

Progetto TEMT

(Tecnografia, Editoria multimedia, Telematica)

Giuseppe Pellitteri

L'ambiente dal quale deriva il «Progetto TEMT»

Come è noto la Società Salesiana fin dagli inizi, in vista delle esigenze educative della gioventù, promosse la formazione professionale soprattutto di giovani lavoratori. A tal fine, quando non esistevano strutture didattiche per la preparazione di idonei insegnanti, la stessa Società Salesiana organizzò nel suo interno i cosiddetti Magisteri professionali specializzati secondo i principali comparti operativi.

Per il campo grafico, agli inizi degli anni cinquanta, i Salesiani furono invitati a collaborare alla istituzione di quella che oggi è denominata Scuola grafica universitaria del Politecnico di Torino, proprio per l'esperienza antecedentemente maturata nel Magistero professionale grafico.

Durante l'elaborazione del nuovo piano di studi universitari sintonizzato con le esigenze della trasformazione tecnologica in atto e in continua espansione fu studiato il «Progetto TEMT (Tecnografia, Editoria multimedia, Telematica)» che ha riscosso consensi in vari ambienti.

L'acronimo TEMT è stato accolto per la sua sinteticità, ma specialmente perché la situazione progettuale, anche quando le idee sono state trasformate in prassi concreta, mantiene un sapore innovativo che ben si adatta alle mutevoli situazioni del lavoro odierno la cui realtà è soggetta ad uno stillicidio continuo di obsolescenza e che richiede un'inesuasta tendenza al rinnovamento.

L'esplicazione dell'acronimo riguarda termini sostanziosi che sintetizzano la realtà grafica: Tecnografia indica il complesso di processi consolidati e innovativi senza esclusioni; Editoria multimedia pone l'accento su due caratteristiche che costituiscono lo specifico del campo grafico globalmente inteso; Telematica, mentre si riferisce a ormai consuete realtà grafiche (come, per esempio, la trasmissione emerografica in fac-simile) congloba l'idea di modernità in ordine a un complesso di nuove tecnologie che stanno mutando le prassi dei mezzi di comunicazione sociale.

Caratterizzazione del Progetto TEMT

Il Progetto TEMT tende a correlare scuola e realtà produttiva; esamina a pieno campo le esigenze concrete della realtà grafica in divenire e postula ideali soluzioni per la vasta problematica inerente ai vari livelli della formazione professionale.

In pratica la sperimentazione del Progetto TEMT ha suggerito i seguenti principali presupposti operativi:

— mirare ad agevolare l'occupazione soprattutto giovanile in ambiti inconsueti rispetto alla prassi tradizionale grafica, senza escludere le posizioni consolidate che non diano segni di retrocessione;

— analizzare sistematicamente la situazione di mercato e ricercare nuove prospettive operative;

— coordinare contenuti teorici in linea con le innovazioni tecniche emergenti;

— sperimentare senza vincoli preconcepi rispetto a prassi consuete, ma con apertura verso soluzioni innovative;

— collaborare per la realizzazione di sussidi didattici indipendenti da specifiche strutture scolastiche, ma applicabili potenzialmente, con le dovute interpretazioni e i necessari adattamenti, a svariate circostanze, conformi alle esigenze dei diversi fruitori, puntando anche sull'autodidattismo e sull'atteggiamento continuo;

— guardare al campo grafico nella sua concreta interezza, non limitando, perciò, l'indagine all'aspetto esecutivo;

— preferire la sperimentazione che situa la persona al centro dell'attività, considerando ogni altra risorsa come strumentale e perciò subalterna;

— indagare sulla formazione professionale grafica ad ogni livello e puntare su ogni possibile applicazione anche scolasticamente inconsueta o informale;

— ritenere l'alternanza scuola-azienda un'esigenza fondamentale e non li-

mitata ad aspetti marginali o episodici; occorre convincersi dei limiti della scuola e del pericolo di rapida obsolescenza e di inaderenza se essa è slegata dalla concreta realtà professionale;

— collegare sistematicamente l'azione di persone stabilmente impegnate in attività didattiche con esperti e strutture che garantiscano un costante aggiornamento;

