

# ENCYCLOPAEDIA CINEMATOGRAFICA

Editor: G. WOLF

---

*E 220/1959*

**Kassena — Westafrika (Obervolta)**

**Kriegstänze und Scheinkämpfe**

GÖTTINGEN 1960

---

INSTITUT FÜR DEN WISSENSCHAFTLICHEN FILM

Der Film ist ein Forschungsdokument und wurde zur Auswertung in Forschung und Hochschulunterricht veröffentlicht

Länge der Kopie (16-mm-Stummfilm, farbig): 68 m

Vorföhrdauer: 6 Min. — Vorföhrgeschwindigkeit: 24 B/s

Die Herstellung des Films erfolgte im Jahre 1955 mit Unterstützung der Deutschen Forschungsgemeinschaft bei der Afrika-Expedition 1954—56 des Hamburgischen Museums für Völkerkunde (Direktor: Prof. Dr. F. TERMER) durch Dr. K. DITTMER,

Hamburg

Bearbeitet und veröffentlicht durch  
das Institut für den Wissenschaftlichen Film, Göttingen  
(Direktor: Dr.-Ing. G. WOLF)

Sachbearbeitung: Prof. Dr. G. SPANNAUS

# Kassena — Westafrika (Obervolta)

## Kriegstänze und Scheinkämpfe

Filmbeschreibung von Dr. K. DITTMER, Hamburg

Im ersten Teil werden unter Trommelbegleitung Kriegstänze mit geminten Kampfhandlungen unter Voranschreiten des Kriegsführers getanzt, wie sie vor dem Aufbruch zur Schlacht und nach siegreicher Rückkehr ausgeführt wurden. Im zweiten Teil wird ein Scheinkampf zwischen zwei Kriegerscharen mit je einem Vorkämpfer gezeigt. Zum Schluß führen zwei mit Bogen, Beil, Schild und Helm bewaffnete Krieger die Kampfweise beim Einzelkampf vor.

### I. Allgemeine Vorbemerkungen

Die Kassena<sup>1)</sup> bewohnen als südöstlichster Stamm der Gurunsi die Trockenwaldsteppe beiderseits der Grenze Haute-Volta—Ghana. Im NO durch die Rote Volta, im Süden durch Bergländer geschützt, haben sie sich bis heute gegenüber den Staaten der Mossi und Mamprusi, die im Mittelalter als erobernde Reiterkrieger gekommen waren, politisch unabhängig erhalten können. Ihre Sprache gehört zu den Gursprachen (sudansische Klassensprachen); kulturell sind die Kassena typische Vertreter der ältesten Schicht westsudansischer Hirsebauern, die von Islam und europäischer Zivilisation noch nicht nennenswert beeinflußt worden sind.

Ihre Wirtschaft basiert vorwiegend auf dem Anbau von Hirsen im Hackbau in Verbindung mit der Haltung von Rindern und Kleinvieh. Das Handwerk ist wenig entwickelt. Die Jagd verliert an wirtschaftlicher Bedeutung, spielt aber noch eine große Rolle in der geistigen Kultur. Jede Großfamilie errichtet ihr aus Lehm burgartig mit Rund- und Ovalbauten erbautes Gehöft inmitten der ständigen kultivierten Familienfelder in Streusiedlung<sup>2)</sup>.

Gesellschaft: Die wirtschaftliche, soziale und (im Ahnenkult) religiöse Leitung der Großfamilie obliegt dem in patrilineareren Abkunft

<sup>1)</sup> In älteren Quellen auch Kassouna oder Awuna genannt.

<sup>2)</sup> Vgl. auch Kassena — Westafrika (Obervolta) — Zeremonieller Beginn einer Brandrodung, und: Kassena — Westafrika (Obervolta) — Grabstock- und Hackbau auf ständig kultivierten Hirsefeldern. (In Vorbereitung) sowie Kassena — Westafrika (Obervolta) — Fest und Tanz bei einem Gauhäuptling. ENCYCLOPAEDIA CINEMATOGRAFICA, Film E 219.

