

Gunter Senft

Mit Tinkertoy in die Tiefe(n) des Raumes: Zum räumlichen Verweisen im Kilivila – eine Fallstudie*

1. Einleitung

Stellen Sie sich einmal vor, Sie würden die 1991 gegründete Forschungsgruppe für Kognitive Anthropologie am MPI für Psycholinguistik in Nijmegen besuchen und dabei von den Mitarbeitern der Gruppe gefragt werden, ob Sie bereit wären, bei einem Experiment mitzuwirken. Sie erklären sich – unvorsichtigerweise – dazu bereit und sehen sich kurz darauf konfrontiert mit einem amerikanischen Baukasten und mit Fotos, die bestimmte mit dem Baukastenmaterial konstruierte gegenständliche und abstrakte Konfigurationen zeigen. Dieser Baukasten – so wird Ihnen erklärt – gehört zu einem ganzen Satz an Materialien, die die Mitglieder der Forschungsgruppe im Rahmen ihres Projektes zur Erforschung von Raumkonzeptionen und räumlichem Verweisen in verschiedenen Sprachen und Kulturen entwickelt haben (vgl. z.B. Levinson 1992). Dann wird Ihnen ein anderer Gast vorgestellt, der sich genauso (vor-)schnell wie Sie bereiterklärt hatte, bei einem Test mitzumachen. Nun bittet Sie der Versuchsleiter, dem anderen Gast die Konfiguration, die die folgende Abbildung zeigt, anhand eines Fotos so zu beschreiben, daß der diese Konfiguration nachbauen kann. Sie sitzen dabei zwar nebeneinander, aber ihr Partner und Sie sind durch eine dünne Wand so getrennt, daß sie sich gegenseitig zwar hören, aber nicht sehen können. Wie würden Sie unter diesen Umständen die in der Abbildung gezeigte abstrakte Figur beschreiben um sicher zu gehen, daß Ihr Partner bei diesem Experiment diese Konfiguration mit dem Tinkertoy-Spielmaterial nachbauen kann?

Im folgenden werde ich zeigen, wie meine Informanten auf den Trobriand-Inseln in Papua-Neuguinea in genau dieser Situation reagiert haben, vor allem aber, wie sie die in der Abbildung oben gezeigte nicht-gegen-

ständliche, abstrakte Konfiguration einem Partner beschrieben haben, damit der in der Lage war, die Figur alleine aufgrund der Beschreibung aus den bereitgestellten Materialien aufzubauen.

Bevor ich dazu aber zunächst etwas genauer auf die hier vorgestellte Methode der Datenerhebung eingehe und dann darstelle und erläutere, wie meine Informanten ihre Beschreibungen strukturiert und welche Strategien und verbalen Mittel sie dabei eingesetzt haben, will ich an dieser Stelle zuerst noch kurz etwas zur Ethnie der Trobriander und ihrer Sprache und Kultur sagen.

Die Trobriand-Insulaner sind vor allem durch die in den zwanziger Jahren unseres Jahrhunderts durchgeführten völkerkundlichen Arbeiten des berühmten Ethnologen Bronislaw Malinowski – auch bei einer breiteren Öffentlichkeit – bekannt geworden. Die Trobriander werden zu der Ethnie der sogenannten "Nord-Massim" gezählt. Sie sind primär Gartenbauer, machen den Busch mit Brandrodung urbar und pflanzen hauptsächlich Yamsknollen (*Dioscorea alata*) an, die in ihrer Kultur eine entscheidende Rolle spielen. Darüber hinaus sind die Trobriander hervorragende Kanubauer, Schnitzer und Navigatoren. Sie leben in einer matrilinearen, aber patrilokalen Gesellschaftsordnung, die immer noch relativ strikt in 4 hierarchisch geordnete Clane (mit mehreren Subclanen) unterteilt ist (vgl.: Malinowski: 1922; 1929; 1935; Weiner: 1976; 1988). Die Sprache der Trobriander heißt "Kilivila" (auch "Kiriwina" und "Boyowa").

Das Kilivila ist eine von 40 austronesischen Sprachen, die in der Milne-Bay-Provinz von Papua-Neuguinea gesprochen wird. Kilivila ist eine agglutinierende Sprache mit VOS-Satzgliedstellung (Senft: 1986) und wird als zur "Papuan Tip Cluster" Gruppe der west-melanesischen ozeanischen Sprachen gehörig klassifiziert (Ross: 1988,25). Die Kilivila-Sprachfamilie umfaßt die Sprachen Budibud (mit etwa 160 Sprechern), Muyuw (mit etwa 3,100 Sprechern) und Kilivila (mit etwa 25,000 Sprechern).

2. Zur Datenerhebung: Die Tinkertoy-Spiele

Tinkertoy ist der Name eines amerikanischen Baukastensystems, das unter anderem aus hölzernen Rädern und unterschiedlich langen Rundhölzern in verschiedenen Farben sowie aus viereckigen Platten, Verbindungsstücken und Ringen aus Plastik besteht. Steckt man diese Einzelteile auf bestimmte Art und Weise zusammen, dann lassen sich dreidimensionale Figuren konstruieren.

Die Mitglieder der Forschungsgruppe Kognitive Anthropologie haben mit diesem Baukasten 8 Konfigurationen gebaut und fotografiert. Diese Fotos mit dem Baukasten sind Bestandteil des von der Gruppe entwickelten "Kits" zur Elizitierung von Daten zum verbalen räumlichen Verweis in verschiedenen Sprachen und Kulturen. Die Tinkertoy-Konfigurationen sind entweder gegenständlich oder abstrakt. Gegenständliche Konfigurationen – wie z.B. eine Figur, die ein Tier mit 4 Beinen darstellen soll – mögen den Informanten die von ihnen geforderte Beschreibung erleichtern, weil sie – in diesem Fall – auf Bezeichnungen für Körperteile als Mittel des sprachlichen Verweises zurückgreifen können. Abstrakte, nicht-gegenständliche Figuren dagegen lassen eher erwarten, daß die Informanten auch "abstraktere" Beschreibungen geben, die z.B. auf Winkelangaben oder verschiedene Ebenen als Mittel des sprachlichen Verweises zurückgreifen. Die Aufgabe, solche abstrakten Konfigurationen zu beschreiben, konfrontiert die meisten Sprecher mit einer von ihnen eher als "unnatürlich" oder "künstlich" empfundenen Situation, die sie darüber hinaus auch als ausgesprochen fordernd erleben können.

Ich habe den Tinkertoy-Baukasten und die Fotos mit den zu bauenden Figuren auf den Trobriand-Inseln als Methode der Erhebung von Daten zum räumlichen Verweisen eingesetzt. Dabei bin ich folgendermaßen vorgegangen: Dieser Elizitierungs-"Test" wird als "Spiel" ausgewiesen, das von zwei Informanten gespielt wird. Es gibt zum einen einen "Beschreiber" – der eine Photographie einer ausgewählten Tinkertoy-Figur allein mit verbalen Mitteln beschreiben muß – und zum anderen einen "Konstrukteur", der die Figur aufgrund der gehörten Beschreibung mit den Baukastenteilen zusammenbauen soll. Dabei sitzen die Informanten immer in gleicher Blickrichtung nebeneinander, aber eine zwischen ihnen aufgehängte Matte verhindert, daß sie sich gegenseitig sehen können. Der Beschreiber kann so also auch nicht kontrollieren, was der Konstrukteur aufgrund seiner Beschreibung tut. Eine Variante des "Spiels" besteht darin, daß der "Beschreiber" anstelle eines Photos eine von mir schon zusammengebaute Figur erhält, die er dann beschreiben soll. Die "Konstrukteure" werden immer vor Spielbeginn aufgefordert, so oft und so genau wie möglich nachzufragen, wenn ihnen etwas an der Beschreibung unklar erscheint.

