

Drei griechische Mythen in Calderons Sakramentspielen.

Einleitung.

Calderon hat in seinen Sakramentspielen mehrfach mythologische Stoffe aus dem Altertum behandelt; diese aus der antiken Mythologie genommenen Sakramentsspiele unterscheiden sich in ihrem innersten Wesen gar nicht von den übrigen, den biblischen, historischen, dogmatisch-mythischen, moralischen und symbolischen Sakramentspielen, sie bilden vielmehr mit denselben in vielfacher Hinsicht ein Ganzes. Sie sind nicht blos von demselben Meister gegossen, sondern sie stimmen trotz aller Verschiedenheit der Töne und Klänge auch harmonisch zusammen. So gehören denn die sogenannten mythologischen Autos geradezu als integrierende, wenn auch vielleicht nicht als essentielle Teile zu dem großen Gesamtwerke der 72 (73) Autos sacramentales. Wol möchte es den Anschein haben, als ob bei den aus antiker Sage entnommenen Sakramentspielen die künstlerische Bearbeitung wegen des Widerstreits zwischen Mittel und Zweck von vorneherein unmöglich war; aber eine genauere Betrachtung des Gegenstands wird uns zeigen, daß dem durchaus nicht so ist.

Die Mythen aller Völker haben einen Wahrheitskern, um den sich oft die verkehrtesten und unwahrsten Vorstellungen kristallisiert haben. Ist ja jede Unwahrheit eine ungehörige Verbindung von etwas an sich Wahrem. Um wie viel mehr darf man bei den sagenhaften Überlieferungen der Völker von dem mitunter bis zum Extrem gehenden phantastischen Chaos abstrahierend ins Innere eindringen, um verborgene Wahrheit zu finden. Hierdurch wird ein Doppeltes erreicht: Das große Ganze der idealen Welt erscheint in seiner Wirklichkeit auf das niedere materiale Gebiet und umgekehrt wird das Hineingreifen des Vergänglichen, Wechselnden, Hinfälligen in's Reich des Immateriellen und des in sich Feststehenden sichtbar. Sodann aber ist dem forschenden, auf fester sicherer Grundlage stehenden Geiste ein tiefer Blick gestattet in die Verschlingungen und Wechselbeziehungen des Denkens und Wollens, der Wahrheit und des Irrtums, der vernunftgemäßen und vernunftwidrigen Handlungen ganzer Völker und Zeitepochen. Ein für die innersten Vorgänge in der Natur und für die innersten Regungen des Menschenherzens empfängliches Gemüt, ein die Gründe und Wirkungen der Ereignisse erfassender, bis zu den tiefsten Quellen der Erkenntnis, zum letzten Grunde alles Seienden hindurchdringender Geist wird in den Mythen, namentlich den antiken griechischen Mythen eine reiche Ausbeute

finden und positiv und negativ mit fast zwingender Gewalt hingezogen werden zur christlichen Wahrheit, wenn er der Erkenntnis nicht widerstrebt aus Verkehrtheit des Willens. Eine oberflächliche Betrachtung der Mythen, welche dieselben weder in ihrer Beziehung zum Gesamtleben der Menschheit noch in Beziehung auf die Kräfte und Neigungen der menschlichen Seele auffaßt, wird sich in gewisse enggezogene Kreise bannen, in welchen ihm die Übereinstimmung der in ihrem Wesen verschiedenen geistigen und sinnlichen, himmlischen und irdischen Welt ebenso unbekannt bleibt, wie das Verhältnis zwischen Gott und Welt.

Calderon hat die alten griechischen und griechisch-orientalischen Mythen in ihrem tiefsten Grunde erfaßt, ihre Beziehungen nach den verschiedensten Seiten verfolgt und ihre Zweckbestimmung wol verstanden. Angefangen von dem sinnlich-kosmischen Grunde, auf welchem die geistige Saat aufgewachsen ist, hindurch durch seelisch-rationale Gebiete, in welchen sich die Mythenbildung verzweigt, bis zum göttlich-ewigen Werke, zu dem sich die Mythen emporheben, hat er ihre Bedeutung erfaßt und entsprechend dargestellt. Er hat in gleicher Weise die geheimnisvolle Finsternis der von Gott abgewendeten zum Niederen und Bösen herabsinkenden Unnatur, wie das blendende Sonnenlicht der über sich selbst erhobenen, verklärten und in Gott selig ruhenden Natur mit dem Auge seines Geistes durchschaut; er hat den Widerschein dieses Glanzes und die weithinfallenden Schatten dieser Finsternis in den alten Mythen aufgesucht und zu einem großen Gesamtbilde mit herangezogen.

