



Comune di Lecco

Sistema Museale Urbano Lecchese

Con il contributo di

Fondazione
CARIPLO



“Please touch me”/Ad occhi chiusi nel Museo

**Inaugurazione dei percorsi multisensoriali
nei musei del Polo Museale di Palazzo Belgiojoso**

Lecco, venerdì 27 agosto

Programma

(indicazione dei relatori ancora provvisoria)

Ore 17, Sala Conferenze del Civico Planetario:

Saluti

Mauro Gattinoni, Sindaco di Lecco

Simona Piazza, Vicesindaco di Lecco, Assessora a cultura e coesione sociale

Interventi

Giuseppe Stolfi, Soprintendente Archeologia, Belle arti e Paesaggio per le provincie di Como, Lecco, Monza e Brianza, Pavia, Sondrio e Varese

Carlo Mario Mozzanica, Fondazione Cariplo

Antonio Bossi, Cooperativa sociale Eliante onlus

Nicola Stilla, Consigliere Nazionale UICI e Presidente del Club Italiano del Braille

Tavola rotonda: “Per un museo accessibile a tutti: esperienze e problematiche”

Mauro Rossetto, Si.M.U.L. - Direttore scientifico del Polo di Palazzo Belgiojoso

Silvano Stefanoni, Presidente provinciale della Federazione tra le Associazioni Nazionali delle persone con Disabilità

Michela Ruffa, archeologa, coordinatrice per Eliante del Progetto *Please Touch me*

Moderatrice dell'incontro: **Katia Sala**, Giornalista

Ore 18, Musei Archeologico, Storico e di Storia naturale:

Visite guidate ai nuovi allestimenti “Touch Me”

Nel rispetto delle disposizioni vigenti per il contenimento della pandemia, le visite saranno effettuate suddividendo i partecipanti a gruppi successivi di dieci persone.

A chi dovrà attendere sarà offerto un piccolo rinfresco

Tutti i partecipanti dovranno presentare il *green pass* o certificazione equivalente

Il progetto “Please touch me. Ad occhi chiusi nel Museo”

Promotore e capofila cofinanziamento:

- **Eliante** Cooperativa Sociale Onlus

Partner e cofinanziatore:

Sistema Museale Urbano Lecchese

Cofinanziatore:

- Fondazione Cariplo (Bando aprile 2018 Arte e Cultura - Partecipazione culturale)

Enti sostenitori:

- Soprintendenza Archeologia, Belle arti e Paesaggio per le province di Como, Lecco, Monza e Brianza, Pavia, Sondrio e Varese
- Unione Italiana dei Ciechi e degli Ipovedenti
- Federazione tra le Associazioni Nazionali delle persone con Disabilità

Curatori del progetto:

- Antonio Bossi (Responsabile Area educazione e formazione Eliante Onlus)
- Chiara Crotti (Eliante Onlus, Referente scientifico Museo di Storia naturale di Lecco)
- Mauro Rossetto (Si.M.U.L. - Direttore scientifico del Polo museale di Palazzo Belgiojoso e Responsabile dei servizi educativi)
- Michela Ruffa (Eliante Onlus, Referente scientifico del Museo Archeologico di Lecco, coordinamento progetto)

Procedure amministrative:

- Maria Rachele Orlandi (Si.M.U.L.)
- Mauro Belardi (Eliante)

Tirocinanti Assistenti *junior* al progetto:

- Lorenzo Astori (Si.M.U.L., 2019)
- Martina Barbieri (Si.M.U.L., 2018)
- Beatrice Castelnuovo (Si.M.U.L., 2018)
- Tecla Centali (Si.M.U.L., 2019/'20)
- Laura Fumagalli (Si.M.U.L., 2021)
- Debora Passoni (Si.M.U.L., 2020/'21)
- Gemma Soru (Si.M.U.L. 2021)

Collaboratori esterni:

- Girobussola Onlus (schede e didascalie tattili)
- Jungle Media (exhibit postazioni sonore)
- Centro Archeologia Sperimentale (copie reperti)
- CT2 (contenuti e supporti multimediali)
- Maria Caprì (grafica e comunicazione)

