Nana Mikolajczak (links) und Maria Vogler in ihrem Malort in Berlin-Neukölln. Das tweedähnliche Muster auf den Wänden entsteht, wenn über die Ränder der DIN-A3-großen Blätter hinausgemalt wird. Es ist charakteristisch für alle Malorte weltweit. BLZ/MARKUS WÄCHTER

# Der Weg ist das Spiel

Sogenannte Malorte sollen spontanes Tun und natürliche Kreativität befördern – dies aber nach verbindlichen und streng überwachten Regeln. Wie geht das zusammen? Ein Besuch

Von Susanne Rost

Dienstags und mittwochs wird Nana Mikolajczak zur Dienerin. Dann erfüllt die Berlinerin die Wünsche der Menschen, die zum Malen zu ihr kommen. Es ist ein ganz besonderer Raum, in dem sich die kleine Gruppe trifft – kein Atelier im eigentlichen Sinn, Staffeleien gibt es hier nicht, keine Stifte, keine Zeichenkohle, kein Aktmodell. Die 57-Jährige erwartet ihre Gäste in einem Raum, dessen Wände und Fenster komplett mit Packpapier bespannt sind. Von der Stuckdecke hängen Tageslichtlampen, sie leuchten das geräumige Altbau-Zimmer aus. In der Mitte steht ein maßgefertigter Paletten-Tisch. Er ist exakt so lang und so schmal, dass darauf die runden Schälchen für 18 Farben Platz finden – Weiß steht am einen Ende, Schwarz am anderen. Dazwischen leuchten verschiedene Gelb-, Rot-, Grün- und Blautöne. Neben jedem Farbschälchen liegen drei Pinsel, zwei dünne und ein dicker.

**IN GANZ EUROPA SIND SOLCHE RÄUME** mit identischer Ausstattung zu finden – „Closlieu“, also geschlossener Raum, nennt sie ihr Erfinder, der in Kassel geborene Franzose Arno Stern. Auf Deutsch spricht er von „Malort“. Um die 150 dieser Malorte gibt es inzwischen weltweit. Arno Stern bildet seit langem Menschen in seiner speziellen Art des Malens aus. Doch er führt nicht Buch, wer anschließend einen Malort eröffnet.

Im Februar vergangenen Jahres waren Nana Mikolajczak und ihre Freundin Maria Vogler in Paris bei Arno Stern, um sich im sogenannten Malspiel ausbilden zu lassen. Ihre Zertifikate hängen in der Erdgeschoßwohnung neben der Tür zu dem Zimmer, das sie zum Malort umgestaltet haben. Im September vergangenen Jahres haben sie ihn unweit des Hermannplatzes eröffnet.

Zwei Mädchen und eine Erwachsene sind an diesem Mittwochnachmittag gekommen. Alle tragen weiße Kittel, auch Nana Mikolajczak. „Nana, bitte Reißnägel“, ruft Emma, eines der Mädchen. Die Gerufene eilt herbei und befestigt ein DIN-A3-großes Blatt an der Wand. Das gehört zu ihren Aufgaben als „Malspiel-Dienende“, wie ihre Bezeichnung korrekt lautet. Wenn in einem Schälchen Farbe zur Neige geht, füllt Nana nach. Wenn jemand versehentlich mit dem roten Pinsel ins Gelb gekommen ist, beseitigt sie die Spuren. Wenn bei zu flüssiger Farbe ein Tropfen übers Blatt perlt, stoppt sie ihn mit einem Messer.

Doch die „Malspiel-Dienende“ ist keine Servicekraft, sie achtet auch darauf, dass Arno Sterns Vorgaben eingehalten werden. Denn es gelten erstaunlich viele Regeln an diesem Ort, der die natürliche Kreativität und das zwanglose Malen befördern will. „Damit das freie Spiel gedeiht, bedarf es eines bestimmten Rahmens“, sagt Nana Mikolajczak, „es geht hier nicht um laissez faire, um wildes Klecksen.“ Und so passt sie auf, dass die Blätter waagrecht aufgehängt werden und dass die Pinsel nicht zu tief in die Farbe getunkt werden. Sie weist darauf hin, dass man nicht über die Reißnägel malen soll, dass sie gerne kommt und die Befestigungen versetzt. Sie bringt Schemel, wenn sie bemerkt, dass jemand den Pinsel oberhalb seines Blickfeldes führt. Und sie achtet darauf, dass möglichst nicht über die Bilder gesprochen wird, dass keiner der Anwesenden die Werke der anderen beurteilt.

Denn die Malorte verstehen sich als wertfreie Räume, in denen Jung und Alt ohne Belehrung und Beurteilung, ohne Interpretation und Vergleich malen können. Arno Stern geht es, so schreibt er, darum, „die Spielfähigkeit wiederzubeleben“, und das gelinge in einem abgeschirmten Raum leichter als andernorts. „Das Ergebnis verliert an Bedeutung, das Geschehen, das Erleben, das Im-Fluss-Sein ist das Beglückende“, heißt es auf dem Flyer des Malorts Kreuzberg-Neukölln. Und weil das entstandene Bild nebensächlich ist, bleibt es auch im Malort.

**„MANCHMAL WÜRDE ICH MEIN BILD** gern mit nach Hause nehmen“, erzählt die neunjährige Ella, „aber dann sagt ganz bestimmt jemand was dazu.“ Ein negatives Urteil wolle sie nicht hören. Deshalb sei es in Ordnung, dass ihre Bilder im Malort bleiben. „Zu Hause male ich gar nicht mehr, aber hier macht es Spaß“, sagt das Mädchen. Ella kommt seit einem halben Jahr einmal wöchentlich mit ihrer Freundin Emma hierher. „Es ist toll, dass man nicht alles selbst machen muss, dass Nana da ist“, sagt Emma. Manchmal freue sie sich sehr auf das Malen. „Aber wenn ich von der Schule kaputt bin, dann ist es manchmal anstrengend“, erzählt die Drittklässlerin, „dann fällt mir nichts ein, was ich malen kann.“

Dass Kinder heutzutage oft erschöpft sind und dass es ihnen schwerfällt, einfach loszumalen und sich 90 Minuten lang zu konzentrieren, das haben auch Nana Mikolajczak und Maria Vogler schon bemerkt. Die Kinder seien zu sehr auf Leistung getrimmt, hätten das Spielen verlernt, ihnen sei ihre natürliche Genialität abhanden gekommen, sagen sie.

Diese Auffassung vertritt auch der globalisierungskritische Regisseur Erwin Wagenhofer in seinem Dokumentarfilm „Alphabet“, den die Malort-Frauen regelmäßig in ihren Räumen zeigen. Durch diese Kinoabende erscheint der inzwischen 94-jährige Arno Stern direkt in der Malort-Wohnung zwischen dem Volkspark Hasenheide und der vielbefahrenen Straße gleichen Namens. Denn der Dokumentarfilmer lässt den Franzosen ausführlich zu Wort kommen. „Durch das Spielen kommt man zu sich selbst“, sagt der Franzose, „Spielen heißt gestalten, nicht produzieren.“

In dem Film sieht man den alten Herren beispielsweise in einem Landhaus in seinem Archiv stöbern, in dem sich mehr als 500 000 in Malorten entstandene Gemälde angesammelt haben. 1946 ließ Stern erstmals Kinder malen. Der damals 22-Jährige arbeitete in jener Zeit in einem Heim für Kriegswaisen in einem Pariser Vorort. Sterns Familie war von Deutschland nach Frankreich emigriert, als sich die Machtergreifung Hitlers abzeichnete. Bei der Arbeit mit den Kriegswaisen habe er begriffen, wie wichtig das Spielen für Kinder ist – „vorausgesetzt, daß es unter geeigneten Bedingungen geschieht“, heißt es auf Sterns Internetseite. So erfand er den Malort mit seinen schützenden Wänden und dem Palettentisch.

In den 50er-Jahren richtete Stern im Pariser Viertel Saint-Germain-des-Prés einen Malort für Kinder ein, der dort 33 Jahre lang bestand, bevor er „in ein noch zentraleres Viertel“ umzog. Aber auch in abgelegene Ecken der Welt brachte der Franzose seinen Farbtisch und sein Konzept. Kinder von Nomadenvölkern in Mauretanien und Afghanistan ließ er malen, von Urwaldvölkern in Peru und Neuginea, von Buschbewohnern in Niger und Äthiopien – um nur einige Beispiele zu nennen.

**ANSCHLIESSEND ANALYSIERTE** der Franzose die Werke und stellte fest, dass die Mädchen und Jungen überall Ähnliches gemalt hatten – Bäume und Häuser etwa. Blumen und Sonnen. Egal, ob in Paris, Lima oder Addis Abeba. Daraus entwickelte Stern eine Theorie namens Formulation, die in seinem 1987 gegründete privaten Institut erforscht wird. Daneben können Kinder bis heute in Sterns „Closlieu“ kommen und dort ihr Innerstes zu Papier bringen. „Durch dieses Spielen finden die Kinder zu sich selbst und zu ihrer Genialität“, sagt Stern in dem Dokumentarfilm.

„Ich habe den Film bestimmt zehnmal gesehen“, sagt Maria Vogler, 66, selbst Pädagogin, dreifache Mutter und Gründerin eines Kindergartens, „beim zweiten Mal kam der Impuls: Ich will einen Malort gründen.“ In Nana Mikolajczak und Lucia Peinado Metsch, 44, fand sie Mitstreiterinnen. Ihr Malort an der Hasenheide ist inzwischen schon nicht mehr Berlins jüngster, auf der anderen Seite des Hermannplatzes hat der nächste eröffnet. Insgesamt gibt es mindestens vier plus zwei in Schulen. Dafür schloss einer der ältesten in Berlin, 2009 in Wilmersdorf errichtet und zuletzt in Schöneberg zu finden, Ende Oktober mangels Publikum.

**Susanne Rost** wunderte sich, wie rasch die 90 Minuten Malzeit vergingen.

---

**SPIELPLATZ**

Von Jan Bojaryn

## Ein ganzes Königreich in einer halben Stunde

BLZ/REEG

Brettspiele sind eine Herausforderung. Die ganze Branche mag einen Boom erleben, aber die Schachteln behalten etwas Ominöses. Den Spaß müssen Spieler sich erarbeiten, sie müssen alles auspacken, aufbauen, Regeln studieren. Ein gutes Buch kann man einfach lesen. Mit Freunden könnte man auch einfach reden. Beides klappt ohne Vorbereitung.

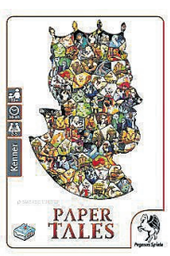
Das Spiel „Paper Tales“ findet einen unerwarteten Kompromiss. Jeder Spieler lenkt ein Königreich auf dem Weg zum Ruhm. Weise müssen die Spielkarten ausgelegt werden, um mehr Kriege zu gewinnen oder schneller zu bauen als die Konkurrenz. Es mag ein komplexes Vergnügen sein, voller taktischer Möglichkeiten – aber gespielt wird nur mit einem Stapel Karten, die Regeln folgen einem schnellen Plan, und nach einer guten halben Stunde ist das Spiel vorbei.

Die meisten Menschen am Tisch wünschen noch eine Runde. Das liegt vor allem an den schönen Karten. Die französische Künstlerin Christine Alcouffe zeichnet die Handwerker, Krieger und Monster als bunte Sagengestalten. Sie wirken wie Illustrationen zu Geschichten, die man als Kind vorgelesen bekommen und vergessen hat, die aber immer noch wirken. Sattsehen können Spieler sich kaum, dafür geht alles zu schnell. Jede der vier Spielrunden aus Kartenauswahl, Ausspielen und Abwickeln der Folgen ist eine ganze Generation. Eben hat der Koch noch aus dem vollen Topf geschöpft, da hat ihn schon die Altersschwäche dahingerafft.

„Paper Tales“ ist für zwei bis fünf Spieler ab zehn Jahren. Dass es sich so leicht anfühlt, ist eine Pointe. Es gibt auch andere Brettspiele, in denen ganze Reiche aufeinandertreffen. Meistens behandeln sie einen kürzeren Zeitraum, brauchen dafür aber deutlich länger. Diesmal aber geht es mit Leichtigkeit durch die Generationen. Der Maßstab verändert den Blick auf die eigenen Einheiten. Alles schwindet, stirbt und wird erneuert.

Die Regeln sind einfach: In jeder Runde werden nur vier bis fünf Karten ausgewählt und gespielt. Jede Karte hat einen Effekt, der mit wenigen Worten und Symbolen erklärt wird. In einem guten Reich arbeiten die Karten zusammen. Der Jäger liefert Fleisch, und davon zehren viele. Mit dem Fleisch werden neue Baumaßnahmen ermöglicht, man kann damit hauseigene Monster füttern oder den Koch beliefern – wenn der noch lebt. Auf diese Art sind die Karten verbunden, und die Effekte werden immer vertrackter. Karten wie der Riesenkrake sind stark und können Kriege entscheiden, brauchen aber ganz bestimmte Zusatzkarten, damit die Taktik aufgeht. In den ersten Runden sind solche Effekte noch überraschend, und es ist reine Glückssache, ob sie in den Plan passen. Aber auch, wer die Kombinationen kennt, kann immer noch Pech beim Kartenziehen haben.

Vergangenes Jahr wurde das Spiel zu einem Geheimtipp, allerdings mit einer englischen oder französischen Sprachbarriere. Jetzt ist die deutsche Version da.




**Paper Tales** ist im Vertrieb von Pegasus Games für rund 30 Euro erhältlich.