ältesten Manne. Alle vom gleichen Vorfahren abstammenden Familien bilden einen in Sektionen unterteilten totemistischen Clan. Ihre Oberhäupter stellten den Ältestenrat und Gerichtshof unter Leitung der Clan- bzw. Sektionsältesten. Der jeweils älteste lebende Nachkomme des Clangründers (oder eines seiner Brüder) ist der „Erdherr“, der als Priester und oberster Richter in religiösen Fragen eine hohe Autorität genießt. In Gegenden, in denen die alte Kultur sich im wesentlichen unverändert erhalten hat, ist er als „Landesherr“ auch der politische Führer und Oberster Gerichtsherr geblieben. Unter dem Einfluß alter Gottkönigreiche hat sich stellenweise das Amt des Erdherrn wie das des früher von ihm auf Zeit ernannten Kriegsführers zu dem eines sakralen Häuptlings entwickelt. Ferner haben seit dem 16./17. Jahrhundert Abkömmlinge oder Nachahmer der feudalen Mossi- und Mamprusi-Fürsten vereinzelt Gauhäuptlingschaften unter den Kassena gegründet. Unter bis heute anhaltenden Spannungen hat sich meist ein Ausgleich zwischen der älteren Ältestenratsverfassung und den Häuptlingen herausgebildet. Die Ältesten stellen die Minister und Richter des Häuptlings, und dieser teilt die Gewalt mit dem Erdherrn; seltener beläßt der Häuptling diesem nur das Priesteramt. Oft hat der Erdherr den höchsten Rang inne, manchmal ist er gleichzeitig Gauhäuptling.

In der Religion hat der Kult der Ahnen (als Segensspender und Mittler zu den Gottheiten) und der Erde den des Schöpfer- und Himmelsgottes (Gatte der Erdgöttin) in den Hintergrund gedrängt. Der dynamistische Glaube an Zauberkräfte von Menschen, Tieren, Naturgegenständen und Geistern sowie an deren und der höheren Mächte Beeinflussbarkeit durch kultische Verehrung wie durch Magie hat auch zur Ausbildung vieler Zaubermittel und -handlungen geführt, insbesondere zur Sicherung gefährlicher Handlungen wie z. B. der Kriegsführung.

Die alte Sozialordnung der Gurunsi ohne institutionelle Gauhäuptlinge war recht labil: Die Großfamilien bzw. Sippen waren zwar in sich fest geschlossen, bewahrten innerhalb ihres Clans aber keinen festen Zusammenhalt außer im Falle einer Bedrohung ihres Clans durch äußere Feinde. Das gleiche gilt für das Verhältnis mehrerer Clane zueinander innerhalb einer größeren Siedlungsgemeinschaft, die als größte politische Einheit — etwa durch Konföderation — nur die Größe eines Gaus erreichte. Jede der genannten sozialen Einheiten wachte eifersüchtig über ihre Selbständigkeit. Die Ältestenräte können zwar nachträglich mit Waffengewalt ausgetragene Streitfälle zu schlichten versuchen, meist aber nicht ihr Entstehen verhindern. Auch die Erdherren und sakralen Häuptlinge besaßen mangels einer Polizeitruppe nicht wesentlich mehr wirksame Macht. Die feudalen Gauhäuptlinge konnten sich wohl mit ihren Leibgarden nachdrücklicher durchsetzen und den inneren Frieden in ihren

Gauen schneller wiederherstellen. Aber in den von ihrem Vorort entfernten Dörfern war ihr Einfluß recht gering; es sei denn, ein Krieg mit äußeren Feinden ergab die Kriegsfolge aller Gauangehörigen.

Anlaß für Kämpfe zwischen Sippen und Clanen gaben besonders Frauen-Affairen. Die Polygamie erzeugt einen Mangel an heiratsfähigen jungen Frauen. Diese erlangen dadurch trotz ihrer bleibenden rechtlichen Unmündigkeit eine sehr starke Position gegenüber ihren Gatten: Können sie doch sicher sein, jederzeit einen neuen und zur Zahlung des Brautpfandes willigen Gatten zu finden, wenn sie aus irgendeinem Grunde ihrem Ehemann entlaufen wollen. Sippe und Clan des Entführers sind wiederum gern geneigt, den Besitz auch einer zugelaufenen Frau notfalls mit den Waffen zu verteidigen. Ehrbewußte Sippe und Clan des betrogenen Gatten versuchten, die entführte Frau durch Kampf zurückzuerlangen, sofern ihre Aufforderung zur Rückgabe und Bußzahlung nicht gleich erfüllt wurde. Unterstand der Clan des Entführers einem fremden Gauhüptling, so erhielt dieser vom Gauhüptling des Gatten die mit Kriegsandrohung verbundene Aufforderung zur sofortigen Herausgabe der entlaufenen Frau. Wenn diese früher so häufigen „trojanischen Kriege“ um entführte schwarze Helenen durch die Kolonialmächte auch allmählich unterdrückt wurden, so haben doch auch heute noch die Hüptlinge genug mit der Beilegung solcher Streitfälle zu tun.

