



Introduzione



TITOLO DEL PROGETTO: **QUADRATO CULTURALE TETRISS**

Progetto finanziato dalla Regione Autonoma Friuli Venezia Giulia
Bando: Avviso Creatività 2023

Proponente:

Università degli Studi di Trieste (prof.ssa Margherita De Michiel)

La Terza Missione (oggi IPS-TM) rende l'Università parte attiva nella crescita sociale, economica e culturale delle comunità e del territorio, secondo gli obiettivi del Piano Strategico 2019-23. L'Ateneo di Trieste (d'ora in poi UniTS) co-organizza manifestazioni di risonanza internazionale; realizza progetti nell'ambito di convenzioni e accordi con enti pubblici e privati, coinvolgendo decine di migliaia di partecipanti. Dal 2015 prende parte ai bandi regionali per le attività culturali: grazie ai finanziamenti ottenuti ha organizzato numerose manifestazioni divulgative in Friuli Venezia Giulia. I progetti proposti dai docenti vengono selezionati da una Commissione interna: se finanziati, sono realizzati e monitorati con il supporto di vari Uffici, attivando un sistema consolidato di collaborazione e supportando i Dipartimenti nella gestione e rendicontazione. Il **Dipartimento di Scienze Giuridiche, del Linguaggio, dell'Interpretazione e della Traduzione** (d'ora in poi IUSLIT), a cui afferisce la prof.ssa **Margherita De Michiel** referente del presente progetto, è attivo nell'ambito della Terza Missione con cliniche legali, mostre, incontri, formazione continua.

Il progetto qui presentato si allinea integralmente con gli obiettivi di Terza Missione: rappresenta l'impegno pubblico e sociale; valorizza i prodotti della didattica e dalla ricerca; coinvolge tutte le componenti universitarie (studenti, docenti e personale tecnico-amministrativo) assieme alla società civile e al mondo imprenditoriale. Ne sono dimostrazione i partner coinvolti: l'Università di Verona, testimone della forte vocazione interdisciplinare dell'Ateneo di Trieste, che interviene anche con un contributo finanziario per il progetto; Stazione Rogers, con cui il team vanta già numerose collaborazioni; il Consorzio Interland, che assicura la penetrazione nel tessuto sociale; il Comune di Grado, che garantisce la sinergia cultura-turismo; Modiano, eccellenza del mondo imprenditoriale, che offre gratuitamente il proprio know-how a conferma del valore e della valenza prospettica della nostra proposta, fatta dai giovani e per i giovani.



1. Strutturare uno spazio innovativo di espressione artistica basato sulla traduzione (il Quadrato Culturale TETRISS) per sensibilizzare il pubblico su tematiche culturali di urgente attualità (la cultura russa)

TETRISS nasce da un'idea della prof.ssa Margherita De Michiel che nella Sezione di Russo della SSLMIT UniTS istituiva dopo la pandemia il Quadrato Culturale (opposto ad angusti Circoli culturali accademici) *Hawa Russia*, luogo spontaneo di incontro, animato da studenti alla ricerca di una propria voce. Quell'idea diventa oggi necessità urgente di attivare uno spazio di ascolto in un momento storico delicato per chi studia il russo: un'operazione di "salvamento culturale" di un patrimonio ineludibile, per creare una Russia "nostra" insieme a studenti che non hanno ancora potuto raggiungerla. Restituendo all'Università la capacità di contagio culturale; restituendo alla traduzione il ruolo di essere "il contrario della guerra".

2. Far conoscere la cultura di competenza del Quadrato Culturale in traduzione nelle lingue del territorio (italiano, sloveno, friulano) attraverso la creazione di prodotti artistici originali: le Carte Culturali da Gioco POECHALI! (TETRISS_CARTE)

TETRISS è acronimo omaggio al videogioco nato all'Accademia delle Scienze di Mosca nel corso di ricerche sull'intelligenza artificiale: un gioco emerso, *serendipicamente*, all'interno di una ricerca scientifica, che si è dimostrato capace di superare cortine di ferro geografiche e ideologiche. Testi E Traduzioni: Ricerche+Invenzioni di Sistemi Segnici: le nostre invenzioni partono da testi russi inediti in italiano su temi attuali, urgenti, interdisciplinari; danno vita a creazioni artistiche in traduzione e a originali Carte Culturali per sfidarsi in giochi di conoscenza. Perché la cultura salva, la traduzione unisce, il gioco guarisce.

