

Heide Flagner (Leipzig / Bukarest)

Tournées des grands-ducs¹ à la roumaine. Der Stadtplan als Spielbrett literarischer (Selbst-)Inszenierung im Roman *Craii de Curtea-Veche* von Mateiu Caragiale

The centre-piece of my essay comprises the figure of the decadent dandy as a passionate gambler and master of fictional self-actualisation. The protagonists in *Craii de Curtea-Veche*, the cult novel from the Rumanian 'Décadence' period, repair night after night to the lowlands of a Balkan-affected Bucharest around the turn of the century. As an alternative to spending excessive evenings in the most extravagant locations, the three coxswains create imaginary rooms in a fantastic world in which they can re-invent themselves again and again. The urban setting as a realistic venue slips away and becomes a game-board, within which the author allows his characters to repeatedly glide into the sphere of fantasy without even attempting to hide the strings that he is pulling. Right from the start, in the title, the ambiguity of the term *crai* refers to the multiple interpretive versions of the novel: a realistic interpretation (the *crai* as reveller), a mythical interpretation (the *crai* as a fairy-tale prince), a Christian interpretation, as well as an *à rebours* one (the *crai* as a king from the Orient). The essay at hand thus attempts to present these readings and complete them through an aesthetic meta-fictional one (the *crai* as a living work of art), in which the three *crai* become overlays for the story-teller's self-projection; their forays through the streets become a labyrinth within the unconscious realm, and the city-map becomes a game-board of literary self-actualisation.

Die *crai de Curtea-Veche* – die Bohemiens der Bukarester Moderne

Craii de Curtea-Veche, der rumänische Dekadenroman von Mateiu Caragiale, 1929 in Bukarest veröffentlicht, erlangte – quasi über Nacht – Kultstatus² und ist heute immer noch einer der meistzitierten Romane, sowohl in der Hoch- wie auch in der Partykultur der Bukarester Boheme.

Der Begriff *crai*³ ist aufgrund seiner Mehrdeutigkeit schwer übersetzbar: Umgangssprachlich bedeutet er Frauenheld, Playboy oder Dandy, in der rumänischen Übersetzung der Bibel bezeichnet er die Heiligen Drei Könige und im Volksmärchen ist der *crai* ein Prinz, ein König oder ein edler Ritter. Die deutsche Übersetzung des Romans erschien – interessanterweise ausgerechnet 1968 – unter dem

¹ Der Ausdruck 'tournée des grands-ducs' ist aus Dominique Kalifas Aufsatz "Das Gegenstück des Boulevards: *La tournée des grands-ducs* und der Elendstourismus" (2012) entliehen worden. Gemeint ist das "Durchstreifen unheilvoller Gegenden auf der Suche nach heftigen Emotionen" (Kalifa 2012: 68); Kalifa bezieht sich damit allerdings auf London und Paris.

² Vgl. Călinescu (2007: 11f.), Antohi (2002).

³ *Crai* – unbestimmt, Singular und Plural, *craii* – bestimmt, Plural.

Titel *Die Vier vom Alten Hof*. Da das Spiel mit der Mehrdeutigkeit des Begriffs auch die multiplen Lesarten des Romans ins Feld führt, und jede der deutschen Entsprechungen eine bestimmte Lesart schon festlegen würde, werde ich im Folgenden das rumänische Wort *crai* beibehalten.

Die Handlung des Romans lässt sich leicht resümieren und verdichtet sich im ersten und im vierten (und zugleich letzten) Kapitel: "Întâmpinarea Crailor" ("Die Begrüßung der Crai") bzw. "Asfințitul Crailor" ("Der Untergang der Crai"). Die Protagonisten Pașadia, Pantazi und der Erzähler begeben sich Nacht für Nacht, von Grigore (Gorică) Pîrgu geleitet, in die Niederungen des balkanisch geprägten Bukarest der Jahrhundertwende, wo sie *tournées des grands-ducs à la roumaine* unternehmen. Ihre abenteuerlichen Streifzüge enden im Haus der Arnotenen, einer Melange von Gasthaus, Spielhölle und Bordell. Dort entzweien sich Pașadia und Pîrgu im Streit um Iilca, die einzige schöne und tugendhafte Tochter der Arnotenen. Am Ende des Romans sterben Iilca, Pașadia und Pantazi⁴, Pîrgu erlebt hingegen den lang ersehnten fulminanten sozialen Aufstieg und erlangt sogar einen Ministerposten. Eingebettet in diesen epischen Rahmen schildern die beiden anderen Kapitel, "Cele trei hagiâlăcuri" ("Die drei Pilgerfahrten") und "Spovedanii" ("Beichten"), in einem eher lyrischen Duktus Pașadias und Pantazis imaginäre Reisen in fremde Länder und vergangene Zeiten.

Das Toponym *Curtea-Veche*⁵ aus dem Titel bezeichnet den ersten, im 14. Jh. errichteten Fürstenhof Bukarests, der ursprünglich aus einem Fürstenpalast, einer Kirche⁶ und mehreren Gärten bestand. Zur Zeit der Romanhandlung ist er infolge mehrerer Brände und Erdbeben nur mehr eine Ruinenanlage, die aufgrund des dort anzutreffenden Volks jeglicher Couleur, von Zechern und Musikanten bis hin zu Prostituierten, Dieben und Bettlern, zu einem der Lieblingsschauplätze der nächtlichen Exkursionen der vier *crai* avanciert.