Während meiner Feldforschung im Dorf Tauwema auf der Insel Kailé'una konnte ich 1992 diese "Tinkertoy-Spiele" mit Beschreibung und Nachbau aller von uns vorgegebenen Konfigurationen mit insgesamt 8 verschiedenen männlichen Informanten durchführen; es war mir leider

nicht möglich, Frauen und Mädchen zu motivieren, an diesem Spiel teilzunehmen.

Im folgenden will ich mich auf eines dieser "Spiele" beschränken und anhand dieses Spiels exemplarisch diskutieren, wie Keda'ila (K), ein etwa 25 Jahre alter Mann aus dem höchstrangigen Malasi-Clan, als "Beschreiber" die in der Abbildung oben präsentierte abstrakte Figur dem "Konstrukteur" Moyadi (M), einem etwa 27 Jahre alten Mann aus dem gleichen Clan, beschrieben hat.

3. Tinkertoy auf Trobriand – Eine Fallstudie

Bei dieser hier vorgestellten Fallstudie werde ich zunächst darstellen, wie die beiden Informanten die abstrakte Tinkertoy-Figur in gemeinsamer verbaler Interaktion beschrieben und gebaut haben; danach gehe ich darauf ein, welche sprachlichen Mittel der "Beschreiber" und der "Konstrukteur" eingesetzt haben, um ihr jeweiliges Ziel beim Spiel zu erreichen, nämlich die genaue Beschreibung und das exakte Nachbauen der Tinkertoy-Konstruktion.

3.1. Die Beschreibungsphasen der Tinkertoy-Konstruktion

Der "Beschreiber" beginnt damit, daß er auf ein hölzernes Rad verweist und den "Konstrukteur" auffordert, zwei blaue Holzstäbe in zwei benachbarte Löcher auf der Lauffläche dieses Rades zu stecken. Dann soll der "Konstrukteur" die Enden der beiden blauen Stäbe in die Löcher auf den Laufflächen zweier weiterer Räder stecken; ein drittes Rad soll er nun mit diesen beiden Rädern verbinden, indem er zwei weiße Plastikteile in die Löcher auf den Laufflächen der drei Räder steckt. Dann soll der "Konstrukteur" zuerst einen gelben Holzstab in das Loch in der Mitte dieses dritten Rades stecken, das er gerade mit den anderen beiden Rädern mit den Plastikteilen verbunden hat. Nun soll er einen langen roten Holzstab in das Loch im Zentrum des vom Standpunkt des "Konstruktors" aus gesehen rechten Rades stecken, vorausgesetzt, daß das Rad, in dem die beiden blauen Stäbe stecken, auf ihn zeigt. Dann soll der "Konstrukteur" zuerst das länglich zylinderförmige orange-farbene Plastikteil mit einem Loch in der Mitte auf den gelben Stab im Zentrum der so ausgerichteten Konstruktion stecken und dann einen zweiten gelben Stab horizontal durch das Loch in der Mitte dieses orange-farbenen Teiles führen. Nun

läßt der "Beschreiber" den "Konstrukteur" ein weiteres Rad mit 5 Löchern an der Seite nehmen und so auf den roten Stab stecken, daß der Stab durch das zentrale Loch in der Mitte geht. Das mittlere Loch dieses Rades hat einen Durchmesser der etwas größer ist als der Durchmesser des roten Stabes; der Konstrukteur muß dieses Rad auf dem roten Stab nun dadurch fixieren, daß er den horizontal verlaufenden gelben Stab in ein Loch auf der Lauffläche dieses bis dahin frei um den roten Stab als Achse beweglichen Rades steckt. Schließlich läßt der "Beschreiber" den "Konstrukteur" einen kleinen runden orange-farbenen Ring auf das freie Ende des horizontal verlaufenden gelben Stabes stecken, das noch aus dem Loch in der Mitte des ebenfalls orange-farbenen Plastikteils auf dem vertikal stehenden gelben Stab ragt.

Nach dieser Beschreibung – die man übrigens selbst zur Analyse einer Beschreibung dieser Figur im Deutschen benutzen kann – will ich nun erläutern, auf welche sprachlichen Mittel die Informanten in ihrer Interaktion im Rahmen dieses "Tinkertoy-Spiels" zurückgegriffen haben.

3.2. Sprachliche Mittel beim räumlichen Verweis im Spiel

Dieses "Spiel" evoziert eine ausgesprochen lebhaft verbale Interaktion bei den Informanten. Bei der Transkription der im Verlauf dieses Spieles von den beiden Informanten produzierten Sprachdaten¹ zeigt es sich, daß die Spieler ausgesprochen genau beobachten und ihre Strategien sehr genau planen und überprüfen. So spezifiziert gleich zu Beginn des Spiels der "Beschreiber" nicht nur die Art und Weise, wie das erste Rad auf den Boden gelegt werden soll, sondern er weist auch auf ein Stern-Muster auf einer der Seiten des Rades hin, das nach oben zeigen soll. Die Trobriander beachten generell solche intrinsischen Merkmale von Materialien, mit denen sie umgehen – ich werde darauf weiter unten noch einmal zurückkommen. Sowohl der "Beschreiber" als auch der "Konstrukteur" versichern sich immer wieder sprachlich über den Verlauf des Spiels. Diese verbale Interaktion ermöglicht es dem "Beschreiber", die Aktionen des "Konstruktors" zu korrigieren oder zu bestätigen – und der "Konstrukteur" fordert selbst häufig die Bestätigung seines Tuns, das er seinem Partner ebenfalls wieder beschreibt. Betrachten wir aber nach diesen allgemeinen Vorbemerkungen nun die sprachlichen Mittel, auf die die Informanten in diesem Spiel zurückgreifen.