3. Creare un formato innovativo di eventi di disseminazione dei prodotti artistici creati dal Quadrato Culturale per sensibilizzare il territorio su tematiche culturali di particolare attualità (TETRISS_ARTE)

POECHALI! il nome della nostra linea di Carte Culturali da Gioco, come l'esortazione di Ju. Gagarin prima del lancio: *Partiamo!* E così partiamo noi alla conquista del territorio in una rete originale di diffusione: nella città, nella regione, nella nazione. Sulle spiagge, in pedalò, lungo l'Isonzo, in bicicletta con le cuffie della Velonotte, con il megafono... coinvolgendo chi ci seguirà con "tornei" e tournées di giochi culturali. Un sito web e una pubblicazione online ad accogliere le nostre creazioni. Ma di noi è traccia a ogni passaggio: perché TETRISS è un progetto di "traduzione totale" (P. Torop). E la traduzione è la lingua di tutti noi.

Attività principali:

Quadrato Culturale TETRISS: con base nella Sezione di Russo SSLMIT IUSLIT, aperto all'interazione con altri Dipartimenti e Atenei, si rivolge a un pubblico esterno di realtà locali, regionali, nazionali. È costituito da laureati, laureandi, dottorandi guidati dal responsabile scientifico Margherita De Michiel. Suo scopo principale è la disseminazione in forme innovative di contenuti inediti della cultura russa mediante la creazione di prodotti artistici originali e l'invenzione di Carte Culturali da Gioco. La scelta delle carte è programmatica: perché il gioco è radicato nella cultura russa; perché la carta è il materiale di lavoro di noi traduttori. Questa scelta ci ha messi in contatto con MODIANO Carte da Gioco e Affini S.p.A., leader internazionale del settore: che riconoscendo la novità del prodotto nel panorama di riferimento produce le nostre carte a titolo interamente gratuito. L'attività del QC TETRISS si attua secondo due linee principali:

1. Linea TETRISS_CARTE: progettazione e produzione dei giochi originali di carte POECHALI!

A questo scopo QC TETRISS:

- ▶ Individua un corpus di testi originali russi di particolare attualità e suggestione culturale o specifica portata interdisciplinare; suddivide il materiale per autori, tematiche, generi; individua il pubblico di riferimento; seleziona blocchi di contenuti per i prodotti finali; traduce i testi selezionati;
- ▶ Inventa macrotipologie di gioco (solitari, di gruppo ecc.) e singole tipologie in base a tematiche e pubblico (per traduttori; per bambini ecc.); programma le Special Edition legate al territorio (in sloveno e friulano); realizza la versione italiana di giochi russi esistenti;
- ▶ Realizza la veste grafica delle Carte POECHALI! differenziata per tipologia di gioco, di temi, di pubblico e ideata come testo sincretico, dove l'interazione di forma e contenuto genera opere d'arte originali su temi russi;
- ▶ Progetta cofanetti e contenuto del paratesto: Libretto con regole del gioco + Libello con informazioni culturali su autori, epoche, opere;
- ▶ Individua il tipo di supporto fisico per la creazione delle Carte POECHALI! e del cofanetto;
- ▶ Produce le diverse tipologie di Carte POECHALI! (con versione per ipovedenti; audiolibro; videopresentazione in LIS).
- ▶ Ogni gioco si configura come opera intellettuale con licenze Creative Commons.

2. Linea TETRISS_ARTE: diffusione di contagio culturale creativo a mezzo produzioni artistiche originali.

L'attività si realizza:

- ▶ A Trieste: in collaborazione con i partner Stazione Rogers (evento inaugurale; Campionato Carte Culturali POECHALI!; evento finale); Consorzio Interland (evento Stabilimento Ausonia);
- ▶ In FVG: in collaborazione con i partner Comune di Grado (eventi spiaggia G.I.T. e città) e Consorzio Interland; con Festival AESON (Parco dell'Isonzo-Fiumicello); con una Residenza artistica a Spilimbergo (Scuola Mosaicisti del Friuli); con la Velonotte (GO) in previsione di GO!2025;
- ▶ Oltre i confini del FVG: con l'evento TETRISS_PREVIEW (Teatro Fonderia Nuova) si fa conoscere nel territorio del partner UniVR; con il partner Stazione Rogers realizza il lancio del progetto: in rete; nel metaverso; nel futuro (con pubblicazioni e inaugurazione del Museum of Nonsense Arts).

