

H. Johannes Wallmann

gleich den Vögeln  
Alea-Musik / Musik im Raum

für voneinander weitentfernte  
Klarinetten oder Sopransaxophone

## **H. Johannes Wallmann**

### **gleich den Vögeln (1986/92)**

Alea-Musik / Musik im Raum

für vier voneinander weitentfernte Klarinetten oder Sopransaxophone

Vögel sind Sinnbilder und Boten der Freiheit - entsprechend ist „gleich den Vögeln“ ein musikalisches Selbstorganisations- und Kommunikationsspiel, in dem Verantwortung, Freiheit und Schönheit eine enge Verbindung eingehen („weil es die Schönheit ist, durch welche man zu der Freiheit wandert“ - Friedrich Schiller).

Das Spiel kann in Räumen und Landschaften sowie in sehr unterschiedlichen Fassungen zur Aufführung gebracht werden.

### **Allgemeine Zielstellung des Spiels**

Die allgemeine Zielstellung des Spiels besteht darin, im Wechselspiel zwischen den Musikern ein musikalisches Ganzes entstehen zu lassen, das mehr als die Summe seiner Teile ist. Um dieses Ganze so gestalten zu können, dass es nicht ein Kaputtes wird, übernehmen die Spieler innerhalb des Spiels unterschiedliche Verantwortlichkeiten. Diese stehen im Zusammenhang mit ihrer räumlichen Positionierung. Mittels musikalischer Zeichen und Texturen kommunizieren sie untereinander über die Entfernungen des jeweiligen Raumes hinweg, um im Wechselspiel von "Frage und Antwort", von "Gleichbleiben (Refrains) und Veränderung (Couplets)" die klanglichen, rhythmischen, dynamischen, räumlichen, zeitlichen und kombinatorischen Dimensionen des Spiels zu erkunden und gemeinsam zu gestalten. Das Entstehen eines musikalischen Ganzen ist dabei nicht von vornherein gewährleistet, sondern entsteht in dem Maße, wie eine Balance zwischen Bewegung und Ruhe erreicht und die nonlineare Komposition zu einer linearen musikalischen Logik aufgespannt wird. Es liegt in der Verantwortung (und Freiheit!) eines jeden einzelnen Spielers sowie aller Spieler gemeinsam, diese musikalische Logik entstehen zu lassen.

### **Besetzung und Aufstellung**

"gleich den Vögeln" kann von einer beliebigen Anzahl von Klarinettenisten oder Sopransaxophonisten aufgeführt werden. **Die in der nachfolgenden Beschreibung aufgestellten Regeln gelten jedoch für eine Besetzung von vier Spielern.** Sie sind jeweils entsprechend der Anzahl der Spieler zu modifizieren.

Die vier Spieler beziehen voneinander möglichst weitentfernte Positionen (z.B. in den Koordinaten der vier Himmelsrichtungen) einer bestimmten Landschaft oder eines gegebenen Raumes. Es ist für jede räumliche Aufstellung wesentlich, die jeweils konkreten akustischen Gegebenheiten zu beachten. Handelt es sich um eine Landschaft, so muss die für das Spiel notwendige Voraussetzung des akustischen Zusammenklanges erfüllt werden können.

Prinzipiell sollen die Positionen der Spieler so gewählt sein, daß sich das Publikum im Hörfeld zwischen allen Spielern befindet. Es ist zudem darauf zu achten, daß die akustischen Bedingungen es zulassen, daß jeder Spieler alle anderen Spieler hören kann. (Diese Forderung hat bei einer großen Anzahl von Mitspielern eingeschränkte Gültigkeit). Um eine gute akustische Situation zu erreichen, können auch die Positionierungsvorgaben btr. der Himmelsrichtungen ggf. frei gehandhabt werden.

Die Positionen der Spieler sind in jedem Fall jedoch so zu wählen, daß es zu jeder Position eine diagonal benachbarte Gegenposition gibt und somit die Spielerachsen Ost-West bzw. Nord-Süd entstehen. (Bei ungerader Spieleranzahl können auf einer Achse ggf. drei Spieler spielen.)