Eine weitere Ursache von Fehden waren Streitigkeiten um Landbesitz von Sippen und Clanen sowie Tötlichkeiten, die zu Mord und Totschlag und damit im Selbsthilfefverfahren zur Blutrache führten. Dazu gaben auch Festlichkeiten — insbesondere Totenfeiern mit ihren Kriegstänzen in voller Bewaffnung — mit Beteiligung mehrerer Clane Anlaß, da es dabei durch Ruhmredigkeit, Spottlust und bisher unbefriedigtem Rachedurst häufig über Prügeleien zum Gebrauch der Waffen kommt. Noch heute haben hierbei die alten Männer oft Mühe, angetrunkene und exaltierte Hitzköpfe wieder auseinander zu bringen.

Wenn Hüptlinge vorhanden waren, haben diese sich möglichst lange aus solchen kleineren Fehden herausgehalten und erst eingegriffen, wenn die Beteiligten kampfes müde wurden oder die Auseinandersetzungen sich auszuweiten drohten. Allerdings war das Bestreben der feudalen Gauhüptlinge nach Erweiterung ihres Machtbereiches auf Kosten noch selbständiger Dörfer oder anderer Gae seit dem 16./17. Jahrhundert selbst wieder die Ursache zu unaufhörlichen Kleinkriegen. Diese wurden ausgeweitet, als um die Wende des 19. zum 20. Jahrhundert die Djerma horden zu Raubzügen auf Sklaven und Vieh ihr Hauptquartier mitten im Gurunsi-Lande aufschlugen, sich Vasallen unter deren Hüptlingen suchten und das Land schrecklich verheerten und entvölkerten. Dadurch wurde allerdings auch das Nationalgefühl unter den Gurunsistämmen

erweckt, ohne jedoch die bis zur Befriedung des Landes durch die Europäer herrschende politische Anarchie einzudämmen. Diese war auch schuld daran, daß die mittelalterlichen Reiterkrieger der Dagomba-Mossi-Mamprusi durch allmähliche Unterwerfung auch der Gurunsidörfer und -gaue ihre Reiche über der ehemals unabhängigen altnigrischen Bauernbevölkerung errichten konnten. Ihren Reiterangriffen konnten die noch bis vor kurzem zu Fuß kämpfenden Gurunsi nur selten erfolgreichen Widerstand leisten.

Ständige Kämpfe gehörten so innig zum Leben der Gurunsi, daß noch heute jeder verstorbene ältere Mann bei seiner Totenfeier automatisch als großer Krieger gefeiert wird, u. a. durch Kriegstänze und Scheinkämpfe<sup>1)</sup>. Auch zeremonieller Ausritt und Rückkehr eines Gauhüptlings zu bestimmten Festlichkeiten wird noch jetzt in der Form von Ausritt zur bzw. Rückkehr von der Schlacht vollzogen<sup>2)</sup>.

Die alteinheimischen Waffen bestanden aus Bogen und pfeilgefülltem Köcher, Schleuder, Beil und Knüttelkeule. Statt eines Schildes wurde das Kleidungsstück des Mannes, ein um den Hals gehängtes Fell, vom Rücken nach vorn über den linken Arm genommen. Später — wohl erst im Mittelalter — kamen ein Rundschild aus Rinder- oder Büffelfell, Speere und Helme aus Korbgeflecht mit Büffel- oder Rindergehörn oder aus Kürbisschalen dazu, die mit rotem Stoff, Roßhaaren, Kaurischnecken u. a. benäht waren. Von den Mossi-Mamprusi-Rittern wurden stellenweise der Reiterkampf, Reiterlanze, Schwert, Streitaxt und -hammer, dazu die Vollkleidung und rote Kriegerschärpen übernommen; im 19. Jahrhundert wurden auch Steinschloßflinten gekauft. Ebenso wichtig waren vielerlei Amulette, die am Körper oder Kriegskittel — auch im Munde<sup>3)</sup> — getragen wurden; sie sollten stark und unverwundbar machen<sup>4)</sup>.

Die alte Kampfweise bestand in der Überrumpelung des gegnerischen Sippengehöftes oder Dorfes durch einen Überfall im ersten Morgengrauen. Deshalb pflegten die Männer während der Trockenzeit auf den flachen Dächern ihrer Sippenburgen zu schlafen, die Waffen in Griffnähe [2]<sup>5)</sup>.