— considerare che la realtà grafica prevalente non è quella della grande e media industria, ma di quella piccola e artigianale con le conseguenti esigenze nell'ambito metodologico-didattico;

— aderire al crescente allargamento delle competenze grafiche e non disconoscere che, potenzialmente, ciascuna persona può divenire in qualche misura un operatore grafico utilizzando gli strumenti che il progresso tende a generalizzare per l'utilizzazione individuale;

— puntare sull'elasticità degli adattamenti alle nuove esigenze, ridurre al minimo indispensabile le formalità burocratiche, aggregare e armonizzare le componenti per la strutturazione di una più efficiente azione formativa di professionalità: contenuti, metodi, omologazioni e decretazioni ufficiali devono coesistere senza prevaricazioni o squilibri, in vista di una benintesa omogeneità che non disattende l'esigenza di pluralità e di dinamici superamenti di prassi obsolete o inadeguate;

— concordare, per gli aspetti professionali che lo consentano, parametri tecnico-didattici, normazioni e altre convenzioni per la generale utilità tanto nella prassi consolidata come in quella innovativa.

La interattività didattica come metodo per l'aggiornamento costante

È noto che una delle esigenze emergenti nella formazione professionale ai vari livelli è l'aggiornamento costante per la sintonizzazione col divenire del progresso tecnico. Il metodo della interattività didattica agevola il mutuo aggiornamento, dato che per interattività qui s'intende l'utilizzazione delle competenze di singoli insegnanti ed esperti i quali integrano le rispettive conoscenze teorico-pratiche; pertanto i fruitori della interattività, a seconda delle rispettive specializzazioni, svolgono alternativamente e complementariamente funzione di docenti e di discenti.

La interattività può connotarsi con altre caratteristiche positive, tra le quali:

— scambio di esperienze in vista di un reciproco arricchimento e della solidale costruzione di una più incisiva e coinvolgente didassi;

— programmazione di attività di comune interesse con interscambio di prestazioni e ripartizione di compiti in vista della generale utilità;

— collaborazione attiva negli argomenti che implicano responsabilità partecipativa della base in ordine alla formazione e all'aggiornamento professionale.

L'interattività è auspicabile anche per il superamento dei limiti dei singoli plessi didattici e delle singole persone.

Nessuno, infatti, può avere la pretesa di ritenersi detentore di ogni competenza relativa al complesso e cangiante mondo grafico nel suo insieme e nelle sue sfaccettature, in vista di un'autentica formazione professionale adeguantesi alle mutevoli situazioni.

Pertanto è auspicabile che per il futuro anche la stessa programmazione di eventuali corsi sia frutto della più ampia possibile collaborazione di tutti i partecipanti e che lo svolgimento dei corsi stessi proceda col pieno, solidale e paritetico coinvolgimento di tutti gli interessati. Gli organizzatori devono operare come chi ha consapevolezza di rendere un servizio di coordinamento ed agevolare la vivace e costruttiva partecipazione attiva di tutti e di ciascuno.

La interazione potrebbe estendersi in forme occasionali o sistematiche anche alla collaborazione tra scuole, gruppi di insegnanti e altri esperti nei modi e per gli argomenti più vari. Questo attenuerebbe l'isolamento dei singoli e dei plessi scolastici, gioverebbe al reciproco aggiornamento e contribuirebbe all'instaurazione di un clima di solidarietà nell'interesse generale.

Connotazioni del Progetto TEMT in ordine alle moderne esigenze della formazione professionale grafica

Le principali connotazioni del Progetto TEMT, per quanto attiene esplicitamente o implicitamente alla formazione professionale grafica modernamente intesa si possono così enunciare:

— alla fase grafica esecutiva, che costituisce la prassi prevalentemente corrente nelle attuali scuole grafiche, collegare anche quella della gestione delle informazioni da comunicare, ripristinando in tal modo la prassi globale che fu lo specifico dei prototipografi, naturalmente con mentalità adeguata alle moderne situazioni;