### **Für die Besetzung mit vier Spielern gilt folgende Positionierung**

Spieler 1 im Osten, Spieler 3 im Westen bilden die Ost-West-Achse und ein Diagonalspielerpaar. Spieler 2 im Süden, Spieler 4 im Norden bilden die Nord-Süd-Achse und das andere Diagonalspielerpaar.

### **Transpositionen**

In der Fassung mit Sopransaxophonen werden beide Spielblätter in B ausgeführt.

Sofern das Spiel von Klarinetten aufgeführt wird, können transponierende Instrumente einbezogen werden, was klanglich ein gewisses chaotisches Element bedeutet, das allerdings reizvoll gestaltet werden kann. Während das Blatt 2/ Couplet 2 von allen vier Klarinetten mit der B-Klarinette zu realisieren ist, kann das Blatt 1/Couplet 1 ggf. auch mit unterschiedlichen Klarinetten realisiert werden. Dafür wäre folgende Aufstellung zu wählen: B/A-Klarinetten im Osten, der B/Es-Klarinetten im Westen. B-Klarinetten im Süden, der B/C-Klarinetten im Norden.

### **Grundstruktur und Untergliederung**

Jedes Spielblatt ist in vier Himmelsrichtungen untergliedert. Auf jedem der beiden Blätter befinden sich jeweils fünf unterschiedliche Texturen: je vier Couplets und je ein Refrain.

Innerhalb der jeweiligen Spielphase wird von allen Spielern immer gemeinsam der Refrain oder das Couplet einer einzigen Himmelsrichtung realisiert (je nachdem, welches Couplet als Haupttextur initiiert wurde).

Jeder der Spieler ist dafür verantwortlich, dass die Textur seiner eigenen Position/Himmelsrichtung hinreichend in das Spiel einfließt. Schon während der Proben sollte er diese Textur den anderen Spielern beibringen und darauf achten, dass die einzelnen Motive und Elemente virtuos ausgeführt und musikalisch logisch variiert werden. Es können aus allen Motiv-Bausteinen ggf. nur einzelne Elemente verwendet und variiert werden, so dass auch Kaskaden aus einzelnen Motiven entstehen können. Im Zusammenspiel ist stets auf musikalisch-logische Verknüpfungen bzw. Variierungen der einzelnen Motiv-Bausteine zu achten und stets mit Akuratesse auszuführen.

Während die Couplets immer nur von den Spielern initiiert werden können, die qua ihrer Position für dieses Couplet zuständig sind, kann der Refrain von allen Spielern initiiert werden.

Die Textur einer jeden Himmelsrichtung besteht aus einer linken und einer rechten Texturhälfte, so dass bei höheren Spieleranzahlen auch hier die Verantwortlichkeiten unterschieden werden können.

Linke und rechte Texturen sind im Prinzip gleichberechtigt. Jede der Texturen enthält eine Anzahl von Motiv-Bausteinen, deren Variation und Verknüpfung nach dem Ermessen der Spieler gestaltet werden kann. Um einer Spielphase eine bestimmte (sich von anderen Spielphasen unterscheidende) Richtung zu geben, sollte jeweils entweder die linke oder die rechte Seite einer Textur als Haupttextur und sollten bestimmte Motiv-Bausteine bevorzugt eingesetzt und variiert werden. Initiiert ein Spieler mittels Wechselsignal eine bestimmte Textur, so gilt diese Textur

als Haupttextur der nun neu beginnenden Spielphase und ist von allen anderen Spielern entsprechend aufzugreifen und zu variieren. Zur linken kann die rechte, zur rechten die linke Texturhälfte als Nebentextur einbezogen werden.

Das Gegenspielerpaar einer jeweiligen Textur ist in besonderem Maße dafür verantwortlich, dass die Motiv-Bausteine zwischen ihnen in lebendigem Wechselspiel eingesetzt bzw. variiert werden.

### **Verantwortlichkeiten und Zuordnungen der Texturen**

So wie die Aufeinanderfolge und Variation der einzelnen musikalische Motive und Bausteine innerhalb einer Textur eine übergreifende musikalische Logik ergeben sollen, so soll es auch in der Abfolge der Texturen geschehen.

Die Spieler auf den Positionen der Ost-West-Achse sind dafür verantwortlich, daß die Texturen von Blatt 1, die Spieler auf den Positionen der Nord-Süd-Achse sind verantwortlich, daß die Texturen von Blatt 2 realisiert werden. Innerhalb von Blatt unterteilen sich die Verantwortlichkeiten jedoch entsprechend der Himmelsrichtungen. Alle Spieler realisieren jedoch ihr Spiel stets gemeinsam entweder auf Blatt 1 oder auf Blatt 2, niemals zugleich Blatt 1 und 2. (Es ist jedoch möglich, nur eines der beiden Blätter zur Aufführung zu bringen.)

Die einzelnen musikalischen Texturen der beiden Blätter sind wie die Spieler den Himmelsrichtungen zugeordnet. Diese Zuordnung besagt, daß der Musiker einer Himmelsrichtung dafür verantwortlich ist, daß die linken und rechten Texturen seiner Himmelsrichtung hinreichend ins Spiel eingebracht und in unterschiedlichsten Varianten realisiert werden.

Alle Spieler sollten sämtliche Texturen und Details beider Blätter – aber auch das Wechselspiel von "Frage und Antwort", von "Gleichbleiben und Veränderung" - ausgezeichnet beherrschen, bevor das Spiel öffentlich gespielt wird.

### **Rondo - Refrain und Couplet**

Auf der Mitte der beiden Blätter befindet sich im Kreis jeweils das Tonmaterial für den Refrain. Alle anderen Texturen, die z.B. unter den Refrain notiert sind, gehören zu den Tonmaterialien, aus denen die Couplets gebildet werden. Die Läufe in Mitte von Blatt 2 können ggf. in die unterschiedlichen Texturen von Blatt 2 eingestreut werden.

Die Abfolge von Refrain und Couplet ermöglicht die Bildung von Rondoformen (der Urform von *Gleichbleiben und Verändern*).

Der Wechsel von Couplet zu Refrain und umgekehrt wird i.d.R. durch ein Wechselsignal initiiert.

Wie immer in diesem Selbstorganisationsspiel ist auch bei der Wahl der Wechsel zwischen Refrains und Couplets stets auf das spielerische Entstehen einer musikalischen Logik zu achten. Sehr wichtig ist, dass – wenn musikalisch nicht zwingend (z.B. um Ruhe hineinzubekommen) - keine „Längen“ produziert werden. Sobald ein Spieler Langweiligkeit und Energielosigkeit empfindet, sollte er das Spiel zu einer Wendung mit neuen Impulsen führen.

### **Die Wechsel-Signale**

Mit Hilfe der Wechsel-Signale kann vom Couplet zu Refrain, vom Refrain zum Couplet, von Textur zu Textur oder von Blatt 1 zu Blatt 2, von Blatt 2 zu Blatt 1 gewechselt werden.

Jeder Spieler kann das Wechsel-Signal im Rahmen der anzustrebenden musikalische Logik nach freiem Ermessen geben. Alle Texturwechsel auf oder zu Blatt 1 werden über "Wechsel-Signal 1", alle Texturwechsel auf oder zu Blatt 2 werden über "Wechsel-Signal 2" initiiert.

Für den Wechsel zwischen den beiden Blättern besteht folgende Einschränkung: Befinden sich die Spieler bei der Realisierung von Blatt 1, so dürfen nur die Spieler der Nord-Süd-Achse das Signal zum Wechsel nach Blatt 2 geben. Befinden sich die Spieler bei der Realisierung von Blatt 2, so dürfen nur die Spieler der Ost-West-Achse das Signal zum Wechsel nach Blatt 1 geben. Sobald das Blatt gewechselt ist, können dann jedoch alle Spieler das zu diesem Blatt gehörende Wechsel-Signal anwenden, um die unterschiedlichen Texturen dieses Blattes zu initiieren.

