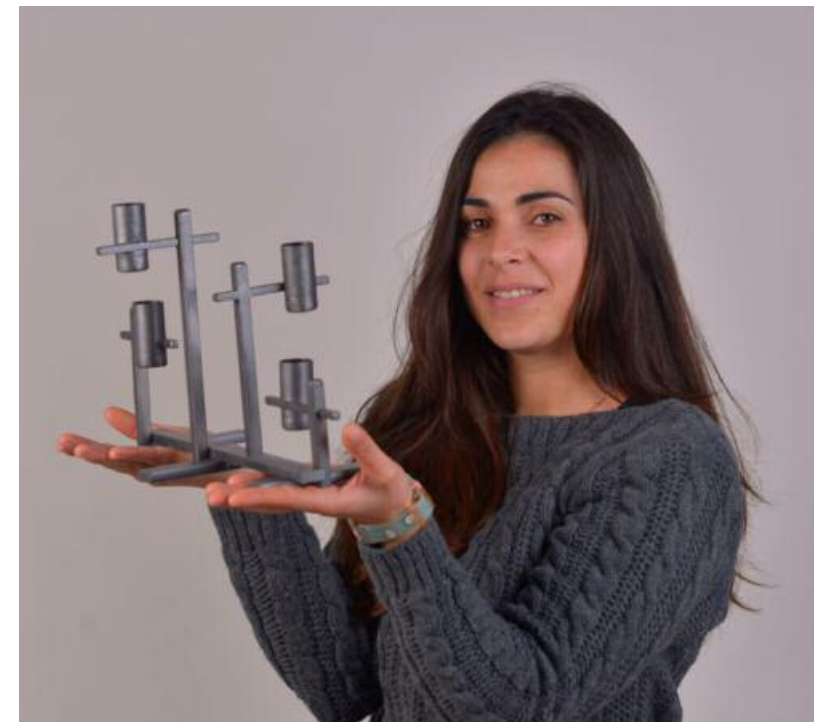


PORTFOLIO



Silvia Cucca

Designer



Silvia Cucca Designer

Sede Roma (Rm)

tel +39 3291830583

e-mail silvia.cucca@hotmail.it

Portfolio on Behance.

Sommario

Lenovo Metaverse Center (2022)

Allestimento per Spazio Lenovo, Milano

Alla conquista dello Spazio (2021)

Progetto di ricerca per un sistema di mobilità sostenibile a Roma

Urban Landmark (tesi di laurea 2019)

Progetto di rigenerazione urbana del quartiere Piana del Sole di Roma

New Way for a Sustainable Growth | Cargo tram (2018)

Progetto di sistema per la consegna delle merci in città nell'era dell'Industria 4.0

