

Karakum

nach Mario Giordano (*1963)

Vorgeschichte

- 1 *Voller Vorfreude auf ein ungewöhnliches Reiseabenteuer macht sich der 13-jährige Robert von*
2 *Hamburg aus alleine auf den Weg nach Turkmenistan. Sein Vater arbeitet dort als Ingenieur. Auf*
3 *dem kleinen Flughafen wartet Robert jedoch vergeblich auf seinen Vater. Endlich taucht der*
4 *Lastwagenfahrer Pjotr auf, der ihn zur Baustelle seines Vaters mitnehmen soll.*
5 *Pjotr unterbricht die Fahrt, um seinen Neffen Murad mitzunehmen. Auch er möchte zu seinem*
6 *Vater, einem Ziegenhirten, um ihm bei der Arbeit in einer Oase zu helfen.*
7 *Als Murad bemerkt, dass Pjotr von der geplanten Route abweicht und den gefährlichen Weg durch*
8 *die Dünen wählt, stellt er ihn zur Rede. Er bekommt jedoch keine Erklärung. Mitten in der Wüste*
9 *hält Pjotr an und geht zu einem verfallenen Haus. Murad folgt ihm heimlich und beobachtet, wie*
10 *Pjotr dort ein Päckchen versteckt.*
11 *Auf ihrer Fahrt entdecken sie eine entlaufene Ziege aus der Herde von Murads Vater. Murad nimmt*
12 *sie gegen den Willen von Pjotr mit. Als der Lastwagen wenig später eine Panne hat, trinkt das Tier*
13 *das abgelassene Kühlerwasser aus.*
14 *Pjotr macht sich auf den Weg Wasser zu holen. Vergeblich warten die beiden Jungen auf seine*
15 *Rückkehr.*

Erlebnis in der Wüste

- 16 Sie langweilen sich. Robert bekommt schon wieder nichts mit. Merkt nicht, dass Murad ihn die
17 ganze Zeit beobachtet, wie er da hockt, angespannt im Schneidersitz, Kopfhörer auf den Ohren,
18 den Gameboy in beiden Händen, weggetreten, Konzentration auf den grüngrauen LCD-Bildschirm,
19 die Finger flitzen über winzige Knöpfe. Dazu diese Töne. Murad verfolgt das Spiel eine Weile, aber
20 schliesslich wird es ihm langweilig. Er hätte es schon gern selbst einmal versucht. Aber fragen?
21 Robert anstossen und mit Handzeichen umständlich bitten: „Darf ich auch mal, ganz kurz nur, ich
22 mache wirklich nichts kaputt.“ Nein. Vielleicht kommt irgendwann mal ein Angebot.
23 Murad springt von der Pritsche und klettert auf eine der höheren Dünen. Von oben blickt er über die
24 Salzwüste. Undeutliche Punkte am Horizont. Er dreht sich um, pfeift grell durch die Finger. Robert
25 blickt auf, sieht Murad winken, legt Walkman und Gameboy weg, springt von der Ladefläche und
26 klettert mit Händen und Füßen den fließenden Sand hinauf zu Murad.
27 Wie nah die Salzwüste ist! Zwei Dünen nur, dann beginnt sie schon. Karakum. Weisse, blendende,
28 gleissende Fläche gegen die tief stehende Sonne.
29 „Siehst du das dort?“, sagt Murad und zeigt auf zwei undeutliche Punkte in unregelmässigem
30 Abstand.
31 „Kamele. Das sind doch Kamele.“

32 „Kamele“, spricht Murad das deutsche Wort nach. Er grinst Robert an. „Kamele?“
33 „Ja, Kamele, richtig. Kamele!“ Robert lacht. Murad strahlt ihn an, schlägt ihm auf die Schulter.
34 Murad zeigt auf den Sand zu ihren Füßen, durch den sich eine feine, noch nicht verwehte Rinne
35 zieht. Robert blickt ihn fragend an. „Hm?“
36 „Das sind Spuren von einer Schlange. Bestimmt eine Sandviper.“ – „Sandviper?“ Robert spricht das
37 turkmenische Wort nach.
38 „Ja, Sandviper!“ Murad krempelt sich einen Ärmel hoch und bewegt den Arm wie eine Schlange in
39 Angriffsstellung, hält die Hand wie einen Schlangenkopf.
40 Lässt dann plötzlich die Hand auf den anderen Arm herabsausen und zupacken, stösst gurgelnde
41 Laute aus, verdreht die Augen und fällt stocksteif nach hinten in den Sand. Robert ahmt lachend
42 Murads Vorstellung nach und landet genauso im Sand, setzt noch einen darauf und zuckt wild mit
43 den Beinen. Die letzten Zuckungen!
44 „Sandviper!“, lacht er.
45 Die Jungen keuchen, schreien und lachen. Robert ahmt mit beiden Händen Schlangen nach, die
46 sich gegenseitig bekämpfen. „Sandviper!“, röchelt er und macht Zischgeräusche.
47 „Kamele!“, schreit Murad. Ein Zauberwort.

Schluss

48 *Vergeblich warten die beiden Jungen auf die Rückkehr von Pjotr. Schliesslich fasst der*
49 *segelbegeisterte Robert den Plan einen Strandsegler zu bauen. Aus der Fracht des Lastwagens*
50 *basteln sie das Gerüst, die Plane des Lastwagens dient als Segel. Es funktioniert.*
51 *Nach einigen Tagen erreichen sie das Kaspische Meer. Dort treffen sie nicht, wie erhofft, auf ein*
52 *belebtes Dorf, sondern lediglich auf eine verlassene Industriearuine. Trotzdem ist die Rettung nahe.*
53 *Ein Suchflugzeug findet sie, und Robert kann endlich seinem Vater in die Arme fallen.*