

Unter der Bauernbevölkerung Westafrikas gibt es Jäger, die sich von der Mehrheit der Bevölkerung durch besondere Kenntnisse und Fertigkeiten sowie durch eigene, auf die Jagd bezogene Rituale unterscheiden. Am Beispiel einiger von mir besuchter Savannenvölker, nämlich der Kassena und Nuna im südlichen Burkina Faso sowie der Moba und Gurma im Norden Togos, soll dies aufgezeigt werden¹.

Bei all diesen Völkern gibt es niemanden, der heute noch in der Lage wäre, ausschließlich von der Jagd zu leben. Die Jäger sind eigentlich Pflanzler, die zusätzlich die Jagd ausüben. Bevor sie dies aber können, genügt es nicht, daß sie gut mit Pfeil und Bogen oder dem Vorderlader umgehen können, daß sie wissen, wie man Fallen baut und aufstellt, daß sie das jagdbare Wild und seine Spuren sowie Wege und markante Punkte des Busches kennen, um sich nicht zu verirren. Sie müssen vor allem bestimmte Rituale beherrschen und magische Mittel haben, die sie vor den Gefahren des Busches schützen.

Kulturland und Wildnis

Fast überall im Volta-Gebiet, wie die Kulturregion nach Hermann Baumann genannt wird², gibt es den Unterschied zwischen dem von Menschen bewohnten und bearbeiteten Land einerseits und der Wildnis andererseits³. Kassena und Nuna nennen das Kulturland »Erde« und die Wildnis, in die sich nur der Jäger wagt, »Busch«. Es ist für sie kein Widerspruch, daß sie Erde und Busch gleichzeitig als Einheit oder sogar als dasselbe auffassen. Eine Unterscheidung wurde überhaupt erst möglich, als es ständig bearbeitete Felder gab.

Der Unterschied zwischen Kulturland und Wildnis ist eindeutig: Das Kulturland ist den Menschen vertraut, die Wildnis nicht. Im Busch angelegte Felder erreicht man auf vertrauten Wegen, an denen freilich Gefahren lauern können. Das Risiko ist jedoch erheblich geringer, als wenn man sich in den unbekanntem Busch vorwagt. Die Gefahren des Busches kommen einerseits von Tieren wie Schlangen, Löwen oder Leoparden, andererseits von den vielen Geistern, die den Busch bevölkern.

Die Moba und Gurma unterscheiden im Busch Zonen, in welche Menschen sich hineinwagen können, und solche, die ausschließlich von Geistern bewohnt werden. Dorthin wagt sich nicht einmal der Jäger. Insgesamt ist der Busch eine unbekannte, gefährvolle Welt. –

Der Jäger ist mit dem Busch vertraut. Er begibt sich in die Welt der Tiere und der Geister. Das kann er nur, weil er besondere Schutzmaßnahmen ergreift: Er hat Amulette, deren jedes eine spezielle Funktion hat, die nur ungern verraten wird. Ferner schützt der Jäger sich durch besondere Rituale sowie durch die Beachtung von Tabus.

Amulette, Rituale und Tabus

Alle Jäger der westafrikanischen Savanne schützen sich durch Amulette. Die Kassena kennen z. B. ein allgemeines Jagdamulett, welches Jagdglück und Schutz vor Gefahren bringen soll. Andere Amulette können vor Schlangenbissen oder Raubtierüberfällen schützen. Ein Stück Schlangenhaut (Kassena) bzw. Leoparden- oder Löwenfell (Moba) wird zumindest gelegentlich als Hülle für das Amulett benutzt. Gegen Löwen wenden manche Kassena-Jäger auch einen Nagelzauber an. Wird der Besitzer von einem Löwen angegriffen oder verfolgt, dann

schlägt er den magisch wirksam gedachten Nagel in den Boden, und der Löwe ist gebannt. Er ist gewissermaßen festgenagelt. Ein Nuna erwähnte, daß einige Jäger einen Zauber haben, der sie unsichtbar macht. Ein Kassena-Jäger erklärte, daß eines seiner Amulette ihn für Elefanten unsichtbar macht. Bei den Moba und Gurma sollen früher praktisch alle Jäger solche Zauber gehabt haben.

