

ISSN 0341-5910

# PUBLIKATIONEN ZU WISSENSCHAFTLICHEN FILMEN

SEKTION  
**ETHNOLOGIE**

SERIE 12 · NUMMER 25 · 1982

FILM E 2496

Krahó (Brasilien, Tocantins-Gebiet)  
Kinderspiele



INSTITUT FÜR DEN WISSENSCHAFTLICHEN FILM · GÖTTINGEN

*Angaben zum Film:*

Stummfilm, 16mm, farbig, 113 m, 10 1/2 min (24 B/s). Hergestellt 1965, veröffentlicht 1982.

Das Filmdokument ist für die Verwendung in Forschung und Hochschulunterricht bestimmt. Die Aufnahmen wurden von HARALD SCHULTZ, Museu Paulista, São Paulo, S. P., hergestellt; zur Veröffentlichung zusammengestellt von VILMA CHIARA SCHULTZ, Figeac (Frankreich). Bearbeitet und veröffentlicht durch das Institut für den Wissenschaftlichen Film, Göttingen, D. KLEINDIENST-ANDRÉE, M. A.; Schnitt: G. BAUCH.

*Zitierform:*

SCHULTZ, H., und V. CHIARA SCHULTZ: Krahó (Brasilien, Tocantins-Gebiet) – Kinderspiele. Film E 2496 des IWF, Göttingen 1982. Publikation von V. CHIARA SCHULTZ, Publ. Wiss. Film., Sekt. Ethnol., Ser. 12, Nr. 25/E 2496 (1982), 20 S.

*Anschrift des Verfassers der Publikation:*

V. CHIARA SCHULTZ, Universidade Federal do Piauí, Teresina, Piauí, Brasilien.

---

PUBLIKATIONEN ZU WISSENSCHAFTLICHEN FILMEN

Sektion BIOLOGIE

Sektion ETHNOLOGIE

Sektion MEDIZIN

Sektion GESCHICHTE · PUBLIZISTIK

Sektion PSYCHOLOGIE · PÄDAGOGIK

Sektion TECHNISCHE WISSENSCHAFTEN

NATURWISSENSCHAFTEN

Herausgeber: H.-K. GALLE · Schriftleitung: E. BETZ, I. SIMON

PUBLIKATIONEN ZU WISSENSCHAFTLICHEN FILMEN sind die schriftlichen Ergänzungen zu den Filmen des Instituts für den Wissenschaftlichen Film und der Encyclopaedia Cinematographica. Sie enthalten jeweils eine Einführung in das im Film behandelte Thema und die Begleitumstände des Films sowie eine genaue Beschreibung des Filminhalts. Film und Publikation zusammen stellen die wissenschaftliche Veröffentlichung dar.

PUBLIKATIONEN ZU WISSENSCHAFTLICHEN FILMEN werden in deutscher, englischer oder französischer Sprache herausgegeben. Sie erscheinen als Einzelhefte, die in den fachlichen Sektionen zu Serien zusammengefaßt und im Abonnement bezogen werden können. Jede Serie besteht aus mehreren Lieferungen.

Bestellungen und Anfragen an: Institut für den Wissenschaftlichen Film  
Nonnenstieg 72 · D-3400 Göttingen  
Tel. (05 51) 2022 02

HARALD SCHULTZ †, São Paulo, und VILMA CHIARA SCHULTZ, Figeac (Frankreich):

Film E 2496

## **Krahó (Brasilien, Tocantins-Gebiet) – Kinderspiele**

Verfasser der Publikation: VILMA CHIARA SCHULTZ, Teresina (Brasilien)

Übersetzung aus dem Englischen von HEIDEMARIE FRANK, Göttingen

Mit 3 Abbildungen

### *Inhalt des Films:*

**Krahó (Brasilien, Tocantins-Gebiet) – Kinderspiele.** Krahó-Kinder spielen in Gruppen auf dem zentralen Platz des Dorfes Pedra Branca. Die sechs gezeigten Spiele sind Reihen-, Ketten- und Kreisspiele sowie ein Spiel mit Wurfscheibe und Schlagholz.

### *Summary of the Film:*

**Krahó (Brazil, Tocantins Region) – Children's Games.** Krahó children play in groups in the central square of the village of Pedra Branca. The six games presented are line, chain or round games, one game is played with a quoit and a mallet.

### *Résumé du Film:*

**Krahó (Brésil, région de Tocantins) – Jeux d'enfants.** Des enfants Krahó jouent en groupes sur la place principale du village de Pedra Branca. Les six jeux présentés sont des jeux par front, en chaîne ou ronds, l'un des jeux se joue avec palet et batte.

## **Allgemeine Vorbemerkungen**

Die ungefähr 700 Krahó-Indianer, die sprachlich zu der brasilianischen Ge-Gruppe (und darunter den „Östlichen Timbira“) gehören, leben derzeit (1980) in acht Dörfern:

|                 |                   |
|-----------------|-------------------|
| 1. Pedra Branca | ca. 175 Einwohner |
| 2. Cachoeira    | ca. 175    ”      |
| 3. Galheiro     | ca. 80     ”      |
| 4. Santa Cruz   | ca. 70     ”      |
| 5. Riozinho     | ca. 50     ”      |
| 6. São Vidal    | ca. 50     ”      |

- |                 |                  |
|-----------------|------------------|
| 7. Pedra Furada | ca. 50 Einwohner |
| 8. Morro do Boi | ca. 50     ”     |

Die Namen der Dörfer werden von ihrer Lage und Umgebung bestimmt. So erhielt beispielsweise das Dorf Cachoeira seinen Namen von dem nahe gelegenen Wasserfall (*cachoeira* = Wasserfall). Morro do Boi ist der Name einer Meseta (erodierter Hügel), während die anderen Dorfbezeichnungen identisch mit den Namen kleiner Flüsse sind. Wenn die Dörfer verlegt werden, was öfter geschieht, ändern sich häufig ihre Namen.

Das Gebiet östlich des Rio Tocantins im Staat Goiás wurde den Kraho von der Regierung zugeteilt. Der größte Teil dieses Gebietes wird von einer Art Buschsteppe bedeckt. Galeriewälder ziehen sich als ungefähr 1 km breite Streifen an den Ufern der schmalen Flüsse entlang.

Die nächste brasilianische Stadt ist Itacajá. Sie hat ungefähr 5 000 Einwohner. Die Indianer gehen sehr oft dorthin, um Gelegenheitsarbeiten auszuführen, oder um Salz, Zucker, Kerosin, Stoffe, Streichhölzer und viele andere Industrieprodukte zu kaufen. Manchmal verkaufen sie in der Stadt selbsthergestellte Gegenstände, vor allem an Touristen, Lastwagenfahrer oder Handelsreisende.

1940 wurde, kurz nach einem Überfall von benachbarten Viehzüchtern auf Indianer, ein Indianerposten eingerichtet. Weil dieser sehr am Rande des Gebietes liegt, beschloß der Fundação Nacional de Índio (FUNAI), der den früheren Indianerschutzdienst ersetzte, einen weiteren Posten in der Nähe der Dörfer Galheiro und Santa Cruz im Inneren des Gebietes zu errichten. Ein dritter Posten soll bei dem Dorf Riozinho, das am weitesten entfernt liegt, gebaut werden.

In dem Gebiet, zu dem das Territorium der Kraho gehört, gibt es zahlreiche kleine Viehzüchterfarmen. Die Herden sind durchschnittlich 200 Stück stark. Die größte Herde hat 2 000 Tiere. Einige Farmer betreiben Ackerbau, aber nur in geringem Ausmaß. Die Indianer haben Kontakte mit den Farmbewohnern und treiben mit ihnen Handel aller Art.

### Wirtschaft

Die Kraho sind traditionsgemäß Jäger, doch das Eindringen der Weißen und die allgemeine Verbreitung von Schußwaffen haben den Bestand der Wildtiere in einem so starken Ausmaß verringert, daß größeres Wild, wie Tapire, Rotwild und Wildschweine, in dem Indianergebiet und den angrenzenden Regionen selten geworden ist (Film E 437 [12]).

