

**LA VENEZIA  
CHE NON SI VEDE**

# ACCESSIBILITY

## Accessibilità



**ENLARGED TEXT AND HIGH CONTRAST**  
Grandi caratteri e alto contrasto



**TACTILE COMIC AND BRAILLE TEXT**  
FROM PAGE 25



**Fumetto tattile e testi in Braille da p. 25**

### **DIGITAL TEXT ACCESSIBLE IN ENGLISH**

This publication's texts can be downloaded in accessible digital form by scanning this QR code or by visiting the website provided at the bottom of this page.

### **Testi in digitale accessibile in italiano**

È possibile scaricare i testi di questa pubblicazione in formato digitale accessibile scansionando il QR Code o visitando il sito web riportati in questa pagina.



[www.blind.wiki/venezia](http://www.blind.wiki/venezia)

# INDEX (ENGLISH)

- 2 ACCESSIBILITY
- 3 INDEX
- 5 CATALONIA IN VENICE  
Manuel Forcano
- 7 LA VENEZIA CHE NON SI VEDE:  
UNVEILING THE UNSEEN  
Mery Cuesta Roc Parés
- 11 ANTONI ABAD
- 12 THE FASCINATING ADVENTURE  
OF THE TACTILE COMIC  
Mery Cuesta
- 22 A BOAT TOUR  
Max
- 38 CREDITS

# Indice (Italiano)

- 2    Accessibilità
  
- 4    Indice
  
- 13    Catalonia in Venice  
      Manuel Forcano
  
- 15    La Venezia che non si vede:  
      Unveiling the unseen  
      Mery Cuesta Roc Parés
  
- 19    Antoni Abad
  
- 20    L'appassionante avventura  
      del fumetto tattile  
      Mery Cuesta
  
- 22    Tour in barca  
      Max
  
- 38    Credits

# CATALONIA IN VENICE\_ LA VENEZIA CHE NON SI VEDE

Manuel Forcano Director, Institut Ramon Llull

For the fifth time in a row, Catalonia returns to the Venice Biennale with an original and paradoxical project that invites us to rethink our relationship to art and the role of the artist.

Antoni Abad uses art as a meeting point to shed light on a series of problems that we never would have imagined existed. In this edition of a visual arts biennial, the protagonists will be people who lack vision as just another aspect of daily life. However, the objective is not to simply make the artistic project accessible to people who cannot see, but to bring to light the great asset that exists in the process of collective creation where diverse citizens with different capabilities share their sensory experiences in the context of artistic creation.

“Catalonia in Venice\_La Venezia che non si vede” converts its exhibition space, which in a conventional exhibit would take center stage, into a reception and presentation space for other platforms where the project is really being developed: a participative app and a unique boat tour that bestows us with a moment to perceive from a different point of view one of the cities that most people come “to see”.

In this publication you're holding, Antoni Abad hands over the baton to the cartoonist Max who concludes this tour with a narrative that is open and accessible to all those who have embarked on this journey, whatever their sensory capabilities may be.

We hope that, once again, this singular and exceptional proposal by Antoni Abad gives visibility to the impressive quality of our country's contemporary creation.

# LA VENEZIA CHE NON SI VEDE: UNVEILING THE UNSEEN

Mery Cuesta Roc Parés Co-curators

Catalonia is taking part in the 57th edition of the Venice Biennale with the work of Antoni Abad, an international artist renowned in the digital art world for his socially engaged work with groups of people with special needs.

Antoni Abad (Lleida, 1956) proposes a sensorial interpretation of the urban space that is Venice, created in collaboration with a group of people who are blind and visually impaired. The Catalan artist, along with the collaboration of the aforementioned collective, unveils a Venice that is neither visible nor obvious to the eyes of the Biennale's public or the majority of citizens. Thus, the Catalan contribution to the 57th Biennale of Venice occupies a boldly paradoxical space: one dedicated to the senses, and more concretely to that which cannot be seen, as a counterpoint to a visual arts Biennale.

Antoni Abad implemented BlindWiki in Venice: an open participation network that uses mobile phones as a locative medium for social communication. The BlindWiki app can be installed for free on any Android or iOS mobile and allows any sort of impression to be automatically shared via an audio archive to the other app users, as well as the visitors to the web page, <http://blind.wiki>.

The map is a work in progress that is being created thanks to the contributions of Venetian citizens who are blind and visually impaired along with their companions and students from Ca' Foscari and Luav universities in Venice, primarily. The Biennale public and any resident can explore as well as participate in this map with their own audio contributions. All of the geolocated content that is generated passes through the app and goes to the <http://blind.wiki> server, where the map is configured as well as cloud tags that place and describe these contributions. These elements can be accessed 'In situ' in the city of Venice, on-line around the world, as well as being presented at the exhibition space of "Catalonia in Venice" via interactive tablets located in the exhibition space and open to the public. BlindWiki is being developed from first-person experiences contributed by collectives of blind people around the world, including in Rome, Sydney, Breslau and Berlin. The app has arrived to Venice in an updated, more advanced and efficient version, adapted specifically to Venice's urban space and topography.

Based on this participative dynamic orchestrated by the BlindWiki app, and taking as a reference this collective's own multi-sensory experience, Abad has organized a free boat tour of Venice. Visitors to the Biennale can embark on these tours through a quiet and not often frequented canal with guides who are blind. This tour is an eminently sensorial experience, where the collective intelligence reclaims universal accessibility and suggests alternative ways to occupy public space, both physical and digital.

The installation of BlindWiki in the "Catalonia in Venice" space, declares itself, above all, as a model of accessibility, a case of exhibition space design using Design for All criteria that is as extraordinary as it is unusual. Both the exhibition space and the communication efforts of [blind.wiki/venezia](http://blind.wiki/venezia) have been designed using Principles of Universal Design by the Catalan design studio, Avanti-Avanti.



Our work as curators has been to activate the context for BlindWiki and to configure the space as one of cultural research and experimentation that is open to social participation. The result is a sort of base camp that takes on various functions:

### **Meeting Place**

On one hand, it functions as a meeting place for the blind participants and other participants implicated in the collective mapping. In this space Antoni Abad is premiering a documentary film with subtitles and audio descriptions about the BlindWiki project in the city of Venice. The film was produced by Danto Productions.

### **Orientation**

On the other hand, the “Catalonia in Venice” space is an information point for visitors that want to experiment the city that cannot be seen through traditional ‘voga veneta’ rowboat tours. These tours explore one of the less frequented canals of Venice and are led by guides who are blind. The staff informs and accompanies the visitors to the adjacent boarding dock.

### **Experimentation**

In this same space, the visiting public has access to this tactile comic that you have in your hands.

This pioneer experimental comic features illustrations in ‘haut-relief’ created especially for the occasion.

The drawings and graphic conceptualization was developed by the well-known cartoonist, Max, in collaboration with the blind participants of BlindWiki under the direction of the “Catalonia in Venice” co-curator, Mery Cuesta.

### **Knowledge Exchange**

Parallel to these activities, on May 15th and 16th “Catalonia in Venice” presents an international seminar under the title of “Cartographies of the Unseen”. Coordinated by Mario

Ciaramitaro, researcher at Università Iuav di Venezia, and Roc Parés, co-curator of the Catalan project and researcher at Universitat Pompeu Fabra, the conference focuses on the critical and poetic practices that include geolocating, sensorialization and social engagement, as means to research accessibility both in urban spaces and digital interfaces.

Therefore, the work of Antoni Abad distinguishes the Catalan proposal in Venice as a display of generosity that empowers people of different social, functional and sensorial conditions to transmit knowledge in their own terms.

# ANTONI ABAD

Born in Lleida, Spain in 1956.  
Lives and works in Barcelona, Spain.  
[www.blind.wiki](http://www.blind.wiki)

From 2004 to 2013 Abad has been devoted to undertaking the [www.megafone.net](http://www.megafone.net) online projects based on publications from smartphones done by various groups at risk of exclusion in Brazil, Canada, Colombia, Costa Rica, Mexico, Spain, Switzerland, United States, and the Algerian Sahara.

In October 2014, he began developing the BlindWiki project at the Spanish Academy in Rome, an online citizen platform conceived for participants with vision loss, that later he implemented in Sydney in 2015, and in Berlin and Wroclaw in 2016.

His work has been presented in Europe and the Americas, including the biennales of Venice 1999, Lima 1999, Seville 2004/2008; Mercosul/Brazil 2009 and Berlin 2016.

In 2006 he was awarded the Visual Arts National Prize of Catalonia and the Golden Nica Digital Communities - Ars Electronica in Linz, Austria.

# THE FASCINATING ADVENTURE OF THE TACTILE COMIC

Mery Cuesta

One of the dimensions that the BlindWiki project had in its Venice edition was to plant the seed of a fascinating research that is currently unfolding, but that is revealing itself to be an adventure without limits: the challenge of conceiving and creating a tactile comic. This experience has been briefly explored on other occasions, but the difference in our personal challenge was that we were not looking to make a book for blind or visually impaired people. Our goal was, primarily, to see up to what point it is possible to translate comic language into tactile language. And then, determine what peculiarities and transformations are produced within the comic conventions (sequentiality, panels, bubbles) during this process. All of this, ultimately, to define a universal tactile language that can be shared by both people with sight as well as those who are visually impaired.

The result of this exciting objective is the tactile comic in your hands, a story based on experiences, concepts and feelings that arose out of the mapping of Venice using the BlindWiki app. This experimental comic book was conceptualized by the well-known cartoonist Max (National Comic Award in Spain, 2007) in collaboration with the blind and visually impaired participants who contributed to “La Venezia che non si vede”. Max has created an evocative, and at times abstract narrative, born from a new language that allows the reader a glimpse into the wide and unexplored horizon of comic sensorial possibilities.

# Catalonia in Venice\_

## La Venezia che non si vede

Manuel Forcano Direttore dell'Institut Ramon Llull

La Catalogna torna alla Biennale d'Arte di Venezia per la quinta volta con un progetto ingegnoso e paradossale che ci invita a ripensare il nostro rapporto con l'arte e il ruolo dell'artista.

Antoni Abad utilizza l'arte come punto di incontro per scoprire una serie di problematiche di cui non avremmo mai immaginato l'esistenza. In una biennale di arti visive, i protagonisti in questa edizione saranno le persone che non possono contare sulla vista come uno degli aspetti della vita quotidiana. L'obiettivo non è solo quello di rendere accessibili i contenuti di un progetto artistico ai visitatori non vedenti e ipovedenti, ma di mettere in luce la grande ricchezza che comporta un processo di realizzazione collettiva, in cui cittadini con capacità diverse condividono le loro esperienze sensoriali in un contesto di creazione artistica.

“La Venezia che non si vede” trasforma lo spazio espositivo – che in una mostra tradizionale avrebbe il ruolo di protagonista assoluto – in uno spazio di accoglienza e di presentazione delle altre piattaforme dove si sviluppa realmente il progetto: un’app partecipativa e un tour in barca che ci regalerà un momento unico per imparare a percepire in modo diverso una delle città più visitate e “viste” al mondo.

Nella pubblicazione che avete ora tra le mani, Antoni Abad cede la parola all’illustratore Max, che conclude questo percorso con un discorso narrativo aperto e accessibile a tutte le persone che hanno intrapreso questo viaggio, indipendentemente dalle loro capacità sensoriali.

Ci auguriamo che questo singolare e brillante progetto di Antoni Abad dia ancora una volta visibilità all’eccezionale qualità della creazione contemporanea del nostro Paese.

# La Venezia che non si vede: Unveiling the Unseen

Mery Cuesta Roc Parés co-curatori

La Catalogna partecipa alla 57<sup>a</sup> edizione della Biennale di Venezia con un progetto di Antoni Abad, artista noto a livello internazionale nel campo dell'arte digitale per lavori socialmente impegnati con comunità di persone con bisogni speciali.

Antoni Abad (Lleida, 1956) propone un'interpretazione in chiave sensoriale dello spazio urbano di Venezia messa a punto insieme a un gruppo di persone non vedenti e ipovedenti. L'artista catalano svela, con la collaborazione di questa comunità, una Venezia che non è né visibile né evidente agli occhi del pubblico della Biennale, né a gran parte dei cittadini. Il contributo catalano alla 57<sup>a</sup> Biennale di Venezia diviene così uno spazio audacemente paradossale: un lavoro dedicato ai sensi, e nello specifico a ciò che non si vede, in una Biennale di arti visive.

