

ENCYCLOPAEDIA CINEMATOGRAPHICA

Editor: G. WOLF

E 878/1965

Mikronesier (Gilbert-Inseln, Nonouti)
Steinwurfspiel »katua«

Mit 4 Abbildungen

GÖTTINGEN 1968

INSTITUT FÜR DEN WISSENSCHAFTLICHEN FILM

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

Stummfilm, schwarzweiß, 50m, 4 1/2 min (Vorführgeschw. 24 B/s)

Inhalt des Films

Am Dorfrand von Tetua, auf dem Atoll Nonouti, spielen Männer und Jünglinge „*katua*“: Ein schwerer, länglich-rundgeschliffener Stein ist in Richtung eines auf dem Erdboden liegenden Kokospalmstammes zu werfen (bzw. zu stoßen), so daß er diesen trifft und dahinter niederfällt. Die Spieler gliedern sich in zwei Gruppen, doch die Punktwertung begünstigt Einzelpersonen aus beiden Parteien.

Der Film wurde im Jahre 1963 von Dr. G. KOCH, Museum für Völkerkunde, Abteilung Südsee, Berlin, während seiner mit Unterstützung der Deutschen Forschungsgemeinschaft und der Staatlichen Museen (Preußischer Kulturbesitz), Berlin, durchgeführten Expedition zu den Gilbert-Inseln aufgenommen. Bearbeitet und veröffentlicht durch das Institut für den Wissenschaftlichen Film, Göttingen (Direktor: Prof. Dr.-Ing. G. WOLF), Sachbearbeitung: DORE ANDRÉE, M.A.

Abgedruckt in Publ. Wiss. Film., Sektion B, Erg.-Bd. I — Kultur der Gilbert-Inseln.

Mikronesier (Gilbert-Inseln, Nonouti) Steinwurfspiel »katua«

G. KOCH, Berlin

Allgemeine Vorbemerkungen¹

Zur Umwelt und Kultur

Die Gilbert-Inseln (einst auch unter dem Namen „Kingsmill-Inseln“ bekannt) liegen im südöstlichen Mikronesien. Die 16 Inseln dieses Archipels sind zwischen 3° 20' nördlicher und 2° 42' südlicher Breite sowie zwischen 172° 41' und 176° 55' östlicher Länge verstreut.

Die meisten dieser „Inseln“ sind Atolle von unterschiedlicher Größe, Ketten von Eilanden, die etwa 1—3 m über Fluthöhe auf einem langgestreckten Riff liegen, das von der Brandung im SO-Passat aufgebaut wurde. Diese Atolle sind überwiegend von einem Westriff abgeschlossen, das auch bei Ebbe noch vom Seewasser überspült wird.

Vor allem die Atolle in der Nähe des Äquators liegen in einer ariden Zone. Sie zählen zu den ärmsten Eilanden Ozeaniens und zu den unwirtlichsten Regionen unserer Erde überhaupt. Der sandig-kalkige Boden trägt nur strichweise eine dünne Humusschicht, so daß allein anspruchslose Pflanzen gedeihen können. Die Tierwelt ist auf diesen Inseln spärlich vertreten, die kleine Pazifik-Ratte z. B. das einzige hier wild lebende Säugetier.

Die Hitze der äquatorialen Sonnenstrahlung wird vom Meer gemäßigt. Die Temperatur ist während des ganzen Jahres am Tage um 30° und sinkt des Nachts nur wenig. Die Inseln liegen überwiegend unter Passatwinden unterschiedlicher Stärke. Zwischen Oktober und März wehen zuweilen wochenlang heftige Westwinde, die stärkeren Regen bringen können.

¹ Die Abschnitte: „Zur Umwelt und Kultur“ und „Zur Entstehung des Films“ sind entnommen aus G. KOCH [16] (Begleitveröffentlichung).

Obwohl der Gilbert-Archipel an den polynesischen Bereich grenzt, ist seine Bevölkerung (fast 50000) schon anthropologisch klar von den Polynesiern (vgl. den nächstgelegenen polynesischen Archipel der Ellice-Inseln, KOCH [1] bis [11], [13], [14]) zu unterscheiden. Die Gilbertesen haben eine etwas dunklere Hautfarbe, ihr Haupthaar ist straffer und