— per l'iniziazione grafica globale preferire le attività gestibili con piccole attrezzature grafiche modulari e non parcellizzate in distinti reparti, particolarmente elastiche e di notevole capacità progettuale, riservando prevalen-

temente o integrativamente alla pratica aziendale la matura qualificazione e le specializzazioni;

— puntare sull'alternanza scuola-azienda demarcando le rispettive funzioni specifiche e complementari in vista dell'aderenza all'autentica e diveniente realtà grafica recepita nella sua complessità e rilevandone sistematicamente i connotati tecnologici specialmente col costante aggiornamento della BIG (Banca informazioni grafiche);

— tendere alla grafica multimediale per veicolare contenuti con qualsiasi mezzo di comunicazione, privilegiando le espressioni cartacea, micrografica e videografica e non sottovalutare o disattendere l'interconnessione tra i mezzi di comunicazione e la potenzialità per chiunque di svolgere autonomamente delle funzioni grafiche, dimostrando in tal modo lo specifico della Grafinformatica.

Da un attento esame della situazione attuale del campo grafico, secondo il Progetto TEMT, la denominazione che sembra pertinente per esprimere i nuovi connotati professionali delle attività grafiche nel contesto dei mezzi di comunicazione sociale è «Grafinformatica multimediale» e il profilo professionale che caratterizza la formazione del moderno operatore grafico (prescindendo dalle specializzazioni parcellari) si può sintetizzare con le locuzioni «Gestore di informazioni» e «Operatore grafico multimediale».

Fasce di professionalità in sintonia con la Grafinformatica multimediale

Il «Progetto TEMT», elaborato primariamente per la formazione di insegnanti e dirigenti grafici, postula una preminente figura professionale che si biforca in due accentuazioni: Gestore di informazioni e Operatore grafico multimediale. L'auspicio è che le due accentuazioni tendano costantemente all'unificazione o almeno alla costante complementarietà. Pertanto, secondo il Progetto TEMT, la formazione dell'insegnante grafico implica il conseguimento di una base professionale generale delineata dal profilo bi-univoco che viene riportato più avanti e una specializzazione scelta dall'interessato tra le partizioni di cui è costituito il campo grafico modernamente inteso.

— Gestore di informazioni è colui che sa predisporre e coordinare testi ed elementi estratesto in vista della produzione di oggetti grafici ottenibili su supporti vari (es. stampati cartacei, microschede, videografie). Il Gestore di informazioni svolge un lavoro complementare rispetto a quello dell'Operatore grafico multimediale e sa predisporre gli elementi grafici preliminari.

— Operatore grafico multimediale è colui che sa gestire informazioni (nel significato più comprensivo, ossia testo ed estratesto: iconografia, parai-conografia, ecc.) esprimendole con mezzi grafici convenzionali e non convenzionali, avvalendosi di tecniche e supporti idonei e di espressioni editoriali molteplici, comprese quelle accessibili per talune operazioni direttamente ai fruitori.

La insistenza nel superare la pur importante fase, prevalentemente se non esclusivamente esecutiva, che è l'attuale prassi delle scuole grafiche, per puntare anche sulla gestione dei contenuti può sembrare a taluno una pretesa innovatrice tutta da verificare; in pratica si tratta di un ritorno alle origini della stampa. I prototipografi conglobavano l'intero arco informativo dall'ideazione dell'oggetto grafico fino alla sua distribuzione, fruizione e conservazione.

La prospettiva generale non intende minimamente sottovalutare l'esigenza della competenza specialistica. In questi anni si è assistito a un'altalena numerale relativa alle figure professionali grafiche da ricordare in raggruppamenti cosiddetti omogenei, sono state proposte classificazioni, prospetti di raggruppamenti, iter didattici, documenti proposti per la decretazione ufficiale, ecc.

Il cosiddetto campo grafico può essere studiato da molti punti di vista; inoltre i confini dello stesso comparto possono avere una topografia assai variata a seconda delle prospettive utilizzate. La «Grafinformatica» offre del campo grafico una mappa professionale la più ampia possibile, non escludendo eventuali ulteriori espansioni; infatti la professionalità è una realtà dinamica che non comporta stasi prolungate nel tempo e pone come unico riferimento obiettivo la realtà del lavoro. Pertanto l'elenco delle figure professionali è da ricondurre alle reali situazioni espresse dalla modernità; non c'è dubbio che stanno assumendo fisionomia sempre più spiccata anche funzioni professionali potenzialmente accessibili da ogni fruitore: l'autore di testi, con gli strumenti oggi largamente disponibili, può predisporre autonomamente l'originale composto con tutti i connotati editoriali definitivi e non soltanto questo.

