

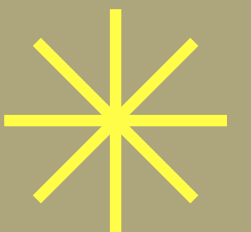
DIE NEUE WEIN-ERLEBNISWELT IN ZELL (MOSEL)

NOLAR

Auf Expedition mit der Zeller Schwarzen Katz

März 2025

GROBKONZEPT



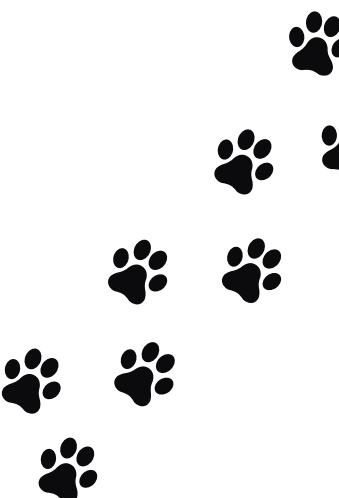
1. EINLEITUNG & ZIELSETZUNG

Die Stadt Zell (Mosel) verfolgt mit dem Projekt „NOIAR – Auf Expedition mit der Zeller Schwarzen Katz“ das Ziel, ihre kulturelle Identität, Weinkompetenz und Stadtgeschichte in einer innovativen, digitalen Erlebniswelt neu zu inszenieren. Das Projekt soll als neues Leitangebot touristisch wirksam sein, und gleichzeitig der Stadtgesellschaft einen neuen Ort für Identifikation, Teilhabe und Vermittlung bieten. Die Grundidee ist ein interaktives Museumserlebnis mit Augmented Reality-Technologie, multisensorischen Formaten und lokal verankertem Storytelling zu schaffen – beheimatet im historischen Rathaus, erweitert in den öffentlichen Raum.

UNSERE VISION

“**NOIAR** macht Zell (Mosel) zur **modernen Erlebnisdestination für Weinkultur und Geschichte an der Mosel**, in der **Tradition und Zukunft verschmelzen**. Die **Wein-Erlebniswelt im Rathaus** bildet das Herzstück, ergänzt durch immersive **Augmented-Reality-Technologien**, die die **gesamte Stadt zur Bühne** machen. Mit der **Zeller Schwarzen Katz** als spielerischer Begleiterin tauchen Besucher*innen in die Geschichten und Geheimnisse der Weinstadt ein.

Durch die Kombination aus physischen und digitalen Erlebnissen wird NOIAR zu einem **innovativen Highlight**, das **Gäste begeistert**, und die **lokale Gemeinschaft und Wirtschaft stärkt**. Die **smarte Besucherlenkung** steigert die Aufenthaltsdauer und **Wertschöpfung vor Ort**, während die **Einbindung lokaler Akteure** NOIAR als authentisches und identitätsstiftendes Erlebnisangebot verankert. So positioniert sich Zell als **zukunftsorientierte Weinstadt**, die Tradition bewahrt und mit innovativen Technologien die **nächste Generation des Kulturtourismus** prägt.”



ARBEITSTITEL

Jedes starke Konzept braucht einen starken Namen.

"NOAIR" ist eine Wortschöpfung mit hohem Markenpotenzial und repräsentiert das individuelle Profil von Zell (Mosel) und den innovativen, digitalen Ansatz optimal. Die Stadtfigur, die Zeller Schwarze Katz, spielt eine zentrale Rolle im Konzept und bei der Namensgebung:

NOAIR

Das französische Wort für Schwarz – **noir** – steht für die Identifikations- und Leitfigur der "Zeller Schwarzen Katz".

Die Kombination mit der Abkürzung "**AR**" verweist auf die immersive Erlebnisqualität durch moderne Augmented-Reality-Technologie.

Auf Expedition mit der Zeller Schwarzen Katz

Die "**Expedition**" verdeutlicht den weitreichenden Ansatz des Erlebnisses über das Museum hinaus.

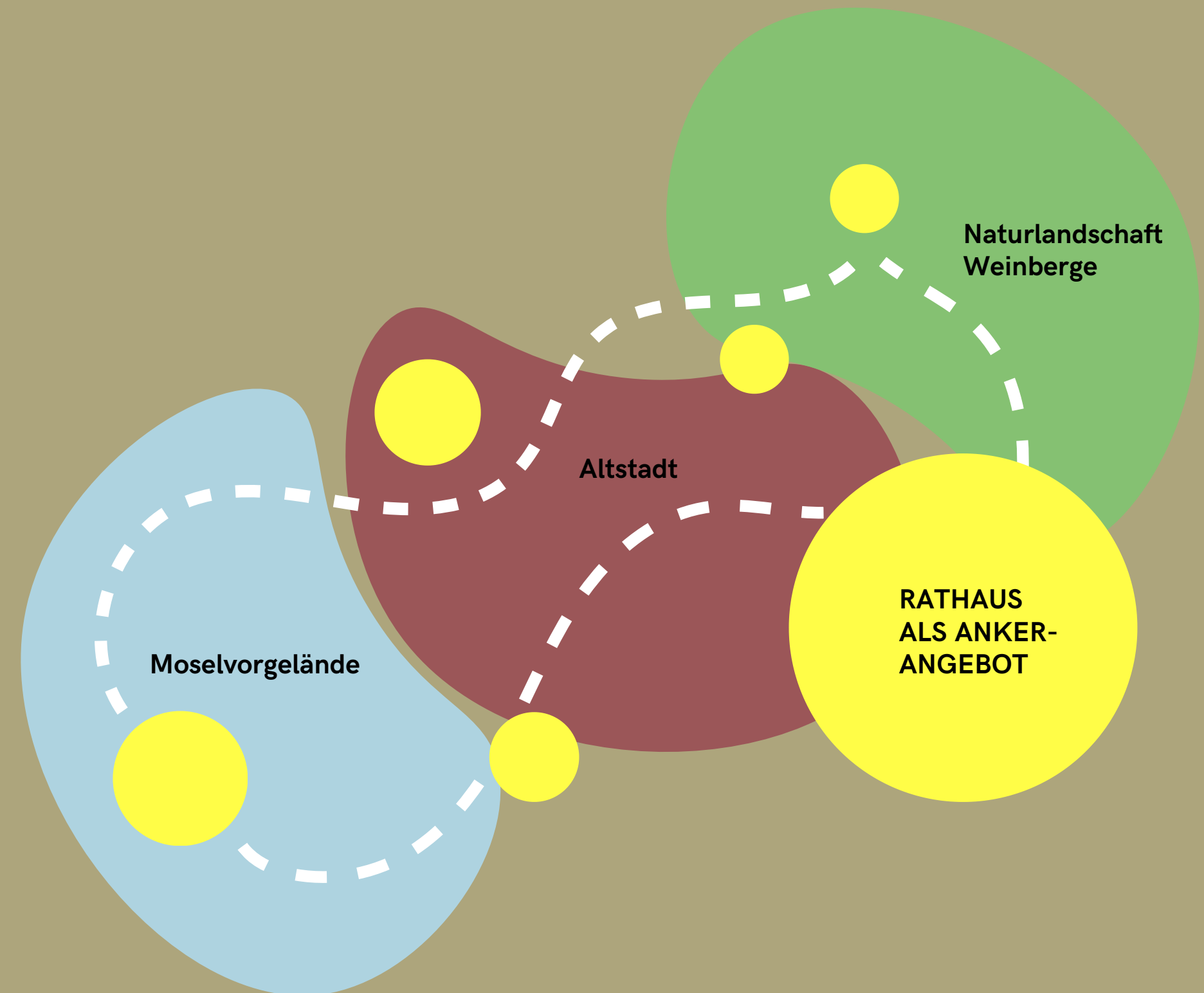
Disclaimer: Dieser Arbeitstitel dient der klaren Kommunikation der Projektidee. Dies muss nicht der finale Name der Erlebniswelt sein.

2. PROJEKTÜBERBLICK & ERLEBNISBAUSTEINE VON NOIAR

NOIAR steht für eine neue Art des Museums- und Stadterlebnisses, denn es sprengt die Grenzen des Museums buchstäblich auf: Wir warten nicht darauf, dass Besucher:innen ins Museum kommen – wir bringen das Museum zu ihnen. Die Grundidee ist also ein dezentrales Stadtmuseum.

NOIAR ist ein hybrides Ausstellungs- und Vermittlungsformat, das sowohl im historischen Rathaus als auch im Stadtraum verortet ist. Kern des Projekts ist die digitale Leitfigur „Zeller Schwarze Katz“, die durch die Erlebniswelt im Innen- wie Außenraum führt. Das Projekt vereint moderne Ausstellungsgestaltung, Augmented Reality, partizipative Formate und regionale Erzählkraft zu einem unverwechselbaren Gesamterlebnis.

So schaffen wir eine Erlebniswelt, die Zell touristisch nach vorne bringt und gleichzeitig in die Stadtgesellschaft hinein wirkt.



Die Erlebniswelt gliedert sich in zwei Hauptbereiche: die stationäre Ausstellung im Rathaus und den digitalen Stadtrundgang. Beide sind inhaltlich und gestalterisch eng miteinander verbunden – durch Dramaturgie, Figur und Vermittlungslogik. Besucher:innen erleben so Zell auf zwei Ebenen: als immersives Museum und als begehbare Bühne im Stadtraum.

Die Wein-Erlebniswelt im Rathaus

Das historische Rathaus ist das Herzstück der neuen Erlebniswelt. Auf zwei Ausstellungsetagen entstehen interaktive, multimediale Räume mit verschiedenen thematischen Zugängen. Die Struktur folgt einer Dramaturgie vom Einstieg in das Thema bis zum sinnlichen Erleben: (W)Einsteigen & (W)Eintauchen. Die Räume kombinieren klassische Exponate, Mitmachstationen und immersive AR-Erlebnisse und laden Besucher:innen ein, selbst Teil der Geschichte zu werden.



Dezentrale Stationen im Stadtraum

Mit dem AR-basierten Stadtrundgang wird Zell selbst zum Museum. An zehn ausgewählten Orten erleben Gäste historische, architektonische und persönliche Geschichten – inszeniert durch die „Zeller Schwarze Katz“ im AR-Guide. Die Inhalte reichen von Audio und Video über 3D-Animationen bis zu interaktiven Quests, z. B. der „Traubenjagd“. So werden Sehenswürdigkeiten, historische Orte und Aussichtspunkte zu aktiven Vermittlungsorten, ganzjährig, barrierefrei und mehrsprachig.