Finalità e modalità di attuazione del progetto

Il percorso multisensoriale nei musei del Si.M.U.L., presenti nel Polo di Palazzo Belgiojoso, è stato promosso dalla **Cooperativa Sociale Eliante Onlus** in sinergia con il **Comune di Lecco-Sistema Museale Urbano Lecchese**, con il sostegno della **Soprintendenza Archeologia, Belle Arti e Paesaggio** per le Province di Como, Lecco, Monza Brianza, Pavia, Sondrio e Varese e la collaborazione dell'**Unione Italiana Ciechi Lombardia** e della **Federazione tra le Associazioni Nazionali delle persone con Disabilità**. Il progetto ha ottenuto un co-finanziamento di **Fondazione Cariplo** sul Bando 2018 *Arte e Cultura - Partecipazione culturale*.

Il progetto, che ha voluto realizzare nuovi percorsi museali per ipovedenti e non vedenti nel Polo museale di Palazzo Belgiojoso, è stato pensato a partire dalla convinzione che i musei debbano essere accessibili a tutti, che la fruizione e la comprensione del nostro patrimonio culturale sia un'opportunità di **promozione sociale e culturale** di fondamentale importanza nella complessa realtà postmoderna. La presenza di disabilità di qualunque genere non dovrebbe mai costituire un ostacolo o essere motivo di esclusione per nessuno e in nessun ambito.

Altra convinzione fondante è stata quella che l'accessibilità museale e l'inclusione delle persone con disabilità motorie o intellettive non debbano però, considerarsi come una proposta "in più", ma essere parte integrante dell'attività quotidiana e della programmazione didattica di qualsiasi museo.

La "disabilità", inoltre, è un concetto relativo: ribaltando le convenzioni comuni, può essere anche l'incapacità delle persone apparentemente prive di difficoltà fisiche o intellettive, di immaginare un modo diverso di fruire il bene culturale (e l'ambiente). In questo senso un percorso tattile deve essere aperto a tutti, anche ai visitatori vedenti (bambini e adulti), al fine di sperimentare un nuovo modo di "vedere".

Il *toccare*, come il *fare*, permettono di superare il nozionismo per comprendere appieno il senso di un'opera d'arte o di una testimonianza storica, della complessità e molteplicità di elementi costitutivi, anche attraverso la conoscenza dei loro **elementi materici**, permettendo di conoscere nel dettaglio ogni singolo oggetto, di *sentirlo* e di *sperimentarlo*.

Il progetto **Please touch me** è stato quindi realizzato abbattendo il tabù del "vietato toccare" associato tradizionalmente alla visita ai musei e la stessa diventa, per tutti, un'esperienza **multisensoriale**, da fruire non solo con gli occhi ma anche con il tatto e l'udito, in un itinerario pienamente integrato coi percorsi espositivi di ciascun museo.

Gli itinerari sono costituiti da postazioni con diverse caratteristiche, studiate per favorire l'approccio autonomo del visitatore ai contenuti. La percezione tattile ravvicinata consente al fruitore di acquisire informazioni facendosi guidare dagli oggetti stessi. L'allestimento è integrato da **didascalie** e **pannelli esplicativi in nero a caratteri ingranditi per ipovedenti** e in **braille, posizionati su supporti obliqui**, realizzati per rendere più agevole la lettura e avvicinare le persone con disabilità visiva alla percezione del mondo naturale. Ogni **postazione** è dotata di un **segnale elettronico**, che attiva **audiodescrizioni** – in **italiano** e/o **inglese** - sulla singola sala museale e sugli elementi esposti, tramite un riproduttore dotato di cuffie, appositamente progettato e consegnato ad ogni visitatore.

Il progetto, pur essendo partito come percorso orientato ai non vedenti, durante la sua realizzazione ha rivelato di essere fruibile anche a persone con disabilità di altra natura, come ad esempio i **sordi**. Per loro, e per le guide dei non vedenti, è ora presente una dotazione di **tablet**, con slide sia di testo che di immagini.