A Venezia, Antoni Abad ha implementato BlindWiki, un network partecipativo che si avvale degli smartphone come locative media per la comunicazione sociale. L'app BlindWiki, installabile gratuitamente su qualsiasi dispositivo mobile Android o iOS, permette di condividere automaticamente

attraverso file audio ogni tipo di impressione con gli altri utenti dell'app, nonché con i visitatori del sito <http://blind.wiki>. La mappa è “un work in progress” realizzato con i contributi degli abitanti non vedenti e ipovedenti di Venezia, dei loro accompagnatori e degli studenti dell'Università Luav di Venezia. Visitatori della Biennale e cittadini possono esplorare questa cartografia e partecipare alla sua elaborazione con i loro contributi audio. Tutti i contenuti geolocalizzati prodotti verranno trasmessi attraverso l'app al server di blind.wiki, dove andranno a comporre la mappa e tag cloud che localizzano e descrivono i contributi. Questi elementi sono accessibili sia in loco, a Venezia, che online in ogni parte del mondo. Sono inoltre fruibili nello spazio espositivo di “Catalonia in Venice” tramite tablet interattivi messi a disposizione del pubblico all'interno della mostra. BlindWiki è sviluppato sulla base di esperienze vissute e condivise da gruppi di non vedenti di varie città del mondo – Roma, Sydney, Breslavia, Berlino – e l'app è giunta a Venezia in una versione avanzata ed efficace, adattata appositamente alla conformazione urbanistica e orografica della città lagunare.

Sulla base di questa dinamica partecipativa orchestrata dall'app BlindWiki, che ha come punto di riferimento la peculiare multisensorialità di questa comunità, Abad ha organizzato un percorso per Venezia da effettuarsi in barca. I visitatori della Biennale, guidati da persone non vedenti, hanno la possibilità di scoprire un'altra Venezia attraverso questi tour gratuiti in un canale silenzioso e poco frequentato della città. Il percorso assume la forma di un'esperienza squisitamente sensoriale, in cui l'intelligenza collettiva rivendica l'accessibilità universale e suggerisce modi alternativi, tanto fisici quanto digitali, per vivere gli spazi pubblici.

L'implementazione di BlindWiki nella sede di “Catalonia in Venice” è, innanzitutto, un modello di accessibilità, un caso tanto straordinario quanto insolito di progettazione di spazio espositivo secondo i principi del “Design for All”.



Sia lo spazio espositivo che le azioni di comunicazione di [blind.wiki/venezia](https://blind.wiki/venezia) sono stati progettati in base ai criteri dello “Universal Design” dallo studio catalano Avanti-Avanti.

Il nostro compito come curatori è stato quello di attivare il contesto per BlindWiki e rendere lo spazio un luogo di ricerca e sperimentazione culturale aperto alla partecipazione sociale. Il risultato è una sorta di campo base con varie funzioni:

### **Incontro**

Da una parte, diventa il luogo di incontro dei partecipanti non vedenti al progetto e di altri attori sociali coinvolti nella cartografia collettiva. In questo luogo di incontro, Antoni Abad proietta per la prima volta un documentario, corredato di audiodescrizione e sottotitoli, sul progetto BlindWiki a Venezia, realizzato da Danto Productions.

### **Orientamento**

Dall'altra parte, lo spazio di “Catalonia in Venice” è un punto informazioni per i visitatori che desiderino esperire la città che non si vede attraverso dei tour in barca a remi (in cui il rematore usa la tecnica tradizionale della voga veneta) guidati da persone non vedenti, per uno dei canali meno frequentati di Venezia. Il personale di sala informa e accompagna i visitatori al molo adiacente.

### **Sperimentazione**

In questo spazio è messo a disposizione del pubblico questo fumetto tattile che avete fra le mani. Questo fumetto sperimentale e pionieristico è costituito da illustrazioni a rilievo realizzate espressamente per l'occasione. I disegni e il concetto grafico sono stati creati dal noto fumettista Max, insieme ai partecipanti non vedenti di BlindWiki, sotto la direzione della co-curatrice di “Catalonia in Venice” Mery Cuesta.

## Scambio di conoscenze

Parallelamente a queste attività, il 15 e 16 maggio “Catalonia in Venice” presenta un incontro internazionale dal titolo “Cartographies of the Unseen”. Coordinato da Mario Ciaramitaro, ricercatore all’Università Iuav di Venezia, e da Roc Parés, co-curatore del progetto catalano alla Biennale e ricercatore presso l’Universitat Pompeu Fabra, il seminario indaga sulle pratiche critiche e poetiche che comportano impegno sociale, geolocalizzazione e sensorializzazione, allo scopo di analizzare l’accessibilità sia nello spazio urbano che nelle interfacce digitali.

In tal modo, il lavoro di Antoni Abad converte il progetto catalano alla Biennale di Venezia in un atto di generosità, che consente a persone di condizioni sociali, funzionali e sensoriali diverse di trasmettere le loro conoscenze nel modo che gli è proprio.

# Antoni Abad

Nato a Lleida, Spagna, nel 1956.  
Vive e lavora a Barcellona, Spagna.  
[www.blind.wiki](http://www.blind.wiki)

Dal 2004 al 2013 ha concentrato la sua attività nella realizzazione di progetti di comunicazione online per [www.megafone.net](http://www.megafone.net), a partire da post pubblicati tramite smartphone da vari gruppi a rischio di esclusione in Brasile, Canada, Colombia, Costa Rica, Messico, Spagna, Svizzera, Stati Uniti e Sahara.

A ottobre 2014 ha cominciato a sviluppare presso l'Accademia di Spagna a Roma il progetto BlindWiki, una piattaforma online di cittadini ideata per persone non vedenti o ipovedenti, successivamente implementata a Sydney nel 2015, e a Berlino e Breslavia nel 2016.

Il suo lavoro è stato presentato in Europa e in America in varie occasioni, tra cui le biennali di Venezia (1999), Lima (1999), Siviglia (2004/2008), Mercosul/Brasile (2009) e Berlino (2016).

Nel 2006 ha ricevuto il Premio Nazionale per le Arti Visive della Catalogna e il Golden Nica nella categoria Comunità digitali del Prix Ars Electronica a Linz, Austria.

# L'appassionante avventura del fumetto tattile

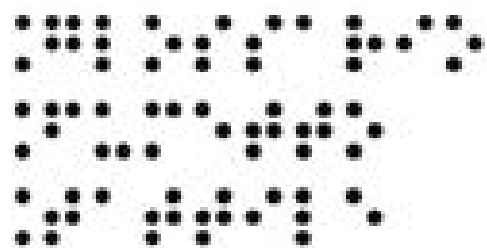
Mery Cuesta

Una delle dimensioni del progetto BlindWiki nella sua edizione veneziana è stata quella di piantare il seme di una ricerca appassionante che, iniziata ora, si rivela come un'avventura senza limiti: la sfida di ideare e realizzare un fumetto tattile. Non è certo la prima volta che viene avviato un tale esperimento, ma l'obiettivo differenzia la nostra sfida da qualsiasi altra. Quello che vogliamo non è infatti fare un fumetto per persone non vedenti o ipovedenti, ma innanzitutto constatare fino a che punto è possibile trasporre il linguaggio del fumetto in un linguaggio tattile, e poi scoprire quali peculiarità e trasformazioni produce questo passaggio nelle convenzioni del fumetto (sequenzialità, vignette, balloon). Tutto questo per giungere a definire un linguaggio tattile universale, comune tanto ai vedenti quanto alle persone con problemi alla vista.

Il risultato di un obiettivo tanto effervescente è questo fumetto, una storia basata sulle esperienze, sulle idee e sulle sensazioni nate dalla mappatura di Venezia compiuta attraverso l'app BlindWiki. Questo fumetto sperimentale è stato ideato dal prestigioso fumettista Max (Premio Nacional de Cómic in Spagna 2007) in collaborazione con le persone non vedenti e ipovedenti che hanno partecipato a "La Venezia che non si vede".

Max dà corpo a una narrazione evocativa e talora astratta, frutto di un nuovo linguaggio che lascia intravedere un orizzonte oltremodo esteso e inesplorato nel campo delle possibilità sensoriali del fumetto.

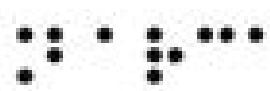




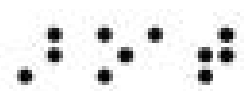
**GLOSSARIO  
FUMETTO  
TATTILE**



**TACTILE  
COMIC  
CODE**



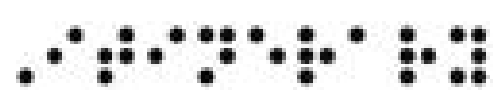
**BARCA**



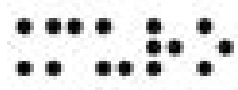
**BOAT**



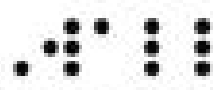
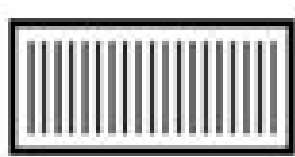
**ITINERARIO**



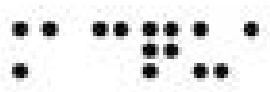
**ITINERARY**



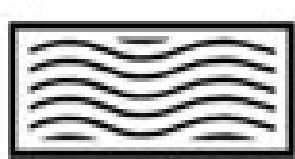
**MURO**



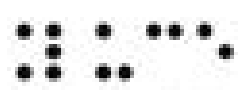
**WALL**



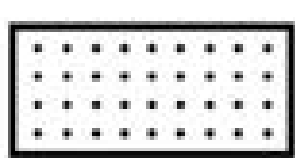
**ACQUA**



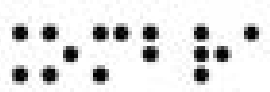
**WATER**



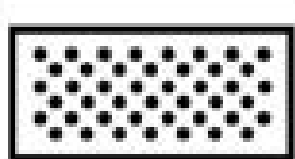
**LUCE**



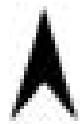
**LIGHT**



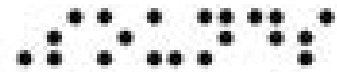
**OMBRA**



**SHADOW**



RUMORI



SOUNDS



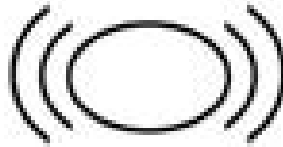
MOTORI



MOTORS



ECO



ECHO



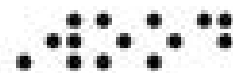
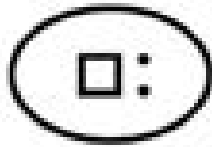
SPRUZZO



