

museum4punkt0

Digitale Vermittlung im Verbund für alle



museum4punkt0

museum4punkt0
**Digitale Vermittlung
im Verbund für alle**



museum4punkt0

museum4punkt0 ist ein deutschlandweites Verbundprojekt für die digitale Vermittlung des Kulturerbes. Die Stiftung Preußischer Kulturbesitz vernetzt in museum4punkt0 unterschiedlich ausgerichtete Museen: In 27 Teilprojekten entwickeln sie eine große Bandbreite digitaler Anwendungen und geben ihr Wissen projektbegleitend in die deutsche Kulturerbelandschaft weiter.

museum4punkt0 unterstützt andere Institutionen mit einsatzbereiten oder adaptionsfähigen Anwendungen, Erfahrungsberichten und Beratungen. In öffentlichen Veranstaltungen teilen die Teams Erkenntnisse aus der Praxis. Der intensive, kollegiale Austausch und die im Verbund gebündelte interdisziplinäre Expertise machen museum4punkt0 zu einem nachhaltigen Digitalprojekt, von dem gerade auch kleinere Häuser profitieren.

Die Staatsministerin für Kultur und Medien fördert das Verbundprojekt aufgrund eines Beschlusses des Deutschen Bundestages seit 2017 und ermöglichte im Rahmen von Neustart Kultur 2022 die Fortsetzung und Erweiterung auf 27 Teilprojekte in einer dritten Förderphase. Schwerpunkt der Förderphase 2022 ist die nachhaltige Weiterentwicklung und Nutzbarkeit der Projektergebnisse für andere Institutionen. In ihrer großen Bandbreite widmen sich die Projektteams in museum4punkt0 2022 den Fragen:

Wie starten Museen die Entwicklung digitaler Vermittlung?

Wie schaffen Museen eine Grundlage für digitale Vermittlung?

Wie können Museen gesellschaftlich noch relevanter werden?

Wie erreichen Museen Schüler*innen digital?

Wie können Museen mit Augmented Reality Erlebnisräume öffnen?

Wie können Museen Wissenschaft digital vermitteln?

Wie kann das immaterielle Kulturerbe digital lebendig werden?

Wie starten Museen die Entwicklung digitaler Vermittlung?

Ein digitales Vermittlungsangebot sollte auf die eigene Institution zugeschnitten sein: Was wollen wir, was können wir? Ausgangspunkt ist der Inhalt: Was wollen wir vermitteln, wen wollen wir erreichen? Der kollegiale Austausch über technische Möglichkeiten, Arbeitsprozesse und Erfahrungen hilft, ein Angebot ressourcenschonend und zielführend zu entwickeln. 2022 haben Teams an neun weiteren Institutionen die Projektarbeit in museum4punkt0 aufgenommen. Vier der neuen Partner arbeiten in Tandem-Projekten mit bisherigen Partnern. Fünf Partner starten mit eigenen Projekten:

Archäoskop – 130.000 Jahre Natur- und Kulturgeschichte digital erleben

Wie können Besucher*innen gemeinsam vergangene Welten immersiv erleben? Wie gelingt eine digitale Reise durch 130.000 Jahre Natur- und Kulturgeschichte? Das Archäologische Landesmuseum Brandenburg plant eine Art Holodeck als gemeinsamen Erlebnisraum für verschiedene Zielgruppen.

<https://www.museum4punkt0.de/teilprojekt/achaeoskop-130-000-jahre-natur-und-kulturgeschichte-digital-erleben/>



Eine virtuelle Zeitreise in E. T. A. Hoffmanns Frankfurt

Wie lässt sich Literatur digital vermitteln? Am Freien Deutschen Hochstift – Frankfurter Goethe-Museum entwickelt das Team auf der Grundlage historischer Straßen- und Häuseransichten eine AR-App, die Nutzer*innen an die Schauplätze von E. T. A. Hoffmanns Märchenroman »Meister Floh« führt.