Il percorso multisensoriale permetterà anche l'organizzazione di **visite guidate tematiche** e di iniziative per famiglie e adulti e di proposte didattiche per le scuole di qualsiasi grado e per le famiglie.

Il progetto è stato il naturale sviluppo di esperienze già condotte nei musei lecchesi in particolari occasioni con exhibit, copie e calchi di pezzi archeologici, performance teatrali, attività di Archeologia sperimentale, installazioni multimediali, *Notti al museo* e *blind test*. Inoltre, si è già sperimentato un itinerario creativo e formativo pluriennale con ragazzi con una disabilità intellettiva nella **Galleria d'Arte di Palazzo delle Paure**, in collaborazione con il Centro **Artimedia**, intitolato **"Arte: io la vedo così"**, che li ha visti protagonisti come alunni e poi guide museali di altri studenti.

Ampliando poi lo sguardo al più generale obiettivo di porre in essere azioni che favoriscano l'inclusione socioeconomica, nell'intreccio – indispensabile - con la ricerca di nuove tecniche e strumenti per la fruizione del bene culturale efficaci per ogni tipologia di visitatore / fruitore del Museo, il Si.M.U.L. da anni conduce, con il titolo **"Il Museo per tutti"**, numerosi progetti destinati ad altri tipi di categorie svantaggiate dal punto di vista socioeconomico.

Il progetto si è avvalso in tutte le sue fasi organizzative della collaborazione dell'**Unione Italiana Ciechi e Ipovedenti - Sezione di Lecco**, che ha fornito preziosi suggerimenti sull'efficacia e la fruizione dei materiali e dei percorsi realizzati.

I risultati del progetto

Il risultato finale di carattere permanente, in conclusione, è quello di **tre percorsi sensoriali permanenti**, nei Musei **Archeologico**, **Storico** e di **Storia naturale**, tutti ospitati nel Polo museale di Palazzo Belgiojoso, che potranno essere fruiti dai visitatori, con e senza disabilità, sia autonomamente sia accompagnati o nel corso di iniziative tematiche e didattiche strutturate.

Le componenti principali sono state:

- la produzione di **ipertesti**, in italiano e inglese e la selezione di un ricco **apparato iconografico** ad essi collegabile
- la creazione di una **app dedicata**, collegabile alle singole postazioni tattili, finalizzata ad accompagnare il visitatore lungo il percorso museale in una visita interattiva, che è interrogabile dal singolo visitatore attraverso un trasmettitore/banca di memoria dotato di cuffie (chiamato "Arduino"), che si attiva all'avvicinarsi alla singola sala o postazione all'interno dei tre musei coinvolti, con le specifiche spiegazioni
- la produzione di **schede tattili**, realizzate per facilitare il contatto e l'esplorazione, riproducendo a rilievo i motivi decorativi o le forme dei reperti esposti. Alle schede è stato applicato un qrcode con il link a un breve testo di spiegazione, finalizzato alla completa comprensione dell'oggetto
- la realizzazione, per il percorso nel Museo Archeologico, di **copie** di alcuni oggetti (**vasi ceramici e asce in pietra e bronzo**), secondo i criteri dell'archeologia sperimentale
- nel Museo Storico, che nella **Sala dell'Industria** possiede già il totem *touch* su "Cinema e industria" e il *finger mouse virtuale* con filmati che contengono, oltre alle immagini, anche una narrazione vocale e una colonna sonora, è stata riprodotta una divisa garibaldina
- la realizzazione di **tre exhibit** tattili e sonori nel Museo di Storia naturale
- la selezione di **materiali originali** accessibili, grazie alle loro specifiche caratteristiche, al tatto (con le dovute precauzioni e in accordo con le disposizioni della Soprintendenza competente) provenienti dalle Collezioni di Studio dei tre musei coinvolti: esemplari di **fauna tassidermizzati**, **materiali lapidei**, **reperti storici**.

