

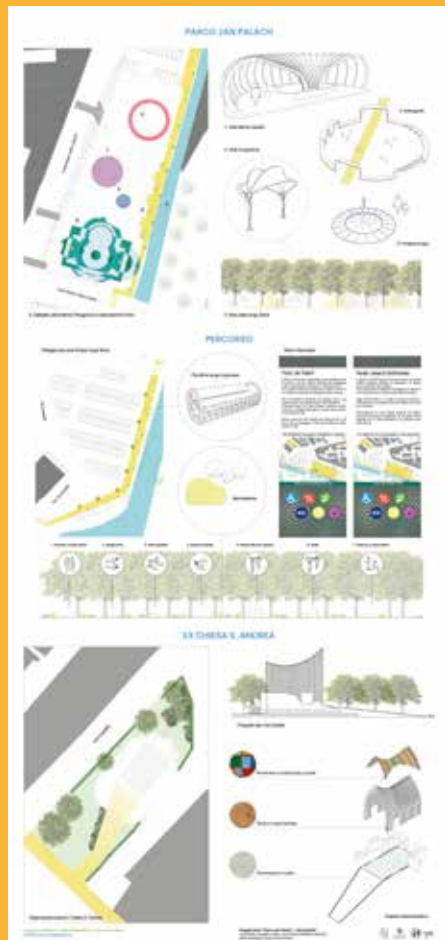
Between space, education and urban transformation

The design workshop promoted in Terni, as part of the Interest project, is an emblematic example of how participatory design, a transdisciplinary approach and experiential teaching can converge in the definition of new urban regeneration practices capable of having a concrete impact on the territory and training a new generation of socially aware and committed designers. The intervention demonstrated how universities can play an active role not only in the production of theoretical knowledge but also in the experimentation of operational and collaborative models geared towards urban transformation, becoming a strategic resource for local policies. The experience in Terni confirms the importance of proximity design, rooted in place and built through dialogue between different fields of knowledge, including designers, administrators, students, artists, and citizens. This approach, widely discussed in the literature on urban regeneration, responds to the need to move beyond top-down models in favour of hybrid processes capable of adapting to the specificities of local contexts (Clementi, 2013; Tosi, 2014). In this sense, the workshop served as an educational and civic infrastructure, where learning occurred in the field and design assumed the value of cultural and political action. One of the most interesting aspects is the ability of design, particularly public space design, to act as a device for activation, connection, and care. The projects developed by the students – despite their diversity of languages and solutions – shared a common focus on the quality of the urban experience, creatively addressing issues such as slow mobility, social inclusion, biodiversity, the narrative identity of places, and physical and cognitive accessibility. In line with Gehl (2010), the quality of public spaces is a determining factor in collective well-being and the building of community ties. The project, therefore, is not limited to transforming space but contributes to the construction of a sense of belonging and the strengthening of social capital. The methodological approach adopted has combined direct observation with reflective design practice, enhancing the interaction between the critical reading of the context, perspective vision and light prototyping. This method, which can be traced back to the logic of design thinking and living labs, is particularly suited to addressing the complexity of contemporary territories, where effective responses often arise from micro-scalar, iterative and participatory actions (Manzini, 2015;

Tra spazio, formazione e trasformazione urbana

Il workshop di progettazione promosso a Terni, all'interno del progetto Interest, si configura come un esempio emblematico di come la progettazione partecipata, l'approccio transdisciplinare e la didattica esperienziale possano convergere nella definizione di nuove pratiche di rigenerazione urbana, capaci di incidere concretamente sul territorio e di formare una nuova generazione di progettisti consapevoli e socialmente impegnati. L'intervento ha dimostrato come l'università possa svolgere un ruolo attivo non solo nella produzione di conoscenza teorica, ma anche nella sperimentazione di modelli operativi e collaborativi orientati alla trasformazione urbana, diventando una risorsa strategica per le politiche locali. L'esperienza condotta a Terni conferma la rilevanza di una progettazione di prossimità, radicata nei luoghi e costruita attraverso il dialogo tra saperi differenti: progettisti, amministratori, studenti, artisti e cittadini. Tale approccio, largamente discusso nella letteratura sulla rigenerazione urbana, risponde all'esigenza di superare modelli top-down per privilegiare processi ibridi, capaci di adattarsi alle specificità dei contesti locali (Clementi, 2013; Tosi, 2014). In questo senso, il laboratorio ha funzionato come una infrastruttura educativa e civica, dove l'apprendimento è avvenuto sul campo e la progettazione ha assunto il valore di azione culturale e politica. Uno degli aspetti di maggiore interesse è rappresentato dalla capacità del design, e in particolare del design dello spazio pubblico, di agire come dispositivo di attivazione, connessione e cura. I progetti sviluppati dagli studenti – pur nella loro diversità di linguaggi e soluzioni – hanno restituito una comune attenzione alla qualità dell'esperienza urbana, affrontando con creatività temi come la mobilità lenta, l'inclusione sociale, la biodiversità, la narrazione identitaria dei luoghi e l'accessibilità fisica e cognitiva. In linea con quanto affermato da Gehl (2010), la qualità degli spazi pubblici è un fattore determinante per il benessere collettivo e per la costruzione di legami comunitari: il progetto, dunque, non si limita a trasformare lo spazio, ma contribuisce alla costruzione del senso di appartenenza e al rafforzamento del capitale sociale. L'approccio metodologico adottato ha saputo coniugare l'osservazione diretta con la pratica progettuale riflessiva, valorizzando l'interazione tra lettura critica del contesto, visione prospettica e prototipazione leggera. Questo metodo, ricondu-

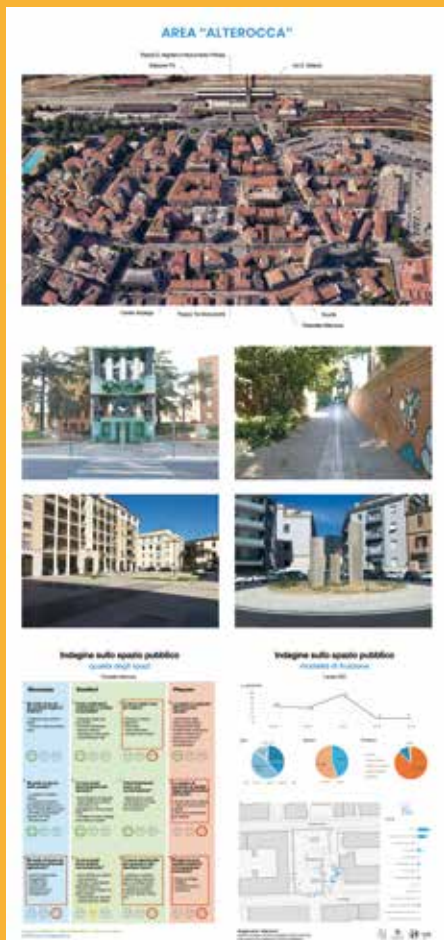




Bianchetti, 2016). Furthermore, the conscious use of graphic and communicative language has made it possible to translate design ideas into compelling visual narratives that are accessible even to non-experts, emphasising how communication is an integral part of the project itself (Lupetti & Ciuccarelli, 2019). From an institutional perspective, the workshop highlighted the validity of collaborative governance between universities and local administrations, in which the design skills of students and teachers become a shared asset for the development of innovative urban policies. This mode of cooperation represents a concrete response to the growing demand for integrated design in regeneration processes, as also confirmed by recent studies on intermediate cities and participatory processes (Indovina, 2017; Balducci, 2022). In particular, the Terni experiment has demonstrated how medium-sized cities, often excluded from primary strategic planning circuits, can become privileged places for experimentation, thanks to their greater proximity between actors and a faster capacity to adapt and implement proposals. The educational value of the workshop cannot be underestimated. Students were involved not only as apprentice designers but also as active agents of transformation, protagonists in a journey where the educational dimension is intertwined with the social and cultural dimensions. This experience fostered the development of a sense of design responsibility

and helped strengthen participants' awareness of the ethical and civic role of designers. As Margolin & Margolin (2002) point out, design is not neutral but is always an act that implies a worldview and a position towards society. In conclusion, the workshop not only produced high-quality design results but also generated a replicable methodology, an operational model based on the synergy between knowledge, territories and communities. The processes activated, the relationships established, and the shared visions demonstrate that design can be a driver of cultural and social innovation, capable of promoting new forms of active and creative citizenship. For this reason, experiences such as those in Terni should be supported, documented, and systematised so that they become part of a design culture capable of responding to contemporary challenges with inclusive, sensitive, and transformative tools.





References

- Balducci, A. (2022). The city of the future: Between ecological crisis and social change [La città del futuro. Tra crisi ecologica e mutamento sociale]. Donzelli.
- Bianchetti, C. (2016). Urban planning and the public sphere [Urbanistica e sfera pubblica]. Donzelli.
- Clementi, A. (2013). The public city: The urban project as a common good [La città pubblica. Il progetto urbano come bene comune]. Gangemi.
- Gehl, J. (2010). Cities for people. Island Press.
- Indovina, F. (2017). From the diffused city to possible urbanity [Dalla città diffusa all'urbanità possibile]. FrancoAngeli.
- Lupetti, M., & Ciuccarelli, P. (2019). Visual communication design [Design della comunicazione visiva]. Pearson.
- Manzini, E. (2015). Design, when everybody designs: An introduction to design for social innovation. MIT Press.
- Margolin, V., & Margolin, S. (2002). A "social model" of design: Issues of practice and research. Design Issues, 18(4), 24–30.
- Tosi, M. C. (2014). Dwelling in proximity: Spaces, projects and practices [Abitare la prossimità: Spazi, progetti e pratiche]. Quodlibet.

cibile alle logiche del design thinking e dei living labs, è particolarmente adatto per affrontare la complessità dei territori contemporanei, in cui le risposte efficaci nascono spesso da azioni micro-scalari, iterative e partecipative (Manzini, 2015; Bianchetti, 2016). Inoltre, l'uso consapevole del linguaggio grafico e comunicativo ha consentito di tradurre le idee progettuali in narrazioni visive efficaci, accessibili anche ai non addetti ai lavori, sottolineando quanto la comunicazione sia parte integrante del progetto stesso (Lupetti & Ciuccarelli, 2019). Dal punto di vista istituzionale, il workshop ha evidenziato la validità di una governance collaborativa tra università e amministrazioni locali, in cui le competenze progettuali degli studenti e dei docenti diventano patrimonio condiviso per la costruzione di politiche urbane innovative. Questa modalità di cooperazione rappresenta una risposta concreta alla crescente domanda di progettazione integrata nei processi di rigenerazione, come affermano anche recenti studi su città intermedie e processi partecipativi (Indovina, 2017; Balducci, 2022). In particolare, la sperimentazione ternana ha dimostrato come le città di medie dimensioni, spesso escluse dai grandi circuiti della pianificazione strategica, possano diventare luoghi privilegiati di sperimentazione, grazie a una maggiore prossimità tra attori e a una più rapida capacità di adattamento e implementazione delle proposte. Il valore pedagogico del workshop non può essere sottovalutato. Gli studenti sono stati coinvolti non solo come apprendisti progettisti, ma come attori attivi di trasformazione, protagonisti di un percorso in cui la dimensione educativa si intreccia con quella sociale e culturale. Questa esperienza ha favorito lo sviluppo di un senso di responsabilità progettuale e ha contribuito a rafforzare nei partecipanti la consapevolezza del ruolo etico e civico del designer. Come sottolineano Margolin & Margolin (2002), il design non è neutro, ma è sempre un atto che implica una visione del mondo e una posizione nei confronti della società. In conclusione, il workshop ha prodotto non solo risultati progettuali di qualità, ma ha anche generato una metodologia replicabile, un modello operativo fondato sulla sinergia tra saperi, territori e comunità. I processi attivati, le relazioni instaurate e le visioni condivise dimostrano che la progettazione può essere un motore di innovazione culturale e sociale, capace di promuovere nuove forme di cittadinanza attiva e creativa. Per questo motivo, esperienze come quella di Terni andrebbero sostenute, documentate e sistematizzate, affinché diventino parte di una cultura del progetto capace di rispondere alle sfide della contemporaneità con strumenti inclusivi, sensibili e trasformativi.