Mittels der Anwendung von "Wechsel-Signalen" kann das Spiel - außer in der Rondo-Form – ggf. auch in freier Abfolge der Texturen von Blatt 1 und 2 verlaufen.

Sobald ein Wechsel-Signal erklingt, führen alle anderen Musiker ihr momentanes Spiel und die bisherige Textur musikalisch zuende. Danach initiiert der Wechsel-Signal-Geber den Fortgang des Spieles mit seiner Textur (links oder rechts), die für die nun nachfolgende Spielphase als Haupttextur gilt.

### **Ausführung der Wechsel-Signale**

Wechsel-Signale sind stets in (mehr oder minder) ruhigen Triolen auszuführen. Das Wechselsignal 1 auf ein- und derselben Tonhöhe, das Wechsel-Signal 2 im Wechsel zwischen 2 Tonhöhen. Sie sind mehrfach hintereinander zu wiederholen und können – je nach Spielsituation – in hoher Lage sehr leise oder in tiefer Lage sehr stark ausgeführt werden.

Da die Wechsel-Signale nicht nur als Zeichen, sondern auch als eigene kleine musikalische Bausteine einzusetzen sind, sollen sie entsprechend musikalisch gestaltet werden.

Wenn die anderen Spieler auf ein gegebenes Wechsel-Signal nicht reagieren, so kann das Wechsel-Signal entweder wiederholt oder der Texturwechsel aufgegeben werden. Der signalgebende Spieler sollte vor erneutem Einsatz des Signals jedoch immer ein wenig warten, damit die anderen Spieler ihr Spiel musikalisch beenden können.

Ergibt es sich zufällig, dass gleichzeitig von zwei unterschiedlichen Spielern Wechsel-Signale gegeben werden, so sollte mit beiden Signalen spielerisch umgegangen werden, bevor einer von beiden das Spiel übernimmt und die dann nachfolgende Haupttextur bestimmt.

### **Die beiden Texturseiten**

Während auf der linken Texturseite stets konkrete Motive notiert sind, befinden sich auf der rechten Texturseite jeweils nur die Angaben von Tonhöhen, Rhythmen sowie Intervallen, die mit einer Bewegungsrichtung nach oben bzw. unten versehen sind. Die sich zwischen den Strichen befindenden Motive können frei zusammengesetzt werden – wobei die musikalische Logik gewahrt bleiben sollte.

### **Spielverlauf und Kombinationen**

Nachdem ein Spieler ein Wechsel-Signal gegeben hat und alle Spieler ihr Spiel beendet haben, initiiert er den weiteren Fortgang des Spieles, indem er seine Haupttextur beginnt. Als nächster

Spieler setzt der Gegenspieler der gleichen Achse ein. Er muß zunächst immer die gleiche Textur wie der Wechsel-Signalgeber realisieren, kann dann aber auch auf die andere Texturhälfte wechseln.

Ist eine bestimmte Himmelsrichtung-Textur initiiert und von den beiden Diagonalpartnern ins Spiel gebracht, so beteiligen sich auch alle anderen Spieler an der Ausführung dieser Himmelsrichtung-Textur. Es steht ihnen dabei frei, mit welcher Texturvariante oder Texturhälfte (links oder rechts) sie beginnen.