L'alfabetizzazione informatica: situazione attuale e proposte

Oggi si suole auspicare a ogni livello e in ogni ambiente la cosiddetta «alfabetizzazione informatica»; in pratica l'approccio con l'informatica, a giudicare dalla copiosa bibliografia in via di tumultuosa espansione, avviene in

modo non certo univoco e coordinato. Si assiste a un pullulare di proposte, ciascuna delle quali può essere considerata come un apporto da prendere in considerazione per una delineaione che si armonizzi in modo coerente e convincente con un'esigenza oggi assai avvertita.

Spesso i corsi di alfabetizzazione informatica enfatizzano l'elaboratore elettronico; ora l'introduzione e la grande diffusione degli elaboratori è un fatto da tutti constatabile, ma non ci si può fermare solo a questo; l'elaboratore resta uno strumento e come tale va inserito nel contesto generale. Il centro è e resta l'informazione, intendendo con questo vocabolo ogni tipo di messaggio linguistico in senso stretto e in senso iconografico, paraiconografico, sonoro, cinetico, ecc.

Anche se con l'avvento delle applicazioni elettroniche si ha un'accentuazione della prassi informativa automatizzata fino alla coniazione del vocabolo «Informatica» come contrazione della locuzione «Informazione automatica», occorre non disattendere la globalità dei contenuti, anche riferendosi soltanto agli aspetti tecnici.

Certo nessuno vieta di organizzare corsi o di redigere pubblicazioni dedicate esclusivamente o prevalentemente all'elaboratore, ma non si deve presentare come esaustivo e nemmeno come preponderante un argomento che resta soltanto una tessera di un mosaico assai più composito e differenziato.

Chi volesse sottolineare che l'elaboratore ha consentito l'automazione nella gestione informativa deve riflettere che ci sono anche altri argomenti che hanno contribuito all'automazione informativa. Si pensi, per esempio, alla luce e, più in generale, alla visiolgia e alle altre risorse percettive. Inoltre c'è un'evoluzione che non deve essere disattesa: il linguaggio, la scrittura, la stampa e gli altri processi riproduttivi non sono reperti storici inattuali ma entità che oggi si presentano in forme rinnovate e in piena evoluzione e il cui studio assume nuovi connotati anche ma non esclusivamente nel contesto dell'informatica in senso riduttivo.

Del resto l'elaboratore è uno strumento che interagisce con altre tecniche che differiscono dall'elettronica; si pensi, per esempio, al laser collegato con l'elaboratore e al complesso delle applicazioni dell'elettronica al campo grafico, nonché ad altre tecniche come, per esempio, quelle della teletrasmissione in fac-simile.

La Grafinformatica postula un'aggregazione di ogni tecnica attuale e potenziale verso un principale nucleo di argomenti che possono essere adeguatamente rappresentati dal vocabolo «Grafinformatica» che può garantire un'amalgama razionale tra passato, presente e futuro.

Lo studio dell'Informatica può procedere da argomentazioni tecniche

generali, ma può anche partire dall'utilizzazione di strumentazioni specifiche l'uso delle quali postula successivamente appropriate chiarificazioni teoriche.

Inoltre c'è un atteggiamento recettivo e un atteggiamento partecipativo. La rilevazione delle risorse, ma anche dei limiti dei nuovi strumenti operativi, implica un metodo di studio partecipativo.

Altro aspetto partecipativo consiste nell'analisi, nell'applicazione e nella eventuale integrazione o rielaborazione dei sussidi didattici connessi con i nuovi strumenti, come, per esempio, le «Guide d'istruzione».

Lo studio partecipativo può puntare, dopo aver utilizzato strumenti che il mercato propone, a elencazioni di elementi ottimali a cui gli strumenti stessi avrebbero potuto adeguarsi. L'esperienza degli ultimi decenni ha fatto rilevare che la tumultuosa comparsa sul mercato di colluvie di nuovi strumenti ha coinciso spesso con oggetti potenzialmente obsoleti rispetto ad altri oggetti in lista d'attesa. Le carenze spesso inspiegabili di progettazione, ad un esame comparato della produzione di oggetti informatici degli ultimi decenni, sono argomenti che è lecito e doveroso trattare e possono assumere funzione partecipativa.

Altro argomento è la carenza normativa spesso provocata dagli stessi costruttori e il cui onere ricade puntualmente sui fruitori. Il ricorso tardivo a raccordi di compatibilità, di ricerca di interfacce e altri simili espedienti richiede anche una competenza partecipativa che può costituire un ulteriore capitolo dell'informatica applicata, ossia nel nostro caso, della «Grafinformatica».

La «Multimedialità» come naturale conseguenza della «Grafinformatica»

La definizione di «Grafinformatica» pare risponda alle esigenze fondamentali di un avvio innovativo anche in sede didattica: «Per Grafinformatica s'intende il complesso di conoscenze, metodologie, tecnologie e tecniche relative all'ideazione, acquisizione, elaborazione, presentazione, conservazione, trasmissione e utilizzazione dell'informazione nelle molteplici espressioni grafiche multimediali, nel quadro della comunicazione sociale».

Ma la denominazione globale implica la specificazione della multimedia; infatti la locuzione completa è «Grafinformatica multimediale».

La specificazione della «multimedialità» potrà sembrare a qualcuno arbitrariamente innovativa o addirittura eterogenea e fuorviante. Invece, se si riflette attentamente, tale specificazione può essere considerata addirittura pleonastica; infatti la Grafinformatica non può essere che multimediale.

Si tratta d'intendersi sull'accezione da conferire al vocabolo «multimediale» il quale, anche se ha l'apparenza di un neologismo, tuttavia si riferisce a una realtà riscontrabile da sempre. Anche se non tutti i dizionari registrano il vocabolo «media», tuttavia esso ormai è entrato nell'uso ed equivale alla locuzione «mezzi di comunicazione sociale». La multimedialità, perciò, si riferisce al complesso dei mezzi di comunicazione e alle rispettive problematiche e correlazioni.

Certamente il moltiplicarsi dei mezzi di comunicazione largamente innovativi può suscitare l'impressione che si tratti di una situazione totalmente svincolata dal passato; i moderni mezzi di comunicazione hanno accentuato il concetto di multimedialità ma esso era preesistente, anche se non se ne trattava con la moderna terminologia.

La multimedialità ha radici assai remote: il linguaggio, la scrittura, la stampa, per esempio, sono realtà multimediali. Il nesso tra contenuto del messaggio, espressione verbale, segno scritto o stampato ci è talmente connaturale che raramente pensiamo che si tratta di mezzi di comunicazione correlati ma diversi, ossia, come si suol dire oggi, multimediali.

Se poi lo stesso messaggio va espresso per non vedenti o non udenti l'iter dei media a cui si ricorre invece che del senso della vista o dell'udito, si avvale, rispettivamente, del senso del tatto oppure del linguaggio gestuale.

Non c'è dubbio che questi esempi sono casi di multimedialità e la loro datazione non è certo recente. La traslazione di concetti verbali in espressioni iconografiche non è una novità. La ricerca dei modi espressivi che l'umanità ha attuato lungo il corso di millenni rientra nella storia della multimedialità.

La tipografia primitiva costituì un'evoluzione della silografia; la stessa tipografia è coeva della calcografia e l'evoluzione storica delle tecniche grafiche può essere recepita come una successione di realizzazioni perché l'informazione, nelle sue molteplici estrinsecazioni, raggiungesse più agevolmente e più efficacemente i fruitori.