Dem Kilivila steht mit einem komplexen System an sogenannten "(Zahl-)Klassifikatoren" oder "Klassifikationspartikeln" (im folgenden ab-

gekürzt als: "KP") – wie Malinowski (1920) sie genannt hat – ein außer-gewöhnliches Mittel zum sprachlichen Verweisen zur Verfügung. Dieses System der nominalen Klassifikation spielt im Kilivila eine entscheidende Rolle bei der Wortbildung von Demonstrativpronomen, Numeralen, Adjektiven und einer Form des Interrogativpronomens (bzw. -adverbs). Bis auf wenige Ausnahmen verlangen diese Wortarten eine Konkordanzmarkierung mit der Klasse des Nomens, auf das sie sich beziehen. Die Funktion dieser Konkordanzmarkierung übernehmen die KP, die als Infixe oder Präfixe zum jeweiligen Wortstamm oder Wort-Rahmen affigiert werden müssen. Ich habe die KPs und ihre Rolle im Kilivila ausführlich an anderer Stelle beschrieben (Senft: 1985, 374-379; 1986, 1991a, in Vorbereitung); deshalb gehe ich hier nicht näher auf sie ein. Es sei nur kurz angemerkt, daß im Kilivila bisher 177 KP dokumentiert sind. Im folgenden will ich nur kurz zwei Beispielsätze anführen, in denen Wörter aus allen 4 Wortarten vorkommen, die von den KP affiziert werden (vgl. Senft: 1991a, 133). In den Beispielsätzen habe ich die KP "(-)ke(-)" unterstrichen:

Kevila waga lekotasi?

ke- vila waga le- kota- si?
 KPhölzern-wievieler Kanu 3.Ps.Perf.-ankommen-Plural

Wie viele Kanus sind angekommen?

Keyu waga makesina kemanabweta (lekotasi).

ke- yu waga ma- ke- si- na
 KPhölzern-zwei Kanu Dem-KPhölzern-Plural-Dem
ke- manabweta (le- kota- si).
 KPhölzern-schön (3.Ps.Perf.-ankommen-Plural).

Diese beiden schönen Kanus (sind angekommen).

Die Sprecher dieser Sätze verweisen auf "Kanus"; sie müssen dabei die Klasse des Substantivs "Kanu" mit der KP für "Holz, hölzerne Dinge" – (-)ke(-) – im Interrogativpronomen, im Numeralen, im Demonstrativpronomen und im Adjektiv aufführen.

Nach diesem kurzen Exkurs über die KP zurück zum Tinkertoy-Spiel. Im Verlauf dieses Spiels haben meine Informanten die folgenden KP produziert:

- "-kwe-" mit der Variante "-kwa-", die generelle KP für unbelebte Referenten, zum Verweis auf die Räder und den orange-farbenen Plastikzylinder mit dem Loch in der Mitte,
- "-pwanana-" mit den Varianten "-pwoṅina-", "-pwoṅa-" und "-pona-", die KP für "Löcher/Löchriges", zum Verweis auf die "Löcher" in den Teilen,
- "-utu-", die KP für "kleine Teilchen/Partikel", zum Verweis auf den kleinen orange-farbenen Plastikring,
- "-ke-", die KP für "Holz/hölzerne Dinge/starre lange Objekte", zum Verweis auf die Holzstäbe,
- "-pila-" und die Variante "-pa-", die KP für "Teile/Stücke", nicht nur zum Verweis auf ein Rad, sondern in der KP-Funktion, Teile eines Ganzen zu zählen, auch als Wortbildungsmorphem für Ordinalzahlen,
- "-kabulu-" und die Variante "-kabula-", die KP für "Vorspringendes", um auf das Ende des horizontal verlaufenden, gelben Holzstabs zu verweisen, der durch das Loch in der Mitte des orange-farbenen Plastikzylinders zeigt.

Mit diesen KP verfügen die Informanten über ein Mittel zum schnellen und eindeutigen sprachlichen Verweis auf Teile der abstrakten räumlichen Tinkertoy-Konfiguration. Ein Beispiel aus meiner Transkription des Spiels soll den Gebrauch der KPs "-kwe-", "-kabula-" und "-ke-" illustrieren:

 K: ... e kwau manakwa kwebweyani, ka.
 e ku- kau (verkürzt: "kwau") ma- na- kwa kwe-bweyani
 und 2.Ps-nehmen Dem-Dem-KPDing KPDing-rot

ka
 ja

K: ... und nimm dieses rote Ding (= den orange-farbenen Ring), ja.

M: E
Ja

K: Makabulana okuvasuva

ma- kabula- na o- ku- vasuva
Dem-KPvorstehend-Dem Bindevokal-2.Ps.-durchstecken
Dieses vorstehende (Ende des Stabs, den) Du durchgesteckt
hast,

K: kebweyanila makena kevanaku ake
ke- bweyani-la ma- ke- na ke- vanaku
KPhölzern-rot- Emph Dem-KPhölzern-Dem KPhölzern-lang

K: dieser rote lange (Stab),

K: ake e makenaga kai kekwinini
ake e ma- ke- na- ga kai ke- kwinini
oh eh Dem-KPhölzern-Dem-Emph Stab KPhölzern-gelb

K: oh, eh (warte mal) dieser Stab, (der) gelbe (Stab)

K: okuvisuvi

o- ku- visuvi
Bindevokal-2.Ps.-durchstecken
K: steck (ihn) durch (das Loch in dem orange-farbenen
Plastikzylinder),

M: E
Ja

K: omatala kuvisuvi manakwa kwebweyani

omatala ku- visuvi ma- na- kwa kwe- bweyani
vorne 2.Ps.-durchstecken Dem-Dem-KPDing KPding-rot

K: steck diesen roten (Ring) durch vorne (am Stab),

K: biva ikanava.

bi- va i- kanava
3.Ps.Fut-(hin)gehen zu 3.Ps.-bleiben/ruhen

K: es wird hingehen zu (dem Stab und) es bleibt (dort).

Ich möchte hier noch anmerken, daß die Informanten diese KP auch zum Verweisen auf die genaue Position der blauen Stäbe und auf die Lage der weißen Plastik-Teile im Bezug auf die von ihnen verbundenen Räder benutzen. Dabei zählen sie einfach die Anzahl der Löcher, die leer bleiben müssen, bevor das verbindende Plastik-Teil in das entsprechende Loch auf der Lauffläche des jeweiligen Rades gesteckt werden muß. In dem gerade angeführten kurzen Exzerpt meiner Transkription finden wir aber natürlich auch noch andere Mittel des sprachlichen Verweizens:

Zuerst möchte ich hier den Gebrauch von Farbtermini erwähnen. Die Informanten benutzen die Wörter für die Farben "weiß, gelb, rot" und "blau" – ähnlich wie ich das oben in meiner Beschreibung getan habe -, um auf die verschiedenen Stäbe und Bau-Teile zu verweisen. Ich will auf diese Farbtermini hier aber nicht näher eingehen und verweise den interessierten Leser auf meine Untersuchungen zum Gebrauch und zur Bedeutung dieser Termini im Kilivila (Senft: 1987).

