

## DIE RÄNDER DER WELT

### HAITI

#### Nacht der lebenden Toten

*Am Rande verstand sie, dass es kein Mensch war, der sich an ihr zu schaffen machte, sondern etwas weitaus Gefährlicheres, eine dunkle Konfiguration von Leuten und Ereignissen, etwas Ursprüngliches, etwas, was gleich einen Namen haben würde.*

Denis Johnson

Menschenknochen liegen herum, zerrissene Leichentücher, ein verstaubter Sonntagsschuh. Grüfte sind aufgebrochen, Schädel unter Kreuzen arrangiert wie Grabverzierungen. Der Hauptfriedhof von Port-au-Prince gleicht einer Stadt aus Gräbern. »Der beste Ort, um die Spur der Zombies aufzunehmen«, flüstert Tektek, der drahtige, hochgewachsene Haitianer. Ganz wohl ist ihm bei der Sache nicht. Zombies seien gefährlich, besonders für einen Weißen. Ob die lebenden Toten tatsächlich existierten? »Dumme Frage«, zischt Tektek. »Haiti ist Voodoo-land. Jeder hier weiß, dass es Zombies gibt. Sicher wie Regen im Mai.« In Haiti wird oft und gern über Zombies gesprochen, sobald ein Außenstehender jedoch genauer nachfragt, herrscht eisiges Schweigen. Zombies gehören zur dunklen Seite des Voodoo und flößen selbst Anhängern des afrokaribischen Kults, der Überreste der Sklavenreligionen mit der christlichen Heiligenverehrung der Kolonialherren vermischt, Angst ein. Auch Tektek, der auf naive haitianische Kunst spezialisierte Maler, dessen Bilder schon in Amerika und England zu sehen waren, hat die Initiationszyklen durchlaufen. Er ist rituell mit der Liebesgöttin Erzuli Freda verheiratet und trägt ihren Ring, ein massives Schmuckstück mit rubinrotem Stein. Nach unserem ersten Treffen, das über gemeinsame Bekannte zustande kam, hat es Tage gedauert, bis Tektek sich zur Suche nach den Untoten überreden ließ.

»Die Griffe der Särge bringen viel Geld«, sagt Tektek leise, während er auf dem Friedhof in seinen blauen Badeschlappen über die verstreuten Kleider von Verstorbenen hüpfte. »Die Diebe verkaufen sie wieder an die Bestattungsunternehmen. «Dazu müsste man die Särge wohl kaum aufbrechen. »Grabbeiga-

ben und Zahngold«, gibt Tektek zögernd zu und wirft einen flüchtigen Blick auf Erzulis Ring. »Auch Leichenteile. Sie werden in der schwarzen Magie verwendet.« Um Zombies zu machen? Tektek schweigt. Sein Ringfinger zittert, und der Rubin scheint kurz aufzuleuchten. Ein paar Gräberstraßen weiter flackern schwarze Kerzen an einem massiven Steinkreuz. Es verkörpert Baron Samedi, den Totengott. Feuer brennen, beißender Rauch steigt auf. Ein kopfloses Huhn zuckt am Boden. Sein Blut klebt am Kreuz. Der süßliche Duft des Todes hängt in der Luft wie ein Nebelschleier. Ein Bokor, ein Schwarzmagier, nimmt eine Stoffpuppe zur Hand. Sie hat kein Gesicht, doch zwischen den Beinen sind Penis und Schamhaar angenäht. Der Bokor umwickelt die Puppe mit Schnüren und Drähten und vergräbt sie vor dem Kreuz. Sein Auftraggeber, ein betont aufrecht gehender Mann in blau-weiß gestreiftem Hemd, tritt mit dem linken Fuß die Erde fest. »Wenn der Bokor eine Puppe von dir macht und sie vergräbt, vergräbt er dich!«, flüstert Tektek. »Du bist so gut wie tot!«