---

<sup>1)</sup> Siehe auch: Kassena — Westafrika (Obervolta) — Totenfeier für verstorbene Gauhüptlinge. ENCYCLOPAEDIA CINEMATOGRAFICA, Film E 159.

<sup>2)</sup> Siehe auch: Kassena — Westafrika (Obervolta) — Fest und Tanz bei einem Gauhüptling. ENCYCLOPAEDIA CINEMATOGRAFICA, Film E 219.

<sup>3)</sup> Siehe auch: Kassena — Westafrika (Obervolta) — Totenfeier für verstorbene Gauhüptlinge. ENCYCLOPAEDIA CINEMATOGRAFICA, Film E 159.

<sup>4)</sup> Siehe auch: Kassena — Westafrika (Obervolta) — Amulettherstellung mit Opfer. ENCYCLOPAEDIA CINEMATOGRAFICA, Film E 214.

<sup>5)</sup> Siehe Literaturverzeichnis am Ende des Textes.

Begegnete der Feind mit seinen Streitkräften dem Angriff im Felde, so kam es erst einmal zu heftigen Schmähreden. Dann eröffneten die Anführer das Gefecht durch einen Zweikampf, dem ihre Krieger zunächst tatenlos zuschauten. Wurde einer der Vorkämpfer trotz seiner vielen Zaubermittel schnell besiegt, so verloren seine Leute meist sofort den Mut ob der darin offenbarten überlegenen magischen Macht des Gegners, flohen oder ergaben sich. Wurde dagegen ein Anführer nur langsam zurückgedrängt, so nahmen dann auch die Gefolgsleute den Kampf auf. Er verlief meist nicht sehr blutig, da die unterlegene Partei sich bald zurückzog, überdies Verwandte (Onkel, Neffen, Schwäger) sich gegenseitig mieden.

Wollte ein ganzer Gau unter einem Oberhäuptling Krieg führen, so wurde von letzterem erst ein Kriegsrat mit den Würdenträgern und Ältesten abgehalten, ein Kriegsführer ernannt [2], Wahrsager um den günstigsten Zeitpunkt, Weg zum Auszug, einzuschlagende Taktik, Ausgang des Kampfes befragt<sup>4)</sup> [1]. Gefürchtete Gegner suchte man durch Zauberei zu lähmen, den feindlichen Kriegsführer wohl auch (durch aus dem eigenen Gau stammende Frauen) zu vergiften. Den Ahnen wie den Landesheiligtümern, insbesondere einem speziellen Kriegsfetisch [2] des Gaus, wurden Bittopfer gebracht und Dankopfer für den Sieg gelobt.

Den Appell zu den Waffen gaben Kriegstrommeln und -blashörner vom Abfallhügel des Gauhäuptlings<sup>2)</sup>. Dieser wie sein Kriegsführer feuerten die versammelten Krieger zur Tapferkeit an, der Kriegsfetisch wurde verhüllt aus dem Häuptlingsgehöft herausgebracht, um dem Heer Siegeskraft zu verleihen. Kriegstänze sollten den Kriegern nicht nur Mut machen, sondern auch auf magische Weise den Sieg sichern.

Dem Heer wird nur eine kleine Patrouille von Ortskundigen vorausgeschickt, doch keine Vorhut oder Sicherungen. Auf dem Schlachtfeld formiert man sich in Zentrum mit Kriegsführer und zwei Flügel. Die Heerführer gehen voran und eröffnen wie oben angeführt den Kampf. An ihm beteiligt sich von den je drei Heerhaufen zunächst nur jeweils eine Sippe bzw. Clanssektion als Kampfeinheit. Wird sie müde, so zieht der Feldherr sie zurück und schickt eine andere Gruppe aus der Reserve ins Treffen. Anfeuerung wird den Kriegern durch mit in die Schlacht ziehende Trommler und Barden sowie von Frauen zuteil. Diese wurden stets geschont, wenn sie sich nicht selbst am Kampf beteiligten.

Die einleitend erwähnten Gauhäuptlinge von Mossi-Mamprusi-Abkunft führten stellenweise mittelalterlich-feudale Neuerungen ein [3]: Die

<sup>4)</sup> Siehe auch: Kassena — Westafrika (Obervolta) — Beim Wahrsager. ENCYCLOPAEDIA CINEMATOGRAFICA, Film E 215.

