



DOI: <https://doi.org/10.4312/keria.21.2.37-50>

Bojana Tomc

Orfejeva pot v podzemlje od antike do španskega baroka

Mit o Orfeju, ki je eden najbolj odmevnih v svetovni književnosti, simbolizira temeljne in univerzalne teme, kot so zvestoba, nesmrtnost ljubezni, moč poezije in besede ter nesrečnost človeške usode. Ohranil se je v dveh avgustejskih literarnih delih, Vergilijevih *Georgikah* in, kot večina drugih mitov, v Ovidijevih *Metamorfozah*. Omenjena avtorja sta mit o Orfeju uvrstila v svoj recepcijski horizont ter skozi svojo pripovedno perspektivo ustvarila literarni različici, ki sta bili stoletja vir za reaktualizacijo omenjenega mita, pri čemer je Vergilij z inovacijami¹ v svoji različici tako z originalnim besedilom kot prevodi na recepcijo motiva v španski književnosti vplival bolj kot Ovidij.²

Španija je bila, kar se tiče ohranjanja in posredovanja klasične zapuščine, zaradi prisotnosti Zahodnih Gotov v privilegiranem položaju. S prihodom Arabcev leta 711 se je sicer začelo obdobje velikega vpliva grške filozofije na judovsko-špansko misel, ki je v tem času doživela velik razcvet. Naslednja prelomnica je 13. stoletje, ki ga lahko najbolj slikovito označimo kot »renesansa pred renesanso«. Osrednjo vlogo ima delo kralja Alfonza X. Modrega in prevajalske šole v Toledu, ki je pod cerkvenim okriljem nastala že stoletje prej, razcvet pa dosegla pod omenjenim vladarjem. Zbral je sodelavce iz vse Evrope in jim priskrbel arabske in latinske rokopise.³ Prevladujoča klasična tradicija je bila predvsem latinska. Prevajali so Vergilija, Horacija, Ovidija, Lukana, Juvenala, Avla Gelija in Svetonija.⁴ Za razvoj dramatike sta bila pomembna predvsem Vergilij in Ovidij, saj *Bukolike* in *Metamorfoze* presežejo

1 V Vergilijevi različici se za razliko od predovidijevske tradicije mita in Ovidija pojavi oseba Aristej, ki jo prevzame tudi Lope de Vega.

2 Cabañas, *El mito de Orfeo*, 25.

3 Arabski so izvirali predvsem iz toledskih knjižnic, ostali pa iz kastiljskih in aragonskih, tako samostanskih kot zasebnih zbirk.

4 Signes Codoñer, *Antiquae lectiones*, 384.

meje poezije, tako da njihov odmev zasledimo tako v proznih kot v dram-skih besedilih.

Odmevnost *Metamorfoz*, ki »v sijajni pesniški govorici predstavljajo pravo enciklopedijo grško-rimske mitologije, ki je že v poznem srednjem veku slu-žila kot pomemben navdih umetnikom«,⁵ v baroku morda lahko pojasnimo z mnenjem Gianpiera Rosatija:

Svet *Metamorfoz* je svet iluzornih podob: nastopajoče osebe so žrtve prevar, ki jih lahko povzroči obleka, senca, odsev, begotna prikazen, tudi same besede. Vsi se kot izgubljeni gibljejo v tem varljivem labirintu videza. Ovidijeva pesnitev prikazuje predstavo njihovih zmot in zablod; iz tega se porodi nekakšen mi-mobeg iluzionističnih perspektiv; stališča, s katerih opazujemo resničnost, se nenehno pomnožujejo in se med seboj brez reda prepletajo. Pesnik z zado-voljstvom raziskuje to igro protislovij in varljivih videzov; bralca kot moder režiser vodi pri dešifriranju prevar in sam ponuja »pravo stališče«, ob katerem je mogoče meriti delne in izkrivljene perspektive nastopajočih oseb. [...]

V svoji pretanjeni občutljivosti za nemirne meje realnosti Ovidijeva pesnitev nezavedno kaže prve kali manierizma, značilnega za cesarsko dobo. Čeprav je »zadovoljna s seboj« in »prepričana vase«, čeprav svojo dramatičnost in patos blaži z ironijo, od daleč in komaj opazno že naznanja obdobje krize v literaturi.⁶

Teme in motivi, ki jih, kot pravi Rosati, odpirajo *Metamorfoze* in jih kot na gledališkem odru plastično postavljajo pred bralca, kasneje postanejo večne, skoraj obsesivne teme baroka: zmote, zablode, utvare, varljivi videz, zabrisana meja med videzom in resnico, slepilo, begotna prikazen, sprevid resničnosti, deziluzija, negotovost, dvom, strah, nelagodje, ničevost, nestalnost, spremen-ljivost, minljivost, nasprotja ter kontrast med svetlobo in sencami.

MIT, ZNAČILNOSTI IN POMEN

Miti, katerih glavni značilnosti sta, da je njihov nastanek anonimen in da se pojavljajo v skupnem imaginariju ljudi, ki pripadajo isti kulturni skupnosti, so bili »od renesanse naprej skoraj nepretrgoma eden od glavnih snovnih virov evropske dramaturgije«. ⁷ Z vidika sodobnosti predstavljajo enega najbolj za-nimivih aspektov antične civilizacije.

