

Eine Person kommt herein und setzt sich auf den ihr zugeordneten Stuhl. Nach dem Signal (*) geht das Hauptlicht aus (↓). Der dann folgende Klangschweif (über den Kopf der Person hinweg) geht wie in einem Atemzug. Die Klänge „entzündet“ sich sukzessive, überlappende Klänge mischen sich. Angrenzende Klänge gehen dynamisch auseinander hervor. Der Raum ist - Teil des Ohres - ein Klangkörper. Anfangsklänge eines Komplexes (-traube, -schweif) setzen unmerklich ein. Entfernungen der Klänge untereinander, aneinander, zueinander und zum Kopf der Person, sowie Tempi der Bewegungen im Raum, sowie deren Dynamik entsprechen den speziellen architektonischen und akustischen Erfordernissen des Raumes.

Die Szene ist vorwiegend dunkel. Einzelne kleine Objekte erscheinen in vorwiegend leiser, jedoch dynamischem Licht (Melodie):

- (a) ein Hühnerer (viell. ein Enten- oder Gänseei, viell. ein doppeldottriges Hühnerer) rechts, im vorderen Gesichtsfeld einige Meter entfernt, in der unteren Bildebene,
- (b) ein Geflügel torso im vorderen Gesichtsfeld in Augenhöhe der Person. Das Licht scheint rötlich durch in die Brusthöhle. Der Torso ist ohne Bollen und Flügel (→ Innenansicht),
- (c) zwei oder drei Spiegeleier liegen rechts hinter ihm auf dem Boden.

Alle Spieler sind dunkel gekleidet. In der ersten Phase des Ereignisses maskieren sie sich eventuell (Vogelmaske, präp. Pudelmützen, Motorradkopfschutz oder Strumpfmasken).


Eine Person sorgt dafür, daß das Ereignis nicht unvorhergesehen (Hochschulbetrieb) gestört wird. Die Aktionen von E und F (im Vorraum) sind der Person als Störung zugeordnet. E produziert Klänge, F setzt das Huhn herein.


Die allerletzten Klänge der Spieler nach dem Cresc. sollen das Aufflackern des Neonlichts imitieren. Es empfehlen sich für das ganze Ereignis Taschenklänge, d.h. kleine, leicht im Raum bewegliche Instrumente, geriebene, geschleifte, gerollte, geschüttelte etc. Klänge.


Die Stimme von A sollte der Person unbekannt sein. Vor Beginn raucht A eine Zigarette, deren Glut dann in Dunkelheit zu sehen sein wird (A1 → das Zischen, wenn die Zigarette in Wasser verloscht)

Die Spieler gehen auf Socken.

Cbcl → Kontrabaßklarinette → klingt eventuell nach

 → multiphonischer Klang (mit starkem Basiston) → ein Objekt im Licht

 → sehr hoher überblasener Klang ↓ ↑ Hauptlicht aus, an

 → maximales Tempo der Bewegung im Raum
→ stillstand " " " "

— → ≈ 1' wie verhält sich das Huhn?

ohne Titel für Kugel 12.10.80 Köln