

AISTHESIS

Scoprire l'arte con tutti i sensi

RIVISTA VOCALE ONLINE

DEL MUSEO TATTILE STATALE OMEMO WWW.MUSEOOMERO.IT

NUMERO 7 - ANNO 4 - DICEMBRE 2018

MUSEO TATTILE STATALE OMEMO

Promuove e diffonde studi e ricerche sulla percezione sensoriale e l'accessibilità ai beni culturali



NUMERO 7 - ANNO 4 - DICEMBRE 2018

PERCEZIONE E INCONSCIO COGNITIVO..... 2

DI PAOLO LEGRENZI

LA NARRAZIONE PER LEGARE LE OPERE ALLE PERSONE VEDENTI E NON VEDENTI..... 7

*INTERVISTA A GIOVANNA BRAMBILLA, RESPONSABILE DEI SERVIZI EDUCATIVI
DELLA GAMEC-BERGAMO DI GABRIELLA PAPINI*

UN RITRATTO DI MUSEO..... 11

Un'escursione nella multisensorialità per un'interpretazione identitaria del
Museo Omero

DI MASSIMO VITANGELI

AISTHESIS. SCOPRIRE L'ARTE CON TUTTI I SENSI..... 14

PERCEZIONE E INCONSCIO COGNITIVO

di Paolo Legrenzi

PROFESSORE EMERITO DI PSICOLOGIA DELL'UNIVERSITÀ

CA' FOSCARI - VENEZIA, PRESIDENTE DEL COMITATO SCIENTIFICO

DI X-ITE, CENTRO DI RICERCA LUISS, E DEL CA' FOSCARI

COMPETENCY CENTRE

Non sappiamo, e probabilmente non potremo mai sapere con precisione, come la capacità di percepire e immaginarsi visivamente il mondo si sia formata nella lunga storia evolutiva della nostra specie e in quella di popolazioni che ci hanno preceduto. Possiamo supporre che *Homo Habilis* già sapesse rappresentarsi uno scopo futuro e che la struttura del suo cervello non fosse così dissimile da quella attuale: si stava plasmando già allora, secondo il grande meccanismo darwiniano della variazione casuale e della selezione. L'uomo ha poi continuato a evolversi nei due milioni di anni successivi all'*Homo Habilis* fino alla formazione dell'architettura della mente che ci ritroviamo oggi. Ed è l'unica coppia mente/cervello che possiamo studiare a fondo invece di prospettare ipotesi sul come si sia formata. Abbiamo tuttavia degli indizi che indicano come il sistema attuale si sia formato migliaia di anni fa, nell'ambito di forme di vita e di scenari esistenziali in cui la rapidità di decisione era cruciale. Tanto più una decisione vitale deve venire presa in poco tempo, quanto più essenziale è che essa sia l'esito di un processo che si svolge nell'inconscio cognitivo. In effetti, le nostre azioni si basano spesso su processi rapidi e intuitivi. Talvolta, però, hanno bisogno di nutrirsi di pensieri lenti, ragionamenti che spesso vengono elaborati dopo che è stata bloccata la rapida e spontanea risposta iniziale, quella offerta dalla nostra intuizione. L'intuizione fa affidamento per lo più su pensieri veloci che però talvolta ci portano fuori strada. Questi pensieri veloci si traducono in quelle euristiche di cui ci ha parlato Daniel Kahneman nel suo ormai classico "Pensieri lenti e pensieri veloci".