### **Das Spiel der Achsen**

Die sich auf gleicher Achse befindenden Spieler sollen ihr Spiel in besonderer Weise aufeinander zu beziehen und abzustimmen. Es gibt dazu folgende Strategien:

- a) das gleiche Motiv wiederholen
- b) eine Variation des Motivs einbringen
- c) das Gegensatzmotiv spielen und variieren
- d) auf einen linken Texturbaustein mit einem rechten Texturbaustein antworten
- e) auf einen rechten Texturbaustein mit einem linken Texturbaustein antworten

Zugleich hat jeder Spieler den Zeitpunkt seines Einsatzes zu bestimmen. Dazu gibt es grundsätzlich drei Strategien:

- e) innehalten, damit der Gegenspieler sein Motiv-Spiel zunächst solistisch entwickeln kann
- f) antiphones Wechselspiel (wie Frage und Antwort) - durchaus auch mit kurzen Motiven
- g) in Gleichzeitigkeit mit dem Gegenspieler spielen; solistische Ausprägungen

Wichtig ist in jeder Phase des Spiels, gut aufeinander zu hören und auch mit dem Klang der Akustik des Raumes bzw. der Landschaft zu spielen sowie spontanen Entwicklungen Spielraum zu geben. Es gilt im Sinne des musikalischen Ganzen Verantwortung und Freiheit gleichermaßen aufeinander zu beziehen. (Freiheit bedeutet Verantwortung.)

### **Die Ausführung der Refrains**

**Refrain 1:** Für die Ausführung von Refrain 1 gibt es grundsätzlich zwei Möglichkeiten:

1a) Die vom Signalgeber gespielte Tonhöhe (ein lang anhaltener Ton mit cresc. und decresc.) verläuft gegen den Uhrzeigersinn von Spieler zu Spieler, wobei der nächstfolgende Spieler immer etwa auf dem cresc.- Höhepunkt des vorangehenden Spielers beginnt und auf dem cresc.- Höhepunkt des nachfolgenden Spielers endet. (Es dauert meist etwas, bis alle Spieler den gemeinsamen Ton gefunden haben.) Die Crescendi sollen mit möglichst gleichmäßigen und starken Schüben ausgeführt werden.

1b) Verläuft wie 1a), nur daß der vom Signalgeber gespielten Tonhöhe andere Tonhöhen aus dem Tonreservoir des Refrains entgegengesetzt werden. Dabei kann auch mit Überlagerungen von mehreren Tonhöhen aus dem Tonreservoir gespielt werden (wobei die Veränderungen von Tönhöhen stets in der Reihenfolge der Spieler gegen den Uhrzeigersinn erfolgen sollten).

Ob die Varianten 1a) oder 1b) realisiert wird, wird immer von den nachfolgenden Spielern bestimmt, was lockerer gehandhabt werden kann.

**Refrain 2:** Refrain 2 ist in vier Runden aufgebaut, in denen der Gesamtklang steigt bzw. sinkt. Das Material der Runden ist mit 1.,2.,3.,4. bezeichnet. Die Runden verlaufen *musikalisch* immer von Ost-Süd-West-Nord (also in Uhrzeigerrichtung), gleich welcher Spieler den Refrain initiiert.

Auch für Refrain 2 gibt es grundsätzlich zwei Möglichkeiten: Es kann mit höherem oder tieferem Tonhöhenmaterial begonnen werden.

Beispiel: Beginnt der West-Spieler mit dem Material der Runde 3, so folgt der Nord-Spieler mit dem Material der Runde 3, dann der Ost-Spieler mit Material 4., Süd-Spieler mit Material 4., West-Spieler mit Material 4., Nord-Spieler mit Material 4., Ost-Spieler mit Material 1., Süd-Spieler mit Material 1., West-Spieler mit Material 1., Nord-Spieler mit Material 2., Ost-Spieler mit Material 2., Süd-Spieler mit Material 2., West-Spieler mit Material 2., Nord-Spieler mit Material 2., Ost-Spieler mit Material 3., Süd-Spieler mit Material 3., West-Spieler mit Material 3., Nord-Spieler mit Material 3., usw.

Je nach dem, ob mit der 1. oder 3. Runde begonnen wird, ergibt sich insgesamt ein wellenförmiges Auf- und Absteigen des Gesamtklanges. Daraus ergeben sich die zwei Möglichkeiten von Refrain 2. 2a) = auf- und absteigender Gesamtklang (beginnend mit Runde 1), 2b) = ab- und aufsteigender Gesamtklang (beginnend mit Runde 3).