Zum zweiten möchte ich darauf hinweisen, daß wir schon in dem kleinen Transkriptionsbeispiel oben Bewegungsverben, positionale verbale Ausdrücke und eine grammatikalisierte Präposition finden. Ich will zuerst kurz auf die direktionalen und positionalen verbalen Ausdrücke eingehen, die die Informanten in diesem Tinkertoy-Spiel produziert haben:

Keda'ila und Moyadi realisieren die folgenden positionalen verbalen Ausdrücke:

-kanakela-	sich (hin-)legen auf jemanden/etwas
-kanava-	hinlegen, weglegen, ablegen
-kanubilabala-	im rechten Winkel zueinander liegen
-kanukwenu-	hinlegen
-kanuvadulu-	zusammen liegen, nahe beieinander liegen
-kenu-	hinlegen, ablegen
-kibilibali-	(sich/etwas) seitlich halten
(-yomilivali-)	((sich/etwas) gerade halten)
-seli-	stellen, legen, plazieren
-tomalaula-	aufrecht stehen
-towa-	(entfernt/weg von etwas/jemandem) stehen
-tovelu-	auseinander/getrennt stehen
-visasu-	verbinden
-vitau-	zusammensetzen/aufsetzen, aufstellen
-wayai-	(ein-/hinein-)stecken

Neben diesen Positionalen benutzen die Informanten in diesem Spiel die folgenden Bewegungsverbren:

-ma-	kommen
-mwa-	kommen zu/nach (Zielpunkt definiert)
-la-	gehen
-loki-	gehen zu/nach (Zielpunkt definiert)
-va-	gehen zu/nach, begleiten
-dademi-	hinfallen, herunterfallen
-ekuliwa-	folgen
-katukwevivila-	(rum-/herum-)drehen
-kivili-	drehen, wenden
-lola-	gehen
-mweki-	(hin und her-/auf und nieder-)gehen, treffen
-seboda-	umschließen, umkreisen, einen Kreis schließen
-suki-	weggehen nach, die Straße nach (X) nehmen
-veki-	folgen, gehen zu (jemanden), treffen

Das Kilivila verfügt über ein ausgesprochen umfangreiches lexikalisches Inventar an positionalen verbalen Ausdrücken und an Bewegungsverbren; allerdings will – und kann – ich im Augenblick nicht näher auf dieses interessante lexikalische Feld eingehen, weil ich dazu noch keine sauberen semantischen Analysen der Daten vorlegen kann.

In der Gesamt-Transkription des Tinkertoy-Spiels von Moyadi und Keda'ila finden wir die Präpositionen "otinava" ("darunter, unter, auf dem Boden"), "olakeva" ("über, darüber, oben, (oben) auf (etwas)"), "oluvala" (in der Mitte von, zwischen), und – wie im kurzen Beispiel oben angeführt – "omafala". Dieser zuletztgenannte Ausdruck konfrontiert uns mit einem interessanten Grammatikalisierungsphänomen², das zum einen die Präposition "o" und zum anderen Körperteile bezeichnende Ausdrücke – bestehend aus einem Substantiv und einem obligatorischen, den unveräußerlichen Besitz anzeigenden pronominalen Suffix – betrifft. Im Kilivila gibt es vier verschiedene Formen von Possessivpronomen, die zum Teil als freie Formen und zum Teil als Affixe realisiert werden. Ich bezeichne die Formenreihe von Pronomen, die als Affixe mit den meisten Körperteile bezeichnenden Ausdrücken auftreten, als "Possessivpronomen IV" und kürze diese Bezeichnung als "PP IV" ab. Wie viele andere – besonders ozeanische und afrikanische – Sprachen – grammatikalisiert das Kilivila die folgenden Körperteile bezeichnenden Ausdrücke zu Lokativen:

odabala	auf, oben auf (etwas/jemandem) (<Präp-> daba-PP IV – Kopf, Stirn, Gehirn)
okopo'ula	hinter, im Rücken von, hinter ihr/ihm <Präp-> kapo'u-PP IV – Rücken)
olopola	in, im Innern von (<Präp-> lopo-PP IV – Bauch, Luftröhre, innere Organe)
omatata	vorn, vor, vor ihr/ihm (<Präp-> mata-PP IV – Auge)
ovadola	auf, oben auf, auf der Oberfläche von, am Mund/ an der Mündung (Öffnung) von (<Präp-> vado-PP IV – Mund)
okanivala	an der Seite von (jemandem) (<Präp-> kaniva-PP IV – Hüfte)
okepapala	nahe, in der Nähe, seitlich, an der Seite von (<Präp-> kepapa-PP IV – Seite, Flanke)

Darüber hinaus finden wir die folgenden grammatikalisierten Formen:

okakata	an der linken Seite, zur Linken (<Präp-> kakata – links, die linke Seite)
okikivama	an der rechten Seite, zur Rechten (<Präp-> kikivama – rechts, die rechte Seite)

Diese Ausdrücke konfrontieren uns mit einem recht komplexen Problem der syntaktischen Klassifikation, auf das ich bereits in meiner Grammatik des Kilivila hingewiesen habe (Senft: 1986, 90ff):

Ich habe die eben angeführten Ausdrücke als "Präpositionen" klassifiziert; sie können aber auch die Funktion von Lokaladverben bzw. Lokaladverbialen übernehmen. Auf der anderen Seite können im Kilivila aber auch viele Lokaladverben wie z.B. "**olakeva**" (= "über, darüber, oben, (oben) auf (etwas), im/am Himmel") die Funktion von Präpositionen erfüllen – je nach ihrer speziellen Funktion im Satz.

Außerdem können Ausdrücke wie "**omatata**" (= "vorne, vor (ihren/seinen Augen)"), **ovadola** (= "auf, oben auf, auf der Oberfläche von, an der Mündung (Öffnung) von, an (ihrem/seinem) Mund") etc. syntaktisch als Lokaladverbialen klassifiziert werden, die sich zusammensetzen aus der Präposition "**o**" (= "in, in (hinein)") und aus den Substantiven "**mata-la**" (= "Auge, ihr/sein Auge") bzw. **vado-la** (= "Mund, ihr/sein Mund").

Bei all diesen Konstruktionen haben die Formen mit dem Suffix "**-la**" immer auch neben dem Anzeigen der dritten Person Singular als referentielle Funktion auch eine neutrale Bedeutung. So finden wir z.B.

omatala "vor, vorn" (neutrale Bedeutung),
omatala "vor ihr/ihm" (referentielle Funktion)
 – (vergleiche dazu: **omatagu** "vor mir"
omatam "vor dir", etc.) -,

neben der Präpositionalphrase

o mata-la "vor ihren/seinen Augen"

(die Formen "**omatala/o mata-la**" werden morphemanalytisch übersetzt als **o(-)mata-la**

in(-)Auge-ihr/sein).

Es scheint, daß diese Varianten Schlußfolgerungen auf die verschiedenen Stadien der Grammatikalisierungsprozesse zulassen. So kann man wohl annehmen, daß die Präpositionalphrase

"o mata-la" ("vor ihren/seinen Augen")

zuerst grammatikalisiert wurde hin zum Ausdruck

"omata-la" ("vor ihr/ihm" – referentielle Funktion),

der dann selbst wieder grammatikalisiert wurde hin zur Präposition bzw. zum Lokaladverb **"omatala"** ("vor, vorn" – neutrale Bedeutung).

Ich möchte diese kurze Diskussion der Grammatikalisierungsprozesse, die die Präposition "o" und Substantive wie die Körperteile bezeichnenden Ausdrücke betreffen, mit dem Hinweis darauf beschließen, daß diese Körperteile bezeichnenden Ausdrücke wie z.B. **"mata-la"** auch metaphorisch verwendet werden können. Als Beispiel für diesen metaphorischen Gebrauch sei die folgende Frage angeführt, die der "Konstrukteur" im Tinkertoy-Spiel an den "Beschreiber" gestellt hat:

M: Mata-la makena kai ambeya, emwa yokwa?

mata-la **ma- ke-** **na kai ambeya e-** **mwa**
 Auge-3.Ps. Dem-KPhölzern-Dem Stab wo 3.Ps.-kommen
yokwa
 zu Du?

Die Spitze dieses Stabes, wo (ist die), kommt sie zu Dir
 (auf Dich zu)?

In diesem Satz fragt der "Konstrukteur" nach Informationen über eine bestimmte Richtung. Wenn die Trobriander auf Richtungen oder Orte referieren wollen, dann müssen sie sich entscheiden,

- ob sie das Ziel oder den Ort mit einem Eigen- oder Ortsnamen spezifizieren wollen, oder
- ob sie das Ziel oder den Ort spezifizieren wollen, allerdings ohne dabei einen Eigen- oder Ortsnamen zu gebrauchen, oder
- ob sie auf das Ziel oder auf den Ort mit einem allgemeinen Ausdruck verweisen wollen.

Wenn sie auf ein bestimmtes Ziel oder einen Ort mit einem Eigen- oder Ortsnamen verweisen können und wollen, dann realisieren sie dabei keine Präposition³.

Wenn sie auf ein bestimmtes Ziel oder einen Ort nicht mit einem entsprechenden Namen, aber mit einem anderen spezifischeren Ausdruck verweisen wollen, dann realisieren sie die Präposition "o" – dieser Präposition fällt nun eine Funktion zu, die mit der des bestimmten Artikels vergleichbar ist, d.h., der Präposition wird das Merkmal "Bestimmtheit" für die von ihr regierte Nominalphrase zugewiesen.

Wenn sie auf ein bestimmtes Ziel oder einen Ort mit einem ganz allgemeinen Ausdruck verweisen wollen, dann produzieren sie die Präposition "va".

Diese letztgenannte Regel gilt allerdings dann nicht, wenn das bestimmte Ziel oder der Ort, auf den verwiesen wird, ein Körperteil bezeichnen der Ausdruck ist. Handelt es sich bei dem Ort, auf den verwiesen wird, um ein Körperteil, dann scheinen die Sprecher diesen Ort als näher spezifiziert aufzufassen und produzieren deshalb wieder die Präposition "o".

Die folgenden Beispielsätze aus der Transkription des Tinkertoy-Spiels verdeutlichen zwei dieser Regeln:

K: Kwetala wili ela o laodila

kwe- tala wili e- la o laodila
KPDing-eins Rad 3.Ps.-gehen Präp Busch

Ein Rad geht (zeigt) zum Busch.

M: E
Ja

K: E kwetolu wili ela o bwalita

e kwe- tolu wili e- la o bwalita
und KP Ding-drei Rad 3.Ps.-gehen Präp Meer

Und Rad (Nummer) drei geht (zeigt) zum Meer.

M: E
Ja

K: E mpana Tuyabwau ela

e m- pa- na Tuyabwau e- la
und Dem-KP Teil-Dem Tuyabwau 3.Ps.-gehen

Und dieses Teil geht (zeigt) zur Tuyabwau.

("Tuyabwau" ist der Name der Süßwasserquelle, an der sich die Männer in der Regel am Nachmittag nach der Rückkehr von der Arbeit in den Yamsgärten waschen). Der Vollständigkeit halber möchte ich hier noch vier Beispiele aus dem Corpus meiner Kilivila-Sprachdaten anführen, um alle die gerade eben aufgestellten Regeln zu illustrieren:

Bala va bagula

ba- la va bagula
1.Ps.Fut-gehen Präp Garten
Ich werde in den Garten gehen (allgemeiner, unspezifizierter Ausdruck für "Garten").

Bala o buyagu

Ba- la o buyagu
1.Ps.Fut-gehen Präp Garten

Ich werde in den Garten gehen (d.h. in meinen persönlichen, spezifizierten Garten).

Bala Losuia

Ba- la Losuia
1.Ps.Fut-gehen Losuia

Ich werde nach Losuia (Name eines Dorfes) gehen.

 Gidageda o lopola sena gaga

gidageda o lopo- la sena gaga
 Schmerz Präp Bauch-ihr/sein sehr schlimm

Bauchschmerzen (sind) sehr schlimm.

 Gidageda olopola lopola sena gaga

gidageda olopola lopo- la sena gaga
 Schmerz im(Innern) Bauch-ihr/sein sehr schlimm

Bauchschmerzen (sind) sehr schlimm.

Ich möchte noch einmal auf den Beispielsatz zurückkommen, den ich aus der Transkription des Tinkertoy-Spiels zitiert habe: Die Art und Weise, wie der "Beschreiber" die korrekte Position der drei Räder in verbaler Interaktion dem "Konstrukteur" angegeben hat, zeigt, daß die Trobriander auch Landmarken und Ortsnamen benutzen, um die (Aus-)Richtung und Orientierung von Objekten (und – wie meine anderen Daten zeigen – von Lebewesen) zu beschreiben. Um die Orientierung von Objekten, Tieren und Personen so eindeutig wie möglich anzugeben, benutzen meine Informanten Ausdrücke wie "die Augen schauen (in Richtung auf) das Dorf, seine Vorderseite geht (in Richtung auf) die Bugei (die Süßwassergrotte im Busch, wo Männer, Jungen und Mädchen baden), sein Rücken zeigt zur Kirche, seine rechte Hand zeigt auf das Haus des Missionars/auf das Haus von X", usw. Die meisten Ortsnamen der Trobriander sind Eigennamen, aber es gibt auch einige Ortsnamen, die eher beschreibend sind, wie z.B. "vadam (= va dom)" – "da, wo es sandig ist" und "vanuma (= va numa)" – "da, wo es steinig ist".

Ich möchte aber darauf hinweisen, daß diese Form des räumlichen Verweizens keinesfalls mit Systemen absoluter Orientierung im Bezug auf die Himmelsrichtungen vergleichbar ist. Ich habe bei meinen Elizitierungstests zum räumlichen Verweisen nie den Gebrauch von Ausdrücken, die Himmelsrichtungen beschreiben, beobachten können. Als hervorragende Segler und Navigatoren (vgl. Malinowski: 1922) verfügen die Trobriander natürlich über diese Ausdrücke – die meisten von ihnen be-

zeichnen entweder Winde, die aus bestimmten Himmelsrichtungen wehen, oder Strömungen, die in bestimmte Himmelsrichtungen führen. Im Gegensatz dazu konnte ich aber beobachten, daß meine Informanten immer Ausdrücke wie "an/auf der linken (Seite), zur Linken, links" – "okakata", "an/auf der rechten (Seite), zur Rechten, rechts" – "okikivama" bei der Beschreibung räumlicher Konfigurationen benutzen. Die Ausdrücke für "links" – "kikivama" und "rechts" – "kakata" werden ebenfalls immer dann produziert, wenn auf Dinge in bestimmter räumlicher Konfiguration referiert wird, die intrinsische Merkmale aufweisen und so eine klare Zuordnung von Vor- und Rückseite ermöglichen. Das hat entscheidende Konsequenzen für die Perspektive, die die Informanten für ihre Beschreibungen, für ihr räumliches Verweisen wählen.

Die Trobriander scheinen ausgesprochen konsistent in der Wahl ihrer Perspektive beim räumlichen Verweis zu sein: Sie benutzen solange die deiktische, d.h. die Beobachter/Sprecher-abhängige Perspektive, solange der Gegenstand oder das Lebewesen, auf das sie Bezug nehmen, keine intrinsischen Merkmale aufweist, die eine eindeutige Zuordnung von Vorder- und Rückseite ermöglichen. Sobald aber das Objekt oder das Lebewesen, auf dessen Lage im Raum verwiesen werden soll, solche intrinsischen Merkmale aufweist, dann benutzen sie in ihrem Verweis die intrinsische, d.h. die Beobachter/Sprecher-unabhängige Perspektive.

Zum Schluß meiner Ausführungen möchte ich gleichsam als Aperçu noch zwei weitere Beobachtungen anführen, die in der Gesamttranskription des dieser Arbeit zugrundeliegenden Tinkertoy-Spiels dokumentiert sind:

Der "Beschreiber" referiert einmal auf das Loch in der Mitte eines Rades, durch das der "Konstrukteur" einen Stab stecken muß, mit dem Vergleich

"...makala la kabowaiyaiyu..."

"... so wie der Ort nahe bei der wachsenden Yamsknolle, wo man eine Stange in die Erde steckt, damit sich die Augen der oberirdischen Sprossen der Yamspflanze daran hochranken können."

Dieser Vergleich ist ein schöner Beleg dafür, daß die meinen Ausführungen zugrundeliegenden Sprachdaten von Gartenbauern produziert wurden, die wegen ihrer "Korallengärten und ihrer Magie" (Malinowski: 1935) berühmt sind.

Eine weitere Beobachtung nimmt Bezug auf einen Aspekt im "Sexual Life of Savages in Northwestern Melanesia" (Malinowski: 1929): Wie wir

schon an anderer Stelle dokumentiert haben (vgl. z.B.: Senft, Senft: 1986; Senft: 1991b), freuen sich die Trobriander über jede Gelegenheit, bei der sie Tabus im verbalen Bereich verletzen können. Die allgemeinen und soziologischen Tabus, die Malinowski (1929) aufgezählt und beschrieben hat, gelten noch immer für alle Trobriand-Insulaner. Um zu gewährleisten, daß alle Mitglieder ihrer Gesellschaft die Tabus respektieren, die für die Gemeinschaft besonders wichtig sind, haben die Trobriander sogenannte "Ventilsitten" (Heymer: 1977, 187) entwickelt, die es den Mitgliedern ihrer Gesellschaft ermöglichen, sich die Verletzung von Tabus – rein fiktiv, versteht sich – vorzustellen und auszumalen. Im Kilivila gibt es dafür sogar einen metasprachlichen Ausdruck, der auf ein bestimmtes Register oder eine "situations-intentionale Varietät" (Senft: 1986, 124ff; 1991b) verweist, die es den Sprechern erlaubt, über etwas zu reden, "über das man eigentlich nicht spricht". Diese Varietät wird "Biga Sopa" – "Sprache des Witzes, Sprache der Lüge" oder "Indirekte Sprache"⁴ genannt. Wir haben diese Varietät zum ersten Mal im Zusammenhang mit Fadenspielen, die wir 1983 auf den Trobriand Inseln gesammelt haben, ausführlicher diskutiert (Senft, Senft: 1986). Bei der Präsentation der manchmal recht "obszönen" Verse, die zu diesen Fadenspielen rezitiert werden, erwähnten wir, daß es durchaus noch andere solcher Verse und Spiele gibt, die wir aber nicht dokumentieren konnten, weil sich die Informanten "schämten", uns diese Spiele mit den dazugehörigen Versen vorzuspielen. Während des Tinkertoy-Spiels, auf das ich mich hier beziehe, stieß ich auf eine Anspielung auf eines dieser Fadenspiele in Keda'ila's Beschreibung der Konfiguration – Keda'ila verweist auf das Loch in der Mitte eines der Räder mit der Phrase "**pwananela oluvala**" – "das Loch in der Mitte", und dann singt er diese Phrase in dem rhythmischen Muster, das typisch für die die Fadenspiele begleitenden Verse ist. Ich konnte aufgrund dieser auf meinem Tonband dokumentierten Textstelle einen anderen jungen Mann dazu bewegen, mir diesen Vers gemeinsam mit dem dazugehörenden Fadenspiel zu rezitieren und zu spielen. Das Fadenspiel heißt "**pwananela oluvala**" – "das Loch in der Mitte" oder "**mweta**" – "der Strick" – und die Verse, die zu diesem Spiel rezitiert werden, lauten:

Kwikwiya	som	Kebilabala
Kwikiwya (Mädchenname) mit Dir (ist) Kebilabala (Männername)		
girigiri yam	girigiri bogi	
es geht (am) Tag es geht (bei) Nacht		
vakeke sibum	sigilidedetutu	
oh ihre Ärsche ihre Hüften gehen hin und her		

kwatukoimeee mwaga kweokwa
 Du drehtst Dich um Dein Kanu (ist) leer
E bwadagu kuvisuvi yamam
 Ja mein Bruder Du steckst hinein Deine Hand
pwananela oluvala
 das Loch in der Mitte
mweta mweta mwetayarayara
 Strick Strick Strick der sich in und her bewegt
silibwe kaikem silibwe
 schneid schneid ab Dein Bein schneid schneid ab
yamam silitutina
 Deine Hand schneid es ab⁵

Ich möchte diese Beobachtung, diese Anspielung auf ein sonst "schamhaft" verschwiegenes Fadenspiel während der Beschreibung der Tinkertoy-Konfiguration zusammen mit dem ebenfalls auf dem Tonband dokumentierten Lachen und der in der Video-Dokumentation des Spieles deutlich zum Ausdruck kommenden entspannt lustigen Atmosphäre, in der meine Informanten dieses Tinkertoy-Spiel gespielt haben, als Indiz dafür nehmen, daß es den Trobriandern Spaß gemacht hat, diese Spiele zu spielen, ungeachtet der unbestreitbaren Tatsache, daß es sich für sie dabei um eine recht "unnatürliche" Aufgabe gehandelt haben muß.

4. Zusammenfassung

Ich möchte die Beobachtungen, die ich anhand dieser Fallstudie vorgestellt habe, zum Schluß meiner Ausführungen folgendermaßen zusammenfassen:

- Obwohl die Tinkertoy-Spiele sicherlich eine recht "unnatürliche" Aufgabe für die Trobriander waren, kann ich festhalten, daß meine (männlichen) Informanten diese Spiele nicht nur ausgesprochen gerne gespielt, sondern daß sie dabei auch die Aufgaben der Beschreibung einerseits und der Konstruktion andererseits hervorragend gelöst haben.
- Die Informanten lösten die ihnen hier gestellte Aufgabe interaktiv in konstruktiver Zusammenarbeit.
- Zu den eher sprachspezifischen Mitteln für den räumlichen Verweis gehört sicherlich das komplexe System der sogenannten "Zahlklassifikatoren" oder "Klassifikationspartikeln" (KP). Die KP spielen eine entscheidende Rolle als Wortbildungsmorpheme für eine Form eines Interrogativpronomens (bzw. -adverbs), für Adjektive, Demonstrativpronomenen und

Numerale. Die KP können als Indices für typische Merkmale oder Eigenschaften ihrer jeweiligen Referenten verstanden werden – deshalb ermöglicht dieses System ein schnelles und eindeutiges Verweisen mit den oben genannten Wortarten auf die Objekte, aus denen sich die Konfigurationen im Raum aufbauen.

– Um ihren räumlichen Verweis eindeutig zu machen, greifen die Informanten bei ihren Beschreibungen der räumlichen Konfigurationen auch auf Farbwörter zurück.

– Das Lexikon des Kilivila scheint über ein reiches Repertoire an Bewegungsverben und an positionalen verbalen Ausdrücken zu verfügen. Allerdings kann ich beim gegenwärtigen Stand meiner Datenauswertung keine saubere semantische Analyse dieser Verben vorlegen.

– Eine Reihe von Substantiven, besonders solche, die Körperteile bezeichnen, wurden so grammatikalisiert, daß sie zum einen Funktionen von Präpositionen und Ortsadverbien übernehmen können und zum anderen gemeinsam mit der Präposition "o" Präpositionalphrasen konstituieren. Verschiedene Möglichkeiten der syntaktischen Analyse dieser Ausdrücke lassen Rückschlüsse auf die Phasen dieser Grammatikalisierungsprozesse zu.

– Bei Richtungs- und Ortsangaben richten sich die Trobriander offensichtlich im Hinblick auf den Gebrauch der Präpositionen "o" und "va" nach den folgenden Regeln:

Wenn sie auf ein bestimmtes Ziel oder auf einen Ort mit einem Eigen- oder Ortsnamen verweisen wollen, dann realisieren sie dabei keine Präposition.

Wenn sie auf ein bestimmtes Ziel oder auf einen Ort nicht mit einem entsprechenden Namen, aber mit einem anderen spezifischeren Ausdruck verweisen wollen, dann realisieren sie die Präposition "o" – dieser Präposition wird dabei offenbar das Merkmal "Bestimmtheit" für die von ihr regierte Nominalphrase zugewiesen.

Wenn sie auf ein bestimmtes Ziel oder einen Ort mit einem ganz allgemeinen Ausdruck verweisen wollen, dann produzieren sie die Präposition "va".

Diese letztgenannte Regel gilt allerdings dann nicht, wenn das bestimmte Ziel oder der Ort, auf den verwiesen wird, ein Körperteile bezeichnender Ausdruck ist. Handelt es sich bei dem Ort, auf den verwiesen wird, um ein Körperteil, dann scheinen die Sprecher diesen Ort als näher spezifiziert aufzufassen und produzieren deshalb wieder die Präposition "o".

– Die Trobriander benutzen beim räumlichen Verweis die Kilivila-Ausdrücke für "rechts" und "links". Bei ihren Raum-Beschreibungen verweisen

sie aber auch auf Landmarken und geben Ortsnamen an. Allerdings benutzen sie kein absolutes, an den Himmelsrichtungen orientiertes System für ihre sprachlich zum Ausdruck gebrachte Orientierung im alltäglichen Leben – obwohl sie auf Bezeichnungen für Winde und Meeresströmungen zurückgreifen können, um auf Himmelsrichtungen zu verweisen.

– Die Trobriander sind offenbar ausgesprochen konsistent im Hinblick auf die Wahl ihrer Perspektive beim räumlichen Verweis: Sie benutzen die deiktische, d.h. die Sprecher/Beobachter-abhängige Perspektive, wenn ein Objekt oder eine Person, auf die sie verweisen wollen, keine intrinsischen Merkmale aufweist. Hat ein solcher Referent im Raum aber diese intrinsischen Merkmale, dann benutzen sie bei ihrem Verweis auch die intrinsische, d.h. die Sprecher/Beobachter-unabhängige Perspektive.

– Obwohl das Tinkertoy-Spiel, auf das wir uns hier bezogen haben, die recht abstrakte Beschreibung einer nicht-gegenständlichen Konfiguration erforderte, haben es meine Informanten doch verstanden, ihre Beschreibungen mit kulturspezifischen Ausdrücken und Anspielungen aufzulockern; sie haben damit gezeigt, daß sie bei diesen Tinkertoy-Spielen auch wirklich gespielt haben.

Anmerkungen

- * Dieser Beitrag basiert auf 23 Monaten Feldforschung auf den Trobriand-Inseln in den Jahren 1982/83, 1989, 1992 und 1993. Ich bedanke mich bei der Deutschen Forschungsgemeinschaft und bei der Max-Planck-Gesellschaft für ihre Unterstützung bei der Realisierung meiner Feldforschung. Ich danke der National- und der Provinzregierung in Papua-Neuguinea sowie dem Institute for PNG Studies für ihre Hilfe und für meine Forschungsgenehmigung. Mein größter Dank gebührt den Trobriandern – besonders den Einwohnern von Tauwema – für ihre Gastlichkeit, ihre Freundschaft und ihre geduldige Zusammenarbeit. Diese Art der Datenerhebung wurde von den Mitgliedern der Forschungsgruppe Kognitive Anthropologie entwickelt – inspiriert von Arbeiten von Herbert Clark, Deanna Wilkess-Gibbs und Christiane von Stutterheim; besonderen Anteil an der Entwicklung dieser Methoden hatten Lourdes de Leon und Eric Pederson sowie John Haviland, Penelope Brown, Eve Danziger und Stephen Levinson.
- 1. Ich kann hier aus Platzgründen diese Transkription nicht in einem Appendix präsentieren. An diesen Transkriptionen Interessierte können bei der Forschungsgruppe Kognitive Anthropologie das Working Paper No. 18 anfordern. Dort gebe ich den Originaltext mit morpheminterlinearer Übersetzung.
- 2. Im Augenblick können wir eine Wiederbelebung der Diskussion des klassischen Konzepts der "Grammatikalisierung" innerhalb der Linguistik beobach-

ten (vgl. z.B. Heine et al.: 1991; Traugott, Heine: 1991). Die Grundidee für dieses Konzept stammt von dem britischen Wissenschaftler Horne Took, auf den sich Wilhelm von Humboldt bezieht im Zusammenhang mit seiner Diskussion von – wie wir heute sagen würden – "Grammatikalisierungsprozessen", die Wörter mit Bezug auf "reale Dinge" und ihren Funktionswandel zu Präpositionen betreffen (Humboldt: 1822 (=1963), 51f.). Der Ausdruck "Grammatikalisierung" findet sich zuerst bei Meillet (1912), aber John Bowden (1991, 13ff) betont mit Recht, daß erst mit Kurylowicz (1965) 'das Interesse der modernen Linguistik an diesem Gegenstand erwacht. Schon Meillet (1912) behauptete, daß grammatische Formen entweder auf Analogieprozesse (vgl. z.B. unregelmäßige Verben, die regelmäßig werden) oder auf die Entwicklung lexikalischer Morpheme in grammatische Morpheme zurückgeführt werden können. 1965 definiert Kurylowicz das Konzept folgendermaßen: "[Grammaticalization] ... consists in the increase of the range of a morpheme advancing from a lexical to a grammatical or from a less grammatical to a more grammatical status" (Kurylowicz 1965:52).