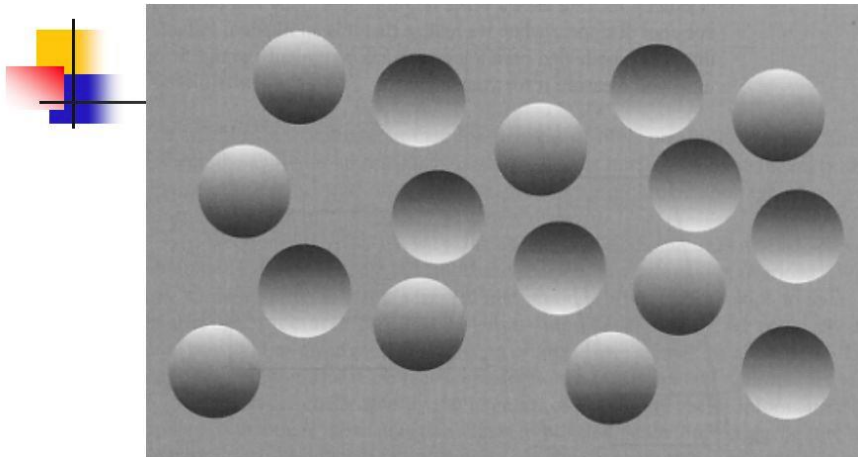
Molti indizi provenienti dal funzionamento del sistema visivo indicano che l'inconscio cognitivo è l'erede di lunghe vicende del passato, quando i nostri antenati campavano da cacciatori raccoglitori. Erano tempi in cui era essenziale procedere in tempi brevissimi al riconoscimento degli stimoli ambientali. Questi potevano essere fonte di offesa in un

ambiente ostile: nemici, animali feroci e altri pericoli. Molte ricerche mostrano che il riconoscimento dei visi avviene prestissimo in età evolutiva e si basa su processi rapidi che si servono di pochi indizi. Questa rapidità è utile ancor oggi quando, per esempio, guidiamo nel traffico e dobbiamo prendere decisioni in modo automatico, senza riflettere troppo.

Abbiamo però motivi per credere che il nostro sistema visivo non sia del tutto adeguato agli ambienti di vita contemporanei dove, per esempio, le luci non provengono solo dall'alto ma anche da altre fonti. Si è detto degli insetti notturni che non temono la luce artificiale, al contrario ne sono risucchiati. Un tempo l'attrazione automatica delle fonti di luce non era fatale perché l'illuminazione dell'ambiente proveniva da un'unica sorgente assai lontana, la luna o il sole.

Grazie a una serie di eleganti esperimenti, Dorothy Kleffner e Vilaynur Ramachandran hanno dimostrato che anche il sistema visivo dell'uomo contemporaneo funziona assumendo che la luce provenga dall'alto. Questa assunzione è stata valida per milioni di anni, prima della civiltà tecnologica contemporanea, cioè da quando, poco più di un secolo fa, abbiamo introdotto fonti di luci artificiali. Kleffner e Ramachandran lo hanno dimostrato con figure come la seguente:

Top-down processing: perception affected by knowledge of world



Why do we seem to have a fairly robust interpretation of which shapes are concave and convex when the perceptual information is perfectly ambiguous? -> perception affected by knowledge

Adapted from
<http://psiexp.ss.udi.edu> by E.Day

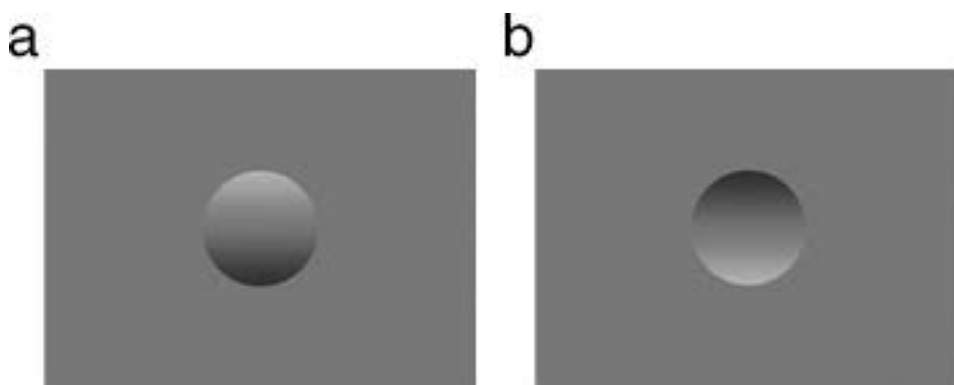
(Kleffner & Ramachandran, '92)

La figura viene vista come fatta di cavità e sporgenze circolari. Il vederle come concave o convesse dipende dalle ombreggiature e dall'assunzione che tali ombre siano causate da una luce che cade dall'alto.