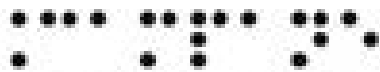
SPLASH



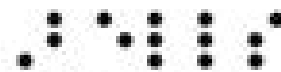
LEGNO



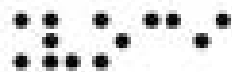
WOOD



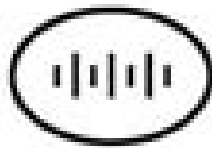
CAMPANE



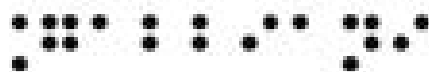
BELLS



VOCI



VOICES



GABBIANI



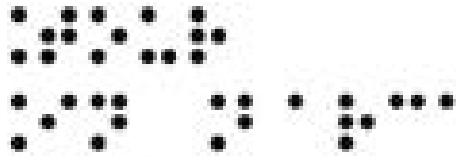
SEAGULLS



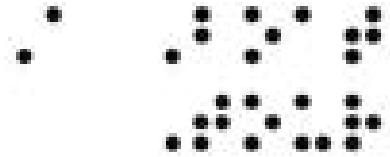
ODORI



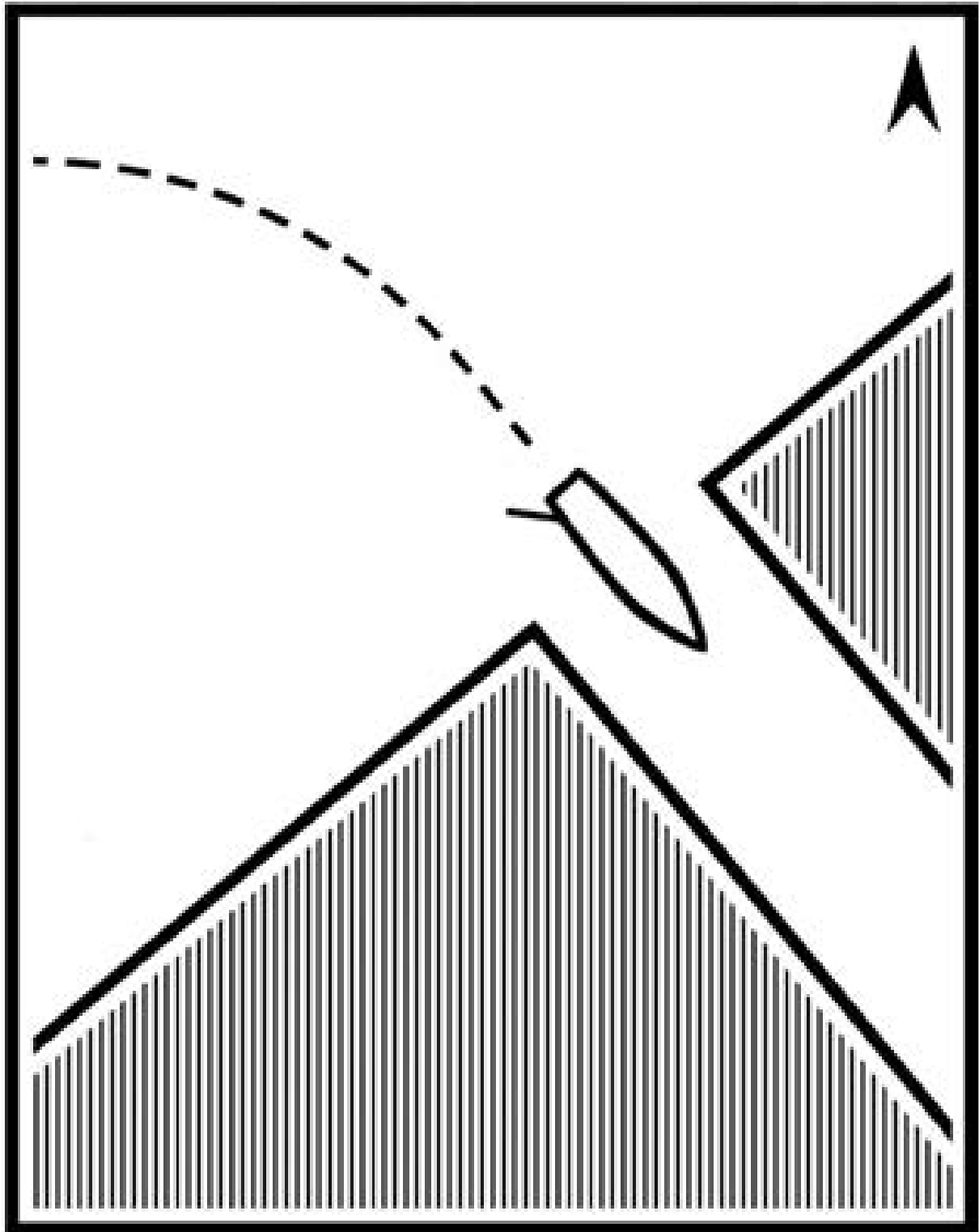
SMELLS



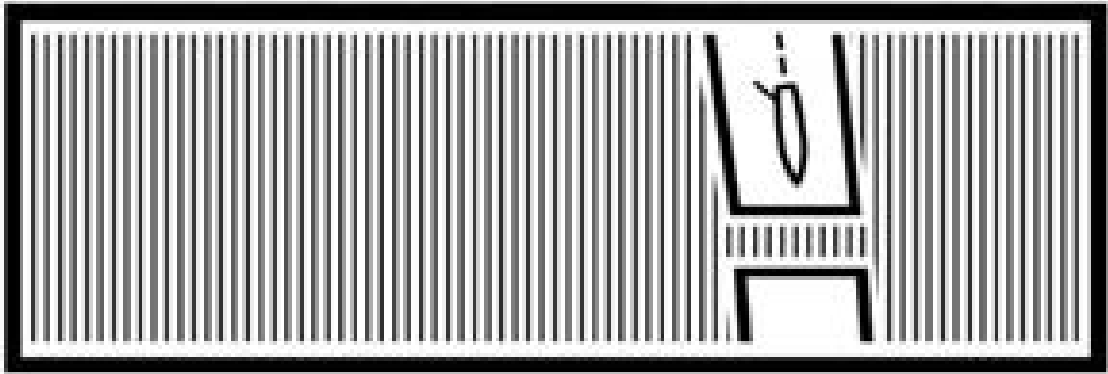
**TOUR IN BARCA**



**A BOAT TOUR**



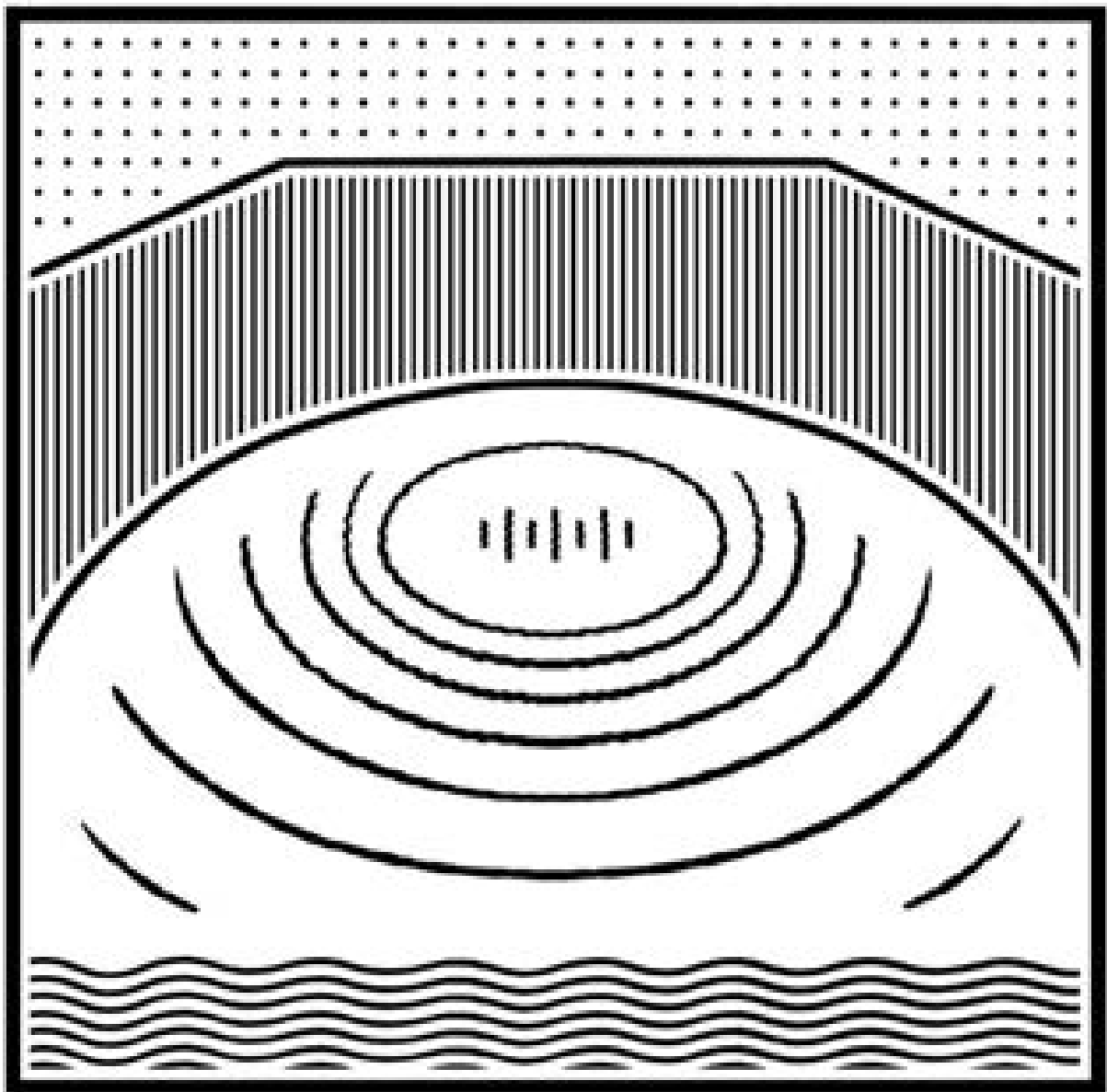


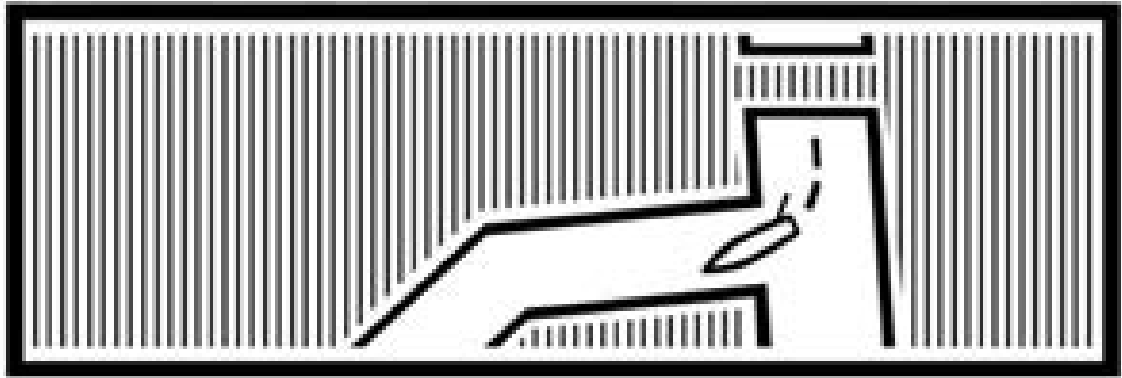
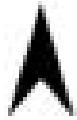


ECO



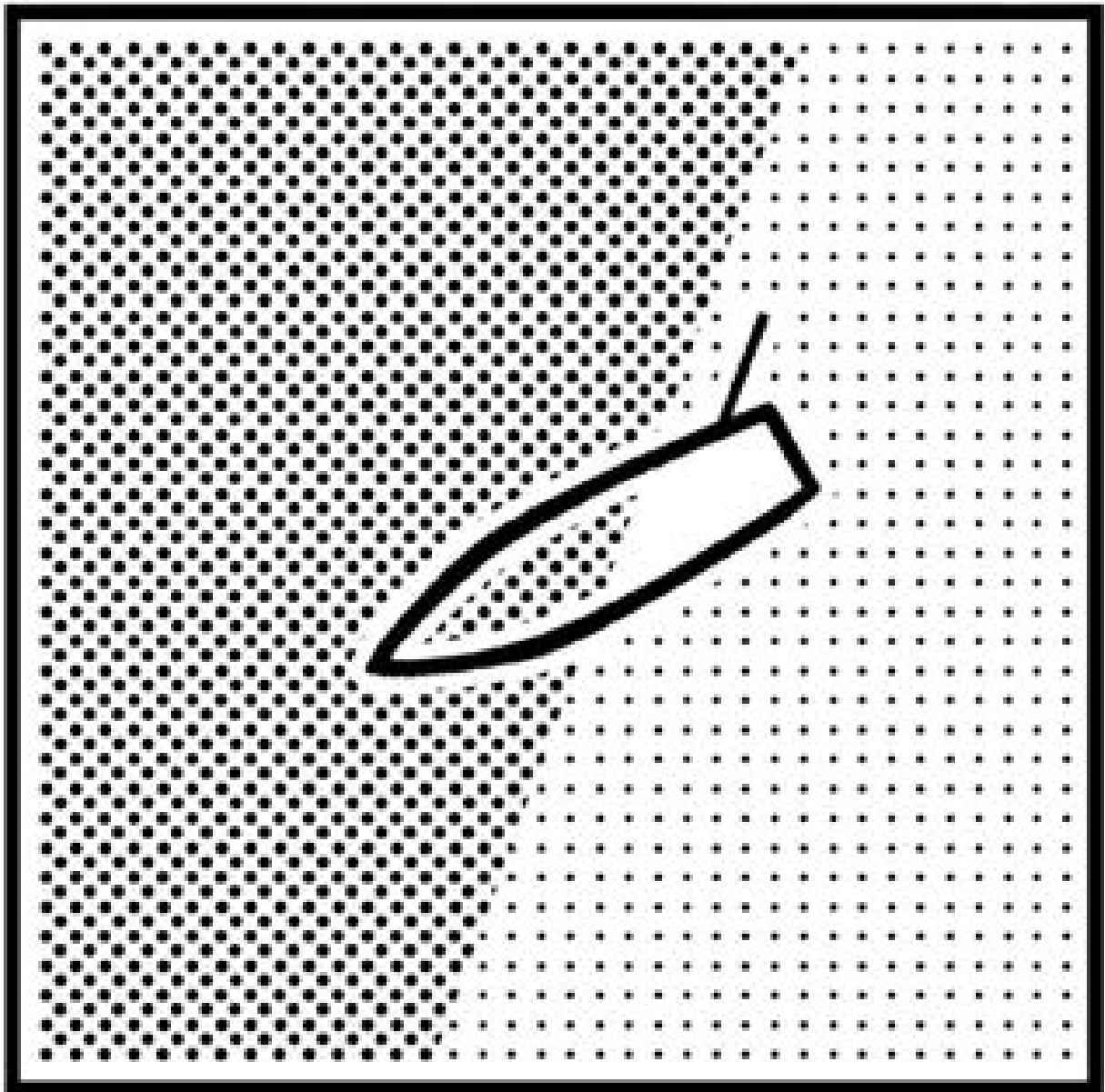
ECHOES

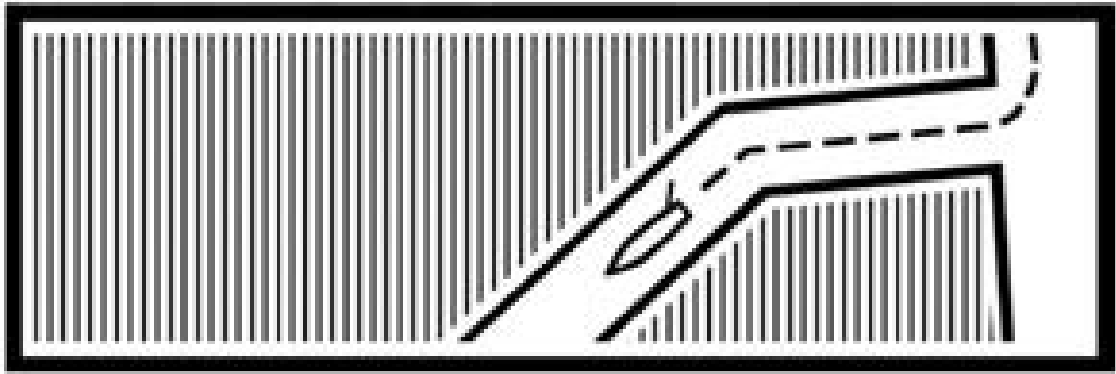
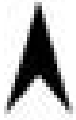