Als die Indianer noch unabhängig waren, hatten sie speziell in den zwei Jahrzehnten zwischen 1920 und 1940 ihre Ernteerträge so gesteigert, daß sie den Überschuß in Carolina, einer 200 km weiter nördlich gelegenen Stadt, verkaufen konnten. Doch nach dem Überfall durch die Viehzüchter wurden sie auf ihr heutiges Gebiet zurückgedrängt, zu dem der Wald an den Ufern des Rio Tocantins nicht mehr gehört. Damit hörte auch der Handel, den sie mit dem Holz der Galeriewälder getrieben hatten, auf. Der Indianerdienst gründete einen Posten, um die Indianer vor weiteren Überfällen zu schützen, begann aber, sich auf politischem Gebiet in Stammesangelegenheiten

ten einzuschalten. Es entwickelte sich eine paternalistische Politik, durch die die Eigeninitiative der Indianer weitgehend zum Erliegen kam. Die Anpflanzungen wurden seit dieser Zeit immer kleiner und kleiner, bis die Selbstversorgung zusammenbrach. Schamanistische Aktivitäten nahmen zu. Heutzutage ist die FUNAI gegen aktive wirtschaftliche Entwicklungshilfe eingestellt, weil eine derartige Politik, da sie den Indianern keinen Spielraum für Eigeninitiative ließ, in den letzten zehn Jahren keine soliden Ergebnisse aufweisen konnte. Bemühungen, die das Französische Komitee für die Weltkampagne gegen den Hunger (ONU) seit dem Jahre 1970 bei den



Abb. 1. Das Krahó-Dorf Pedra Branca im Jahre 1965. Die Häuser sind kreisförmig um einen zentralen Platz angeordnet

Krahó unternahm, brachten keine Ergebnisse, weil die Entwicklungshilfe-Philosophie des Komitees derjenigen der FUNAI entgegenstand. Der Viehbestand, den das Komitee 1970 den Krahó übergab, wurde durch eine Aphthenseuche reduziert, bevor Komitee und FUNAI ein Abkommen getroffen hatten. 1973 wurde dem Komitee schließlich durch ein Abkommen die wirtschaftliche Entwicklung des Gebietes übertragen.

Das Komitee schickte einen Fachmann in das Indianergebiet. Dieser beschloß, die Indianer zunächst dazu zu bewegen, ihre Anpflanzungen zu vergrößern, um Reis auf dem nationalen Markt anbieten zu können. Doch dieses Vorhaben wurde durch das Vorhandensein eines Traktors der FUNAI und die Tatsache, daß zuviel Saatgut verzehrt, anstatt auf den Feldern ausgesät wurde, zunichte gemacht. Trotzdem hat sich der Gesundheitszustand der Indianer durch die medizinische Hilfe der FUNAI verbessert, und die Zahl der Krahó stieg von 580 auf 700. Doch müssen sie noch immer unterstützt werden und erwarten von der FUNAI wirtschaftliche Initiativen. Das Komitee war in dem Gebiet neun Jahre tätig, trotz einer internen Bestimmung, die wirtschaftliche Hilfsprogramme auf fünf Jahre begrenzt. 1979 verließ es das Gebiet der Krahó.

Trotz der Krise waren die Krahó imstande zu überleben, da einige von ihnen ein gewisses Einkommen als ehemalige Indian Guards haben (eine Institution, die 1973 von der FUNAI gegründet worden war und 1976 aufgelöst wurde). Zusätzliche Gelder erhielten sie aus den Ruhestandsgeldern, die alten brasilianischen Feldarbeitern ausgezahlt und die auch Indianern gewährt werden.

Trotz der durch alle diese Maßnahmen hervorgerufenen Abhängigkeit legen die Männer immer noch kleine Pflanzungen an (vgl. Film E 115 [3]), deren Erträge aber nicht ausreichen. Diese Pflanzungen gehören traditionsgemäß den Frauen. Sie pflanzen Maniok, Mais, Süßkartoffeln, Reis, Sesam (*Sesamum indicus*), Papaya, Kürbis und Gurken, Bohnen und andere, weniger wichtige Pflanzen, alles gemischt auf kleinem Areal.

### Kunst und Handwerk

Muster oder plastische Kunst gibt es bei den Krahó kaum. Die Muster der Malereien sind relativ einfach und bieten keine Möglichkeit zu großer Kreativität.

Die Krahó besitzen keine Kenntnisse in der Herstellung von Tongefäßen. Ihr Essen haben sie immer über dem offenen Feuer geröstet oder im Erdofen gegart. Palmnüsse, wie die Früchte der Bacaba- und Buriti-Palme, werden am Flußufer in Löchern, die mit Wasser gefüllt sind, gegart. Das Wasser wird mit heißen Steinen erwärmt (Film E 1321 [19]).

Die Krahó benutzen inzwischen auch Eisentöpfe zum Kochen, doch werden die alten Methoden noch vorgezogen, vor allem dann, wenn Speisen für Feste zubereitet werden, oder wenn die Frauen gemeinsam kochen (Film E 101 [1]).

Die Krahó schlafen auf hochbeinigen Betten mit Palmblättern als Unterlage und einer geflochtenen Matte darauf. Junggesellen schlafen auf dem zentralen Dorfplatz in der Nähe eines kleinen Feuers auf Matten. Holzklötze, die für die fast täglich stattfindenden Wettrennen (Film E 116 [4]) gebraucht werden und die überall im Dorf herumliegen, werden vor den Eingang und um die Wände der Häuser gelegt, damit Hühner und Schweine nicht hineinkönnen. Hinter den Häusern sind Plattformen errichtet, auf denen der Maniok, vor Haustieren geschützt, in der Sonne trocknen kann. Die Feuerstelle befindet sich meist im Haus, der Erdofen wird im Freien gebaut.

Die großen Beutel, in denen die Krahó Samen oder Maniokmehl im Haus aufbewahren, und kleinere Beutel, die von den Männern unter dem Arm getragen werden, werden auf die gleiche Art geflochten wie die Matten und die *Kokrit*-Masken, die bei der gleichnamigen Zeremonie benutzt werden (Filme E 433 [8] und E 438 [13]). Zum Flechten werden die Fasern junger, noch geschlossener Blätter der Buriti-Palme benutzt. Aus den sehr dünnen Fasern der Blätter von Tucum-Palmen stellen die Frauen Fäden für ihre Perlenhalsketten und Gürtel her. Aus den aufgespaltenen Stielen dickerer Buriti-Blätter flechten die Krahó-Männer kleine Schachteln mit Deckel, in denen sie zu Hause ihre persönlichen Gegenstände aufbewahren. Die langen dehnbaren Preßschläuche zum Auspressen der Maniokmasse werden aus dem gleichen Material hergestellt.

Aus zwei Hälften eines Buriti-Blattes, das wie ein Fächer geformt ist, werden Körbe in Form eines Kanus hergestellt. Die Frauen benutzen sie bei der Ernte und beim

Sammeln von Wildfrüchten. Diese Korbart wird ausschließlich von Frauen produziert (Filme E 1175 [14] und E 432 [7]).

Die Krahó bauen auch Baumwolle an, die sie mit Handspindeln zu Garn verspinnen (Film E 430 [5]) und daraus Halsbänder für Männer flechten. Auf einfachen Webrahmen werden aus Garn spezielle zeremonielle Stirnbänder für Männer gewebt. Das einzige Baumwollgewebe, das die Frauen herstellen, ist ein 5 bis 12 cm breites Band, das sie diagonal über die Brust binden und als Traggurt für ihre Kinder benutzen (Film E 431 [6]). Ein gleiches Band gilt als Ehrenzeichen für die beste Sängerin. Als solches wird es an Brust und Rücken mit Quasten aus Baumwollfäden, auf die durchbohrte Grassamen gereiht sind, geschmückt.