Als Diskurs und in seiner Motivik lässt sich Caragiales betont ästhetizistischer Roman – wenn auch erst 1929 erschienen – dem Fin-de-siècle und der Dekadenzliteratur zuschreiben, kennzeichnen ihn doch der Hang seiner Protagonisten zum unmoralischen Hedonismus und ihr Kult des Morbiden, Wandlungen und Metamorphosen, Gegensätze, eine chronotopische Ambivalenz, sowie eine raffinierte,

⁴ Pantazis Tod wird metaphorisch in seiner Abreise versinnbildlicht.

⁵ Auf Deutsch *der Alte Hof*.

⁶ Die Kirche *Biserica Buna Vestire*, heute *Biserica Curtea Domneasă*.

selbstreflexiv untermauerte Artifizialität, häufige (Motiv-)Wiederholungen und eine Fülle an dekorativen Elementen.

Im Mittelpunkt des Geschehens steht die Figur des dekadenten Dandy, der ein ästhetisches Ideal vertritt, das auf Abwendung von der Welt, Selbstgenuss, Mystizismus und Verfall gerichtet ist. Er kultiviert das Künstliche und das Abnormale und weist in seinem Schwanken zwischen Lebenslust und Lebensüberdruß, zwischen metaphysischen Spekulationen und obszönen Grausamkeiten einen dualen Charakter auf. Er ist ferner ein "notorischer Müßiggänger und eine passionierte Spielernatur" (Erbe 2009: 19) und frönt seiner Leidenschaft für Selbstinszenierung und Selbstmystifizierung. Elitismus, Abgrenzung und eine ausschweifende, bis hin zur Perversion reichende Sexualität ergänzen sein Porträt.

Spiel und Als-ob-Szenario

Ein zentrales, auch wenn nur unterschwellig präsent Element des Romans ist das Spiel, das sich auf drei Ebenen entfaltet: zum einen findet es sich auf der konkreten Handlungsebene als Glücksspiel – die vier *crai* sind leidenschaftliche Spieler und Zeher: Poker, Mauscheln und Bakkara sind ihre Favoriten. Zum anderen betreiben sie ein faszinierendes Spiel der Selbstinszenierung, sozial wie auch imaginär. Schließlich setzt sich das Spiel auf produktions- und rezeptionsästhetischer Ebene fort: Caragiale initiiert ein intertextuelles und ein metafiktionales Spiel mit dem Leser und verwandelt diesen selbst in einen Spieler, indem er ihm plurale Lesarten anbietet und ihn an der Konstruktion seines Romans teilhaben lässt.

Den Spielen der *crai*, den Glücksspielen und vor allem den Als-ob-Szenarien, wohnt der Grundgedanke des Romans inne: der Übertritt aus "dem Kontinuum der Alltagswirklichkeit in eine von eigenen Gesetzen bestimmte Spielwelt", um mit Barbara Neymeyer (2012: 142) zu sprechen. Ihren Spielen (wie dem Spielbegriff überhaupt) eignet ein "literaturtheoretisches Anregungspotential" (Anz 2001), auch Gerreken / Küppers (2012: 114) sehen eine Affinität zwischen Spiel und Literatur, v.a. zwischen Spiel und dem "Herstellen von Texten in der Moderne" (ebd.).⁷

⁷ Vgl. dazu auch Wolfgang Isters Ausführungen zum Spiel in: *Das Fiktive und das Imaginäre* (1993: 377f. und 426ff.) und Hofmanns Parallele zwischen Glücksspiel und Literatur am Beispiel

Auf das duale Wesen und die ausgeprägte Spielleidenschaft der *crai* trifft in besonderem Maße eine Bemerkung Schillers über das Spiel zu, die sich in seinen Briefen "Über die ästhetische Erziehung des Menschen" findet: "Unter allen Zuständen des Menschen" sei es gerade das Spiel, das ihn vollständig mache und seine "doppelte Natur auf einmal" entfalte (Schiller 1981: 56), indem es eine künstliche, ästhetische Wirklichkeit schaffe und den Menschen auf die Reise in den Bereich des Schönen mitnehme, damit er die Vereinigung seiner geistigen und seiner sinnlichen Natur erreichen könne. Es stehe jenseits der Opposition von Vernunft und Natur und damit jenseits aller Kategorien der dualen Humanität; der Ort des Spiels ist für Schiller (ebd.) der Spielraum zwischen Sinnlichem und Intelligiblem.

"Das Spiel ist ständige Erfindung, Illusion und Faszination, es erzeugt eine verwandelte Welt, hervorgerufen durch eine Verwandlung der Spieler und ihrer Beziehungen zueinander, ihrer Gemeinschaft insgesamt", schreiben Gebauer und Wulf (1998: 199). Als "Bewegung, die auf die metaphysische, künstliche, unwirkliche Ebene versetzt" (Plaice 2009: 361), wird das Spiel zum Paradigma einer Tätigkeit, die nicht mehr unter dem Diktat der Rationalität steht: In ihren imaginierten Existenzen durchbrechen die *crai* die Grenzen von Ort und Zeit: Mal reist Paşadia bis ins 18. Jahrhundert zurück, mal sind alle *crai* "Fürstensöhne mit berühmtem Namen, alle drei Ritter vom Orden des Heiligen Johannes, auch Malteserritter genannt" (VAH: 93)⁸, mal führen ihre Reisen sie an die entferntesten und exotischsten Orte:

Ne înturnam apoi spre tropice, trăiam cu săditorii visul galeş al Floridei și al ostroavelor Antile, pătrundeam, pe urma "vânătorilor de orchidee", în verdea întunecime a selbelor Amazonului, scăpărând de zboruri de papagali. [...], descopeream guri de rai pierdute pe întinsul oceanului pașnic, [...], sărbătoream venirea primăverii la Ise, ne scufundam în tainica pierzanie a nopților chinezești și indiene, ne înfiora aromeala serilor pe apă la Bangkok.⁹ (CCV: 97)¹⁰

von Dostojewskis Spieler-Roman und Benjamins Phänomenologie des Glücksspiels (2012: 111ff.).