Anche limitando l'indagine alla stampa nella sua autentica realtà (pertanto non ridotta arbitrariamente, per esempio, alle limitate risorse della singola azienda o scuola grafica), costituisce un grande campo di multimedialità non sempre sufficientemente studiato. Il libro, il giornale, le cartevalori, il manifesto, il pieghevole (l'elenco potrebbe estendersi alla vasta classificazione entipologica), sono mezzi di multimedialità perché hanno differenti caratterizzazioni come mezzi di comunicazione.

Inoltre la diversificazione dei processi grafici ha cospicua incidenza sul concetto di multimedialità. Tipografia, flessografia, offset, rotocalco, serigrafia

non differiscono soltanto sotto il profilo tecnico ed economico, ma anche perché si adattano a specifiche esigenze d'informazione, ossia costituiscono mezzi differenziati di comunicazione, pur avendo in comune il supporto cartaceo.

Chi può negare che le numerose tecniche d'incisione artistica costituiscono «linguaggi» addirittura personalizzabili dai singoli artisti? Ora, nonostante le paratie artificiali che sogliono erigersi in certi ambienti, tali mezzi di espressione e comunicazione appartengono al mondo della stampa nel senso più comprensivo, ossia il più autentico.

Le innovazioni tecniche aumentano le risorse della multimedialità grafica; basti accennare, per esempio, all'olografia nelle sue molteplici espressioni.

C'è da chiedersi se nell'insegnamento tradizionale grafico i processi grafici e gli stampati sono studiati anche sotto questi evidenti aspetti di multimedialità. Inoltre qual è l'approccio didattico col linguaggio, con la scrittura, con la stampa e, in particolare, come è presentata la realtà del testo e degli estratesto?

La prevalente se non esclusiva preoccupazione esecutiva può aver relegato lo studio dei contenuti da riprodurre ad argomentazioni banalizzate; spesso non esiste nemmeno la consapevolezza della natura dei contenuti stessi.

Nessuna meraviglia, pertanto, se taluno non avverte la possibilità d'interessarsi nell'insegnamento grafico di altri mezzi che non siano quelli cartacei.

Gradi didattici della «Multimedialità»

Ma quali remore ragionevoli possono addursi perché l'operatore che si interessa di carta stampata sappia anche come si realizza una microscheda o una videografia?

Ci sono limiti obiettivi tra la realizzazione pratica di mezzi di comunicazione, specialmente in sede di spiccata specializzazione, ma tali limiti sono incongrui e artificiosi in ordine a un prospetto tecnologico che non intende disattendere l'autentica realtà dei mezzi di comunicazione, le loro correlazioni e implicanze.

Occorre delineare una graduazione in ordine all'impatto con la multimedialità.

Il primo grado consiste nella fruizione di vari mezzi di comunicazione nella prassi didattica anche del primo livello professionale. L'uso di stampati, di microschede, di videografie e di altri mezzi di comunicazione nella norma-

le didassi è consueto per scuole vive e vivaci: questa è già didattica multimediale.

I sussidi didattici più svariati possono essere armonicamente predisposti per una più efficace azione formativa. Il riferimento non implica necessariamente e sempre costosi e ultramoderni sussidi. Anche oggetti consueti possono essere predisposti in modo spiccatamente innovativo come, per esempio i prodotti grafici eseguiti nei vari tipi di aziende specializzate, gli elementi di formatura e delle altre fasi operative.

Qui il discorso implica anche un'importante caratteristica degli audiovisivi. Vi sono casi nei quali occorre l'oggetto originale perché la sua riproduzione ne snaturerebbe la portata o ne ridurrebbe l'efficacia.

L'osservazione diretta degli originali e dei derivati costituisce un argomento la cui vastità e attualità meriterebbero un discorso specifico.

Altra osservazione pertinente è che l'oggetto professionale pur rimanendo identico, può dar luogo a spiegazioni differenziate a seconda del grado di recettività dei fruitori didattici.

Vi sono oggetti aventi valore retrospettivo; altri presentano elementi di spiccata modernità e possono richiedere commenti di specialisti, implicando in tal modo una concreta forma di collaborazione scuola-azienda.

Naturalmente anche gli altri sussidi didattici hanno uno specifico ruolo da svolgere.