Die Waffen der Krieger waren überwiegend schwere Holzkeulen. Heute werden nur kleine Kopien davon hergestellt und gelegentlich von den Männern, die bei Versammlungen auf dem zentralen Dorfplatz mit öffentlichen Angelegenheiten betraut sind, getragen. Der beste Sänger hält beim Vorsingen einen langen Stab in der Hand. Die geschnitzten und mit Figuren geschmückten Stäbe sind seit ungefähr 15 Jahren verschwunden.

### Musik

Die am meisten gepflegte und geschätzte künstlerische Ausdrucksform ist der Gesang. In den Mythen wird geschildert, wie eine Steinaxt die Vorfahren der Krahó das Singen lehrte (SCHULTZ [32]). Die besten Sänger und Sängerinnen genießen hohes Ansehen. Für Kinder ist eine besondere Unterweisung vorgeschrieben, die bei den Heranwachsenden für ein gutes Gedächtnis, eine gute Stimme und gutes Gehör für Musik sorgen soll. Bei Sonnenaufgang, Sonnenuntergang und nachts versammeln sich Frauen, um, von einem angesehenen Sänger angeführt, im Chor zu singen. Er markiert den Rhythmus des Liedes mit einer Kürbissassel, dem einzigen Instrument, das die Sängerinnen begleitet (Film E 114 [2]).

### Körpertracht und Kleidung

Noch vor einigen Jahren gingen die Männer vollständig nackt. Sie trugen nur dann Hosen, wenn sie zum Arbeiten oder zum Verkaufen nach Itacajá gingen. Jetzt tragen sie wegen der Anwesenheit von Krankenschwestern und deren Familien im Dorf oder nahe dabei ständig Shorts. Die Kleidung der Frauen besteht aus einem knielangen Rock, der eigentlich nichts anderes als ein rechteckiges Stück Stoff ist, das um die Hüften geschlungen wird. Dieser Rock wurde schon vor mehr als hundert Jahren von brasilianischen Nachbarn übernommen. Der alltägliche und zeremonielle Schmuck der Männer, wie Halsschmuck, Gürtel, Armbänder und Stirnbänder, besteht aus gefalteten und geknoteten frischen Buriti-Blättern. Selten werden Federn als eigenständiger Schmuck benutzt. Meist sind sie zusätzlicher Schmuck an Halsschmuck oder Stäben. Außerdem tragen die Krahó-Männer eine leichte Holzscheibe in Perforationen der Ohrläppchen (vgl. Film E 1179 [18]). Wenn ein Indianer oder eine Indianerin Wert darauf legt, werden die oberen Schneidezähne spitz zugefeilt (Film E 1178 [17]).

Die Kraho bemalen beinahe täglich ihren Körper. Die üblichen Farben sind Rot aus *Urukú*-Früchten (*Bixa orellana*) und Schwarz aus Holzkohle, die auf eine Schicht aus gummiähnlichem Pflanzensaft aufgetragen wird (Film E 1177 [16]). Gelegentlich wird die blauschwarze Farbe aus den Früchten des Genipa-Baumes (*Genipa americana*) benutzt.

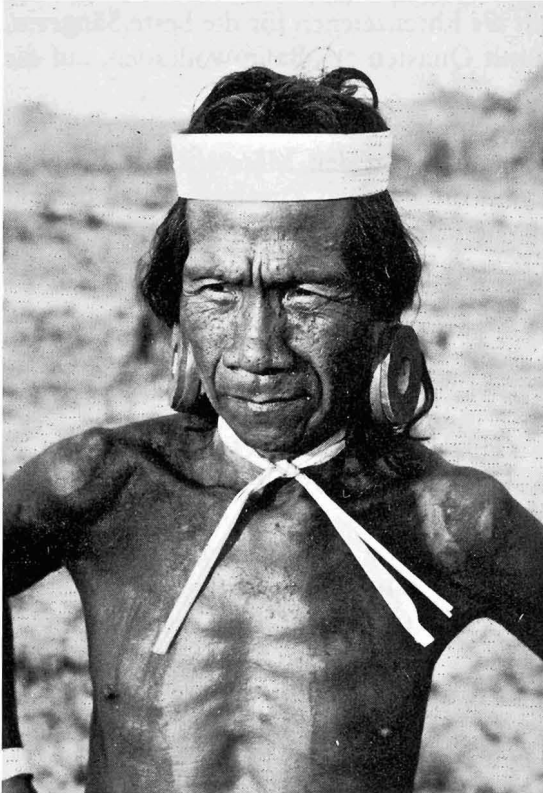


Abb. 2. Ein Kraho mit hölzernen Schmuckscheiben in den Ohrläppchen und Kopf- und Halsschmuck aus Palmblättern

### Geistige Welt

Wie es auch in anderen Gesellschaften der Fall ist, haben fast sämtliche Aktivitäten des täglichen oder zeremoniellen Lebens, die soziale Organisation einschließlich des Verwandtschaftssystems ihren geistigen Hintergrund und beruhen auf bestimmten gedanklichen Vorstellungen von der Welt. Gestützt auf diesen kognitiven Komplex repräsentieren Personen, Dinge und Gebräuche bestimmte Vorstellungen oder symbolisieren mythische Geschehnisse.

Die Kraho haben sich ihre geistige Struktur, die ihr symbolisches System unterstützt, weitgehend bewahrt. Unter den Bezeichnungen Weltbild, Bestimmung der Seele und Kommunikation zwischen Gesellschaft und umgebender Natur können wir ein Bild des zugrundeliegenden Panoramas geben, aus dem ihre soziale Organisation ihre Logik und Funktion bezieht.



## Weltbild

Das Weltbild der Krahó war Gegenstand neuester Forschungen. Das Universum der Krahó ist aus einer oberen halbkugelförmigen Welt (*coikwá* = Himmel), einer unteren, ebenfalls halbkugeligen Welt und der Erde (*pié*), die ein horizontal liegendes Rechteck ist, zusammengesetzt.

Die Erde ist in zwei gegensätzliche Reiche aufgeteilt: Im Osten liegt das Reich des Lichts und des Lebens, in dem alles als hell, warm und trocken angesehen wird; im Westen ist alles in Aufruhr. Der Lebensraum der Menschen liegt in der Mitte zwischen diesen gegensätzlichen Bereichen. Eine gedachte Linie teilt dementsprechend das runde Krahó-Dorf in zwei diametrale Hälften. Dieser Teilung des Dorfes entspricht auch eine Teilung seiner Gesellschaft, wie später gezeigt werden wird.

Der Natur werden Charakteristika des einen oder anderen der gegensätzlichen Bereiche zugesprochen. So sagt man von einem Tier, das nachts aktiv ist oder sich während der Regenzeit vermehrt, es gehöre „zum Westen“. Ein Tier mit entgegengesetzten Lebensgewohnheiten gehört zum „Osten“. Hellgrüne Blätter stehen im Gegensatz zu dunkelgrünen, Tag zu Nacht, Sonne zu Mond, Rot zu Schwarz usw. In der äußersten östlichen Zone der Erde liegt ein magisches Gebiet, *Coikwá-Krat* (= Wurzel des Himmels), wo eine baumähnliche Säule den Himmel stützt. Aus diesem Bereich kommen Leben, Wind, Nacht und alle Bewegung einschließlich des fließenden Wassers. Koieré, ein mythischer Sänger, lebt dort in einer Höhle am Gipfel eines Berges. Östlich heißt aufwärts, westlich abwärts. Der Westen wird auch *Aparmã* genannt, was wörtlich „Richtung des Fußes“ heißt.

Bei der Analyse vieler Elemente und beim Vergleich des menschlichen Körpers mit den östlichen und westlichen Bereichen der Erde entdeckt man, daß die Erde der Makrokosmos des menschlichen Körpers ist. Dieser Gedanke spiegelt sich in der Körperbemalung wider; der obere Teil des Brustkorbs und der Nacken werden bei fast allen Mustern mit roter *Urukú*-Farbe bemalt (vgl. Text zum Film E 1177 [16]). Die Betten werden so aufgebaut, daß der Schläfer mit dem Kopf nach Osten liegt, und im Grab ruht der Tote in der gleichen Richtung.