IN OMBRA

INTO SHADOWS

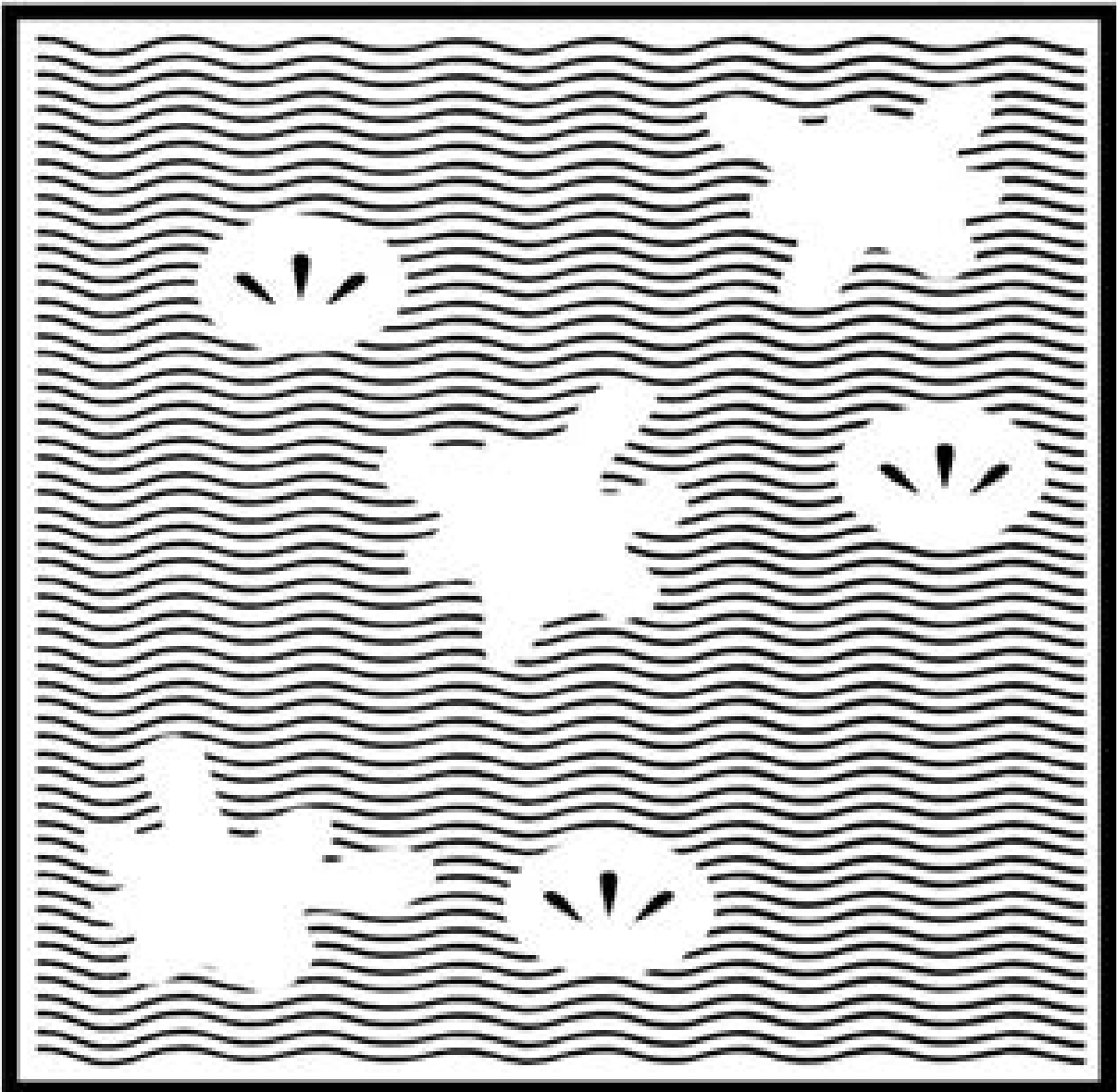


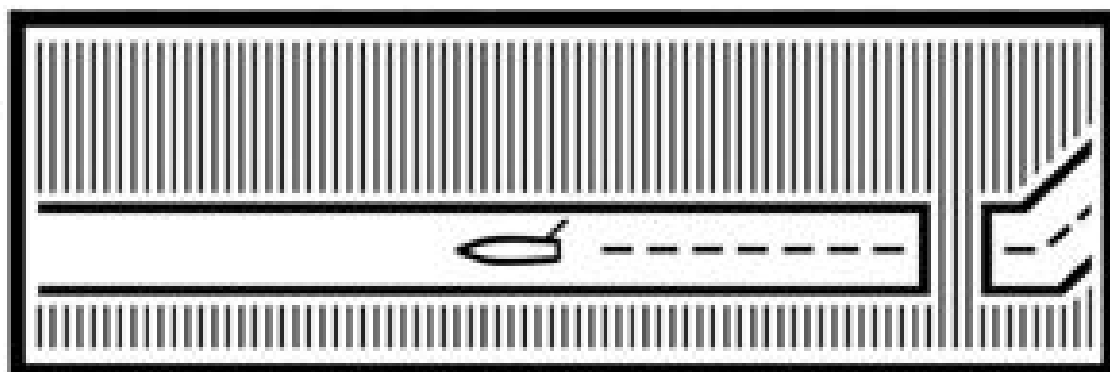
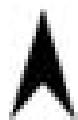


