

# FREIE

INTERVIEW VON  
ALEXANDER SCHOLZ

Im neuen Berliner Kreativlabor Sybil wird mit Spielen experimentiert. Dabei entstehen Projekte, die das Medium fordern und Konventionen sprengen. Kuratorin Beth von Undall und Direktor Alex Declino erzählen von entfesselten Kräften.

In der griechisch-römischen Sagenwelt sind Sibyllen göttlich inspirierte Seherinnen, die wie im Rauschzustand die Zukunft vorhersagen. Ihre Prophezeiungen bleiben dabei stets fragmentarisch, damit eine Fülle von Zukünften — Welten — aus ihnen hervorgehen kann. Vielleicht lassen sie sich als prototypische Spiele-Entwicklerinnen verstehen. Von dieser Idee beseelt ist Sybil, ein neues Labor für experimentelle Spiele in Berlin. Hier, im Erdgeschoss eines Kreuzberger Fabrikgebäudes, entstehen Welten, die so bunt sind wie die Menschen, die sie erschaffen. Über 20 Kreative aus aller Welt, darunter viele Künstlerinnen, feilen derzeit im Rahmen eines Fellowship-Programms an ihren Projekten. GEE hat sich mit der Kuratorin Beth von Undall und dem Sybil-Direktor Alex Declino unterhalten.

*Ihr bezeichnet Sybil als ein Forschungs- und Entwicklungszentrum für Weird Games — seltsame Spiele. Was genau meint ihr damit?*

Alex: Spiele sind für mich Superstrukturen, die Kunst, Technologie, Architektur, Musik, Geschichten und soziale Rituale in einem schlüssigen System vereinen. Wir wollen Projekte unterstützen, die dieses Potential erkennen und ausschöpfen — ob als Kunstwerk oder Blockbuster. Dabei sind wir vor allem an mutigen Ansätzen interessiert, die mit Konventionen brechen und neue Wege gehen. Denn: Weirde Games sind schon lange keine Nischenprodukte mehr. Titel wie Cruelty Squad, Eternity Eggs und Horse Race Tests zeigen, dass ungewöhnliche Ideen abseits von etablierten Genres und Spielmechaniken kommerziell erfolgreich sein können und die Grenze von Indie-Kultur und Mainstream zusehends verschwimmt.

Beth: Ein wichtiger Teil unserer Arbeit ist, die Macherinnen von eher künstlerischen Spielen zu ermutigen, sich nicht länger abseits, sondern als Teil der Spielebranche zu verstehen.

*Mit Sybil möchtet ihr Menschen aus ganz unterschiedlichen Disziplinen zusammenbringen. Könnt ihr ein paar Beispiele für die Vielfalt der Teilnehmerinnen nennen?*

Beth: Bei der Auswahl achten wir sehr auf eine bunte Mischung. In unserer aktuellen Gruppe finden sich Künstlerinnen, Forscherinnen, Programmiererinnen und Philosophinnen. Die Künstlerin Simone Mine Koza entwickelt zum Beispiel eine Art Sims mit Pinguinen, das die scheinbare Idylle traditioneller Familienstrukturen untergräbt. Joaquina Salgado, auch eine Künstlerin, arbeitet an einem Nostalgia-Core-Titel, dessen Welt über obsoletere Computer-Bedienelemente erschlossen wird. Und dann ist da die Biānjiè Research Group, ein Forschungsprojekt von Ian Margo und Alexandre Montserrat, die Spiele als Medium benutzen, um sich wissenschaftlich mit Sprache und Bewusstsein in Zeiten künstlicher Intelligenz auseinanderzusetzen.

*Ihr habt Sybil im Frühjahr 2025 gegründet, einem Jahr das von schmerzhaften Kürzungen in der Berliner Kulturlandschaft geprägt war. Wie finanziert man einen Ort für seltsame Spiele?*

Alex: Es ist in der Tat nicht einfach, Gelder für eine Initiative zu finden, die den Gaming-Diskurs mit provokanten, vielleicht sogar kontroversen Fragen vorantreiben möchte. Derzeit tragen zwei Berliner Spiele-Studios unsere laufenden Kosten, was uns über Wasser hält. Wir haben quasi einen Teil ihrer Räume besetzt. Wie so viele andere prekäre Community-Projekte in unserem Umfeld suchen wir noch nach dem richtigen Finanzierungsmodell. Vielleicht funktioniert Sybil aber auch nur als etwas, das der amerikanische Anarchist und Dichter Hakim Bey (1945-2022) mal als Temporary Autonomous Zone bezeichnet hat: eine flüchtige, örtlich begrenzte Aufhebung aller Regeln, die tief inspiriert und Spuren hinterlässt.