STANDORT & SYNERGIEN MIT DEM RATHAUS

Die NOIAR-Erlebniswelt soll im historischen Rathaus der Stadt Zell (Mosel) entstehen – einem zentral gelegenen, denkmalgeschützten Gebäude mit hoher Wiedererkennbarkeit im Stadtbild. Das Erdgeschoss wird bereits von der barrierefrei zertifizierten Tourist-Information Zeller Land genutzt, die künftig auch als persönlicher Empfang, Foyer und Shop der Erlebniswelt dient. Über das 2. und 3. Obergeschoss erstreckt sich das aktuell ehrenamtlich betriebene Wein- und Heimatmuseum, das für NOIAR transformiert werden soll.

Der Zugang erfolgt über den Empfangsbereich der TI, wodurch Informationsservice, Ticketverkauf und Ausstellungseintritt intelligent verknüpft sind. Im Untergeschoss liegt der Gewölbekeller, der für kulinarische und kulturelle Events genutzt werden kann. Des weiteren befinden sich die Stadtbibliothek und Teile der Stadtverwaltung im 1. OG des Gebäudes.

Diese räumliche Verbindung mit den weiteren Funktionsbausteinen schafft ideale Voraussetzungen für:

- eine ganzjährige, kontinuierliche Öffnung der Erlebniswelt,
- eine nahtlose Gästeansprache,
- kulinarische und kulturelle Veranstaltungen
- Synergien in Betrieb, Personal und Vermarktung.





3. NOIAR - DIE ERLEBNIS- WELT MIT AR- GUIDE

Ausgehend vom touristisch relevanten Profilthema Wein und der umfassenden Sammlung des heutigen Wein-und Heimatmuseums entsteht eine neue, zukunftsorientierte Wein-Erlebniswelt auf zwei Etagen. Digitale und analoge Elemente verschmelzen zu einer atmosphärischen Ausstellung. Die Zeller Schwarze Katz fungiert als persönlicher Guide und begleitet die Gäste durch verschiedene Themenräume, die sich entlang einer dramaturgischen Linie entfalten – von der Einführung bis zur sinnlichen Vertiefung.

(W)EINSTEIGEN 2. OG

Das Ausstellungserlebnis beginnt im 2. Obergeschoss mit der Etage „(W)Einsteigen“. Auf rund 300qm werden die Grundlagen zur Stadt und ihrem bekannten Wein gelegt: Besucher:innen begegnen der Zeller Schwarzen Katz als Figur und Symbol, erfahren das Geheimnis des gleichnamigen Weines und steigen in der Heimatstube in die Stadtgeschichte ein. Vom Rundgang abgesetzt befinden sich kleinere Depot-Räumlichkeiten.

Bereiche:

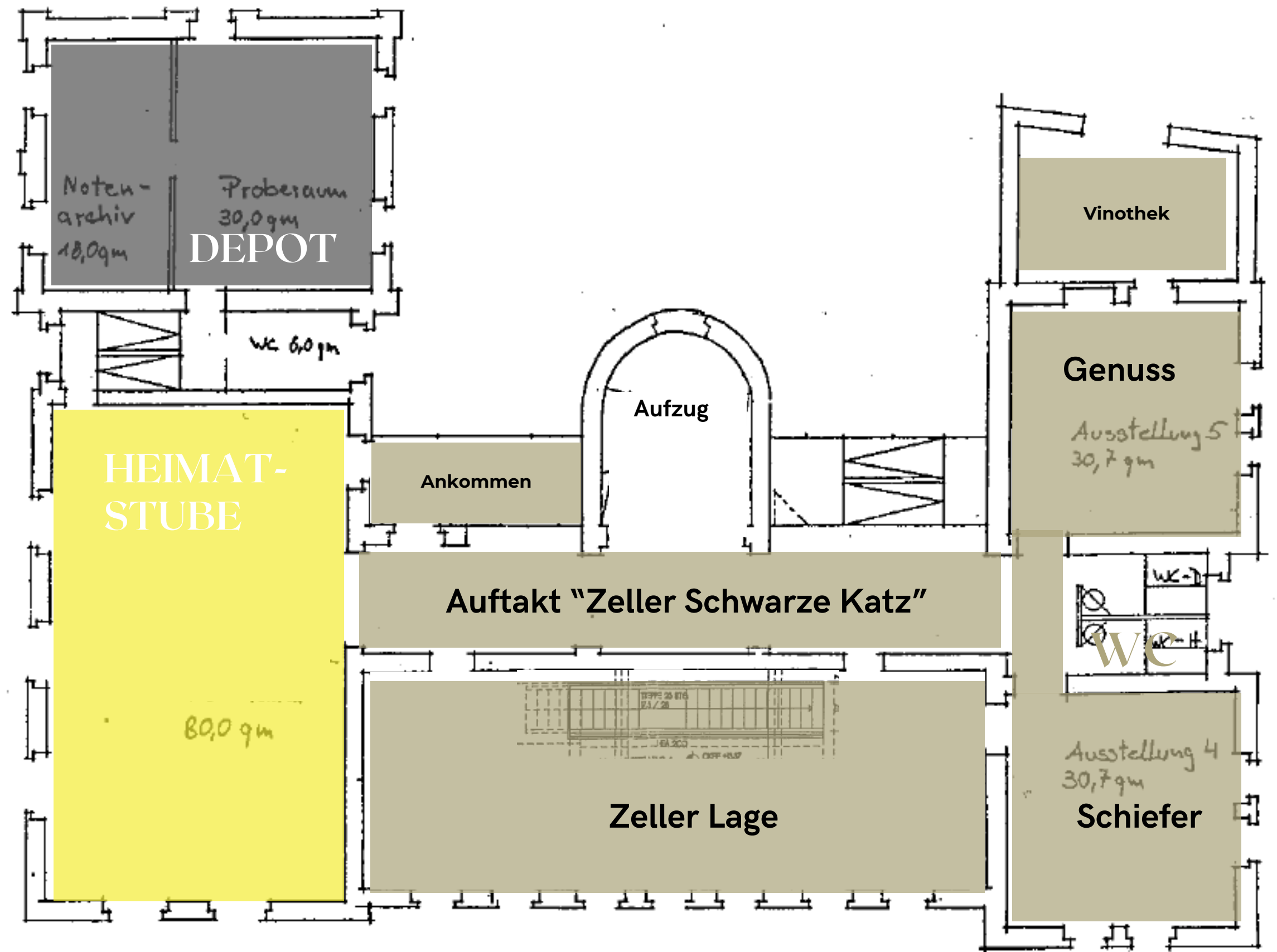
- Die Geheimnisse der Zeller Schwarzen Katz
- Heimatstube: Stadtgeschichte & Heimatkultur
- Depot

Es folgt ein Grundriss mit Verortung der Bereiche.



GRUNDRISS 2. OG - (W)EINSTEIGEN

-  Das Geheimnis der Zeller Schwarzen Katz
-  Heimatstube
-  Depot



ANKOMMEN

Das Ausstellungserlebnis beginnt mit dem Betreten des 2.OG und einem starken **Auftakt** im Flur.

Bevor die Besucher:innen gänzlich in die Ausstellungsräume eintauchen, können sie in dem kleinen **Nebenraum auf der verglasten Empore in Ruhe ankommen** und ihre Sachen in Schließfächern verstauen.

Von hier haben sie einen faszinierenden Blick auf die ersten Weinberge der Zeller Schwarzen Katz. Diese Information erwartet die Gäste in der Ausstellung, sodass sie nach ihrer Rückkehr die **Aussicht mit neuen Perspektiven** entdecken können.

Von hier starten die Besucher:innen in den Ausstellungsbereich “**Das Geheimnis der Zeller Schwarzen Katz**” oder alternativ in die **Heimatstube**.

DAS GEHEIMNIS DER ZELLER SCHWARZEN KATZ

LEITIDEE & AUFTAKT

Die Zeller Schwarze Katz wird zur persönlichen Begleiterin. Sie begrüßt die Gäste bereits im Flur und führt sie von dort durch das Museum. Als Hüterin des kostenbaren Weines weiht sie die Besuchenden in die Geheimnisse des bekannten Weines ein.

Beispielhaft könnte folgender Text/ Audiosupur die Gäste im 2.OG begrüßen:

*“Die Zeller Schwarze Katz ist eine Hüterin des Kostbaren.
Sie bewahrt das Wissen um den hiesigen Wein.
Folge ihren Fährten und erlange ihr magisches Gespür.
Erkenne, wofür das Streben wahrhaftig lohnt.
Steh mit uns ein, für den erlesenen Zeller Wein:
Den Wein, der Zeller Schwarzen Katz.”*



DRAMATURGIE/ ORDNUNGSSTRUKTUR

Wie der Titel bereits verrät, werden die Besucher:innen in das Geheimnis der Zeller Schwarzen Katz eingeweiht. Was macht den hiesigen Wein so besonders? Die drei wesentlichen Merkmale des Zeller Schwarze Katz-Weines sind die Lage des Weingebiets, der Schieferboden und natürlich der besondere Genuss. Daraus ergibt sich die Ordnungs-und Raumstruktur für diesen Ausstellungsbereich:

LAGE

DIE BESTE LAGE AN DER MOSEL

SCHIEFER

DER GRAUE SCHATZ IM BODEN

GENUSS

DER CHARAKTER IM GLAS



THEMEN, INHALTE UND IHRE VERMITTLUNG

Für die drei Themenbereiche wurden jeweils die Kernaussage, ein einleitender Thementext, Themenbereiche, zentrale Highlight-Exponate, sinnliche Vermittlungsstationen sowie interaktive Erlebnisse im AR-Guide entwickelt.

LAGE - DIE BESTE LAGE AN DER MOSEL

! Kernaussage:

Die „Zeller Schwarze Katz“ ist das größte Weinanbaugebiet der Mosel. Die Steillagen von Zell prägen den Charakter der Weine – die besondere Topografie, das Mikroklima und die Sonnenausrichtung machen die „Zeller Schwarze Katz“ zu einer Legende.