⁸ Die Sigle VAH bezieht sich auf die ins Deutsche übersetzte Ausgabe von 1968 (vgl. Literaturverzeichnis).

⁹ "Wir wandten uns dann den Tropen zu, lebten mit den Pflanzen den schwermütigen Traum Floridas und der Antillen, drangen auf den Spuren der 'Orchideenjäger' in das grüne Dunkel der Amazonenselvas mit dem funkeln den Flug der Papageien. [...], wir entdeckten, verloren auf dem Stillen Ozean schwimmende paradisische Traumländer [...], wir feierten Frühlingsanfang in Ise, wir versenkten uns in die geheimnisvolle Verlorenheit chinesischer und indischer Nächte, die Abende bei Bangkok hüllten uns in ihre süße Betäubung." (VAH: 79)

¹⁰ Die Sigle CCV bezieht sich auf die rumänische Ausgabe von 2008 (vgl. Literaturverzeichnis).

Als "von einer bestimmten Unruhe und Umtriebigkeit gezeichnet" beschreibt Küpper (2012: 12) den Spieler. "[D]as Spiel an sich", so Küpper weiter, "kann im Spannungszug von Normation und Überschreitung einen subversiven Zug annehmen" (ebd.). Die diskursive Grenzüberschreitung der *crai* wird im letzten Kapitel, in der "Spielhölle" (VAH: 186) und dem Bordell der Arnotenen, zu einem sexuell und religiös transgressiven Akt, der zu ihrem Tod oder – je nach Lesart – zu ihrer Erlösung führt.

Vor dem Hintergrund der Spiel-Problematik der Moderne sehen Gerrekens und Küpper im (Hasard-)Spiel eine "zentrale Metapher der Moderne" (Küpper 2012: 7), in der spezifisch moderne Erfahrungen eingeschrieben sind, die sich im Roman *Craii de Curtea-Veche* wiederfinden: die Zweckentbundenheit des Spiels, das Spielprojekt als eine Art Übergangsszenario wie im Ritus, die Spielsituation als Schwellenzustand (Liminalität), der Spiel-Raum als Heterotopie, das Spiel als Wiederholung und ewiger Neuanfang, die Diskontinuität (Gerrekens / Küpper 2012: 12).

Der Stadtplan als Spielbrett. Innenräume, Schwellenräume, Durchgangsorte

Schauplatz für die Handlung des Romans *Craii de Curtea-Veche* ist das Bukarest der Jahrhundertwende, das – ganz dem dekadenten Schema nach – als eine Stadt extremster Kontraste gezeichnet wird: von der aristokratischen Eleganz großer Boulevards¹¹ mit hochherrschaftlichen Häusern und prachtvollen Palais zum "Schlamm der ungepflasterten Gassen ohne Namensschilder am Rande, über Maidane voller Unrat und Tierkadaver", wo die *crai* "beinahe auf allen vieren in den Mief der niederen Erdhütten mit Lehmfußboden [kriechen]." (VAH: 108)

Diese manichäische, schizoide Darstellung der Stadt dient als Projektionsfolie für die ambivalente Natur der *crai*. Zum einen unternehmen sie nächtliche Streifzüge durch die Niederungen eines 'balkanisch' geprägten Bukarest, zum anderen kreiern sie sich in ihren Erzählungen – komplementär zu dem Leben an den realen Orten der Stadt – imaginäre Welten, in denen sie sich immer wieder neu erfinden. Dabei kommt dem Raum eine konstitutive Funktion zu. Die alternativen Identitäten werden immer in einem Raum imaginiert, von dem ausgehend sich ein Zeit-

¹¹ Der Königin Elisabeth-Boulevard, der König-Karl-Boulevard, die Siegesstraße u.a.

fenster zu imaginären Welten eröffnet: Die *crai* existieren zwar räumlich in der Stadtlandschaft, zeitlich befinden sie sich jedoch außerhalb derselben.

Der Wechsel zwischen den beiden Welten geschieht allerdings nicht abrupt, sondern vollzieht sich in einer gleitenden Bewegung. Vor Paşadias erster imaginären Reise wird der Erzähler nicht wie üblich geradewegs in sein Arbeitszimmer geführt, sondern zunächst gebeten, in einem Vorzimmer zu warten, dessen Bilder schon eine andere Welt heraufbeschwören; danach erklimmt er zum ersten Mal "die von barocken Sphinxen flankierte Treppe" und durchschreitet Räume, die immer reicher mit kostbaren Prunkstücken angefüllt waren "so dass sie museal wirkten und nicht wie eine Wohnung" (VAH: 152).

Die Innenräume werden zu Schauplätzen ästhetischer und performativer Darstellung und sind als solche mit einer spektakulären Artifizialität ausgestattet, die stark auf eine sinnliche Wahrnehmung gerichtet ist: Betörende Farbvielfalt verschmilzt mit der Haptik verschiedenster Stoffe und mit verführerischen Düften und Wucherungen echter und künstlicher Vegetation:

La belşugul de abanos şi de mahagon, de mătăsării, de catifele şi de oglinzi [...] iubirea de flori a chiriaşului, împinsă la patimă, adăoga o nebunească risipă de trandafiri şi de tiparoase ce, împreună cu lumânările pe care le găseam aprinse, în cele două candelabre de argint cu câte cinci ramuri [...], punea locuinţei pecetea unui lux ales.¹² (CCV: 95)