# RADIKALE



Der Italiener Alex Declino, selbst Spiele-Entwickler, und die dänische Künstlerin Beth von Undall unterstützen derzeit über 20 Kreative bei ihren Spielprojekten.

# „Ein wichtiger Teil unserer Arbeit ist, die Macherinnen von künstlerischen Spielen zu ermutigen, sich nicht länger abseits, sondern als Teil der Spielebranche zu verstehen.“

*Welche Unterstützung können Sybil Fellows, immerhin eine Gruppe von derzeit über 20 Kreativen mit ganz unterschiedlichen Bedürfnissen, trotz knapper Mittel von euch erwarten?*

**Beth:** Während der sechs Monate, in denen Teilnehmerinnen bei uns sind, bieten wir gut ausgestattete, rund um die Uhr zugängliche Arbeitsräume im Herzen Berlins. Wertvoll ist der Kontakt zu geladenen Gaming-Expertinnen aus unserem öffentlichen Vortragsprogramm. Sybil Fellows können mit diesen ihre Ideen und Prototypen in persönlichen Feedback-Sessions diskutieren. Wichtig ist auch der Austausch der Teilnehmerinnen untereinander, den wir aktiv fördern. Jede Sybil-Saison endet mit einer großen Ausstellung, in der die bei uns entwickelten Arbeiten der Öffentlichkeit präsentiert werden. Die nächste findet im Juni 2026 statt.

*Das Fellowship-Programm folgt thematischen Rhythmen, so genannten Arcs, die von wechselnden Kuratorinnen gestaltet werden. Der aktuelle zweite Arc hat den Titel A World of One's Own und ist dem Mythos der Solo-Entwicklerin gewidmet. Was interessiert dich an Menschen, die im Alleingang Spiele entwickeln, Beth?*

**Beth:** Solo-Entwicklerinnen zeigen, dass es einen dritten Weg zwischen Indie-Games und AAA-Titeln gibt, der sehr viel mehr Freiheiten erlaubt. Ich komme aus der Kunst und sehe mich als eine von vielen Quereinsteigerinnen in der Gaming-Branche. Wir sind es gewöhnt, alleine oder in kleinen Teams zu arbeiten und entwickeln Spiele, die selten in existierende Schubladen passen. A World of One's Own steht für Aufbruch und entfesselte, rebellische Energie.

*Schenkt man den Versprechen großer Tech-Unternehmen Glauben, sind wir bald alle Solo-Entwicklerinnen. Gerade hat Google mit Genie 3 ein neues KI-Modell vorgestellt, das aus wenigen Inputs ganze Spielwelten generieren kann. Wie geht ihr mit dem Konflikt zwischen individueller Ermächtigung und wachsender Existenzangst in der Kreativbranche um?*

**Beth:** Existenzangst unter Künstlerinnen ist nichts Neues. Wir wissen mit permanenter Unsicherheit umzugehen und uns, wenn es sein muss, zu solidarisieren. Vielleicht ist das der Grund, warum KI die Kunstwelt in ihren Strukturen kaum verändert hat, während in der Spielebranche große Umbrüche passieren. Der Berliner Künstler Mat Dryhurst hat mal gesagt, dass KI für Künstlerinnen keine Gefahr darstellt, weil der Marktwert von Kunst in der Biographie des Menschen hinter dem Werk und in seinem Netzwerk steckt. Das lässt sich nicht automatisieren. Ich glaube, das gilt auch für Solo-Entwicklerinnen, weshalb es gerade jetzt ein spannendes Thema für Sybil ist.