REMO



OAR

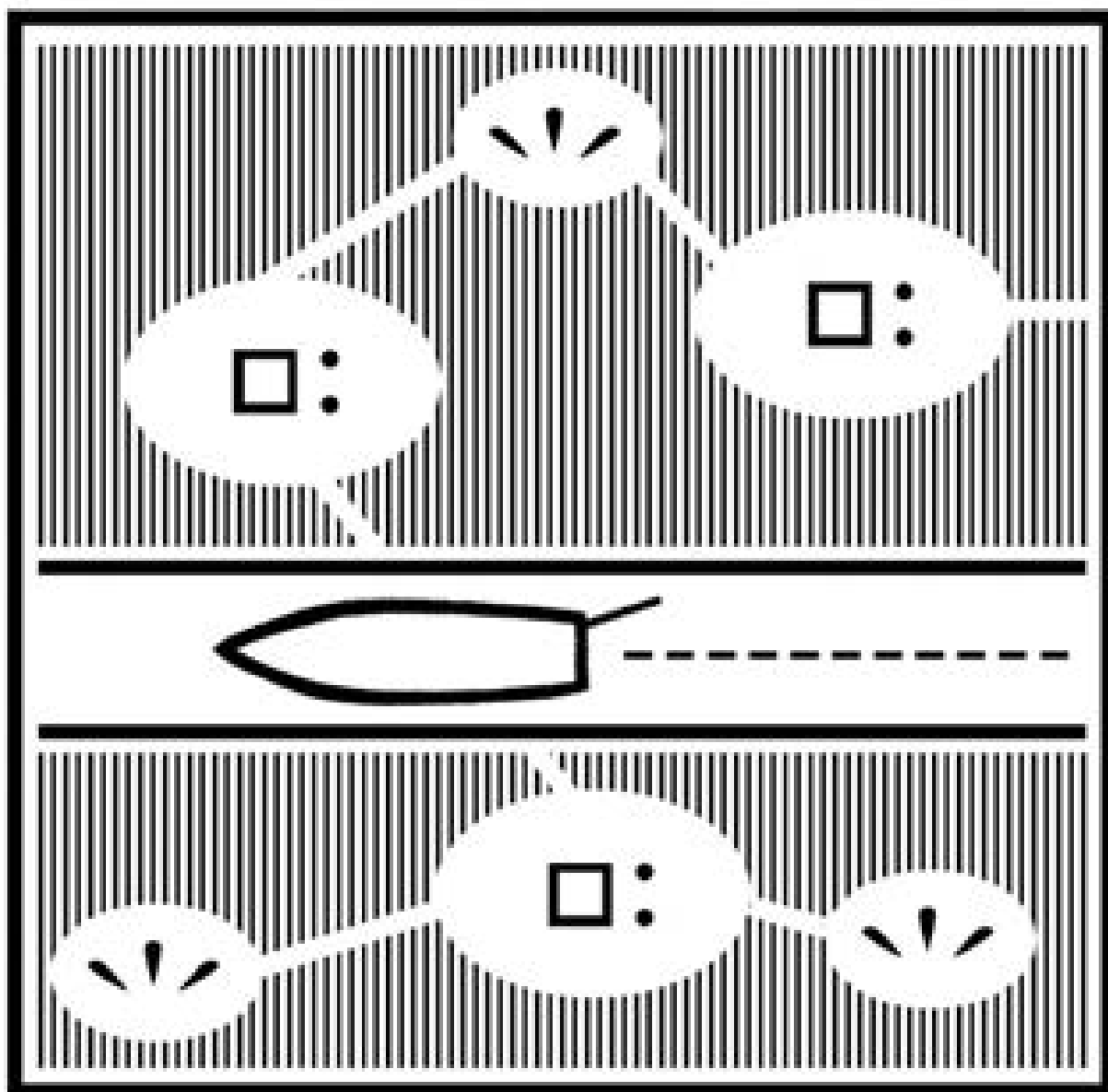


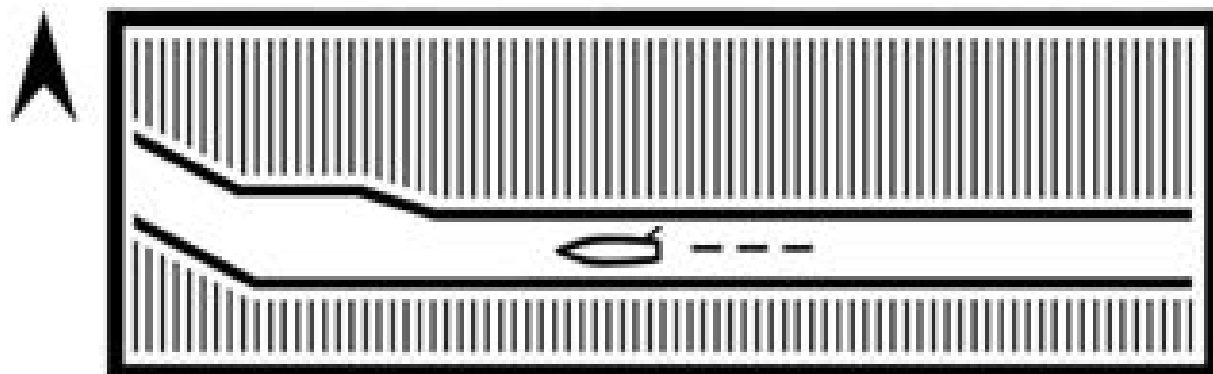


**STRETTO**



**NARROW**

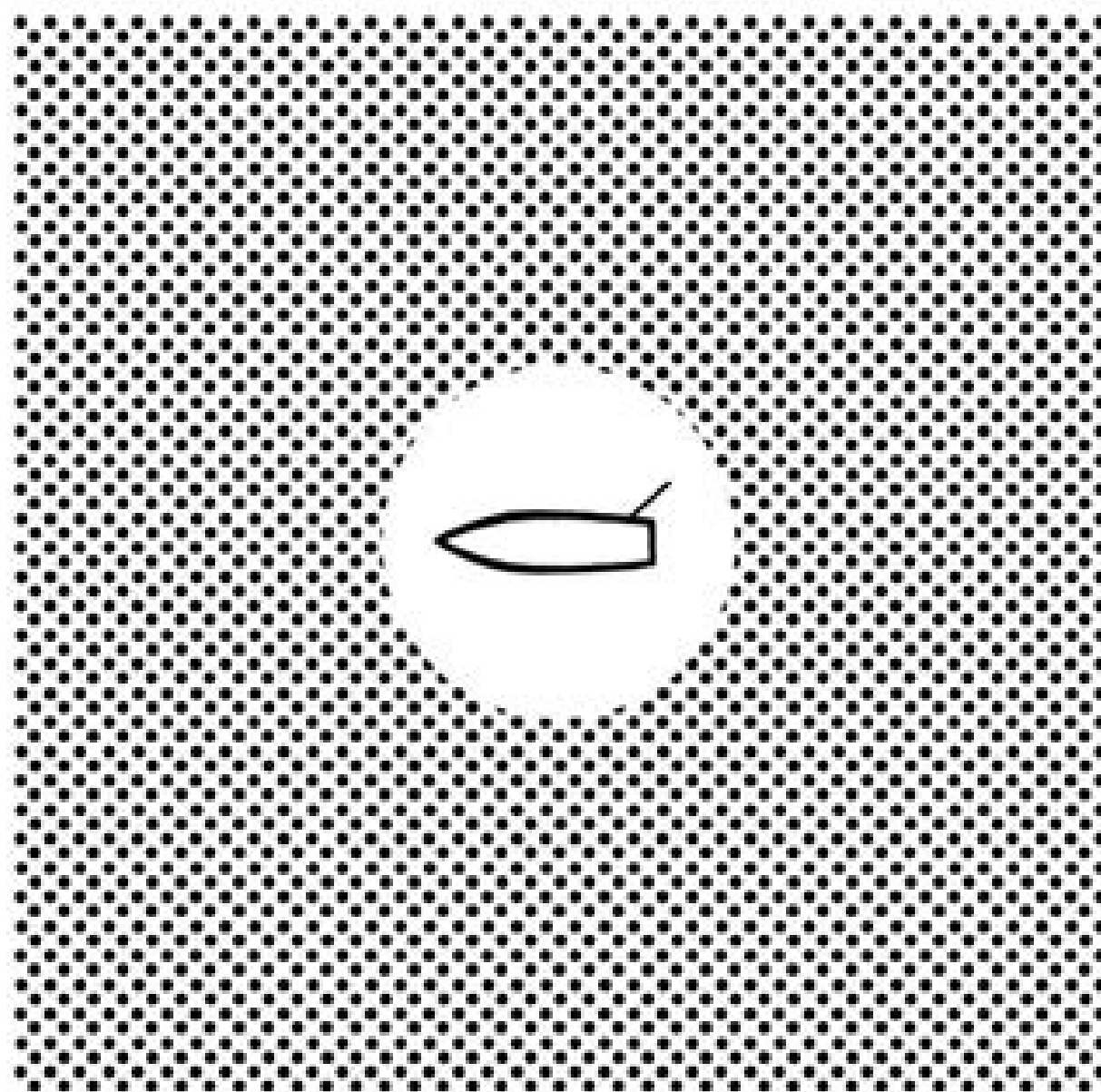


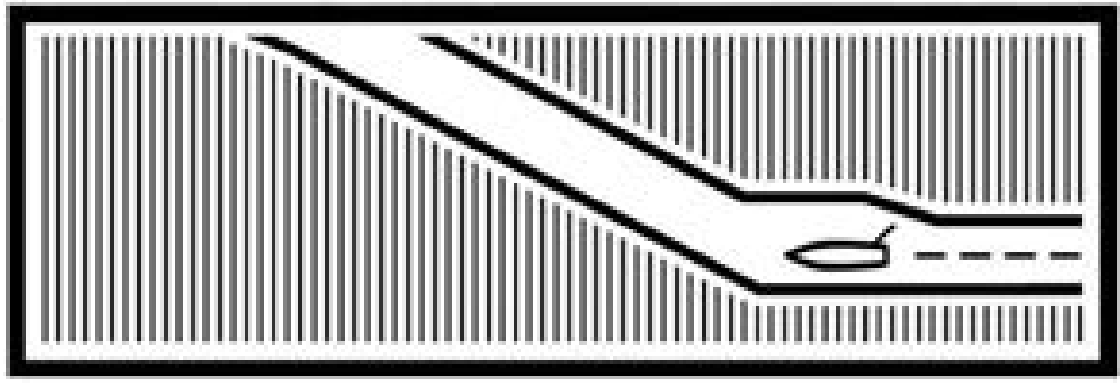


SILENZIO



SILENCE

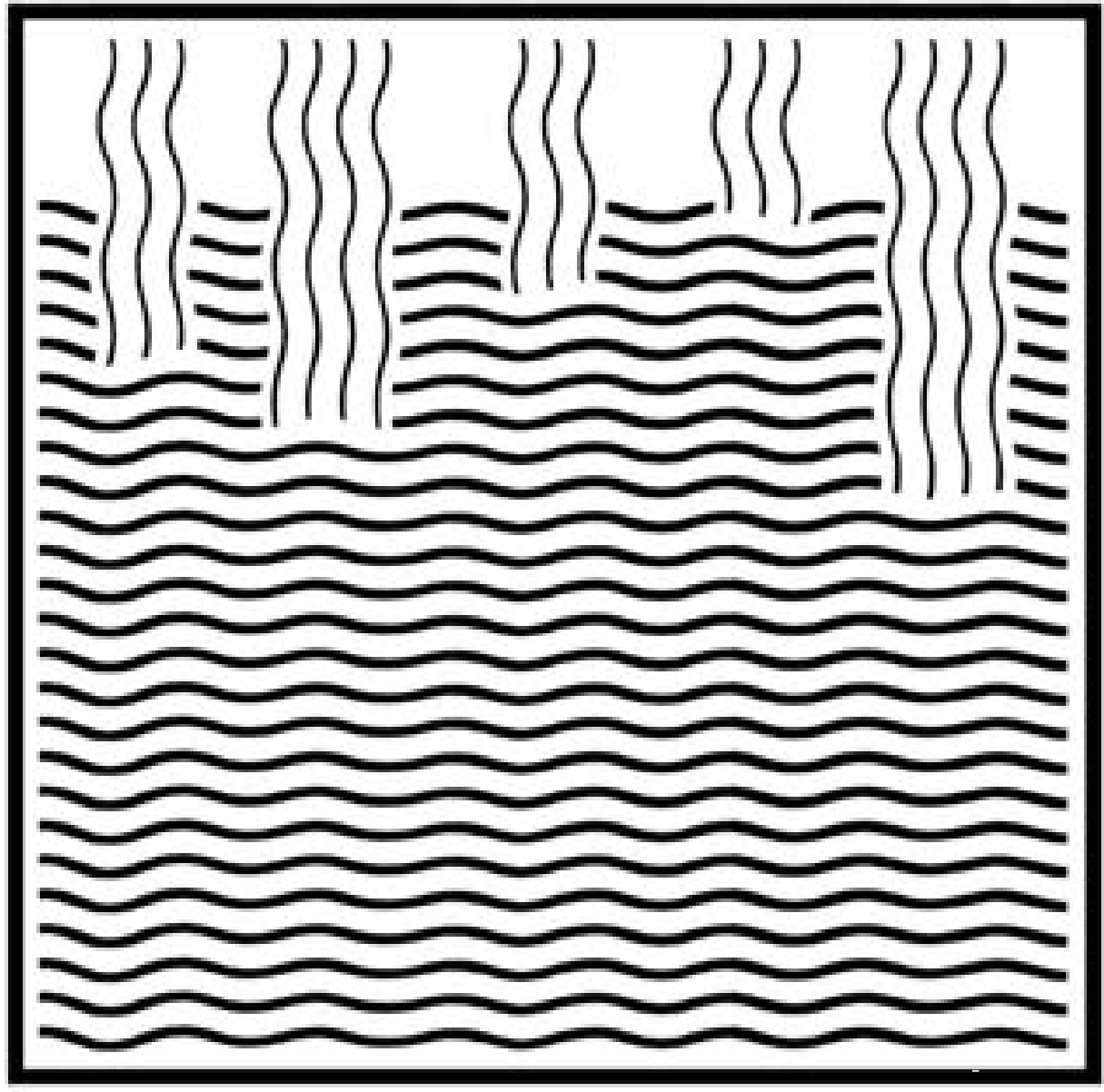


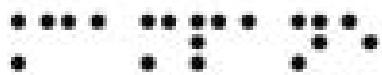
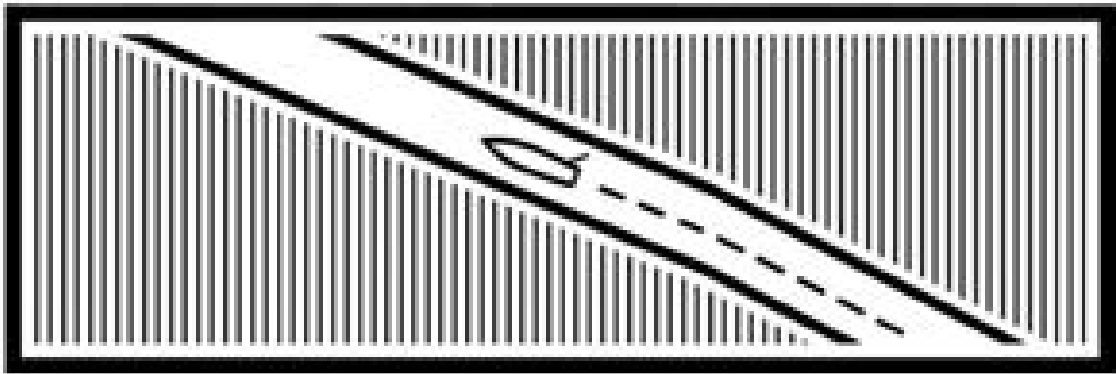


