

Wege im Seree

Anfang und Ende in Arbore

Woher wir kommen und wohin wir gehen sind Fragen, die jeden von uns beschäftigen. Wir sind immer auf der Suche nach dem richtigen Weg und hoffen auf Bestätigung durch das Leben selbst, an einer entscheidenden Kreuzung den richtigen Abzweig genommen zu haben. Zu wissen, woher wir kommen und wohin wir gehen werden, gibt uns Sicherheit, Zugehörigkeitsgefühl und ist ein entscheidender Baustein unserer Identität. Das gilt auch und insbesondere für die Arbore im Südwesten Äthiopiens. Ihr Lebensweg ist sowohl im metaphysischen Sinne wie im realen Leben klar definiert und sichtbar. Von Geburt an bis zu ihrem allerletzten Weg in ihr Nekropolis.

Es sind ihre Wege im Seree.

Als Seree bezeichnen die Arbore ihr unmittelbares Umland um ihr Dorf Gandarab herum. Ihre Vorfahren sind über verschiedene Wege aus der Peripherie durch Seree gekommen und haben als ein multiethnischer Zusammenschluss aus verschiedenen Clans die Siedlung begründet. Dabei haben die Urahnen eines jeden Clans einen anderen Weg genommen, sind aus verschiedenen Himmelsrichtungen hinzugestoßen. Jeder der insgesamt 12 Clans in Arbore spricht seine Abstammung einer anderen benachbarten ethnischen Gruppe bzw. einem anderen Clan zu. So sehen sich die Olmoke – der Clan, der mich adoptiert hat – als Abkömmlinge des Kereyn-Clans (Shoa-Oromo), die vom Osten her gekommen sind. Der Ries – Clan hat seine Urahnen im Westen bei den Gabra (Borana Origin). So sind die Arbore seit Generationen selbstverständlich gelebtes Multikulti, ohne jegliche Notwendigkeit von Integrationsbeauftragten oder Sprachlernschulen<sup>1</sup>.

---

<sup>1</sup> Diese Analogie stimmt nicht ganz. Neuankömmlinge aus benachbarten Ethnien, die heute zu den Arbore immigrieren wollen, müssen die ersten Monate ihre Hütte im Mittelpunkt des Dorfes (nab) aufstellen und sind so im Zentrum der Aufmerksamkeit der gesamten Arbore-Öffentlichkeit. Jeder Arbore wird so zum Integrationsbeauftragten, beobachtet und wertet tagtäglich und unterstützt den Neuankömmling gegebenenfalls.

Interessant ist, dass den Mitgliedern der einzelnen Clans mit ihrer verschiedenen Abstammung auch unterschiedliche Eigenschaften zugesprochen werden. Den Olmoke wird nachgesagt, sie können andere verzaubern und verwünschen. Traditionell wird in Gandarab aus dem Olmoke Clan der religiöse Chief (kawott) gewählt. Mitglieder aus dem Ries-Clan haben besondere Führungseigenschaften und organisatorischen Fähigkeiten. Häufig stammt der politische Chief (kyrnat) in Gandarab eben aus ihrer Mitte. Wir kennen diese Schubladen – Deutsche sind akribisch und deshalb perfekte Techniker, Russen melancholisch und dadurch hinreißende Romanciers – und an all diesen Klischees ist doch zumindest ein Körnchen Wahrheit!

Die Lebenswege im Seree sind im Gedächtnis der Menschen als mental map fest verankert. Sie sind aber auch real sichtbar, sowohl für die Vergangenheit, für die Gegenwart als auch für die Zukunft. Die Morphologie der Landschaft ist gekennzeichnet, woher die Arbore gekommen sind, wo sie heute gehen und auch, welches ihr letzter Weg sein wird.

*Woher sie gekommen sind / Vergangenheit:* Die Urahn eines jeden Arbore-Clans sind aus verschiedenen Himmelsrichtung gekommen. Dies wird in der Ausrichtung der einzelnen Hüttenöffnungen verkörpert. Jeder Clan richtet seine Hüttenöffnungen in der Himmelsrichtung seiner Herkunft aus. Von dort sind sie gekommen (und dahin werden sie auch wieder gehen). Der Weg geht über den Kral in die einzelnen Hütten und wieder zurück. (Zeichnung + Foto)

*Wo sie jetzt gehen / Gegenwart:* Der Lebensweg eines Arbore ist relativ festgeschrieben. Nur wenige, meist Männer, scheren aus der traditionellen Biografie - Geburt, Jugend, Heirat, Elternschaft, Tod - aus. Und bisher kommen sie meist über Umwege wieder zurück.