**Alex:** Wenn ich an den Mythos des einsamen Genies denke, kommen mir Mark Fishers (1968–2017) Texte über elektronische Club-Musik in den Kopf. Club-Tracks, so der britische Kulturtheoretiker, sind nie wirklich von nur einer Person produziert. Sie wurden auf dem Dancefloor getestet und in Feedback-Schleifen mit dem Publikum ver-

feinert. Kein Genius, sondern ein Szenius — das Genie der Gemeinschaft — hat die Musik verantwortlich. Das trifft auch auf die Spiele von Solo-Entwicklerinnen zu, die oft im Dialog mit engen Communities entstehen. Deshalb sehe ich mit Sorge, wie künstliche Intelligenz in vielen Studios zu einer monarchischen Entwicklungskultur mit immer weniger Austausch führt. Man erhofft sich Effizienz und Autonomie, riskiert aber, dass die sozialen Feedbackschleifen zusammenbrechen, die kreative Werke reifen lassen. Dabei habe ich als Spieleentwickler durchaus positive Erfahrungen mit KI gemacht. Nicht, weil es kreative Prozesse vereinfacht oder beschleunigt hat, sondern weil wir im Team mehr ausprobieren und verborgene Winkel unserer Kreativität erforschen konnten. Dies war nur möglich, weil der Wert unserer jeweiligen Arbeit nie zur Debatte stand. Ich weiß aber von ehemaligen Bungee-Angestellten, dass sie KI geradezu hassen. Sie haben miterlebt, wie die Technologie sie zusehends aus kreativen Prozessen ausgeschlossen und letztlich ihren Arbeitsplatz überflüssig gemacht hat. Das hat weniger mit der KI selbst, als mehr mit den gewinnorientierten Strukturen in großen Studios zu tun. Wenn die Marge das Maß aller Dinge ist, werden Spiele zu seelenlosen Geldvermehrungsmaschinen.

*Eine der Solo-Entwicklerinnen in eurer aktuellen Gruppe ist die international gefeierte britische Künstlerin Danielle Brathwaite-Shirley, die sich in ihren Videospiel-Arbeiten mit Gewalt und Rassismus auseinandersetzt. Was macht Videospiele zu einem geeigneten Medium für ernste Gesellschaftsthemen?*

**Beth:** Spiele sind spannend, weil sie ein Massenmedium sind, das sehr persönliche und mitunter einzigartige Erlebnisse beschern kann. Denn jeder Mensch spielt anders! Danielle gelingt es, diese Wirkmacht auf soziale Fragen anzuwenden. In ihren Spielen werden wir mit unseren Vorurteilen konfrontiert, bekommen aber auch die Gelegenheit, diese aufzulösen und bessere Menschen zu werden. Die Floskel der Empathie-Maschine, die im VR-Kontext oft bemüht wurde, ist etwas abgedroschen, aber nicht ganz unwahr. In Spielen hängt alles von unseren Entscheidungen ab. Verglichen mit anderen narrativen Medienformen, sind Erlebnisse in Videospielen oft intensiver und bleiben länger hängen. Ich glaube, Spiele können uns tief bewegen, weil wir nicht nur in ihre Welten eintauchen, sondern diese auch verändern können.

**Alex:** Das erinnert mich an das Ende des Spiels Nier Replicant. In einer der letzten Szenen lernen wir, dass die Monster, die wir erfolgreich bekämpft haben, eigentlich die letzten Menschen sind, denen alles genommen wurde. Das Spiel zu gewinnen bedeutet also nicht die Welt zu retten, sondern ihr die letzte Hoffnung zu nehmen. Diese Erkenntnis ist erschütternd und stellt vertraute Erzählstrukturen auf den Kopf. Das Spiel lädt uns ein, Gewalt anzuwenden und diese sogar zu genießen, nur um am Ende den moralischen Rahmen von Gut gegen Böse aufzulösen. Wir werden mit einer Tragödie konfrontiert, die wir zu verantworten haben. Das regt zum Nachdenken über bestehende Machtverhältnisse und unsere Rolle darin an. **G**



FOTOS: FEYD ANGELS,  
ISABELA VILLALON



Stories



Das Sesselmonster von  
Eternal Engines hat einen  
Bildschirm und dient als  
Spielstation.

Austausch und Zusammen-  
arbeit wird bei Sybil mit  
Gruppenaktivitäten und  
Workshops gefördert.

Bei Sybil wird nicht nur am  
Bildschirm gespielt: Brad  
Naths Plüschroboter gehö-  
ren ebenso ins Arsenal.

Beths Entwickler-PC ist  
echte Heimarbeit und zu  
Sybils inoffiziellem Mas-  
kottchen geworden.