Il progetto è stato sviluppato in un arco temporale di durata triennale, richiedendo però di posticipare l'inaugurazione dei percorsi a causa della pandemia.

Il lavoro di progettazione e realizzazione di allestimenti e supporti multimediali è stato complesso, data la necessità di continue verifiche funzionali e collaudi, che hanno coinvolto, fin dall'inizio, molteplici figure professionali e i rappresentanti degli utenti. Complessivamente sono state impiegate risorse pari a €149.000, grazie al cofinanziamento di Cariplo e del Comune di Lecco.

Scheda tecnica: descrizione dei percorsi multisensoriali e delle postazioni

INGRESSO

All'ingresso del Polo museale, il visitatore che desidera usufruire dei percorsi *Please touch me* riceve un'audioguida interattiva (scherzosamente ribattezzata "Arduino"), dotata di un sensore e di un paio di cuffie. Per chi invece è normo vedente - o sordo - è disponibile un tablet, sui cui è stata caricata la guida sotto forma di *app*.

I percorsi *Please touch me* dei singoli musei (Archeologico, Storico, di Storia naturale) potranno essere fruiti singolarmente o nell'insieme, nell'ordine preferito dal visitatore.

All'ingresso di ogni Museo è presente una piantina tattile delle sale, corredata di legenda dei vari simboli indicanti le postazioni, così come all'ingresso di ogni sala è presente un trasmettitore, che, all'avvicinarsi dell'Arduino, attiva una traccia audio relativa ai contenuti generali (anche se non vi sono presenti oggetti accessibili al tatto). In ogni museo inoltre, sono presenti alcune **postazioni tattili** di diverse tipologie, corredate da schede tattili e trasmettitori per usufruire delle relative spiegazioni. Didascalie in braille completano l'apparato informativo.



MUSEO ARCHEOLOGICO

Il visitatore accede al museo dalla sala I, dedicata alla **preistoria**. I reperti che si trovano in questa sala coprono un arco temporale di migliaia di anni, dagli albori dell'uomo alla fine del II millennio avanti Cristo.

Dopo le informazioni ricevute tramite l'audioguida all'ingresso della sala, il visitatore incontra la prima postazione tattile del museo vicina alla vetrina relativa al **Paleolitico**, con le riproduzioni create tramite la tecnica dell'**archeologia sperimentale**, ovvero utilizzando materiali e sistemi costruttivi identici ai reperti originali di cui si è voluto fare la copia: **un'ascia in pietra** immanicata da un bastone ligneo, copia di un reperto risalente al **neolitico**, e la copia della **lama di un'ascia in bronzo** (età del Bronzo).

Sullo stesso tavolo è a disposizione una **scheda tattile** dove è illustrato come e quando l'**agricoltura**, dal Vicino Oriente, si sia diffusa in tutta Europa.

Successivamente raggiungendo il termine della sala, la seconda postazione tattile è costituita dal **grande menhir** di pietra, proveniente da **Ello** e risalente all'età del **Rame**, che il visitatore sarà invitato a toccare per individuare le incisioni lasciate sulla roccia, le quali non sono per altro di facile percezione anche per una persona normo vedente a causa dell'usura del tempo (circa 5000 anni!). La loro comprensione sarà aiutata anche dalla **traccia audio** e dalla riproduzione su **scheda tattile** delle figure incise, recanti un disco solare a tre raggi e una figura umana con corona raggiante.



Proseguendo il cammino si entra nella **sala II**, relativa alla **prima età del Ferro**, connotata nel territorio lecchese dalla **cultura di Golasecca**. In questa sala, introdotta come sempre da una descrizione attivabile avvicinando l'Arduino al trasmettitore, è presente una ricca postazione tattile con la riproduzione sperimentale di un corredo "tipo" della cultura golasecchiana:

- **un'urna ceneraria** decorata con incisioni
- **una scodella coperchio**
- **il bicchiere** che generalmente si trovava all'interno dell'urna
- **Uno stampo** per la fusione di un **pendaglio in bronzo** e l'oggetto finito, al quale, nella versione originale, erano agganciate catenelle e altri pendagli.