Si tratta di figure ambigue che possono essere viste come sporgenze o rientranze, benché si abbia a che fare in realtà soltanto con sfumature diverse di chiaro-scuro collocate su uno sfondo bidimensionale piatto e omogeneo. Nella figura c'è un miscuglio di oggetti costruiti in modo tale che le ombre degli uni siano speculari a quelle degli altri: la parte chiara di alcune sfere diventa scura nelle altre e viceversa (i due studiosi le chiamano *mirror-images*, immagini-specchio). Il punto cruciale è l'impossibilità di vedere tutti gli oggetti simultaneamente come concavi o convessi. La conclusione è che:

“Il sistema visivo si serve delle ombre come indizi. Interpreta così la natura delle forme. Esso incorpora l'assunzione tacita che ci sia una sola fonte di luce. Tale fonte illumina l'intera immagine visiva. La derivazione delle forme dalle ombreggiature non è un'operazione strettamente locale, ma coinvolge un'ipotesi globale sull'origine delle fonti di luce”. (Kleffner e Ramachandran, *Perception & Psychophysics*, 1992).

Ora è evidente che tale assunzione globale è tacita e fa parte dell'inconscio cognitivo. E' plausibile supporre, come fanno i due studiosi, che il nostro inconscio cognitivo rifletta il funzionamento delle ombre in ambienti in cui le uniche fonti di luce erano collocate soltanto alte in cielo e lontane: sole e luna. La dimostrazione diretta si può fare semplicemente. Basta capovolgere la figura seguente. In questo modo quello che si vede in **a** diventa quello che si vede in **b** e viceversa. L'effetto si spiega solo assumendo che la parte dell'inconscio cognitivo dedicata alla percezione funzioni con l'assunzione tacita della fonte unitaria di luce dall'alto.



Se capovolgete la figura girando il libro, quello che si vede in **a** diventa quello che si vede in **b** e viceversa. L'effetto si spiega assumendo che la parte dell'inconscio cognitivo dedicata alla percezione funzioni con l'assunzione tacita della fonte unitaria di luce dall'alto.

Molte illusioni visive costruite con immagini artificiali sono l'esito dei tentativi di confondere un sistema visivo che non era stato costruito per affrontare problemi di tal fatta.

Nel libro che ho scritto con Carlo Umiltà, da cui è tratto questo pezzo (Molti inconsci per un cervello, Mulino, Bologna, ottobre 2018), ho sviluppato tale problematica cercando di spiegare in dettaglio perché i processi percettivi funzionano in modo inconscio e fanno parte di quel complesso di processi che oggi va sotto il nome di "inconscio cognitivo".

La percezione può apparire talvolta ingannevole.



La forza di questo quadro (1954) di René Magritte deriva dall'uso di luci e ombre incoerenti per creare effetti paradossali e misteriosi (nella parte di sopra è rappresentata la luminosità del giorno, sotto l'oscurità della notte). Dice Magritte: "Ho rappresentato due

idee diverse, vale a dire un paesaggio notturno e un cielo come lo vediamo di giorno. Trovo che questa contemporaneità di giorno e notte abbia la forza di sorprendere. Chiamo questa forza poesia."

E tuttavia, oggi, è più pericolosa, rispetto agli inganni della percezione, quella funzione spontanea dell'inconscio cognitivo collegata alle decisioni relative al sapere di sapere e quelle relative al sapere di non sapere, tema a cui abbiamo già accennato alla fine del capitolo precedente. L'inconscio cognitivo qui sta sullo sfondo perché si tratta di decisioni apparentemente consce anche se infondate. Sembra che alle volte l'intuizione si riaffacci e non ci si possa fidare troppo del suo intervento perché tende a prospettarci delle risposte spontanee e immediate che si rivelano poi, a una riflessione più attenta, infondate e fuorvianti.