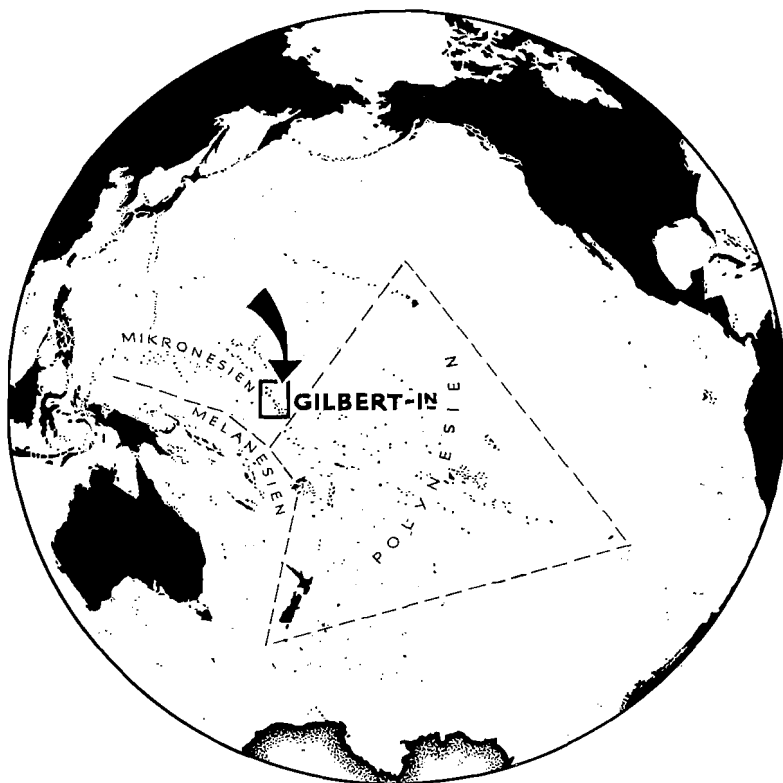


Abb. 1. Die Lage der Gilbert-Inseln im Pazifik

die Mongolenfalte am oberen Augenlid deutlicher ausgeprägt. Sie sind überwiegend schwerblütige, introvertierte, untereinander wie gegenüber Fremden leicht mißtrauische Menschen.

Die Bevölkerung der Gilbert-Inseln hat eine eigene Sprache, die relativ einheitlich innerhalb der weitläufigen Gruppe gesprochen wird und sich auch von den Idiomen der nächstgelegenen Archipele klar unterscheidet.

Auf den südlichen Atollen des Archipels gab es kein Häuptlingstum. Die patrilokalen, patrilinearen, exogamen und totemistisch bestimmten Familienverbände, geführt von den alten Männern bzw. Sippenhäuptern, waren die größten politisch und wirtschaftlich autarken Einheiten.

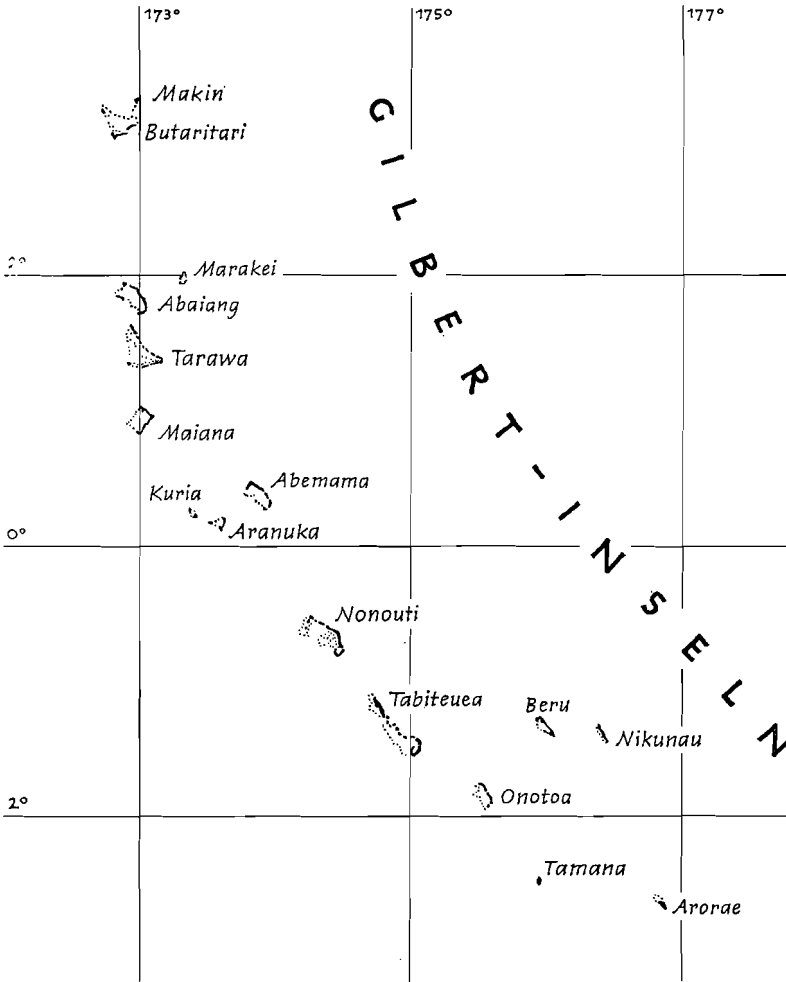


Abb. 2. Der Archipel der Gilbert-Inseln

Die Frau hat in der sozialen Ordnung eine relativ untergeordnete Stellung, doch in der geschlechtlichen Arbeitsteilung fallen ihr die leichteren Tätigkeiten zu.