I vasi in argilla sono posti su di un supporto rotante per permettere di indagarne la forma complessiva.



Nella sala successiva (**sala III**) relativa alla **seconda età del Ferro**, un'epoca in cui l'Italia settentrionale fu invasa da tribù celtiche, portatrici della **cultura di La Tène** (località presso il lago Neuchâtel in Svizzera), vi è una postazione tattile con la riproduzione di **un vaso celtico** dalla caratteristica forma **a trottola**, dedicato a contenere il vino.

La **sala IV** è dedicata all'**età romana**, partendo nel nostro territorio dalla metà del secondo secolo a.C.: qui sono esposti tutti i corredi tombali rinvenuti sul territorio lecchese.

In questo spazio vi sono numerosi reperti originali e copie accessibili al tatto, spiegati in modo dettagliato dall'audioguida e divisi in tre tracce audio:

- **Un rilievo funerario** con delle nicchie contenenti i ritratti dei defunti della famiglia dei Marco Clivi
- **Due are**, di cui una dedicata a Mercurio
- **Un mosaico**, di cui è disponibile una scheda tattile per comprenderne meglio lo schema decorativo
- **Una stele funeraria**
- **Una postazione *Please touch me*** in cui il visitatore potrà trovare la riproduzione sperimentale di una **lucerna** con il relativo stampo e **un'olpe invetriata** (un tipo di brocca utilizzata per servire liquidi)



Continuando lungo il percorso espositivo del museo, una traccia audio introduce alla **sala V**, dedicata al **Medioevo**: durante l'**Alto Medioevo** la zona dei dintorni di Lecco acquistò una notevole importanza militare, come dimostra l'importante **insediamento goto sul Monte Barro**, di cui è presente una scheda tattile che riproduce la pianta ricostruttiva **all'edificio principale** presente lì accanto.

Una seconda scheda rappresenta invece **un pettine in osso del VII sec. d.C.**, rinvenuto in una sepoltura nella chiesa di Santo Stefano a Garlate. Il pezzo originale è esposto nella vetrina dedicata, insieme ad altri reperti provenienti dallo stesso sito, che costituisce un *unicum* straordinario, per le molteplici stratificazioni presenti.

L'ultima sala, la numero **VII**, è dedicata alla **metallurgia** e in particolare alle principali tappe della catena produttiva della **siderurgia**. In una vetrina sono esposti i reperti dello scavo dell'importante sito metallurgico dei Piani d'Erna, sopra Lecco.

In fondo alla sala, sulla sinistra, il visitatore può trovare l'ultima postazione tattile del **Museo Archeologico**: qui può toccare alcune **scorie ferrose**, scarti della lavorazione del minerale provenienti dal sito suddetto, accompagnate da due schede tattili riportanti due spaccati dell'alto forno così da comprenderne la struttura.



MUSEO STORICO

Il visitatore entra nel Museo Storico attraverso la **sala III**: qui una cartina tattile posta a fianco dell'ingresso mostra il percorso del progetto *Please touch me* all'interno delle varie sale. Avvicinando l'Arduino al trasmettitore in corrispondenza della scheda, parte la prima **traccia audio** che indica la direzione per raggiungere la **sala I**, vero inizio del percorso.

Questo primo spazio è dedicato ai più importanti personaggi e avvenimenti della **Lecco risorgimentale**, con un'esposizione di armi, uniformi, documenti ufficiali, dipinti e fotografie dal **periodo napoleonico all'unificazione**.

L'audioguida accompagna il visitatore fra i diversi avvenimenti storici per poi portarlo alla prima postazione tattile, posizionata di fianco all'ingresso della sala: una **fedele riproduzione della giubba rossa garibaldina** appartenuta al lecchese **Simone Andreotti**, volontario in numerose campagne militari dal 1859 al 1870.