” Thementext

*Folge mir hinauf in die steilen Weinberge von Zell!
Hier, wo die Reben auf den sonnenverwöhnten Hängen wachsen,
wird der Wein geboren, der Generationen verzaubert hat.
Die Lage entscheidet über den Geschmack:
Die Ausrichtung zur Mosel, die Steigung der Hänge und
die Temperaturunterschiede zwischen Tag und Nacht
geben jedem Tropfen seine unverwechselbare Handschrift.
Dafür lohnt sich die beschwerliche Arbeit im steilen Weinberg.*





- Die Einzellagen - 16 Gebiete mit eigenem Charakter
- Die Weingüter - Persönliche Geschichten der Winzer:innen

- Körperlich schwere Arbeit - damals und heute
- Weinbergpflege - Nachhaltigkeit



Fotos: Stadt Zell (Mosel), Weinkunde





Vermittlungsstationen / AR Guide

"Sonnige Steillage" – An einem typografischen Modell der Zeller Weinberge kann die Sonnenexposition und Mikroklima mithilfe von AR sichtbar werden (Sonnenverlauf, Tag/Nacht-Wärme)

- Modell: Karte, Lagen, Weingüter
- App: Sonnenexposition, -Stunden, Tag/Nacht-Wärme)

"Triff unsere Winzer:innen" – Video, in der sich die Winzer:innen vorstellen können

- Verbindung zur Vinothek

Foto: <https://generationenhaus-hasliberg.ch/projekt/>



SCHIEFER - GRAUER SCHATZ IM BODEN



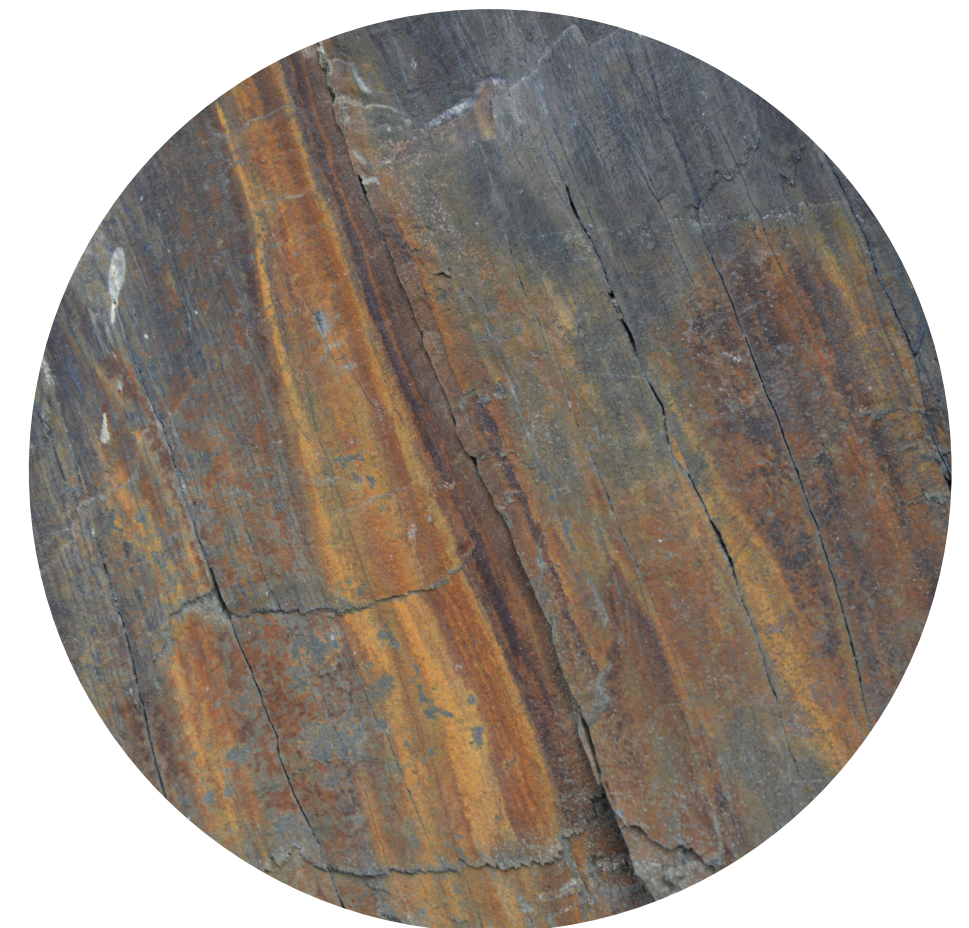
Kernaussage:

Schiefer ist das Fundament der Zeller Weine – er speichert die Wärme, gibt Mineralität weiter und formt das Terroir.



Thementext

"Setz' deine Pfoten vorsichtig auf den Boden – kannst du die Wärme spüren? Unter deinen Füßen liegt der Schiefer, der die Sonnenstrahlen speichert und den Reben in der Nacht wieder abgibt. Aber nicht nur das! Der Schiefer gibt seinen mineralischen Zauber an die Wurzeln weiter. Ein echter Schatz, den du in jedem Schluck schmeckst!"





Vermittlungsstation / AR Guide

"Spür die Wärme" – Eine interaktive Taststation, um die Struktur und Wärmeleitfähigkeit des Kiefers mit dem Körper zu spüren.

"Eine nährende Verbindung" - Ein großes aufgeschnittenes Schieferstück mit sichtbaren Wurzeln einer Rebe, die sich durch das Gestein schlängeln – ergänzt durch eine animierte AR-Projektion, die zeigt, wie Nährstoffe und Wärme transportiert werden.

Der Boden - Querschnitt mit verschiedenen Gesteinsschichten, vgl. Objekt in der Vinothek Bremm



Hightlight-Exponate

Schiefer (mit Rebstock, vgl. Vermittlungsstation), Spalthammer, Steinreize, Korschten



GENUSS - DER FEINE CHARAKTER



Kernaussage:

Riesling ist die dominierende Rebsorte in Zell (Mosel), doch werden auch andere Rebsorten angebaut. Jede Rebsorte hat ihren eigenen Charakter.



Thementext

Am Ende sind wir alle gleich, egal ob Mensch, Katze oder Wein: Der Charakter ist das Entscheidende. Jede Rebe hat ihren eigenen Charakter, ihre eigene Handschrift, ihr eigenes Temperament! Der Riesling ist die häufigste Rebsorte unserer Weinlage. Doch täusch' dich nicht: Jeder Wein aus unseren Weinlagen darf sich "Zeller Schwarze Katz"-Wein nennen. Welche Rebsorte darf es für dich sein?





Themenbereiche

Weinkunde zu den Rebsorten: Sorten, Geschmack, Fokus: Riesling
Qualitätsstufen
Neue Rebsorten (PiWi)



Vermittlungsstation / AR Guide

"Kleine Weinkunde" – Duftstationen mit typischen Riesling-Aromen (Pfirsich, Apfel, Zitrus) und Kerner-Noten (würzige Kräuter).

"Der Weg zur Traube" – Ein AR- Animation im Zeitraffer, die die Entwicklung einer Riesling-Traube über das Jahr hinweg zeigt.

Weitere:

- Erläuterung der Qualitätsstufen
- Entstehung der Geschmacksstufen (lieblich, trocken) durch Gärungsprozess



Highlight-Exponate

Offenes Weinfass, Gärfäßchen, Mostwaage, Traubenmühle, Flaschenspüler, Füller, Etiketten, Flaschen / Moselflasche, Gläser, Kellerwirtschaft, Keltergeräte

VINOTHEK

Im Wintergarten entsteht eine kleine, autonome “Vinothek”, die den Ausstellungsbereich “Genuss” kulinarisch abrundet. Sie dient beim Museumsbesuch als Ort des Verweilens, Austauschs und Auftankens – mit Blick auf die Weinberge. Über einen Selbstbedienungs-Wein-Automaten können Besucher:innen vor Ort ausgewählte Weine aus Zell verkosten.

Statt eine reale Konkurrenz zu lokalen Gastronomien und Weinlokalen herzustellen, verweist sie als Teil der Ausstellung auf die persönlichen Geschichten lokaler Winzer:innen und schlägt so die Brücke zwischen Ausstellungserlebnis und dem regionalem Genussangebot in Zell (Mosel).



Foto Weinspender: ggm gastro.com

Foto links: Aktuelle Ausstellung im Wintergarten

DIE HEIMATSTUBE

Die Heimatstube ist ein eigenständiger Ausstellungsbereich zur Geschichte und Identität der Stadt Zell und greift die umfangreiche heimatkundliche Sammlung des bestehenden Wein- und Heimatmuseums auf. Auf rund 80 m² verbindet sie zwei Präsentationsformen: die **klassische Exponatpräsentation zur Stadtgeschichte** und **„Living History“-Inszenierungen zur Lokalkultur**.

Ziel ist es, kulturgeschichtliche Inhalte sowohl **objektangemessen** als auch **zielgruppengerecht** zu vermitteln. Bedeutende Exponate aus der Stadtgeschichte erhalten eine sachgerechte, museale Präsentation; parallel dazu entstehen begehbare Szenen aus dem traditionellen Handwerk und dem Alltagsleben vergangener Zeiten. Aktuell sind bereits erste Werkstattinszenierungen in einfacher Form vorhanden – dieser Ansatz soll künftig stärker ausgebaut und dramaturgisch vertieft werden.

Als **Bindeglied zwischen historischer Darstellung und gegenwärtiger Stadtidentität** ermöglicht die Heimatstube auch eine Auseinandersetzung mit lokalen Herausforderungen und prägenden Ereignissen – etwa der Hochwassergeschichte, dem jüdischen Leben oder dem Wandel der Vereins- und Arbeitskultur in Zell. In diesen Erzählräumen erschließen sich Besucher:innen die Vergangenheit über Originalobjekte, Medien, Zeitzeugnisse und Erinnerungstücke – und finden dabei einen persönlichen Zugang zur Geschichte der Weinstadt Zell.



Aktuelle Präsentation

Auf Basis einer **notwendigen Inventarisierung, Digitalisierung und kuratorischen Bewertung der Sammlung** werden Exponate zu folgenden Themen ausgewählt und präsentiert. Objekte mit geringer Bewertung finden Platz im Depot.