Amulette oder Zauber, die vor Buschgeistern schützen, sind offenbar selten. In den Notizen von *Kunz Dittmer* fand ich folgende Angabe aus dem Ost-Kassena-Dorf Nankum: »Wenn man kein Medikament bei sich hat, kann man nur fliehen, sobald man Buschgeister trifft. Das Gegenmittel ist ein weißes und schwarzes Pulver, das man auf einen Stein streuen muß und diesen gegen die Buschgeister werfen muß.« Der Hersteller dieses Mittels war beim Interview zufällig anwesend. Später ließ *Dittmer* von ihm ein Amulett gegen gefährliche Tiere und Buschgeister herstellen.

Vermutlich hat jeder Jäger zu Hause einen besonderen Jagdzauber. Ein Ost-Kassena berichtete *Dittmer*, daß sein Jagdzauber ein Rinderhorn sei, das in ein Fellstück eines Wildes eingenaht war. Ein herabhängendes Fellstück ermöglichte es, die Schwänze der erlegten Tiere daran zu befestigen. Die Angabe, daß nichts in dem Horn sei, betrachte ich als Schutzbehauptung des Jägers, der sein Geheimnis nicht preisgeben wollte. Dies Rinderhorn war offensichtlich nicht der ganze Jagdzauber, denn der Gewährsmann sprach auch davon, daß der »Beutel« mit den Schwänzen der erlegten Tiere »im Haus beim Wasser« aufgehängt wird. Mit »Wasser« meinte er offenbar einen Topf mit »Medizinwasser«.—

Der Erd- oder Buschaltar gilt als Herr über die in seinem Machtbereich lebenden Tiere. Die Nuna opfern dem Busch vor der Jagd, besonders vor einer Gemeinschaftsjagd⁴. Bei den Kassena opfert der Jäger vor der Jagd über seinen Amuletten. Dabei ruft er die Erd- oder Buschheiligtümer an, in deren Gebiet er jagen will, und bittet sie, ihm ungehorsame »Kinder« (= Tiere) zu geben, die gehorsamen aber zu verbergen. Tötet er nämlich zufällig ein geliebtes »Kind« des Heiligtums, dann zeigen die Buschgeister ihn bei diesem an. Der Jäger wird verrückt und kann nur dadurch geheilt werden, daß er Wahrsager wird.

Auf dem Jagdgang gibt der Kassena-Jäger, wenn er etwas ißt, dem Busch einen Anteil von seiner Wegzehrung. Sofort nachdem er ein Tier erlegt hat, schneidet der Jäger von jedem wichtigen Teil des Wildes etwas ab, brät es und opfert es dem Busch und der Erde. Er wirft die Gaben einfach auf den Boden. Wenn er dies unterläßt, hat er kein Glück mehr. Wesentlich ist, daß dabei ein Stück Leber ist. Auch auf seine Amulette legt er etwas Leber. Den Rest ißt er selbst. Die Moba werfen gebratene Leberstückchen von größeren Tieren in die vier Himmelsrichtungen. Gewehr oder Bogen sowie Amulette werden von manchen Jägern mit etwas Blut bestrichen (Kassena, Nuna, Moba). Nach erfolgreicher Jagd opfert der Moba-Jäger seinem persönlichen Schutzaltar (*yendu*)⁵.

Besondere Zeremonien sind erforderlich, wenn ein gefährliches Tier erlegt worden ist. Bei den Kassena muß der Jäger, der einen Löwen, einen Leopard, eine Pferdeantilope oder eine Hyäne geschossen hat, dem Tier ein Totenfest ausrichten, und wenn er das Tier eines großen, d. h. mächtigen Heiligtums getötet hat, dann muß er ein »vogo« bauen, einen Wahrsagealtar, und er wird Wahrsager (vgl. auch oben).

Wenn ein Moba-Jäger einen Löwen, einen Leopard oder eine schwarze Pferdeantilope getötet hat, dann muß er dasselbe Purifikationsritual über sich ergehen lassen, als wenn er einen Menschen umgebracht hat. Nach anderer Meinung ist das Ritual auch bei Büffel und Hyäne erforderlich. Dabei spielt wiederum ein Stück Leber des Tieres eine Rolle. Das Ritual ist erforderlich, weil man glaubt, daß die Seele des getöteten Tieres sonst Racht nimmt. Wer über-

haupt zuviele Tiere tötet, der bekommt keine Kinder, selbst wenn es sich nur um kleine Tiere handelt. Alles, was Leben hat, darf man nicht einfach töten, sagte mir ein alter Häuptling. Die einzige Ausnahme sei das Opfer.

Jäger und ihre Ausrüstung unterliegen mancherlei Tabus. So waren sich mehrere Kassena-Jäger einig, daß keine fortpflanzungsfähige Frau die Waffen berühren darf. Nach anderer Meinung ist das nur während der Menstruation verboten. Auf keinen Fall darf eine Frau über auf dem Boden liegende Waffen hinwegsteigen. Ein Gewährsmann sagte allerdings, daß ein guter Jäger seine Waffen gar nicht erst auf den Boden legt. Einer erklärte, daß der Jäger in der Nacht vor einem Jagdgang keinen Geschlechtsverkehr haben darf⁶. Ein anderer bestritt dies, meinte aber, der Jäger müsse dann unter allen Umständen vor der Jagd ein Reinigungsbad nehmen⁷, denn die Waffen dürfen nicht in unreinem Zustand berührt werden. Im übrigen berührt ein guter Jäger nur seine eigene Frau.

Die Frau eines Jägers darf während des Jagdganges ihres Mannes keinen Ehebruch begehen. Der Jäger sieht dann nämlich sich paarende Tiere. Er wird auf sie schießen. Trifft er das männliche Tier, wird der Liebhaber krank, und er stirbt, wenn das Tier stirbt. Trifft der Jäger aber das weibliche Tier, so geschieht dasselbe seiner Frau. Ein anderer Jäger meint, man müsse die Frau zweimal ermahnen und beim dritten Mal beide Tiere töten. Anderes Wild wird der Jäger nicht sehen, wenn seine Frau Ehebruch begeht. Für den Jäger besteht akute Gefahr, daß er sich mit seinen eigenen Waffen verletzt oder von einem Raubtier angefallen wird, wenn er die Jagd nicht sofort abbricht, nachdem er auf die geschilderte Weise im Busch Kenntnis von der Untreue seiner Frau erhielt. Bei den Nuna gibt es identische Vorstellungen⁸.

Weitere Jagdtabus sind beispielsweise, daß man ein Jagdamulett nicht teurer verkaufen soll, als man es erworben hat, weil den Verkäufer sonst das Glück verläßt. Beim Essen darf in Gegenwart eines Jägers niemand das Wort »Katze« aussprechen, damit sein Amulett gegen Leoparden die Wirkung nicht verliert. Die Katze gilt nämlich als Verwandte des Leoparden. Man benutzt daher statt des Wortes »Katze« den Euphemismus »Kind des Hauses« (Nuna und Kassena).

Buschgeister

Alle genannten Völker können mehrere unterschiedliche Buschgeister aufzählen und teilweise auch beschreiben. Kassena und Nuna glauben, daß bestimmte Buschgeister Hirten der Tiere des Busches sind und sie vor Jägern warnen. Nur Tiere, die sich gegen die Gesetze des Busches vergangen haben, werden den Jägern preisgegeben. Diese Buschgeister heißen bei den Kassena *tyityira* oder *tyityiro*⁹ (Pl. *tyityiri*) und bei den Nuna *nityiro* (Pl. *nityiri*). Einen mächtigen *nityiro* nennen die Nuna *tyityiro*.

Von den Kassena und Nuna bekommt man nicht ganz einheitliche Beschreibungen der *tyityiri* bzw. *nityiri*. Stets wird gesagt, sie seien wie kleine Menschen, und viele Leute sind der Meinung, daß ihre Zehen nach hinten zeigen¹⁰. Ein Kassena-Gewährsmann behauptete, einst einen *tyityira* gesehen zu haben, der auf einem Baum saß und Früchte verzehrte und dann herabstieg. Der *tyityira* hatte eine kleine Gestalt, schwarze Haut, einen großen Kopf, große Augen, eine kleine Nase und keinen Bart. Das Gesicht sei anders als bei einem Menschen. Mund und Geschlechtsmerkmale – die *tyityiri* gehen nackt – hatte der Gewährsmann nicht beachtet, weil er Angst hatte. Arme und Beine schilderte er als kurz. Die Füße hatten nach seinen Angaben vorne und hinten je fünf Zehen.

Von den Nuna liegen mehrere Schilderungen von *nityiri* vor. Allgemein heißt es auch dort, daß sie wie kleine Menschen mit großen Köpfen aussehen. Die Größe wird mit 60–80 cm angegeben. Kopf und Körper sind stark behaart, die Augen sind groß, die Zehen zeigen nach hinten.

Wie erwähnt, gelten die *tyityiri* und *nityiri* als Hüter des Wildes, über das sie im Auftrag des Busches bzw. des Buschheiligtums wachen. Vor Jägern, die starke Zaubermittel besitzen, flüchten sie und lassen ihre Tiere im Stich, oder sie geben dem Jäger ein Tier preis (Nuna). Offenbar können gerade solche Jäger die *tyityiri* bzw. *nityiri* auch sehen. Andere Menschen werden von den *tyityiri* bzw. *nityiri* mit Steinen beworfen und in die Irre geführt. Wer keine starken Zauber gegen die *tyityiri/nityiri* besitzt, der ergreift am besten die Flucht, wenn er einen von ihnen sieht. Auf keinen Fall, so meinte ein Gewährsmann, darf man sich auf ein Gespräch mit ihnen einlassen. Andere Gewährsleute versicherten hingegen, daß es auch gute *tyityiri* gibt, die Menschen beschenken und ihnen Glück bringen, wenn diese ihnen einen Gefallen getan haben oder ihrem Befehl gefolgt sind. Ein Beispiel von den Nuna soll dies erläutern.

Ein Bekannter des Gewährsmannes war im Busch und sah zwei *nityiri* auf einem Baum. Sie forderten ihn auf, zu Hause ein Huhn zu entwenden, um es ihnen zu geben. Er dürfe aber niemanden wissen lassen, daß er das Huhn nehme. Sie wollten sehen, ob das Familienoberhaupt ein guter Mann sei. Die Anweisung der *nityiri* wurde genau befolgt. Als bemerkt wurde, daß das Huhn fehlte, machte das Gehöftoberhaupt Krach, weil jemand das Huhn gestohlen habe. Er verfluchte den Dieb und schwor, dieser müsse sterben. Der Mann, der den Auftrag der Buschgeister ausgeführt hatte, schwieg. Bald traf er die *nityiri* wieder im Busch, die ihm das Huhn zurückgaben und sagten, das Familienoberhaupt sei kein guter Mensch. Sie wollten daher weiterziehen. Zur Belohnung für seinen Gehorsam durfte der Mann wilde Perlhühner einsammeln, die sich mit der Hand greifen ließen. Das Huhn brachte er wieder nach Hause. Nach einiger Zeit traf dieser Mann die *nityiri* nochmals im Busch. Als weitere Belohnung erhielt er von ihnen einen vergifteten Pfeil, der sein Ziel nie verfehlte. An einer Wasserstelle sah er eine Pferdeantilope, die er am Bein traf. Nach kurzer Verfolgung fand er sie. Mit der erlegten Pferdeantilope ging er heim und erklärte den Sachverhalt mit dem Huhn. Das Familienoberhaupt ordnete nun an, daß in Zukunft nicht mehr nach verschwundenen Dingen oder Tieren gesucht werden dürfte. Der Pfeil blieb treffsicher.

Für die meisten Menschen bleiben die *tyityiri* freilich unsichtbar. Eigentlich möchte auch niemand gerne etwas mit ihnen zu tun haben, denn oft bedeutet die Kontaktaufnahme, daß der Betreffende Wahrsager werden muß. Auslöser hierfür kann eine Jagd sein, bei der ein außergewöhnliches Tier erlegt wird, z. B. eine Pferdeantilope, oder ein Tier, das von einem als Wächter fungierenden *tyityira* nicht ordentlich bewacht wurde. Wenn der betreffende Jäger daraufhin nicht verrückt wird oder stirbt (Nuna), dann muß er Wahrsager werden. Der *tyityira* wird sein »Wahrsagegeist«. Auch Menschen, in deren Familie es schon zuvor Wahrsager gegeben hatte, werden, so glauben diese Völker, durch *tyityiri* zur Wahrsagerei gezwungen. Eine Erkrankung des Betreffenden oder von Mitgliedern seiner Familie, Unglück, Todesfälle oder anderes Unheil sind Anzeichen dafür, daß der Auserwählte Wahrsager werden muß¹¹. Versuche, dies durch Mißachtung zu vermeiden, provozieren weiteres Unheil. Nicht immer muß es ein *tyityira* sein, der sich als Hilfsgeist des Wahrsagers betätigt. Auch der Geist eines als gefährlich angesehenen Tieres oder eines Baumes kann als solcher in Erscheinung treten.

Die *tyityiri/nityiri* sind überall dort anzutreffen, wo im Busch als heilig angesehene Plätze sind: an auffälligen Bäumen, kleinen Gehölzen, Felsen, Gewässern und freien Plätzen.

Moba und Gurma beschreiben die *tyityili* (Sgl. *tyityilig*) etwas anders als Kassena und Nuna. Auch bei ihnen werden die *tyityili* als Buschgeister bezeichnet. Allerdings bestreiten einige Leute, daß alle *tyityili* Buschgeister sind. Moba und Gurma Togos glauben nämlich, daß jeder Mensch seinen *tyityilig* hat, der den Betreffenden beschützt. Diese »Schutz«-*tyityili* verlangen manchmal die Anfertigung von Figuren, welche sie im Gehöft ihres Schützlings repräsentieren. Offenbar unterscheiden die Moba mehrere Arten von *tyityili*, denn ein Gewährsmann sagte, wenn der *tyityili* eines Menschen aus dem Busch kommt, dann wird der Betreffende verrückt. Ein anderer meint, es gäbe kleine *tyityili* im Wasser¹² und große im Busch. Eine Art der Busch-*tyityili* soll rote Köpfe¹³ und nach hinten zeigende Füße haben, eine andere Art schwarze Köpfe und normale Füße. Unheil kommt von den rotköpfigen großen *tyityili*. Die meisten Gewährsleute konnten oder wollten mir keine Hinweise auf das Aussehen der *tyityili* geben, denn diese können, so sagt man, nur von Menschen gesehen werden, die über sehr starke magische Kräfte verfügen. Solche Fähigkeiten mag keiner gerne zugeben.

Bei Moba und Gurma sind entweder die *tyityili*, die *sampola* oder die *basüyei* Hilfsgeister der Wahrsager. Mit dem Wahrsager hat bei allen genannten Völkern und ihren Nachbarn jedermann direkt oder indirekt zu tun. Andere Buschgeister gelten nicht als Hilfsgeister. Von den Letztgenannten sollen hier noch einige vorgestellt werden, die nach dem Glauben der Moba und Gurma existieren.

Beide Völker erzählen viel von den *sampola*¹⁴. Diese Wesen stellt man sich klein, mit dickem Kopf, schmalen Hüften und zusätzlichen Zehen an den Fersen vor. Man weiß daher nie, in welche Richtung der *sampol* gegangen ist. Die Haut und das lange, über den Rücken bis zum Boden hängende Haar sollen schwarz sein¹⁵. Bekleidet sind sie mit einem Scham-schurz. Die *sampola* leben familienweise in größeren Gebüschten bzw. kleinen Gehölzen, in hohlen Bäumen oder auf Bergen. Stellen im Busch, die von Gras völlig entblößt sind und wie gefegt wirken, werden als Gebetsplätze der *sampola* angesehen¹⁶. Die *sampola* haben Klane wie die Menschen. Ob sie sterben, wußten die Gewährsleute nicht, aber eine Erzählung der Gurma berichtet, wie ein *sampol* von einem Menschen getötet wurde¹⁷.

Die *sampola* gelten als Wächter der wilden Tiere. Wenn ein Jäger auf ein Tier schießt, das die *sampola* nicht freigegeben haben, dann schlagen letztere ihn, wenn er keine magischen Mittel hat, die ihn vor den *sampola* schützen. Die Folge ist, daß der Jäger verrückt wird. Im allgemeinen kann man nur auf ein Tier schießen, das den *sampola* ungehorsam war.

Die *sampola* kann man nur sehen, wenn man die entsprechenden magischen Mittel hat. Auch wenn ein *sampol* seinen Scham-schurz ablegt, wird er sichtbar. Wer keinen magischen Schutz besitzt, der läuft, nach Meinung einiger Leute, freilich Gefahr, verrückt zu werden und die Sprache zu verlieren, wenn er einen *sampol* sieht. Solche Leute werden, so glauben manche, von den *sampola* wohl auch im Busch zurückgehalten. Man muß den Vermißten suchen. Findet man ihn, dann fängt man an, zu schreien und mit Eisen zu klappern. Das vertreibt die *sampola*. Auch die Mitnahme von Hunden kann nützlich sein: Sie gelten als Feinde der *sampola*. Wer die entsprechenden Zaubermittel hat, der zündet ein Feuer an, tut das Mittel hinein, und die *sampola* entfliehen. Der Entführte wird zu Hause durch Spezialisten purifiziert und geheilt.

Gefährlich ist es, an den Wohnplätzen der *sampola* Holz zum Dachbau oder Mahlsteine zu holen. Die *sampola* und das aufgesammelte Material bringen Unheil über die Menschen. Wenn der Wahrsager die Ursache herausgefunden hat, wirft das Gehöftoberhaupt einige Hühnerfedern, etwas Salz und ein aus den Früchten eines bestimmten Baumes (*Parkia biglobosa*) hergestelltes Gewürz in den Busch und bittet die *sampola* um Vergebung. Danach lassen sie die Bewohner des Gehöfts in Ruhe.

Man glaubt aber, daß es einigen Menschen, die die entsprechenden magischen Mittel haben, gelingt, mit *sampola* in Kontakt zu kommen, indem sie welche fangen. Wem dies glückt, der tut gut daran, den *sampol* erst dann wieder loszulassen, wenn er sich viele magische Mittel hat geben lassen. Dazu gehören u. a. Mittel zum Schutz der Gesundheit und der Familie. Die Haare der *sampola* gelten als Glücksbringer, aber nur wenigen Menschen gelingt es, einem *sampola* Haare abzuschneiden. Vereinzelt dienen *sampolas* als Wahrsagegeister.

Zuvor wurde schon erwähnt, daß Wahrsager der Moba neben *tyityili* und *sampola* auch *basüyei* als Wahrsagegeister haben können. Diese *basüyei* werden als Zwerge geschildert, deren Füße nach hinten zeigen. Sie treten stets zu zweit auf, und zwar jeweils ein männliches und ein weibliches Wesen. Sie sind nur für die Wahrsager da und tun nie etwas Schlechtes. Haben sie sich jemanden ausgesucht, dann muß der Betreffende Wahrsager werden. Ob die *basüyei* Buschgeister sind, ist unklar.

Die Moba berichten ferner von einem riesenhaften weißen Geist, *funfundug*, der größer sein soll als ein Baum. Er zwingt die Menschen, Wege zu gehen, die sie gar nicht gehen wollen. Wem dies widerfährt, der findet weder zu essen, noch zu trinken, und er kann nicht mehr sprechen. Den Bann hebt man auf, indem man um den Betroffenen ein übelriechendes Mittel, *wobl* genannt, abbrennt, laut ruft und an Eisen schlägt. Wer Mut hat, der kann ihn vertreiben, indem er mit einem Stock oder einem Streithammer nach ihm wirft und ihn anbrüllt. Auch wenn man ein Streichholz anzündet, flüchtet er. *Funfundug* ist dort anzutreffen, wo man die unheilvollen Toten bestattet.

Ein großer schwarzer Buschgeist, *tyulung*, ist völlig ungefährlich. Er redet mit niemandem, tut keinem etwas, hilft aber auch nicht.

Frauen, die im Kindbett gestorben sind, gelten als unheilvoll. Sie werden, wie alle unheilvollen Toten, in feuchten Niederungen bestattet. Nachts spuken die Geister dieser Frauen. Kommt man dort vorbei, wo sie beigesetzt sind und ihr Eigentum fortgeworfen wurde, dann kann es passieren, daß man mit Steinen beworfen wird, ohne daß man jemanden sieht. Wirft man zurück oder schießt einen Pfeil in die Richtung, aus der man beworfen wurde, fliehen die Totengeister. Da solche Plätze gemieden werden, kann dort auffälliges Buschwerk entstehen.

Mehrfach wurde darauf hingewiesen, daß auffällige Plätze im Busch den Verdacht erregen, von Geistern bewohnt zu sein, ob es nun ein großer Baum, ein großes Gebüsch, ein Felsen, eine Felsgruppe oder eine freie, sauber aufgeräumt wirkende Stelle ist. Solche Orte meidet man. Besonders bevorzugt von Geistern werden ferner Wegkreuzungen.

Schlußbemerkung

In reinen Pflanzerkulturen der westafrikanischen Savanne hat sich, wie unsere Beispiele gezeigt haben, jägerisches Gedankengut erhalten. Dies zeigt sich nicht allein in Glaubensvorstellungen und Bräuchen der wenigen noch vorhandenen Jäger, sondern es greift letztlich in das gesamte Leben dieser Bauernvölker ein. Den Busch denkt man sich von allen möglichen nicht-menschlichen Wesenheiten bewohnt, die wir mit dem Begriff »Geister« benennen können. Der Ausdruck »übernatürlich« ist m. E. unbedingt zu vermeiden, denn für die Menschen, zu deren Glaubenswelt diese Wesenheiten gehören, sind Geister natürlich. Sie gehören zum Weltbild der Kassena, Nuna, Moba, Gurma und letztlich aller Menschen Westafrikas, einschließlich der Stadtbewohner. Die Geister des Busches gelten in der Mehrzahl als gefährlich. Man muß sich daher vor ihnen schützen, und das ganz besonders, wenn man in den Busch geht, eben in das Wohngebiet der Geister. Wenige Geister kann man sich nutzbar machen, sofern man den entsprechenden magischen Schutz besitzt. Aber nur wenige Menschen lassen sich gerne von

Geistern »adoptieren«. Immer wieder wird von Versuchen berichtet, dem Wunsch der Geister zur Zusammenarbeit zu entfliehen, wenn z. B. jemand von ihnen ausgesucht wird, Wahrsager zu werden.

Bei all diesen Vorstellungen handelt es sich um menschliches Verhalten, das der Bewältigung der fremden und unheimlichen Umwelt dient. Nicht umsonst gibt es den Gegensatz vom kultivierten und von Menschen bewohnten Gebiet einerseits und der Wildnis des Busches andererseits. Das Dorf und die Felder sind das Vertraute, die normale Lebenswelt des Menschen. Die Wildnis, der Busch, das ist die Welt der Gefahren. Der normale Mensch kennt sich dort nicht mehr so recht aus. Es gibt wilde Tiere, man kann sich verirren, mancher kommt dort um. Wer sich da hinbegibt, der sucht nach Erklärungen für das, was in seiner normalen Umwelt nicht vorkommt, was er aus ihr nicht verstehen kann. Es sucht Mittel, sich vor den Gefahren zu schützen, denn nur eine gewisse innere Sicherheit gibt ihm den Mut, sich in eine Welt vorzuwagen, die voller bekannter und unbekannter Gefahren steckt. Ungeschützt begibt sich niemand ohne Not dorthin. Die Jäger der westafrikanischen Savanne haben mancherlei Schutzzauber. Sie befolgen Tabus und versuchen, ihre Unternehmungen durch Riten abzusichern. All das gehört zu ihrer Form der Bewältigung einer gefährlichen und unheimlichen Umwelt.

Anmerkungen

- 1 Die Ausführungen basieren auf den Ergebnissen der Forschungen Kunz Dittmers und des Verfassers bei den Kassena und Nuna (1954/56) sowie des Verfassers bei den Kassena (1962), Moba und Gurma (1969/70).
- 2 Bei Baumann eigentlich »Ober-Volta-Provinz«. Da diese Bezeichnung etwas irreführend ist, wird hier der Begriff »Volta-Gebiet« vorgezogen. Dies Gebiet umfaßt sprachlich und kulturell eng miteinander verwandte Völker aus dem Norden der Elfenbeinküste, Ghanas, Togos und der VR Benin, aus Burkina Faso und dem südlichen Mali. Vgl.: Die Völker Afrikas und ihre traditionellen Kulturen, herausgegeben von Hermann Baumann, Teil I, 1975, S. 375; Teil II, 1979, S. 495 ff.
- 3 Vgl. hierzu J. Zwernemann: Die Erde in Vorstellungswelt und Kultpraktiken der sudanischen Völker, Berlin 1968, S. 35 ff.
- 4 Vgl.: Louis Tauxier: Le Noir du Soudan. Paris 1912, S. 89, 106, 113, 195.
- 5 Zum *yendu* vgl. J. Zwernemann: Himmel, Erde und Buschgeister im Glauben der Moba (Nord-Togo), in: Schwarz-Afrikaner. Lebensraum und Weltbild. Herausgegeben von Walter Raunig. Innsbruck u. Frankfurt/M. 1980, S. 44
- 6 Dies erklärten auch mehrere Nuna.
- 7 So auch bei den Nuna. Vgl.: K. Dittmer: Die sakralen Häuptlinge der Gurunsi im Ober-Volta-Gebiet. (= Mitteilungen aus dem Museum für Völkerkunde in Hamburg, Bd. XXVII), Hamburg 1961, S. 25
- 8 Ein Nuna-Jäger meinte, er würde nicht auf Tiere schießen, die sich paaren, weil er seine Frau und/oder deren Liebhaber nicht töten wolle. Er würde lieber umkehren und seine Frau verprügeln.
- 9 Auch die Form *tyityiri*, Pl. *tyityira* wurde von mir notiert.
- 10 Bei den Moba werden *bastüeyi* genannte Wesen so beschrieben. Vgl. weiter unten.
- 11 Vgl.: K. Dittmer: Die Methoden des Wahrsagens im Ober-Volta-Gebiet und seine (sic!) Beziehungen zur Jägerkultur, in: Baessler-Archiv, N. F. VI, 1958, S. 1–60, bes. S. 52–54
J. Zwernemann: Divination chez les Kassena en Haute-Volta, in: Notes Africaines, No. 102, Dakar 1964, S. 58–61, bes. S. 60
- 12 Auch ein Nuna-Gewährsmann berichtete von im Wasser lebenden *tyityiri*, die den Menschen Kinder schenken könnten. – Unklar ist, ob der Moba-Gewährsmann die *tyityiri* hier nicht mit den Wassergeistern (*kpunkpale*) verwechselt hat.
- 13 »Rote Köpfe« bedeutet bei den Moba immer albinoartiges Aussehen: rotes Haar und weiße Haut.
- 14 Sgl. *sampol*. Auch unter der Bezeichnung *pol*, Pl. *pola* bekannt.
- 15 Nur ein Gewährsmann meinte, die *sampola* seien rotköpfige *tyityili*.
- 16 Manche Moba sehen solche Stellen allgemein als Wohnorte von Geistern an, ordnen sie also nicht bestimmten Geistern zu.
- 17 Vgl.: J. Zwernemann: Erzählungen aus der westafrikanischen Savanne. (= Studien zur Kulturkunde, Bd. 81), Stuttgart 1985, S. 49. In einer anderen Erzählung bringt ein *sampol* eine Frau und ihr Kind um (a. a. O., S. 47 ff.).

ZOBODAT - www.zobodat.at

Zoologisch-Botanische Datenbank/Zoological-Botanical Database

Digitale Literatur/Digital Literature

Zeitschrift/Journal: [Matreier Gespräche - Schriftenreihe der Forschungsgemeinschaft Wilheminenberg](#)

Jahr/Year: 1989

Band/Volume: [1989](#)

Autor(en)/Author(s): Zwernemann Jürgen

Artikel/Article: [Jägerisches Gedankengut westafrikanischer Völker 294-300](#)