ODORE



SMELLS

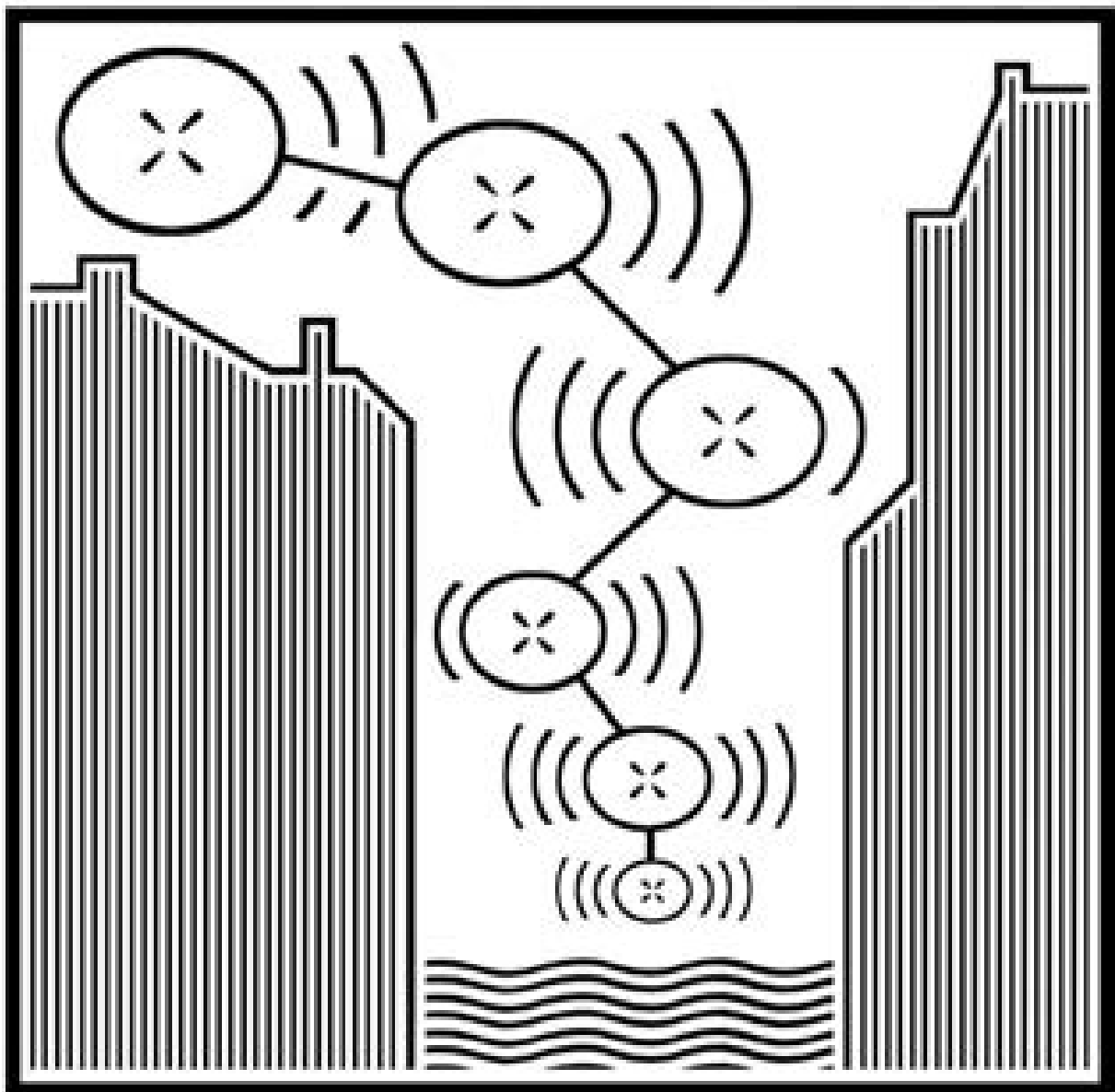


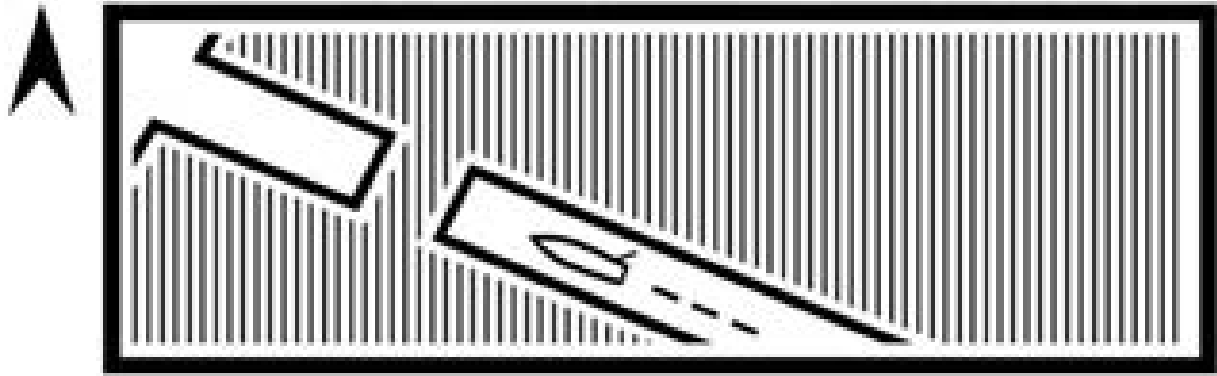


CAMPANE



BELLS

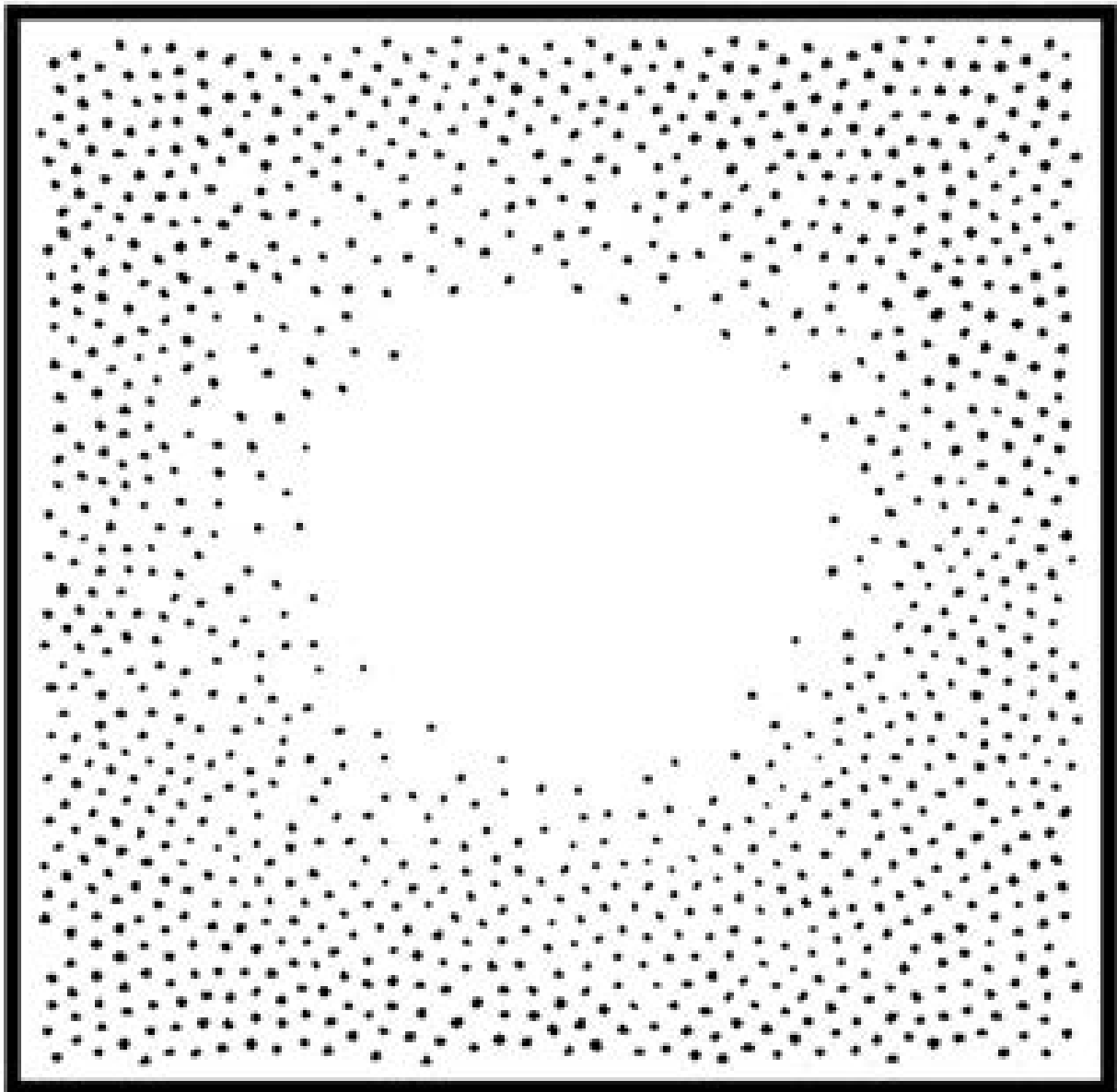




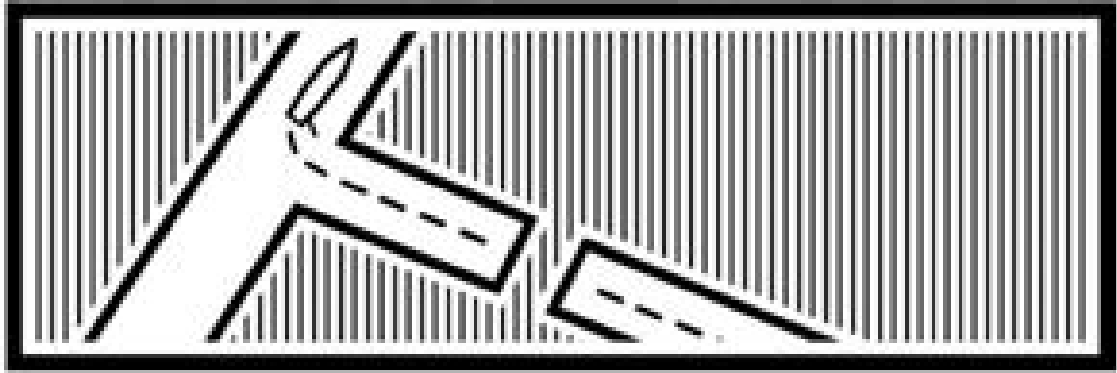
UMIDITÀ



HUMIDITY



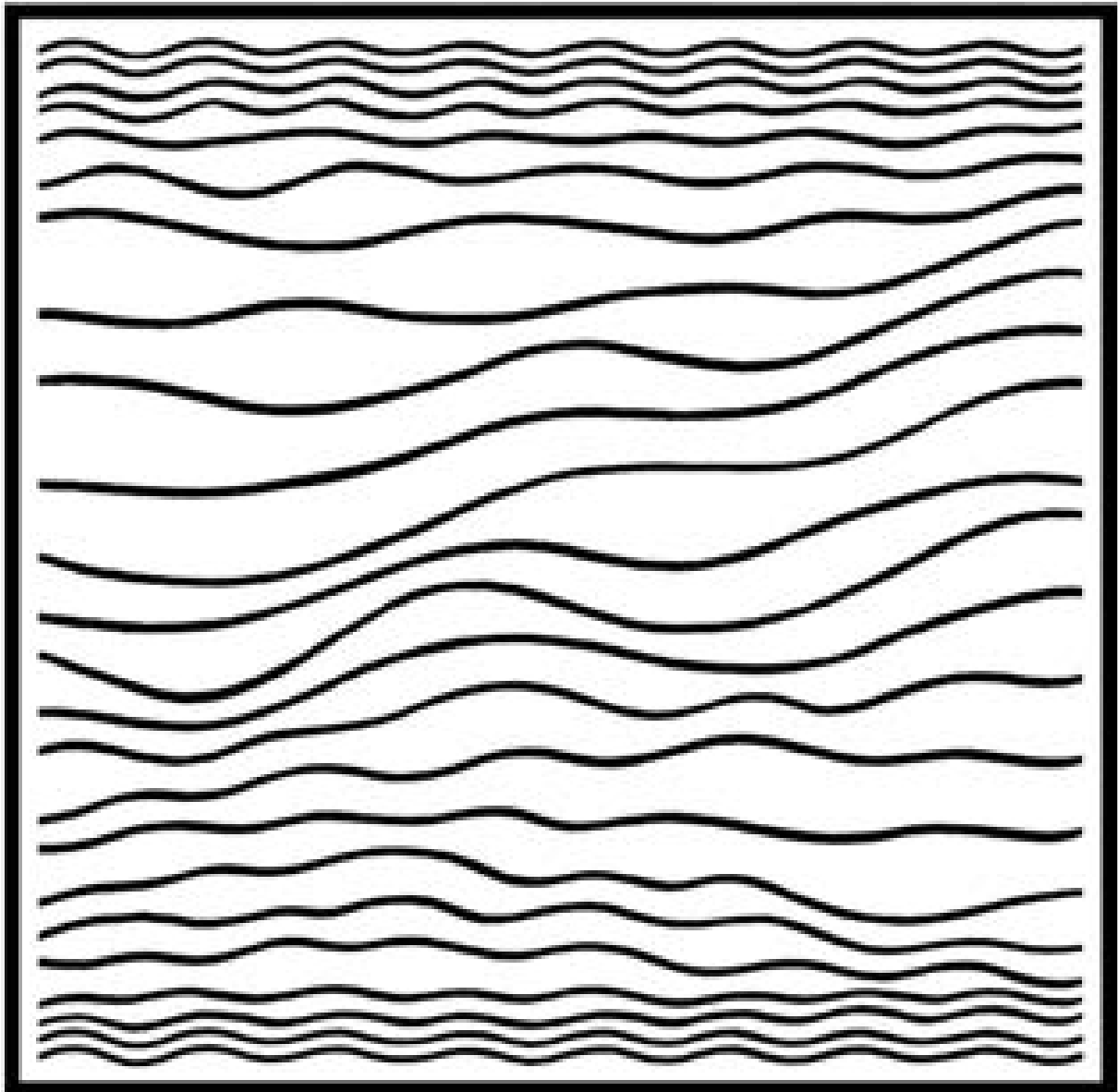


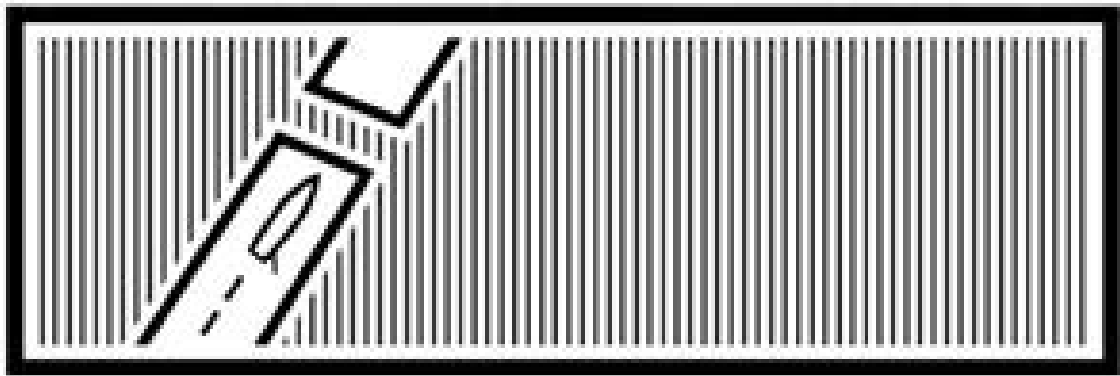
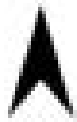