STADTGESCHICHTE

- Besucher:innenorientierter Überblick und exponatgerechte Präsentation ausgewählter Originale zur Stadtgeschichte
 - Meilensteine der Stadtgeschichte
 - Hochwasser
- Digitales Stadtarchiv (Fotografien & Dokumente)

HEIMATKUNDE UND LOKALKULTUR

- Handwerk (ggf. Auswahl)
 - Zinngießer
 - Töpfer
 - Messerschmiede
 - Zigarrenstädtchen / -herstellung
 - Flachs- und Seilerhandwerk
- Haushaltswaren
- Vereine
 - Gesangsvereine
 - Karnevalsvereine

(W)EINTAUCHEN 3. OG

Die Etage „(W)Eintauchen“ lädt zu einer vertieften, ästhetisch-sinnlichen Erfahrung ein. Hier können Gäste in neue Perspektiven eintauchen, in Klangwelten und Installationen versinken, Kunstwerke entdecken oder spielerisch Wissen reflektieren. Der Raum steht für Immersion, Vielfalt und kreative Zugänge – und öffnet sich auch für Eventformate und kreative Bildungs- und Vereinsarbeit.

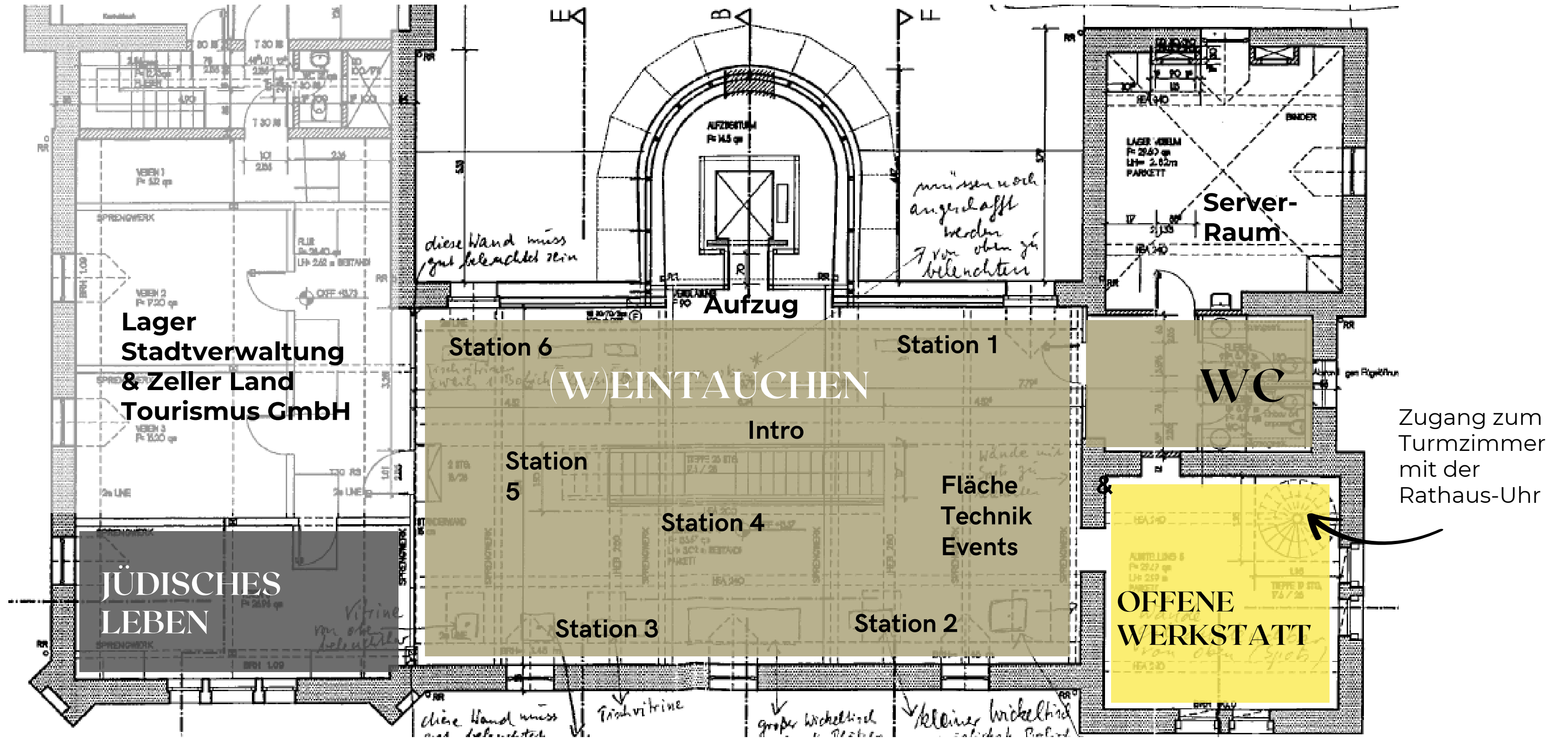
Dem Thema “Jüdisches Leben” wird ein separater Ausstellungsraum gewidmet. Die ehemalige Synagoge ist im Stadtraum nur von Außen zu besichtigen und das Heimatmuseum besitzt eine Sammlung zu diesem besonderen Thema.

Bereiche

- Wein mit allen Sinnen Erleben
- “Offene Werkstatt” - Museumspädagogik & Vereinsarbeit
- Jüdisches Leben in Zell (Mosel)

Die Verortung der Bereiche ist im folgendem Grundriss dargestellt.

3. OG - (W)EINTAUCHEN



WEIN MIT ALLEN SINNEN ERLEBEN

Das Grobkonzept legt die Zielsetzung und Vermittlungsansatz für den Bereich (W)Eintauchen fest: Das Ziel ist das Eintauchen in eine andere Welt mit ästhetisch-sinnliche Atmosphäre und hoher Aufenthaltsqualität durch starke Inszenierungen und Bilder, sowie das Setzen einzelner Highlights und Schlagschatten aus der Weinwelt, in die sich die Besuchenden immersiv hineinversetzen können. Erreicht wird dies durch

- **Ästhetik eines Objekts inszenieren**, z.B. durch Beleuchtung, Interaktionen
- **Überraschende Perspektiven eröffnen**, z.B. schwebende Installation im Raum, versteckte Ansichten, neue Blickwinkel
- **Vielfalt & Sammelleidenschaft zeigen**, z.B. durch das Zeigen von Masse wie bei Wunderkammern, Collagen o.ä.
- **Interpretationen durch Kunstwerke schaffen**, z.B. in Kooperation mit lokalen Künstler:innen
- **in andere Rollen schlüpfen**, z.B. Fotostation, Verkleidungskiste o.ä.

Die Ausarbeitung der konkreten Stationen erfolgt im anschließenden Konzeptionsprozess in Kooperation mit lokalen Akteuren.

Beispielhaft wurden folgende Ideen entwickelt.



Weinpresse mit Mini-Game

- Exponat: Weinpresse, durch Licht und Gestaltung inszeniert
- AR-Guide: Interaktives Spiel, bei dem Nutzer:innen versuchen, möglichst viel Wein zu pressen



„Die klingende Weinproduktions-Straße“

- Exponat: Abfüllstraße, als schwebende Installation aufgehängt
- AR-Guide:
 - Soundcollage mit typischen Produktionsgeräuschen (Gluckern, Korken ploppen, Gläser klirren...)
 - Interviewelementen kombiniert

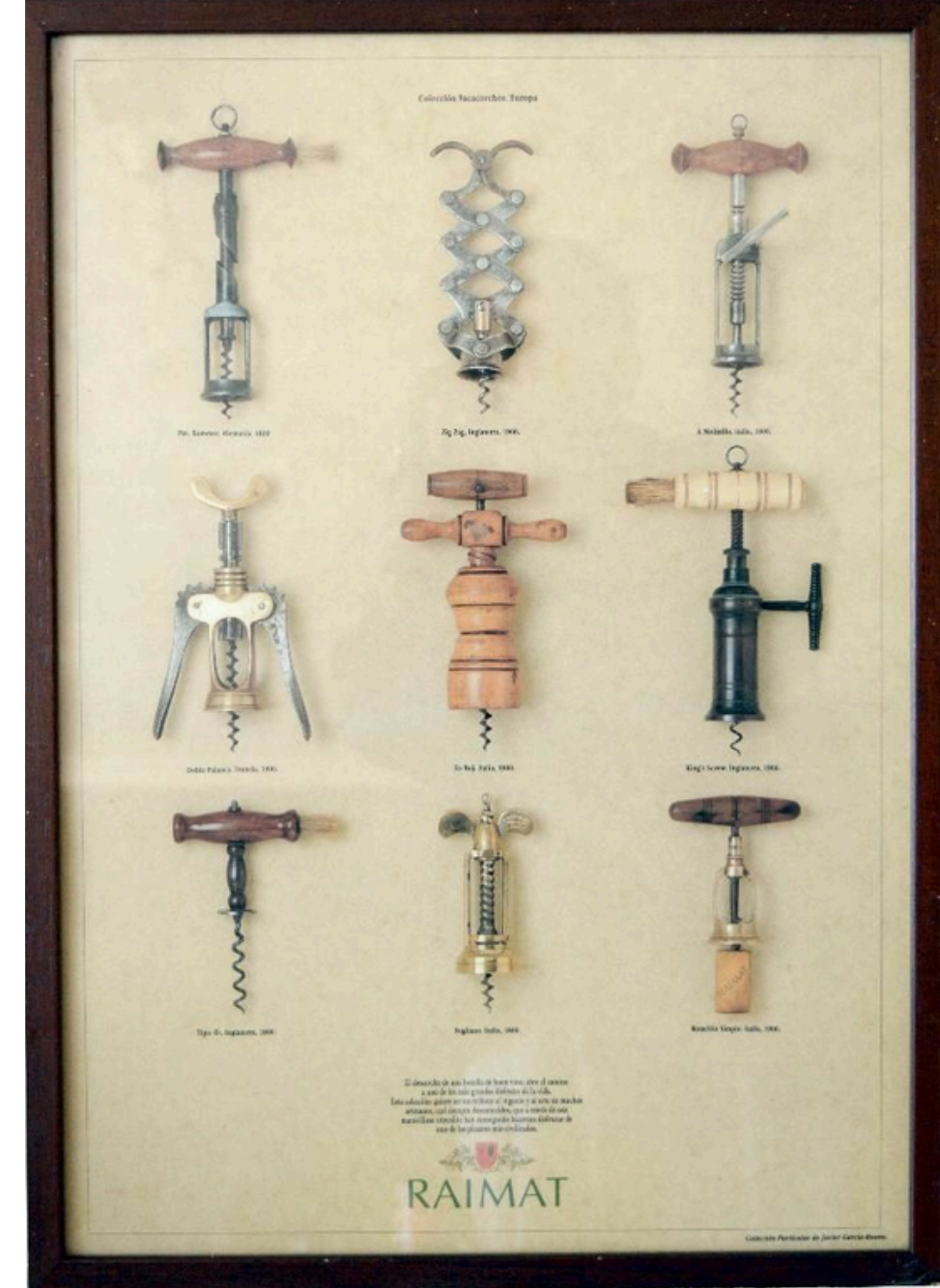


Foto rechts: Pinterest
Foto links: Aktuelle Ausstellung



Sammelleidenschaft:

- Exponate:
 - Korken & Korkenzieher in ihrer unterschiedlichen Formensprache zeigen
 - historische Etiketten als farbenfrohe Collage / “Wimmelbild”
 - Siegel: Stempelwand
 -



Fotos rechts: Pinterest

Foto links: Aktuelle Ausstellung

Kunstwerke:

- Exponat: Entwicklung evtl. in Kooperation mit lokalen Künstler:in, verspielte Assoziationen rund um Farben und Aromen von Wein-Bouquets
- AR-Museumsguide: vertiefende Inhalte zu Aromen, Farben, Geschmack etc.