Aber nicht nur der biografische Weg ist in Arbore festgeschrieben, sondern auch die alltäglichen, tatsächlich zu laufenden Pfade. Um von einem Clan zum anderen zu gelangen, werden festgelegte Wege außen um das Dorf oder innen über den zentralen

Dorfplatz nab benutzt. Den nab kreuzen vier Hauptwege, deren Verlängerung praktisch das Dorf in vier Himmelsrichtungen mit den dazugehörigen Clans unterteilt. Es sind die gorti sololl, die Wege der Nachbarn. Kein Freund, kein guter Mensch latscht einfach so durch die Botanik. Mit dem Benutzen der vorgeschriebenen Wege steht jeder Besucher in der öffentlichen Aufmerksamkeit und nähert sich so offen seinem Ziel, denn er hat keine schlechten Absichten. Menschen, die etwas zu verbergen haben – Feinde, Diebe, Ehebrecher – benutzen deshalb Schleichpfade außerhalb der vorgeschriebenen Wege und somit außerhalb der öffentlichen Kontrolle.

Diese öffentliche Aufmerksamkeit auf den Wegen im Seree ist allgegenwärtig, insbesondere Fremden gegenüber. Die ersten Fragen, die ich in Arbore verstanden habe und beantworten konnte, waren „Ee ka tacha?“ und „En se’ete?“ Woher kommst Du, wohin gehst Du? Meist war meine Antwort „Ich bin von weit her mit dem Flugzeug über die Berge gekommen und gehe jetzt Wasser holen“.

*Wohin sie zuletzt gehen werden /Zukunft:* Auch der letzte Weg eines Arbore ist vorbestimmt. Das Wie ebenso wie das Wo. Ihre Totenstadt Nekropolis ist eher ein Totenring. Um dort seine letzte Ruhe finden zu können, muss der Verstorbene von seinem weltlichen Dasein losgelöst werden. Deshalb führen die Mitglieder seines Clans über mehrere Tage verschiedene rituelle Handlungen durch, trauern und nehmen Abschied vom Verstorbenen. Sie kehren die Hütte seines Lebens restlos aus. Diese vollständige Beendigung der irdischen Existenz wird während des Trauerrituals über sehr viele verschiedene symbolische Handlungen manifestiert. Hier nur einige Beispiele dafür:

- Es wird ein Schaf geschlachtet und das omentum (Bauchnetz) dem Toten auf das Gesicht gelegt. Das ist ein Geschenk an den Geist des Todes und soll den Tod aus dem Clan vertreiben.
- Es wird ein Rind geschlachtet. Im Gegensatz zur sonstigen Schlachtmethode, wo das Tier durch einen Schnitt in die Halsschlagader ausblutet, wird beim Schlachten für eine

Beerdigung dem Rind ein Messer von oben in den Schädel gerammt. Der Tod tritt unverzüglich ein.

- Alle Kleidungsstücke des Toten werden aus der Hütte entfernt und ihm wird sein Schmuck abgenommen. Er benötigt diese Dinge nicht mehr.

- Beim stundenlangen Trauertanz der Clanmitglieder, begleitet vom eigenen Gesang und dem rhythmischen Schlagen einer Trommlerin auf einem zusammengerolltes Ziegenleder, bilden Männer und Frauen zwei getrennte Reihen. Die Tänzer umfassen ihren jeweiligen Vordermann an der Schulter oder Taille. Es ist ein Abbild der Einheit des Clans – alle halten zusammen und sie nehmen gemeinsam Abschied von einem aus ihrer Mitte Verstorbenen. Die Tänzer bewegen sich mit festgelegten, einfachen Tanzschritten in Spiralen langsam vorwärts. Trauernd wird der Verstorbene so aus ihrer Mitte entlassen. Mit dem Tanzen wird erst am dritten Tag aufgehört. (Link Film)

- Die Clanmitglieder stellen sich in einem Halbkreis vor dem Grab auf. Sie senken die Köpfe als Zeichen der Ehrerbietung, Trauer und des Abschiednehmens. Dann wird eine Kalebasse Wasser ausgegossen. Wasser ist kostbar in Arbore – das Vergießen ist ein Symbol, dass der Tote das kostbare Nass nicht mehr benötigt.

- Die Frauen haben am Kral ihren maac abgelegt. Der maac ist ein Gürtel, besetzt mit Kaurimuscheln, den nur Mütter tragen dürfen. Er ist ein sichtbares Zeichen ihrer Fruchtbarkeit. Mit dem Ablegen des maac wird symbolisiert, dass von dem verstorbenen Clanmitglied keine Fruchtbarkeit mehr ausgehen kann<sup>2</sup>.

- Das Feuer wird aus dem Haus des Verstorbenen zum Grab getragen. Dort wird damit ein Stapel Holz angezündet, um die wilden Tiere von der frischen Grabstelle abzuhalten. Im Haus erlischt das Feuer, genauso wie ein Leben erloschen ist. Der Verstorbene benötigt kein Feuer mehr.

---

<sup>2</sup> Verstorbene, kinderlose Arbore, egal welchen Alters und Status, werden ohne Zeremonie nachts im Kral verscharrt. Der Verstorbene hat die Linie nicht weitergeführt und bleibt deshalb IM Dorf. Er kehrt nicht zurück zu seinen Ahnen.