**BECHEGGIO**



**ROCKING**

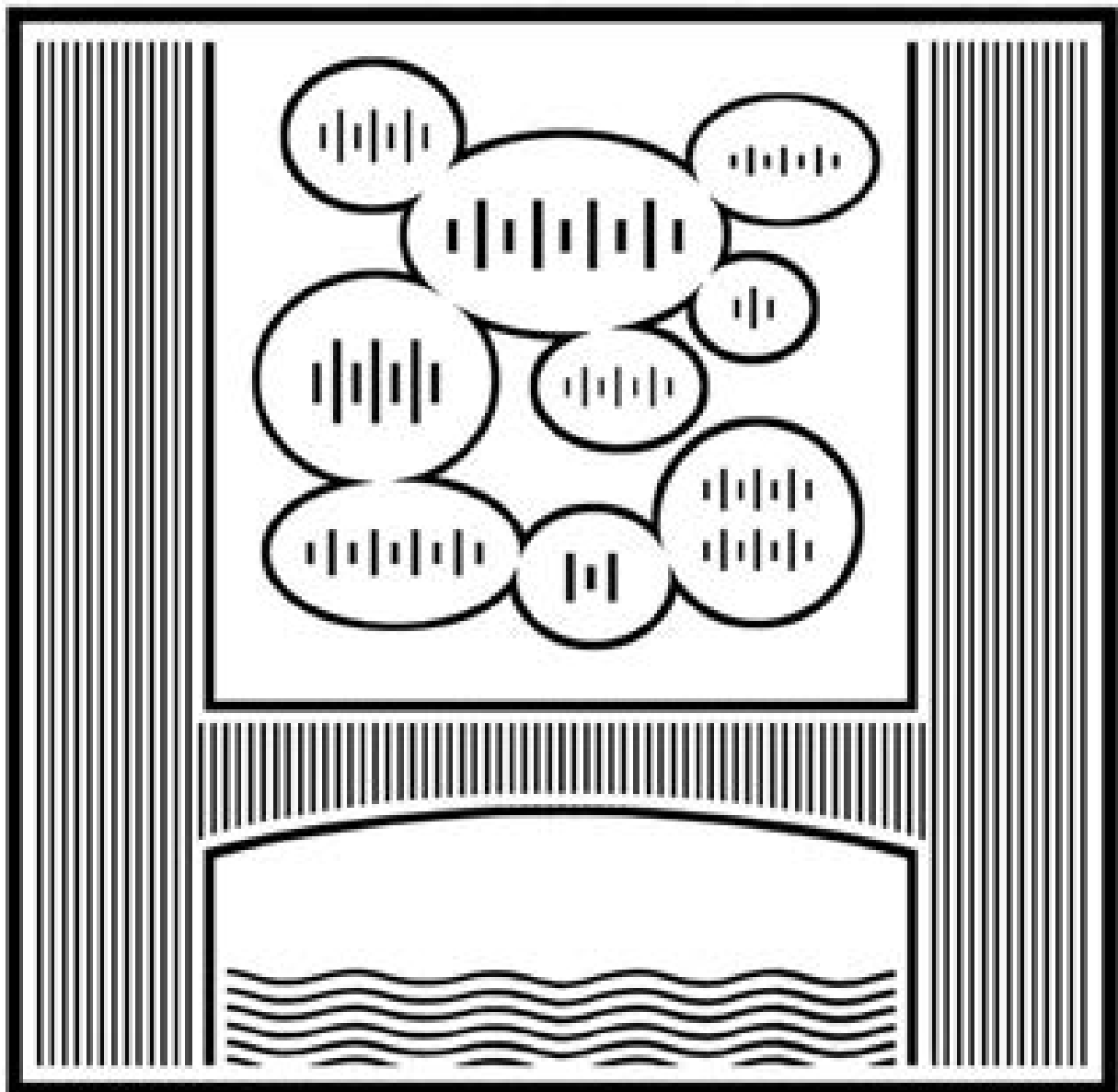


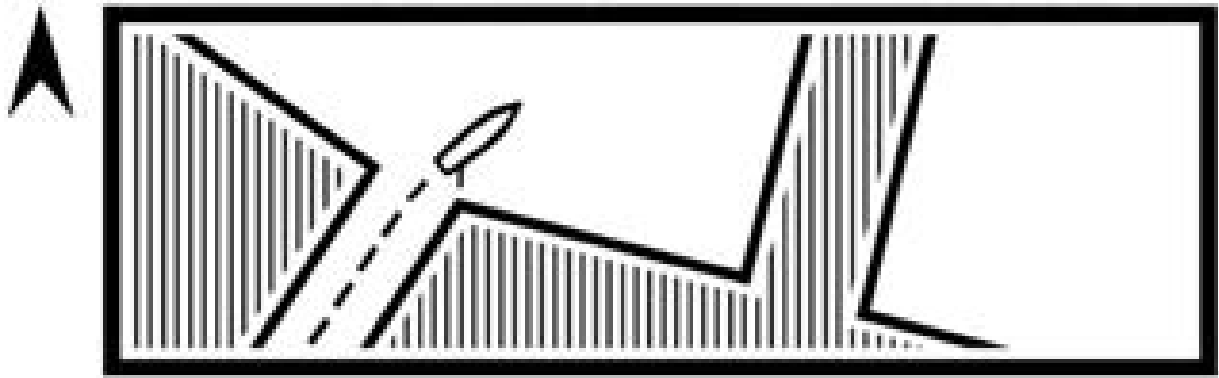


VOCI



VOICES

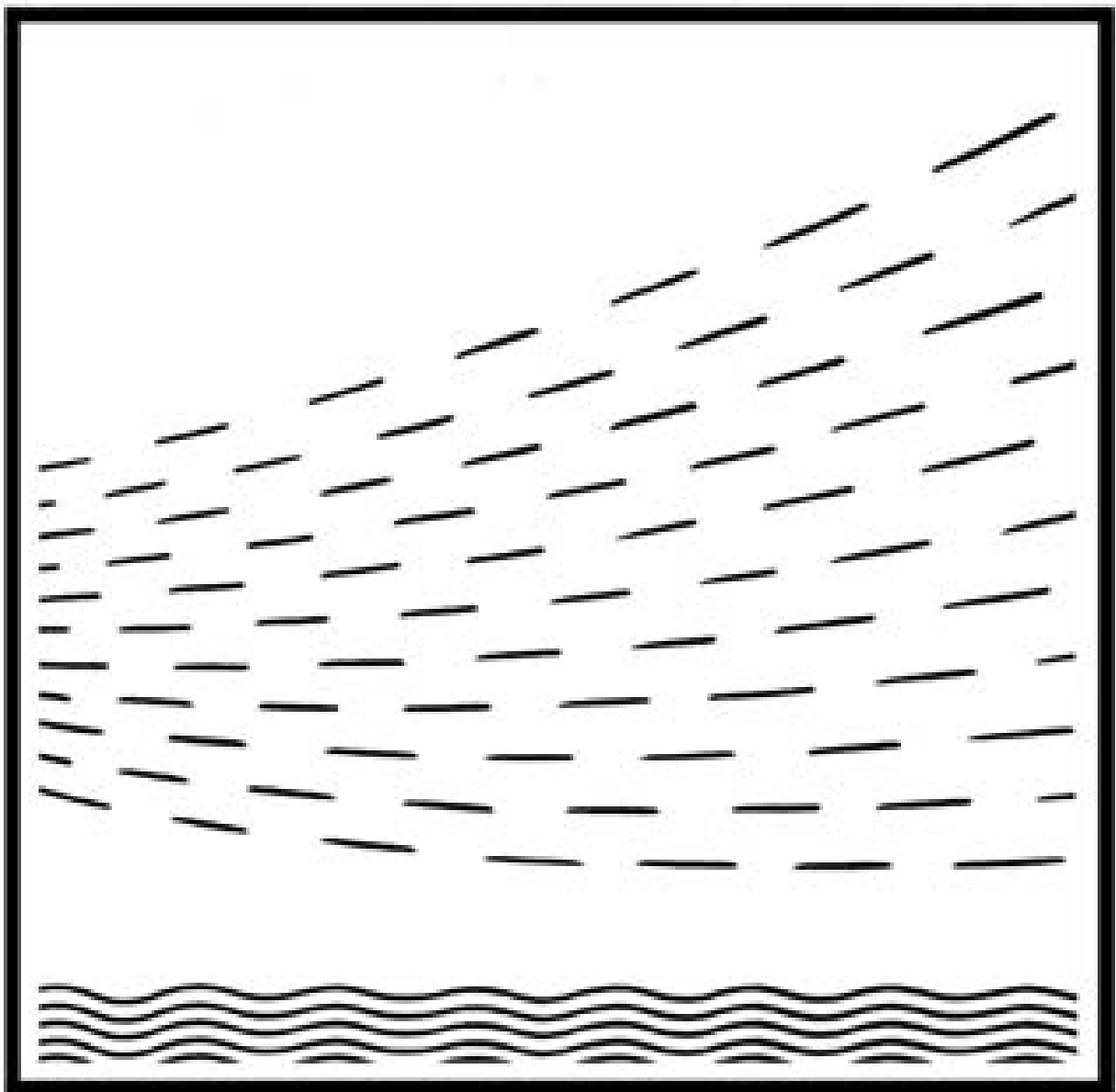


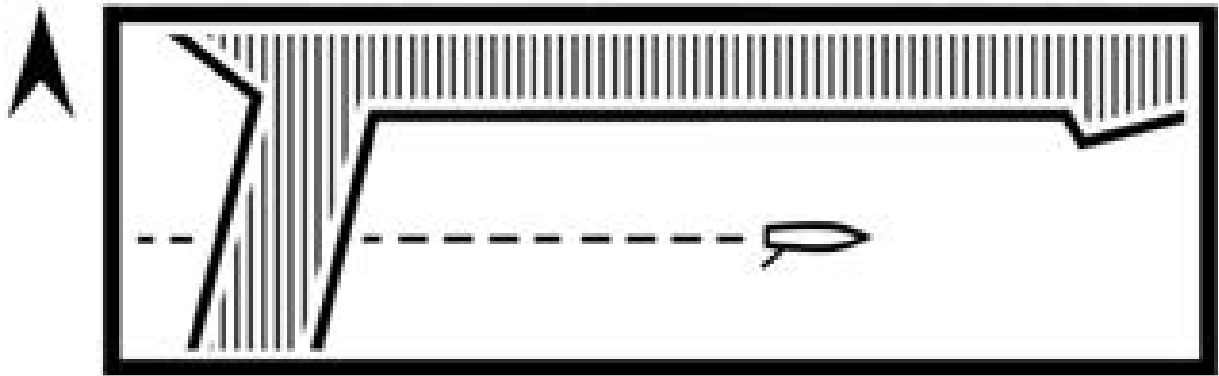


⠠⠧⠑⠒⠏  
VENTO



⠠⠠⠢⠗  
AIR

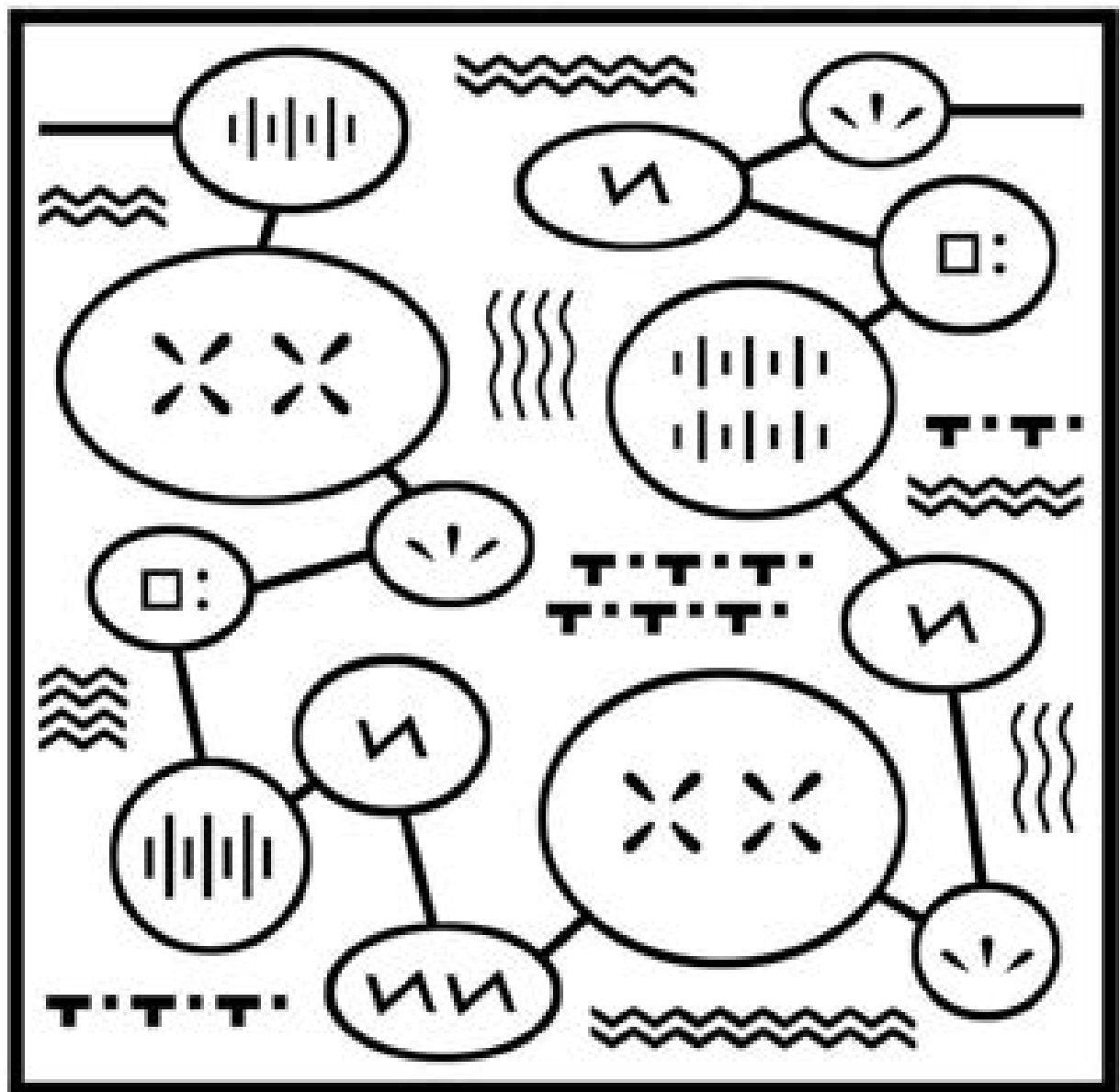


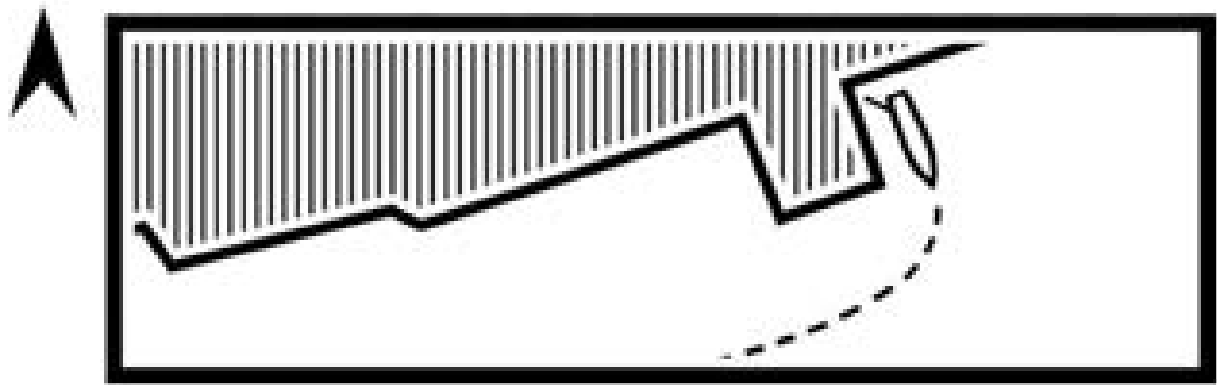


SINFONIA

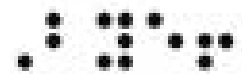


SYMPHONY

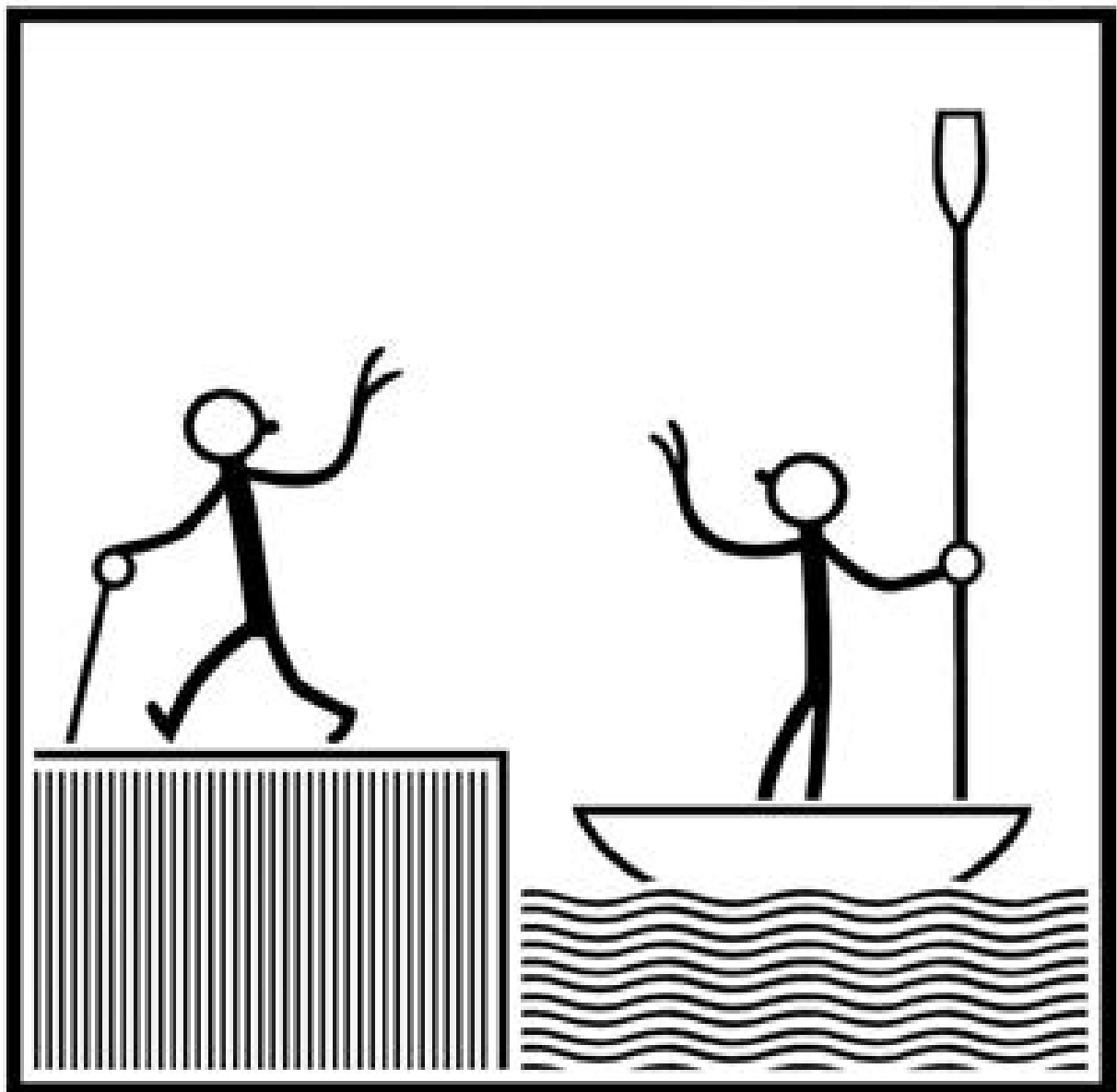




ARRIVEDERCI!



BYE!



## CREDITS AND ACKNOWLEDGEMENTS

### Credits e ringraziamenti

A PROJECT BY / Un progetto di  
Antoni Abad

CURATED BY / Curato da  
Mery Cuesta and Roc Parés

ORGANIZATION AND PRODUCTION  
Organizzazione e produzione  
Institut Ramon Llull

CARTOONIST / Fumettista  
Max

EXPEDITION MAPPING COORDINATION  
Coordinamento tour mappatura  
Valeria Bottalico

RESEARCH AND SEMINAR COORDINATION  
Ricerca e coordinamento seminario  
Mario Ciaramitaro

COMMUNICATION AND DESIGN FOR ALL  
Comunicazione e Design for All  
Avanti-Avanti Studio

VIDEO  
Danto Productions

EXHIBITION SET UP / Allestimento mostra  
Art %

BLINDWIKI WEB AND APP DEVELOPMENT  
Sviluppo web e app BlindWiki  
Matteo Sisti Sette e AKX Development

**BlindWiki is a collaborative project that grows thanks to the contributions of volunteers.**

**The updated list can be found at [www.blind.wiki/venezia](http://www.blind.wiki/venezia)**

**BlindWiki è un progetto collaborativo che si sviluppa grazie ai contributi di volontari.**

**La lista aggiornata è disponibile sul sito [www.blind.wiki/venezia](http://www.blind.wiki/venezia)**

## **A SPECIAL THANKS TO ALL THE PARTICIPANTS**

**Un sentito ringraziamento a tutti i partecipanti**

Anna Ammirati, Inessa Baldin, Flavia Banchi,  
Mattia Bordolotto, Simone Boso, Romane Bourgeois,  
Elena Brescacin, Valentina Caccamo, Miriam Calabrese,  
