

ENCYCLOPAEDIA CINEMATOGRAPHICA

Editor: G. WOLF

E 877/1967

**Mikronesier (Gilbert-Inseln, Onotoa)
Schlagstabspiel »bwerera«**

Mit 3 Abbildungen

GÖTTINGEN 1968

INSTITUT FÜR DEN WISSENSCHAFTLICHEN FILM

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

Stummfilm, farbig, 30 m, 3 min (Vorführgeschw. 24 B/s)

Inhalt des Films

Beim Dorfe Buariki auf dem Atoll Onotoa spielen Jungen „*bwerera*“: Ein kleiner Stab ist, über ein Erdloch gelegt, mit einem größeren von unten zu fassen und fortzuschleudern bzw. hochzuschlagen und mit weiteren Schlägen in der Luft zu halten. Zwei Parteien spielen nach genauen Regeln rundenweise mit Punktwertung.

Der Film wurde im Jahre 1964 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, Onotoa)

Schlagstabspiel »bwerera«

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 unwirtschaftlichsten 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

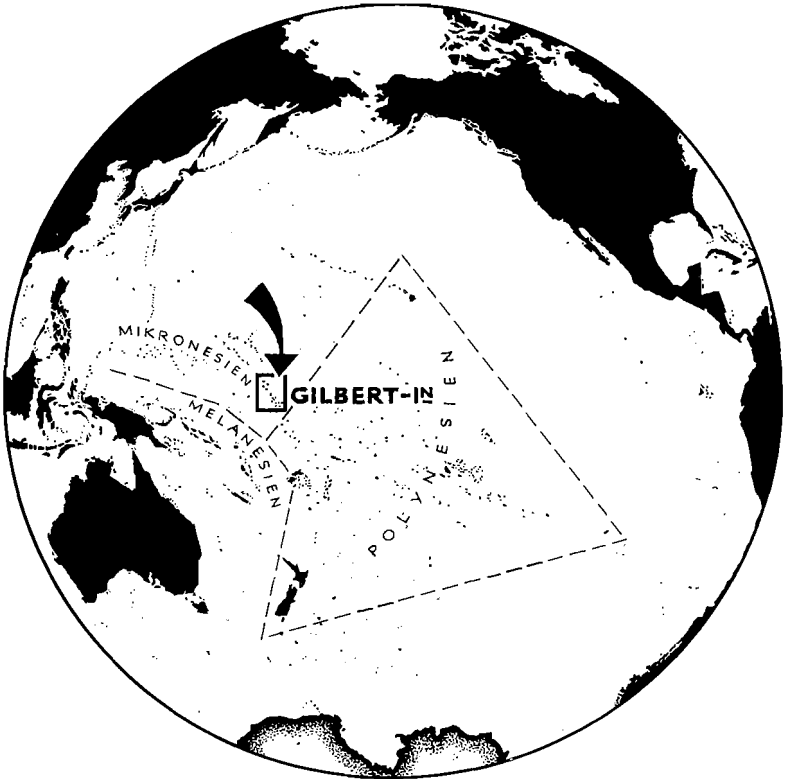


Abb. 1. Die Lage der Gilbert-Inseln im Pazifik

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.

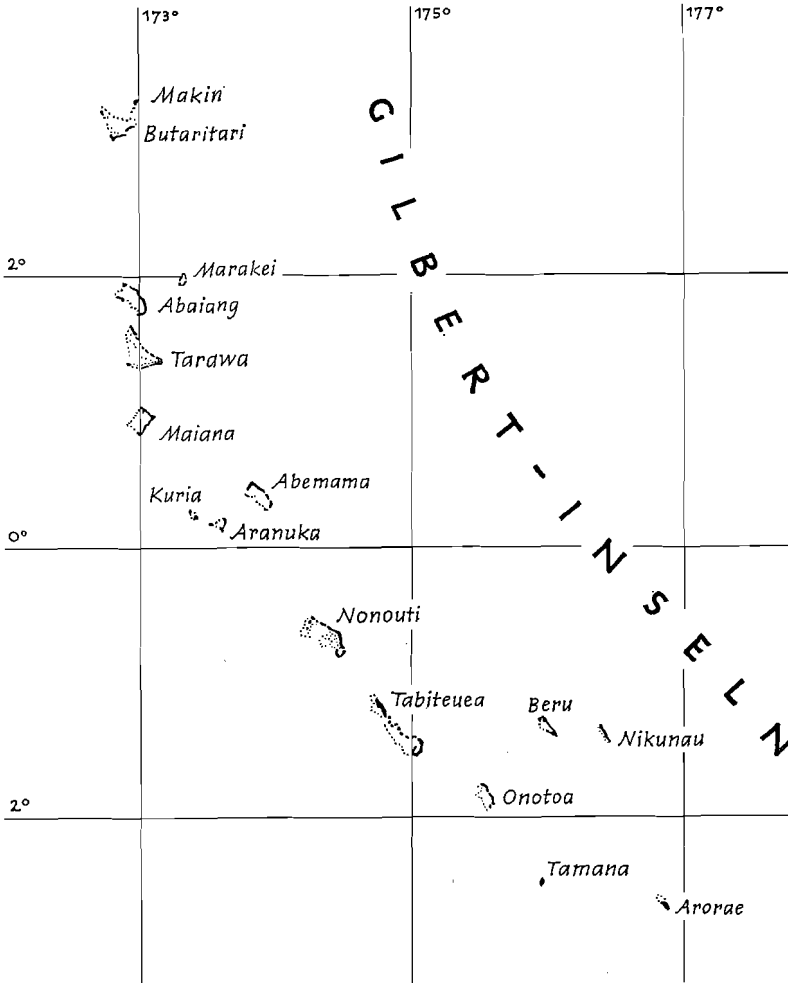


Abb. 2. Der Archipel der Gilbert-Inseln

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 Reifeiern 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 geheimehaltenen Kampfmethoden (КОЧ [83], [84]) mitteilten.

Die folgenden Aufnahmen wurden im März 1964 mit einer Paillard-Bolex-H-16-Reflex-Kamera auf Ektachrome-Commercial-Farb-Umkehrfilm (mit einer Frequenz von 24 B/s) durchgeführt.

Spiele

Tänze (КОЧ [76] bis [82]) und Spiele (КОЧ [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 Wett-

kämpfe 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*“ (Koch [68]), 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*, vgl. diesen Film) 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]).

„*Bwerera*“ spielen Jungen im Alter von etwa zehn bis vierzehn Jahren. Zuweilen beschäftigen sich auch Mädchen mit diesem Spiel. Zum *bwerera* versammeln sich ungefähr zehn bis zwanzig Spieler. Sie brauchen zwei hölzerne Stäbe von etwa 60 cm und 15—20 cm Länge. Derartige Stäbe werden von den Jungen geschnitzt.

Die Spieler gliedern sich in zwei gleichstarke Mannschaften, die dann in einigem Abstand voneinander stehen. Eine der Parteien beginnt mit dem Spiel. Man kratzt ein kleines Loch in den Boden, und der erste Spieler legt den kleineren der beiden Stäbe darüber, um ihn dann mit dem größeren von unten zu fassen und in Richtung der ferner stehenden anderen Partei zu schleudern. Diese versucht, den heranfliegenden kleinen Stab in der Luft zu fangen. Gelingt es ihr, dann muß der Werfer ausscheiden. Wird der Stab nicht aufgefangen, so muß der Betreffende ihn in Richtung des nun auf dem Boden neben dem Loch liegenden Schleuderstabes werfen, um diesen zu treffen. Gerät dem Jungen dieses, dann muß der dort Nächststehende ausscheiden. Nachdem jedermann von der ersten Mannschaft nacheinander den kleinen Stab mit Hilfe des größeren in Richtung der anderen Partei geschleudert hat und durch deren Reaktionen die erstere mehr oder weniger reduziert ist, beginnt sie mit der zweiten Phase des Spiels: Die nicht ausgeschiedenen Mitglieder schlagen der Reihe nach den kleineren Stab mit dem größeren in die Luft, d. h. in geringe Höhe über den Erdboden und versuchen,

ihn mit weiteren Schlägen in der Luft zu halten. Jeder erfolgreiche Schlag gibt einen Punkt. Fällt der kleine Stab zu Boden, dann fährt der nächste Spieler fort. Alle zählen die Punkte. Erreicht die erste Mannschaft insgesamt zwölf Punkte, dann darf sie das gesamte Spiel als zweite Runde noch einmal durchführen, mißlingt es ihr, so ist sie geschlagen. Sie muß ihren Platz mit der anderen Partei wechseln, die dann ihr Spiel auf gleiche Weise (mit dem Schlagen auf Distanz) beginnt, worauf die erstere nun entsprechend reagiert. Im allgemeinen beendet man das *bwerera* nach zwei oder drei Runden. Die Zahl der erfolgreich durchgespielten Runden ist für den Sieg entscheidend. Die siegreiche Mannschaft „feiert“ zum Abschluß mit Freudensprüngen und Jubelrufen, während die geschlagene zuzusehen hat. — Mit der zweiten Phase des Spiels beschäftigen sich auch manche Jungen auf den Anwesen ihrer Familien gern allein.

Filminhalt

Auf einem freien Platz am Rande der Siedlung Buariki, nicht weit von der Lagune des Atolls Onotoa, wollen etliche Jungen „*bwerera*“ spielen. Sie teilen sich in zwei zahlengleiche Parteien, und eine der beiden Gruppen geht nach der anderen Seite des Spielfeldes. Die zurückgebliebene Mannschaft beginnt das Spiel. Einer der Jungen geht zu dem schon vorbereiteten kleinen Erdloch. Er legt den kürzeren der beiden Stäbe darauf, steckt den längeren, mit beiden Händen am Ende gefaßten darunter und schleudert den ersteren in Richtung der anderen Gruppe. Der kleine Stab fällt nieder, ohne daß ein Junge der gegnerischen Partei ihn fangen konnte.

Nach einem weiteren Wurf fängt ein Junge von der anderen Spielfeldseite den heranfliegenden Stab, und er erreicht damit das Ausschneiden des Werfers. In einer Großaufnahme ist der Schleudervorgang deutlicher zu erkennen. Es folgt wieder ein Wurf der spielenden Partei. Dem Gegner mißlingt der Fangversuch. Er wirft den Stab zurück in Richtung des Schleuderstabes, der, wie nach jedem Schleudervorgang, neben das Loch gelegt ist. Doch es gerät ihm kein Treffer, so daß alle noch anwesenden Jungen jener Gruppe im Spiel bleiben.

Als jedermann der ersten Mannschaft nacheinander den kleinen Stab mit Hilfe des größeren in Richtung der anderen Gruppe geschleudert hat, und nachdem durch deren Reaktionen die Akteure entsprechend reduziert sind, beginnen die nicht Ausgeschiedenen die zweite Phase des Spiels: Der erste der Jungen schlägt auf ein Ende des kleinen, wieder über dem Wurfloch liegenden Stabes und schnellt ihn so in die Luft. Dann versucht er, ihn mit wiederholtem Unterschlagen in der Höhe zu halten, was ihm nur zweimal gelingt. Weitere Spieler erzielen zwei oder drei Treffer. Einer indessen vermag das Stäbchen mit fünf

Schlägen in der Luft zu halten. Die Treffer werden summierend gezählt. Nachdem der letzte Junge der Gruppe an der Reihe war, sind 14 Treffer erzielt, d. h. zwei mehr, als für den Vorteil eines zweiten Spiels dieser Mannschaft erforderlich sind.



Abb. 3. Junge von Onotoa beim Schlagstabspiel »bwerera«

So beginnt diese Partei ihren zweiten Durchgang, während die Gruppe auf der anderen Spielfeldseite dort bleiben muß. Der erste Junge der bislang siegreichen Mannschaft schleudert den kleinen Stab, indem er sich umgekehrt zur Wurfrichtung über das Erdloch stellt und zwischen seinen Beinen hindurch spielt; dieses ist eine erschwerende, freiwillige Variante. Dem Gegner gelingt das Fangen des kleinen Stabes, und der Werfer muß ausscheiden. Nach weiteren Würfen hat die erste Gruppe diesen Gang verloren.

Die beiden Parteien wechseln ihren Standort, und die zweite beginnt nun, vom gleichen Wurfloch aus zu spielen. Sorgfältig vertieft einer der Jungen noch das Wurfloch, bevor er den Stab in die Ferne schleudert. Das Spiel dieser Mannschaft ist schließlich nicht erfolgreich. Nach diesem Durchgang gibt sie sich geschlagen, und die erste Gruppe zeigt ihren Sieg mit Freudenstrüngen an.

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 Meerestieren auf dem Ostriff. Film E 870.
- [19] Mikronesier (Gilbert-Inseln, Nonouti) — Gemeinschaftlicher Fischfang durch Absperrn 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) — Anfertigen eines Schlingentabes 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 „tuæ“. 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 „buatoro“. Film E 860.
- [41] Mikronesier (Gilbert-Inseln, Nonouti) — Herstellen und Benutzen des Feuerpfluges. 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 Kokosfasersehnur. 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) — „tiréré“-Tanz „ngeaba“. Film E 919.
- [81] Mikronesier (Gilbert-Inseln, Onotoa) — „batere“-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