Mit je imel tako v grški kot v rimski civilizaciji, ki je bila njen neposredni sodobni dedič, dvojni pomen. Po eni strani je bil zlasti v arhaični in klasični Grčiji tesno povezan z religijo oziroma sistemom verovanj, po drugi pa v poe-ziji deloma že v obdobju helenizma, zlasti pa od Ovidija naprej nastopa skoraj

⁵ Germ, *Podobe antičnih bogov*, 63.

⁶ Navedeno po odlomku, objavljenem v antologiji Marinčič, *Antična poezija*, 304–305.

⁷ Kos, »Recepcija antičnih mitov«, 164.

kot fikcija, kot zelo pester, raznolik in bogat skupek zgodb, epizod in celo cikličnih stvaritev, katerih protagonisti so bogovi z antropomorfno zunanostjo in značajem, junaki in smrtniki.

Poganska religija v sodobnem zahodnem svetu ni preživela, grško-rimska mitologija pa je imela in ima še vedno velik vpliv. Bila je vir navdiha, razprav, ustvarjanja za celo plejado umetnikov. Mitološka tematika je skupaj s svetopi-semsko temeljna za plastične umetnosti, glasbo (opera) in literaturo od same antike preko renesanse do danes. Iz tega vira pogosto zajema tudi filmska umetnost.

Klasična mitologija ohranja svojo aktualnost. Je tako vseprisotna in zdi se nam tako samoumevna, da si redko zastavimo vprašanje, kako je mogoče, da so poganski junaki preživeli propad klasične civilizacije in zavrnitev prvih krščanskih piscev. Kot je znano, se je v 3. stol. odvijala močna polemika med dvema tendencama v zvezi z odnosom do antične poganske književnosti oz. tradicije nasploh. Ena struja se je zavzemala za inkorporacijo klasičnih vedenj in spoznanj, ki naj bi jih prekvasili v krščanskem smislu, druga pa za to, da jih je treba zavreči kot idolatrijo, ki ne pripomore k človekovemu odrešenju, in sprejeti le to, kar pomaga k duhovni in moralni rasti. Zmagala je zmerna struja, katere težnja je bila *media aurea*.

Zdi se, da je bilo nemogoče preprečiti, da bi antična mitologija vstopila v srednji vek, še več, mitologija je klasično kulturo zaznamovala do take mere, da je moralo krščanstvo najti primeren način, da jo je vključilo v svoj kulturni horizont.⁸ Kot meni Škamperle, so imena antičnih bogov v srednjem veku »sicer ušla iz ljudskega spomina, toda nekateri njihovi osnovni pojmi in podobe, vsebinsko spremenjeni in prilagojeni novemu duhovnemu obzorju, so se podtalno ohranili«.⁹

Mit je bil zelo primeren »za estetsko obravnavo znotraj gledališča spektakla, ki ga je skušal ustvariti dramatik, da bi dosegel raven gledališča, ki se je odvijalo v palačah in ki so ga pogosto zahtevali od njega«, in ker mu je mitologija zaradi svoje srednjeveške alegorične tradicije služila kot »vir za evharistične fabulacije«.¹⁰ Poleg tega je bila v baroku in renesansi mitologija pridobila celo novo vitalnost, saj je bilo nekatere mite zlahka mogoče aplicirati na občečloveška, družbena in politična vprašanja tedanjega časa.¹¹ V španskem baroku so najpogostejši antični motivi mitološki, po njih sta vztrajno posegala Lope de Vega in Calderón de la Barca, zasledimo pa jih že na začetkih španske renesančne dramatike, pri Juanu del Encini. V opusu vseh treh najdemo tudi Orfejev motiv. Pri Juanu del Encini v igri *Ékloga o Plácidi in Vitorianu*, pri Lopeju de Vegi v mitološki komediji *Najstanovitnejši mož (El marido más firme)*, pri Calderónu de la Barci pa v zakramentalni igri *Božanski Orfej (El divino Orfeo)*, kjer Orfejev motiv predela *a lo divino*.

8 Germ, *Podobe antičnih bogov*, 9.

9 *Renesančne mitologije*, 52.