3. Während meines Feldaufenthaltes im Jahre 1992 habe ich erkannt, daß ich bis dahin immer gegen diese Regel verstoßen hatte, wenn ich Sätze wie z.B. *"*bala va Losuia"* anstelle von *"bala Losuia"* produzierte. Ich mußte nun auch feststellen, daß meine Informanten – die mich im allgemeinen (immer) korrigieren, wenn ich einen Fehler im Kilivila mache – diesen speziellen Fehler bewußt nicht korrigieren wollten: Auf diesem Fehler basiert nämlich einer meiner Spitznamen im Kilivila, und der lautet: *"mtona ela ekakaya *va Bugei"*, "der, der immer zum Baden zur zur (!) Bugei (Name der Süßwassergrotte) geht".
4. Die Trobriander unterscheiden eine Reihe von Registern, die in einer bestimmten Situation mit einer bestimmten Intention gebraucht werden. Ich habe deshalb diese Register "Situations-intentionale Varietäten" genannt (Senft 1986: 124ff). Eine dieser Varietäten heißt *"biga sopa"* (*"biga"* = "Sprache", *"sopa"* = "Witz/Lüge, etwas, das man so nicht meint"). Diese "Sprache des Witzes oder der Lüge", diese "indirekte" Sprache" basiert auf der Tatsache, daß das Kilivila – wie alle anderen natürlichen Sprachen – Merkmale aufweist, die auch "Ambiguität" und "Vagheit" mit einschließen. Diese Merkmale werden von den Sprechern als stilistische Mittel eingesetzt, um möglicherweise allzu verletzende Direktheit im Ausdruck in verschiedenen Sprachsituationen zu vermeiden. Sie eröffnen auch Räume, in denen im Sprachlichen Verhaltensweisen spielerisch ohne Furcht vor möglichen Sanktionen ausgetestet werden können – denn ein Sprecher kann sich immer vom Gesagten mit dem Hinweis distanzieren, es sei *"sopa"*, also eigentlich gar nicht so gemeint gewesen.
5. Um sicher zu gehen, daß ich diese Verse richtig verstanden hatte, wiesen mich meine Informanten darauf hin, daß *"Dein Kanu ist leer"* eigentlich *"ejakulieren"*, *"Strick"* eigentlich *"Penis"* und *"schneid ab"* eigentlich *"höre auf mit dem Geschlechtsverkehr"* bedeutet. Hier möchte ich noch anmerken, daß sich diese Schnitte, die in dem vorletzten Vers genannt werden, auch auf Kratzspuren

beziehen könnten, mit denen Liebende auf den Trobriands ihre Haut markieren. Diese Kratzer werden "kimali" genannt

Literatur

- Bowden, John** (1991): Behind the Preposition. Grammaticalisation of locatives in Oceanic languages. (MA-thesis: University of Auckland).
- Heine, Bernd, Ulrike Claudi und Friederike Hünemeyer** (1991): Grammaticalization: a conceptual framework. (Chicago: University of Chicago Press).
- Heymer, Armin** (1977): Vocabulaire Ethologique Allemand – Anglais – Français. (Berlin: Paul Parey; Paris: Presses Universitaires de France).
- Humboldt, Wilhelm von** (1822 (=1963)): Über das Entstehen der grammatischen Formen, und ihren Einfluss auf die Ideenentwicklung, in: Flitner, Andreas und Klaus Giel, eds.: (1963): Wilhelm von Humboldt. Werke in fünf Bänden. Vol. III: Schriften zur Sprachphilosophie (Stuttgart: J.G. Cotta'sche Buchhandlung), 31-63.
- Kurylowicz, Jerzy** (1965): The evolution of grammatical categories, in: Diogenes 51, 55-71.
- Levinson, Stephen C.** (1992): Primer for the Field Investigation of Spatial Description and Conception, in: Pragmatics 2, 5-47.
- Malinowski, Bronislaw** (1920): Classificatory Particles in the Language of Kiriwina, in: Bulletin of the School of Oriental Studies, London Institution, Vol.1, Part IV, 33-78.
- Malinowski, Bronislaw** (1922): Argonauts of the Western Pacific. An Account of Native Enterprise and Adventure in the Archipelagoes of Melanesian New Guinea. (London: Routledge and Kegan Paul (= 1978)).
- Malinowski, Bronislaw** (1929): The Sexual Life of Savages in Northwestern Melanesia. (London: Routledge and Kegan Paul (= 1968)).
- Malinowski, Bronislaw** (1935): Coral Gardens and their Magic. 2 Vols. (London: Allen & Unwin).
- Meillet, Antoine** (1912 (=1948)): L'évolution des formes grammaticales, in: Meillet, Antoine (1948): Linguistique Historique et Linguistique Générale. 2 vols. (Paris: Klincksieck), 130-148.
- Ross, Malcolm D.** (1988): Proto Oceanic And the Austronesian Languages Of Western Melanesia. Pacific Linguistics C-98. (Canberra: Australian National University).
- Senft, Barbara und Gunter Senft** (1986): Ninikula – Fadenspiele auf den Trobriand Inseln, Papua Neuguinea. Untersuchungen zum Spiele-Repertoire unter besonderer Berücksichtigung der spielbegleitenden Texte, in: Baessler Archiv, Beiträge zur Völkerkunde NF 34, Heft 1, 93-235.
- Senft, Gunter** (1985): Klassifikationspartikel im Kilivila – Glossen zu ihrer morphologischen Rolle, ihrem Inventar und ihrer Funktion in Satz und Diskurs, in: Linguistische Berichte 99, 373-393.

- Senft, Gunter (1986):** *Kilivila The Language of the Trobriand Islanders*. Mouton Grammar Library 3. (Berlin: Mouton de Gruyter).
- Senft, Gunter (1987):** Kilivila Color Terms, in: *Studies in Language* 11, 315-346.
- Senft, Gunter (1991a):** Network Models to Describe the Kilivila Classifier System, in: *Oceanic Linguistics*, 30, 131-155.
- Senft, Gunter (1991b):** Prolegomena to the Pragmatics of "Situational-Intentional" Varieties in Kilivila Language, in: Verschueren, Jef, ed., (1991): *Levels of Linguistic Adaptation: Selected Papers from the 1987 International Pragmatics Conference, Volume II*. (Amsterdam: John Benjamins), 235-248.
- Senft, Gunter (in Vorbereitung):** *Classificatory Particles in Kilivila*. *Oxford Studies in Anthropological Linguistics*. (New York: Oxford University Press).
- Traugott, Elizabeth C. und Bernd Heine, eds., (1991):** *Approaches to grammaticalization*. 2 vols. (Amsterdam: John Benjamins).
- Weiner, Annette B. (1976):** *Women of Value Men of Renown. New Perspectives in Trobriand Exchange*. (Austin: University of Texas Press).
- Weiner, Annette (1988):** *The Trobrianders of Papua New Guinea*. (New York: Holt, Rinehart & Winston).