LA NARRAZIONE PER LEGARE LE OPERE ALLE PERSONE VEDENTI E NON VEDENTI

Al GaMEC esplorazione tattile di tutta la collezione

INTERVISTA A GIOVANNA BRAMBILLA, RESPONSABILE DEI SERVIZI
EDUCATIVI DELLA GAMEC-BERGAMO DI GABRIELLA PAPINI

**Giovanna Brambilla, lei è responsabile dei Servizi Educativi della GaMEC-
Galleria d'Arte Moderna di Bergamo, dove già da tempo i visitatori non vedenti e
ipovedenti possono incontrare l'arte anche toccando le opere. Quando e perché
avete reso accessibile la vostra collezione all'approccio tattile?**

Le prime esperienze di approccio tattile alle opere sono avvenute nel 2001, per diventare poi stabili nell'arco di qualche anno. La ragione sta nel fatto che da sempre i Servizi Educativi della GAMeC considerano aspetto fondamentale dell'attività del museo mettere in atto una politica di inclusione e partecipazione alla vita culturale della città. Lo si legge anche nell'articolo 27 della Dichiarazione Universale dei Diritti dell'uomo, a cui ci ispiriamo. Nell'articolo 17 si legge che ogni individuo ha diritto di prendere parte liberamente alla vita culturale della comunità, di godere delle arti e di partecipare al progresso scientifico ed ai suoi benefici.

La nostra scelta non è stata quella di attivare percorsi tattili a riproduzioni di opere d'arte, ma di consentire l'esplorazione tattile delle opere originali, sempre con una scrupolosa attenzione al fatto che questo non ne pregiudichi la conservazione. Parallelamente a questa modalità di visita delle opere abbiamo fatto realizzare delle tavole a rilievo con la planimetria del museo, o con riproduzioni di dipinti, e in collaborazione con alcuni studenti del Liceo Artistico Andrea Fantoni di Bergamo abbiamo progettato e creato delle riproduzioni di opere strutturate in modo tale da consentire non solo l'esplorazione tattile ma anche la possibilità di attivare la percezione di elementi come texture, materiali, disposizioni spaziali degli elementi.

Ci tengo a ricordare che la GAMeC ha scelto – proprio in nome di una politica inclusiva di garantire la gratuità dell'accesso non solo a non vedenti e ipovedenti, e ai loro accompagnatori, ma a tutte le persone che per varie ragioni, temporanee o permanenti,

sono in una situazione di fragilità, quindi sordi, disabili, ma anche migranti e uomini e donne in situazione di marginalità.

L'attività di accompagnamento e mediazione che le nostre educatrici e i nostri educatori museali svolgono su richiesta accompagnando non vedenti e ipovedenti in mostra e supportandoli nell'esplorazione tattile e nella descrizione delle opere sono offerte gratuitamente, grazie a un supporto di lunga data, che vede il Lions Club Valle Brembana farsi carico in modo permanente di questa attività.

La sua esperienza diretta con questa tipologia di pubblico ha cambiato anche la sua percezione e il suo rapporto personale con le singole opere? Consentendole uno spazio o un momento percettivo più ampio e più allargato? In sintesi, avvicinarsi all'arte con la tattilità cambia la visione estetica? E se sì, in che modo?

Premetto che non sempre tutte le opere possono essere liberamente toccate con grande frequenza, quindi quanto viene consentito a non vedenti e ipovedenti non è consentito ai visitatori, a meno che l'opera stessa non preveda di potere venire liberamente a contatto con il pubblico. Fatta questa specificazione, credo che avere reso possibile e permanente la possibilità di toccare una scelta di opere in ogni esposizione abbia in qualche modo educato il nostro sguardo a una percezione più approfondita dei lavori degli artisti, ci abbia accompagnato in una maggiore consapevolezza di materiali, superfici, calore, spingendoci a interrogarci su pieni e vuoti, cavità e sporgenze, guidando, ove possibile anche le scelte di allestimento per facilitare l'approccio ai lavori.

Al tempo stesso questa attività si configura come un percorso continuo, legato a una formazione costante, per la quale dobbiamo ringraziare Selene Carboni, che è stata la prima nostra educatrice ad appoggiare, avendone maturato le competenze, i percorsi per non vedenti e ipovedenti, e l'Unione Ciechi Italiana di Bergamo, in particolare Paolo Parimbelli – ma non solo – sempre disponibile ad incontrarci per aiutarci in una crescita esperienziale.

L'esperienza di accoglienza della GaMEC nei confronti dei non vedenti ha influenzato anche l'accoglienza e le modalità di visita di tutto il pubblico in generale?

Come Servizi Educativi andiamo particolarmente fieri di una modalità sartoriale di progettazione e conduzione di percorsi, il che significa che cerchiamo sempre di costruire le nostre proposte su misura delle richieste dell'utente. In questo il modo di accogliere i

non vedenti è lo stesso, fatte le dovute differenze. che adottiamo con gli altri pubblici, con le scuole, con gli adulti in formazione.

Il modello GaMEC è stato adottato anche da altri luoghi d'arte e di cultura della città di Bergamo? Avete cioè positivamente influenzato altri Musei o Gallerie?

Bergamo è una città che presta molta attenzione al tema dell'accessibilità alla cultura. Il Museo di Storia Naturale, con Marco Valle, ha uno straordinario percorso tattile, uditivo, esperienziale, costruito con la consulenza dei non vedenti, che non deriva certo da una nostra influenza ma da una loro grande sensibilità verso la fruizione, mentre l'Accademia Carrara, al seguito della nostra esperienza, ha prima fatto realizzare una riproduzione a rilievo del famoso ritratto di Lionello d'Este, dipinto da Pisanello, e attualmente con Lucia Cecio, responsabile dei Servizi Educativi, sta strutturando un percorso tattile ad alcune sculture della Collezione Zeri.

Alcuni sostengono che tra arte contemporanea e lettura tattile delle opere ci sia un nesso particolarmente stretto e consequenziale. Secondo lei è così? E a quale sviluppi si potrà arrivare lavorando su questa filosofia? La conoscenza e la fruizione dell'arte contemporanea da parte dei non vedenti può tracciare nuove strade e buone prassi per tutti?

Credo che il nesso ci sia, dove ovviamente la ricerca specifica degli artisti porti in questa direzione. Posso fare un esempio recente? Dal 4 al 20 maggio 2018 lo Spazio Caleidoscopio della GAMeC – Galleria d'Arte Moderna e Contemporanea di Bergamo ha ospitato la mostra dal titolo *Linee di forza + varie sensazioni*, a cura di Martina Sabbadini, uno dei due progetti vincitori della Sezione scuole curatoriali della nona edizione del Premio Lorenzo Bonaldi per l'Arte - EnterPrize, riconoscimento che dal 2003 sostiene la ricerca di un curatore under 30.

La mostra *Linee di forza + varie sensazioni*, ispirata da un'opera futurista di Giacomo Balla che stimola la sinestesia, dedica molta attenzione al tema della percezione di sé, dell'altro e dello spazio, temi sui quali sono stati chiamati a confrontarsi alcuni artisti.

Ma l'elemento che sono qui a ricordare è la performance *Walk, Hands, Eyes*, con la quale chiunque fosse interessato poteva provare l'esperienza di una passeggiata silenziosa in città. Si veniva infatti guidati da alcuni studenti dell'Accademia di Belle Arti G. Carrara di Bergamo, formati dall'artista Myriam Lefkowitz. La passeggiata si basava

sulla relazione di fiducia tra due persone che non si conoscono: il partecipante, ad occhi chiusi, veniva condotto dalla guida per le vie di Bergamo, tenendo gli occhi chiusi ma aprendoli, quando gli veniva suggerito, per cogliere con lo sguardo, di volta in volta, una visione inedita della città. La vista, quindi, e la sua assenza, diventano metodi di esplorazione nuova e speciale dello spazio. Nel mondo contemporaneo, dove l'iperstimolazione visiva genera una diffusa anestesia nei confronti degli stimoli delle immagini, dove l'occhio si sofferma frazioni di secondo su opere d'arte decisive per la storia dell'arte, la lentezza, l'attenzione con cui non vedenti e ipovedenti toccano le opere della GAMEC, la sfida per educatrici ed educatori nel trovare parole ricche e pregnanti per descrivere ciò che è esposto, sono forse un esercizio di stile fondamentale, una nuova pratica esplorativa che ci insegna come andrebbero percorsi i musei. Credo che questa modalità di visione sia uno dei fattori che ci fa credere che la narrazione sia un altro strumento strategico per creare legame tra le opere e le persone, non vedenti o vedenti che siano: dopo il tatto anche la voce. Non sempre, infatti, sono i ciechi a non vedere le opere, come affermava Montale in una sua toccante poesia rivolta alla moglie, che lui chiamava mosca per gli occhiali molto spessi e il visus limitato:

Ho sceso milioni di scale dandoti il braccio

non già perché con quattr'occhi forse si vede di più.

Con te le ho scese perché sapevo che di noi due

le sole vere pupille, sebbene tanto offuscate,

erano le tue.

UN RITRATTO DI MUSEO

Un'escursione nella multisensorialità per
un'interpretazione identitaria del Museo Omero

di Massimo Vitangeli

ARTISTA E PROFESSORE DI ARTI VISIVE. CURATORE DEL PROGETTO
ARTE, TRA ANTROPOLOGIA E ORIENTAMENTO SINESTETICO;
AVVIATO A MAGGIO DEL 2016 NEL DIPARTIMENTO DI ARTI VISIVE
ALL'ACCADEMIA DI BELLE ARTI DI URBINO.

In questo caso la storia dell'arte moderna e contemporanea può essere provvisoriamente sintetizzata all'interno dell'antitesi *occhio e sguardo, apparente ed intimo, vedere e comprendere, guardare e sentire*, in tutte le sue possibili coniugazioni. Lo slittamento avviene tra il concetto dell'immediatezza, di un'occhiata (ein Blitz), ed il suo opposto, l'Einblick (lo sguardo), che approfondisce, indaga, esplora, oltrepassa il limite dell'apparente per cogliere la presenza dell'invisibile in ciò che trasuda, che vibra, edificando quella *sensibilità profonda* percettiva e cognitiva allo stesso tempo, che si muove perlopiù su terreni inediti e attraverso precise modalità di scrittura.

È un'epoca in cui parlare di apprendimento non significa più educare all'arte, ma porre l'arte al centro dei processi di formazione. L'esplorazione di nuovi campi del design, della scultura, dell'installazione, della pittura, del sound, della performance e del video, mettono in discussione i confini apparentemente definiti tra arte e quotidianità. Le nuove generazioni cercano forme espressive adatte a rappresentare i meccanismi della coscienza contemporanea e lavorano per una nuova visione dello spazio e del tempo, dando vita a inedite e originali coniugazioni sinestetiche, dove la sperimentazione sui linguaggi diventa fondamentale per la continua ridefinizione della realtà che si presenta attraverso la pluralità di zone liquide e dinamiche temporali da conquistare.

Un Ritratto Di Museo è un workshop esperienziale che vede l'utilizzo dell'arte e la sua speculazione filosofica in maniera decentrata rispetto ai paradigmi precostituiti, dove

l'opera viene intesa come montaggio di tempi differenti che servono spesso a porre nuove questioni d'intellegibilità capaci di trascendere il senso del tempo ed embricare le diverse dimensioni della percezione, in particolare quando riescono a comporre un ritmo particolare mostrando il battito vitale dell'opera. Un ritmo antropologico che si confronta con il vedere ed il sentire contemporaneo, rimettendo in gioco i regimi abituali della comprensione aprendo un portale verso un sapere rivoluzionario fondativo di nuove istanze culturali e di nuove forme del sentire.

A suffragio di questi intenti nel workshop si ricorre all'arte che, con tutte le sue declinazioni, procedure e dispositivi, costituisce sicuramente una magnifica forma di orientamento, capace di traghettarci laddove nemmeno la coscienza può arrivare, intesa nell'accezione bergsoniana quando attesta che il *corpo ampliato* ha bisogno di un *supplemento d'anima*, come avviene nella sperimentazione *Fluxus*, rappresentativa della fusione di più codici artistici secondo modalità non dissimili da quello che oggi definiamo multisensoriale o sensorialità plurima.