<https://www.museum4punkt0.de/teilprojekt/eine-virtuelle-zeitreise-in-e-t-a-hoffmanns-frankfurt/>



AR-Panoramen – Mit dem Smartphone in die Römerzeit

Wie können vergangene Lebenswelten anhand verborgener Bodendenkmale anschaulich vermittelt werden? Das Museum bei der Kaiserpfalz Ingelheim entwirft eine mobile AR-App, die in 360 Grad-Rundumblicken den Außenraum mit Objekten aus der Sammlung verknüpft.

<https://www.museum4punkt0.de/teilprojekt/ar-panoramen-mit-dem-smartphone-in-die-roemerzeit/>



Auf der Spur der verschwundenen Stadt. Eine digitale Reise durch Raum und Zeit

Wie lassen sich das Museum und der städtische Raum verbinden? Das Museum für Hamburgische Geschichte arbeitet an einer AR-App, die anhand der am Museumsgebäude verbauten Spolien Stadtraum und Museumssammlung digital zusammenführt.

<https://www.museum4punkt0.de/teilprojekt/auf-der-spur-der-verschwundenen-stadt-eine-digitale-reise-durch-raum-und-zeit/>



imp – immersiv partizipieren. Virtuelles Storytelling im Museum

Wie lässt sich ein Stadtmodell lebendig machen? Das Oberhessische Museum Gießen erweitert das analoge Objekt digital: historische Orte und deren alltägliche Nutzung werden für die Besucher*innen erlebbar.

<https://www.museum4punkt0.de/teilprojekt/imp-immersiv-partizipieren-virtuelles-storytelling-im-museum/>



Wie schaffen Museen eine Grundlage für digitale Vermittlung?

Wie erreichen Museen das digitale Publikum? Gut durchdachte Anwendungen berücksichtigen die gesamte Visitor Journey und werden besucher*innenzentriert und in Co-Creation konzipiert. Neben der Entwicklung und Verwendung von Toolkits schaffen regelmäßige Evaluierungen eine gute Basis.

Labor digital: Vermittlungsformate in und außerhalb der Museen

Wie lassen sich historische Bestände im analogen Raum digital vermitteln? Die Klassik Stiftung Weimar begegnet dem Zusammenspiel von digitaler Vermittlung und Museumsräumen aus zwei Richtungen: Mit der Entwicklung eines Evaluierungstools für digitale Angebote sowie mit einer App als interaktivem Zugang zu Objekten, die aus konservatorischen Gründen kaum einsehbar sind. <https://www.museum4punkt0.de/teilprojekt/labor-digital-vermittlungsformate-in-und-ausserhalb-der-museen/>



(Digital) MEER erleben

Wie gelingt es, in besuchstarken Häusern Navigation und Wissensvermittlung optimal miteinander zu verbinden? Die Stiftung Deutsches Meeresmuseum entwickelt ein digitales, modular erweiterbares System, das die Besucher*innen am jeweiligen Museumsstandort abholt. <https://www.museum4punkt0.de/teilprojekt/digital-meer-erleben/>



RealDigital – Hybride Kultur-Veranstaltungen

Wie können hybride Veranstaltungen partizipativer werden? Ausgehend von der Kernaufgabe des Humboldt Forums, den internationalen Dialog zu stärken, konzipiert und implementiert die Stiftung Humboldt Forum im Berliner Schloss hybride Veranstaltungsformate und evaluiert diese umfangreich. <https://www.museum4punkt0.de/teilprojekt/realdigital-hybride-kultur-veranstaltungen/>



(De-)Coding Culture. Kulturelle Kompetenz im Digitalen Raum

Wie lassen sich der analoge und digitale Museumsraum miteinander verknüpfen, um vielfältige Bezüge zwischen den Besucher*innen und Objekten herzustellen? Nach umfangreicher Besucher*innenforschung und der Entwicklung verschiedener Anwendungen unter Berücksichtigung der Visitor Journey bauen die Staatliche Museen zu Berlin – Preußischer Kulturbesitz die Online-Sammlungen als Multiexperience-Plattform aus. <https://www.museum4punkt0.de/teilprojekt/de-coding-culture-kulturelle-kompetenz-im-digitalen-raum/>



(De-)Coding Culture extended. Digitale Kompetenz in kulturellen Räumen

Wie können Entwicklungen erfolgreich nachgenutzt werden? Wie kann die für Sammlungsbestände von Kunstmuseen konzipierte App für technikhistorische Museen angepasst werden? Um Museumsmitarbeiter*innen den einfachen Umgang mit digitalen Tools zu ermöglichen, entwickeln die Staatliche Museen zu Berlin – Preußischer Kulturbesitz im Tandem mit der Museumsstiftung Post und Telekommunikation ein einfach bedienbares Content Management System. <https://www.museum4punkt0.de/teilprojekt/de-coding-culture-extended-digitale-kompetenz-in-kulturellen-raeumen/>



Wie können Museen gesellschaftlich noch relevanter werden?

Digitale Vermittlung bietet Museen besondere Möglichkeiten, Besucher*innen vor Ort und digital niederschwellige Zugänge und Teilhabe anzubieten. Durch das immersive Erleben von Geschichte können sie Zusammenhänge selbst entdecken und durch das Einbringen und gemeinsame Diskutieren von Themen das Geschehen im Museum beeinflussen.

»Vergangene Zukunft« digital

Wie lässt sich vermitteln, dass der Geschichtsverlauf das Ergebnis von konkreten Entscheidungen und Handlungen, aber dem (zufälligen) Zusammentreffen verschiedenster Umstände ist? Das Deutsche Historische Museum hat den Prototyp einer Gamestation und eine Spiele-App entwickelt. Nutzer*innen können den Verlauf des 9. Oktober 1989 in Leipzig in sieben unterschiedlichen Rollen durchspielen.

<https://www.museum4punkt0.de/teilprojekt/vergangene-zukunft-digital/>



ZeitzeugenFragen. Eine interaktive

Videoinstallation zur Multiperspektivität von Geschichte

Wie können individuelle Zugänge zu Berichten von Zeitzeug*innen geschaffen werden? Die Stiftung Haus der Geschichte der Bundesrepublik Deutschland erprobt eine raumgreifende Medieninstallation, an der Besucher*innen vielfältige Stimmen zu den Ereignissen rund um die friedliche Revolution und dem Mauerfall 1989/90 interaktiv entdecken können.

<https://www.museum4punkt0.de/teilprojekt/zeitzeugenfragen-eine-interaktive-videoinstallation-zur-multiperspektivitaet-von-geschichte/>



museum x.o

Wie können Museen digitale Partizipation auf Augenhöhe erreichen? Das Team des Badischen Landesmuseums baut eine co-kreative digitale Plattform, um in Rapid-Response-Szenarien Dialoge zwischen Museen und ihren Nutzer*innen zu aktuellen Themen bis zur Mitwirkung an (virtuellen) Ausstellungen zu ermöglichen.

<https://www.museum4punkt0.de/teilprojekt/museum-x-o/>



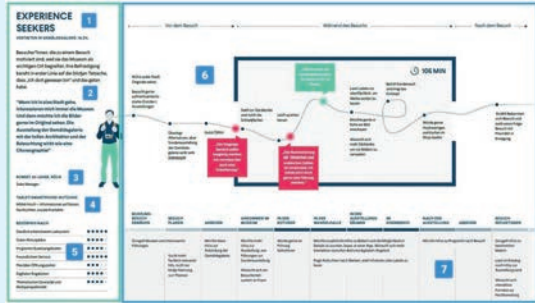
Nachnutzung

Die Bandbreite der in museum4punkt0 entwickelten Anwendungen reicht von Tools zur individuellen Erschließung des Außenraums mit Augmented Reality-Elementen, Virtual Reality-Angeboten, partizipativen Plattformen bis zu Citizen Science-Apps oder spielerischen Zugängen zu Inhalten und Objekten. Alle Projekte haben das Ziel, durch Nachnutzungsmöglichkeiten nachhaltig fortzuwirken.

netzwerken und Wissen teilen



Netzwerk für die digitale Vermittlung: Der offene kollegiale Austausch im Verbund und der projektbegleitende Wissenstransfer in die Kulturerbelandschaft hinein sind das Erfolgsrezept von **museum4punkt0**. Ziel ist die nachhaltige Nachnutzung von Kompetenz ebenso wie von konkreten Projektergebnissen.