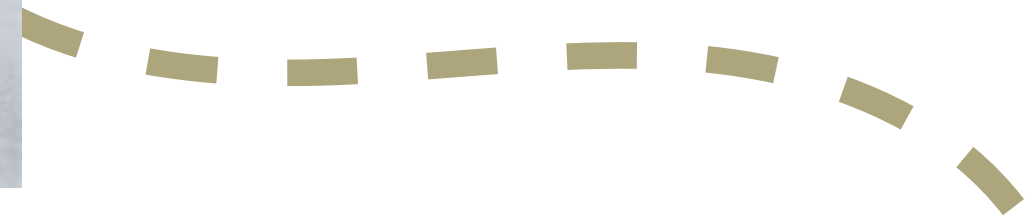
„Eure Majestät“

- Exponat: Originalkostüm einer Weinmajestät
- AR-Guide:
 - Digitale Fotobox mit AR-Selfie-Funktion, bei der Besucher:innen in historische Kostüme schlüpfen

Foto: Stadt Zell (Mosel)



4. DER STADTRUNDGANG MIT AR-GUIDE



4. DER STADTRUNDGANG MIT AR-GUIDE

Der digitale Stadtrundgang ist ein zentrales Element der Erlebniswelt NOIAR und erweitert das Museum in den öffentlichen Raum. Dabei verwandeln sich 10 touristisch relevante Orte in Zell (Mosel) in digitale Erlebnisstationen, die durch Augmented Reality (AR) lebendig werden. Die virtuelle Begleiterin „Zeller Schwarze Katz“ führt die Besucher:innen durch die Stadt. Der Guide stärkt die Besucherlenkung, fördert Aufenthaltsdauer und Frequenzverteilung in der Stadt und touristischen Leistungsträger:innen – und macht Zell ganzjährig erlebbar. Über ihre Smartphones erleben die Gäste:

- Orientierung, Inspiration und Interaktion
- eine umfassende Gästeinformation durch Karten, Chat-Funktion und tagesaktuelle Infos
- Storytelling mit verschiedenen Medien wie Audio, Video, und AR-Animationen
- Gamification durch Mini-Spiele, Quizz und ein Belohnungssystem
- teilbare Erlebnisse durch Selfie-Stationen

TECHNISCHE UMSETZBARKEIT

Das technische Konzept wird im weiteren Konzeptionsprozess von einem AR-Anbieter ausgearbeitet. Grundlegende Kriterien wurden im Vorfeld geprüft.

Um einen **niedrigschwelligen und geräteübergreifenden Einstieg** zu gewährleisten, sollen die Funktionen über eine Progressive Web App (PWA) – ohne App-Download, direkt über Browser via QR-Code – nutzbar sein. Öffentliche WLAN-Hotspots befinden sich bereits im Ausbau. Im Rathaus ist öffentliches WLAN bereits verfügbar.

Aufgrund der hohen Anforderung an Besucherlenkung, Datenfluss und Interaktionsgrad wird die Anwendung am besten als klassische App via Download performen. Für die **intensive Nutzung der Anwendung** (z.B. mehr als 3 Stationen) wird den Nutzer:innen der App-Download für ein flüssiges Erlebnis empfohlen.

Die Anwendung wird intuitiv bedienbar und insbesondere für Familien, Senioren und internationale Gäste konzipiert. Sie speichert keine personenbezogenen Daten.

KARTE UND STATIONEN

Die Stationen des Rundgangs wurden entlang touristisch und historisch bedeutsamer Orte gewählt – und verbinden das Moselvorgelände mit der Altstadt, dem Stadtteil Merl und die Weinberge.

Die folgenden **Übersichtskarte und Detailkarten** verortet die ausgewählten Stationen im Erlebnisraum.

In der **Ideensammlung** werden bereits konkrete Vorschläge für Inhalte und digitale Interaktionen im AR-Guide benannt, deren Umsetzung mit Drittanbietern geprüft wurde.

Zell (Mosel)

Dezentrales Stadtmuseum

Letzte Änderung vor 2 Minuten

Ebene hinzufügen

Teilen

Vorschau

☒ Unbenannte Ebene

Individuelle Stile

Rathaus / Touristeninfo Zell ...

Zeller Schwarze-Katz-Brunnen

Collis-Turm

Hotel Schloss Zell

ehemalige Synagoge Zell - G...

Bachturn

Runder Turm Zell (Mosel)

Weinlage Petersborn-Kabert...

St. Michael

Altes Kloster Maria Hilf Merl

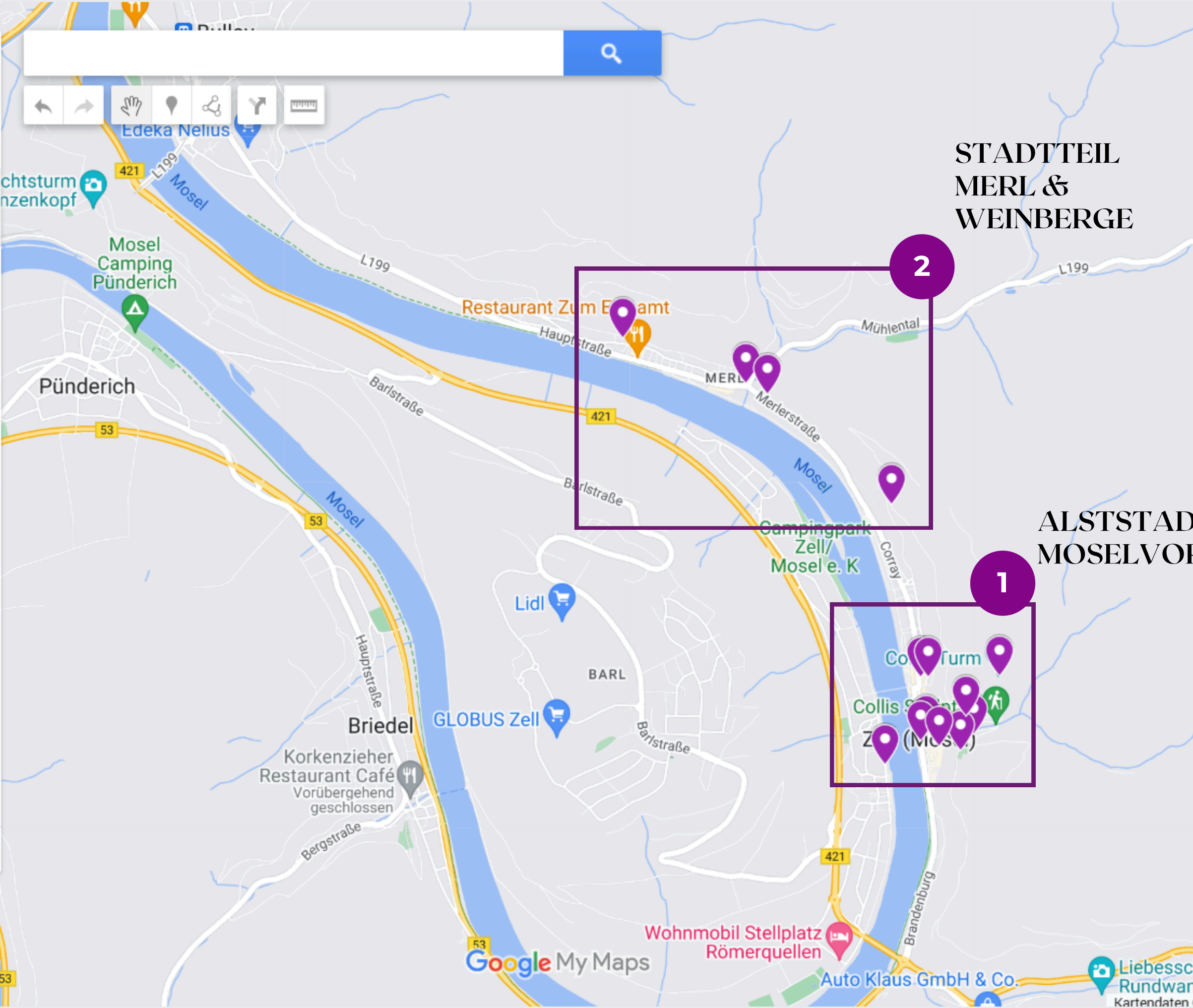
Boos von Waldeckhof

Alter Kirchturm

Wanderweg ZSK, Aussichtsp...