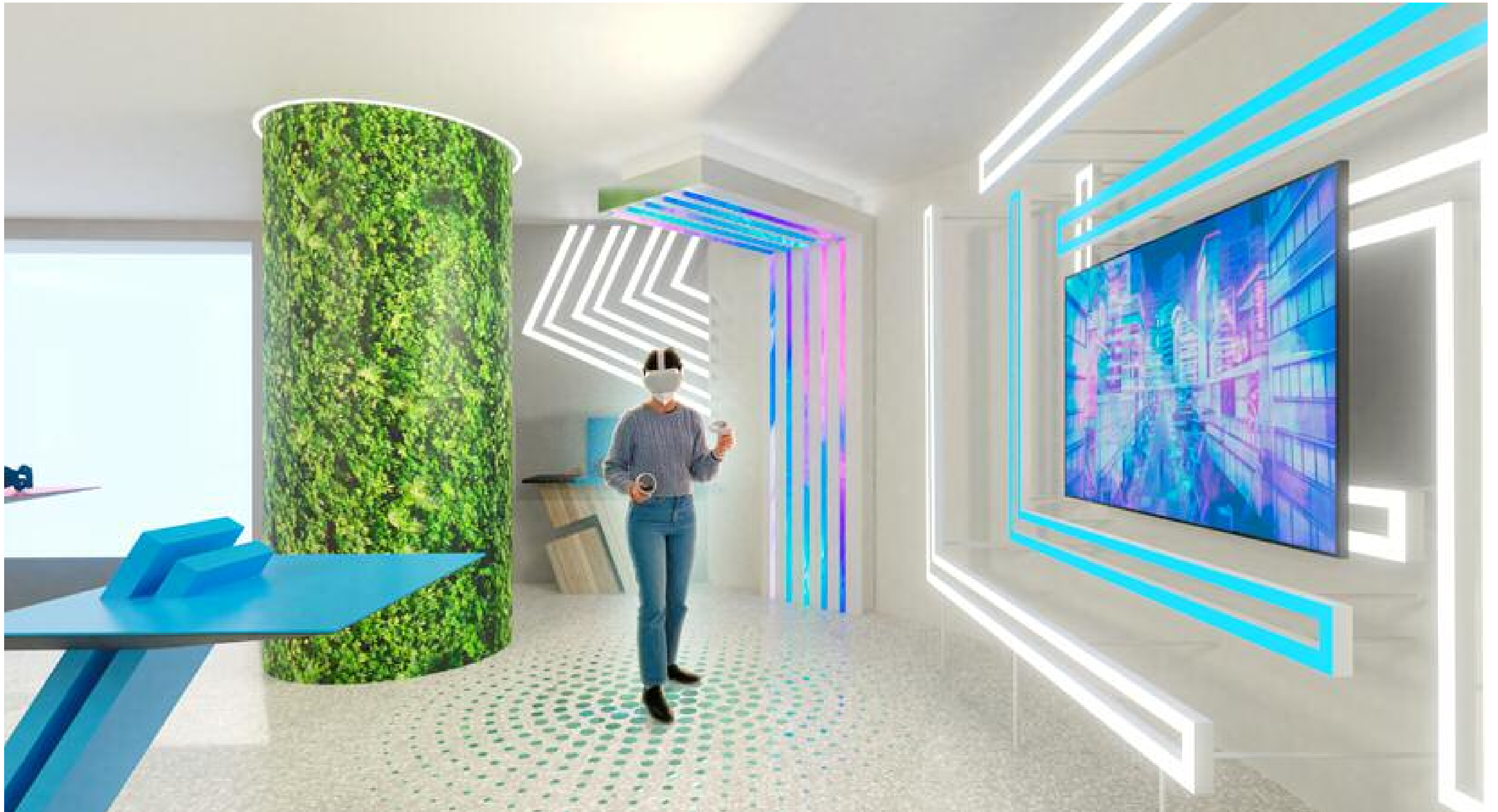
Meet Point (2018)

Allestimento per la piazza del mercato di Grottaperfecta, Roma

Lenovo Metaverse Center

Allestimento multimediale per Spazio Lenovo, Milano

Progetto ideato e realizzato per Lenovo in collaborazione con Sketchin studio
2022



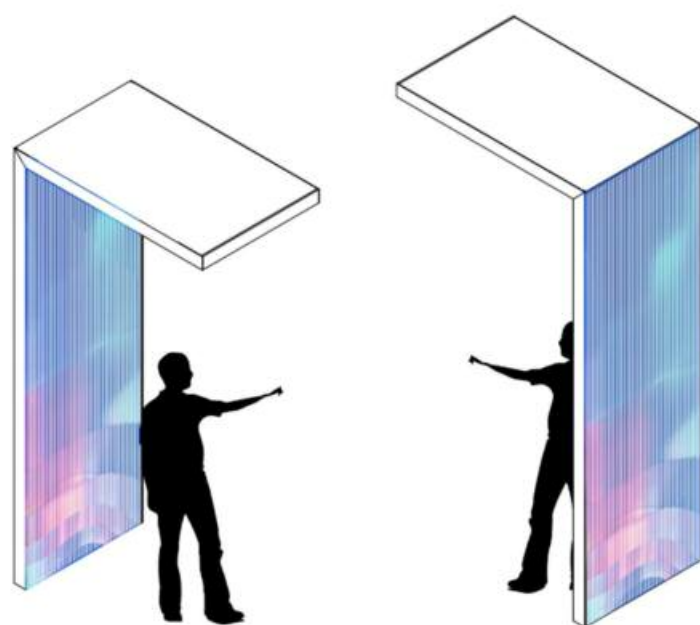


Lenovo Metaverse Center è un'iniziativa della omonima multinazionale che nel 2022 ha deciso di aprire al pubblico le porte del Metaverso, rendendo l'esperienza fruibile ai clienti del suo store milanese. Il metaverso di Lenovo si propone come spazio fisico e virtuale articolato secondo le quattro aree tematiche conformi ai vari sub brands di Lenovo: Educational, Entertainment, Work, Game.

L'allestimento ideato in team con il designer Simone Rigamonti ha previsto l'inserimento di quattro aree esperienziali, immersive e multimediali concepite come portali di accesso al metaverso di Lenovo. In correlazione ad ogni postazione trova posto l'equipaggiamento per il metaverso, visore e leve di comando, insieme alle istruzioni per l'uso. Il viaggio nel metaverso scoprirà diversi scenari e atmosfere che grazie alla tecnologia dmx verranno restituite all'esterno dei gates, creando un vero e proprio stage multimediale.

Il progetto si è concluso con la realizzazione di una sola postazione multimediale dedicata all'esperienza proprietaria, inaugurata il 5 settembre 2022.

Physical Stream | The Loop

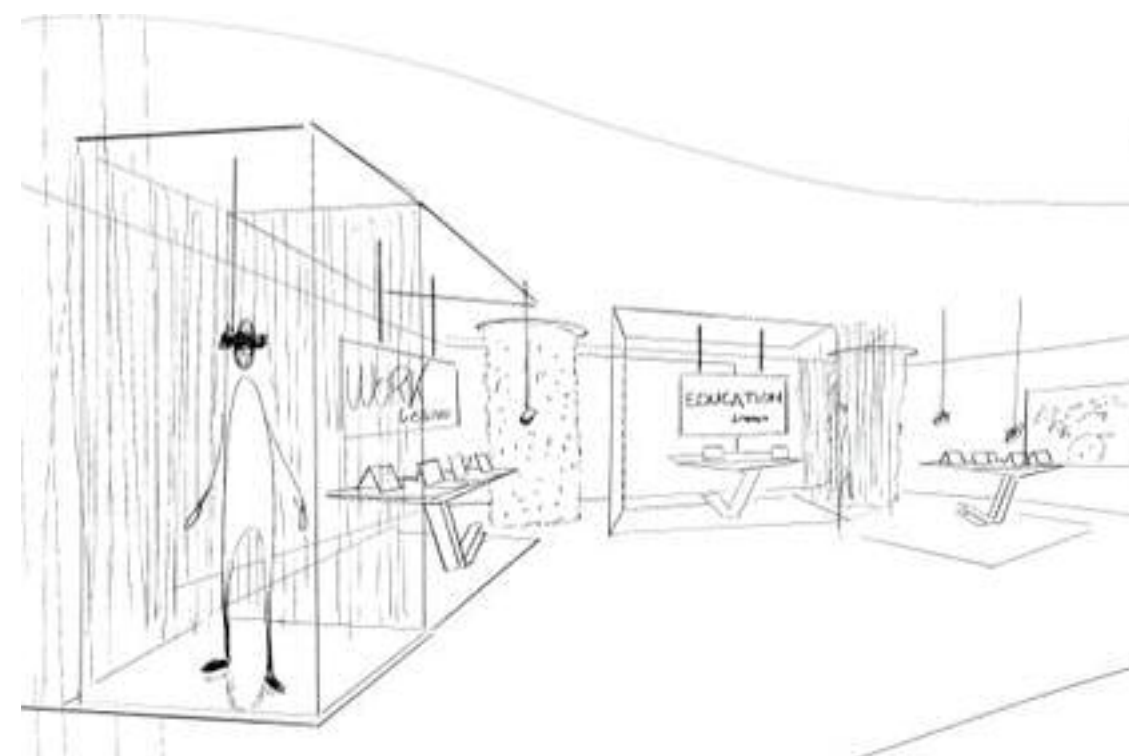


The Loop

Lenovo's immersive gate to access and navigate Metaverses

Lenovo presents its media gate for in store activations and pop-up interventions. A modular immersive "L" shaped pod that allows VR access and enhances visuals entertaining the surrounding audience.