## Schöpfung und Kulturbringer

Sonne und Mond sind für die Schaffung der Menschen, der sozialen Organisation und einiger anderer Elemente der Natur verantwortlich. Die Sonne ist eine Persönlichkeit des Ostens (*Pud*) und der Mond eine des Westens (*Pudleré*). Beide sind Männer.

Die Sonne ist ein mächtiger, geschickter Schöpfer, während der Mond schwach und unbeholfen ist und seinen Gefährten zu bewegen sucht, besonders solche Dinge zu ersinnen, die sich für die Menschen ungünstig auswirken. Die Sonne schuf die erste Frau, die vom Mond verführt und ihr weggenommen wurde. Daraufhin schuf die Sonne eine zweite Frau für sich. Aus diesen beiden Paaren entstand die Menschheit. Dadurch wurde die Gesellschaft der Krahó in zwei einander entgegengesetzte Hälften geteilt: Sonne (oder Osten) und Mond (oder Westen). Kenntnisse im Ackerbau wurden den Menschen, einer Mythe nach, durch eine Sternenfrau vermittelt. Sie

wird durch den Planeten Venus repräsentiert. Das Feuer wurde vom Jaguar gestohlen. Die Zeremonien und dazugehörenden Gesänge sind durch Menschen bekannt geworden, die Naturwesen wie Tiere und Pflanzen bei der Ausführung überraschen konnten. Die Initiationsriten wurden von Vögeln einem Helden beigebracht, der von Geiern in den Himmel getragen war.

#### **Die Seele und der Glaube an ein Leben nach dem Tod**

Jedes Ding hat eine Seele oder ein unsichtbares Ebenbild. Die Seele eines jeden Elements aus der Natur kann mit den Menschen in Verbindung treten. Durch eine solche Erfahrung kann ein Mann oder eine Frau Schamane werden. Es hängt von der Tierart oder dem Objekt ab, dessen Seele mit dem Menschen Kontakt aufgenommen hat, ob der Mensch ein mehr oder weniger mächtiger Schamane wird und ob er Gutes oder Böses tun wird. Man erwartet von einem Schamanen, daß er Kranke heilt, außergewöhnliche Handlungen vornimmt, um Menschen, zum Beispiel bei der Jagd oder dem Fischfang, zu unterstützen und in die Zukunft zu sehen. Doch fürchtet man ihn auch, weil er seine Macht ebensogut zum Nachteil der Menschen gebrauchen kann. Schamanen, denen Hexenkunst nachgesagt wird und die nicht davon ablassen, Böses zu tun, wurden zum Tode verurteilt. Die Entscheidung wurde von den Alten in geheimen Beratungen gefällt, und der Schamane wurde während einer eigens dafür angesetzten Jagdunternehmung weit vom Dorf entfernt überraschend getötet. Aufgrund repressiver Aktionen des Indianerdienstes werden die politischen Führer der Indianer, die solche Todesurteile fällen, heute vor Gericht gestellt. Seitdem vor gut zwanzig Jahren die letzte Exekution eines Schamanen erfolgte und einer der älteren Führer daraufhin ins Gefängnis geworfen wurde, läßt sich bei den Krahó eine zunehmende Zahl von Schamanen beobachten.

In einer Gesellschaft, in der jeglicher Zwang offen bekämpft und verabscheut wird, verursachen Schamanen durch ihre übernatürlichen Kräfte und die Ausübung indirekten Zwanges eine Krise, die zur wirtschaftlichen Behinderung wird.

Die Seelen der Menschen versammeln sich nach dem Tode für einige Zeit in einem Dorf im Westen. Wegen der Vorstellung, die sich die Indianer über die Dauerhaftigkeit der Knochen im Gegensatz zu dem rasch verwesenden Fleisch machen, ist anzunehmen, daß für die Krahó die Seelen ein Leben nach dem Tod weiterführen, während die Knochen im Grab bleiben. Nach einer nicht näher präzisierten Zeitspanne wandern die Seelen in unbewegliche Teile der Natur, wie Steine oder tote Holzstücke.

Kommunikation zwischen lebenden Menschen und Seelen der Toten wird weder gewünscht, noch besteht Grund dazu. Zauberkraft entsteht aus einem solchen Kontakt nicht. Manchmal werden Tote für Krankheiten verantwortlich gemacht, da sie möglicherweise kommen, um die Seelen ihrer geliebten Eltern zu rauben.

#### **Soziale Organisation**

Die auffälligste Gliederung der Krahó-Gesellschaft, die von den Indianern auch theoretisch erkannt und vertreten wird, ist ihre Aufteilung in die Ost- und in die West-Stammeshälften. Die gesamte Dorf(und Stammes-)bevölkerung gehört, den indivi-

duellen Namen entsprechend, entweder zu Wagmejé (dem Osten) oder Catómjé (dem Westen). Die Übertragung der Namen wird durch die Verwandtschaftsordnung geregelt. Ein Mann gibt seinen Namen dem Sohn seiner Schwester, eine Frau gibt ihren Namen der Tochter ihres Bruders.

Wagmejé und Catómjé sind sowohl politische als auch zeremonielle Stammeshälften, was bestimmte Riten angeht. Auf der politischen Ebene wird das Dorf während der Trockenzeit von der Wagmejé-Hälfte regiert, die dazu zwei junge verheiratete Männer als „exekutive“ Vertreter wählt. Zwei Männer der Catómjé-Hälfte übernehmen diese Aufgabe zu Beginn der Regenzeit. Bei den Klotzrennen, bei denen Klötze aus Palmenholz oder (je nach der Zeremonie) dem Holz anderer Bäume von Läufern auf der Schulter getragen werden (Film E 116 [4]), sind die teilnehmenden Frauen und Männer jeweils in Ost- und West-Gruppe aufgeteilt.

Es gibt noch zwei weitere Paare von Stammeshälften: Kei rumpé có xó und Harā rumpé có xó sowie Keigatejé und Harāgatejé. Beide Gruppierungen sind zeremonieller Art. Bei der ersten ist die Zugehörigkeit zu den Gruppen ebenfalls durch die individuellen Namen geregelt, aber nur Männer haben direkten Zugang. Frauen folgen ihrem Ehemann oder Vater. Kei rumpé có xó (wörtlich: östliche Richtung – Dorfzentrum – äußerster Rand) und Harā rumpé có xó (Harā = Westen) sind die Stammeshälften des *Ketuajé*-Rituals, das einmal im Jahr stattfindet. Das *Ketuajé* scheint für die Jungen eine Vorstufe der Initiation zu sein; gleichzeitig wird der Junge dabei durch seinen Namensgeber der Gemeinschaft vorgestellt. Jeder Name gehört zu einer der acht Gruppen, in die die beiden Stammeshälften aufgeteilt sind. Vier Gruppen gehören zum Osten und vier zum Westen.

Diese Gruppen tragen Tiernamen. Wir konnten feststellen, daß es eine Übereinstimmung zwischen dem Tier der Gruppe und den für die übergeordnete Stammeshälfte charakteristischen Merkmalen nicht gibt. Die Ost-Hälfte Kei rumpé có xó setzt sich zusammen aus: *Pā* (Eule), *Auxet* (Gürteltier), *Txon* (Aasgeier) und *Krē* (Papagei). Zu der West-Hälfte Harā rumpé có xó gehören: *Cupē* (zivilisierte oder mythische wilde Hominiden), *Kedré* (Zwergpapageienart), *Hóg* (Falke) und *Txoré* (Fuchs).

Das dritte Stammeshälftenpaar Keigatejé und Harāgatejé wird am Ende des Initiationszyklus aus den neunitiierten jungen Männern gebildet, die von älteren Männern, unter Berücksichtigung von Körpergröße und ähnlichen Merkmalen, in zwei Untergruppen eingeteilt werden. Die möglichen Untergruppen der beiden Stammeshälften sind nicht genau und nicht jedermann bekannt. Die Alten entscheiden jeweils, welche beiden Untergruppen neu aufgestellt werden, und teilen die Initiierten darauf auf. In jeder Generation Neunitiiertes werden zwei Gruppen, deren Mitglieder seit langem gestorben sind, neu aufgestellt. Die Alten erinnern sich noch an die Namen solcher Untergruppen und wissen zu sagen, zu welchen Hälften sie gehörten. Sichere Angaben über die genaue Anzahl der Gruppen zu erhalten, ist schwierig, denn die Zahl wird im allgemeinen weitaus zu hoch geschätzt.

Das einzige, was feststeht, ist, daß diese Gruppen nach Tieren, angebauten und wildwachsenden Nutzpflanzen, stehenden Gewässern oder Asche benannt sind. Ihre Mitglieder versammeln sich während bestimmter Zeremonien, die mit den Stammeshälften Keigatejé und Harāgatejé in Zusammenhang stehen, auf dem zentralen Dorfplatz, um zusammen zu essen. Frauen gehören den Stammeshälften und Untergrup-

pen ihrer Ehemänner oder Väter an. Manchmal treffen sie sich zu gemeinsamem Essen auf dem Dorfplatz.

Zu den drei Stammeshälftenpaaren läßt sich festhalten:

1. In jedem Paar ist die eine Stammeshälfte dem Osten und die andere dem Westen zugeordnet.

2. Da es drei Stammeshälftenpaare gibt, gehört der einzelne keineswegs immer ausschließlich zum Osten oder zum Westen. Ist er bei zwei Paaren einer Ost-Gruppe zugeordnet, so ist die Wahrscheinlichkeit groß, daß er bei dem dritten Paar einer West-Gruppe angehört. Auf diese Weise ist die Dorfgemeinschaft nicht statisch in zwei starre Stammeshälften geteilt, sondern ihre Zuordnung zu Ost oder West ist dynamisch.

3. Wagmejé und Catómjé sind „zentrale“ Stammeshälften. Kei rumpé có xó und Harā rumpé có xó sind „zentripetale“ Stammeshälften. Keigatejé und Harāgatejé sind „periphere“ Stammeshälften, die die Häuser und die Umgebung außerhalb des Dorfes betreffen.

### Zeremonialgruppen

Außer diesen drei Paaren von Ost- und West-Stammeshälften gibt es andere, paarweise Gruppen, die mit Zeremonien zusammenhängen: Bei der Fisch-Zeremonie *Tebjarcwá* treten die Gruppen Fische und Otter auf, bei der Enten-Zeremonie *Koigaju* die der Enten und Falken, bei der *Seriema*<sup>1</sup>-Zeremonie *Piegré* die der Falken und Marder<sup>2</sup> (*Hóg* und *Krokrok*).

Für die Initiationszeremonien werden die Männer ebenfalls in die Gruppen der Falken und Marder (*Hóg* und *Krokrok*) aufgeteilt. Die Zugehörigkeit zu diesen Zeremonialgruppen hängt von der eigenen Wahl ab und gilt jedesmal nur für einen jährlichen Zeremonien-Zyklus.

Die jeweils zwei einander gegenüberstehenden Gruppen haben ganz unterschiedliche Bedeutungen, je nach den mit der Natur in Zusammenhang stehenden Geschèhnissen, die sie in den Zeremonien darstellen.

Die Initiationszeremonien sollen, im Hinblick auf die Bedeutung der Namen der beteiligten Gruppen, speziell betrachtet werden: Die Mythe vom Ursprung des Initiationsrituals beinhaltet Beziehungen zwischen dem Himmel und der Erde. Der Held wird in den Himmel getragen, wo er von Vögeln die Durchführung der Zeremonien erlernt. Dabei sind Falken und Geier führend unter den Vögeln in der Mythe. Geier trugen den mythischen Helden in den Himmel. Dementsprechend fällt den Männern, die der Geier-Gruppe der Kei rumpé có xó Stammeshälfte angehören, die Aufgabe zu, am Anfang des Initiations-Zyklus die noch nichtinitiierten Jungen auf den Dorfplatz zu bringen. Der Falke ist ein „Vogel des Himmels“ und der Marder ein auf der Erde lebendes Säugetier.

---

<sup>1</sup> Ein Savannenvogel aus der Familie der Kranichvögel (*Cariama cristata*).

<sup>2</sup> Portugiesisch Irara; genauere deutsche Bezeichnung Tayra oder Hyrare (*Eira barbata*).

Außer diesen spontan gebildeten Gruppen gibt es bei allen Zeremonien einige Rollen, die von Männern gespielt werden und andere Tiere darstellen. Diese Rollen sind mit individuellen Namen verbunden.

Die Komplexität der sozialen Organisation der Ge-Timbira-Indianer ist zurückzuführen auf den reichen Symbolismus, mit dem diese Indianer ihre Welt „sehen“. Man kann sagen, daß ihre soziale Organisation charakterisiert wird durch eine fundamentale Dialektik zwischen einem idealen oder theoretischen Gleichgewicht und tatsächlicher und struktureller Dynamik.

### Verwandtschaftssystem und Namensgebung

Es gibt bei den Krahó keinen Klan oder eine Gemeinschaft, die auf geradliniger Abstammung beruht. Die Wohnregelung ist uxorilokal. Außer einem Inzestverbot für die Angehörigen desselben Hauses, die eine matrilineare Großfamilie bilden, existieren keine festgelegten Heiratsregeln. Die Verwandtschaftsterminologie ist klassifikatorisch und faßt Parallel-Vettern bzw. -Kusinen unter der Bezeichnung Bruder-Schwester zusammen. Kreuzvettern werden als Ego-Kinder (Kinder des mütterlichen Onkels) oder als Großeltern (Kinder der väterlichen Tante) bezeichnet.

Die Terminologie deutet darauf hin, daß Kreuzvettern nur als entfernt verwandt gelten, da sie in bezug auf das Ego unterschiedlichen Generationen zugeordnet werden. Daher ist eine Heirat zwischen ihnen nicht so strikt untersagt, ja es läßt sich die Tendenz erkennen, sie zu akzeptieren und sogar zu fördern. Durch die Heirat von Kreuzvettern kann es dazu kommen, daß der Sohn oder die Nachkommen des Mutterbruders (der sein Geburtshaus verließ) zu ihres Vaters matrilinearer Familie, das heißt, in das Haus, aus dem ihr Vater stammt, zurückkehren.

Die Regelung der Namensgebung entspricht der Bedeutung, die das Haus innerhalb der Struktur des Verwandtschaftssystems hat. Der Mutterbruder verläßt das Haus, aus dem er stammt, doch sein Name, den er an seinen Schwestersonn weitergibt, kehrt dahin zurück. Die Frau, die ihr Geburtshaus niemals verläßt, kann ihren Namen an das Haus weitergeben, in dem ihr Bruder nach seiner Heirat wohnt, denn sie ist die Namengeberin für des Bruders Tochter.

Die Kernstruktur des Verwandtschaftssystems weist, so kann man sagen, eine vertikale und eine horizontale Achse auf:

1. Die vertikale Achse entspricht dem Zusammengehörigkeitsgefühl des Ego mit seinen Vorfahren und seinen Nachkommen.
2. Die horizontale Achse bringt das Zusammengehörigkeitsgefühl zu Schwestern und Brüdern zum Ausdruck.

Diese Struktur manifestiert sich in der Rolle des Hauses als dem Ursprungsort dieser Achsen, und zwar nicht nur, weil im Haus die Bindungen der Zusammengehörigkeit entstehen, sondern auch wegen der vorhandenen zentripetalen Kraft, die sich in der Tendenz zu einer Rückkehr in das Haus der Abstammung ausdrückt. Zeichen dieser zentripetalen Kraft sind die, daß Männer nach einer Scheidung, als Witwer, bei ernsthafter Erkrankung oder beim Tod in ihrer Mutter Haus zurückkehren. Die Begräbniszeremonien für verheiratete Männer finden im Haus ihrer Mutter statt.

Nicht zu vergessen, daß auch bei Heirat von Kreuzvettern eines Mannes Sohn in dessen Geburtshaus zurückkehrt.