Am Römerbad

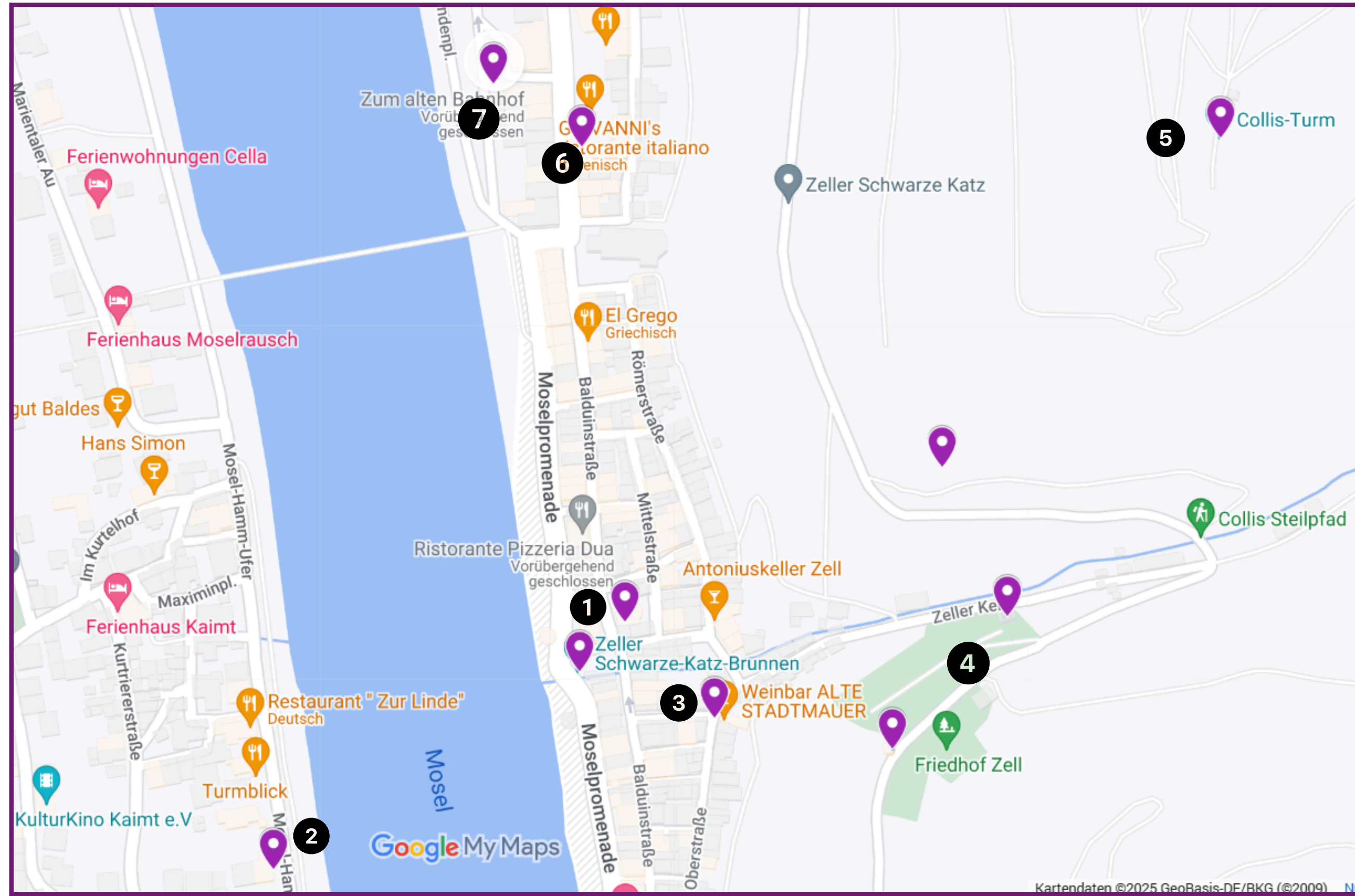
Basiskarte



1

Detailkarte: Altstadt & Moselvorgelände

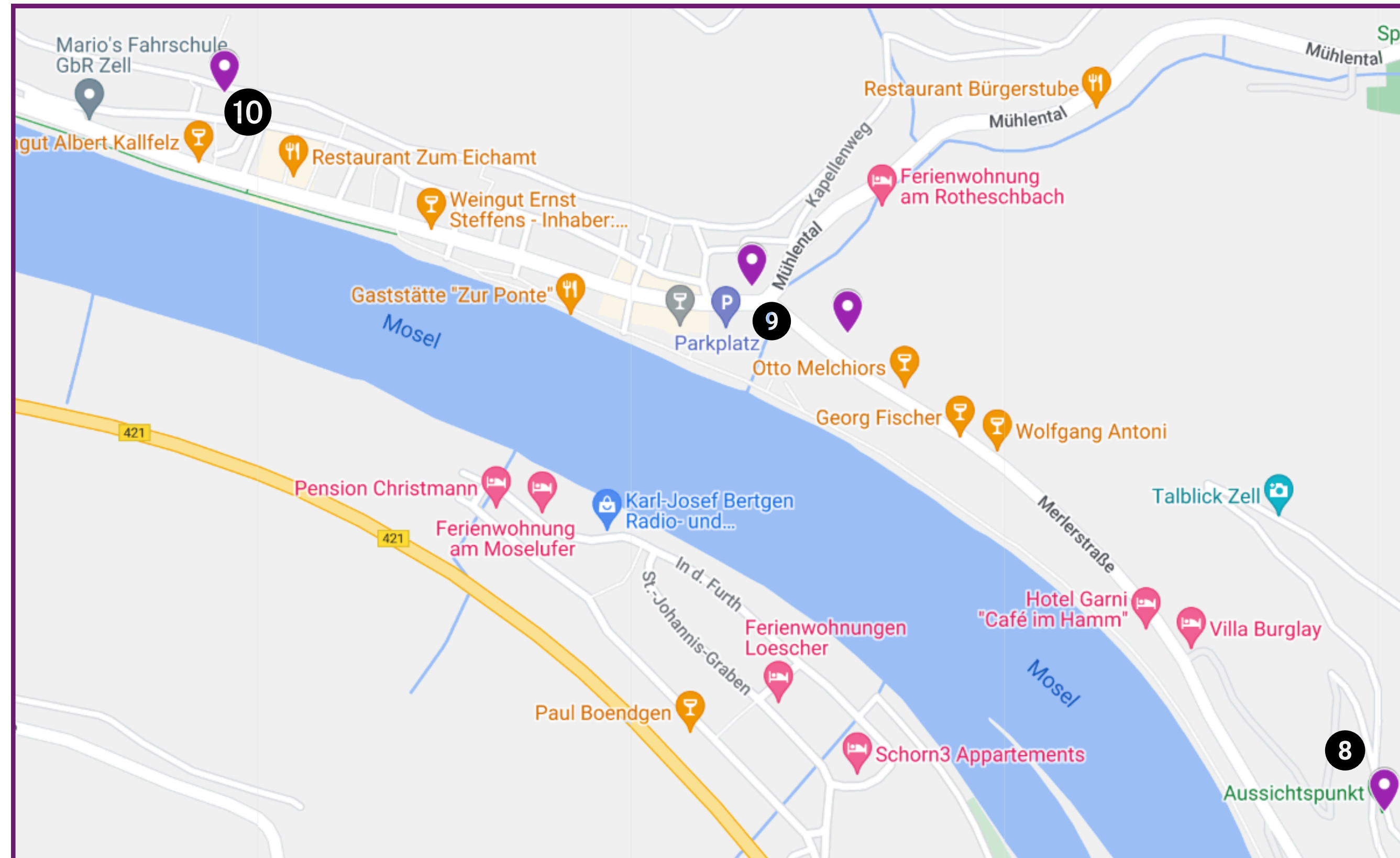
1. Historisches Rathaus mit Zeller Schwarze Katz Brunnen
(Museumsstandort)
2. Fachwerkhaus "Boos von Waldeckhof"
3. ehm. Standort d. Römischen Bad
4. Aussicht auf Stadtmauer, Runder & Viereckiger Turm (Pulverturm)
5. Collis-Turm – Aussichtspunkt
6. Schloss Zell mit ehm. Synagoge
7. Moselvorgelände, Alter Bahnhof des "Saufbähnchens"



2

Detailkarte: Stadtteil Merl & Weinberge

- 8. Themenwanderweg "Zeller Schwarze Katz", Aussichtspunkt
- 9. St. Michael mit Altes Kloster
- 10. Alter Kirchturm



IDEENSAMMLUNG: INHALTE

An den Dezentralen Stationen werden Inhalte in verschiedenen Formaten interaktiv vermittelt. Je nach Kernaussage und Kostenaufwand sind geplant: Texte, Audiospuren, Videos, Quizz, Spiele (vgl. Puzzle), 3D-Objekte, AR-Animationen etc. Denkbar wäre folgendes:

1. Historisches Rathaus

- Inhalt: Erzählung zur Verteidigung von Trier, evtl. Story des Riwigmännchens
- Umsetzung:
 - Audio-Story: Sprecherische Aufnahmen mit Einblendungen historischer Fakten
 - Animation: Einfache AR-Animation, die Szenen aus der Verteidigung visualisiert

2. Fachwerkhaus „Boos von Waldeckhof“

- Inhalt: Darstellung des Weinbaus und der historischen Architektur
- Umsetzung:
 - Foto/Comic-Integration: Einbindung historischer Aufnahmen oder Comic-Elemente
 - Optionale Animation: Visualisierung von Architektur-Details oder Weinbauprozessen

3. Römisches Bad

- Inhalt: Rekonstruktion eines ehemaligen Bades aus Fragmenten
- Umsetzung:
 - 3D-Objekte & Gamification: Interaktive 3D-Modelle, die der Nutzer zu einem Puzzle zusammensetzen kann

4. Aussicht auf Stadtmauer und Türme

- Inhalt: Darstellung des Befestigungsverlaufs und Visualisierung der Stadtmauer
- Umsetzung:
 - Animation: Zeitraffer- oder Overlay-Animation, die den Verlauf der Befestigungsanlagen zeigt
 - Optional: Begleitende Audiospur

5. Collis-Turm – „Dein Flug übers Rebenmeer“

- Inhalt: Drohnenflug-Video über die Weinberge
- Umsetzung:
 - Video-Integration: Hochwertige Videoaufnahmen, eingebettet in die AR-Umgebung, ggf. mit interaktiven Elementen

6. Schloss Zell mit ehem. Synagoge

- Inhalt: Blick hinter die Mauern plus Selfie-Funktion in historischen Kostümen
- Umsetzung:
 - Fotogalerie & AR-Selfie-Frame: Digitale Fotobox, in der Besucher virtuell als Schlossherr oder Burgdame auftreten können