Die kargen Inseln haben eine der größten Bevölkerungsdichten Ozeaniens (bis zu 500 Menschen pro Quadratmeile). Sie sind erst infolge des Reichtums des Meeres an eßbarem Getier und infolge der Verbreitung der anspruchslosen Kokospalme in diesem Ausmaß besiedlungsfähig. Die Wirtschaft der Gilbertesen hat eine starke wildbeuterische Komponente. Ihre Lebensfürsorge besteht überwiegend aus dem Erbeuten von wildlebendem Getier und dem Abernten von Pflanzen, um deren Pflege man sich kaum kümmert. Die Gilbertesen sind zwar Experten in hochentwickelten, komplizierten Pflanzungsvorgängen (z. B. die *Cyrtosperma chamissonis* betreffend, KOCH [38]), doch dieser Anbau dient vor allem dem Prestige der Familienhäupter bei seltenen Festessen.

Wirtschaft und materielle Kultur, z. T. unnötig primitiv in der Umwandlung von Naturprodukten in Verbrauchs- und Gebrauchsgüter, lassen eine mühesparende Anpassung an eine höchst unwirtliche Umwelt erkennen. Besondere Meisterleistungen außerhalb der sonst simplen Ausrüstung sind die perfekt konstruierten Segelboote (KOCH [63]), die gewaltigen Versammlungshäuser und die kunstvollen, mannigfaltig ornamentierten Schlafmatten (KOCH [51]).

Die Männer gelten seit jeher als recht kriegerisch. Infolge der Übervölkerung der Eilande waren Fehden zwischen den einzelnen Siedlungen in der Vergangenheit häufig, und auch Bevölkerungen ganzer Inseln führten gegeneinander Krieg. Die Gilbertesen fuhren gern zur See. Mit ihren schnellen Booten segelten sie zu Besuchen wie zu kriegerischen Unternehmungen nach fernerer Eilanden des Archipels, und sie griffen auch die Ellice-Inseln an.

Der Glaube an die Kraft der Magie, eng verbunden mit dem Glauben an die Macht von Ahnengeistern (*anti*), bestimmte weitgehend die alltäglichen Aktivitäten. Der harten Umwelt wie den konkurrierenden Sippen fühlte man sich erst mit Hilfe der (innerhalb der Familie jeweils vererbten) weißen und schwarzen Magie gewachsen, der individuell verehrte Ahnengeister, zuweilen auch totemistische Stammahnen, nach allgemeiner Überzeugung zum Erfolg verhalfen.

Heute ist der Gilbert-Archipel als britische Kolonie auf dem Wege zur politischen Selbständigkeit. Da die Inseln arm und nicht leicht zugänglich sind und zudem verkehrungünstig liegen und da ihre Bevölkerung nicht sehr aufgeschlossen erscheint, hat sich der Einfluß der Weißen hier noch nicht allzu stark ausgewirkt.

Zur Entstehung des Films

Während einer Expedition zu den Gilbert-Inseln, die ich von August 1963 bis März 1964 zusammen mit meiner Frau SIGRID KOCH dank der Förderung durch die Deutsche Forschungsgemeinschaft und die Staat-

lichen Museen (Preußischer Kulturbesitz) von Berlin besuchen konnte, war es möglich, im Rahmen der allgemeinen, systematischen ethnographischen Aufnahme auf den Atollen Nonouti, Tabiteuea und Onotoa 3000 m Farb-Umkehrfilm und 3000 m Schwarzweiß-Negativfilm zu belichten, aus denen dann eine Serie von 70 Filmen im Institut für den Wissenschaftlichen Film in Göttingen publiziert wurde.

Es ist der Versuch einer Gesamtdokumentation filmenswerter Bewegungsvorgänge innerhalb einer Kultur, so wie jene grundsätzlich und in dieser besonderen Situation möglich ist. Etliche Filme ergänzen einander, so daß damit ein Überblick, vor allem über die Wirtschaft und die materielle Kultur, geschieht. Das Material mag auch zum Zwecke der jeweiligen sachlichen Analyse wie zum Vergleich mit entsprechenden Erscheinungen anderer Regionen dienen.

Abgesehen davon, daß der Begriff der filmischen Gesamtdokumentation entsprechend den grundsätzlichen Notwendigkeiten und Möglichkeiten zu verstehen sei, indem die gewaltige Fülle von Bewegungsvorgängen in einer Kultur nur mit einer sinnvollen Anzahl repräsentativer Einzelfilme zu dokumentieren wäre, ist noch zu berücksichtigen, daß wesentliche Aspekte dieser Kultur in jener Filmserie fehlen. So war es nicht möglich, etwas von den verbliebenen magischen Praktiken zu filmen. Im sozialen Bereich entfielen die Komplexe von Heirat und Bestattung im Sinne der ursprünglichen Kultur infolge der fortgeschrittenen Christianisierung, und der Vorgang der Geburt wäre hier schwerlich zu filmen, wie auch der ganze Komplex der traditionellen individuellen Reifefeiern für die Mädchen außerhalb der Grenzen der auf diesen Inseln möglichen Kameraarbeit liegen dürfte. Immerhin, in Anbetracht der allgemeinen strikten Geheimhaltung schon der meisten, simplen wie komplizierten täglichen Aktivitäten der Lebensfürsorge innerhalb der einzelnen Familiengruppen, ist etlichen Männern und Frauen jener Atolle zu danken, daß sie unsere persönliche wie mechanische Beobachtung zuließen, und es ist dankbar anzuerkennen, daß berühmte Streiter mir an einsamer Stelle im Buschland ihre sonst so sorgsam geheimgehaltenen Kampfmethoden (Кочн [83], [84]) mitteilten.