Luigi Carabuzza, Luca Casella, Cristina Faraon, Laura Ficotto,  
Francesco Fratta, Irene Fratta, Martina Fusaro, Anita Herodek,  
Piergiorgio Longagnani, Andrea de Lorenzo, Martina Manzari,  
Chiara Mazza, Guglielmo Messina, Giulia Oblach,  
Antonio Pozzana, Tobia della Puppa, Stefano Rossetti,  
Anna Maria Salariace, Alberto Scatto Vio, Emanuele Serpe,  
Felice Tagliaferri, Marta Toti, Alessandro Trovato,  
Ilaria Visentin, Rossana Zambon.

## **THANKS TO / Grazie a**

Ernest Ameller, Tamara Andruszkiewicz, Francesc Aragall,  
Associació Catalana per a la Integració del Cec,  
Associació Discapacitat Visual Catalunya,  
Alberto Balletti, Alessandra Ballotta, Giulia Bencini,  
Llorenç Blasi, María José Bou, Luciano Domenicali,  
Paula Ferullo, Bernat Franquesa, Fundació Ulls del Món,  
Paolo Garbolino, Dimas García, Miquel Giner,  
Ramón Gironés, Istituto dei Ciechi di Milano, Ione Larrañaga,  
Andrés Lewin-Richter, Merche Loureiro, Jose Lozano,  
Sandra Martin, José Luís Merino, Albert Morales, Carme Oller,  
ONCE Barcelona, PHONOS, Shaun Pilgrem, Jordi Ros,  
Paolo Rosso, Ernesto Saade, Sala Blu Stazione Santa Lucia,  
Sala Consiliare di San Lorenzo, Scoleta dei Calegheri,  
Angela Vettese and Giuseppe Vigolo.

## PUBLICATION CREDITS

### Credits pubblicazione

EDITOR / Editing

Mery Cuesta

TEXTS / Testi

Mery Cuesta and Roc Parés

TACTILE COMIC / Fumetto tattile

Max

DESIGN FOR ALL AND GRAPHIC DESIGN

Design for All e grafica

Avanti-Avanti Studio

PRINTERS / Stampato da

Vanguard Grafic S.A.

COVER / Copertina

Giulia Oblach's photo by Antoni Abad

TRANSLATIONS / Traduzioni

Emilie Delcourt (english) Tiziana Camerani (italiano)

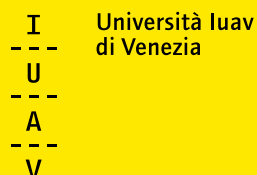
ISBN: 978-84-697-2447-7



With the support of:



Sponsors:



Technology Sponsors:



Collaborators:





