4. Juli 2025

27. KW: POKES und PEEKS

Zwischen Kunst, Kulturerbe und uralten Computern

1. POKES und PEEKS – Zwischen Kunst, Kulturerbe und uralten Computern
2. Schwerpunkt in Politik & Kultur Juli-August 2025
3. Podiumsdiskussion: Retrocomputer und Demoszene (und ein Geschenk)
4. Jetzt als Video: Online-Debatte „JaAberUnd“
5. Mentoringprogramm Frauen in Kultur und Medien – Jetzt anmelden!
6. Kulturmensch Michelle Müntefehring
7. Text der Woche: Digitale Erinnerungskultur – Kein Rückblick, sondern demokratische Zukunftsgestaltung

---

Sehr geehrte Damen und Herren,

es wird wieder gepokt und gepeekt in der Welt. Eine kleine Welle läuft durch das Land, Menschen wollen verstehen, wie was ist, wie was geht, wie was funktioniert. Sie wollen nicht mit Blackboxes hantieren, sich irgendwelchen Technikkonzernen auf Gedeih und Verderb ausliefern. Ich gehöre auch zu diesen Retrofans, die versuchen, alten, vermeintlichen Elektronikschrott wieder zu neuem Leben zu erwecken. Und ich liebe es zu programmieren, Pascal, Python, Assembler, aber am liebsten Basic. POKE und PEEK, sind alte BASIC-Befehle, mit denen man auf Speicheradressen direkt im Computer zugreifen kann, sie lassen aus den alten Computern neue Kunstwerke, Demos, entstehen. Was liegt da näher als meine Leidenschaften für Kunst und Kultur, mit meiner Leidenschaft für alte Computer und Pixel und Bytes zu verbinden?

POKE und PEEK erlauben den direkten Eingriff in den Arbeitsspeicher eines Rechners. PEEK liefert den Wert an einer gegebenen Speicheradresse, POKE schreibt einen Byte-Wert an diese Adresse. So lassen sich Bildschirmfarben ändern, Soundregister ansteuern oder Programme modifizieren, ohne hochsprachige Routinen – ein direkter Draht zum Herzstück der Maschine. Unmittelbar, ohne Filter, alles ist erlaubt, niemand schützt einen vor Fehlern – wunderbar.

8-Bit-Computer und Computerspiele prägten die Heimcomputer-Ära der 1980er. Ein 8-Bit-Computer ist ein System, dessen Mikroprozessor Daten in Einheiten von 8 Bit gleichzeitig verarbeiten kann und das häufig über einen 16-Bit-Adressbus verfügt, womit es bis zu 64 Kilobyte Arbeitsspeicher (RAM) ansprechen kann. Ein 8-Bit-Rechner mit seinen 64 Kilobyte RAM verfügte über gerade einmal etwas mehr als 65.000 Byte Arbeitsspeicher, während ein heutiger PC typischerweise über 8 Gigabyte (mehr als 8.500.000.000 Byte) oder mehr

verfügt. Ein moderner Computer kann also über 130.000-mal mehr Daten gleichzeitig im Arbeitsspeicher bereithalten als früher die 8-Bit-Rechner, wie der Commodore 64 (C64), der ZX Spectrum oder der Atari 800.

Deshalb setzten diese alten Rechner auf einfache Grafik- und Soundchip-Architekturen. Mit wenigen Pixeln und am Anfang mit nur acht Farbtönen wurden einmalige Bildwelten erschaffen. Die Begrenzung auf wenige Pixel und Farben und eine einfache, aber ungewöhnliche Musik schuf einen neuen Kunststil. Rastergrafik und Tile-Systeme, bei denen ein größeres Bild aus kleinen, wiederverwendbaren Grafikblöcken zusammengesetzt wird, und meine absoluten Lieblingselemente, die beweglichen, unabhängig vom Hintergrund darstellbaren Grafikobjekte, die sogenannten Sprites, bilden das Fundament dieser kleinen kulturellen Revolution. Sie waren Teil der Alltagskultur einer ganzen Generation.