Grundlagenstudien: Wer sind unsere Besucher*innen und Nutzer*innen? Was erwarten sie? Welche Bedürfnisse haben sie? Das museum4punkt0-Team der Staatlichen Museen zu Berlin hat seit 2017 mit grundlegenden Ergebnissen der Besucher*innenforschung

die Voraussetzung für die Konzeption digitaler Vermittlungsangebote geschaffen. Anhand von Persona-Verfahren und Visitor Journey Mapping werden spezifische, motivationsabhängige Bedürfnisse von Besucher*innen und Nutzer*innen greifbar.

<https://www.museum4punkt0.de/ergebnis/personas-der-gemaeldegalerie-methodik-von-persona-verfahren-und-visitor-journey-mapping/>

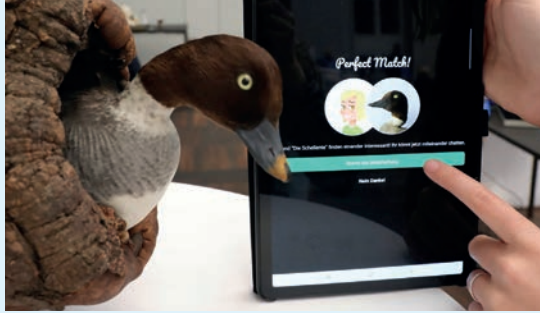


Von Museen für Museen: Mit seiner »GREIFbAR App – Augmented Reality im Museum anschaulich erklärt« unterstützt das Team vom **Deutschen Museum, München**, gezielt andere Kulturschaffende. Die App bietet Antworten auf grundlegende Fragen: Was ist AR und wozu eignet es sich? Was kann ich mit AR darstellen und wo? Wie viel Aufwand ist das? Die App enthält AR-Sequenzen zur Veranschaulichung und Verweise auf bestehende AR-Projekte. Zudem lassen sich kleine Prototypen umsetzen.

<https://digital.deutsches-museum.de/de/projekte/greifbar/>



Apps übernehmen, adaptieren, weiterentwickeln



Entwickelt, weiterentwickelt und adaptiert: »Ping! Die Museums-app« des Badischen Landesmuseums lädt ein zum Chat mit dem Objekt. Die mobile App wurde zunächst im Teilprojekt der **Stiftung Humboldt Forum** entwickelt. Weiterentwickelt lädt sie Besucher*innen des Badischen Landesmuseums zur individuellen spielerischen Erkundung des Museums ein. In der App-Adaption »Mein Objekt – Senckenberg« können Nutzer*innen von zu Hause aus mit Fischotter, Wildschwein und Sonnentau des **Senckenberg Museum für Naturkunde Görlitz** chatten und diese später im Museum spielerisch erkunden.

<https://www.landmuseum.de/ping/>

<https://www.museum4punkt0.de/ergebnis/ping-die-museumsapp/>

<https://museumgoerlitz.senckenberg.de/de/museum-digital/app-mein-objekt-senckenberg/>



Nachnutzung im Tandem: Nachnutzung im Tandem: Wie lässt sich das Virtuelle Museum für Kinder und Jugendliche (VIMUKI) mit den Inhalten anderer Kultureinrichtungen als zentrale Anlaufstelle für Schüler*innen, Lehrer*innen und Kulturbegleitende ausbauen? Das **Historische Museum Saar** erweitert in einem von vier Tandem-Projekten von **museum4punkt0** mit dem **Historischen Museum der Pfalz** die Online-Plattform VIMUKI. Ziel ist das reibungslose On-Boarding neuer Partner.