Mord also. Mord auf Distanz. Auf haitianische Art. Und als solcher im Strafrecht der Voodooinsel festgeschrieben. Niemand scheint jedoch jemals dafür verurteilt worden zu sein. Die Polizei braucht Beweise. Die Mordwaffe, eine Stoffpuppe? Eine Zauberformel? »Das perfekte Verbrechen«, sagt Tektek in der ihm eigenen Art zu sprechen. Und während das Opfer irgendwo nichts ahnend seinem täglichen Leben nachgeht, umrundet der Auftraggeber in seinem frisch gebügelt Hemd das Kreuz, peitscht es mit einem Seil und stößt kurze, spitze Laute aus. Der Bokor folgt ihm, schüttelt die Rassel, singt ein Totenlied – weggetreten, taumelnd, die Augen weit aufgerissen. Er spuckt Schnaps auf das Kreuz. Sonnenstrahlen brechen sich in der Gischt und bilden einen Regenbogen. »Er wird sterben«, schreit der Bokor auf Kreol. »In zwei Tagen ist er tot! Tot! Bezahl mich nicht, wenn er in zwei Tagen noch lebt!«

Wie soll das funktionieren? Führt der Bokor hier ein Ritual durch und verlässt danach den Friedhof, um das Opfer eigenhändig zu erschießen, zu erstechen, zu vergiften? »Der Bokor hat den Mann bereits getötet«, sagt Tektek verärgert und streichelt Erzulis Rubinring, als bitte er die Göttin für die alberne Frage um

Verzeihung. »Gerade eben, vor unseren Augen. Das Opfer hat keine Chance mehr. «Schwarze Magie solcher Art stehe am Anfang jeder zombification, erklärt Tektek leise. Nach einer Zeremonie solle man allerdings besser nicht mit einem Magier sprechen. Er sei noch heiß und unberechenbar, aufgeladen von dunkler Macht.

In Haiti ist die Wirklichkeit oft merkwürdiger als die Fiktion. Es gibt Schätzungen, wonach jährlich bis zu tausend Personen von ihren Familien oder Freunden als zurückgekehrte Zombies anerkannt werden, als Menschen, die gestorben sind, begraben wurden und später wieder auftauchen. Selbst Wissenschaftler diskutieren darüber, ob Zombies tatsächlich existieren. Während die einen glauben, es handle sich um herumirrende geistig Verwirrte und bei deren Identifikation durch Verwandte schlichtweg um Verwechslungen, vermuten andere, dass die Bokor ihre Opfer in einen todesähnlichen Zustand versetzen, mit Tetrodotoxin, einem Gift, das aus lokalen Kugelfischen gewonnen wird. Es soll durch die Haut in den Körper dringen und die Lebensfunktionen derart drosseln, dass der »Tote« im Sarg eine gewisse Zeit zu überstehen vermag.

In der Nacht nach der Beerdigung bricht der Bokor nach dieser Theorie den Sarg auf und belebt sein Opfer wieder, möglicherweise mit Extrakten aus dem Stechapfel (*Datura stramonium*). Jenseits wissenschaftlicher Erklärungsversuche ist die Angst vor einer zombification in Haiti so groß, dass manche Angehörige ihre Verstorbenen zur Sicherheit ein zweites Mal töten – durch Strangulation oder eine starke Giftinjektion. Ein Leben als Zombie soll ihnen so erspart bleiben. Den Schlüssel zum Geheimnis hüten die Bokor.