Die Renaissance der fast schon in Vergessenheit geratenen 8-Bit-Computer begann bereits Anfang der 2000er Jahre, sogenannte Emulatoren erleichterten den Zugang in die 8-Bit-Welt auch auf Windows- und Apple-Rechnern. Parallel entstanden Neuauflagen und Nachbauten klassischer Platinen – angefangen bei C64-Klonen. Diese Neuauflage hat nicht nur Nostalgiker erreicht, sondern auch eine jüngere Generation, die den Charme minimaler Rechenleistung und unmittelbarer Steuerung schätzt.

In modernen Anwendungen wird dieser Look bewusst als nostalgische Grafiksprache eingesetzt. Auf 8-Bit-Rechnern werden Programmcode und Daten so optimiert, dass sie in wenigen Kilobyte komplexe Animationen und Soundtracks in Echtzeit erzeugen. Ziel sind immer kleinere Programme mit einer immer höheren visuellen und auditiven Qualität.

Der Code wird Kunst: Die Demoszene verbindet algorithmische Komposition mit visueller Gestaltung. Berühmte Demos sind zum Beispiel Cocktail To Go (Bonzai), The Demo Coder (Fairlight), Plastic Fantastic (Censor Design), The Shores of Reflection (SHAPE) und Deus Ex Machina (Crest & Oxyron), um nur einige wenige aus dem C64-Universum zu nennen. Natürlich lassen sich die Demo-Künstler nicht auf 8-Bit und schon gar nicht auf nur ein System einschränken.

Seit Kurzem experimentieren einige Gruppen mit KI-generierten Grafikelementen und Musik. Diskussionen drehen sich um Authentizität, Fairness und die Frage, ob KI-Hilfsmittel den Kunstwert mindern oder neue kreative Freiräume schaffen.

Die Ästhetik der Demoszene basiert auf technischen Limitierungen: Chroma-Flimmern, Rasterbalken, Sprite-Overlaying und sichtbare Artefakte sind nicht nur akzeptiert, sondern als Teil des künstlerischen Ausdrucks gefeiert.

Das künstlerische Selbstverständnis der Demoszene fußt auf Community, Non-Profit-

Orientierung und technisch-künstlerischer Höchstleistung. Teilnehmende arbeiten ehrenamtlich, tauschen Wissen und Quellcode und pflegen eine Kultur der gegenseitigen Anerkennung. Das war auch mit ausschlaggebend dafür, dass die Demoszene im März 2021 in das »Bundesweite Verzeichnis des immateriellen Kulturerbes« der Deutschen UNESCO-Kommission aufgenommen wurde.

Doch diese Kunst könnte sich nicht entwickeln, wenn die alten Computer verschwinden würden. Die Retrocomputer-Bastler sind die Bewahrer und Wiederbeleber historischer Hardware. Sie kennen die Funktionsweise und den Aufbau der alten Geräte genau. Sie legen Wert auf Austausch, indem sie defekte Platinen reparieren, Ersatzteile nachbauen und Schaltpläne teilen und Interessierten zur Verfügung stellen. Ihr Ansatz ist geprägt von Do-It-Yourself-Ethik, Nachhaltigkeit und dem Bewusstsein, dass technische Artefakte Teil kultureller Identität sind und als Zeugnisse vergangener Innovationsphasen erhalten bleiben sollten. Gleichzeitig pflegen sie Gemeinschaft und Wissenstransfer über Tauschbörsen, Foren und Treffen, wodurch Retrocomputing zu einem lebendigen kulturellen Austausch wird.

Der Schwerpunkt der gerade erschienenen Sommerdoppelausgabe von Politik & Kultur, der Zeitung des Deutschen Kulturrates, ist dem breite Thema POKES und PEEKS gewidmet: der Retro-Szene, die alte Hardware bewahrt, erkundet und repariert und der Demo-Szene, die beeindruckende Kunstwerke auf Uraltrechnern programmiert. Sie alle sind Vorkämpfer für eine Emanzipation von den Konsumgütern um uns herum. Sie erhalten einmalige industriekulturelle Güter und einige schaffen mit ihnen ungewöhnliche Kunstwerke. Was will man mehr?