Attività secondarie:

a. QC TETRISS realizza workshop formativi (Accademia del Fumetto, TS), seminari online (Accademia di Belle Arti di Brera, MI), con scambi di prodotti creativi dedicati al progetto;

b. Nell'ambito del Laboratorio Creativo Permanente di Traduzione Quantistica+ MAT_X (in collaborazione con il partner UNIVR cofinanziatore del progetto) elabora il Modello Ampliato della Traduzione Russkij M.A.T. che presenta all'interno degli eventi: CAT_tools (Cat café di Martignacco, UD); Traduzioni dal sottosuolo (Kleine Berlin, TS).

Descrizione della coerenza del progetto con le strategie contenute nel “Bid Book – GO! Borderless” di candidatura di Nova Gorica-Gorizia a capitale europea della cultura 2025

Il Quadrato Culturale TETRISS dimostra ampia concordanza con quanto espresso nel Bid Book a partire dalla sfida principale: “invertire la spirale discendente costruendo un nuovo ecosistema culturale”, nella convinzione della necessità “di una finestra molto più grande nel nostro recinto europeo”. TETRISS condivide ed esalta l’importanza della “cultura come catalizzatore” nonché di un coraggioso “pensiero fuori dagli schemi”. Consapevoli, noi traduttori, che “il processo è importante quanto il risultato”; mossi dalla stessa adesione a “eventi che evidenziano gli aspetti comuni delle culture” e al contempo promuovano “la diversità culturale, il dialogo e la comprensione reciproca tra i cittadini europei”; ispirati dalla stessa visione “artistica e strategica”: condividiamo l’appello sempre più urgente, ormai inderogabile, a superare “il sistema linguistico che è ancora preda dell’ideologia e ci incoraggia a essere monolingue in un mondo multilingue”. Così ci affianchiamo alla loro “sfida alla torre di Babele”, costitutiva del nostro mestiere. Per l’esercizio della pluralità di approcci in un mondo sempre più complesso. La nostra consonanza rispetto al Bid Book, di cui abbiamo estratto suggestioni singole, è dunque assoluta sia nel carattere sia nel contenuto. Ad esso ci accostiamo con piccoli passi specifici: offrendo di inserire nel programma stesso, tra le lingue cui si fa cenno, quella da cui parte il nostro gioco, il russo; partecipando a eventi già partner ufficiali di GO! 2025; organizzando programmaticamente la nostra Velonotte culturale a Gorizia, in una pedalata che apra orizzonti futuri: programmando per l’occasione una Special Edition delle Carte Culturali da Gioco POECHALI! in formato bilingue italiano/sloveno per il pubblico di Nova Gorica/Gorizia. GO Borderless, insieme!



Il progetto si presenta innovativo a tutti i livelli. Parte dalla valorizzazione dell'enorme **potenziale creativo dei giovani**, troppo spesso costretto in modi di fruizione del sapere codificati e impositivi; da **nuove modalità di interpretazione del ruolo dell'università** rispetto all'università stessa nonché al territorio; da un approccio alla traduzione in quanto "contrario della guerra".

Nuovi sono i materiali culturali da cui partiamo: testi russi inediti in italiano, inaccessibili al pubblico che vogliamo coinvolgere - perché chiusi nella diversità di una lingua meravigliosa di cui vogliamo diffondere in modi 'altri' la conoscenza.

Nuovi sono i prodotti culturali che creiamo: giochi originali di forma e di contenuto, di tipologia assente nel panorama editoriale italiano, come dimostra la collaborazione con il partner Modiano, da subito convinto della reale forza innovativa del nostro progetto.

Nuova la rete di disseminazione che strutturiamo: in un'interazione università/realtà culturali e sociali del territorio che utilizza modalità e linguaggi creativi inediti, i quali a loro volta generano occasioni d'arte e di incontro.

Innovativa è l'interazione tra linguaggi artistici: dove il sapere di semiotiche singole si compone in un ©Tetris ideale a generare spazi in cui musica classica, elettronica, sapere umanistico antico, irriverenza postmoderna, sapienza traduttologica, azzardo del gioco, piacere della conoscenza, del gusto, dell'avventura, si fondono in una superiore unità secondo un modello estendibile all'infinito.

Innovativa è l'interazione tra sapere umanistico e sapere scientifico: ad ampliare il bacino del nostro pubblico offrendo "traduzioni" di giochi accessibili; ad ampliare gli universi di conoscenza - fino al metaverso; ad accompagnare la nostra invenzione con una riflessione teorica che, unendo competenze di scienze e arti diverse, giunge a proporre un **nuovo e creativo modello ampliato della traduzione** di potenza ermeneutica trasversale e prospettica.

Innovativi sono gli approcci a questioni come l'**eco-sostenibilità**, l'**accessibilità**, l'**inclusività sociale** (cfr. Le Carte Blu a tema LGBTQIA+).

