

FX 6 (Goblins)

Der Zauberwald

eine zauberische Dichtung für grosses Orchester und Sprecher(in)

Erich Plüss

In dieser Nacht treffen sich die grössten
Zauberer im dunklen Wald.

Allegro ♩=120

FX 6

FX 6

2 3

2 3

6

3 3

3 3

f

Sie müssen sich treffen um
Missverständnisse zu klären.
Als erster trifft Witz-Wutz, der
lustige Zauberer, am Treffpunkt ein.

16

12 12

Als Nächste erscheint die hässliche, alte
Hexe Krummnas, die immer entweder
böse vor sich hinkichert oder seufzt.

34

f

35

16 3

16 3

rit.

Danach erscheint die traurige Hexe Hängkopp,
sie weint viel und weiss nicht genau warum.

57 **Meno mosso** ♩=92

Measures 57-66: Treble and bass staves. Treble staff has a melody with eighth and quarter notes. Bass staff has a bass line with octaves. Dynamics: *p* (piano) at measure 57, *f* (forte) at measure 67.

67

Measures 67-76: Treble and bass staves. Treble staff has a melody with eighth and quarter notes. Bass staff has a bass line with octaves. Dynamics: *f* (forte) at measure 67.

81

Measures 81-90: Treble and bass staves. Treble staff has a melody with eighth and quarter notes. Bass staff has a bass line with octaves. Dynamics: *p* (piano) at measure 81.

Die scheue, zarte Zauberfee Goldhaar
erscheint; man muss gut hinschauen,
sonst nimmt man sie gar nicht wahr.

95 **Adagio** ♩=72

Measures 95-102: Treble and bass staves. Treble staff has a melody with eighth and quarter notes. Bass staff has a bass line with octaves. Dynamics: *pp* (pianissimo) at measure 95, *p* (piano) at measure 96.

103

Measures 103-112: Treble and bass staves. Treble staff has a melody with eighth and quarter notes. Bass staff has a bass line with octaves. Dynamics: *p* (piano) at measure 103.

rit. 8^{va} Allegro ♩=120
3

111

pp

3

Schnell huscht sie davon, denn Gefahr droht:
der grosse, alte Zaubermeister Akabra tritt auf!

119

f

6 3/4 8

6 3/4 8

134

f

So, nun hat sich der Zaubermeister
Akabra auch hingesetzt.
Die Diskussion kann also beginnen:

142

10

10

p

154

8

8

ff

166 *ff*

15

Die Gespräche bringen leider keine Lösungen,
sondern nur Streit.
Streit unter Hexen und Zauberer ist sehr gefährlich,
denn sie könnten ihre Zauberkräfte benutzen!

183 *rit.*

5

190 *Allegro* ♩=120 *fff*

3 5

Es ist ein schlimmer Streit!