10 Rull Fernández, *Autos sacramentales*, 78.

11 Renesnančna ožvitev antične mitologije se poveže z željo po pobegu iz realnosti, lastno baročni mentaliteti.

Utemeljitelj španskega nacionalnega gledališča Lope de Vega (1562–1635) grško-rimske mite aktualizira in jim da novo življenje.¹² Za predlogo vzame določen klasični mit, ki ga oplemeniti s številnimi lastnimi in predhodnimi inovacijami. Tako ustvari baročno prekipjavajoče mitološko prizorišče, na katerem osnovnim protagonistom, nosilcem določene klasične mitološke zgodbe, doda še številne druge obrobne mitološke osebe iz drugih mitov, pa tudi glavne nosilce dogajanja iz kakšne druge znane mitološke pripovedi. Zunanje mitološko okrasje oblikujejo tudi številne omembe mitoloških oseb in božanstev ter aluzije nanje in na dogodke, v katere so bili vpleteni. Omenjene klasične reminiscence delujejo kot »okno« v novo razsežnost osnovnega antičnega motiva. Ustvarjalni postopek izraža eno od osnovnih baročnih afinitet, podvajanje strukture, ki jo lahko primerjamo tudi z Velázquezovo slikarsko govorico odpiranja svetov v *Las meninas* (*Spletični*) z motivom komornika ob odprtih vratih, ki vodijo v osvetljeno stopnišče. Lopejeva omemba je v gledalcu, odvisno od njegove izobraženosti in seznanjenosti z nekim motivom, pa tudi njegove splošne razširjenosti, lahko priklicala v zavest celotno epizodo, zgrajeno okrog motiva, ki ga je dramatik vstavil v osnovni tok dogajanja. Osnovni značilnosti njegovih mitoloških komedij sta torej številčnost nastopajočih oseb in tehnika križanja posameznih mitov na ravni nastopajočih oseb. Dramatik v svojih delih preplete posamezne motive z delci drugih, kot se v antični mitologiji prepletajo mitološke zgodbe in prehajajo ena v drugo ali pa potekajo vzporedno, druga ob drugi.

ORFEJ, MITOLOŠKA ZGODBA

Kljub kompleksnosti mita o Orfeju lahko v grški mitologiji jasno razločimo tri glavne epizode: udeležbo na argonavtski odpravi, spust v podzemlje, da bi privedel nazaj med žive Evridiko, in tragično smrt, ko ga raztrgajo Tračanke ali bakhantke. Orfej združuje vloge pesnika-glasbenika (»umetnika«), zaljubljenca, pa tudi svečenika, saj naj bi bile njegove pesmi temelj orfičnih misterijev. Ti trije vidiki se povezujejo s temami, ki jih zasledimo v vseh različicah Orfejevega motiva, z umetnostjo, ljubeznijo in smrtjo.

Skozi različna zgodovinska in umetnostna obdobja so izvorni figuri Orfeja dodajali različne simbolne vsebine in alegorične pomene, ki so izhajali iz osnovnih značilnosti omenjenega motiva, oblikovanega v antiki. Izluščijo se naslednji vidiki Orfejevega lika:

- Orfej, ki kultivira: živali pozabijo na strah in na naravne zakone; glasbena harmonija je odsev kozmične ubranosti; ta podoba se pogosto poveže s podobo Kristusa kot dobrega pastirja;
- mitološki oče vseh pesnikov;

¹² Prim. Zamora Vicente, *Lope de Vega*, 245.

- *exemplum vitae contemplativae*: njegov način življenja uteleša kontemplativnost, njegov antagonist pa je *exemplum vitae activae*;
- na Orfeja se aplicira ikonografija Kristusa, ki z besedo pritegne ljudi;
- v ospredje stopa tudi transformacijska moč njegove glasbe ali besede;
- povežejo ga s podobo kralja Davida, psalmista, ki igra na harfo.

Nekatere izmed teh vidikov mitološke figure uporabi tudi Calderón de la Barca, ki predela mit v skladu s teološkimi resnicami.

Tematski vidiki, ki se ohranjajo kot stalnice v različnih predelavah Orfejevega mita, so npr. tema zvestobe; usodna znamenja; tema radovednosti oz. bojazni; tema nesreče; zapeljevanje, sposobnost očarati z glasbo.

ORFEJEV MOTIV V ÉKLOGI O PLÁCIDI IN VITORIANU JUANA DEL ENCINE

Prvi vidnejši dramatik španskega zgodnjerenesancnega posvetnega gledališča je Juan del Encina (1468–1529), ki ga nekateri imenujejo očeta španskega gledališča.¹³ Po letu 1498 je izmenično bival v Španiji in Italiji, v Rimu, kjer se do takrat že razvila opazna dramska in gledališka tradicija. Encinova dramska produkcija obsega 14 eklog, ki jih je večinoma objavil in napisal v letih od 1492 do 1513. Encina je bil tudi eden izmed prevajalcev Vergilija v španščino, kar v nekaterih njegovih eklogah pusti precejšen pečat. V svoj *Cancionero* (Zbirka pesmi), ki je izšel leta 1496 v Salamanci, je vključil tudi prevod Vergilijevih *Bukolik*.¹⁴

Encinova najbolj kompleksna ekloga je *Ekloga o Plácidi in Vitorianu* (*Égloga de Plácida y Vitoriano*), ki jo napiše za časa bivanja v Rimu, okrog leta 1513. Dejanje je polno, pretehtano, premišljeno in dodelano, ljubezenska zgodba pa »vredna Lopejeve komedije«.¹⁵ Zaljubljenca Vitoriano in Plácida se po prepiru v jezi razideta. Da bi se ozdravil ljubezni do Plácide, začne Vitoriano dvoriti Flugenciji. Ker Plácide ne more kar tako pozabiti, jo gresta s prijateljem iskat, a Plácida je naredila samomor. Vitoriano hoče v obupu storiti enako, a ga Venera zadrži in doseže, da Merkur obudi Plácido nazaj v življenje. Med nastopajočimi sta torej tudi dve antični božanstvi, ki imata za razliko od

13 Nekateri pa namigujejo na negledališki značaj njegovih eklog (morda preveč) kritično ugotavljajo, da je »oče mrtvorojenega otroka«, prim. Hermenegildo, *Teatro renacentista*, 31.