Mit dem narrativ-inszenatorischen Spiel der *crai* geht immer auch eine performativ-theatrale Dimension einher: Paşadia legt sich, bevor er seine Geschichte zu erzählen beginnt, "den Frack mit Ordensband und Kreuz" an, er scheint verjüngt, "die Augen hatten einen metallischen Glanz, und selbst seine Stimme klang anders, klar und metallisch." (VAH: 153)

Die Inszenierungen der *crai* gleichen einer Kulthandlung, die dem Alltag entrückt ist und eines besonderen Ortes bedarf. So werden Pantazis und Paşadias Gemächer, wie auch das Haus der Arnotenen, die zwar Teil des urbanen Stadtgefüges¹³ sind, durch ihre artifiziell überladenen Interieurs zeitlich und auch räumlich von

¹² "Zu der Fülle von Ebenholz und Mahagoni, von Seiden- und Samtgeweben sowie von Spiegeln [...] steuerte die geradezu leidenschaftliche Blumenliebe des Mieters [Pantazi] in schier närrischer Verschwendung Rosen und Tuberosen bei, die zusammen mit den Kerzen, welche immer in den fünfarmigen Silberkandelabern brannten [...], der Wohnung das Gepräge von erlesenem Luxus verliehen." (VAH: 75)

¹³ Die beiden Häuser selbst liegen fernab der Hauptboulevards, als seien sie den allzu bekannten Straßenzügen gerade eben entglitten. "Ein paar Schritte von Podul Mogoşoia erhob sich in einer einsamen Nebengasse, im Schatten eines blumenlosen Gartens, wenig einladend und düster ein altes Haus." (VAH: 51)

diesem abgekoppelt: Sie werden zu Räumen des Übergangs zwischen Stadt- und Imaginationsraum und erreichen eine geradezu magische Qualität. In diesem 'Dazwischen', in diesem 'Schwellenraum' findet der *crai* das, was er braucht: unbegrenzten Spielraum für seine narrativen Inszenierungen.

Das Vexier-Spiel des Doppelgängers

Der permanente Schwellenzustand der Spielsituation zwischen real und imaginär wird u.a. motivisch durch die Doppelgängerproblematik aufrechterhalten. Der Doppelgänger taucht verkappt in Gemälden auf (beispielsweise Paşadias verblüffende Ähnlichkeit mit dem gemalten Porträt seines Großvaters) oder auf Fotografien (das Foto Pantazis, bevor er sein Aussehen verändert, um sich unerkannt in Bukarest frei bewegen zu können, oder das des derben Maiorică Arnoteanu als einst hübscher lockenköpfiger Offizier) wie auch als Puppe oder als Wachsfigur (das stumme Mädchen gleicht einer Prinzessin aus Wachs). Die berühmte Sultana Negoianu lebt "wie in einer anderen Körperlichkeit" (VAH: 180) weiter, und Pîrgu hält sich selbst "für das Opfer einer Spiegelfechtere" (VAH: 169). Ebenso verweisen die Spiegel aus den Innenräumen auf das Motiv des Doppelgängers, wie auch die Ähnlichkeiten der Figuren untereinander und die Déjà-vu-Erlebnisse der Protagonisten. Manchmal ist es aber auch nur Pîrgu, der "durch alle Türen herein und heraus tritt, dass man hätte meinen können, er habe sich vervielfacht" (VAH: 203).

Der Doppelgänger hat hier meines Erachtens eine polyvalente Funktion: Er ist die Figuration einer (Selbst-)Projektion und Ausdruck der Leidenschaft für Grenzüberschreitungen. Zugleich betreibt der Erzähler mit der Doppelgängerproblematik ein permanentes Manöver der Täuschung und initiiert ein Vexierspiel mit dem Leser: Die punktuelle Rekurrenz des Doppelgängers hält das permanente Kippspiel zwischen (intradiegetischer) Realität und Imagination aufrecht und führt zu der Frage, was eigentlich das Simulacrum, das Trugbild, ist: das Bildhafte oder die Person. Am Ende ist der Leser verwirrter als je zuvor, beispielsweise als sich herausstellt, dass der Pantazi auf dem Foto der echte ist – dem Erzähler eigentlich ein Fremder.

Mediale Täuschungen

Es fällt auf, dass in vielen der imaginierten Szenen die narrativen Instanzen¹⁴ eine verklärte Sicht haben: Sei es, dass sie das Geschehen durch einen Spiegel verfolgen (CCV: 155, 168), dass alte Lampenschirme ihren Blick verklären (CCV: 179), dass dichter Nebel herrscht, bevor sie einen der Räume betreten (CCV: 126), oder dass sie sich die Augen reiben (CCV: 126, 183). Die optische Verklärung wird Auslöser einer Realitätsentgleisung, die ihrerseits – wie in einem ausgleichenden Balanceakt – erhellend auf die Phantasie der narrativen Instanzen wirkt. Zum anderen fungieren die medialen Dispositive als Sinnbilder poetischer Selbstreflexivität und weisen den Leser auf die verzerrte Wahrnehmung der Erzähler und damit auf den mediatisierten Charakter des Geschehens hin, insbesondere im letzten Teil, als der Erzähler das gesamte Treiben im Haus der Arnotenen durch einen (zudem geneigten!) Spiegel beobachtet (CCV: 169). Dass sich die medialen Dispositive vor allem im letzten Kapitel rund um die Pilgerfahrt ins Haus der Arnotenen verdichten, deutet darauf hin, dass sich auch diese Geschichte nur in der imaginierten Welt der *crai* abgespielt haben könnte.

Die drei *crai* – die Heiligen Drei Könige? Eine christliche Lektüre *à rebours*

Caragiale spickt seine realistische Geschichte mit pointierten Verweisen auf das Alte und auf das Neue Testament. So lassen sich unter Bezugnahme auf eine christliche Begriffs- und Vorstellungswelt die Pilgerfahrten der *crai* als Aktualisierung unter umgekehrten Vorzeichen der biblischen Geschichte über die Heiligen Drei Könige¹⁵ deuten.

Diese Lektüre stützt sich als erstes auf die biblisch konnotierten Titel der einzelnen Kapitel: "Întâmpinarea Crailor" ("Die Begrüßung der drei Weisen"), "Cele trei hagiâlâcuri" ("Die drei Pilgerfahrten"), "Spovedanii" ("Beichten"), und assoziativ auch "Asfințitul Crailor" ("Der Untergang"¹⁶). In dieser christlichen Lektüre *à rebours* stünde Pîrgu für den luziferischen Stern, der die drei *crai*, Pașadia, Pantazi und den Erzähler, auf dem Pfad des Bösen¹⁷ durch Sünde und Transgres-

¹⁴ Die Figuren, die jeweils ihre imaginierten Reisen erzählen.

¹⁵ Vgl. das Evangelium nach Matthäus.

¹⁶ In der deutschen Fassung von 1968 ist der Titel von Thea Constantinides mit "Der Niedergang" übersetzt worden.

¹⁷ "[Pîrgu], die Verkörperung der widerlichen, verderbten Bukarester Seele. Deswegen folgten wir ihm widerspruchslos." (VAH: 108)

sion zur Läuterung führt. Pîrgu erinnert ferner an Lautréamonts gefallenen Engel, wenn seine Gräueltaten zu Beginn des Romans geschildert werden:

De școlar își ducea prietenii la femei bolnave. Pentru asemenea lucruri se bucura de o închipuire drăcească neseacă. Din ațățarea la desfrâu, căruia își închinase trupul și sufletul, își făcuse un apostolat.¹⁸ (CCV: 81)

Die Exzesse des nächtlichen Abstiegs in die Bukarester Höhlen steigern sich an jeder ihrer Stationen und kulminieren in der dritten Pilgerfahrt in einem *descensus ad inferno* ins Haus der Arnotenen, der "Teufelsherberge" (VAH: 209), wie sie Pîrgu selbst nennt, ein Sodom und Gomorrha von Dantescher Eindringlichkeit:

[...] cei fără de căpătâi și cei afară din rândul oamenilor, unii foști în pușcărie, alții pe cale să intre, și apoi femeile, mai respingătoare încă: bătrâne mucigăite la masa verde, somnoroase și arțăgoase, cu mâinile tremurând pe bani și pe cărți, tinere demăritate cel puțin o dată și de timpuriu borșite de avorturi și de boale [...].¹⁹ (CCV: 179)

In diesem Konglomerat von Grotteske und Perversion gibt es nichts, was es nicht gibt: ein Vater, der seine eigenen Töchter der Prostitution anheim gibt, Vergewaltigungsphantasien und Sex mit Frauen, deren Ehemänner nebenan im Sterben liegen, inzestuöse und zoophile Beziehungen und noch so manches mehr.

Der Interpretationsansatz, in den Pilgerfahrten der *crai* einen umgekehrten Erlösungsweg, eine Läuterung durch Sünde und Transgression zu sehen, wird durch den letzten Traum des Erzählers untermauert, in dem die drei *crai* als Geistliche eines erlesenen Ordens zum letzten Mal die Vesper nehmen, darauf wartend, dass ihr Verbanntsein auf Erden ein Ende findet, dass sich die göttliche Gnade auf sie niedersenkt und sie, durch Stolz entsühnt, ihre Plätze zurückerobern (CCV: 198).

Prophetischerweise gehen in diesem Traum die drei *crai* auf einer Brücke dem Sonnenuntergang (dem Tod) entgegen, Pîrgu, winkend mit einem Schleierruch, ist allerdings der Einzige, der rückwärts geht, das Gesicht dem Morgenland zugewandt, eine Prophezeiung, die sich im 'wahren' Leben erfüllen wird: Pașadia und Pantazi sterben, während Pîrgu einen fulminanten sozialen Aufstieg feiert.

¹⁸ "[S]chon als Schüler pflegte er seine Freunde zu kranken Frauen zu führen. Um dergleichen Dinge ins Werk zu setzen, erfreute er sich einer unversiegbaren teuflischen Phantasie. Im Anreiz zur Ausschweifung, der er sich mit Leib und Seele verschrieben hatte, erblickte er eine Mission." (VAH: 58)

¹⁹ "[...] aus dem Geleise geworfene, Gestrauchelte und Gefällene [...], Herumlungerer und Ausgestoßene, etliche von ihnen Zuchthäusler, manche im Begriffe es zu werden, und die Frauen noch abscheulicher: am grünen Tisch in Fäulnis übergegangene alte Vetteln, schlafmützige und zänkische, die zittrigen Hände um das Geld und um die Spielkarten gekrallt, junge, mindestens einmal geschiedene Frauen und schon früh durch Abtreibung und Krankheit verbraucht [...]." (VAH: 186)

Die christliche Anlage *à rebours* wird von einer weiteren Figur aufrechterhalten, die als Erlöserin fungieren kann: Pena Corcodușa, die wahnsinnige alkoholabhängige Obdachlose, die als groteske Lumpenfigur von allen verhöhnt durch die Welt zieht und am Ende des Romans stirbt. Mit ihr setzt die Handlung ein, sie ist diejenige, die die vier Männer "crai de Curtea-Veche" (CCV: 87) tauft und somit Titel und Grundstein für die Entstehung des Romans legt: "Wäre ein herrlicher Titel für ein Buch" (VAH: 66), erwidert Pașadia. Von Pantazi erfahren wir, dass sie vor 33 Jahren wahnsinnig geworden ist – was genau dem Alter entspricht, in dem Jesus starb. So wie Jesus auf die Welt kam, um die Menschheit von Schuld und Sünde zu reinigen und zu retten, so kann in einer christlichen Lektüre *à rebours* Pena als wahnsinnige weibliche Erlösungsfigur die Umkehrung des Glaubensdogmas und damit den umgekehrten Erlösungsweg mit sich bringen. (Die Übernahme des männlichen Erlöserparts durch eine Frau stellt als solche grundsätzlich eine Transgression des christlichen Dogmas dar.)