Digital and Physical make a whole.





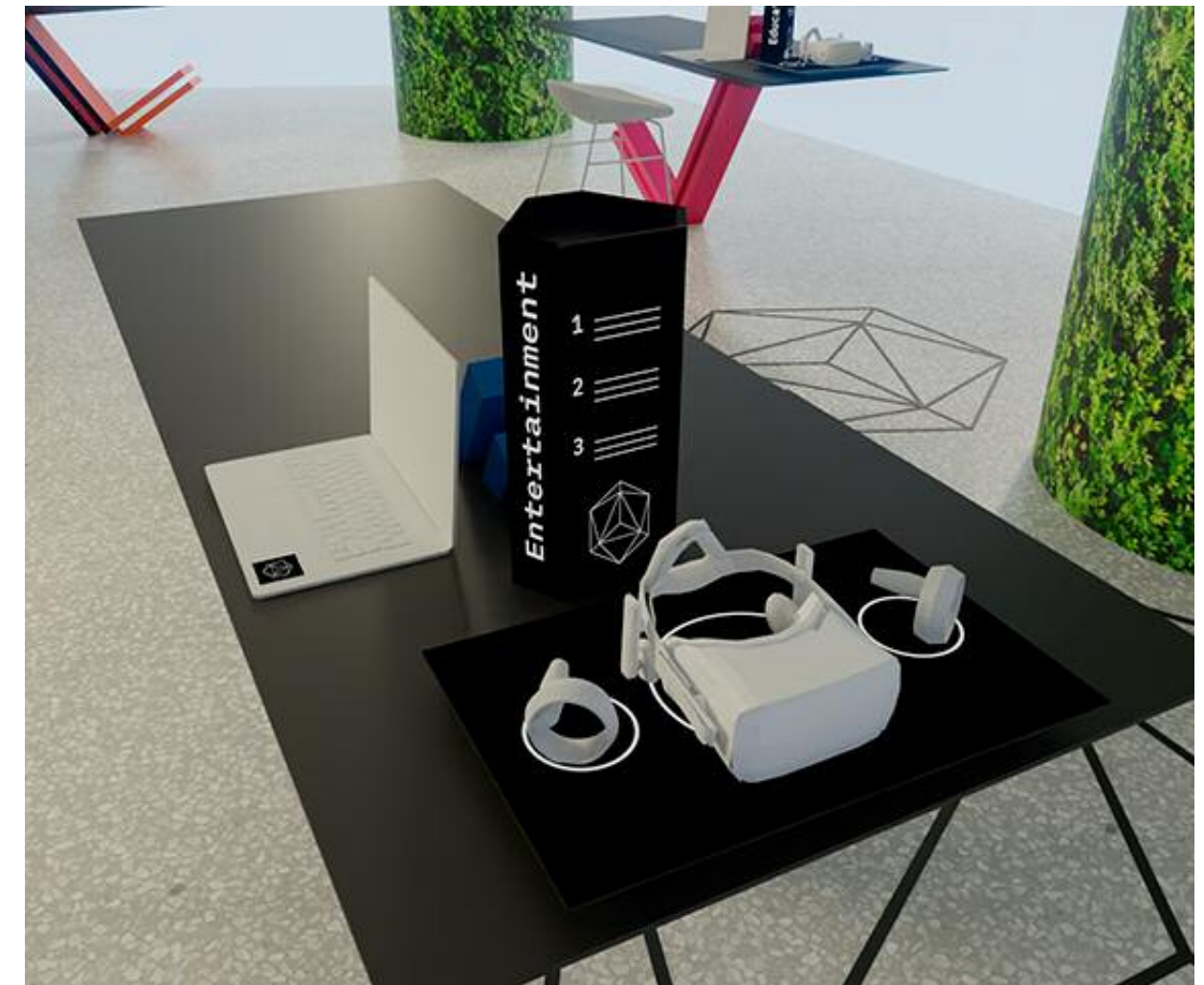