7. Moselvorgelände / Alter Bahnhof („Saufbähnchen“)

- Inhalt: Animation des Abfahrtseffekts der Moselbahn, kombiniert mit historischen Fotos
- Umsetzung:
 - Animation: Darstellung des Abfahrtsprozesses der Bahn
 - Fotoeinbindung: Historische Aufnahmen als ergänzendes Element

8. Themenwanderweg „Zeller Schwarze Katz“

- Inhalt: Interaktive Audioerzählung, bei der die „schwarze Katz“ ihre Geschichte präsentiert
- Umsetzung:
 - Audio: Narration als interaktives Hörspiel, eingebettet in die AR-Umgebung

9. St. Michael mit altem Kloster

- Inhalt: Dialog zwischen Klosterbrüdern zur Geschichte des Klosters
- Umsetzung:
 - Audio-Dialog: Sprechinszenierung als interaktives Element

10. Alter Kirchturm

- Inhalt: Geschichte des Pissamanns und des Kirchturms, kombiniert mit Verweisen auf weitere thematische Pfade
- Umsetzung:
 - Audio & Animation: Kombination aus erzählerischer Audiospur und visueller Animation des Kirchturmtransfers

5. VERMITTLUNGSKONZEPT

Die Vermittlung in der Erlebniswelt NOIAR verfolgt das Ziel, das kulturelle Erbe, die Weinkultur und die Stadtgeschichte von Zell (Mosel) auf **zeitgemäße, interaktive und emotional aktivierende Weise** zugänglich zu machen. Statt reiner Informationsvermittlung steht Erlebnis, Bildung und Teilhabe im Mittelpunkt – unabhängig von Vorwissen, Alter oder Herkunft der Besucher:innen. Dabei wird ein Vermittlungsansatz verfolgt, der **niedrigschwellig, multisensorisch und zielgruppenspezifisch** gestaltet ist und sowohl in der physischen Ausstellung als auch im digitalen Stadtraum-Angebot Anwendung findet.

Die konkreten Inhalte wurden bereits bei den Erlebnisbausteinen ausführlich thematisiert. Zusammengefasst werden verschiedene Zeit- und Erzählstränge in einer sinnvollen Dramaturgie miteinander verzahnt:

- Mythos & Weinmarke der Zeller Schwarzen Katz
- Weinkultur an der Mosel vom historischen Winzerhandwerk zur Gegenwart
- Stadt im Wandel – Meilensteine und Zeugnisse aus Stadthistorie und Heimatkultur
- Transformation im ländlichen Raum: Klimawandel und Zukunftsfähigkeit

Im folgenden werden die **Zielgruppen, die Besucher:innenansprache, der Vermittlungsansatz sowie Partizipationsmöglichkeiten** in der weiteren Entwicklung und dem laufenden Betrieb aufgezeigt.

ZIELGRUPPEN

Die Zielgruppen wurden in Anlehnung an die Tourismusstrategie Mosel sowie die individuelle Gästestruktur und Zielsetzungen in Zell (Mosel) definiert.

NOIAR richtet sich an vier strategisch definierte Hauptzielgruppen:

1. **Aktivtourist:innen** – insbesondere Rad- und Wanderreisende entlang des Moselradwegs (vgl. Aktive Naturgenießer)
2. **Kultur- und Genussgäste 40+** – mit Interesse an Wein, Geschichte und regionaler Authentizität (vgl. Reife Natur- und Kulturliebhaber & Kleinstadt-Genießer)
3. **Familien mit Kindern** – die spielerische, interaktive Formate schätzen (vgl. Vielseitige Aktive)
4. **Einheimische & Bildungsakteure** – Schulklassen, Vereine, Kulturinitiativen

BESUCHER:INNENANSPRACHE

Die Ansprache erfolgt **zielgruppengerecht und barrierearm**:

- **Mehrsprachigkeit:** Die Ausstellung ist in ihrer baulichen Umsetzung einsprachig geplant. Das mehrsprachige Erlebnis der Ausstellung und des Stadtrundgangs wird ressourcenschonend über den AR-Guide realisiert: Inhalte sind durch KI-unterstützte Übersetzung auch in Englisch, Französisch und Niederländisch geplant.
- **Multisensorische Vermittlung:** Kernaussagen werden nach dem Mehr-Sinne-Prinzip durch mindestens zwei Sinne vermittelt (visuell, auditiv, taktil, olfaktorisch); speziell konzipierte Vermittlungsstationen unterstützen das Verständnis, wie z.B. die Wärme-Taststation im Bereich “Schiefer”.
- **Niedrigschwellige Zugänge:** Trotz des hohen Digitalisierungsgrades von NOIAR bieten wir niedrigschwellige Einstiegspunkte. Auch Menschen im hohen Alter sind mittlerweile erfahren im Umgang mit Smartphones - Tendenz weiter steigend. Bei der AR-Anwendung ist (zunächst) keine Anmeldung oder Download erforderlich, da eine Teilnutzung des AR-Guide über PWA/ Instant-App möglich gemacht werden soll. Die Sprachsteuerung in der jeweilig gewählten Sprache unterstützt die intuitive Navigation. Eine Chat-Funktion kann zusätzlich Hilfestellung bieten.
- **Altersgerechte Inhalte:** Die pädagogische Verantwortung beim Ausstellungsthema “Wein” liegt in einer klaren Trennung zwischen kulturellem Erbe und produktbezogenen Inhalten. Für junge Besucher:innen stehen die Trauben im Vordergrund – ohne Bezug zu Alkohol oder Konsum. Die Themen Natur, Handwerk, Gemeinschaft und Lebensalltag bieten kindgerechte Zugänge mit spielerischen Ansätzen, die auch für Erwachsene spannend und lehrreich sind.

NOIAR schafft damit individualisierbare Erlebnisse, die verschiedene Bedürfnisse und Interessen adressieren.

VERMITTLUNGSANSATZ: STORYTELLING & IMMERSION

Die zentralen Vermittlungsprinzipien von NOAIR sind **Storytelling** und **Immersion durch Augmented-Reality**.

Storytelling bedeutet emotionalisierte Erzählung. Unsere **Protagonistin** ist das offizielle **Maskottchen der Stadt**, die Zeller Schwarze Katz. Sie prägt bereits heute in vielfältiger Erscheinungsform das Stadtbild: als Brunnenfigur, Souvenir, Flaschenetikett oder Werbemotiv. Auch bei NOAIR übernimmt sie eine zentrale Rolle: Als Mentorin führt sie mit Charme, Humor und Fachwissen durch die Ausstellung und den Stadtraum. Besucher:innen begegnen ihr bereits im Auftaktbereich der Ausstellung, wo sie zur Nutzung des AR-Guides einlädt – und bleibt ihnen anschließend als Avatar im AR-Guide erhalten. Der dialogische Aufbau ermöglicht eine **persönliche Ansprache der Nutzer:innen und motiviert zur Interaktion**.

Das zweite Leitprinzip ist die **immersive Erweiterung des realen Raums durch Augmented Reality**. Über das eigene Smartphone erleben Besucher:innen eine digitale Erzählebene, die sich visuell, auditiv und interaktiv über Ausstellung und Stadt legt. Historische Figuren, animierte Objekte und kontextbezogene Medieninhalte verknüpfen reale Orte und Objekte mit virtuellen Geschichten. So entsteht ein **situatives Lernen in Bewegung**. Stadtgeschichte wird **unmittelbar am authentischen Ort erlebbar**, statt sie künstlich in der Ausstellung zu “replizieren”. Der immersive Charakter dieser Vermittlungsform trägt dazu bei, komplexe Inhalte **verständlich, spielerisch und erinnerungswürdig** zu inszenieren.

6. PARTIZIPATIONS- UND KOOPERATIONSKONZEPT

Bereits in der Konzeptionsphase wurde NOIAR unter enger Mitwirkung lokaler Akteur:innen entwickelt – insbesondere durch das ehrenamtliche Museumsteam und Vertreter:innen des Stadtrates. Dieses partizipative Prinzip wird auch in der weiteren Projektentwicklung und im Betrieb systematisch fortgeführt.

Ein künftig zu gründender **Museumsverein** wird eine **zentrale Rolle** übernehmen – sowohl für die Organisation des Führungsbetriebs als auch für die inhaltliche Weiterentwicklung und Verankerung von NOIAR in der Stadtgesellschaft.

Ergänzend dazu wird ein **aktives Netzwerk aus regionalen Kooperationspartner:innen** aufgebaut – insbesondere aus der lokalen Weinwirtschaft, der Gastronomie, dem Kulturbereich und dem touristischen Umfeld. Ziel ist es, einen offenen Kreis von Mitwirkenden zu etablieren, der Identifikation stiftet, Inhalte mitgestaltet und zur Lebendigkeit des Angebots beiträgt.

PARTIZIPATIONSMÖGLICHKEITEN

NOIAR setzt bewusst auf niedrigschwellige Beteiligung mit unterschiedlichen Formaten für verschiedene Gruppen:

- **Co-Kreation von Inhalten:** z. B. durch Zeitzeug:innen-Interviews, persönliche Geschichten, Beiträge lokaler Stadt- und Weinexpert:innen
- **Patenmodelle:** Übernahme von Ausstellungsbestandteilen oder digitalen Stationen durch Bürger:innen, Künstler:innen oder Vereine
- **Partizipative Sammlungsarbeit:** z. B. durch Objekteinreichungen, Erzählcafés oder gemeinsames Inventarisieren
- **Programmgestaltung:** Entwicklung und Durchführung von Sonderformaten wie Führungen, Lesungen oder offenen Werkstätten
- **Mitwirkung im Museumsverein:** z. B. in inhaltlichen Arbeitsgruppen, Inventarisierung der Veranstaltungsorganisation

Diese Formate fördern die aktive Teilhabe der Bevölkerung, stärken die regionale Identität und sorgen für eine dauerhafte Einbindung des Projekts in die lokale Kultur- und Bildungslandschaft.

KOOPERATIONSPOTENZIALE MIT REGIONALEN PARTNER:INNEN

Über die Beteiligung hinaus entstehen durch NOIAR vielschichtige Kooperationschancen mit lokalen Betrieben, Institutionen und Dienstleister:innen. Diese Kooperationen bieten beidseitigen Nutzen:

- **Inhaltliche Repräsentation:** Einbindung lokaler Expertise und Marken in Ausstellung oder Vermittlungsinhalte
- **Veranstaltungsformate:** z. B. gemeinsame Themenabende, Weinführungen oder Ferienprogramme – zur Zielgruppenerweiterung und Imagepflege
- **Produktpräsentation & Vertrieb:** z. B. regionale Produkte im Museumsshop, Weine bei Events (im Gewölbekeller) oder kulinarische Kooperationen entlang des AR-Rundgangs
- **Sponsoring & Öffentlichkeitsarbeit:** Sichtbarkeit als Förderpartner:in, Markenpositionierung im Kontext von Innovation und Kultur

NOIAR fungiert damit als Kooperationsplattform für Tourismus, Kultur und Wirtschaft – mit dem Ziel, regionale Stärken sichtbar zu machen, Angebote zu vernetzen und gemeinsame Wertschöpfung zu ermöglichen.

7. BETRIEB UND WIRTSCHAFTLICHKEIT

Die Erlebniswelt NOIAR wird von der Stadt Zell (Mosel) getragen und in enger Kooperation mit der Zeller Land Tourismus GmbH sowie einem neuen ehrenamtlichen Museumsverein betrieben. Durch diese Struktur entsteht ein professionelles, aber ressourcenschonendes Betriebsmodell. Der Betrieb wurde im Rahmen einer Machbarkeitsstudie geprüft und eine Wirtschaftlichkeitsprognose erstellt. Die wesentlichen Rahmenbedingungen sind:

Die Tourist-Information Zeller Land (TI) im Erdgeschoss des Rathauses übernimmt:

- den persönlichen Empfang
- den Ticketverkauf & Shopbetrieb
- sowie die Vermarktung gegen Provision

PERSONALSTRUKTUR

Die Ausstellung im 2. und 3. OG ist eigenständig begehbar. Der AR-Museumsguide übernimmt die digitale Führung, wodurch keine ständige personelle Aufsicht notwendig ist. Folgende Personalstruktur ist daher ausreichend:

- 0,5 Stelle Museumsleitung (Leitung, Programm, Social Media)
- Unterstützung durch den Museumsverein (Führungen, Inhalte)
- Synergien mit TI und Stadtverwaltung (Reinigung, Infrastruktur)

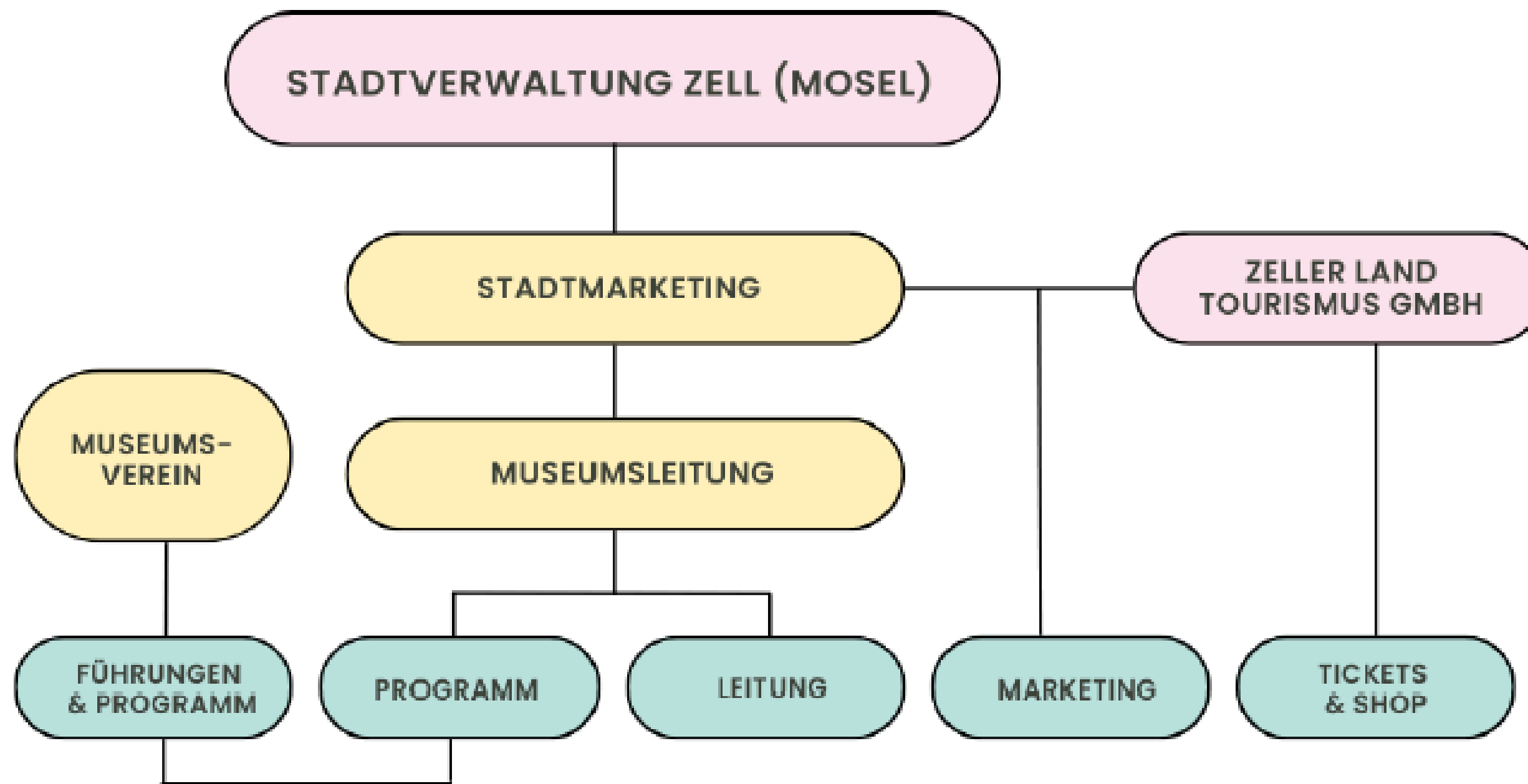


Abbildung 1: Betriebsmodell für die touristische Erlebniswelt Zell (Mosel)

WIRTSCHAFTLICHKEIT

Die ausführliche Wirtschaftlichkeitsberechnung befindet sich im Anhang. Wesentliche Ergebnisse sind:

- kalkulierte Besucherzahl: 15.000 / Jahr
- durchschnittlicher Eintrittspreis: 4,80 €
- Einnahmen aus Eintritt, Shop & Veranstaltungen: ca. 85.500 €
- Betriebskosten: rund 83.053 € (davon 30.000 € Personalkosten und 53.053 € Betriebskosten, Wareneinsatz)
- Vorläufiges Betriebsergebnis: 2.448 €

Das Projekt erreicht dank Nutzung bestehender Strukturen und den Synergien mit der TI auch bei konservativer Besucheranzahl ein leicht positives Ergebnis – ein seltener Fall im Kulturbereich. NOIAR ist damit wirtschaftlich tragfähig, wachstumsfähig und langfristig betreibbar.

8. NACHHALTIGKEIT & DIGITALISIERUNG

Nachhaltigkeit ist zentraler Bestandteil des NOIAR-Konzepts – inhaltlich, ökologisch, technisch und gesellschaftlich. Mit NOIAR planen wir ein zukunftsweisendes Modell für digitale Kulturvermittlung in ländlichen Regionen – mit Vorbildcharakter weit über Zell hinaus.

Nachhaltigkeit

- Nutzung bestehender Infrastruktur (Rathaus statt Neubau), keine Versiegelung, keine Eingriffe in Natur- oder Schutzräume
- verantwortungsvoller Umgang und Schutz der Sammlung, Verbesserung der Objektangemessenen Präsentation
- Ausstattung mit energieeffizienter Technik & Licht geplant
- digitale Vermittlung erlaubt Reattraktivierung ohne bauliche Ressourcen und Müll
- Thematisierung des Klimawandels im Weinbau als Ausstellungsthema geplant (z.B. Hochwassersimulation)

Digitalisierung

- umfassender AR-Museumsguide (innen & außen)
- digitale Besucherlenkung durch GPS & visuelle Wegführung
- Gamification-Elemente wie die digitale Traubenjagd, Mini-Games und 3D-Simulationen
- plattformunabhängige App-Technologie in Teilen umsetzbar (PWA, Instant App)
- keine personenbezogene Registrierung notwendig (DSGVO-konform)
- Inhalte sind skalierbar und updatefähig zu konzipieren (CMS-System)
- barrierearme Nutzung durch Sprachsteuerung, Icons & einfache Bedienung geplant.

9. FAZIT UND AUSBLICK

Mit der Erlebniswelt NOIAR schafft die Stadt Zell (Mosel) ein zukunftsfähiges, identitätsstiftendes und touristisch wirksames Kulturangebot, das Tradition und Technologie, Innen- und Außenraum, Gäste und Stadtgesellschaft auf innovative Weise miteinander verbindet.

Die Kombination aus digitalem Storytelling, Augmented Reality, historischer Kulisse und partizipativer Vermittlung eröffnet neue Perspektiven für die touristische und kulturelle Entwicklung der Region. Die klare Zielgruppenorientierung, die barrierearme Gestaltung, die Einbindung des Ehrenamts sowie das tragfähige Betriebskonzept sichern die langfristige Wirksamkeit des Projekts – auch über die Förderlaufzeit hinaus.

Nächste Schritte der Umsetzung bei Förderzusage:

2025: Kuratorisches Feinkonzept, Ausschreibungen (Gestaltung, AR-Guide)

2026: Gestalterische Planung, App-Entwicklung, Content-Produktionen

2027: Ausschreibung Ausstellungsbau, Ausführung und Vorproduktion, AR-Integration im Stadtraum

2028: Einrichtung der Ausstellung, Testbetrieb und Partneraktivierung, im Frühjahr offizielle Eröffnung der Erlebniswelt NOIAR

Die Stadt Zell (Mosel) ist bereit, gemeinsam mit der Tourismusorganisation, engagierten Bürger:innen und innovativen Partnern ein Leuchtturmprojekt zu realisieren – für Zell, für die Mosel, für den Tourismus der Zukunft.