AGENZIA STAMPA QUOTIDIANA NAZIONALE
Prima Pagina News

Cultura - *Arte, Angera (Va): al via i Musei Educativi Ludici Accessibili*

Varese - 01 set 2025 (Prima Pagina News) **Progetto al debutto il 6 e 7 settembre, con appuntamenti dedicati al gioco, all'esplorazione e alla scoperta di un'Angera inedita.**

Sabato 6 e domenica 7 settembre 2025 prende il via ufficialmente MELA – Musei Educativi Ludici Accessibili, un progetto fortemente voluto dal Comune di Angera e dal Civico Museo Archeologico e Museo Diffuso, che trasforma l'intera città in un laboratorio di creatività, memoria e tecnologia. MELA nasce per avvicinare cittadini e visitatori al patrimonio culturale con modalità nuove: giochi da tavolo e urbani, opere in realtà aumentata, podcast e attività partecipative che intrecciano tradizione e innovazione e che rimarranno fruibili in modo permanente. Da gennaio 2025 la comunità di Angera è stata coinvolta in un percorso di raccolta e condivisione di storie e ricordi che hanno costituito la base per le attività del progetto. Molti cittadini hanno prestato la propria voce per creare podcast in cui i ricordi delle generazioni più anziane si intrecciano con i desideri delle nuove. A maggio il progetto ha vissuto il suo momento clou con una residenza d'artista che ha portato in città sette autori provenienti da tutta Italia: la fotografa Anna Cerrato da Bolzano, il designer Matteo Ufocinque Capobianco da Torino, l'illustratore palermitano Gabriele Genova, la character animator bergamasca Sara Bellini, il videomaker Niccolò Beretti da Milano, il 3D artist Jasper Mori da Udine ed il game designer Marco Bielli da Taino. Durante una settimana intensa, gli artisti hanno raccolto testimonianze, conosciuto a fondo il territorio e collaborato tra loro per progettare giochi ed esperienze immersive, che verranno finalmente svelati nelle giornate inaugurali del 6 e 7 settembre. MELA è un progetto realizzato da Bepart Società Cooperativa Impresa Sociale in collaborazione con il Comune di Angera e il Civico Museo Archeologico e Museo Diffuso. Partner di progetto: eArs S.r.l., Laboradio, Tracciaminima APS. finanziato dal Programma regionale a valere sul Fondo Europeo di Sviluppo Regionale 2021/2027 di Regione Lombardia PR FESR 2021-2027. Esperienze di gioco e realtà aumentata: Quattro giochi originali raccontano Angera in chiave inedita, grazie alla supervisione scientifica di Anna Bernardoni e Cristiano Brandolini del Civico Museo Archeologico di Angera, la curatela artistica e tecnologica di Bepart e la collaborazione tra i diversi autori già protagonisti della residenza d'artista: ? Il Mostro del Lago (7+) Un'avventura epica in cui i giocatori viaggiano nel tempo alla ricerca di reliquie antiche per sconfiggere il mostro che avvolge la Rocca di Angera. Tra oggetti magici, prove da superare e sfide di strategia, il gioco unisce mitologia, archeologia e fantasia, trasformando la città in un campo di battaglia leggendario. (Illustrazioni di Gabriele Genova; Game Design di Marco Bielli) ? Angera Segreta – Scopri i tesori nascosti (12+) Una vera e propria caccia al tesoro urbana. Armati di mappa e indizi, i partecipanti devono risolvere enigmi e scoprire luoghi nascosti, aiutati anche da QR code che svelano narrazioni audio. Un invito a guardare la città con occhi nuovi, tra intuizione, immaginazione e spirito d'avventura. (Illustrazioni di Matteo Ufocinque Capobianco; Game Design