<https://vimuki.org/>



Zur Nachnutzung bereit: Das Team vom **Senckenberg Museum für Naturkunde Görlitz** hat das Virtual Reality-Angebot »Abenteuer Bodenleben« entwickelt, das die Artenvielfalt unter unseren Füßen vermittelt. Bereits in über 30 Museen und Forschungseinrichtungen konnten Besucher*innen die Anwendung nutzen. Von zu Hause aus werden die drei Lebensräume Laubstreu, Porenraum und Wasserfilm per 360 Grad-Panoramatour erkundet. Zusätzlich hat das Team das digitale Citizen Science-Angebot »BODENTIER hoch 4« zur Bodentier-Bestimmung entwickelt und nach umfangreichen Testungen bereitgestellt.

<https://vr-bodenleben.senckenberg.de/vr-anwendung/>

<https://bodentierhochvier.de/app/>

<https://vr-bodenleben.senckenberg.de/>



Wie erreichen Museen Schüler*innen digital?

Museen sind außerschulische Lernorte, sie richten sich mit Angeboten an Schüler*innen, die an den Lehrplänen orientiert sind. Wie müssen digitale Angebote aufgebaut und gestaltet sein, damit Schüler*innen aktiv und gerne teilnehmen?

VIMUKI – Virtuelles Museum für Kinder und Jugendliche

Um das Museum ins Klassenzimmer zu holen, hat das Team des Historischen Museum Saar das Virtuelle Museum für Kinder und Jugendliche (VIMUKI) entwickelt. Es ermöglicht Ausstellungsbeleiter*innen, in mediengestützten Rundgängen virtuell durch das Museum zu leiten und die Schüler*innen spielerisch einzubeziehen.

<https://www.museum4punkt0.de/teilprojekt/vimuki-virtuelles-museum-fuer-kinder-und-jugendliche/>



VIMUKI 2.0

Wie lässt sich das Virtuelle Museum für Kinder und Jugendliche (VIMUKI) mit den Inhalten anderer Museen und Kultureinrichtungen ausbauen? Gemeinsam mit seinem Tandempartner, dem Historischen Museum der Pfalz, entwickelt das Historische Museum Saar ein reibungsloses On-Boarding für neuer Partner*innen.

<https://www.museum4punkt0.de/teilprojekt/vimuki-2-0/>



Migrationsgeschichte digital erleben

Wie finden Schüler*innen digital Zugang zu alltagsgeschichtlichen Quellen? Das Deutsche Auswandererhaus baut gemeinsam mit Schüler*innen eine Online-Sammlung historischer Objekte, die deren heutige Lebenswelt sichtbar macht.

<https://www.museum4punkt0.de/teilprojekt/migrationsgeschichte-digital-erleben/>



Wie können Museen mit Augmented Reality Erlebnisräume öffnen?

Mit Augmented Reality (AR) können Museen eine besondere Form der Interaktion erreichen. Die Besucher*innen erleben Museumsobjekte zum Beispiel in ihrer ursprünglichen Umgebung. Doch welche Inhalte eignen sich für AR, wie müssen diese aufbereitet werden? Welche technischen Rahmenbedingungen müssen gegeben sein?

Digitales Storytelling: historische Räume und visualisierte Geschichte(n)

Die Stiftung Schleswig-Holsteinische Landesmuseen Schloss Gottorf verbindet mithilfe einer erzählerischen AR-Anwendung Orte, Objekte und Geschichten miteinander. Das Team hat sich für eine Web-App entschieden, um deren AR-Möglichkeiten für Museen zu testen.

<https://www.museum4punkt0.de/teilprojekt/digitales-storytelling-historische-raume-und-visualisierte-geschichten/>



Tracking the Past – Vom Forschungsfeld zum Erlebnisraum

Die Varusschlacht im Osnabrücker Land Museum und Park Kalkriese hat die Herausforderung vieler archäologische Forschungsstätten – zu sehen ist nichts. Das Team möchte die Besucher*innen ihres Museumsparks mit einer AR-App zu Forscher*innen machen, die graben, interpretieren und Geschichte erleben.