Sollte in Refrain 2 / Osten / Material 3 zu hoch sein, kann es um eine kleine Terz nach unten transponiert werden. Ansonsten ist das Material dieses Refrains technisch sehr genau und möglichst schnell auszuführen. Die Sechzehntel sollen in Vierteln ca. 120 MM, die Triolensechzehntel in Vierteln ca. 90 MM ausgeführt werden, mit entsprechenden kleinen Akzentuierungen.

## **Einübung**

Es ist davon auszugehen, dass die Spieler der Vielfalt der Möglichkeiten der stark eingegrenzten Notation erst nach eingehender und wiederholter Beschäftigung auf die Spur kommen.

## **Beginn, Dauer und Spielende**

Es gibt keinen definierten Anfang und kein definiertes Ende. Beides wird durch die Spieler selbst festgelegt bzw. gefunden.

Für die Dauer des Spiels wird eine mittlere Zeit von ca. 45 Minuten empfohlen. Das Spiel kann jedoch auch deutlich länger oder deutlich kürzer gespielt werden. In jedem Fall sollte es beendet werden, wenn es auf der Stelle tritt und keine neuen Varianten und Verknüpfungen mehr ins Spiel einfließen.

Von entscheidender Bedeutung für den "drive" des Spieles ist, daß die Spieler das Spiel intuitiv spielen können. Es dürfen keine "wo-bin-ich-Pausen" oder technische Probleme bei der Realisierung der verschiedenen Bausteine entstehen.

Wichtig ist, daß nicht Zeit gefüllt wird, sondern daß die Vollzüge des Spiels, die Konstitution und Variation der Texturen und der räumlichen Abläufe nicht nur einer bestimmten musikalischen Logik, sondern auch einer bestimmten musikalischen Zeit bedürfen, die mit dem Spiel aufzuspüren ist.

## **Erweiterung um „Blatt 3“**

### **Einbeziehung von Vokalisen und Publikum**

Wird „gleich den Vögeln“ in geschlossenen Räumen aufgeführt, so können in das Spiel - quasi als „Blatt 3“ - vokale Passagen einbezogen werden. Diese sind stets im **pp** auszuführen.

**Refrain 3 - leises Summen „mmm“** auf unbestimmten Tonhöhen (kann durch alle Spieler initiiert werden)

**Couplets - Vokalwechsel** in beliebigen Geschwindigkeiten und auf unbestimmter Tonhöhe

Couplet 3-N **„e-i“** (kann nur durch Spieler 1 – Osten initiiert werden)

Couplet 3-O **„i-u“** (kann nur durch Spieler 2 – Süden initiiert werden)

Couplet 3-S **„a-e“** (kann nur durch Spieler 3 – Westen initiiert werden)

Couplet 3-W **„o-i“** (kann nur durch Spieler 4 – Norden - initiiert werden)

Die Initiierung der verschiedenen Texturen sowie der Wechsel zwischen Refrain und Couplet erfolgt i.d.R. mit Hilfe des Wechselsignals, das – wieder in Triolen - als chromatische Folge von 3 Tönen im pp realisiert wird, z.B.: dis-e-f -dis-e-f-dis-e-f.

In die Texturen von „Blatt 3“ kann das Publikum bezogen werden, was einen ganz besonderen Reiz bilden wird und das Selbstorganisationsspiel von „gleich den Vögeln“ in das Publikum hinein trägt. Die einzelnen Texturen sollten vor Beginn der Aufführung mit dem Publikum kurz vorbesprochen bzw. probiert werden, wobei das Publikum selbst in vier Gruppen (O-S-W-N) einzuteilen ist. Der jeweilige Spieler, der das jeweilige Couplet initiiert, sollte mittels Handzeichen (quasi als Dirigent der Szene) versuchen, die Klänge im Raum zwischen unterschiedlichen Publikumsgruppen changieren zu lassen. Ist der Raum zu groß oder zu ungünstig, sollten die Spieler eine Methode finden, mit der sie sich gegenseitig unterstützen, um das Changieren der leisen Klänge des jeweiligen Couplets durch den Raum zu erreichen. Auch beim Refrain sollte diese Methode angewendet werden. Die Auslösung des Refrains „mmm“ kann durch jeden Spieler erfolgen und u.U. auch dem Publikum anheim gestellt werden (wobei die Spieler das Publikum dabei nicht allein lassen sollten).

