'incrocio dei due bracci, il sole unisce testa e cuore: immagine dell'uomo rigenerato dallo Spirito divino. Il legame tra la corrente orientale e la tradizione druidica originò il cristianesimo celtico con i suoi racconti di Re Artù e della Tavola Rotonda. Merlino era il grande iniziato ai misteri druidici, con il dono della profezia.

Poiché, secondo la leggenda, aveva accesso a tutte le sfere di vita, riuscì a creare le condizioni per fare nascere Artù a Tintagel, castello sulla costa della Cornovaglia nel sud ovest dell'Inghilterra. In cambio del suo intervento, Merlino si accordò con il re Uter Pendragon per portare con sé il giovane principe ed educarlo in luogo sicuro. Quando Uter Pendragon morì, si scatenò una controversia sulla sua successione, perché nessuno sapeva che avesse un figlio.

La sera di Natale, sulla piazza del mercato, apparve un masso in cui era conficcata una spada. Una iscrizione a lettere di fuoco diceva che chi avesse estratto la spada dalla roccia sarebbe diventato re d'Inghilterra. Invano, vi si cimentarono numerosi cavalieri e, infine, vi riuscì senza difficoltà il giovane Artù. In questo modo, egli dimostrò il suo lignaggio e la sua vocazione.

Secondo la leggenda, Merlino – dopo aver posto Artù sul trono – divenne anche suo consigliere; insieme,

assicurarono la pace e la prosperità al regno. Il Graal fu portato in Inghilterra e il Re pescatore diede istruzioni a Merlino affinché costituisse una Tavola Rotonda.

Uter Pendragon gli aveva chiesto di trasmettere tale eredità al figlio Artù, considerato all'altezza di riunire in una nuova fraternità tutti coloro che avrebbero combattuto il male, a parole e con i fatti. Merlino affidò così Excalibur, la spada magica, ad Artù: il portatore di questa spada – offerta dalla Dama del Lago – sarebbe stato invincibile.

Al fianco del re trionfante, i sudditi volevano una regina. Questa donna, Ginevra, portò la discordia tra i nobili cavalieri a causa della sua relazione con Lancillotto, il migliore amico del re. Artù non reagì con gelosia, con odio e con collera, ma con comprensione. Inoltre, ebbe difficoltà con un figlio adulterino, Mordred, che diventò il suo peggiore nemico. Una sua sorellastra, la fata Morgana, cercò di annientare la Tavola Rotonda scontrandosi, però, con il comportamento irreprensibile dei cavalieri e, soprattutto, con Galaad che non si lasciò influenzare.

Quando Merlino condusse Galaad alla Tavola Rotonda, questi si sedette senza difficoltà al tredicesimo posto, il *seggio periglioso*, e il suo nome apparve sullo schienale a lettere luminose. Era il cavaliere che tutti attendevano da molto tempo. Intanto, alcuni angeli portarono il Graal che apportò cibo prezioso a tutti i presenti.

I cavalieri ne furono talmente stimolati che decisero di partire alla ricerca del Graal, ormai scomparso alla loro vista. Restò a Camelot solo Artù. Come addio, Galvano disse a Galaad: «*Te ne devi andare, perché non sei dei nostri*». Merlino non li accompagnò più: aveva assolto il suo compito e si ritirò dalla Tavola Rotonda.

In seguito, Artù dovette combattere contro il proprio figlio. Alla vigilia della battaglia, i suoi consiglieri – dopo aver consultato gli astri – gli suggerirono di non lasciare l'indomani la propria tenda. Il re, durante la notte, sognò di essere incatenato alla ruota del destino azionata dalla dea Fortuna. Al primo giro di ruota, egli si trovò in alto come re; al giro successivo, era diventato un mendicante nella parte bassa della ruota. In questo modo, comprese la legge inflessibile della reincarnazione. Con uno sguardo percorse la propria vita, e scoprì la relatività dei desideri di bontà e di perfezione terrestri.

Dopo aver acquisito tale comprensione, il giorno dopo affrontò il combattimento con il figlio. Essi si inflissero reciproche ferite mortali. Mordred morì e Artù si fece portare da un amico verso un lago vicino, dove restituì Excalibur alla Dama del Lago. Una nave con nove dame condusse poi il re all'isola di cristallo, Avalon, per curarlo e prepararlo al ritorno. “*Artù, il re! Ora e per sempre!*”

La ricerca del Graal proseguì, benché numerosi cavalieri vi avessero perso la vita, o si fossero smarriti. Tre cavalieri, tuttavia, riuscirono a trovare la Santa Coppa: Bohor, Parsifal e Galaad, ma uno solo poté avvicinarlo e la leggenda riferisce: “*Poi il Graal sparì dal mondo*”.

Chi non è toccato dalla nobiltà, dal coraggio e dalla drammaticità di questa storia meravigliosa? “*Artù, Lancillotto, Parsifal e Galaad erano eroi e restano vivi per sempre*”. Da secoli, l'uomo è educato all'idea che il vero eroe sia un personaggio esterno a se stesso. Dopo una storia così bella egli dovrebbe tornare tranquillamente alla sua mediocre quotidianità: mangiare, bere, dormire? Forse, durante le vacanze, andrà a visitare Tintagel per vedere se vi si trova ancora qualche traccia!

Qual è, allora, il messaggio del Graal? Esso risuona in ogni parola della nobile leggenda: è la storia stessa della vita! Tutti gli avvenimenti vi rappresentano la ricerca degli ideali, gli sforzi, gli scoraggiamenti, le scoperte e le delusioni della vita. Cosa si cerca, ai giorni nostri con gli strumenti sofisticati e con i prodotti sintetici?

Queste sono imprese del tutto simili a quelle dei cavalieri alla ricerca del Graal! Alcuni mirano a realizzare un

nobile ideale e ad aiutare il prossimo, altri mirano a ottenere assolutamente il dominio sulla natura o sui popoli. Ognuno porta così in sé i diversi aspetti della ricerca, in ognuno si nasconde re Artù. Un buon re non è mai un tiranno e si assume, consapevolmente, la responsabilità di tutte le vite affidate alle sue cure. Non si serve dei suoi sudditi per raggiungere obiettivi personali, non li sfrutta. È un vero cavaliere, non lotta per il proprio tornaconto! Ma esistono ancora simili cavalieri?

Sì, infatti ognuno può ascoltare ancora la voce interiore, la propria coscienza, che l'aiuterà a seguire il giusto cammino. Tuttavia, per sentirla, sono necessari la calma e il silenzio interiori. Soltanto seguendo questa voce, il cavaliere errante può scoprire e comprendere chiaramente il vero scopo della propria vita e riuscire a realizzarlo.

Articolo tratto dalla rivista Pentagramma – Edizioni Lectorium Rosicrucianum

Scuola Internazionale della Rosacroce d'Oro

<https://www.lectoriumrosicrucianum.it/>

Data di pubblicazione: 12/11/2024

Salvato in PDF in data: 17/04/2026

Link all'articolo: <https://civico20-news.it/cultura-e-spettacolo/luomo-i-misteri-lignoto/il-graal-celtico-i-celti-sono-allorigine-delle-leggende-del-graal-in-europa-e-la-saga-di-artu/12/11/2024/>