Tektek kennt einen in Jacmel, hundertzwanzig Kilometer südwestlich der haitianischen Hauptstadt. Das bunt lackierte taptap, wie die überfüllten Kleinbusse in Haiti genannt werden, quält sich durch die staubigen, drückend heißen Straßen von Port-au-Prince, vorbei an Marktständen und kleinen Läden, in denen Sicherheitsleute mit Schnellfeuergewehren hantieren, an fliegenden Händlern und Bettlern und Schreibern, die für ihre Kunden Briefe in rostige Maschinen hacken. Zahlreiche Kanaldeckel fehlen, den Schlünden der Straße entströmt

ein ekelerregender Gestank. In den Stromleitungen hängen Papierdrachen wie zerfetzte Krähen. »Die meisten Voodooopriester haben Gutes im Sinn«, erklärt Tektek, während das taptap die ausgefransten Ränder von Port-au-Prince hinter sich lässt. Er wiederholt das mehrmals, um zu unterstreichen, wie wichtig es ihm ist. »Ein Voodooopriester bittet die Götter für seine Gemeinschaft um Arbeit, Geld, Glück, Liebe, Gesundheit. Der Bokor dagegen kann nur schaden, nur töten.« Voodoo sei im Grunde eine sehr positive Religion. Die schwarze Magie, die Stoffpuppen, die Zombies – das alles habe nur am Rande mit Voodoo zu tun und bestimme zu Unrecht das Bild, das sich Außenstehende davon machten. »Weil ihr Weißen euch nur für das Spektakuläre interessiert«, sagt Tektek in den ofenheißen Fahrtwind hinein.

Die Straße überquert jetzt eine Halbinsel, die wie eine warzige Zunge an der Karibik leckt. Der Anblick des geschundenen Landes offenbart das ganze Verhängnis Haitis, das zu den ärmsten Ländern der Erde zählt, überbevölkert, mit schlechten hygienischen Verhältnissen, von Krankheiten geplagt. Eine Infrastruktur ist nur rudimentär vorhanden, die Sicherheitslage kritisch.

Die Aussicht aus dem taptap gewährt wenig von dem, was die Phantasie gemeinhin mit einer karibischen Insel verbindet. Die Wälder sind abgeholzt. Der Regen hat den Boden weggespült. Bauern graben Terrassen in öde Hänge. In glühenden Dörfern häuft sich Müll, dampfen Kloaken, nirgendwo Schatten, in der Ferne leuchten weiße Strände; dahinter türkisgrünes Meer. »Wundervoll«, seufzt Tektek. »Berge, Täler – wundervoll.« Nach dem brodelnden Port-au-Prince wirkt Jacmel wie ein kleines Paradies. Kolonialbauten mit schmiedeeisernen Geländern an den Balkonen erinnern an das Ende des neunzehnten Jahrhunderts, als der Ort ein wohlhabender Kaffeehafen war. Heute nagt die Seeluft an den Herrenhäusern, die einen windschiefen Charme verströmen. Jacmel ist berühmt für seinen ausgelassenen Karneval und die zahlreichen Künstler, die hier naive Gemälde und bunte Pappmaché-Skulpturen schaffen. Der Bokor, den Tektek kennt, ist zweiundsiebzig Jahre alt und heißt Joseph. Sein linkes Auge ist blind, die Haut hängt schlaff über seine Schultern und

Schlüsselbeine. Er gehört einer der Geheimgesellschaften an, die mit zombification zu tun haben sollen.

Joseph sitzt im Halbdunkel seiner Bretterhütte und ist nicht begeistert vom neugierigen Besuch. »Es ist eine Arbeit wie jede andere«, beginnt er nach langem Schweigen. Um den Fremden nicht ansehen zu müssen, mischt der Bokor Spielkarten. »Ich lasse dich sterben. Du wirst begraben. In der folgenden Nacht wecke ich deinen Körper auf. Du bist stark, aber willenlos. Du arbeitest auf meinem Feld. Oder ich verkaufe dich. Du wirst ein Zombie, ein Sklave.« Eine Karte fällt auf den Boden. Es ist das Pik-Ass ...

Die Vollversion ist nachzulesen in Michael Oberts Buch *Die Ränder der Welt*, Malik Verlag 2008

Erstmals veröffentlicht in *Die Zeit* (2003)

Copyright:  
Michael Obert  
www.obert.de