<sup>2)</sup> Siehe: Kassena — Westafrika (Obervolta) — Fest und Tanz bei einem Gauhäuptling. ENCYCLOPAEDIA CINEMATOGRAFICA, Film E 219.

Schlachtentscheidung führten nunmehr Reiter herbei, von zu Fuß kämpfenden Knappen beschützt und ständig mit neuen Waffen und Munition versorgt. Der Heerführer als Oberkommandierender der Sippen- und Clanführer war auch in Friedenszeiten als für die Rüstung verantwortlicher Kriegsminister ständig im (erblichen) Amt. In der Schlacht hatte er nicht selbst zu kämpfen. Man suchte zwar noch immer, ihn als ersten abzuschießen. Sein Tod oder Verwundung führte jedoch nicht mehr immer zur Flucht, er wurde vielmehr sofort durch einen Stellvertreter ersetzt. Der Fürst selbst folgte im letzten Treffen, beteiligte sich jedoch nur im äußersten Notfall am Kampf — nie gegen einen anderen Fürsten. Er sollte nur durch seine überlegenen Zaubermittel und magische Kraft den Sieg sichern. Geschützt wurde er durch eine gut bewaffnete Leibwache aus Sklaven und Adligen, die sich nur vereinzelt zum Beweis ihrer Tapferkeit zeitweilig in den Kampf stürzten.

Beim Eindringen in ein feindliches Dorf suchte man als erstes dessen Kriegsfetisch zu erobern. Gelang dies, so mußten sich die Besitzer für alle Zeiten dem Sieger unterwerfen und erhielten dann von ihm ihren Fetisch gegen Tributleistungen als Vasallen zurück. Alle Kriegsbeute wurde dem eigenen Gauhüptling übergeben. Bis zur Hälfte des Viehs ließ er den Landesheiligtümern, vor allem seinem Kriegsfetisch, als Dank opfern. Von dem übrigen Vieh und Wertsachen sowie den Kriegsgefangenen behielt er die besten für sich, den Rest verschenkte er an verdiente Krieger. Ein Teil der Kriegsgefangenen wurde in die Sklaverei verkauft, um aus dem Erlös Pferde und solche Waffen zu kaufen, die man nicht selbst herstellen konnte. Tapfere Kriegsgefangene wurden sehr ehrenvoll behandelt und erhielten vom siegreichen Fürsten Geschenke, Waffen, Pferde, Frauen und selbst Gehöfte, wenn sie in seine Leibwache eintraten. Ausgiebige Kriegstänze, nun mit Triumphliedern, feierten den Sieg.

Technische Daten: Film: 16 mm — Agfacolor; Kamera: Arriflex 16 mit Objektiven 16, 25, 75 mm Brennweite; Frequenz: 24 B/s; Stativ-aufnahmen.

Aufnahmedaten: Dorf und Canton Koumbili, Subdivision Pô, Cercle de Ouagadougou, Haute-Volta (Franz.-Westafrika). 9. 12. 1954. Sonne, hohe Lufttrockenheit (Fehlen von Streulicht).

## II. Filminhalt

Vom Dorf her kommen die Krieger, waffenschwingend und Kriegslieder singend, anmarschiert. Manche tragen Kriegsgürtel aus rotem Tuch. Einige tragen Helme aus halben Kürbisschalen, mit rotem Tuch bezogen und mit Roßhaaren oder Kauri benäht.



Die Krieger versammeln sich in breiter Front, singen Kriegslieder zu Trommelbegleitung und schwingen ihre Waffen. Dann mimen sie Kämpfe, indem einige Krieger in Tanzschritten nach vorn gelaufen kommen, Pfeilschüsse markieren und zum Schluß mit hoherhobenem Bein ihre Waffen schwingen. Sie haben fast alle ihre Köcher über die linke Schulter gehängt; in der linken Hand halten sie den Bogen, in der rechten Kniestieläxte — die typischen alten Bauernwaffen. Manche besitzen auch Streitbeile mit halbmondförmigen Klingen oder Streithämmer. Beide wurden von den Mossi-Dagomba im Mittelalter ins Land gebracht und gehen auf persische Vorbilder zurück [3]. Der Anführer in dunkelblauem Kittel und leuchtend rotem Helm führt keinen Bogen, sondern nur eine Axt. Sein langes Rückenfell (von einem Hundsaffen) hat er so über die linke Schulter gehängt, daß er es wie einen Schild mit der linken Hand vor sich halten kann. Mit einem anderen Krieger zusammen mimt er sowohl Angriffe nach vorn wie auch mit seinem Kameraden Zweikämpfe.