Wird „Blatt 3“ in eine Aufführung einbezogen, können zum gesamten Stück - oder auch nur zu „Blatt 3“ - die Texte (siehe S. 8) von Friedrich Schiller, Olivier Messiaen, Jafar Panahi, Vaclav Havel, Nadeschda Tolokonnikowa (Pussy Riot), Herta Müller, Arnold Schönberg, Ai Wei Wei, John Cage und H. Johannes Wallmann auf die Leinwand projiziert oder im Aufführungsraum deutlich lesbar angebracht werden. Sie können aber auch von den Spielern – oder z.B. einer SchauspielerIn - gesprochen werden, wobei auf jeden moralisierenden Unterton oder dramatisierenden Ausdruck verzichtet werden sollte. Die Einbeziehung der Texte ist jedoch kein „Muss“; es kann darauf ggf. auch verzichtet werden.

H. Johannes Wallmann

neu durchgesehen 21.4. 2015 / 12.6. 2019



## Texte zu „gleich den Vögeln“ - „Blatt 3“

„denn die Kunst ist eine Tochter der Freiheit, und von der Nothwendigkeit der Geister, nicht von der Nothdurft der Materie will sie ihre Vorschrift empfangen“  
(Friedrich Schiller)

„Wir haben die Moderne noch vor uns, entweder als menscheitsgeschichtlichen Qualitätssprung und neues Zeitalter oder als Supergau. - Wofür entscheiden wir uns?“ (H. Johannes Wallmann)

„Kunst ist der Notschrei jener, die an sich das Schicksal der Menschheit erleben. Die nicht mit ihm sich abfinden, sondern sich mit ihm auseinandersetzen.“  
(Arnold Schönberg)

„Versuch in der Wahrheit zu leben“ (Vaclav Havel)

„der Mensch ist Teilhaber an der großen kosmischen Aktivität, die *Leben* heißt“.  
(Olivier Messiaen)

„Ich habe mir nie vorgenommen, zu schreiben. Ich habe damit angefangen, als ich mir nicht anders zu helfen wusste.“ (Herta Müller)

„Hinter der Verschleierung der Vergangenheit sammeln sich die Katastrophen der Zukunft.“(H. Johannes Wallmann)

„Schon zu etwas so Einfachem wie dem Aufziehen von Vorhängen gehört mitunter großer Mut.“ (über den Film des inhaftierten iranischen Filmregisseurs Jafar Panahi)

„Wann hört die Toleranz auf, Toleranz zu sein, und wann wird sie zur Kollaboration, zum Konformismus und zur verbrecherischen Beihilfe?“  
(Nadeschda Tolokonnikowa, Pussy Riot)

„Im Hinblick auf das Ganze und die Zukunft der Menschheit kommt alles darauf an, sich der *Handlungsfähigkeit, Freiheit, Verantwortung und Intelligenz* der eigenen Person bewusst zu werden.“ (H. Johannes Wallmann)

„Wenn aber die Charaktermerkmale des Einzelnen sich ändern, ändert sich damit zugleich das, was Menschheit bedeutet.“ (Ai Wei Wei)

„Die Welt, in der wir leben, ist heute ein einziger globaler Geist. Es besteht die Möglichkeit, dass dieser Geist eines Tages utopisch mit sich eins wird. Wenn wir von diesem gemeinsamen Kopf Gebrauch machen, dann können wir zu Menschen werden, die sich statt dem Konkurrenzkampf und dem gegenseitigen Töten schlicht dem Leben widmen.“ (John Cage)