14 *Traslación de las Églogas de Virgilio* (Prevod Vergilijevih Eklog), izšla 1496. Omenjena Vergilijeva pesnitev je skozi celotno 16. in še globoko v 17. stoletje z različnimi elementi, s tematiko, motivi, jezikom, pesniškimi podobami, bukoličnimi *loci amoeni*, liki pastirjev in z zunanjo obliko pomembno vplivala ne le na špansko pesniško produkcijo, ampak tudi na pripovedništvo in dramatiko. Bukolične odmeve najdemo med drugim pri pesnikih Garcilasu de la Vega (1499 ali 1501–1536), ki med drugim piše tudi ekloge, in San Juanu de la Cruzu (1527–1591), v pastirskem romanu – najuglednejši predstavniki tega žanra so Jorge de Montemayor z delom *Diana*, Miguel de Cervantes z romanom *Galateja* in Lope de Vega, ki se je z *Arcadijo* poskusil tudi kot prozni pisec – ter v dramatikah.

15 Pedraza Jiménez – Rodríguez Cáceres, *Manual*, 272.

drugih Encinovih eklog tu aktivno vlogo. Božanstvi spremenita konec igre in nista le del stalnega pesniškega okrasja ali kliše v okviru pesniške konvencije o neusmiljeni materi in okrutnemu sinu (Venera in Amor).

Motiv obuditve od mrtvih lahko navežemo na motiv Psihe in Kupida, ki je bil v španskem zlatem veku zelo razširjen in priljubljen. Psihe (duša) zaradi radovednosti izgubi Kupida (ljubezen). Ko ga išče, mora opraviti štiri naloge. Pri zadnji, najstrašnejši, ko se mora s skrinjico spustiti v podzemlje k Prozerpini (vladarica podzemlja) po kanček lepote za Venero, jo spet premaga radovednost. Odpre skrinjico, v kateri pa je smrtni spanec. Obudi jo sam Cupido s svojo puščico. V antični (Apulejevi) zgodbi o Psihi in Cupidu sicer nimamo trikotnika dveh zemljanov in boga Kupida ter četrtega protagonista, ki bi posredoval pri obuditvi. Cupido v antični zgodbi uteleša tudi zaljubljenca. Obstaja pa nek drug element, ki zgodbo o Plácidu in Vitorianu povezuje s Psihe in Cupidom. Venera, ki v zgodbi o Psihi in Cupidu nastopa kot njuna antagonistka, ki iz ljubosumja zaradi dekleta in njene božanske lepote tudi zažene kolesje celotne zgodbe, pri Plácidu in Vitorianu nastopa kot njuna rešiteljica in o dekletu reče nekaj pomenljivega:

y no es muerta;
yo te la daré despierta
antes que vamos de aquí. (2329–31)

in ni mrtva;
dala ti jo bom budno,
še preden odidemo od tod.

Dekle naj ne bi bilo mrtvo (»no es muerta«), ampak naj bi samo spalo (»yo te la daré despierta«). Ne zaspi sicer zaradi pogubne lastne radovednosti, ampak zaradi ljubezni, kar pa je posredni vzrok tudi pri Psihe.

Motiv pa lahko delno navežemo tudi na prav tako v renesansi in baroku ter seveda tudi antiki zelo pogost Orfejev motiv. Orfej, mitološki pevec, ki s svojim glasom in petjem gane, očara in priklene nase tako živo kot neživo naravo in celo duše umrlih, se spusti v podzemlje, da bi izprosil vrnitev prezgodaj umrle Evridike. Zaradi njegovih atributov in zgodbe same Orfeja že v zgodnjem obdobju krščanstva začnejo v umetnosti enačiti s Kristusom in mu pripisovati njegovo vlogo. Princip omenjene preobleke se s pomočjo alegorije še posebej razmahne z baročnimi zakramentalnimi igrami (*autos sacramentales*), ki nadaljujejo obsežno srednjeveško alegorično tradicijo.

Orfej v antični zgodbi Evridike sicer ne privede srečno do sveta živih, a jo posredno obudi s svojim petjem, s katerim omehča vladarja podzemlja Plutona/Hada in Perzefono/Prozerpino.