In seinen Sakramentspielen wandert Calderon „mit bedächtig-er Schnelle“ von der Schöpfung der Welt zur Fülle der Zeiten, und von da zum Weltgerichte am Ende der Zeiten; er führt uns von Babylon nach Jerusalem, von da nach Rom und nach Madrid, der Hauptstadt Hesperiens; aus dem Heldenkampf des Volkes Israel führt er uns zum fernen Westen in den Heldenkampf seines eigenen, des spanischen Volkes, das ihm gleichfalls ein auserwähltes Volk, ein priesterliches Volk ist. Er führt uns in den Palast des spanischen Königs, um uns erhabene und doch milde Majestät zu zeigen, er führt uns nach Babylon in die Heimat des ersten Tyrannen; dort zeigt er uns die geistige Liebesglut des katholischen Glaubens, hier die sinnliche vulkanische Glut des heidnischen Götzendienstes. Er führt uns nach dem warmen Süden in die Heimat der Königin Saba, die nach dem Glauben verlangt, er führt uns nach dem kalten stürmischen Meere des Nordens, dem Wohnsitz des Abfalls. In die Wüste am Berge Sinai werden wir geführt und in die stille Einsamkeit der Alpen; die Natur selbst nimmt uns in ihre geheimnisvolle Sphäre auf in der „Gekrönten Demut der Pflanzen“, und umgekehrt führt uns „Der göttliche Parnas“ in ein rein geistiges Gebiet. Das „große Welttheater“, „das traumvolle Leben“, „den großen Markt der Welt“, die Geheimnisse des Herzens und die Räthsel des Geistes finden wir in Calderon's Sakramentspielen. Sie haben Himmel und Erde, Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft zum Gegenstand; ihr Schauplatz ist die grüne Wiese, wie das felsige Gebirge, die Sphäre der Gestirne und das Reich des Abgrunds, das von Menschen belebt

Land und das öde Meer; die auftretenden Personen sind aus dem menschlichen Geschlechte, aus der Umgebung Gottes, aus dem Lande der Finsternis genommen: ja die Kräfte der menschlichen Seele, Tugenden und Laster, abstrakte Begriffe der Metaphysik treten als Personen auf. Um wie viel mehr gehören die Mythen des Altertums, die Grundlage seiner religiösen Anschauungen, in den Kreis, welchen die Sakramentsspiele Calderons umfassen! Das Judentum, als Vorbereitung der vollkommenen Offenbarung, hat in dem Heidentum, das in gewissem Sinne Vorbereitung, in anderer Weise Abirrung ist, seinen Gegensatz; beide zusammen stehen im Verein mit der Sekte (dem Muhamedanismus) und dem Abfall dem Christentum gegenüber, dessen erhabene Form die Kirche, dessen glühendes Herz das heilige Altarsakrament ist. Darum mußte die als Naturreligion auftretende Doktrin des Heidentums, diese Vereinigung von Wahrheit und Irrtum, Denken und Träumen, Wollen und Fehlen, von Calderon mit herangezogen werden zu seinem umfassenden Werke der Verherrlichung des größten göttlichen Geheimnisses. Diese Doktrin aber ist niedergelegt in den Mythen; denn diese sind eine Hülle des Irrtums, gezogen über eine Wahrheit, deren Licht vom wahren Lichte stammt. Ihre Schatten sind die Rehrseite jenes großen erhabenen Werkes, das in den Sakramentsspielen verherrlicht wird; die geheimnisvolle Sehnsucht nach Gott, welche die Naturvergötterung des Heidentums durchzieht, leitet, am richtigen Ziele befestigt, das abgeirrte Denken, das herabgesunkene Wollen zurück zum wahren Weg und Leben. Das Verlangen der heidnischen Völker und dessen einzige Befriedigung im Christentum, die mühseligen Schritte der „von Natur aus christlichen Seele“ und die Vollendung ihres Wegs im christlichen Geheimnisleben, der letzte schwache Strahl der in die tiefsten Abgründe hineinleuchtenden Wahrheit und deren erhabener hellglänzender Lichtherd stehen in so enger Beziehung zu einander, daß Calderon wie von selbst zu den antiken Mythen hingeleitet werden mußte, als er seine Sakramentsspiele verfaßte. Und so können denn, wie der alte Virgil den großen Florentiner zurechtweist im Reiche der Unterwelt, Orpheus und Perseus, Theseus und Odysseus, der tief ins Naturleben hineinreichende Gott Pan, der der in seiner Sehnsucht zum geistigen Leben hinstrebende Cupido des Heidentums als Lehrer und Führer dienen in den Gebieten des Glaubens und der Vernunft, der Moral und der Spekulation, der Mystik und der rationalen Erkenntnis.