Weitere Symbole und Motive bereichern die Handlung mit Anspielungen auf das Neue und Alte Testament, diskursive Bruchstücke, deren ironisch-dekonstruktiver Einsatz einmal mehr auf die Anlage des Romans als Erlösungsparabel unter umgekehrten Vorzeichen verweist. Dafür möchte ich im Folgenden ein paar Beispiele nennen.

Maiorică Arnoteanu, die "derbe Missgestalt" (VAH: 173) eines Bordellbetreibers, der seine eigenen Töchter als Prostituierte verhökert und infolge eines alkoholgesteuerten inzestuösen Akts eine stumme und geistig gestörte Tochter zur Welt bringt, wird mit Lot aus dem alten Testament verglichen, der, um das Aussterben seines Volkes zu verhindern, in einer aufopferungsvollen Geste mit seinen Töchtern zwei männliche Nachkommen zeugt. Nachdem Pașadia während "einer bestimmten Form der Wollust" (VAH: 214) mit Rașelica Nachmandssohn gestorben ist, löst diese – "ihrer großen Ahnfrau Judith würdig" (ebd.) – ruhigen Gemütes ihre Haare aus den Händen des Toten, kleidet sich und begibt sich zum Polizeirevier.

Als Pîrgu zu Geld kommt, beginnt er sich Heiligenikonen zu beschaffen:

[...] un perete al odăiței [...] se acoperise de sus până jos de preciste scâlciate și de sfinți sfrijțiți, între alții un Sfânt Haralambie de neuitat, măsliniu, fioros și cu ciuma în lanțuri, sub picioare.²⁰ (CCV: 185)

Den Heiligen Haralambie, einen christlich-orthodoxen Märtyrer, missbraucht er als Schutzheiligen beim Kartenspiel und schleudert ihn infolge eines Verlustes beim Pokern wutentbrannt aus dem Fenster. Dennoch ist der einzige Mensch, der Pîrgu gesehen hat, als der Erzähler ihn verzweifelt sucht, ein Mann mit dem Namen Haralambescu, eine Abwandlung des Heiligennamens.

Eine der bei den Arnotenen anzutreffenden Frauen, wenn auch eine etwas elegantere, Masinca Drângeanu, wird "sufletul maichii"²¹ (CCV: 168) genannt, und Sultana Negoitescus 'Amazonentum' besteht in einem sexuellen Feldzug durch die Männerwelt, bei dem sie diese auch gleich um ihr Vermögen erleichtert.

"Muss nicht die Schrift erfüllt werden 'er muss niedersteigen in Gestalt eines Papageien'" (VAH: 184), sagt Pîrgu zu dem Erzähler, als er ihn mit einer der Frauen, die bei den Arnotenen verkehren, bekannt machen möchte und an einer anderen Stelle beschreiben sich die *crai* selbst als "drei Fürstensöhne mit berühmten Namen" (VAH: 97) und "wie die Weisen aus dem Morgenlande huldigten [sie] dem Kinde, das Mozart werden sollte" (ebd.).

Metafiktionales Spiel

Der Roman spricht sowohl den 'naiven' Leser an, der sich in die realistische Handlung an der Oberfläche des Romans einlullen lässt, als auch den 'eingeweihten' Leser, der sich auf die Konstruiertheit der Geschichten um die *crai* und auf das inter- und metatextuelle Spiel einlässt.

Nicht zuletzt ist *Craii de Curtea-Veche* auch ein Roman über das Schreiben, ein Initiationsroman über einen Bildungsweg als Mensch und Schriftsteller:

Se vorbea astăzi, înainte să vii, că te-ai apucat să scrii un roman de moravuri bucureștene și m-am ținut să nu pufnesc de râs. Ba nu zău; dumneata și moravuri bucureștene! Cum ai să cunoști moravurile când nu cunoști pe nimeni ? Mergi undeva, vezi pe cineva? Ei, dacă ai merge în case, în familii, s-ar schimba treaba, ai vedea câte subiecte ai găsi, ce tipuri!²² (CCV: 163)

²⁰ "[...] war eine Wand im Zimmerchen [...] von oben bis unten bedeckt mit wurmstichigen unbefleckten Jungfrauen und knochendürren Heiligen, darunter unvergesslich ein Heiliger Haralambie, olivengrün, furchterregend, unter seinen Füßen die Pest." (VAH: 195)

²¹ Das Wort "maică" heißt volkstümlich „Mutter“, wird allerdings vorwiegend im Syntagma „Maica Domnului“ als "Mutter Gottes" gebraucht.