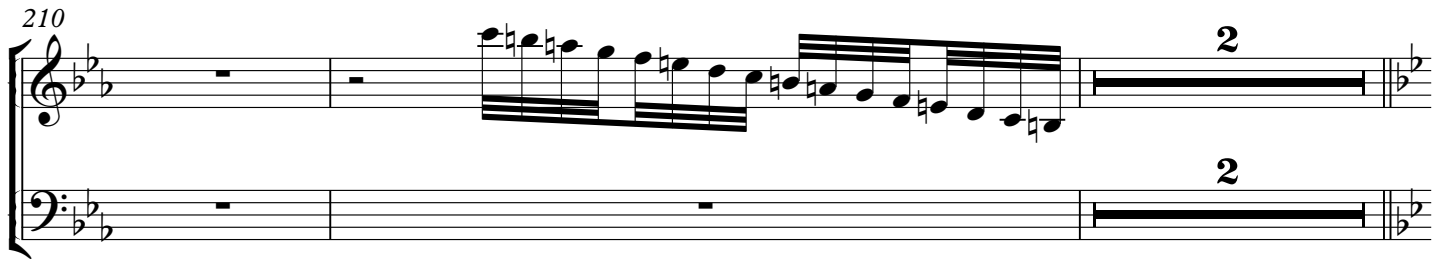
200

4

206

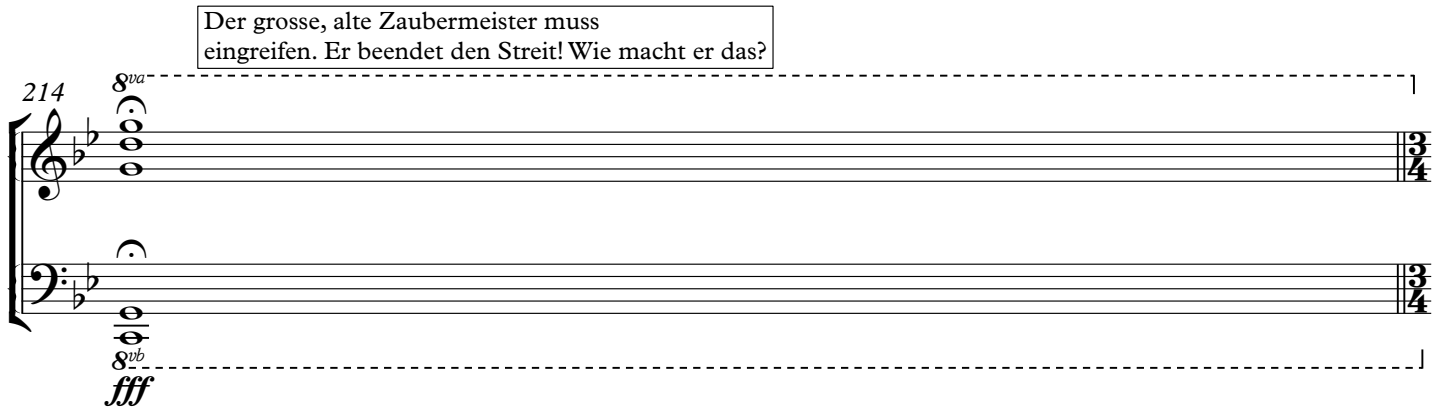
208

210



214

Der grosse, alte Zaubermeister muss eingreifen. Er beendet den Streit! Wie macht er das?



8va

8vb

fff

215



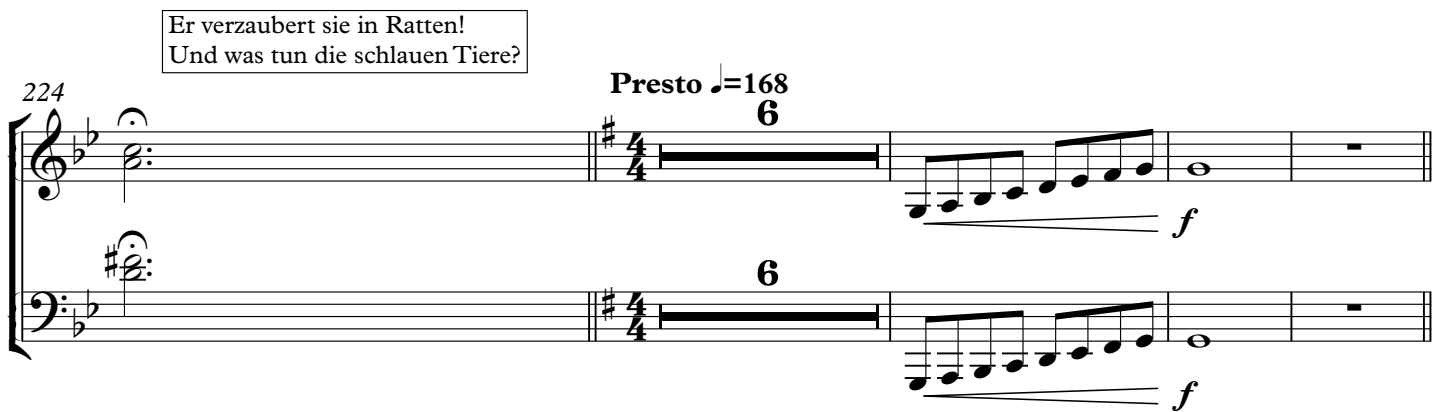
f

224

Er verzaubert sie in Ratten!
Und was tun die schlaun Tiere?

Presto ♩=168

6



f

234

Abhauen!!