### **Politische Organisation**

Neuerdings wurde den Krahó durch den S.P.I. und die FUNAI der Gedanke der „Häuptlingsschaft“ aufgedrängt. In Wirklichkeit hat der „Häuptling“ nur eine vermittelnde Rolle und keine politische Macht in der Gesellschaft der Indianer. Entscheidungen werden von Alten getroffen, die Interesse daran zeigen, die Jüngeren zu unterweisen. Diese bilden, so könnte man sagen, einen „Dorfrat“. Der tatsächliche Typ politischer Einflußnahme ist „Führerschaft“. Führer beziehen ihr Prestige aus ihrer Kenntnis der Überlieferungen, der Anzahl ihrer Verwandten und vor allem aus ihrer Fähigkeit, gute und überzeugende Reden zu halten. Nie werden offenkundige Sanktionen gemacht. Weder in der Öffentlichkeit noch im häuslichen Bereich wird Zwang ausgeübt. Es wird kritisiert, wenn ein Mann seine Kinder physisch bestraft.

Die häusliche Autorität findet ihren Ausdruck in festgelegten Rechten hinsichtlich der Unberührtheit von Mädchen wie Jungen und hinsichtlich des „Brautpreises“. Wiederum sind hier die Männer und Frauen, die dem Haus des Mädchens angehören (ihr Vater, der Mutterbruder, ihre Brüder, ihre Mutter), berechtigt, die „Hochzeitsgaben“ von ihrem Ehemann entgegenzunehmen. Entscheidungen, die wirtschaftliche Organisation betreffen, werden vom Vater der Frau getroffen. Andere Probleme, die Frauen und ihre Kinder betreffen, werden auch von ihren Brüdern oder den Mutterbrüdern entschieden.

Trotz der Einflüsse, die durch Geld und die wirtschaftlichen Kontakte mit dem nationalen kapitalistischen System wirksam werden, scheint die geistig-symbolische Struktur der Krahó-Kultur weiterzubestehen, selbst wenn neue Elemente aufgenommen werden. Diese werden entsprechend den Grundideen von Osten und Westen und der fundamentalen Organisation ihrer Weltsicht reinterpretiert.

### **Zum Thema des Films**

Krahó-Kinder spielen frei im Dorf und auch außerhalb, hinter den Häusern. Sie haben nur sehr wenige Pflichten. Hier und da sieht man Kindergruppen beiderlei Geschlechts mit Pfeil und Bogen oder anderem Spielzeug. Kinder kämpfen selten. Man lehrt sie, geduldig mit Kleineren zu sein und ihre Aggressivität zu zügeln. Kommt es trotz alledem einmal zu einer aggressiven Handlung, führt diese nicht zu einer entsprechenden Reaktion und ruft auch keinen Kampf hervor. Eltern greifen bei solchen Situationen nicht ein, aber sie ermahnen den Sohn oder die Tochter, sich nicht wieder so zu verhalten.

Die genaue Anzahl der Kinderspiele der Krahó läßt sich nur schwer feststellen. Üblicherweise spielen die Kinder mit Pfeil und Bogen, imitieren das Leben der Erwachsenen, sammeln wildwachsende Früchte oder ähnliches. Die Mädchen basteln sich Puppen aus den noch geschlossenen Blütenständen der Tucum-Palme und spielen zusammen mit den Jungen damit. Regelspiele, wie die im Film gezeigten,

treten periodenartig auf, sie werden einige Tage lang immer wiederholt, um dann monatelang in Vergessenheit zu geraten.

Drei Elemente können bei den Krahó-Spielen festgestellt werden: Wettbewerb, Dramatisierung und Geschicklichkeit. Das erste der hier vorgeführten Spiele hat keine dramatische Komponente wie die anderen; es handelt sich um einen reinen Wettbewerb und eine Zurschaustellung von Kraft. Das letzte Spiel ist ein Beispiel für einen Wettbewerb, der auf Geschicklichkeit basiert.

Bei der Beschreibung der Spiele werden wir auch die dahinter stehenden Ideen, das dramatische Gerüst eines Spieles, erklären.

### Zur Entstehung des Films

Die Aufnahmen zu dem vorliegenden Film entstanden im Dorf Pedra Branca zwischen August und Oktober 1965, während HARALD SCHULTZ sich zum wiederholten und letzten Male zu Forschungen bei den Krahó aufhielt. Sie wurden mit einer Bolex-Kamera auf 16-mm-Farbumkehrfilm Eastman Ektachrome Commercial durchgeführt.

Insgesamt sind aus Aufnahmen von HARALD SCHULTZ allein über die Krahó 27 Filme im Institut für den Wissenschaftlichen Film, Göttingen, bearbeitet worden ([1] bis [27]). Sie wurden aufgenommen in den Jahren 1949, 1959, 1964 und die letzten 1965 und stellen ein einzigartiges und nichtwiederholbares Dokumentationsmaterial über diese zentralbrasilianische Indianergruppe dar.

### Filmbeschreibung<sup>1</sup>

Dieser Film zeigt sechs nach ihrer Bedeutung und Entwicklung voneinander unabhängige Spiele.

#### *Herüberziehen*

Das erste Spiel ist ein Wettstreit der Kräfte. Ein Kind versucht, mit der Hand alle Kinder einer Reihe nacheinander auf seine Seite zu ziehen. Die Kinder sind in zwei Gruppen aufgeteilt. Ein Kind der einen Reihe fängt an, die Kinder aus der anderen Reihe herauszuziehen. Die Kinder, die es aus der Reihe lösen konnte, müssen beiseite gehen. Sobald es selbst auf die andere Seite hinübergezogen wird, setzt der Gewinner das Spiel fort, indem er versucht, aus der gegenüberliegenden Reihe Kinder zu sich herüberzuziehen. Zum Schluß stehen sich die beiden Stärksten gegenüber. Die anderen Kinder feuern ihre jeweiligen Favoriten an.

Gefilmter Ablauf: Jungen und Mädchen stehen sich in zwei Reihen gegenüber. Das erste Mädchen ist stärker und größer als alle anderen. Sie faßt die Jungen bei der Hand und zieht sie aus ihrer Reihe heraus. Die Kinder stehen mit weit nach vorn und hinten gespreizten Beinen, um größeren Widerstand zu bieten. Das Mädchen

---

<sup>1</sup> Die *Kursiv*-Überschriften entsprechen den Zwischentiteln im Film.

zieht alle Kinder ohne größere Anstrengungen zu sich herüber, da sie keinen gleichwertigen Gegner findet. Doch einer der Jungen geht zu seinem Platz zurück und streckt ihr betont herausfordernd seine Hand entgegen. Er setzt ihr verzweifelten Widerstand entgegen, doch da er kleiner ist, fällt er zu Boden, und der Kampf ist beendet.

*„Das Gürteltier“*

Dieses Spiel stellt das Gürteltier in seinem Erdtunnel dar. Das Kind, das die Rolle des Gürteltieres spielt, muß schnell durch den „Tunnel“ kriechen und dabei vermeiden, von dem Kind, das mit dem Rücken zu den anderen steht, geneckt zu werden. Außerdem muß es den Tunnel so schnell verlassen, daß es von dem Kind, das an dessen Ende steht, nicht gefangen wird.

Gefilmter Ablauf: Vier Jungen stehen hintereinander in einer Reihe. Das rechte Kind steht mit dem Rücken zu den anderen. Links erwartet ein Junge die Ankunft des Gürteltieres. Die Jungen stehen mit weit gespreizten Beinen. Ein Kind kriecht auf allen Vieren darunter hindurch. Es ist nicht schnell genug und wird von dem ersten Kind der Reihe geneckt und von dem letzten Jungen gefangen.

Ein zweites Kind spielt in einer um drei Mädchen erweiterten Kindergruppe die Rolle des Gürteltieres und steht am Ende des Tunnels auf.

*„Der Habicht, die Henne und ihre Küken“*

Dieses Spiel ist nach KOCH-GRÜNBERG<sup>1</sup> auch im nördlichen Teil des Amazonasbeckens bei den Macuxi Indianern bekannt. Die Macuxi spielen es in zwei Versionen, die im Ablauf gleich sind, sich aber in den dargestellten Tieren unterscheiden. In der einen Version wird eine bestimmte Habicht- oder Falkenart, in der anderen ein Jaguar dargestellt. Wir haben nichts, woraus wir schließen können, wie lange es dieses Spiel schon bei den Krahó gibt. Bisher ist ein ähnliches Spiel weder von anderen Ge-sprachigen Stämmen noch Nachbarn der Krahó bekannt. Doch deutet die Tatsache, daß hier Henne und Küken dargestellt werden, darauf hin, daß dieses Spiel erst kürzlich von den Krahó übernommen wurde. Die Krahó-Kinder spielen es in unvollendetere Form als die Macuxi.

Spielregel: Die Küken stellen sich in einer Reihe hinter der Henne auf. Sie legen die Hände auf die Hüften des Vordermannes. Das erste Kind, das die Henne darstellt, steht mit weit ausgebreiteten Armen vor seinen Küken, als ob es sie beschützen wolle. Der Falke steht vor der Henne und versucht, das letzte Küken der Reihe zu fassen. Die Henne bemüht sich, ihn daran zu hindern. Der Falke versucht, nacheinander alle Kinder der Reihe zu fangen, bis die Henne allein übrigbleibt.

Gefilmter Ablauf: Ein Mädchen, größer als die anderen Kinder, nimmt vor der Reihe ihren Platz als Henne ein. Ein Junge, der den Falken spielt, möchte das letzte

---

<sup>1</sup> KOCH-GRÜNBERG, TH.: Vom Roroíma zum Orinoco. Ergebnisse einer Reise in Nordbrasilien und Venezuela in den Jahren 1911–1913. Stuttgart 1923.



Kind der Reihe packen. Die Henne versucht, seinen Angriff auf die Küken mit ausgebreiteten Armen zu stoppen. Die Reihe hinter ihr folgt ihr in Wellenbewegungen. Dadurch kann der Junge das letzte Kind ergreifen. Das Spiel wird wiederholt.



Abb. 3. Spiel „Der Habicht, die Henne und ihre Küken“

#### „Der Tapir und die Lianen“

Die Krahó nennen dieses Spiel *Kôkrít-Akro* (= Tapir-Liane). Die Kinder, die die Lianen darstellen, bilden Hand in Hand einen Kreis. Das Kind, das den Tapir spielt, ist im Kreis und versucht, ihn zu durchbrechen. Gelingt ihm das, läuft es weg und wird von den Hunden, gespielt von den Kindern, die vorher die Lianen waren, verfolgt.

Gefilmter Ablauf: Kinder bilden einen Kreis. Ein Kind spielt den Tapir. Schon beim ersten Versuch durchbricht es ohne Mühe den Kreis. Es läuft weg und wird von den Kindern gefangen.

Wieder bilden die Kinder den Lianen-Kreis. Ein Junge befindet sich darin. Als er den Kreis verläßt, indem er unter den Armen zweier Kinder hindurchläuft, ziehen ihn die anderen Kinder an den Haaren und an der Nase. Das Spiel wird unterbrochen und ein drittes Mal begonnen. Der Junge, der den Tapir spielt, kämpft gegen die Lianen an, um frei zu kommen, durchbricht den Kreis und läuft weg. Das Spiel wird mehrfach wiederholt.

#### „Der Baumwollfaden“

Das Krahó-Spiel *Katxô-xê* (= Baumwollfaden) ist eher eine choreographische Figur.

Gefilmter Ablauf: Kinder stehen in einer langen Reihe nebeneinander und halten sich an den Händen. Das erste Kind tritt vor, geht vor der Reihe entlang und schlüpft unter den Händen zwischen dem vorletzten und dem letzten Kind hindurch; dabei zieht es alle anderen Kinder hinter sich her; nur das letzte Kind bleibt an seinem Platz stehen. Das vorletzte Kind steht nun mit vor der Brust verschränkten Armen da. Als nächstes zieht der Anführer die Reihe unter den Händen zwischen dem zweitletzten und drittletzten Kind hinter sich her; stehenbleiben nur die letzten beiden Kinder.

In der gleichen Art wird die Reihe unter einem (von Händen gebildeten) Tor hindurchgezogen, bis alle Kinder – außer dem ersten und letzten – mit vor dem Körper gekreuzten Armen wieder in einer Reihe dastehen, ohne jemals die Hände voneinander gelöst zu haben. Jetzt wird die Schlange in umgekehrter Reihenfolge wieder aufgelöst, bis am Ende alle Kinder mit nicht mehr gekreuzten Armen erneut in einer Reihe nebeneinander stehen.

#### *Spiel mit Wurfscheibe und Schlagholz*

Jungen spielen am Morgen oder am späten Nachmittag, wenn die Sonne weniger hoch steht, auf dem Dorfplatz mit Scheibe und Schlaghölzern. Wir konnten keinerlei Wettstreit unter ihnen feststellen; sie waren allein daran interessiert, die Scheibe zu treffen; jedes Kind kann seinen Schläger holen und mitspielen. Es gibt keine besonderen Regeln für dieses Spiel, außer denen, die aus dem Film zu entnehmen sind.

Gefilmter Ablauf: Man sieht mehrere Jungen auf dem zentralen Dorfplatz, einer steht den anderen gegenüber, die in einiger Entfernung hintereinanderstehen. Alle haben Stöcke. Der entfernter stehende Junge wirft eine Holzscheibe, die auf dem Boden entlang rollend ankommt. Der Junge der gegenüberstehenden Gruppe, der ihm am nächsten ist, wirft seinen Stock in Richtung der Scheibe, stoppt sie so und läuft hin, um sie zu holen. Jetzt ist er dran, die Scheibe der anderen Partei zuzuwerfen; zu dem ersten Jungen haben sich andere hinzugesellt, und sie versuchen, die Scheibe mit dem Stock zu stoppen. Man sieht in verschiedenen Einzelszenen, wie die Scheibe geworfen oder mit dem Stock gestoppt wird. Das Spiel geht weiter, und die beiden Gruppen werfen sich abwechselnd die Scheibe zu. Weitere Jungen mit Schlaghölzern schließen sich den Gruppen an.

#### **Filmveröffentlichungen**

- [1] SCHULTZ, H.: Krahó (Brasilien, Tocantinsgebiet) – Zubereitung eines großen Maniokkuchens aus Anlaß eines Festes. Film E 101 des IWF, Göttingen 1962. Publikation von H. SCHULTZ, Göttingen 1964, 11 S.
- [2] SCHULTZ, H.: Krahó (Brasilien, Tocantinsgebiet) – Morgenzeremonie. Film E 114 des IWF, Göttingen 1962. Publikation von H. SCHULTZ, Göttingen 1964, 11 S.
- [3] SCHULTZ, H.: Krahó (Brasilien, Tocantinsgebiet) – Brandrodung. Film E 115 des IWF, Göttingen 1962. Publikation von H. SCHULTZ, Göttingen 1964, 8 S.

- [4] SCHULTZ, H.: Krahó (Brasilien, Tocantinsgebiet) – Ritueller Stafettenlauf mit Holzklötzen. Film E 116 des IWF, Göttingen 1962. Publikation von H. SCHULTZ, Göttingen 1964, 12 S.
- [5] SCHULTZ, H.: Krahó (Brasilien, Tocantinsgebiet) – Spinnen eines Baumwollfadens. Film E 430 des IWF, Göttingen 1962. Publikation von H. SCHULTZ, Göttingen 1964, 9 S.
- [6] SCHULTZ, H.: Krahó (Brasilien, Tocantinsgebiet) – Weben eines Kindertiagurtes. Film E 431 des IWF, Göttingen 1962. Publikation von H. SCHULTZ, Göttingen 1965, 9 S.
- [7] SCHULTZ, H.: Krahó (Brasilien, Tocantinsgebiet) – Flechten eines Tragkorbes. Film E 432 des IWF, Göttingen 1962. Publikation von H. SCHULTZ, Göttingen 1964, 8 S.
- [8] SCHULTZ, H.: Krahó (Brasilien, Tocantinsgebiet) – Flechten einer Kokrit-Maske. Film E 433 des IWF, Göttingen 1962. Publikation von H. SCHULTZ, Göttingen 1964, 11 S.
- [9] SCHULTZ, H.: Krahó (Brasilien, Tocantinsgebiet) – Herstellen eines Pfeiles. Film E 434 des IWF, Göttingen 1962. Publikation von H. SCHULTZ, Göttingen 1964, 9 S.
- [10] SCHULTZ, H.: Krahó (Brasilien, Tocantinsgebiet) – Fischzug. Film E 435 des IWF, Göttingen 1962. Publikation von H. SCHULTZ, Göttingen 1964, 13 S.
- [11] SCHULTZ, H.: Krahó (Brasilien, Tocantinsgebiet) – Krankenbehandlung. Film E 436 des IWF, Göttingen 1962. Publikation von H. SCHULTZ, Göttingen 1964, 10 S.
- [12] SCHULTZ, H.: Krahó (Brasilien, Tocantinsgebiet) – Jagdzug der beiden Zeremonialgruppen. Film E 437 des IWF, Göttingen 1962. Publikation von H. SCHULTZ, Göttingen 1964, 14 S.
- [13] SCHULTZ, H.: Krahó (Brasilien, Tocantinsgebiet) – Tanz der Kokrit-Masken. Film E 438 des IWF, Göttingen 1962. Publikation von H. SCHULTZ, Göttingen 1964, 9 S.
- [14] SCHULTZ, H.: Krahó (Brasilien, Tocantins-Gebiet) – Flechten eines Korbes. Film E 1175 des IWF, Göttingen 1967. Publikation von V. CHIARA SCHULTZ, Publ. Wiss. Film., Sekt. Ethnol., Ser. 11, Nr. 12/E 1175 (1981), 19 S.
- [15] SCHULTZ, H.: Krahó (Brasilien, Tocantins-Gebiet) – Fladenbacken. Film E 1176 des IWF, Göttingen 1967. Publikation von V. CHIARA SCHULTZ, Publ. Wiss. Film., Sekt. Ethnol., Ser. 11, Nr. 13/E 1176 (1981), 17 S.
- [16] SCHULTZ, H.: Krahó (Brasilien, Tocantins-Gebiet) – Körperbemalung. Film E 1177 des IWF, Göttingen 1967. Publikation von V. CHIARA SCHULTZ, Publ. Wiss. Film., Sekt. Ethnol., Ser. 11, Nr. 14/E 1177 (1981), 20 S.
- [17] SCHULTZ, H.: Krahó (Brasilien, Tocantins-Gebiet) – Anspitzen der Zähne. Film E 1178 des IWF, Göttingen 1967. Publikation von V. CHIARA SCHULTZ, Publ. Wiss. Film., Sekt. Ethnol., Ser. 11, Nr. 15/E 1178 (1981), 17 S.
- [18] SCHULTZ, H.: Krahó (Brasilien, Tocantins-Gebiet) – Durchstechen der Ohrläppchen. Film E 1179 des IWF, Göttingen 1967. Publikation von V. CHIARA SCHULTZ, Publ. Wiss. Film., Sekt. Ethnol., Ser. 11, Nr. 16/E 1179 (1981), 19 S.
- [19] SCHULTZ, H.: Krahó (Brasilien, Tocantins-Gebiet) – Zubereiten von Palmfrüchten. Film E 1321 des IWF, Göttingen 1968. Publikation von V. CHIARA SCHULTZ, Publ. Wiss. Film., Sekt. Ethnol., Ser. 12, Nr. 11/E 1321 (1982), 19 S.
- [20] SCHULTZ, H.: Krahó (Brasilien, Tocantins-Gebiet) – Sammeln und Zubereiten von Schildkröten. Film E 1322 des IWF, Göttingen 1968. Publikation von V. CHIARA SCHULTZ, Publ. Wiss. Film., Sekt. Ethnol., Ser. 12, Nr. 12/E 1322 (1982), 19 S.
- [21] SCHULTZ, H.: Krahó (Brasilien, Tocantins-Gebiet) – Anfertigen von Spielzeug aus Palmblättern. Film E 1323 des IWF, Göttingen 1968. Publikation von V. CHIARA SCHULTZ, Publ. Wiss. Film., Sekt. Ethnol., Ser. 12, Nr. 13/E 1323 (1982), 20 S.
- [22] SCHULTZ, H., und V. CHIARA SCHULTZ: Krahó (Brazil, Tocantins Region) – String Figures. Film E 2213 des IWF, Göttingen 1975. Publikation von V. CHIARA SCHULTZ, Publ. Wiss. Film., Sekt. Ethnol., Ser. 7, Nr. 16/E 2213 (1977), 29 S.

- [23] SCHULTZ, H., und V. CHIARA SCHULTZ: Krahó (Brasilien, Tocantins-Gebiet) – Abschluß des »piegre«-Festzyklus. Film E 2285 des IWF, Göttingen 1982. Publikation von V. CHIARA SCHULTZ, Publ. Wiss. Film., Sekt. Ethnol., Ser. 12, Nr. 28/E 2285 (1982), 21 S.
- [24] SCHULTZ, H., und V. CHIARA SCHULTZ: Krahó (Brasilien, Tocantins-Gebiet) – Kinderspiele. Film E 2496 des IWF, Göttingen 1982. Publikation von V. CHIARA SCHULTZ, Publ. Wiss. Film., Sekt. Ethnol., Ser. 12, Nr. 25/E 2496 (1982), 20 S.
- [25] SCHULTZ, H., und V. CHIARA SCHULTZ: Krahó (Brasilien, Tocantins-Gebiet) – Spielgeräte der Kinder. Film E 2497 des IWF, Göttingen 1983. Publikation von V. CHIARA SCHULTZ, Publ. Wiss. Film., Sekt. Ethnol., Ser. 12, Nr. 26/E 2497 (1982), 23 S.
- [26] SCHULTZ, H., und V. CHIARA SCHULTZ: Krahó (Brasilien, Tocantins-Gebiet) – Feuerbrand-Zeremonie. Film E 2498 des IWF, Göttingen 1983. Publikation von V. CHIARA SCHULTZ, Publ. Wiss. Film., Sekt. Ethnol., Ser. 12, Nr. 27/E 2498 (1982), 20 S.
- [27] SCHULTZ, H., und V. CHIARA SCHULTZ: Krahó (Brasilien, Tocantins-Gebiet) – Tanz nach der Jagd während des »piegre«-Festzyklus. Film E 2499 des IWF, Göttingen.

#### Literatur

- [28] CHIARA, V.: A situação econômica e política dos Índios Krahô, Estado de Goiás. *Rev. Mus. Paulista, N.S.*, 26 (São Paulo 1979), 285–291.
- [29] MELATTI, J.C.: O Messianismo Krahô. *Coleção Antropol. e Sociol. São Paulo* 1972.
- [30] NIMUENDAJÚ, C.: The Eastern Timbira. *Univ. of California Publ. Amer. Archaeol. and Ethnol.* 41, Berkeley and Los Angeles 1946.
- [31] SCHULTZ, H.: Notas sobre magia Krahô. *Sociologia* 11, 4 (São Paulo 1949), 450–463.
- [32] SCHULTZ, H.: Lendas dos índios Krahô. *Rev. Mus. Paulista, N.S.*, 4, São Paulo 1950.
- [33] SCHULTZ, H.: Condenação e execução de médico-feiticeiro entre os Krahô. *Rev. Mus. Paulista, N.S.*, 12, São Paulo 1960.

#### Abbildungsnachweis

Abb. 1–3: Foto HARALD SCHULTZ.

Der Verfasser der Begleitveröffentlichung dankt dem Centro Nacional de Pesquisa, Brasilien, für seine Unterstützung.