<https://www.museum4punkt0.de/teilprojekt/tracking-the-past-vom-forschungsfeld-zum-erlebnisraum/>



Mit der Filmkamera durch Berlin

Berlin ist Schauplatz wegweisender Filmproduktionen, zu denen die Deutsche Kinemathek – Museum für Film und Fernsehen eine umfangreiche Sammlung hat. Mit einer multimedialen App kann die Filmgeschichte Berlins direkt vor Ort im Kontext der Museumsobjekte entdeckt werden.

<https://www.museum4punkt0.de/teilprojekt/mit-der-filmkamera-durch-berlin/>



Wie können Museen Wissenschaft digital vermitteln?

Wie kann Wissenschaft mithilfe digitaler Technologien anschaulich vermittelt werden? Wie gelingt digitales Mitforschen? Wie können andere Museen in den Möglichkeiten der digitalen Vermittlung geschult werden?

Perspektiven dreidimensionaler Visualisierungen in der musealen Vermittlung

Wie können Digitalisate in Forschung und Vermittlung genutzt werden? Das Deutsches Museum von Meisterwerken der Naturwissenschaft und Technik berücksichtigt den gesamten Prozess der 3D-Digitalisierung – vom Scanvorgang über die Aufbereitung und Kontextualisierung von 3D-Inhalten in Extended Reality-Angeboten für die Vermittlung.

<https://www.museum4punkt0.de/teilprojekt/perspektiven-dreidimensionaler-visualisierungen-in-der-musealen-vermittlung/>



Museum INSIDE/OUT

Wie gelingt es, Wissen raumübergreifend zu vermitteln? Wie lassen sich Museen an weniger besuchten Standorten virtuell an größere Häuser koppeln? Das Deutsches Museum von Meisterwerken der Naturwissenschaft und Technik und das Germanische Nationalmuseum entwickeln gemeinsam eine standardisierte XR-Experience-Station.

<https://www.museum4punkt0.de/teilprojekt/museum-inside-out/>



Forschung in Museen erklären, verstehen, mitmachen

Wie können Forschung und Sammlung naturwissenschaftlicher Museen zugänglicher werden? Das Team des Senckenberg Museum für Naturkunde Görlitz entwickelt Möglichkeiten der immersiven Vermittlung schwer zugänglicher Lebensräume und fördert die Bürgerwissenschaft im Bereich Bodendiversität.

<https://www.museum4punkt0.de/teilprojekt/forschung-in-museen-erklaren-verstehen-mitmachen/>



»Ordnen, verstehen, wertschätzen, bewahren« Vermittlung der biologischen Vielfalt mit digitalen Formaten

Wie lässt sich der Zielgruppe der acht- bis 16-Jährigen die Bedeutung der biologischen Vielfalt als Teil unseres Kulturerbes vermitteln? Das Senckenberg Museum für Naturkunde Görlitz entwickelt im Tandem mit dem Naturhistorischen Museum Mainz eine App als spielerischen Zugang zur Bedeutung von Biodiversität und Forschungsmethoden.

<https://www.museum4punkt0.de/teilprojekt/ordnen-verstehen-wertschaetzen-bewahren-vermittlung-der-biologischen-vielfalt-mit-digitalen-formaten/>



Die Dinge (wieder) in Bewegung bringen

Wie lassen sich Objekte in ihrem historischen Bewegungsablauf vermitteln? Digitale Technologien bieten die Chance, historische Objekte zu reanimieren. Die Staatlichen Kunstsammlungen Dresden haben eine App entwickelt, die es ermöglicht, historische astronomische Instrumente auszuprobieren. Außerdem erwecken sie ein mechanisches Theatrum mundi digital zum Leben.

<https://www.museum4punkt0.de/teilprojekt/die-dinge-wieder-in-bewegung-bringen/>



Wie kann das immaterielle Kulturerbe digital lebendig werden?

Wie lassen sich Bräuche digital vermitteln? Wie können digitale Technologien gelebte Traditionen erfahrbar machen? Im Digitalen ist Teilhabe am immateriellem Kulturerbe unabhängig von Ort und Zeit möglich.