²² "Es wurde heute, bevor Sie kamen, davon gesprochen, Sie hätten sich daran gemacht einen Roman über Bukarester Sitten zu schreiben und ich musste mir Mühe geben nicht rauszuplatzen. Nein, so was; Sie und Bukarester Sitten! [...] Wie sollten Sie die Sitten kennen, wenn Sie nieman-

sagt Pîrgu zum Erzähler. Der noch junge Erzähler wird von den drei erfahrenen *crai* in die Geschichte, in die Kunst und vor allem in die Geheimnisse des 'echten' Lebens eingeweiht und aus den drei Pilgerfahrten geht ein 'geläuterter' und selbstsicherer Erzähler hervor. Die orientierungslose, fast schizoide Gemütsstimmung, die hastigen Sätze eines sich isolierenden Erzählers weichen einem ausgeglichenen Ton, als der Erzähler am Ende des Romans rückblickend und selbstsicher die Fäden der Geschichte zusammenfasst und sein früheres Leben zusammen mit dem Roman beschließt. Daher sprechen Kritiker wie Vasile Lovinescu (1981) von einer vierten Pilgerfahrt, die des Erzählers, die zur Entstehung des Romans führt. In dieser metafikionalen Auslegung können die Irr- und Pilgerfahrten durch die Stadt als kartographische Metapher des Schreibens ausgelegt werden.

"C'est moi-même que je joue"²³. (Urbane) Selbstinszenierung als ästhetisches Phänomen

Um ein Dandy zu sein, musst du im Reichtum aufgewachsen sein, ein erhebliches Vermögen besitzen und im Müßiggang leben, fand Baudelaire (vgl. Oprea 1979: xviii). Da dies Caragiale trotz aller Bemühungen und sehr zu seinem Leidwesen versagt blieb, wurde für ihn die soziale und literarische Selbstinszenierung und -mystifizierung zu einer Kompensationsstrategie angesichts der sozialen Realität und zugleich auch zur Geste einer ödipalen Revolte gegen den Vater, den berühmten Schriftsteller Ion Luca Caragiale (vgl. Cernat 2009: 67).

Caragiale frönte seiner Leidenschaft für Genealogie und Heraldik, er entwarf sich ein Adelswappen, eine Krone und eine Biographie und schlug sich selbst zum Ritter: "Matteo principe Caragiali, Chevalier chrétien et penseur français" nannte er sich (Oprea 1979: viii). Später heiratete er eine viel ältere, wohlhabende Frau und sein ganzes Leben lang träumte er davon, hohe Ämter und Posten zu bekleiden. Er entwickelte sich zu einer Narzissfigur, die ausschließlich von der Selbstdarstellung (vgl. ebd.) lebte; das Spiel der Selbst-Inszenierung wurde für ihn zum Lebens- und Gesellschaftsmodell.

den kennen? Gehen Sie denn aus? Besuchen Sie jemanden? [...] Ja, wenn Sie in Häusern verkehren würden, in Familien [...]. Sie würden dann schon sehen, was Sie für Themen fänden, was für Typen!" (VAH: 163f.)

²³ André Gide (1952: 61).

Vor diesem Hintergrund werden die drei *crai* zu komplementären Folien der Selbstprojektion eines autobiographischen Erzählers. Jeder von ihnen repräsentiert primär eine bestimmte Eigenschaft: Paşadia verkörpert Intelligenz und Vernunft, Pantazi ist der Gefühlsbetonte, beide stehen zudem für nie erreichten Adel und Reichtum, und Pîrgu verkörpert das Triebhafte, das Instinktive, die dunkle, aber unentbehrliche Seite:

Şi ceva ciudat iarăşi: când se întâmpla să nu vie Pîrgu - [...], moţăiam cu paharele dinainte, tot ce vedeam rămânea şters şi fără viaţă, acelei lumi de noapte însufleţitor fiindu-i numai el, el, întruparea vie a însuşi sufletului spurcat şi scârnav al Bucureştilor.²⁴ (CCV: 120)

Bezeichnenderweise tragen alle Namen den Anfangsbuchstaben "P": Pantazi, Paşadia, Pîrgu und auch der 'Erzähler' (im Rumänischen 'Povestitorul'), sogar Pena, die demnach für seine weibliche Seite stehen könnte, ebenso wie sein Bekannter Poponel (eine pejorative Bezeichnung für Homosexueller) für seine latente Homosexualität. Aus den genannten Komponenten entsteht der perfekte literarische Dandy. In dieser Lesart liegt es nahe, im Stadtbild den Entwurf einer psychologischen Topographie zu sehen, in der die Streifzüge des und der Protagonisten durch die Straßen zum Labyrinth des (Un-)Bewussten werden und der Stadtplan zum Spielbrett literarischer Selbst-Inszenierung.

Das Bild des Dandys als im urbanen Raum flanierendes, perfektes Kunstwerk soll meinen Aufsatz abschließen und den (rumänischen) dekadenten Dandy mit zwei modernen Performance-Künstlerpaaren verlinken: *Gilbert and George* und *Eva und Adele*. "We had this idea that to make art you don't need objects you just need yourself as object and then you are more complex than a sculpture could be" war Gilbert and Georges Motto (Fox 1997: 15', vgl. etwa Heard 2012), schon als sie sich in ihren Anfängen 1970 in der Nigel Greenwood Gallery als lebendiges und singendes Kunstwerk inszenierten. Es folgten stets in perfekt aristokratischer Aufmachung *Tournées des grand-ducs* ähnliche Flanerien durch London. Das ist auch der Fall der Performances von *Eva und Adele* in ihren pinken Damenkostümen, gerüschten Sonnenschirmen und stark geschminkten Gesichtern (vgl. von Praunheim 2012). Gleich den vier "Crai de Curtea-Veche" adeln sie das Spiel der

²⁴ "Und seltsam wiederum war, wenn es geschah dass Pîrgu nicht kam – [...], so dösten wir hinter den Gläsern, alles was wir sahen, blieb schal und ohne Leben, denn derjenige, der der Gesellschaft Schwung verlieh, das war er, er ganz allein, die Verkörperung der widerlichen, verderbten Bukarester Seele." (VAH: 107)

Selbstinszenierung auf einem urbanen Spielbrett zu einem ästhetischen Phänomen.