Plácido neposredno obudi v življenje Merkur, posredno s svojimi prošnjami, tožbo in pripravljenostjo umreti (podobno kot Orfej, ki se kot eden redkih

v antični mitologiji še za časa življenja spusti v podzemlje) pa Vitoriano. Orfejeva vloga se torej razcepi na dve osebi, Vitoriana in Merkurja, Merkurju pa je s sestro Venero dodeljena še dimenzija vloge antičnih vladarjev podzemlja, ki odločita, da jo bosta priklicala nazaj v življenje. Ekloga se, kot smo že omenili, za razliko od antičnega mita konča srečno. Plácida se vrne v življenje, da pa je njena sreča še popolnejša, izve za dokaz brezmejne ljubezni Vitoriana, ki ji je hotel slediti tudi v smrt:

No me queda
 cosa que acordarme pueda,
 sino a ti, que allá nombraron.
 Y aún diéronme tales nuevas
 que muy presto allá serías.
 [...]
 ¿Tanbién matarte querías? (2441–45, 2448)

Vse, kar so tam omenjali,
 me spominja samo nate.
 Prinesli so mi celo takšne novice,
 da boš zelo hitro prišel tja.
 [...]
 Tudi ubiti si se hotel?

ZAKRAMENTALNA IGRA (*AUTO SACRAMENTAL*), TEORETIČNA IZHODIŠČA IN ZNAČILNOSTI ŽANRA

Po Abellánu je zakramentalna igra »najbolj tipična in reprezentativna baročna stvaritev«. ¹⁶ Konstitutivni elementi, ki jo določajo, so:

- povezava z eno od pglavitnih teoloških vprašanj, evharistijo,
- konkretizacija abstraktnih idej in konceptov in z njo povezan alegorični značaj (osebe utelešajo abstraktne koncepte, abstraktno postane konkretno), alegorija postane temeljni retorični mehanizem zvrsti,
- didaktično-katehetski in moralni značaj (razlaga in poglobitev katoliških verskih resnic),
- antiheretična opredelitev kot odmev protireformacije,
- ekspresivnost in dramatičnost (zveneči, ritmični verzi, glasba, razkošni kostumi, posebni učinki), ki vpliva na čustva gledalca,
- povezava s prazniki (uprizorjanje ob prazniku sv. Rešnjega telesa),
- uprizoritev,
- verzna oblika,
- eno samo dejanje.

¹⁶ *Historia del pensamiento español*, 224.

Definicija ključnega avtorja zakramentalnih iger Calderóna de la Barce poudarja katehetski značaj dela. Namen zakramentalnih iger je bil, da so ljudstvo jasno, nazorno in ekspresivno učile katoliško doktrino. Abstraktne ideje so spreminjali v osebe, ki so nastopile na odru in tako ustvarili uprizorjeno pridigo (uprizorjena »dramatizirana biblija«). Uprizoritev je imela svoje mesto znotraj prazničnega okvira (*y el regocijo dispone / en aplauso de este día*), praznika sv. Rešnjega telesa. Najpomembnejša pri Calderónovi definiciji se zdi trditev o »ideji, ki jo je mogoče uprizoriti (idea representable)«. Kot meni Rull Fernández, se dramatik zaveda, da zakramentalna igra ni komedija z versko tematiko, ampak alegorija ali sistem simbolov, ki na prizorišču utelešajo teološka vprašanja.¹⁷

V zvezi z neločljivo povezavo te dramske oblike z evharistijo naj dodamo še, da Arellano opozarja na razliko med izrazoma »asunto (tema)« in »argumento (vsebina)«, ki jo vzpostavi Lope de Vega v predgovoru k izdaji svojih *Autos sacramentales alegóricos y sociales* (ti izidejo v Madridu leta 1677).¹⁸ Tema je v vseh zakramentalnih igrah enaka, vsebine pa so različne ali, povedano drugače, tema zakramentalne igre je vedno zakrament evharistije in odrešenja, raznolikost vsebin in motivov pa je neizčrpna.

Zakramentalne igre zaznamuje tesna navezava na religijo. Predvsem skušajo dvigniti duha gledalcev in jim pomagati, da bi poglobili svojo vero in dosegli nekakšno krščansko »katarzo«. Vedno gredo onkraj dobesednega pomena besedila, da bi poiskale bolj privzdignjene, globoke ali duhovne pomene.

ZAKRAMENTALNA IGRA BOŽANSKI ORFEJ CALDERÓN DE LA BARCA ALI DIVINIZACIJA ORFEJA

Calderón de la Barca uporabi tematsko ogrodje klasičnega mita, ki se je ohranilo in razširilo predvsem v Vergilijevi in Ovidijevi literarni različici in ga na alegorični in simbolni ravni odene v krščansko sporočilno preobleko. Alegorične interpretacije Biblije so bile v Španiji v 17. stoletju zelo pogoste, saj je bilo treba klasične mite s katoliškim naukom šele uskladiti.

Zunanja shema mita ostane enaka kot pri Vergiliju in Ovidiju, za navidežno enakostjo pa odkrijemo like, ki so bolj ali manj pokristjanjeni ali preoblečeni v krščanske etične in duhovne vrednote. Na ravni nastopajočih oseb pride do sledečih transformacij:

- Orfej postane Kristus (njegova pesem ljudi pritegne, jih priklene nase, njegov spust v podzemlje lahko interpretiramo kot smrt na križu, ki odreši Evridiko in vse človeštvo),

¹⁷ *Autos sacramentales*, 20.

¹⁸ *El auto sacramental*, 17.

- Evridika postane človeštvo, ki se nagiba h grehu, šibka človeška narava,
- Aristej postane »princ teme«, kača, zapeljivec, utelešeno zlo, duhovna smrt.

Calderón uporabi lik Aristeja, Orfejevega antagonista, torej sledi Vergiliji različici, saj ga pri Ovidiju ni. Omenjeni lik se zelo dobro vključi v shemo divinizirane fabule, saj kot prototip zla uteleša zapeljivo moč, ki jo ima le-to nad človeštvom. Morda se v njem zrcali tudi baročna obsesija z dvojnostjo oz. podvajanjem in težnja h kontrastom. Standardnim protagonistom doda še dve alegorični osebi, Ljubezen in Milost. Vpelje pa še eno zanimivo osebo, Svobodno voljo (Albedrío), v kateri lahko vidimo neposreden vpliv jezuitske (novo)sholastične misli, ki postavlja človeško svobodo nasproti predestinaciji. Calderónova Evridika ni predestinirana za smrt. Ko se približa drevesu, omahuje. Odločitev je plod njene svobodne volje.

Liku Evridike Calderón nameni večji pomen, in sicer tako na ravni uprizoritve, saj je prisotna na prizorišču, kot na pomenski ravni. Čeprav pri Vergiliju in Ovidiju ne gre za dramski deli, je treba vendarle omeniti, da se Evridika v obeh klasičnih pesnitvah pojavi samo indirektno in brez besedila (*Georgika*) oz. indirektno-direktno z enim stavkom (*Metamorfoze*), medtem ko se pri Calderónu kot lik z lastnimi monologi in dialogi osamosvoji. Ni dvoma, da je protagonist Vergilijeve in Ovidijeve različice Orfej. Avtorja zanima njegova nesreča, bolečina, zapeljiva moč, drznost, da skuša premagati smrt, pogubno dejanje in na koncu smrt. Skratka, njegova usoda, katere del je tudi Evridika. Njegova ljubezen postane prototip zveste in večne ljubezni, a v ospredju je le njegova percepcija, njegova perspektiva in njegov prispevek k tej ljubezni. Calderón pa s pomočjo simbolnega pomena, ki ga podeli Evridiki, spremeni odnos med njima in ju na nek način izenači.

»Pobožanstvenje« Orfeja poteka s pomočjo:

- besed Orfeja in drugih oseb (aluzije na Biblijo ali citati),
- Orfejevih dejanj (stvarjenje, harmonizacija vsega stvarstva, spust v podzemlje, ponovna obuditev Evridike v življenje),
- Orfejevih atributov (glasba, petje, pripravljenost na žrtvovanje),
- predmetov (lira ali harfa = križ = krsta; čoln = ladja Cerkve = ladja življenja),
- besedilne prisotnosti krščanskih avtorjev (npr. Janez Zlatousti, Avguštin, Ambrozij, Hieronim, Izidor Seviljski ...)
- krščanske simbolike.

Skoraj vse tematske stalnice so prisotne tudi v Calderónovi zakramentalni igri, vendar dobijo drugo razsežnost in simbolni pomen. V Orfejevih besedah, ki poslušalce s svojim zvenom priklenejo nase, se čuti odmev svetopisemskih besed. Orfejeva beseda preseže moč uroka in dobi stvariteljsko sposobnost. Njegov glas (njegovo petje in glasba) postane glas Stvarnika: *sonó la voz soberana / et omne factum est ita* (»zadonel je najvišji

glas / in vse je bilo tako ustvarjeno«, 79–80)«, pritegne *la dulzura de este canto / tiene virtud atractiva* (»sladkost tega petja ima moč, da pritegne«, 73–74) in zapelje.

Calderón eksPLICITNO vzpostavi paralelizem med glasbilom in križem:

El instrumento que ves
que al abismo ha de dar luz
por aquesta parte es Cruz
y ataúd por esta es,
y el instrumento es después,
porque la Cruz y ataúd
tienen tan alta virtud
que su música amorosa
podrá librar a tu esposa
de prisión y esclavitud. (1134–44)

Inštrument, ki ga vidiš
in ki naj v prepad prinese luč
je po tej strani Križ
in po tej krsta,
potem je inštrument,
saj imata Križ in krsta
tolikšno moč,
da bo njuna glasba ljubezni
odrešila tvojo soprogo
ječe in suženjstva.

S pomočjo lire klasični poganski Orfej (skoraj) premaga smrt in obudi Evridiko v življenje. Lira Orfeja-Kristusa je križ (njegova smrt), s katerim premaga smrt (duhovno in telesno) in obudi človeštvo v večno življenje.

Medtem ko Vergilijeva različica ne pozna slutnje nesreče, pri Ovidiju verzi, ki napovedujejo nesrečo mladoporočencev, odpirajo metamorfozo o Orfeju in Evridiki (bakla, ki noče zagoreti in le prasketa v dimu). Tudi Calderón uporabi to temo, vendar spremeni strukturo besedila in je ne postavi na začetek. Slutnjo vsebuje svarilo Ljubezni, ki se boji izgube Evridike. EksPLICITNO omenja kaže:

[...] la tierra que pisa
de ponzoñosas serpientes
poblada está y ser podría
que alguna disimulada
entre hermosas clavellinas
su cándido pie mordiese. (v. 234–239)

[...] zemlja, po kateri hodi,
je polna strupenih kač
in kakšna bi se lahko
skrila med cvetoče nageljčke
in jo pičila
v belo stopalo.