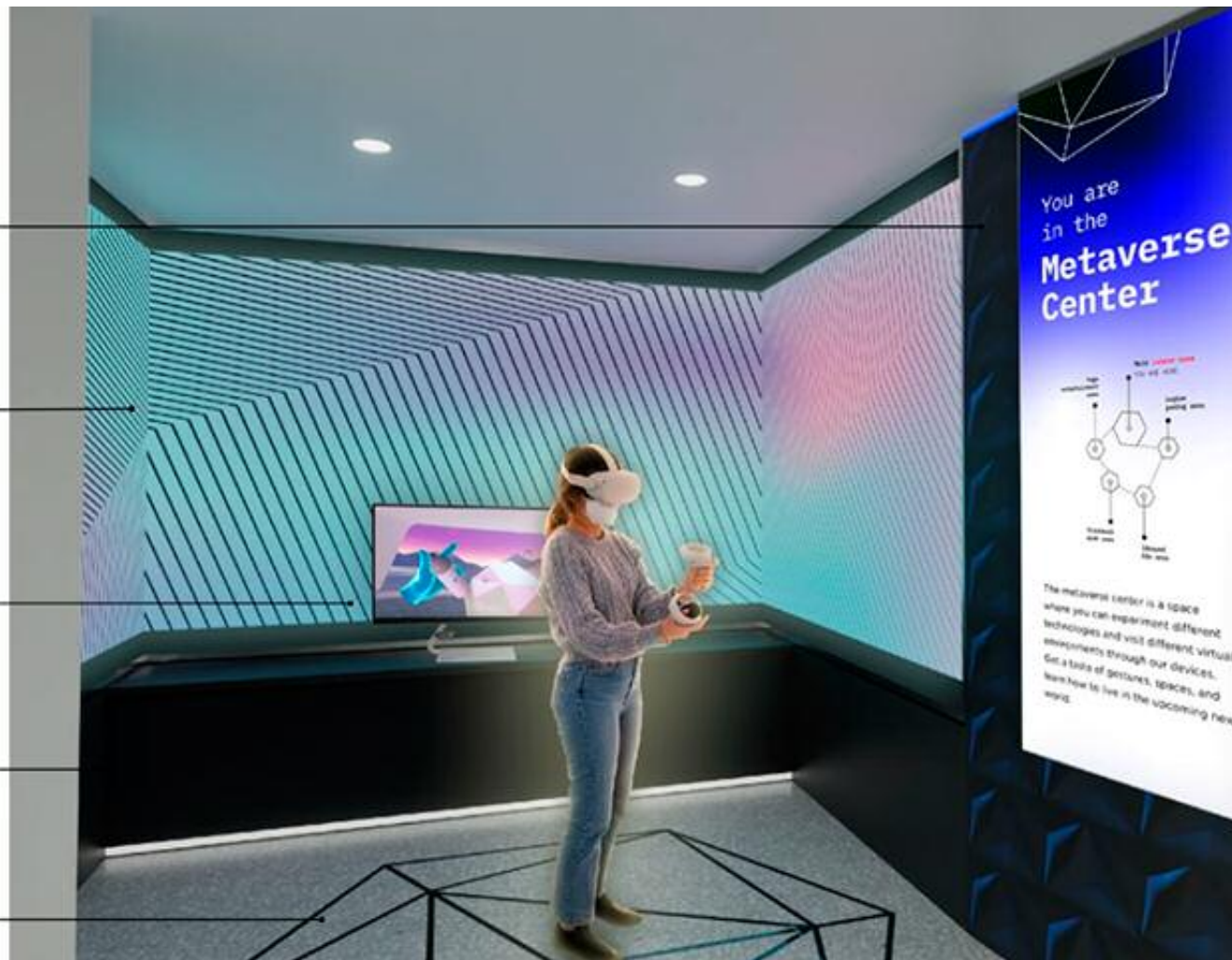
Pannello informativo in forex stampato e appeso a soffitto