Ihr

Olaf Zimmermann
Geschäftsführer des
Deutschen Kulturrates

---

2. Schwerpunkt in Politik & Kultur Juli-August 2025

In der neuen Ausgabe von Politik & Kultur, der Zeitung des Deutschen Kulturrates, geht es schwerpunktmäßig um alte Computer und neuer Kunst. Es kommen Kennerinnen und Kenner der Retroszene ebenso zu Wort wie Menschen, die in der Demoszene zu Hause sind: Künstlerinnen und Künstler, die mit frühen 8-Bit-Rechnern aktuelle Kunst schaffen. Außerdem IT-Experten, Museumsleiter, Wissenschaftlerinnen und Wissenschaftler, Tüftlerinnen und Tüftler und der eine oder andere Nerd.

Autorinnen und Autoren sind:

- **Georg Basse**, Mitglied des Vorstands des gemeinnützigen Vereins zum Erhalt klassischer Computer e.V.
- **Martin Görlich**, Geschäftsführer des Computerspielemuseums
- **René Meyer**, Journalist, Buchautor und Sammler
- **Wolfgang Robel**, Elektronikentwickler bei Wöhrle Stromversorgungssysteme GmbH
- **Susanne Floss**, freiberuflich tätige Archäologin
- **Eva Kudrass**, Kuratorin am Deutschen Technikmuseum und Leiterin des Sammlungsbereichs Mathematik und Informatik
- **Klemens Krause**, Leiter des Computermuseums Stuttgart
- **Joseph Hoppe**, Mitgründer und Co-Leiter des Berliner Zentrum Industriekultur und Mitglied im erweiterten Vorstand des Bundesverbandes Industriekultur BIKD
- **Wolfgang Kott**, Experte für frühe Computer
- **Thiemo Eddiks**, 1. Vorsitzender und Kurator am Oldenburger Computer-Museum
- **Leif Oppermann**, stellvertretender Leiter der Abteilung für Kooperationssysteme beim Fraunhofer-Institut für Angewandte Informationstechnik FIT
- **Gunnar Lott**, Journalist und Unternehmer sowie Podcaster beim Retrogames-Projekt Stay Forever
- **Olia Lialina**, Netz-Künstlerin und Professorin für Neue Medien und postdigitale Kulturen an der Merz Akademie in Stuttgart
- **Robert Henke**, Musiker, Künstler und Software-Entwickler
- **Barbara Haack**, Chefin vom Dienst von Politik & Kultur
- **Philipp Ecker**t, Vorstandsmitglied des Vereins Computerkunst e.V.
- **Bodo Hinüber**, Software-Entwickler und zusammen mit Titus Grothaus Gründer der Demogruppe Rabenauge
- **Tobias Kopka**, Kurator, aktiver Demoszener und Co-Initiator der UNESCO Initiative „Demoscene – The Art of Coding“
- **Andreas Lange**, Sprecher des European Federation of Game Archives, Museums and Preservation Projekts (EFGAMP) e.V.
- **Olaf Zimmermann**, Geschäftsführer des Deutschen Kulturrates und Herausgeber von Politik & Kultur

Hier finden Sie alle Texte des Schwerpunktes.