Bojazen glede Evridike izrazi tudi druga alegorična oseba Milost:

¿No ves que la más hermosa
manzana tiene podridas
las entrañas? (257–259)

Ne vidiš, da je
najlepše jabolko
znotraj gnilo?

Calderón uporablja močno krščansko simboliko. V njegovi igri odzvanjajo biblične reference. Kača se pojavi dobesedno, pooseblja pa jo tudi Evridikin zapeljivec Aristej, pozneje v besedilu označen kot princ teme (*el príncipe de las tinieblas*), simbol vsega zla:

La escondida serpiente,
Eurídice, soy yo,
que entre las hojas verdes
soy el áspid (980–983)

Evridika,
jaz sem skrita kača,
sem gad
med zelenim listjem

V besedilu se pojavi še ena biblična reminiscenca, sadež ali jabolko, simbol izvirnega greha. Pomenljivo je, da te besede izrekata Ljubezen in Milost, ki ju grešniki, ki jih v svoji krščanski preobleki simbolizira Evridika, izgubijo: la gracia me deja ... el cielo para mi se obscurece ... Sin la gracia no hay camino que acierte (»milost me zapušča ... nebo se mrači zame ... Brez milosti ni poti, ki bi jo našla, 1007, 1010, 1030).

Ljubezen in zvestoba slavita zmagoslavje nad smrtjo že v klasičnih različicah, tako je tudi pri Calderónu, kjer pa dobita tudi alegorično krščansko vsebino.

Teme Orfejevega strahu in dvoma pri Calderónu ne najdemo. Orfej je Bog; ni vladarjev podzemlja, ki bi mu postavljala pogoje. Ni se mu treba bati nikogar, glavno besedo ima on. Evridika (človeštvo) je (od)rešena in predstava se zaključí s poveljevanjem evharistije.

Pobožanstveni Orfej pa vendarle ni samo Bog. Da bi ga še bolj izenačil z Jezusom, mu Calderón podeli še človeško razsežnost:

Mortal soy, pues soy humano. (1216)

Con divinidad unido.

Unido a la humanidad. (1351, 1353)

Umrljiv sem, saj sem človek.

Eno z Božjim.

Eno s človeštvom.

Tudi tema nesreče izgine, saj ni v sozvočju s kontekstom, v katerega bi se morala vključiti. Ton igre se zdi popolnoma optimističen, čeprav je v zraku slutnja preteče tragedije. Tragično nadomesti krščanski koncept grešnosti, katere odrešitev je Orfej-Kristus.

BIBLIOGRAFIJA

- Abellán, José Luis. *Historia del pensamiento español de Séneca a nuestros días*. Madrid: Espasa Calpe, 1996.
- Arellano, Ignacio, Duarte, J. Enrique. *El auto sacramental*. Madrid: Ediciones del Laberinto, 2003.
- Cabañas, Pablo. *El mito de Orfeo en la literatura española*. Madrid: Ediciones Ares, 1948.
- Calderón de la Barca, Pedro. *Obras maestras*. Ur. José Alcalá- Zamora, Díez Borque, José María. Madrid: Castalia, 2001.
- Encina, Juan del. *Teatro completo*. Ur. Pérez Priego, Miguel Angel. Madrid: Cátedra, 1998.
- Germ, Tine. *Podobe antičnih bogov v likovni umetnosti od antike do izteka baroka*. Ljubljana: DZS, 2001.
- Hermenegildo, Alfredo (ur.). *Teatro renacentista*. Madrid: Austral, 1990.
- Kos, Janko. »Recepcija antičnih mitov v slovenski literaturi«. V: *Antični mit in literatura*. *Poligrafi* 31–32, ur. Vid Snoj in Tomo Virk, 149–170. Ljubljana: Nova Revija, 2003.
- Marinčič, Marko (ur.). *Antična poezija*. Ljubljana: DZS, 2002.
- Pedraza Jiménez, Felipe B., Milagros Rodríguez Cáceres. *Manual de literatura española*. 2. zv.: *Renacimiento*. Navarra: Cénlit Ediciones, 1980.
- Rull Fernández, Enrique. *Autos sacramentales del siglo de oro*. Madrid: Ediciones Libertas, 2003.
- Signes Codoñer, Juan et al. *Antiquae lectiones: El legado clásico desde la antigüedad hasta la revolución francesa*. Madrid: Cátedra, 2005.
- Škamperle, Igor in Marko Uršič. *Renesančne mitologije*. *Poligrafi* 25–26. Ljubljana: Nova revija, 2002.
- Wilson, Edward Meyron in Duncan Moir. *Historia de la literatura española: Siglo de Oro: Teatro, 1492–1700*. Barcelona: Editorial Ariel, 2001.
- Zamora Vicente, Alonso. *Lope de Vega, su vida y su obra*. Madrid: Editorial Gredos, 1961