L'accesso ai sussidi didattici dev'essere agevole e individualizzato perché deve sintonizzarsi con le esigenze e i ritmi di apprendimento degli interessati.

Nell'uso dei sussidi didattici non programmati dal fruitore si avverte spesso il fenomeno del rigetto per saturazione, per inaderenza o per aritmia. Condizione essenziale per l'efficacia didattica è l'agevole e autonoma utilizzazione dei sussidi da parte dei singoli fruitori.

Un secondo grado in ordine alla multimedialità può essere uno specifico delle scuole grafiche: la realizzazione di sussidi didattici. Non c'è altro comparto professionale paragonabile al campo grafico che consenta come naturale prodotto didattico la ideazione e realizzazione di sussidi per l'apprendimento costituiti dai prodotti che sono lo specifico del comparto grafico. Talune scuole grafiche hanno prodotto sussidi che sono stati adottati in altri ambienti, ma qui non ci riferiamo a una vera e propria attività editoriale finalizzata necessariamente alla diffusione, ma ad una produzione che sia prova concreta di attività didattica autonoma, senza escludere anzi auspicando anche in questo una forma di interattività tra scuole diverse come stimolo reciproco o per

una programmazione tendente a ridurre dispersioni e valorizzare la solidarietà e le comuni risorse.

Un terzo grado di multimedialità riguarda l'ambito specialistico. Tale grado non è proponibile in modo esplicito per tutte le scuole grafiche, anche se non si esclude che singoli individui particolarmente dotati si giovino dell'impatto globale generico auspicato dal Progetto TEMT per decidere successivamente l'inserimento in ambienti professionali specifici con le conseguenti esigenze formative richiedenti una vera pratica aziendale tendente ai rami di più diversi della multimedialità.

Realizzazioni e prospettive del Progetto TEMT

Il Progetto TEMT non si è fermato alle enunciazioni di principio o a indicazioni generiche, ma è stato tradotto in attività concrete, tra le quali se ne elencano alcune di particolare spicco:

— la BIG (Banca informazioni grafiche) come fonte per ogni grado didattico e per ogni tipo di argomenti: bibliografia grafica internazionale (mediante sistemazione degli abstracts in lingua italiana), trattazioni sistematiche, tra le quali spicca «Grafica» in tre volumi, normazioni grafiche, progressioni didattiche TEMT. La BIG, a seconda degli argomenti, si esprime in forme multimediali, tra le quali la forma libraria, le microschede e le videografie;

— correlazione sistematica con i Centri grafici di ricerca, con le strutture grafiche universitarie, con gli enti nazionali e internazionali di normazione e con ogni altra struttura dalla quale attingere aggiornamento e animazione;

— aggregazione di strutture grafiche in vista dell'utilità generale; la più recente innovazione in questa prospettiva è la Consulta grafica di coordinamento (CiGiCi), che tende a collegare organizzazioni tecnico-didattiche in vista della soluzione di problemi che interessano l'intera collettività grafica;

— sperimentazione di nuovi orientamenti relativi alla formazione e all'aggiornamento professionale grafico.

Presso il CITS di Torino-Valdocco, su invito della Regione Piemonte e in collegamento con la Scuola grafica universitaria del Politecnico di Torino, è stato sperimentato il Progetto TEMT. Uno dei risultati concreti è l'organizzazione di un laboratorio di Grafinformatica per l'iniziazione globale alla multimedialità grafica. Si tratta di un laboratorio dove la divisione in reparti è stata abolita; tra le attrezzature fondamentali il primo posto è dato alle

fonti di consultazione in vista della gestione di informazioni. La strumentazione è stata scelta col criterio dell'analogia e non della spiccata professionalità; dall'ideazione all'allestimento tutte le fasi operative sono agevolmente proposte al fruitore. Per le specializzazioni si postula il criterio dell'alternanza scuola-azienda.

Il campo grafico nella sua interezza è rappresentato nel Laboratorio di Grafinformatica dall'archivio oggettuale opportunamente illustrato da chiarimenti didascalici adatti ai vari livelli di fruitori e da aggiornati sussidi audiovisivi, oltre naturalmente, all'agevole consultazione della BIG (Banca informazioni grafiche).