3. Podiumsdiskussion: Retrocomputer und Demoszene (und ein Geschenk)

Erfolgreiche Veranstaltung im Computerspielemuseum

Am 30. Juni wurde in einer Veranstaltung im **Berliner Computerspielemuseum** die **neue Ausgabe von Politik & Kultur,** der Zeitung des Deutschen Kulturrates, vorgestellt. Schwerpunktthema der Ausgabe war „**Verpixelte Welt. Von alten Computern und neuer Kunst".** Darum ging es auch in der Podiumsdiskussion vor gut gefülltem Saal. **Harald Asel,** Moderator bei rbb 24 Inforadio, diskutierte mit folgenden Gästen:

- **Philipp Eckert**, Vorstand von Computerkunst e.V.
- **Eva Kudraß**, Kuratorin am Deutschen Technikmuseum und Leiterin des Sammlungsbereichs Mathematik und Informatik
- **Wolfgang Robel**, Elektronikentwickler, erfolgreicher YouTuber über Retro Computer
- **Olaf Zimmermann,** Geschäftsführer des Deutschen Kulturrates und Herausgeber von Politik & Kultur

Die Diskussion wird am **Sonntag, den 20. Juli, um 11 Uhr und um 21 Uhr im rbb Inforadio** gesendet und ist danach in der Audiothek des rbb abrufbar.

Ein 256 Byte Intro von Haujobb: Steigende Linien, flackernde Boxen, ein Scrollen-Text: „POKES und PEEKS – KULTURBYTES". Alles in nur 256 Bytes – kleiner als ein leeres Word-Dokument. Ein Augenzwinkern für Nerds. Ein Statement für Kultur. Eine Hommage an Code, Bugs, Phantasie. Ein Geschenk der Demoszene an uns. Hat mich sehr gefreut. Laden Sie die Binärdatei und die Quelle hier herunter: www.dig-id.de/kulturbytes/ (20,610 Bytes).

- Auf dem gamescom congress in Köln wird am 21. August über den Schwerpunkt in Politik & Kultur „Verpixelte Welt – Von alten Computern und neuer Kunst" diskutiert werden. Eine Einladung geht Ihnen Anfang August zu.
- In meinen kleinen Streifzügen durch die digitale Welt finden Sie einige Erläuterungen zu diesem, vielleicht für einige, ungewöhnlich anmuteten Thema: POKE und PEEK.

4. Jetzt als Video: Online-Debatte „JaAberUnd"

Wie gelingt digitale Teilhabe in Kultur und Medien? Darüber wurde am 25. Juni 2025 im Rahmen des bundesweiten Digitaltags diskutiert – bei „JaAberUnd“, der Debatten-Plattform von Politik & Kultur, der Zeitung des Deutschen Kulturrats.

Folgende Fragen standen zur Diskussion:

- Welche Möglichkeiten bieten digitale Formate im Kultur- und Medienbereich?
- Wie können durch digitale Formate neue Publikumsgruppen erreicht werden?
- Wo liegen die Grenzen von digitaler Kulturvermittlung?
- Blick in die Glaskugel: Welche Rolle wird Digitalität für Kultur und Medien in Zukunft spielen?

Es diskutierten:

- **Christiane Lindner**, Leitung Digitales im Linden Museum Stuttgart
- **Katharina von Radowitz**, Geschäftsführerin des netzwerks junge ohren
- **Çiğdem Uzunoğlu**, Direktorin des Grimme-Instituts
- **Vanessa Nikolidakis**, Persönliche Referentin für Strategie, Daten und KI des Amtschefs des BKM
- **Olaf Zimmermann**, Geschäftsführer des Deutschen Kulturrates und Herausgeber von Politik & Kultur

Moderation: **Barbara Haack**, Leitung Kommunikation Deutscher Kulturrat

Hier können Sie die Online-Diskussion nachhören und -sehen.

---

5. Mentoringprogramm Frauen in Kultur und Medien – Jetzt anmelden!

Die achte Ausschreibung des etablierten Mentoring-Programms im Kultur- und Medienbereich ist gestartet: Hoch qualifizierte Künstlerinnen und Kreative, die bereits vielfältige berufliche Erfahrungen gesammelt haben und nun eine Führungsposition beziehungsweise eine bessere Sichtbarkeit anstreben, können sich noch bis zum 14. Juli für das **bundesweite 1:1-Mentoring-Programm** bewerben!

- Bewerbungsschluss: 14. Juli 2025
- Im September/Oktober starten die Tandems dieser achten Runde

- Hier finden Sie die Ausschreibung

Wir freuen uns auf Ihre Bewerbung!