Uscendo dalla sala del Risorgimento si entra in quella dell'**industria**, ovvero la **sala II**, dove si presentano le aziende, gli imprenditori, le maestranze e le tecnologie che hanno fatto di Lecco una delle più importanti realtà industriali del Paese. La **traccia audio** generale è attivabile tramite il trasmettitore n. 4 posto sulla parete di sinistra.

In fondo alla sala è accessibile al tatto **un'esposizione di attrezzi d'epoca** provenienti dalle ditte lecchesi **Odobez** e **Melesi**. Questi erano utilizzati nelle cosiddette "fucine grosse", che producevano semilavorati come "tondini", barre e "lingotti".



La visita continua nella sala III, la prima dedicata alla **resistenza** e alla **seconda Guerra Mondiale**; la **traccia audio** introduttiva spiega di come sia stata vissuta la guerra nella città di Lecco, fra bombardamenti e fame, e di come il Comitato antifascista clandestino fece espatriare in Svizzera ebrei e soldati scappati dai vicini campi di prigionia.

L'ultima sala, la **sala IV**, tratta della **resistenza**: qui sono documentati gli aspetti militari della **lotta partigiana** dall'autunno del 1943 all'aprile del 1945, il clima dopo la liberazione e il conferimento della **medaglia d'argento alla Città di Lecco**: sono esposti molti materiali legati alle brigate partigiane e al CLN, la **Madonnina d'Erna** - colpita da raffiche di proiettili durante i rastrellamenti del 1943 - e la bandiera della brigata d'assalto A. Gramsci.

In fondo alla sala il visitatore incontra l'ultima **postazione tattile** del museo: si tratta di un **pentolone per il rancio** di una formazione partigiana (in origine dell'esercito italiano), corredato, come tutte le postazioni tattili, da un trasmettitore di segnale, attivante nell'Arduino la traccia audio che permette di ascoltarne la relativa spiegazione.



MUSEO DI STORIA NATURALE

Il percorso del Museo di Storia naturale ha inizio nella **prima sala**, dedicata ai **mammiferi autoctoni**, agli **uccelli** e **columbidi**, a cui il visitatore accede attraverso lo scalone principale. Qui l'apparato accessibile al tatto è molto ampio:

- **due schede tattili** che riportano rispettivamente **le figure in rilievo di un riccio e di una faina**, le cui peculiarità sono spiegate nella prima **traccia audio**.
- il primo **pannello tattile-sonoro** del museo dove sono presenti i **calchi delle impronte** di vari mammiferi: **camoscio, cinghiale, ghio, lupo, orso e tasso**. Toccandoli e premendo i pulsanti vicini ad essi è **possibile ascoltarne i versi**, e, come ogni postazione exhibit-tattile in questo museo, presenta anche un **gioco**, che ha inizio una volta premuto per due volte il pulsante rosso al centro.
- Una **postazione tattile** dove sono esposti vari **palchi e corna di cervidi e bovidi**, così che il visitatore possa comprenderne le differenze più importanti.
- Una **seconda postazione tattile** con **un esemplare di airone cenerino**, uccello di notevoli dimensioni avente un'apertura alare che raggiunge i 1,70 metri di lunghezza.

La visita continua nella **sala dedicata alle specie tipiche del territorio lacustre e marino**, come il Cavaliere d'Italia e la Beccaccia. In questa sala il visitatore trova:



- Un **pannello tattile-sonoro** dove sono state installate delle sagome di legno, create e dipinte a mano, in scala 1:1 di picchio rosso maggiore, martin pescatore, frosone, civetta, cincia dal ciuffo scricciolo, ballerina bianca e fringuello. Per ascoltarne i canti basta premere i pulsanti accanto a ciascuna sagoma, mentre il consueto pulsante centrale dà il via al gioco.

- Un **Totem**: sono qui presenti delle **sezioni di alberi autoctoni** (acero, betulla, carpino nero, ciliegio, faggio, frassino, larice, maggiociondolo, nocciolo, noce, salice, sambuco, tiglio) in quanto l'ecosistema del bosco rappresenta l'habitat ideale per molti degli uccelli esposti. Oltre ad essere una postazione tattile questo totem ha come valore aggiunto l'essere **accessibile anche all'olfatto**: ogni albero ha infatti un suo profumo particolare, che è possibile percepire avvicinandosi alle sezioni lignee presenti.