Die Krieger formieren sich anschließend zu einem großen Kreis und tanzen unter Anführung des Vorkämpfers waffenschwingend einen Reigen. Auf drei Schritt vorwärts folgt ein Schritt am Ort, dann ein Schritt zurück, sodann wieder drei Schritte nach vorn. In der Mitte des Tanzkreises steht ein Trommler mit umgehängter Kriegstrommel (zweifellige Zylindertrommel mit Schnurspannung). Die Krieger wenden sich mit erhobenen Waffen immer wieder zum Zentrum des Kreises.

Eine weitere Phase des Tanzes besteht darin, daß die Tänzer — zum Zentrum des Kreises gewandt — seitwärts voranschreiten. Dabei wird der rechte Fuß einen Schritt seitlich gesetzt, der linke nachgezogen; dann der rechte Fuß wieder einen Schritt seitwärts gesetzt, darauf der linke Fuß zweimal nach vorne aufgesetzt. Andere Tänzer tanzen zum gleichen Rhythmus: Rechter Fuß seitlich, linker nachgesetzt, rechter Fuß seitlich, linker einen halben Schritt seitlich nach links abgesetzt oder im Stand gewippt, während rechter Fuß im Stand gehoben und wieder aufgesetzt wird. Dann wieder wie am Anfang rechts seitwärts schreitend. Beispiel:



Anschließend folgt ein Scheingefecht: Vom Dorf her ziehen die Verteidiger in den Busch hinein. Ihnen entgegen kommen die Angreifer von rechts aus ihrem bisherigen Hinterhalt. Die Anführer gehen ihren Leuten voraus und beschimpfen sich erst weidlich wie die homerischen Helden. Dann beginnen sie das Gefecht mit einem Zweikampf. Später greifen auch ihre Mannschaften in den Kampf ein. Zuerst werden die Angreifer

zurückgedrängt, dann gehen sie ihrerseits wieder zum Angriff vor und treiben die Verteidiger zurück. Der Kampf wogt eine Weile hin und her. Die Frauen begleiten die Kämpfer und feuern sie an.

Zum Schluß führen zwei andere Krieger einen Zweikampf vor. Der ältere trägt einen Kriegskittel, mit vielen Amuletten benäht. Der Kopf ist durch einen Helm aus einer Kürbisschale, mit rotem Tuch verziert, geschützt. Der Köcher ist über die linke Schulter gehängt, der Halsriemen des Schildes über die rechte Schulter. Der aus ungegerbtem Rinderfell mit einer Randverstärkung hergestellte Rundschild hat außerdem auf der Innenseite noch zwei parallele Riemen, durch die der linke Arm gesteckt wird. Die linke Hand bleibt frei zum Halten von Waffen.

Das Kampfspiel zeigt die Phase, in der nach Verschießen der Pfeile — der ältere Krieger hat noch seinen Bogen in der linken Hand — der Nahkampf gesucht wird. Beide Kämpfer umkreisen sich ständig, sich stets mit den Schilden deckend und manchmal die vom Schild nicht gedeckten Körperpartien durch Niederkauern verkleinernd. Jeder sucht durch Finten den Gegner aus der Reserve zu locken und eine Blöße zu entdecken, wo er durch einen plötzlichen Axtwurf oder Ansprung den Gegner verwunden kann.

Die Kriegstänze dauern je nach Anlaß bis zu mehreren Stunden. Im Film werden alle Phasen, jedoch ohne die vielen Wiederholungen, gezeigt.

### Literatur

- [1] DITTMER, K., Die Methoden des Wahrsagens im Obervolta-Gebiet und seine Beziehungen zur Jägerkultur. Baessler-Archiv N. F. 6 (1958).
- [2] DITTMER, K., Die sakralen Häuptlinge der Gurunsi im Obervolta-Gebiet. Mitt. Hamburg. Mus. Völkerk. (Im Druck.)
- [3] DITTMER, K., Die sakralen Häuptlinge der Gurunsi und die feudalen Fürstentümer im Sudan. tribus 1960.
- [4] DITTMER, K., Monographien der Kassena und Nuna. (In Arbeit.)

Siehe auch die Begleittexte zu den in den Anmerkungen verzeichneten Filmen des Verfassers in der ENCYCLOPAEDIA CINEMATOGRAFICA.