---

6. Kulturmensch Michelle Müntefehring

Für den Film hat sich Michelle Müntefering schon als Abgeordnete des Deutschen Bundestags stark gemacht. Zum 1. Juli wird sie nun Geschäftsführerin/CEO der Allianz Deutscher Produzentinnen und Produzenten – Film, Fernsehen und Audiovisuelle Medien e. V. (Produktionsallianz) und damit Nachfolgerin von Björn Böhning. Müntefering übernimmt zudem die Aufgaben als Sprecherin des Gesamtvorstands der Produktionsallianz.

»Produzentinnen und Produzenten machen unser Land kulturell reicher und unsere Demokratie stärker«, so Müntefering. Deutschland müsse sich als attraktiver Standort für Film und Fernsehen auch ökonomisch behaupten – national und weltweit. »Dazu müssen jetzt auch die fehlenden Teile der Filmreform – Steueranreiz und Investitionsverpflichtung – endlich umgesetzt werden.«

1980 wurde Michelle Müntefering – als echtes Kind des Ruhrgebiets –in Herne geboren, trat früh in die SPD ein und absolvierte vor ihrem Journalismus-Studium eine Ausbildung zur Kinderpflegerin. Bevor sie 2013 zum ersten Mal mit einem Direktmandat in den Deutschen Bundestag gewählt wurde, war sie als freie Journalistin tätig. In ihrer ersten Legislaturperiode war Michelle Müntefering ordentliches Mitglied im Auswärtigen Ausschuss und im Unterausschuss Auswärtige Kultur- und Bildungspolitik, 2015 wurde sie Sprecherin ihrer Fraktion in diesem Ausschuss und 2021, in ihrer dritten Legislatur, dessen Vorsitzende. Von 2018 bis 2021 war sie Staatsministerin im Auswärtigen Amt. Mit dem Ende der 20. Legislaturperiode schied sie aus dem Bundestag aus.

Während ihrer Zeit als Bundestagsabgeordnete hat sich Michelle Müntefering immer für die Belange der Kultur engagiert. Sie setzte sich für den weltweiten Schutz von verfolgten oder bedrohten Künstlern und Kulturtätigen ein, z. B. in der Martin Roth Initiative, und machte sich für die Auseinandersetzung mit und Aufarbeitung der deutschen Kolonialgeschichte stark. In ihrer letzten Rede im Deutschen Bundestag plädierte sie für die Verabschiedung der Novelle des Filmfördergesetzes (FFG) und erklärte: »Wir werden die Filmwirtschaft auch im kommenden Jahr aktiv und noch attraktiver unterstützen.« Dieses Engagement kann sie nun in anderer Funktion fortsetzen. Wir wünschen ihr dafür viel Erfolg!

7. Text der Woche: Digitale Erinnerungskultur – Kein Rückblick, sondern demokratische Zukunftsgestaltung

Wie können Medien im digitalen Zeitalter zur Stärkung der Demokratie beitragen? Digitale Plattformen, soziale Netzwerke und algorithmisch gesteuerte Inhalte verändern grundlegend, wie Kommunikation, Information und Öffentlichkeit funktionieren. Herausforderungen für demokratische Teilhabe und gesellschaftlichen Zusammenhalt sowie Themen wie digitale Souveränität, algorithmische Transparenz und Medienkompetenz prägen zunehmend unseren Alltag.

Welche Rolle spielen Medien in dieser Entwicklung: Wie beeinflussen sie Debatten? Wie fördern oder behindern sie Teilhabe? Wie lassen sich digitale Räume so gestalten, dass sie demokratische Prinzipien stärken – statt sie zu untergraben?

Çiğdem Uzunoğlu ist Direktorin des Grimme-Instituts und Autorin der neuen Reihe „Grimmes Stimme“

- Hier lesen Sie den ganzen Beitrag.

Copyright: Alle Rechte bei Deutscher Kulturrat