



BIBLIOTECA *MARCEL·LÍ DOMINGO*

Recull de premsa local i comarcal

Reformen el museu de la Batalla de l'Ebre de Gandesa

Es condiona un espai per acollir el centre de l'Associació d'Aviadors de la República (ADAR) i es millora l'accessibilitat de l'edifici

M. M.
GANDESA

L'Ajuntament de Gandesa ha iniciat les obres de reforma del Museu del Centre d'Estudis de la Batalla de l'Ebre. Concretament, l'actuació permetrà adequar dues noves sales, on en una d'elles s'ubicarà el museu de l'associació d'Aviadors de la República (ADAR). El projecte també contempla la millora de l'accessibilitat de les instal·lacions i la supressió de les barreres arquitectòniques.

Les obres tenen un termini d'execució previst de dos mesos i suposen una inversió de 256.816,56 euros, amb una subvenció del Ministeri de Cultura de 200.000 euros, segons detallen des de l'Ajuntament.

L'alcalde de Gandesa, Carles Luz, ha destacat aquesta inversió com «un pas més per reforçar la capitalitat museística i memorial de Gandesa, amb un equipament cultural, i de preservació i divulgació de la memòria de primera, que permetrà crear noves oportunitats, atreure visitants i nous públics».

Una actuació que se suma al projecte també presentat recentment, que ofereix un recorregut virtual per totes les sales de l'equipament cultural a través de la història animada de la vida d'un soldat de la lleva del Biberó. Com ja va avançar el Diari,



Obres en marxa al CEBE de Gandesa. FOTO: CEDIDA

Aquesta web-app està dissenyada per oferir una visita didàctica pel museu, però alhora entretinguda, amb explicacions, preguntes i fins i tot reptes i jocs que els usuaris han de resoldre durant la seua estada al centre. El fil conductor és Jaume, un personatge que representa un soldat de la lleva del Biberó que va combatre durant la guerra civil i que porta

aquest nom pel dia que va començar la batalla de l'Ebre, el dia de Sant Jaume (25 de juliol) de 1938.

Així, amb el suport del seu telèfon mòbil, els visitants poden conèixer tots els racons del museu d'una forma diferent i sense un recorregut marcat, accedint a les preguntes i reptes a través dels codis QR que s'hi va trobant.