- **Quattro esemplari di uccelli accessibili al tatto**, rappresentati le maggiori famiglie esposte nelle vetrine: gabbiano comune, marzaiola, francolino di monte e coturnice.

- **Una scheda tattile** relativa al pavone, uccello originario delle foreste indiane: su di essa è stampata in rilievo una **silhouette di un pavone maschio**, riconoscibile soprattutto per le penne del groppone che possono raggiungere i 2 metri (erroneamente definite penne della coda).
- **Un pannello tattile-sonoro** della stessa tipologia dei due precedenti, dedicato agli **uccelli esotici** ma con **sagome in rilievo** di ara gialloblu, tucano toco, paradisea, mimì maggiore, tessitore gendarme, tanagra grigioazzurra e ibis scarlatto.

Si entra poi nella **sala dei rapaci**, dove una **postazione tattile** presenta due esemplari accessibili al tatto: un **Nibbio bruno** e **Gufo comune**, spiegati nel dettaglio nella traccia audio, così da poter capirne le caratteristiche.

Poco più avanti una **scheda tattile** introduce il visitatore **all'Aquila reale**: maestoso rapace che si distingue per il volo scivolante, con pochi battiti d'ala, le penne primarie molto divaricate e la coda piuttosto quadrata.

Tramite le indicazioni dell'audioguida, il visitatore torna nella sala degli uccelli lacustri e marini per poi continuare ed entrare nella **Sala del Quetzal**, uccello dai colori vivaci venerato presso Maya e Aztechi, ora diventato simbolo del Guatemala, circondato qui da specie di volatili esotici ed esemplari di **passeriformi italiani**.

La particolarità di questo ambiente è subito evidente: appena varcata la soglia un **sensore** posto sulla sommità della teca centrale, contenente un prezioso esemplare di **Quetzal**, rileva la presenza del visitatore. Si attiva in questo modo il **suono del suo canto**, che riempiendo lo spazio crea **un'esperienza immersiva e coinvolgente**, resa ancora più efficace dalla **scheda tattile** relativa al volatile sudamericano.

Prima di uscire dalla sala s'incontra **una postazione tattile** dove è possibile toccare un esemplare di **Merlo** ed il suo **nido**, la cui notevole morbidezza è data dall'ingegnoso intreccio di rametti e fili d'erba.

Il percorso continua nell'ultima sala, riservata agli **anfibi**, ai **rettili** e ai **pesci**.

Il percorso *Please touch me* qui si arricchisce con molteplici postazioni tattili:

- **Una vertebra di balena** proveniente dalla prima spedizione scientifico-alpinistica in **Antartide** del **1975** e recante ancora la scritta originale "*Isola King George Antartide 75 – Vertebra di balena*", donata dal famoso alpinista **lecchese Gigi Alippi**.

Tocandola è possibile percepire come l'osso sia spugnoso: nei cetacei questo è a causa di un'alta concentrazione di grassi, che ne facilitano il galleggiamento.



- Una **pelle di cocodrillo**, in alcuni punti rafforzata da placche ossee
- Un **carapace di tartaruga marina**, su cui è ancora presente una traccia di odore salmastro



- **Quattro schede tattili** che riportano rispettivamente le sagome di un **pesce spada**, una **falena**, una **farfalla** e un **ululone dal ventre giallo**, anfibio presente in Europa centrale, in Italia e nei Balcani

L'ultima postazione, la ventesima di questo museo, la troviamo rientrando nella **sala del Quetzal** tramite la porta opposta a quella usata poco prima: su di un cubo sono installati un grande **cranio di buccero**, detto anche **calao indiano** e tipico della parte **alta** della foresta pluviale, e un **pappagallo amazzone fronteblo**, col caratteristico becco adunco, adatto a spezzare il guscio dei semi più duri.