Es gibt 7 Autos sacramentales von Calderon, die mythologischer Natur sind, nämlich *El divino Orfeo* (Der göttliche Orpheus), *El laberinto del mundo* (Das Labyrinth der Welt), *Andromeda, y Perseo* (Andromeda und Perseus), *Los encantos de la culpa* (Die Zauberei der Schuld), *El verdadero Dios Pan* (Der wahre Gott Pan), endlich die doppelte Bearbeitung des apulejischen Mythos *Psíquis, y Cupido* (Psyche und Amor).¹⁾

¹⁾ Hieron ist *Psíquis, y Cupido* im I. Bande der Ausgabe von Pando y Mier (Madrid, Manuel Ruiz de Murga 1717) enthalten; die zweite Bearbeitung

Von diesen wählen wir drei zur Bearbeitung aus, den „Göttlichen Orpheus“, das „Labyrinth der Welt“, den „Wahren Gott Pan“. Bei der Behandlung des Stoffes dient die vortreffliche Erklärung der *Comedias* Calderons von Fr. W. Val. Schmidt zum Vorbild. Möge dieser Versuch nicht allzuweit hinter seiner Aufgabe zurückbleiben.

I. Der göttliche Orpheus.

Man muß bei dem Namen Orpheus unterscheiden zwischen dem Sänger mythischen Angedenkens, dessen Kunst und dessen Schicksale ein altes Thema der hellenischen Lyrik waren, zwischen dem Priester Orpheus, welcher die Seele des orphischen Bundes und der orphischen Mysterien bildete, und endlich drittens der apokryphischen Kollektiv-Autorität einer theologischen Literatur mystischer Tendenz.¹⁾ Wir haben es hier nur mit dem ersten zu thun. Der alte Mythos vom Sänger Orpheus hat kurz folgenden Inhalt: Orpheus, ein Sängerkönig der mythischen Thraker, die in enthusiastischen Gebräuchen den Dionysos und die Mufen verehrten, der Repräsentant der in diesen Kulte wurzelnden Musenkunst, ein Sohn des Diagros und der Muse Kalliope, Gemal der Nymphe Eurydike, war berühmt durch die Macht seines Gesanges; diese war so gewaltig, daß er selbst Bäume und Felsen bewegte und wilde Tiere bezähmte. Als seine Gattin auf der Flucht vor Aristaios, eines später zum Heros herabgefunkenen Sohnes des Uranos und der Ge, von einer Schlange gebissen starb, stieg er in den Hades hinab, um die geliebte Gattin wieder herauszuholen, und rührte durch seinen Gesang und sein Saitenspiel die Königin der Schatten so sehr, daß sie der Eurydike ge-

mit dem Beisatze para Madrid, im II. B. El verdadero Dios Pan ist im III. Andromeda, y Perseo, im IV. Los encantos de la culpa im V. B., El divino Orfeo und El laberinto del mundo stehen im VI. (letzten) Bande dieser Ausgabe. Die Ausgabe von Pedrosa in der Bibliotheca de Autores Espanoles, (Madrid, Rivadeneyra 1865 durch Szeneneinteilung, Bühnenweisungen, kritische Bemerkungen u. A. vor den anderen Ausgaben weit hervorragend,) hat nur 13 Autos Calderons aufgenommen, darunter kein einziges mythologisches. In der von Calderon selbst besorgten, unvollendet gebliebenen Ausgabe (Ed. pr. Madrid, José Fernandez de Buendia. 1677) findet sich nur El divino Orfeo. Unter den 4 im Tesoro del teatro español von Ochoa (Paris, Baudry 1838) stehenden Autos ist kein mythologisches. Übersetzungen sind nur zwei hier in Betracht kommend, die Eichendorff'sche, (Stuttgart und Tübingen, Cotta, 1853) die in ihrem zweiten Bande den „Göttlichen Orpheus“, Amor und Psyche“, „Der Sünde Zauberei“ enthält, und die Lorinser'sche, die den „Göttlichen Orpheus“ im IV. „Das Labyrinth der Welt“ im XI. „Andromeda und Perseus“ im IX. „Die Zauberei der Schuld“ im XVIII. den „Wahren Gott Pan“ und „Psyche und Cupido“ im XVI. „Amor und Psyche“ (durch Umstellung der Namen von Lorinser unterschieden) im V. Bande enthält. Commentare gibt es außer den Einleitungen und Anmerkungen Lorinser's in Deutschland zur Zeit noch keine. Gegenwärtig erscheint eine neue Bearbeitung der Calderonischen Autos von Lorinser (Freiburg, Herder 1881); die bis jetzt erschienenen Hefte enthalten kein mythologisches Sakramentspiel.

¹⁾ Pauly, Real-Encyclopädie, Orpheus.