di Marco Bielli) ? La Mappa dei Misfatti – Cinque Misteri ad Angera (14+) Un gioco investigativo che trasforma Angera in un palcoscenico di segreti. Su una grande mappa d'artista, i giocatori – guidati a turno da un Ispettore – devono collegare indizi, interrogare testimoni attraverso contenuti audio e risolvere delitti immaginari ambientati tra i vicoli della città. Un'esperienza immersiva che unisce osservazione, logica e narrazione. (Illustrazioni di Matteo Ufocinque Capobianco; Game Design di Marco Bielli) ? Sogni d'Istanti – Un gioco di inganni ad Angera (16+) Mescola narrazione, deduzione e fantasia. Carte illustrate raffiguranti visioni sospese tra sogno e realtà vengono usate dai giocatori per raccontare, bluffare e smascherare il "traditore" nascosto tra loro. Un'esperienza poetica e sociale, che trasforma i ricordi e i paesaggi di Angera in immagini da interpretare e condividere. (Fotografie di Anna Cerrato; Game Design di Marco Bielli) A completare l'esperienza, 7 installazioni in realtà aumentata arricchiscono il museo a cielo aperto già presente in città: sette personaggi raffiguranti altrettante professioni collegate ciascuna ad un'epoca diversa, prendono vita davanti agli occhi dei visitatori, unendo memoria, tradizione e creatività digitale. (Produzioni curate da Bepart con la collaborazione degli artisti in residenza: Sara Bellini, Niccolò Beretti e Jasper Mori) > Una radio per ragazzi e ragazze: Bambine/i e ragazze/i di Angera hanno dato vita a una redazione radiofonica tutta loro: microfoni, mixer e cuffie per raccontare la città con uno sguardo fresco, creando uno spazio pensato per i loro coetanei e che rimarrà patrimonio del Museo Archeologico per laboratori futuri. Grazie all'attrezzatura installata nel museo sono già stati realizzati alcuni podcast e l'evento stesso di presentazione verrà seguito e raccontato in una trasmissione radiofonica che andrà in onda su radio Zai.net. (Attività realizzata con Laboradio) La Banca della Memoria: Storie, ricordi e voci degli abitanti sono stati raccolti e trasformati in audioguide emozionali. Una narrazione corale che accompagna percorsi turistici e giochi, restituendo un volto autentico e intimo al territorio. A partire dal 6 settembre le storie, disponibili in lingua italiana e inglese, saranno ascoltabili inquadrando i QR code che saranno parte permanente del Museo Diffuso di Angera. (Attività realizzata con eArs) Passeggiate ed esplorazioni urbane: Cittadini e associazioni hanno partecipato a passeggiate esplorative e attività di mappatura, contribuendo a dare vita a percorsi esperienziali e turistici originali: un'iniziativa che ha portato alla scoperta dell'"Angera Segreta", tra simboli, storie e luoghi nascosti, lasciando nuovi itinerari strutturati per camminatori di target diversi, oltre alla caccia al tesoro che verrà presentata domenica 7 settembre. (Attività realizzata con tracciaminima) Giovani e università in gioco: Il progetto ha visto inoltre il coinvolgimenti di studenti e studentesse dell'Università dell'Insubria, i quali hanno partecipato alla progettazione dei giochi e al monitoraggio delle attività, mettendo in campo ricerca, creatività e nuove competenze. Programma 6 – 7 settembre 2025: La partecipazione alle attività è gratuita. È consigliata la prenotazione compilando il modulo al link: https://forms.gle/1HDvQL8yAc15K3Df9 · Sabato 6 settembre, Civico Museo Archeologico di Angera: Ore 16: Cerimonia di apertura con istituzioni, partner e artisti: verranno presentati i giochi e si svolgerà un tour guidato nel centro cittadino, per scoprire la "Banca della Memoria" e le installazioni di realtà aumentata. Lungo il percorso si incontreranno inoltre alcuni dei cittadini protagonisti, per ascoltare le storie di Angera dalla loro viva voce. · Domenica 7 settembre, Imbarcadero e Museo Diffuso: Ore 10:00 – "Angera Segreta", caccia al tesoro partecipativa aperta a famiglie,

cittadini e turisti. Dalle 14:00 alle 17:00 – Giochi da tavolo: o Il Mostro del Lago (7+) – Civico Museo Archeologico o La Mappa dei Misfatti (12+) – Pratoni Lungolago o Sogni d'Istanti (16+) – Pratoni Lungolago Ore 17:15 – Saluti finali e restituzione

(Prima Pagina News) Lunedì 01 Settembre 2025

Verbalia Comunicazione S.r.l. Società Editrice di PRIMA PAGINA NEWS
Registrazione Tribunale di Roma 06/2006 - P.I. 09476541009
Iscrizione Registro degli Operatori di Comunicazione n. 21446

Sede legale : Via Costantino Morin, 45 00195 Roma
Redazione Tel. 06-45200399 r.a. - Fax 06-23310577
E-mail: redazione@primapaginanews.it