

Wilder Drache in der schaurigen Höhle

Stefan Thomas Günther

März 2005

Wilder Drache in der schaurigen Höhle

Stefan Thomas Günther
März 2005

Material

2 Harte Schlägel
2 Watteschlägel
1 mehr mals befaltetes Stück Papier
1 Filzschlägel

Spielanweisungen

1. Bild: Eingang der Höhle

Kratzen auf tiefen Saiten (pianissimo).
Zwischendurch in tiefsten Register liegenbleibende Cluster spielen.

2. Bild: Reingehen und Schlottern

Fünfton-Akkorde im tiefen Register (mezzoforte).
Und immer auf den tiefen Saiten kratzen und dabei lauter werdend (bis forte).
Auf hohen Saiten mit hartem Schlägel klopfen.

3. Bild: Die Fackeln

Auf tiefen Saiten mit Paukenschlägel trommeln – immer lauter werdend.

4. Bild: Skelette

Mit harten Schlägeln auf der Metalltrennung klopfen mit Pedal.
Zwischendurch Vorschläge auf hohen Tasten spielen.

5. Bild: Lavatrennung

Auf den Tasten im tiefsten Register einen großen Cluster mit Pedal spielen (ca. 3 Sekunden).
Vom großen D ausgehend gleichzeitig mit der linken Hand kleine abwärts-Arpeggien (endend beim Subkontra-A) und mit der rechten Hand aufwärts-Arpeggien (endend beim kleinen G) spielen.

6. Bild: Welcher Weg?

Mit Pedal großen Cluster spielen, danach tiefe Cluster (Schritte des Forschers), zuletzt wieder großen Cluster – jeweils zwischendurch mit den Fingern über tiefe Saiten kratzen.

Dann kurz hohe Triller.

Mit dem Griff des harten Schlägels in allen Registern über die Saiten (mitte–links–rechts) ziehen und ausklingen lassen.

7. Bild: Wie ärgerlich!

Mit Pedal großen Cluster im tiefen Register spielen, danach tiefe Cluster (Schritte des Forschers).

Danach hohe Triller.

8. Bild: Endlich der richtige Weg

Mit ein Stück Papier leicht über die höchsten Saiten ziehen und dann schnell mit Filzschlägel auf tiefen Saiten klopfen (ohne Pedal!) und damit es nicht weiter klingt, die Hand auf die Saiten legen.

9. Bild: Auf zum Thron des Drachen

mit harten Schlägel auf die Rahmen Verstreben klopfen (ohne Pedal!) auf tiefen Tasten wellenartige Cluster mit Pedal und ausklingen lassen! und das wiederholen!

10. Bild: Drachen Thron

Abwärts glissando auf den Tasten (mit Pedal!) Danach auf den Saiten mit harten Schlägelkopf streichen.

11. Bild: Proben

5-Ton Akkorde in tiefer Lage schnell spielen. Dann das hohe á''' spielen(als Pinzete und ohne Pedal!) dann auf den Saiten mit in mittlerer lage 2x kreisen. Dann hohen Saiten kratzen dann wieder das á''' spielen. (ohne Pedal!) Dann von unten nach ganz oben auf den Saiten streichen. Oben mit harten Schlägel 1x klopfen. Dann wieder auf hohen Saiten kratzen.

12. Bild: OH, NEIN!

Auf den Tasten tiefe Cluster spielen dann zuerst das F/Geś' und dann das Dis/É'. Dann ganz schnell 5-Ton Akkorde in tiefer Lage spielen. 2 Cluster und dann einen langen, großen Cluster mit Unterarmen spielen.

13. Bild: Hilfe!

Ein großen Cluster in der höchsten Lage auf Tasten (*fff* 1x ohne Pedal!).

14. Bild: Bloß weg hier!

Siehe Notenblatt!

Erzähltext

1. Bild

Ein Forscher namens James P. Sullyvan hatte auf einer Karte entdeckt, dass in einer Höhle ein Drache lebt. Darum ging er zu dieser Höhle. Als er in der Nähe der Höhle war, hörte er Geräusche und das fand er unheimlich. Er wollte aber nicht umkehren und wenigstens ein paar Proben nehmen, und ging deshalb weiter. Und was *er* da gehört hat, das hören *wir* jetzt.

2. Bild

Als er hinein gegangen war, wurden die Geräusche immer lauter, und es wurde kohlschwarz wie die Nacht. Kein einziger Lichtschimmer drang mehr herein. Zum Glück hatte er eine Taschenlampe dabei. Der Boden war steinig und die Wände waren steinig, und er fiel manchmal hin und bekam Angst und schlotterte. Das hören wir uns einmal an.

3. Bild

Nach dem er so lange gegangen war sah er Licht und es wurde wärmer. Er ging schneller und er sah Fackeln. Er wärmte seine gefrorenen Hände auf. Aber eine unangenehme Eigenschaft hatten die Fackeln: sie machten einen ungeheuerlichen Lärm. Und *wie* laut sie waren, das hören wir uns jetzt an.

4. Bild

Er ist weiter gegangen und stand vor dem Todessee. Da gab es eine Brücke, damit er weiter kommen konnte. Aber die Brücke hatte kein Gelände! Andere Forscher hatten versucht der Drache zu finden, es ist aber ihnen nicht gelungen die Brücke zu überqueren. Ohne Gelände, Tja...darum war er auf allen Vieren die Brücke rüber gekriecht.

5. Bild

Als Sully (James P. Sullyvan) die Brücke überquert hatte, traute er seinen Augen nicht, denn vor ihm öffnete sich der Lava-Strom. Und er kam ans andere Ende.

6. Bild

Als Sully ein bisschen weiter gegangen war, sah er 3 verschiedene Gänge. Und er wusste nicht wo er gehen sollte. Er fragte sich: „Welcher weg jetzt?“

7. Bild

Sully hat den linken Gang genommen, ist aber durch den mittleren Gang wieder herausgekommen. Jetzt ärgert er sich.

8. Bild

Nach langen suchen (ca. 2 h) hatte Sully endlich der richtige Weg gefunden. Und er näherte sich dem Ziel.