O come quando Bergson asserisce *c'è più realtà e creatività nella percezione che nel concetto e nell'intelletto* che suggerisce di lasciarci avvolgere dalla *Polvere Visuale* (con cui Nam June Paik definì il linguaggio video), per esperire poetiche inaspettate che l'immagine in movimento è ancora capace di offrire. Esortandoci anche a concederci, disarmati e sinestetici, alla fascinazione filmica delle mappature corporali di Maya Deren in *At Land*, quando esplora spazi interni ed esterni antitetici e differenti, procedendo con il proprio corpo sinuosamente in uno stato ipnotico e rituale. Un viaggio somestesico carico di libertà ed emozioni al quale è difficile sottrarsi.

Si ricorre anche alla riflessione fenomenica di Merleau-Ponty di cui l'analisi filosofica tende a costruire un'ermeneutica che si basa sul *non detto*, di cui il silenzio genera *un dopo* che ci fa accedere alla dimensione del possibile come nelle tecniche aleatorie e casuali di John Cage, predisposte per alimentare lo spazio indeterminato dei suoni casuali, dei silenzi semantici, elementi espressivi pieni di potenziale significato. O come quando il filosofo afferma che *è la felicità dell'arte a dimostrare come qualcosa diventi significato* che veniamo proiettati nelle opere minimaliste e videoinstallative di Nam June Paik, realizzate con i televisori modificati per distorcere l'immagine elettronica. Facendoci anche riflettere sulle vertiginose sperimentazioni vocali di Fortunato Depero, e successivamente nel tempo, su quelle più fenomeniche di Demetrio Stratos.

Lasciandoci inoltre sorprendere dalle suggestioni multiple, contemporaneamente visive, architettoniche e sonore che ci vengono consegnate dalle emozionanti installazioni di Zimoun, veri e propri spazi sonori capaci di stimolare e generare nuove prossemiche della mente.

Si ricorre anche all'arduo territorio del *Perdersi*, elaborato da Franco La Cecla attraverso una profonda riflessione antropologica e positivistica che si rivolge in particolare alle soglie, ai confini tra le culture, dove il concetto di luogo diventa relativo e si indaga il costituirsi di nuove forme di cittadinanza che prescindono i confini geografici; assunti che trovano una significativa corrispondenza con le tematiche ricorrenti nel lavoro di Joseph Beuys, come la solidarietà sociale e ambientale, relazioni politiche e crisi della cultura europea.

È dunque questo in sintesi il territorio in cui intende muoversi il workshop **Un Ritratto Di Museo**, e volendo scomodare Félix Guattari vale assai l'asserzione che *...l'arte non deve solo raccontare delle storie, ma creare dei dispositivi in cui la storia possa farsi...*

In fondo tutti noi, con i nostri corpi, le nostre anime e le nostre menti, apparteniamo già antropologicamente ad uno straordinario sinestetico Atlante warburiano, e nonostante a volte ci presentiamo alla realtà con le nostre fragilità del dubbio e dell'esitazione, rimane sempre in noi vivido e intenso l'irriducibile desiderio di essere tangibili, e come affermava il gigante Heidegger, *l'importante è esserci!*

Un ritratto di Museo, a cura di Massimo Vitangeli, 8 incontri ad Ancona - Museo Omero- da gennaio a marzo 2019.

AISTHESIS. SCOPRIRE L'ARTE CON TUTTI I SENSI

Sede della redazione e della direzione:

Museo Tattile Statale Omero - Mole Vanvitelliana

Banchina da Chio 28 – Ancona

sito www.museoomero.it.

Editore: Associazione Per il Museo Tattile Statale Omero ONLUS.

Direttore: Aldo Grassini.

Direttrice Responsabile: Gabriella Papini.

Redazione: Monica Bernacchia, Andrea Sòcrati, Massimiliano Trubbiani.

Registrazione e duplicazione presso gli studi di Euphoné Pro Music - Perugia.

Ingegnere del suono: Flavio Vezzosi.

Lettura testi: Edoardo Camponeschi.

Il cd audio della rivista viene inviato a persone non vedenti e ipovedenti: disponibile su richiesta.