- Am letzten Tag des Trauerrituals wird ein weißes Zicklein geschlachtet. Die Farbe weiß wird in Arbore mit Tod und Aufwallung assoziiert. Das Zicklein wird über den Kralzaun geworfen, ebenso die Trommel, welche die Tanzenden die letzten drei Tage begleitet hat. Beides wird anschließend von einem Mann und einer Frau zum Grab getragen. Tod und Trauer / Aufwallung (stired up) verlassen den Clan.

- Einige Männer gehen mit drei Schafen zum Grab, um sie dort zu schlachten. Das Blut wird im Seree in Richtung Grab verteilt – das heißt, in die Richtung, aus der die Urahn des Clans einmal gekommen sind und in die ihr totes Mitglied jetzt wieder zurückkehrt.

- Die Frauen bringen Wasser und Tabak zum Grab. Das Wasser wird vor dem Grab ausgekippt. Der Tabak wird an alle verteilt und mit guten Wünschen nach vorne geworfen. Die Menschen legen Steine auf das Grab und verabschieden sich. Ganz zum Schluss zerbricht ein Mann die Wasserkaram im Seree. Der Verstorbene braucht jetzt weder das Wasser noch das Behältnis.

- Ein Leben ist erloschen. War der Verstorbene der letzte, der noch in der Hütte gelebt hat, so erlischt das gesamte Leben der Hütte – Clanmitglieder werden die noch brauchbaren Stämme abholen und die Hütte wird verwaist verfallen. Nichts wird mehr an das Paar erinnern, das einmal hier gelebt hat.

Kurzum, in einer festgelegten Zeit der Trauer wird der Tote aus der Mitte seines Clans entlassen. Alle für das Leben in Arbore grundlegende Dinge – Wasser, Kleidung, Gefäße, Schmuck – werden symbolisch oder de facto von dem Verstorbenen losgelöst. Er braucht diese Dinge nicht mehr. Clanblut ist ausgelöscht und damit endet auch eine fruchtbare Linie. Begleitet von Lobpreisungen tritt der Verstorbene seinen Weg zu seinen Ahnen an. Mit der Beendigung des Trauerrituals wird der Verstorbene aus dem Gedächtnis gelöscht. Ein Gedenken an und weiteres Trauern um ihn ist nicht üblich.

Wie sieht aber nun der Ort der Toten in Arbore eigentlich aus? Anders, als in vielen anderen Kulturen, ist es kein besonderer Ort. Es ist kein Friedhof, keine Totenstadt oder

Totentempel. Er ist nicht heilig, nicht außergewöhnlich und nicht ewig. Und es ist kein Ort der Trauer, des Gedenkens oder Ruhe. Es ist ein wandernder Ort in der Landschaft. Nicht festgelegt, nicht besonders kenntlich gemacht. Er ist ein Stück Normalität im Lebensraum der Arbore.

Der Weg der Arbore zu ihren Ahnen geht über die Gräberfelder im Seree. Damit der Verstorbene den Weg leichter findet, wird er in der gleichen Richtung begraben, aus der seine Urahnen einmal gekommen sind. Das ganze Dorf ist von den Gräberfeldern der Clans wie mit einem Ring umgeben. In meiner Vorstellung bilden die Toten einen schützenden Ring um Gandarab.

Es sind ganz einfache Gräber. Zuerst sind es kleine Hügel aus Sand, auf denen die Verwandten Steine als Zeichen des Abschieds gelegt haben. Nach der Beerdigung geht niemand mehr zu dem Grab, um irgendetwas zu richten. Regen und Wind ebnen den Sandhügel mit den Steinen langsam ein. Irgendwann einmal ist es so flach, dass man es nur noch anhand ungewöhnlich vieler Steine, die an einer Stelle verteilt sind, erkennt. Die Hirten laufen samt ihrer Herden darüber. Das ist in keinster Weise pietätlos! Mit der Beerdigung sind die Toten aus dem Denken der noch Lebenden gelöscht. Der Mensch ist vergänglich, ebenso wie die Erinnerung an ihn und ebenso wie seine letzte Ruhestätte.

Nach meinem Empfinden würde auch keine andere Grabform nach Arbore passen. Ihr Leben ist rau und schlicht, es gibt keinen Pomp. Ihre Oberhäupter sind aus ihrer Mitte gewählt, da braucht es keine extraordinären Grabstätten. Sie leben angepasst an ihre Umwelt, sind ein Teil von ihr und ebenso vergänglich wie alles andere im Seree. Beständige Gräber würden ihrer gesamten Lebensweise widersprechen. Sie wären hier ein Fremdkörper. Nur Fremde, wie ich, mit ihren eigenen, anderen Vorstellungen von Tod, Trauer Ritualen und Gestaltungsformen von Trauerorten, habe ein Problem mit dieser Arbore-Art. Für mich ist es schade, dass ich keinen Ort in Arbore haben werde, wo ich um meine verstorbenen Freunde trauern kann. Aber ich habe ja meine Erinnerungen und meine zahlreichen Fotografien (Foto Grazmach, Goranke, Arkulo).