Die folgenden Aufnahmen wurden im November 1963 mit einer Paillard-Bolex-H-16-Reflex-Kamera auf Perutz-Perkine-N-17-Schwarzweiß-Negativ-Film (mit einer Frequenz von 24 B/s) durchgeführt.

Spiele

Tänze (Кочн [76] bis [82]) und Spiele (Кочн [64], [66] bis [72], [74], [75]) sind bei diesen ernsthaften und introvertiert erscheinenden Menschen weniger ein Ausdruck der Lebensfreude wie etwa bei den Polynesiern. Natürlich sind auch hier verschiedene Spiele und Wettkämpfe seit altersher bekannt. Aber die Männer und Frauen beschäftigen

sich nicht häufig damit. Z.T. mag es daran liegen, daß die Gilbertesen etwas schwerfällig sind und auch daß auf diesen Inseln selten Feste gefeiert werden, z. T. dürfte die traditionelle Sozialorganisation, die auch das alltägliche Leben dieser Menschen auf die meist nicht sehr kopfstarken Familiengruppen begrenzte, der Grund dafür sein. Spiele, die harten körperlichen Einsatz erfordern, wie z.B. das Steinkernball-Spiel „*oreano*“ (Koch [70], [71]) der Männer und das gleichfalls von Männern zu spielende Steinwurfspiel „*katua*“ (vgl. diesen Film), erscheinen typisch für die Lebensart und Kultur der Gilbertesen. Doch auch leichte, geflochtene Bälle werden hier zu einem Geschicklichkeitsspiel der Männer (*boiri*, Koch [69]) verwendet.

Mädchen und Jungen, die in ihrem alltäglichen Leben noch nicht so sehr der traditionellen Trennung der Familiengruppen unterliegen, kommen schon eher zu einem Spiel zusammen. Ein typisches Ballspiel der Mädchen ist das „*warebwi*“ (Koch [66]). Jungen kann man zuweilen bei einem Schlagstabspiel (*bwerera*, Koch [67]) beobachten; es ist allerdings ungewiß, ob dieses Spiel zur alten Tradition dieser Inseln gehört.

Am häufigsten sieht man natürlich kleine Kinder miteinander spielen, gerade auch ohne irgendwelches Gerät, wie z.B. bei den Handklatschspielen (Koch [64]).

Das „*katua*“ ist eines der alten Wettkampfspiele der Gilbertesen, die besondere Kraft, Geschicklichkeit und Übung erfordern (s. a. „*oreano*“, Koch [71]). Ein Mann, der in diesen Würfeln von schweren, länglich-rundlichen Steinen erfolgreich ist, hat dieses zweifellos seinen Fähigkeiten und seiner Erfahrung zu verdanken, jedoch in hohem Grade auch seiner Selbstsicherheit, die er auf magische Weise erwarb (und die wir als psychische Stärkung auffassen mögen). So werden z.B. auf Nonouti schon Jungen im Alter von etwa fünfzehn oder sechzehn Jahren von einem kundigen Mann aus ihrer Sippe für ihr weiteres Leben „gestärkt“: Ein Junge, für den die Zeit gekommen scheint, wird früh am Morgen vor Sonnenaufgang zum Ostufer geführt (das bei diesen Lagunensiedlern in den Glaubensvorstellungen und in der Magie seit jeher eine besondere Rolle spielt), der kundige Mann gibt Meerwasser über seinen Körper, spricht dazu eine magische Formel und bindet ihm dann drei Fiedern vom jungen, noch unentfalteten Kokospalmblatt (*kakoko*), das nach dem Glauben der Gilbertesen magische Kraft hat, um den rechten Arm. Am folgenden Tage erhält der Junge drei Fiedern um den linken Arm und am dritten drei Fiedern um den Hals gebunden, immer jeweils dreifach verknotet. Drei Tage nach dem Besuch am Ostufer soll der Junge sich im Hause des kundigen Mannes, an der Ostseite, auf einen Stein setzen, der Mann gibt auf den nach Osten sehenden Jungen Brunnenwasser, schlägt ihn leicht auf die klopfende Stelle des Epigastriums (wo die Gilbertesen den Herzschlag erfühlen), und sagt dazu die Formel:

Kai boan manawau ma kautan nanou te nao ma te ang ae

Dieses Schlagen der Brust, zu erwecken das Herz, die Wogen und die Winde,

Baibati ba na tabetabeka nanou te nao ma te ang ae baibati.

die starken, daß sie stärken mein Herz, die Wogen mit den Winden, die starken.

Nachdem der Kundige diese Formel dreimal gesprochen hat, ist seine Tätigkeit beendet, und der Jüngling macht sich auf die gleiche Weise weiterhin „stark“, am Ostufer und auch im Schlafhause. Er führt dieses sieben Tage lang durch, und später kräftigt er sich auf diese Weise gerade auch vor den *katua*-Spielen, den *oreano*-Spielen (KOCH [71]) und vor einem Kampf (KOCH [83], [84]).

Nur Männer und Jünglinge spielen „*katua*“. Es sollen nicht mehr als acht und nicht weniger als vier Partner sein; auf jeden Fall muß es eine gerade Zahl von Spielern sein. Jeder bringt nach Möglichkeit seinen eigenen Wurfstein (*kai ni katua*) mit; besitzt man keinen, so mag man den eines anderen Spielers benutzen. Die *kai ni katua* sind aus besonders hartem Material vom Ostriff bereitet, in alter Zeit von den Männern angeblich zunächst zurechtgeschlagen, mit *Tridacna*-Beilen grob geformt und dann auf Korallenfelsen zu ihrer ebenmäßigen Gestalt glattgeschliffen.

Man legt einen Kokospalmstamm (*ni*) quer über das „Spielfeld“, d. h. irgendeine freie Fläche zwischen den Palmen bei der jeweiligen Siedlung. Einer der Spieler mißt vom Stamm aus den Wurfabstand, im allgemeinen zwölf bis vierzehn *nga* (Doppelarmspannen). Obwohl die Wurfsteine unterschiedlich groß und schwer sind, müssen alle aus gleicher Entfernung gestoßen werden. Die Spieler gliedern sich in zwei Parteien, die sich dann auf den beiden Seiten des Spielfeldes aufhalten. Bei sechs Teilnehmern z. B. stehen auf jeder Seite drei Spieler. Die Männer werfen nacheinander, zunächst von einer Seite, dann von der anderen.

Es gilt, den Stein jeweils in Richtung des zwischen den Parteien liegenden Kokospalmstammes zu werfen (bzw. zu stoßen), so daß er auf diesen trifft und dahinter niederfällt. Gelingt es nun drei Spielern einer Partei, je einen Treffer (*tua*) zu erzielen, dann aber einem Spieler der Gegenseite, unmittelbar danach gleichfalls einen glücklichen Wurf zu tun, dann sind die vorhergehenden ungültig.

Es gibt keinen besonderen Punktrichter. Alle Spieler achten darauf, daß die (durch ein in den Boden geschlagenes Stäbchen) markierte Wurfdistanz zum Stamm eingehalten wird, und sie zählen gemeinsam die Treffer; die ersten drei werden „*moanno*“ genannt, die folgenden drei „*matoan te moanno*“, die dritten „*on te nūka*“, die vierten „*matoan te nūka*“, die fünften „*te bane ni kare*“ und die sechsten „*matoan te bane ni kare*“. Nach 6×3 Treffern ist das Spiel beendet.

Es ist bezeichnend für das *katua*, daß nicht eine der Mannschaften siegt, sondern der Einzelspieler gewertet wird, so daß aus beiden Parteien Spieler zu Siegern erklärt werden können. So haben nach dem in diesem Film gezeigten Spiel ein Mann mit vier Treffern und einer aus der anderen Gruppe mit gleichfalls vier Treffern gesiegt, während von den übrigen Teilnehmern zwei je drei Treffer und zwei je zwei erzielten. Sind zwei Sieger aus dem Spiel hervorgegangen, so wird der Gewinn (z. B. von allen Teilnehmern zuvor gestifteter Palmsirup) geteilt.

Anscheinend ist keine mythische Tradition zu diesem Spiel bekannt. Aber die Männer wissen noch alte Zauberformeln (bzw. magische Gesänge), um den Gegner zu schädigen, z. B.:

*Kai rawean tuariki tuanaba tuan Ten Teweae aei
ba I angana rana o, ba I angana barona o,
ba I ana tuana o, me a baro, me a baro, me a baro o,
tauani kika ao katikia Tabakea kabutia ao kamaranakoa!*

Nimm diesen Stein des Herrn Teweae,
auf daß ich gebe, was ich gebe(n will), daß ich einen Fehlwurf gebe,
daß ich den Treffer nehme. Fehlwurf! Fehlwurf! Fehlwurf!
Halte, Krake, und ziehe! Seeschildkröte, stoße und lasse ausgleiten!

(Hier ruft ein Spieler mythische Stammnamen seiner Sippe, den Kraken und die Seeschildkröte, an, um einen Fehlwurf seines Gegners Ten Teweae zu verursachen; die Formel wird am Kokospalmstamm unhörbar „gesprochen“.)

Dieses Steinwurfspiel der südlichen Gilbert-Inseln wird zuweilen auch nach einer anderen Regel durchgeführt: Dann stehen alle Teilnehmer auf einer Seite und werfen nacheinander. Falls niemand einen gültigen Treffer erzielt, so versucht man weitere Würfe vom gleichen Ort; der erste Spieler geht nach seinem Wurf gewöhnlich zum Stamm und schleudert die Steine zurück. Diejenigen, denen ein Treffer glückt, gehen nach der anderen Spielfeldseite. Sie mögen dann von hier aus weiterwerfen, können aber auch zum Wurf wieder auf ihren früheren Platz zurückgehen. — Angeblich spielen die Männer im Norden des Archipels nach gleichen Regeln, benutzen aber statt der Wurfsteine Eisenholzstücke (von der *Pemphis acidula*), graben den Zielstamm in den Boden ein, so daß er nur etwa 5 cm herausragt und markieren den Standort des Werfers auf beiden Seiten mit weiteren Stämmen.

Filminhalt

Männer und Jünglinge der Siedlung Tetua auf dem Atoll Nonouti schleppen einen Kokospalmstamm (*ni*) *herbei*, den sie am Dorfrand quer über eine kleine Lichtung legen, die ihnen als Spielfeld dient. Einer der Männer mißt an einem Stück Mittelrippe eines Kokospalm-

blattes die Länge einer Doppelarmspanne (*ngana*) ab und beschneidet diese „Meßlatte“ entsprechend. Dann legt er damit, an dem zuvor herbeigebrachten Zielstamm beginnend, die Distanz von zwölf Doppel-

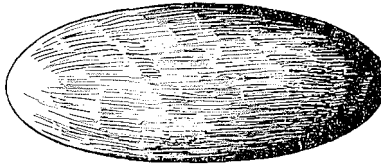


Abb. 3. Wurfstein (*kai ni katua*) für das *katua*-Spiel.
Nonouti. 21 cm lang
(Museum für Völkerkunde Berlin, Abt. Südsee; Kat.-Nr. VI 47 735)



Abb. 4. Tamoaieta von Nonouti in typischer Wurfstellung
beim *katua*-Spiel

armspannen nach einer Seite fest und markiert jene schließlich, indem er ein Stück Kokosblattmittelrippe mit einem Stein als Grenzmarkierung (*tia*) in den Erdboden schlägt. Anschließend wird eine gleiche Distanz nach der anderen Seite gemessen und auch hier ein Markierungsstab in den Boden geschlagen.

Die Männer gruppieren sich nun zu zwei Parteien mit je drei Partnern. Es sind insgesamt drei Wurfsteine (*kai ni katua*) vorhanden. Während die Männer zu ihrer jeweiligen Wurfgränze gehen, säubern sie noch die Wurfsteine mit Blattbüscheln.

Auf dem Boden liegen zwei Wurfsteine. Die schweren Korallenfelsenstücke sind recht gleichmäßig zu einer länglich-rundlichen Form in mühevoller Arbeit zurechtgeschliffen (vgl. Abb. 3).

Ein in der richtigen Distanz stehender Spieler nimmt einen der beiden Steine auf und stößt ihn in Richtung des Zielstammes. Der Stein, der den Stamm treffen und dann dahinter niederfallen soll, verfehlt das Ziel knapp. Kurz darauf schleudert ein weiterer Spieler aus der gleichen Richtung den zweiten Stein, der ebenfalls das Ziel verfehlt. Nach weiteren Würfen gelangen einige Treffer. Männer der anderen Partei schleudern die Wurfsteine zurück. Einer der Spieler hat sich als „Zielrichter“ auf den Stamm gesetzt.

Dann werfen die Spieler der anderen Seite nacheinander. Zwischen einigen Fehlwürfen erzielen sie einzelne Treffer.

Nachdem die Spieler von beiden Seiten wiederholt zum Wurf gekommen und insgesamt achtzehn Treffer erzielt sind, gilt das Spiel als beendet. Gemäß der individuellen Punktwertung hat aus beiden Gruppen je ein Mann mit jeweils vier Treffern gewonnen. Die Spieler kommen nun zusammen, um den zuvor von allen beigesteuerten Palm-saft-Sirup (*kamaimai*, KOCH [30]) zu zwei gleichen Teilen umzuschütten, mit denen die beiden Sieger jetzt heimwärts gehen.

Filmveröffentlichungen

Aus den Expeditionen des Autors nach Polynesien und Mikronesien sind folgende Filme entstanden:

- [1] Polynesier (Niutao, Ellice-Inseln) — Herstellen von Kokosfaserschnur. Film E 411.
- [2] Polynesier (Niutao, Ellice-Inseln) — Bau eines großen Auslegerbootes. Film E 408.
- [3] Polynesier (Niutao, Ellice-Inseln) — Bau eines Schlafhauses. Film E 409.
- [4] Polynesier (Niutao, Ellice-Inseln) — Bau einer Erdofenhütte. Film E 410.
- [5] Polynesier (Niutao, Ellice-Inseln) — Fischfang auf hoher See (Bonito-Fang). Film E 412.
- [6] Polynesier (Niutao, Ellice-Inseln) — Arbeiten in einer Pflanzungsgrube. Film E 413.
- [7] Polynesier (Niutao, Ellice-Inseln) — Zubereiten von pulaka-Knollen (taufangongo-Verfahren). Film E 414.
- [8] Polynesier (Niutao, Ellice-Inseln) — fakanau-Tänze. Film E 415.
- [9] Polynesier (Niutao, Ellice-Inseln) — fatele-Tänze. Film E 416.
- [10] Polynesier (Niutao, Ellice-Inseln) — siva-Tanz. Film E 417.
- [11] Polynesier (Niutao, Ellice-Inseln) — viiki-Tanz. Film E 418.

- [12] Polynesier (Niutao, Ellice-Inseln) — Fadenspiele. Film E 885.
- [13] Polynesier (Niutao, Ellice-Inseln) — Wettkämpfe und Spiele. Film E 420.
- [14] Polynesier (Niutao, Ellice-Inseln) — failima-Schaukämpfe. Film E 419.
- [15] Geheime Methoden der Selbstverteidigung (failima) auf Niutao im Ellice-Archipel. Film D 841.
- [16] Mikronesier (Gilbert-Inseln, Nonouti) — Sammeln von Meerestieren. Film E 1006.
- [17] Mikronesier (Gilbert-Inseln, Nonouti) — Fangen von Krebsen (*Lysiosquilla maculata*) im Lagunenwatt. Film E 1007.
- [18] Mikronesier (Gilbert-Inseln, Nonouti) — Fangen und Sammeln von Meeres-tieren auf dem Ostriff. Film E 870.
- [19] Mikronesier (Gilbert-Inseln, Nonouti) — Gemeinschaftlicher Fischfang durch Absperren einer Lagunenbucht. Film E 846.
- [20] Mikronesier (Gilbert-Inseln, Tabiteuea) — Fischfang mit Zugnetz in der Lagune. Film E 872.
- [21] Mikronesier (Gilbert-Inseln, Nonouti und Onotoa) — Rochen-Jagd. Film E 844.
- [22] Mikronesier (Gilbert-Inseln, Nonouti) — Aufertigen eines Schlingen-stabes für den Aalfang auf dem Ostriff. Film E 871.
- [23] Mikronesier (Gilbert-Inseln, Nonouti) — Bau einer Reuse für den Muränen-Fang. Film E 845.
- [24] Mikronesier (Gilbert-Inseln, Nonouti und Onotoa) — Angeln. Film E 847.
- [25] Mikronesier (Gilbert-Inseln, Onotoa) — Schwimmstile. Film E 874.
- [26] Mikronesier (Gilbert-Inseln, Onotoa) — Ausgraben von *Geocaroides*-Krabben im Buschland, Zubereiten. Film E 1008.
- [27] Mikronesier (Gilbert-Inseln, Nonouti) — Sammeln und Zubereiten von Portulak. Film E 848.
- [28] Mikronesier (Gilbert-Inseln, Nonouti) — Pflanzen einer Kokosnuß. Film E 849.
- [29] Mikronesier (Gilbert-Inseln, Tabiteuea) — Palmsaft-Gewinnung. Film E 850.
- [30] Mikronesier (Gilbert-Inseln, Nonouti) — Bereiten von Palmsaft-Sirup. Film E 851.
- [31] Mikronesier (Gilbert-Inseln, Nonouti) — Ernten und Verzehren junger Kokosnüsse. Film E 852.
- [32] Mikronesier (Gilbert-Inseln, Nonouti) — Bereiten von Kokosöl zur äußerlichen Anwendung. Film E 873.
- [33] Mikronesier (Gilbert-Inseln, Nonouti) — Pflanzen von Pandanus. Film E 853.
- [34] Mikronesier (Gilbert-Inseln, Tabiteuea) — Zubereiten von Pandanus-Präserve „tuae“. Film E 854.
- [35] Mikronesier (Gilbert-Inseln, Tabiteuea) — Zubereiten der Pandanus-Präserve „kububu“. Film E 855.
- [36] Mikronesier (Gilbert-Inseln, Nonouti) — Pflanzen des Feigenbaumes *Ficus tinctoria*. Film E 856.
- [37] Mikronesier (Gilbert-Inseln, Nonouti) — Pflücken und Zubereiten der Früchte des Feigenbaumes *Ficus tinctoria*. Film E 857.