Bibliographie

- Antohe, Sorin (2002): "Romania and the Balkans", in: *Tr@nsit online* 21.
[http://archiv.iwm.at/index.php?option=com_content&task=view&id=235&Itemid=411, 05.10.2014]
- Anz, Thomas (2001): "Literaturtheorie als Spieltheorie. Aus Anlass neuerer Bücher zum Thema von Stefan Matuschek, Johannes Merkel und Ruth Sonderegger", in: *literaturkritik.de*, rezensionsforum 5, Mai 2001.
[http://www.literaturkritik.de/public/rezension.php?rez_id=3654&ausgabe=200105, 03.07.2014]
- Călinescu, Matei (2003): *A citi, a reciti. Către o poetică a relecturii*. Bukarest: Polirom.
- (2007): *Mateiu, I. Caragiale: recitiri*. Cluj-Napoca: Polirom.
- Caragiale, Mateiu (1968): *Die Vier vom alten Hof*. Übers. von Thea Constantinides. Bukarest: Editura pentru Literatura / Literaturverlag Bukarest. [Zitiert unter der Sigle VAH]
- (2008): *Craii de Curtea-Veche*, in: ders.: *Remember. Craii de Curtea-Veche si alte scrieri*. Bukarest: Art, 67–201. [Zitiert unter der Sigle CCV]
- Cernat, Paul (2009): *Modernismul retro în romanul românesc interbelic*. Bukarest: Art.
- "Das Evangelium nach Matthäus", in: *Die Bibel. Das Neue Testament*, nach der Übersetzung Martin Luthers, revidierter Text. Stuttgart: Deutsche Bibelstiftung 1957, 3–38.
- Erbe, Günter (2009): "Der moderne Dandy. Zur Herkunft einer dekadenten Figur", in: Tacke, Alexandra / Weyand, Björn (Hg.): *Depressive Dandys. Spielformen der Dekadenz in der Pop-Moderne*. Teil I: *Dandytum, Dekadenz & Pop-Moderne*. Köln / Weimar / Wien: Böhlau, 16–38.
- Fox, Gerald (1997): "Gilbert and George. Part I". Dokumentarfilm, Reihe *The South Bank Show*, ITV. 09.02.1997, 53 Min.
- Gebauer, Gunter / Wulf, Christoph (1998): *Spiel, Ritual, Geste. Mimetisches Handeln in der sozialen Welt*. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.

- Gerrekens, Louis / Küpper, Achim (2012): "Vorwort", in: dies. (Hg.): *Hasard. Der Spieler in der deutschsprachigen Literaturgeschichte*. Würzburg: Königshausen & Neumann, 7–9.
- Gide, André (1952): *Les Cahiers d'André Walter. Le Cahier blanc*. Paris: Editions Gallimard.
- Heard, Catherine (2012): *The Singing Sculpture clip*. 10.09.2012
[<https://www.youtube.com/watch?v=CsuHpi2gcGY>, 22.10.2014].
- Hofmann, Michael (2012): "Glanz und Elend des Hasardspiels. Dostojewskis Spieler-Roman und Benjamins Phänomenologie des Glücksspiels", in: Gerrekens, Louis / Küpper, Achim (Hg.): *Hasard. Der Spieler in der deutschsprachigen Literaturgeschichte*. Würzburg: Königshausen & Neumann, 111–124.
- Iser, Wolfgang (1993): *Das Fiktive und das Imaginäre. Perspektiven literarischer Anthropologie*. Frankfurt a.M.: Suhrkamp.
- Kalifa, Dominique (2012): "Das Gegenstück des Boulevards: *La tournée des grands-ducs* und der Elendstourismus", in: Hülk, Walburga / Schuhen, Gregor (Hg.): *Hausmann und die Folgen. Vom Boulevard zur Boulevardisierung*. Tübingen: Narr, 67–80.
- Küpper, Achim (2012): "Einleitung", in: Gerrekens, Louis / Küpper, Achim (Hg.): *Hasard. Der Spieler in der deutschsprachigen Literaturgeschichte*. Würzburg: Königshausen & Neumann, 9–20.
- Lovinescu, Vasile (1981): *Al patrutea hagialâc. Exegeza nocturnă a Crailor de Curtea-Veche*. Bukarest: Editura Cartea Romanească.
- Neymeyer, Barbara (2012): "Aporien der Hasard-Leidenschaft im kulturanthropologischen Kontext. Die Inszenierungen des Glücksspiels in Stefan Zweigs 'Vierundzwanzig Stunden aus dem Leben einer Frau' und in Arthur Schnitzlers 'Spiel im Morgengrauen'", in: Gerrekens, Louis / Küpper, Achim (Hg.): *Hasard. Der Spieler in der deutschsprachigen Literaturgeschichte*. Würzburg: Königshausen & Neumann, 141–171.
- Oprea, Alexandru (1979): *Mateiu I. Caragiale, un personaj: dosar al existenței*. Bukarest: Muzeul Literaturii.
- Plaice, Renata (2009): "Das Spiel als das Dynamische. Der Begriff des Spiels zwischen Moderne und Postmoderne", in: Anz, Thomas / Kalan, Heinrich (Hg.): *Literatur als Spiel. Evolutionsbiologische, ästhetische und pädagogische Konzepte*. Berlin / New York: Walter De Gruyter.
- Praunheim, Rosa von (2012): *Eva & Adele*. Kurz-Dokumentarfilm. Berlin: Rosa von Praunheim Filmproduktion, 23.10.2012, 17 Min.

Schiller, Friedrich (1981): *Über die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen*, hg. von Wolfgang Dösig. München / Wien: Carl Hanser.