

# *Goggalori*

ein Spiel um Angst und Übermut

von

Gerold Amann

Faksimile der Originalpartitur, 1972

# *Goggalori*

ein Spiel um Angst und Übermut

von

Gerold Amann, 1972

Szenenfolge:

KINDERALLTAG: LIEDER – REIME – SPIELE  
DER MESNER SIEHT DEN TOD  
GESPRÄCH AUF DEM HEIMWEG  
DAS NACHTVOLK ZIEHT VORBEI  
VIEHTRIEB  
DIE BRAUT IST EINE HEXE  
QUARTETT: DER TÄNNELEMAA  
FLUCHEN ERZÜRNT DAS GEISTERWEIB  
PANTOMIME: BIRKHAHNBALZ  
DAS GEIGERLEIN  
EIN TOTES FINDET KEINE RUHE  
DER SPÖTTER MUSS TANZEN  
ALPSEGEN  
DAS NACHTVOLK ZIEHT VORBEI  
ABGESANG

## MITWIRKENDE

- A. Gesangsgruppen:
1. Kinderchor: Burschen und Mädchen (1)
  2. Gemischter Chor (1,2,4,6,12,14,16,17)
  3. Quartett (7)
- B. Gesangssolistinnen:
1. Mutter: "Heitz Poppa" (1,17)
  2. Frau auf dem Heimweg (3,11,13)
- C. Gesangssolisten:
1. Vorbeter (2,3)
  2. Tod (2)
  3. Mann auf dem Heimweg (3,11)
  4. Juhlender Hirt (5,13)
  5. Der fremdländische Sänger (6)
  6. Hirt vom Ganifer: Juchzen und Jammern (12)
  7. Echo I und Echo II (12)
- D. Solisten mit besonderen Aufgaben:
1. Oberteufel: "Besentanz" (6)
  2. Besenbinder: "Bannmusik" ( ,5,13,17)
  3. Das Geigerlein (9)
  4. Maurer: "Maltakistamarsch" (10)
  5. Der Scherenschleifer (15)
  6. Jugendliche (16)
- E. Tanzgruppen:
1. Nachtvolkmitglieder (4,14)
  2. Teufel und Hexen (6)
  3. Birkhähne und Birkhöhner (8)
  4. Der Handlanger (10)
- F. Instrumentalisten:
1. Querflöten- und/oder Blockflötengruppe (6,8,10,12,15,16)
  2. Bedienung verschiedener elementarer Klangerzeuger, z.B. Weidenschalmel, hohles Faß (4,5,6,14,16)
  3. Gitarrist (1,3,9,11,17)
  4. Flügelhornduo (5)
- G. Sprechrollen:
1. Kinder: Auszählreime u.a. (1,13)
  2. Sprecherin: "s'Vögile" (1,9,17)
  3. Gestalten d. Nachtvolks (4,14)
  4. Ein Mann (4,13,14)
  5. Mesner (2)
  6. Bursch (6)
  5. Der Bauer und sein Sohn (12)
- H. Stumme Rollen: Volk (2,3,10,11,13,14)

## GESTALTERISCHE GRUNDLAGEN

### I. Volksgut

#### A. Besondere Fertigkeiten (instrumental)

##### 1. der Kinder:

Trampeln, in die Hände klatschen, auf ein hohles Faß schlagen, einen Stock in die Speichen eines kreisenden Wagenrades halten, mit einem Grashalm schnarren, eine Weidenschalmel anfertigen und darauf spielen können, mit der hohlen Faust einen Kauz nachahmen, ein Kürbisgesicht anfertigen, auf einer Wassertrillerpfeife spielen. - Spiele: "Zwiebele setza", "Tip - tap", "Giga-gampfa"

##### 2. der Erwachsenen:

durch die Finger pfeifen (Kreuzpfeiff), peitschenknallen, mit Kelle und Trog rhythmisch spielen (Maltakistamarsch), mit einem Horn einen Hirsch herbeilocken, gleichzeitig Mundharmonika spielen, Stöcke gegeneinanderschlagen und tanzen (Besentanz), Tierstimmen nachahmen (Jagd!)

#### B. Volkstümliche Gesänge

##### 1. Kinderlieder:

"Zwiebele setza", "As regalat", "Kemifeger", "Räfa Lacha", "Tätridät", "Giga, Giga, Gampfa" u.a.

##### 2. Gesänge der Erwachsenen:

Juchzen, Johlen beim Viehtrieb, Volkslieder: "Heita Poppa", "Gibehe Gäbele", "Der Tännelema", "Schleifersmann", "Geht alle zum Ralle". - "Lou trucuet" (provenzalisch)

#### C. Sprachliches Volksgut

##### 1. Kinderreime:

"Empempinus", "Ene bene tupfatene", "Ober mir, unter mir", "Ratschkachla", "Gretle widiwette" u.a.

##### 2. Volksnahe liturgische Formen:

Der "Englisch Gruß" (Gemeinschaftsgebet), Spottlitanei und Psalmodieren, "Alpsegen" (aus Gamperton)

##### 3. Gedichte und Dialektwendungen:

"s' Vögile hockat uf'm Dach", "uf der Obertilliprugg" u.a.

## D. Sagen

Anmerkung: Sagen sind im Volksbewußtsein der Alemannen besonders tief verwurzelt. Der Autor versuchte, ihm bekanntes Volksgut in eine szenische Gestaltung der Sagen einzuarbeiten, um so möglichst wirklichkeitsnahe Abbilder des Lebens und der Phantasie im alten Vorarlberg zu geben.

Folgende Sammlungen wurden berücksichtigt:

1. F. J. Vonbun, Die Sagen Vorarlbergs, Montfort-Verlag 1950 (nach der Ausgabe von H. Sander, 1889)
2. R. Beitzl, Im Sagenwald, Montfortverlag 1953

## II. Gestaltungsbeiträge des Autors

### A. Nachahmungen

#### 1. Sprachliche Eigenarten:

Sprachmelodien: Fluchen, Jammern, Kichern. - Widersprechen ("na - moll").

Stimmgebung: Murmeln, Lispeln, Zischen, Reden, Rufen, Schreien, Aufschrei

#### 2. Tierstimmen:

Vogelstimmen ( Nachahmung durch Blockflöten, Querflöten, hohle Faust, Lachen; pantomimisch)

Bellen, Meckern, Gackern, Grunzen, Krähen (vokal);  
Röhren (instrumental)

#### 3. Laute aus der unbelebten Natur:

Feuer (klatschen), Wasser (Blockflöten, klatschen),  
Wind (Blockflöten)  
Echo und Nachhall

### B. Kompositorische Beiträge als Versuche, volkstümliche Phantasievorstellungen zu realisieren.

Häufig angewandte kompositorische Mittel bzw. Techniken sind:

1. Bevorzugte Intervalle: Ganzton, kleine Terz, Tritonus; Naturtöne
2. Cluster ("Tontrauben")
3. Aleatorik, vgl. z. B. Bannmusik, Vogelstimmen
4. Abwandeln volkstümlicher Vorlagen, vgl.: Besentanz Tanz der Hexen und Tanz der Teufel
5. Realisieren bestimmter Ausdrücke in Sagenberichten: Pfeifen, Rauschen u.s.w.

# KINDERALLTAG: LIEDER-REIME-SPIELE

## A) "GIEBELE, GÄBELE, RECHAZAH" (EIN LIED)

1. Die Mädchen kommen singend herein:

Gie-be-le, Gä-be-le, Re-cha-zah. s'Wieb-le ist Mei-ster, net der Ma.

s'Wieb-le legt a Sä-be-le a, doß es si(ck) o weh-ra ka.

2. Die Buben erscheinen. Ihr Anführer schlägt mit 2 Küchendeckeln den Takt:

Buben und Mädchen:

Schnie-be-le, Schnä-be-le, Hol-der-rivas. 2' Blü-daz seigst an

Anführer der Buberi:

schö-na Gruab, ob sie Krut im Ket-ler hein o-der Statz-go fres-sa teuh.

## B) AUSZÄHLREIME

1. Die Buben zählen (im Chor) aus. - Langsam beginnen, beschleunigen:

Em-pem-pi-nus, Sa-ga-ra-ga-di-nus. So-ga-ra-ga bi-ke to-ke.

4mal

Em-pem-pus und du bist duß!

2. Die Mädchen stehen im Halbkreis. Ein Mädchen zählt aus:

C

E-ne be-ne Tup-fa te-ne gri-bis gra-bis do-mi-ne,  
Schnek-ka-post. Tin-ta-nost. Du bist dln und du bist duß!

### C) SPIELE: "ZWIEBELE SETZA" (MÄDCHEN) / "TIP-TAP" (BUBEN)

1. Mit dem Gesicht zur Wand gewendet ruft ein Bub, während sich die übrigen verstecken:

"Oba, unta, links und rechts giltat's net. - J kumm!"  
Darauf begibt sich der Bub auf die Suche.

2. Die Mädchen hocken im Kreis und singen. Ein Mädchen schreitet um den Kreis herum. Beim Wort "... us!" zieht es ein Mädchen an den Haaren hoch. Darauf umschreiten beide "im Gänsmarsch" den Kreis. Getrennt davon schaut ab und zu ein Bub hinter seinem Versteck hervor und ruft dabei "Guggus!", um den Suchenden zu foppen:

Die Mädchen

Zwie-be-le set-za, Zwie-be-le set-za. Zwie-be-le will net  
gug-gus! gug-gus! (im Spechton)  
wach-sa und wenn i a-mol in Gar-ta gang, züch i s'zwie-be-le us!

3. Kurzes "Zwischenspiel": Ein Bub rennt aus seinem Versteck, schlägt mit beiden Händen an der Wand an und ruft hastig:

"tip tap!"