Innovativo il **rapporto cultura/natura:** di qui la scelta di **luoghi naturali** (spiagge, parchi, fiume, mare) e il programmatico includere eventi con **animali** come interlocutori inevitabili del nostro essere al mondo: per un **nuovo approccio alla biodiversità culturale**.

Una proposta di "esperienza dei confini e del loro superamento" (V. Machlin), per una parola libera da pregiudizi. In un progetto che accoglie al suo interno il modello educativo delle discipline STEM e vi incunea con prepotenza la A di Arte come dichiarazione di libertà di Ricerca e di Invenzione.





Associazione culturale Stazione E. M. Rogers

Insostituibile “distributore di cultura” della città di Trieste, dalla vocazione interculturale e interdisciplinare, è primo e naturale partner di questo progetto. La collaborazione è a livello non solo organizzativo ma scientifico, contenutistico e artistico, ed è prevista sin dalle prime fasi di attuazione del progetto. Con Stazione Rogers il “Quadrato Culturale” da cui il progetto ha origine vanta già una collaborazione consistente, proficua e continuativa, sia del responsabile scientifico Margherita De Michiel sia del nucleo centrale di studenti e giovani studiosi. Si tratta di prodotti editoriali, mostre, presentazioni, rassegne – nonché di vere e proprie invenzioni di formati (cfr. Ciclo “ArchiLecture”).

Università degli Studi di Verona (Univr)

Il collegamento è con il Dipartimento di Informatica, che garantirà un approccio interdisciplinare a livello sia progettuale sia contenutistico, e nello specifico con la prof.ssa Claudia Daffara (Fisica Applicata ai Beni Culturali) che sosterrà il lavoro su argomenti scientifici di Fisica Teorica, Fisica Applicata, Informatica (con implementazione piattaforma CMS) e parteciperà all’elaborazione teoretica del Laboratorio Creativo Permanente di Traduzione Quantistica+. Anche con Univr la collaborazione è di lunga data e vanta conferenze e presentazioni congiunte realizzate anche in Russia (Università di Mosca e San Pietroburgo). Univr contribuisce finanziariamente al progetto con due contratti per laureandi/neolaureati di Informatica di 5000 euro complessivi.

Consorzio Interland per l’integrazione e il lavoro, coop. sociale

Con il Consorzio Interland struttureremo una rete di luoghi e modalità di penetrazione culturale nel tessuto del territorio con l’invenzione congiunta di eventi e opere artistiche. Il Consorzio favorirà l’avvicinamento tra mondo universitario e realtà locali (cooperative sociali), eccellenze del territorio (scuole di artigianato), realtà del turismo (cooperativa Ausonia), consentendoci di diversificare al massimo il nostro interlocutore. Esso favorirà la conoscenza reciproca tra Università, mondo del lavoro e “universo del sociale”, suggerendo ulteriori modi creativi di arricchimento dei luoghi che diventeranno palcoscenico di incontri tra diverse realtà, con attenzione aumentata a questioni quali l’accessibilità e l’inclusione sociale.





Comune di Grado

Il partenariato con Grado vuole portare l'Università nella Prima Venezia, per favorire lo sviluppo armonioso di realtà in completamento reciproco, avvicinando i giovani a gioielli del territorio a volte misconosciuti. Il partenariato con l'Assessorato alla Cultura e al Turismo (nonché la collaborazione con prestigiosi luoghi culturali del territorio) ci permetterà di entrare con le nostre parole e la nostra arte portatile sulle spiagge, nelle piazze, in musei e biblioteche, nell'incanto della laguna, stabilendo contatti e agganci forieri di grandi possibilità prospettive, in una triangolazione ideale tra Università, Cultura, Turismo i cui agenti e attori principali siano i giovani, con la loro multiforme, energica e delicata realtà.

MODIANO Industrie Carte da Gioco ed Affini Spa

La collaborazione con Modiano, eccellenza del Friuli Venezia Giulia sul territorio internazionale, realizzerà l'incontro tra studenti e mondo dell'impresa. Modiano produrrà il prodotto finale principale del nostro progetto, le Carte Culturali da Gioco POECHALI!, consentendo di realizzare un manufatto artistico di qualità eccellente quale si compete a un lavoro ad alta componente creativa, in ottemperanza alle esigenze di eco-sostenibilità dei materiali. La collaborazione con Modiano sarà foriera di possibilità formative con potenziale arricchimento reciproco; a riconoscimento della lungimiranza della proposta culturale del progetto, Modiano mette a disposizione materiali, personale, know-how a titolo completamente gratuito. La collaborazione consentirà di allargare la conoscenza di un mercato specifico anche fuori dai confini della nazione, accrescendo la visibilità delle eccellenze della regione FVG.





La strategia di comunicazione prevede di affiancare agli strumenti tradizionali azioni innovative attuate dai soggetti coinvolti. L'Ufficio Stampa e il Social Media Team di Ateneo lavoreranno in stretta sinergia con gli studenti e i neolaureati del team di lavoro per relazioni con i media, comunicati stampa, interviste, articoli, trasmissioni televisive e radiofoniche anche a pagamento su fondi propri, web e social media con account Instagram, Telegram, Facebook. L'Ufficio Divulgazione, con invio mirato a mailing list personalizzate di enti culturali e associazioni dei territori in cui si svolgeranno gli eventi, rafforzerà la comunicazione social targhettizzata. Video e podcast saranno disponibili sul sito web del progetto, sui portali di Ateneo, su OpenStarTs (l'archivio digitale istituzionale ad accesso aperto), sul canale YouTube di UniTS. Un blog favorirà lo scambio di idee relative al progetto. È prevista la capillare distribuzione di strumenti di comunicazione e di creazioni artistiche legate al progetto: variazioni su TETRISS create da TETRISS stesso, secondo un sistema-testo che vanta una consolidata esperienza. L'uso di piattaforma CMS consente l'aggiornamento in tempo reale sull'universo "Quadrato". Per darsi visibilità TETRISS sfrutta ogni elemento più i quattro: via terra con biciclette, via acqua con pedalò, via aria con il suo drone. Senza mai perdere il "fuoco": la "condivisione", cioè - come è della traduzione, "lingua d'Europa" (U. Eco).



L'attività del Quadrato Culturale TETRISS si allinea integralmente con quanto predisposto dalle direttive del PNRR, in primo luogo per quanto riguarda il suo investimento assoluto e responsabile nel campo della ricerca, della cultura e dell'istruzione, rispetto a cui condivide l'analisi delle criticità presenti nel Piano nonché le direzioni suggerite per un miglioramento strutturale delle stesse. In questa prospettiva QC TETRISS trova posizione nell'attenzione primaria rivolta ai giovani; la varietà della componente studentesca, nucleo del progetto, rende naturale affrontare e problematizzare dimensioni su cui il PNRR esorta a mantenersi vigili, prima fra tutte l'attenzione alle donne e alle pari opportunità. La tendenza alla digitalizzazione rientra nelle attività del Quadrato Culturale come realtà soggiacente trasversale all'intero progetto (cfr. collaborazione con UniVR), che a tratti si manifesta esplicitamente come risorsa indispensabile a garantire l'accessibilità a utenti con diversi gradi di disabilità. L'intera attività del Quadrato Culturale è volta all'innovazione, alla ricerca di una forma nuova di diffusione e condivisione del sapere in un connubio esplicito tra cultura e turismo (cfr. collaborazione con Comune di Grado). Appelli alla coesione, alla "cura del patrimonio culturale per la prossima generazione", sono alla base stessa dell'idea da cui tutto questo è nato. In piena concordanza con quanto previsto dal Piano, le nostre azioni promuovono il multilinguismo, l'internazionalizzazione, l'investimento sui giovani ricercatori. L'attività del nostro progetto, ancora, si profila come esempio felice di partnership tra pubblico e privato (cfr. collaborazione con Modiano), accostando realtà di rilievo nazionale con esibita vocazione territoriale nell'ottica di favorire l'aumento delle prospettive occupazionali dei giovani. Una ferma attenzione alle questioni di ecosostenibilità ambientale (in linea con Agenda 2030 OSS) sostiene ogni attività del progetto, sino alla scelta dei materiali usati per i nostri manufatti finali; attenzione alla discriminazione ed educazione all'inclusività costituiscono poi il DNA naturale del nostro lavoro. L'ampia rete di disseminazione dei nostri prodotti culturali nel territorio raggiunge anche le realtà più fragili del tessuto sociale (cfr. collaborazione con Consorzio Interland), prevedendo altresì azioni esplicitamente dirette a bambini e anziani (letture; giochi dedicati). L'adesione agli assunti base espressi nel PNRR permea l'anima stessa del Quadrato Culturale che, nelle sue valenze più essenziali, non solo aderisce ma contribuisce attivamente allo sviluppo delle tematiche evidenziate dal Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza, proponendosi come paradigma di un modo di creazione - di un mondo migliore.

Descrizione della capacità del luogo di valorizzare l'evento (e viceversa) riferita alla connessione (storica/naturalistica) del/dei luogo/i in relazione al contenuto della proposta progettuale o alla capacità di aumentare la visibilità/fruibilità del/dei luogo/i scelto/i per la realizzazione o all'estensione/realizzazione del progetto in più Comuni del FVG

L'attività del Quadrato Culturale coinvolge diverse realtà del territorio in un TETRISS che aspira a crescere:

- ▶ Nasce a **Trieste**, in Università, in un Dipartimento che crea ponti tra lingue e culture; trova la propria base di lancio in **Stazione Rogers**, per la sua vocazione interculturale e interdisciplinare faro ideale da cui far partire un messaggio che si propaghi in modo responsabile e capillare;
- ▶ A Trieste cambia punto di vista, porta la sua voce in stabilimenti balneari (**Ausonia**), conosce le realtà del lavoro e dell'integrazione (**Consorzio Interland**), affina la propria arte del disegno e della scrittura (**Accademia del Fumetto**), si insinua in luoghi nascosti della storia e dell'anima (**Kleine Berlin**);
- ▶ Visita **Spilimbergo** e la prestigiosa **Scuola Mosaicisti del Friuli**, con cui instaura un dialogo "russo" in un fascinioso scambio di conoscenze: qui realizza un workshop artistico che produrrà un manufatto finale originale dedicato a TETRISS;
- ▶ Con **AESOM** naviga lungo il fiume nel **Parco dell'Isonzo di Fiumicello**, e qui legge poesie estratte dai suoi mazzi di carte, presenta una musica nuova, in un dialogo arte-natura oltre i confini del luogo, che al luogo ritorna;
- ▶ E quindi **Grado**, Isola del Sole, Prima Venezia: ci accoglierà nelle sue spiagge, ci farà leggere sotto l'ombrellone autori sconosciuti in traduzione, concederà i suoi giardini (Marchesan) e la sua città vecchia per le nostre parole nuove (piazza B. Marin), ci farà penetrare nell'alterità della laguna - per ascoltare il suo Poeta che noi avremo tradotto in russo. E noi la saluteremo dal mare, leggendole con il megafono КНИГИ versi dal pedalò - perché "Il mare è reciproco" (M. Cvetaeva);



- ▶ Ci sposteremo nell'entroterra, per cambiare linguaggio: porteremo i nostri giochi artistici nell'Associazione Culturale "Di cane in gatto" di **Martignacco** (UD), perché non c'è traduttore senza un gatto - e non c'è mondo senza animali, né lingua che possa imporsi su altre;
- ▶ A **Udine** ci ritroveremo al Punto Incontro Giovani ARCON, accompagnati ancora da Consorzio Interland;
- ▶ Poi andremo a **Gorizia**, con una **Velonotte** dedicata all'orizzonte di GO!2025, biciclette e cuffie per ascoltare dalla voce di S. Nikitin (storico dell'arte, inventore del formato a Mosca nel 2007) storie di Slavie reali e ideali: e a Gorizia/Nova Gorica noi porteremo le nostre traduzioni dal russo, per l'occasione in italiano e sloveno - anche noi un po' Friulani nel mondo, come l'associazione che ci sostiene per la Special Edition delle Carte Culturali in friulano;
- ▶ Per ritornare a **Trieste** con Modiano, eccellenza del made in Italy, che ci avrà fatto viaggiare con i nostri piccoli quadrati di arte in tasca per la regione e oltre i suoi confini: dove avremo raggiunto teatri (**Fonderia Aperta a Verona**) e l'infinito del mondo virtuale, portando il mondo dentro il FVG, e nel FVG un po' di mondo, del nostro, la Russia.
- ▶ In un viaggio che da un'anima enigmatica e altera ritorna a un'altra anima, non meno affascinante, qui: perché, come chiude Sokurov il suo *Arca russa* - "dobbiamo navigare in eterno, e in eterno - vivere."





Il Quadrato Culturale trova ispirazione dall'esperienza condivisa con un gruppo di studenti scopertisi artisti per caso, **Kosmica KRD**. Nato all'interno dei corsi di traduzione e di letteratura russa, il gruppo diviene presto generatore di progetti anche fuori dall'Università. Decisivo l'incontro con Stazione Rogers, dove nasce il primo evento: "Urgant di sera bel tempo si spera" (KRD Giornata Russa Cosmica). Altri ne seguono: la lettura teatralizzata di estratti della pièce "Dostoevsky-Trip" di V. Sorokin [<https://www.youtube.com/watch?v=AZWELroImS4&t=4826s>]; l'installazione "The Argument Simulation/The Simulation Argument" [https://www.youtube.com/watch?v=YmYXw_FPSzs&t=2776s]; la mostra "Wrong Art Exhibition" [<https://www.youtube.com/watch?v=p7mU0sCpwT4&t=1522s>]; l'evento-presentazione del "catalogo sbagliato" della stessa [<https://www.youtube.com/watch?v=KIYExBCzMaA>] - catalogo autoprodotta che poi ottiene un finanziamento di Terza Missione ed esce presso EUT [<https://www.openstarts.units.it/handle/10077/34104>]; e molti altri, anche legati più specificatamente al progetto (creazione di mazze di carte), come da panoramica in [https://www.a-margheritademichiel.com/krd_mdm].

Con **M. De Michiel** (diploma in pianoforte) e **C. Daffara** (bassista del gruppo Trans da lei fondato) i KRD costituiscono il nucleo centrale del nuovo Quadrato, desideroso di ampliarsi e conquistare nuovi spazi creativi (cfr. attività formative con **Accademia del Fumetto** e **Scuola Mosaicisti del Friuli**).

Al Quadrato Culturale TETRISS si unisce il giovane musicista-produttore **M. Piccinelli**, dottorando UniVR, [<https://www.di.univr.it/?ent=persona&id=21341>], in arte Souvlaki, che produrrà la sigla dei nostri eventi.

Con il Quadrato Culturale collaborano: **S. Nikitin**, storico dell'arte e freelance artist [<https://www.facebook.com/TheNikitin/>] e altri. Sopportano il Quadrato i nostri animali, artisti per natura: cani, cavalli - e gatti, naturalmeow!





Descrizione delle attività di valorizzazione delle lingue minoritarie (friulano, sloveno e tedesco) e/o comunitarie

Il Quadrato Culturale germoglia e cresce dalle viscere di una lingua specifica, il **russo**, animato dalla missione di voler far vivere attivamente questa lingua a studenti che l'hanno scelta ma di cui, per ostilità della storia, non hanno ancora potuto visitare il Paese: è il tentativo di creare un'“arca” comune (naturalmente “russa”) di riflessione e creazione per chi non conosce ancora i motivi profondi della sua scelta. L'intenzione dunque di inaugurare TETRISS partendo dalla lingua russa nasce da un intento programmatico e dalla consapevolezza di una responsabilità amplificata di noi docenti, oggi, rispetto a chi studia questa lingua.

Il nostro progetto, che si fonda sulla competenza della traduzione, ha lo scopo di mettere in connessione il russo con le lingue del territorio: l'italiano nonché, in primis, **sloveno** e **friulano**, in cui crea “edizioni speciali” dei propri prodotti artistici originali (in occasione della Velonotte a Gorizia) e traduce dal russo testi specifici (o verso il russo, come per le poesie di Biagio Marin). La traduzione in queste lingue è approntata in collaborazione (gratuita) con ARLeF e l'Ente Friuli nel Mondo per la traduzione in friulano, con esperti delle Università di Trieste, Udine, Lubiana per la traduzione in sloveno.

Ma il nostro TETRISS si costituisce come paradigma estendibile anche alle altre culture: per questo offre singoli esempi di traducibilità dei suoi giochi con versioni in **neogreco**, **tedesco**, **neerlandese**, sfruttando la competenza specifica degli studenti che lo dirigono.

Accogliendo sin da subito nella propria realtà lingue lontane dalle definizioni imperanti, e mettendo in collegamento con esse una lingua “ferita”, ancorché definita “dell'aggressore” (ma lo spazio, in accordo con Modiano, è già predisposto nell'immediato futuro anche per l'**ucraino**, lingua “dell'aggredito”). TETRISS vuole sottolineare l'urgenza di una nuova impostazione del dialogo interculturale, di una nuova ridefinizione di rapporti che siano non di “forza” ma di desiderio: per iniziare a essere, nel nostro piccolo, “il cambiamento che vorremmo vedere nel mondo” (Gandhi).



Descrizione della capacità dell'iniziativa di essere portatrice di stimoli all'inclusività sociale, con il fine di ampliare, estendere e valorizzare la cultura della disabilità, attraverso il coinvolgimento attivo di soggetti diversamente abili, la scelta dei temi trattati, o la fruibilità delle iniziative da parte di pubblico diversamente abile

La natura stessa del Quadrato Culturale, ad ampia componente studentesca, rende naturale e spontanea la partecipazione inclusiva di elementi appartenenti a ogni realtà. È costitutivamente inevitabile dunque per noi dedicare in ogni fase attenzione a problematiche specifiche. Il progetto propone blocchi tematici che affrontano esplicitamente argomenti legati alla disabilità nello specifico delle lingue che tratta: sia nella sua linea di divulgazione culturale volta a diffondere la conoscenza di testi inediti mediante eventi ad alta componente partecipativa (linea TETRISS_ARTE), sia nella creazione dei prodotti artistici finali Carte Culturali da Gioco POECHALI! (linea TETRISS_CARTE). Realizza così insieme a Modiano una versione delle Carte Culturali da Gioco POECHALI! per **ipovedenti**; sul sito web inserisce un video di introduzione all'intero progetto realizzato in **LIS**. Il progetto prevede altresì la creazione di manufatti artistici originali per (con) studenti con diversi gradi e tipologie di disabilità.

La formazione di una competenza specifica è ottenuta mediante consulenze di associazioni come la **Consulta Disabili** e l'**ANFASS FVG** oltre che naturalmente per il coinvolgimento diretto, massimamente a questo proposito, degli studenti disabili del Dipartimento, incoraggiandoli (art. 7 della legge regionale 16/2022) a dare voce alla loro parte creativa e artistica.

È assicurata l'accessibilità fisica dei luoghi e delle attività previste.

Il confronto con culture diverse su argomenti tanto delicati e urgenti ha lo scopo sia di arricchire la conoscenza della cultura di partenza su tematiche solitamente affrontate con pericolosa parzialità, sia di problematizzare la realtà autoctona in una prospettiva più articolata. Anche qui il coinvolgimento di più lingue e linguaggi richiama con naturalezza un plurilinguismo di approcci, e il veicolo del "gioco culturale" si dimostra linguaggio trasversale per conoscere, sensibilizzare, unire.

L'intero progetto Quadrato Culturale TETRISS nasce, tra le altre, dalle suggestioni di un'esperienza sviluppata in tempi di pandemia: quando gli studenti, "derubati" dei loro spazi e dei loro tempi, non volendo rinunciare alla realizzazione di un'occasione universitaria "carnevalesca" - la Giornata Russa da loro tradizionalmente organizzata e dedicata ai docenti - hanno inventato un format diverso, "esportabile" e condivisibile - poi divenuto anche un "genere" a sé. Le abilità sviluppate in quel periodo hanno consentito loro di crescere in voci e forme ancora più libere e differenziate, di sviluppare linguaggi più ricchi, creativi, inclusivi: di imparare a pensare "oltre" i confini, per superarli e farli loro. Del pari, le modalità e le forme di interazione con il pubblico affinate e condivise in quasi tre anni in Università sono tali da assicurare un trasferimento agile delle proposte culturali su piattaforme diverse (MSTeams, Zoom, Google Meet) in caso di inasprimento dell'emergenza epidemiologica. Il progetto inoltre prevede già in sé forme di eventi indipendenti dalla presenza fisica dell'interlocutore, offrendo versioni in formati altri (principalmente online) - ampliabili e affinabili qualora necessario. Anche le vie più alternative di diffusione e condivisione troverebbero modalità di esistenza che ne trasformerebbero, ma non ne minerebbero, la valenza e il carattere artistico. L'apertura di canali YouTube, Instagram, Telegram; la creazione di playlist originali su Spotify; l'implementazione di un sito web - rendono concreta la possibilità di accogliere in tempo reale video creativi, proposte musicali, invenzioni artistiche in cui "tradurre" le variegate iniziative del progetto in modalità indipendenti dalla presenza del pubblico. I riferimenti già riportati a eventi pregressi maturati dal nucleo di questo "Quadrato" siano a dimostrazione della traducibilità della proposta. I modi più "fisici" di divulgazione e disseminazione dei prodotti del Quadrato Culturale (il lancio di un drone, la declamazione dal pedalò, la circolazione a bordo di un automezzo scoperto, la Velonotte con microfono e cuffie individuali) rispettano già costitutivamente i dettami del distanziamento sociale. La collaborazione con artisti specializzati in creazioni "virtuali" e la postulazione di un'esperienza nel metaverso sono in sé assicurazione della valenza artistica e innovativa del progetto anche in forme più costrette, nonché testimonianza della potenzialità stessa sottesa all'intero lavoro del Quadrato Culturale, capace di modularsi in forme diverse di traduzione, ed eventualmente - di inventarne ancora, in un TETRISS che si accresce di nuove esperienze ed espressioni creative. POECHALI!