- [38] Mikronesier (Gilbert-Inseln, Tabiteuea) — Anbau von Taro in Pflanzungsgruben. Film E 858.
- [39] Mikronesier (Gilbert-Inseln, Nonouti) — Zubereiten von Taro im Erdofen. Film E 859.
- [40] Mikronesier (Gilbert-Inseln, Nonouti) — Bereiten der Taro-Speise „uatoro“. Film E 860.
- [41] Mikronesier (Gilbert-Inseln, Nonouti) — Herstellen und Benutzen des Feuerpfuges. Film E 861.
- [42] Mikronesier (Gilbert-Inseln, Nonouti) — Binden und Abbrennen einer Fackel. Film E 862.
- [43] Mikronesier (Gilbert-Inseln, Nonouti) — Flechten eines Kokosblatt-Fächers. Film E 814.
- [44] Mikronesier (Gilbert-Inseln, Onotoa) — Flechten eines Fächers aus jungem Kokosblatt. Film E 815.
- [45] Mikronesier (Gilbert-Inseln, Tabiteuea) — Flechten eines Lastenkorbes. Film E 816.
- [46] Mikronesier (Gilbert-Inseln, Onotoa) — Flechten des Fischerkorbes „kurubaene“. Film E 817.
- [47] Mikronesier (Gilbert-Inseln, Nonouti) — Flechten des Fischerkorbes „baene ni kibe“. Film E 818.
- [48] Mikronesier (Gilbert-Inseln, Nonouti) — Flechten eines Vorratskorbes. Film E 819.
- [49] Mikronesier (Gilbert-Inseln, Tabiteuea) — Flechten einer Bodenmatte. Film E 820.
- [50] Mikronesier (Gilbert-Inseln, Nonouti) — Flechten einer Sitzmatte. Film E 821.
- [51] Mikronesier (Gilbert-Inseln, Tabiteuea) — Flechten einer Schlafmatte. Film E 822.
- [52] Mikronesier (Gilbert-Inseln, Nonouti) — Flechten eines Fischerhutes. Film E 823.
- [53] Mikronesier (Gilbert-Inseln, Tabiteuea) — Knüpfen eines Riedgras-Schurzes. Film E 827.
- [54] Mikronesier (Gilbert-Inseln, Nonouti) — Knüpfen eines Kokospalmblatt-Schurzes. Film E 828.
- [55] Mikronesier (Gilbert-Inseln, Nonouti) — Anfertigen eines Kopfschmuckes. Film E 824.
- [56] Mikronesier (Gilbert-Inseln, Nonouti) — Herstellen von Kokosfaserseil. Film E 825.
- [57] Mikronesier (Gilbert-Inseln, Nonouti) — Herstellen eines Kokosfaserseils. Film E 826.
- [58] Mikronesier (Gilbert-Inseln, Nonouti) — Herstellen eines Keschers. Film E 829.
- [59] Mikronesier (Gilbert-Inseln, Nonouti) — Knüpfen eines Erdsiebes. Film E 830.
- [60] Mikronesier (Gilbert-Inseln, Tabiteuea) — Bau eines Schlafhauses. Film E 834.
- [61] Mikronesier (Gilbert-Inseln, Nonouti) — Bau eines Floßbootes. Film E 832.
- [62] Mikronesier (Gilbert-Inseln, Onotoa) — Anfertigen und Gebrauch eines Mattensegels. Film E 833.

- [63] Manövrieren von Segelbooten im Gebiet des Gilbert-Archipels (Mikronesien). Film W 769.
- [64] Mikronesier (Gilbert-Inseln, Nonouti) — Kinderspiele. Film E 875.
- [65] Mikronesier (Gilbert-Inseln, Nonouti) — Flechten eines Balles. Film E 936.
- [66] Mikronesier (Gilbert-Inseln, Nonouti) — Ballspiel der Mädchen „warebwi“. Film E 876.
- [67] Mikronesier (Gilbert-Inseln, Onotoa) — Schlagstabspiel „bwerera“. Film E 877.
- [68] Mikronesier (Gilbert-Inseln, Nonouti) — Steinwurfspiel „katua“. Film E 878.
- [69] Mikronesier (Gilbert-Inseln, Nonouti) — Ballspiel der Männer „boiri“. Film E 879.
- [70] Mikronesier (Gilbert-Inseln, Nonouti) — Anfertigen eines Balles mit Steinkern. Film E 880.
- [71] Mikronesier (Gilbert-Inseln, Nonouti) — Ballspiel der Männer „oreano“. Film E 881.
- [72] Mikronesier (Gilbert-Inseln, Nonouti) — Hahnenkampf. Film E 882.
- [73] Mikronesier (Gilbert-Inseln, Onotoa) — Anfertigen eines Drachens. Film E 831.
- [74] Mikronesier (Gilbert-Inseln, Tabiteuea) — Fadenspiele. Film E 883.
- [75] Mikronesier (Gilbert-Inseln, Onotoa) — Fadenspiele. Film E 884.
- [76] Mikronesier (Gilbert-Inseln, Tabiteuea) — „ruoia“-Tanz „kawawa“. Film E 915.
- [77] Mikronesier (Gilbert-Inseln, Tabiteuea) — „ruoia“-Tänze. Film E 916.
- [78] Mikronesier (Gilbert-Inseln, Onotoa) — „ruoia“-Tanz „kamei“. Film E 917.
- [79] Mikronesier (Gilbert-Inseln, Tabiteuea) — „bino“-Tanz. Film E 918.
- [80] Mikronesier (Gilbert-Inseln, Nonouti) — „tirērē“-Tanz „ngeaba“. Film E 919.
- [81] Mikronesier (Gilbert-Inseln, Onotoa) — „batero“-Tanz. Film E 920.
- [82] Mikronesier (Gilbert-Inseln, Onotoa) — Tanzbewegungen mit dem „kakekekeke“-Schurz. Film E 921.
- [83] Geheime Kampfmethoden auf Nonouti im Gilbert-Archipel. Film D 895.
- [84] Geheime Kampfmethoden auf Onotoa im Gilbert-Archipel. Film D 896.
- [85] Mikronesier (Gilbert-Inseln, Nonouti) — Krankenbehandlung (Massage, Zahnbehandlung). Film E 937.

Literatur

- [86] GRIMBLE, A.: A Pattern of Islands. London 1952.
- [87] KOCH, G.: Materielle Kultur der Gilbert-Inseln. Veröffentl. d. Mus. f. Völkerkunde Berlin. N. F. 6. 1965.
- [88] KOCH, G.: Erfahrungen bei der filmischen Gesamtdokumentation einer Kultur (Gilbert-Inseln). In: Research Film. 5 (1966), 599—603.

Zeichnungen: E. ARMGARDT — Foto: Verfasser