POVZETEK

V prispevku je predstavljena recepcija mita o Orfeju in Evridiki v španski baročni dramati-ki, predvsem v zakramentalni igri (*auto sacramental*) Calderóna de la Barce. Mit o Orfeju in Evridiki, ki je eden tistih, ki najbolj odmeva v svetovni književnosti in umetnosti nasploh, sta v antiki v svoj recepcijski horizont uvrstila Vergilij in Ovidij. Skozi svojo pripovedno perspektivo sta ustvarila literarni različici, ki sta bili stoletja vir za reaktualizacijo mita o Orfeju. Orfeja začnejo zaradi njegovih atributov in zgodbe same že v zgodnjem obdobju krščanstva v umetnosti enačiti s Kristusom in mu pripisovati njegovo vlogo. Princip ome-njene preobleke se s pomočjo alegorije še posebej razmahne z baročnimi zakramentalnimi igrami, ki nadaljujejo obsežno srednjeveško alegorično tradicijo.

Calderón de la Barca je v teološko-mitološki duhovni drami *Božanski Orfej* povzel osnovne motive ali invariante, ki sta jih zarisala Vergilij in Ovidij, a enakost je le zuna-nja. Ogrodje antičnega mita je na simbolni ravni prekril s krščanskim sporočilom. Orfej, čigar moč besede in glasbe so poudarjali že v prvih zapisih, postane Kristus, njegova be-seda privlači ljudi, ki jih s spustom v podzemlje, ki ga je mogoče razumeti tudi kot smrt na križu, odreši. Evridika simbolizira človeštvo s svojo šibko človeško naravo, ki ga Orfej, Bog in človek, kot poudari Calderón, reši pogubljenja. Aristej, Orfejev antagonist, ki je Vergilijeva inovacija, pri Ovidiju pa ga ne najdemo, postane princ teme, kača, zapeljivec, duhovna smrt.

SUMMARY

Orpheus' Descent Underground from Antiquity to the Spanish Baroque

The article presents the reception of the Orpheus and Eurydice myth in Spanish Baroque drama, particularly in the sacramental play (*auto sacramental*) by Calderón de la Barca. The Orpheus and Eurydice story, one of the most resonant myths in the world's literature and art, was adopted in antiquity by Vergil and Ovid, and the literary versions created through the two poets' narrative perspectives served to keep the Orpheus myth fresh for centuries. Due to Orpheus' attributes and the story itself, it was already in the early Christian period that he was identified in art with Christ and credited with Christ's role. By the use of al-legory, this masquerade flourished especially with the Baroque sacramental plays, which continued the vast medieval tradition of allegory.

While Calderón de la Barca's theological and mythological spiritual play, *El divino Or-feo*, does adopt the basic motifs as set out by Vergil and Ovid, the parallels are only skin-deep. At a symbolic level, the framework of the ancient myth is fleshed out with a Christian message. Orpheus, whose power of speech and music is prominent even in the earliest records, becomes Christ attracting mankind with his words. Indeed, humanity is redeemed by his descent underground, which may be interpreted as death on the cross. Eurydice with her frail human nature stands for mankind, saved from damnation by Orpheus – both God and man, as underlined by Calderón. Aristaeus, Orpheus' antagonist, a Vergilian innova-tion not found in Ovid, becomes the Prince of Darkness, snake, tempter, spiritual death.

RESUMEN

El viaje de Orfeo al mundo subterráneo desde la Antigüedad clásica hasta el Barroco español

El divino Orfeo de Calderón de la Barca es una de las innumerables reelaboraciones del mito órfico que se hicieron a lo largo de diferentes épocas históricas. Este auto sacramental, la obra en honor de la Eucaristía, está hecho a base de las versiones latinas de Virgilio y Ovidio constituyendo a la vez el revestimiento del mito *a lo divino*. Se trata de la adaptación barroca, compuesta por el autor que llevó este subgénero dramático a su estado más perfecto y complejo en la época cuando la mitología, como también antes en el Renacimiento, era un hecho relevante. Para divinizar el tema pagano que abre y presenta algunas cuestiones universales como el amor, la fidelidad, el destino humano frente a los dioses, Calderón aplicó varios procedimientos, entre los cuales destaca la alegorización, ya que la interpretación alegórica de la *Biblia* era algo muy frecuente en la España del siglo XVII y los mitos clásicos se consideraban a veces como manifestaciones imperfectas de la doctrina cristiana (Wilson, *Historia*, 2001). La divinización de Orfeo se establece mediante las palabras del mismo Orfeo y de otros personajes, los hechos de Orfeo, los atributos de Orfeo, los objetos, la mención de los autores cristianos y la simbología cristiana. Como Orfeo pagano trata de recuperar a la amada Eurídice con su palabra y canto, así Orfeo cristiano consigue con los mismos medios, bajo las imágenes de Pan y Vino, recuperar a Eurídice pecadora que constituye el símbolo de la humanidad y su naturaleza débil, propensa ya desde la primera pareja humana a ceder a la tentación.