Kulturgut Fastnacht digital

Das Fastnachtsmuseum Narrenschopf Bad Dürkheim öffnet mit seinem Virtuellen Fastnachtsmuseum einen erweiterbaren Interaktions- und Kommunikationsraum. Im Museum können die Besucher*innen künftig den »Ambraser Teller« als Projektion intensiv erforschen und erkunden.

Das Team von Fastnachtsmuseum Schloss Langenstein entwickelt mithilfe von KI verschiedene Anwendungen, die eine personalisierte sowie interaktive Annäherung an das Thema Fastnachtsbräuche ermöglichen, wie eine multidimensionale AR-Vermittlungsstation und eine interaktive 3D-Tischinszenierung.

<https://www.museum4punkt0.de/teilprojekt/kulturgut-fastnacht-digital/>



Materialisierung des Immateriellen?

Inwiefern unterstützen digitale Formate die Bewahrung, Präsentation und Vermittlung des gelebten Kulturerbes? Das Institut für Museumsforschung erforscht das Wechselspiel zwischen immateriellem Kulturerbe, Museum und digitalen Vermittlungsformaten.

<https://www.museum4punkt0.de/teilprojekt/materialisierung-des-immateriellen/>



Impressum

Redaktion: Dr. Maite Kallweit, Dr. Silke Krohn, Robert Rausch

Gestaltung: Simone Kattert

Kontakt: museum4punkt0@smb.spk-berlin.de

© Stiftung Preußischer Kulturbesitz 2022, CC BY 4.0

Titelgrafik:

Stiftung Preußischer Kulturbesitz / museum4punkt0 / Julia Rhein, Simone Kattert, CC BY 4.0

Seite 10 bis 13:

Foto: Stiftung Preußischer Kulturbesitz / museum4punkt0 / Robert Rausch, CC BY 4.0

Grafik: Staatliche Museen zu Berlin / museum4punkt0, CC BY 4.0

Foto: Deutsches Museum / Gabriel von Münchow, CC BY 4.0

Senckenberg Museum für Naturkunde Görlitz / Laila Ries, CC BY-NC-ND 4.0

Grafik: Jakob Hinrichs, CC BY 4.0

Visualisierung: Senckenberg Museum für Naturkunde Görlitz / .hapto, CC BY 4.0

Institutionen



Stiftung
Preußischer Kulturbesitz



Institut für
Museumsforschung
Staatliche Museen zu Berlin



Staatliche Museen zu Berlin
Preußischer Kulturbesitz

DEUTSCHES
AUSWANDERER
HAUS
GERMAN
EMIGRATION
CENTER

Deutsches Museum



SENCKENBERG
world of biodiversity



HUMBOLDT
FORUM
IM BERLINER SCHLOSS



Stiftung
Haus der Geschichte
der Bundesrepublik Deutschland

KLASSIK
STIFTUNG
WEIMAR



Badisches
Landes-

Schloss
Karlsruhe
Museum



Deutsches
Meeresmuseum
Stralsund



Landesmuseen
Schleswig-Holstein
Kultur des Nordens



DEUTSCHES
HISTORISCHES
MUSEUM



Deutsche
Kinemathek

VARLUSCHLACHT IM OSNABRÜCKER LAND
MUSEUM UND PARK KALKRIESE



HISTORISCHES
MUSEUM
SAAR



Archäologisches Landesmuseum
Brandenburg



FREIES
DEUTSCHES
HOCHSTIFT



HISTORISCHES MUSEUM
DER PFALZ SPEYER

Museumsstiftung Post
und Telekommunikation



OBERHESSISCHES
museum



MUSEUM FÜR
HAMBURGISCHE GESCHICHTE

GERMANISCHES
NATIONAL
MUSEUM



Museum
bei der Kaiserpfalz



Gefördert von der Bauftragten der Bundesregierung für Kultur und Medien
aufgrund eines Beschlusses des Deutschen Bundestages

Gefördert durch:



Die Bauftragte der Bundesregierung
für Kultur und Medien

NEU
START
KULTUR

aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages

museum4punkt0.de