Pannello multimediale realizzato in tessuto stampato retroilluminato

Monitor per diffusione esperienza VR in tempo reale

Pannello di copertura base tavolo

Delimitazione area di gioco 2,5*2,5



Alla conquista dello spazio

Progetto di ricerca per un sistema di mobilità Sostenibile a Roma

Progetto realizzato in collaborazione con studio ma0 e l'arch. Massimo Ciuffini per SUSDEF (Fondazione per lo Sviluppo Sostenibile)
2021

Ricerca urbana sulla città di Roma dal titolo “Alla conquista dello spazio” sviluppata all'interno dell'Osservatorio Sharing Mobility della Fondazione per lo Sviluppo Sostenibile, con l'obiettivo di comprendere l'utilizzo delle strade da parte dei pedoni e degli automobilisti e la prospettiva di poter dare una risposta all'attuale giungla urbana.

Il progetto nato dalla collaborazione di Massimo Ciuffini per SUSDEF e lo studio ma0 di Roma (www.ma0.it), mi è stato intereamente affidato per la parte operativa, sotto la guida dell'arch. Luca La Torre.

La ricerca si è sviluppata in due fasi in cui l'incarico iniziale mi ha impegnato in un'intensa indagine di mappatura dei vari tessuti edilizi che compongono la città di Roma fino a 6km oltre il GRA, con l'identificazione di alcune aree campione. Gli elaborati derivati da questo lavoro hanno costituito il materiale di base per il workshop tenuto con gli studenti del Master di Design of Public Space del POLI.design di Milano, i quali si sono occupati di ricavare e progettare degli spazi collettivi nelle aree campione.

La seconda fase della ricerca, ha riguardato la realizzazione di un “quartiere ideale” ispirato al tessuto urbano Ottocentesco, campione sul quale è stata eseguita un'accurata analisi urbana e una raccolta dati volti a comprendere l'utilizzo reale della sede stradale nelle diverse circostanze.

Dall'analisi risulta che sono 6 le tipologie di tessuti edilizi esistenti a Roma.

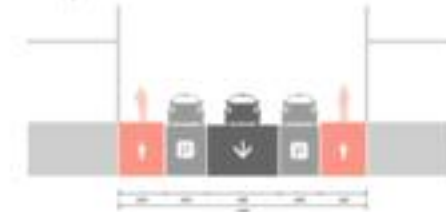
Attraverso la lettura delle mappe aeree è stato possibile comprendere le “regole” edilizie che differenziano la grana dell'edificato e la trama dei diversi tessuti stradali.

Nella seconda parte del progetto un'attenta analisi e raccolta dati sulla composizione della sede stradale di un quartiere Post-unit° d'Italia, rappresenta la base per un futuro progetto di mobilità sostenibile a Roma.

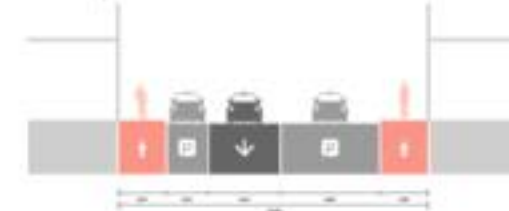


Abaco strade

Modello strada "tipo Street"



Modello strada "tipo Avenue"



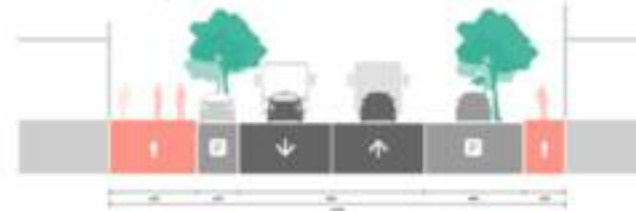
Modello strada "tipo 1"



Modello strada "tipo 2"



Modello strada "tipo 3"



Modello strada "tipo 4"



Analisi sede stradale



Analisi area parcheggio



Analisi sede stradale



Analisi area parcheggio



Analisi sede stradale



Analisi area parcheggio



Analisi sede stradale



Analisi area parcheggio



Analisi sede stradale



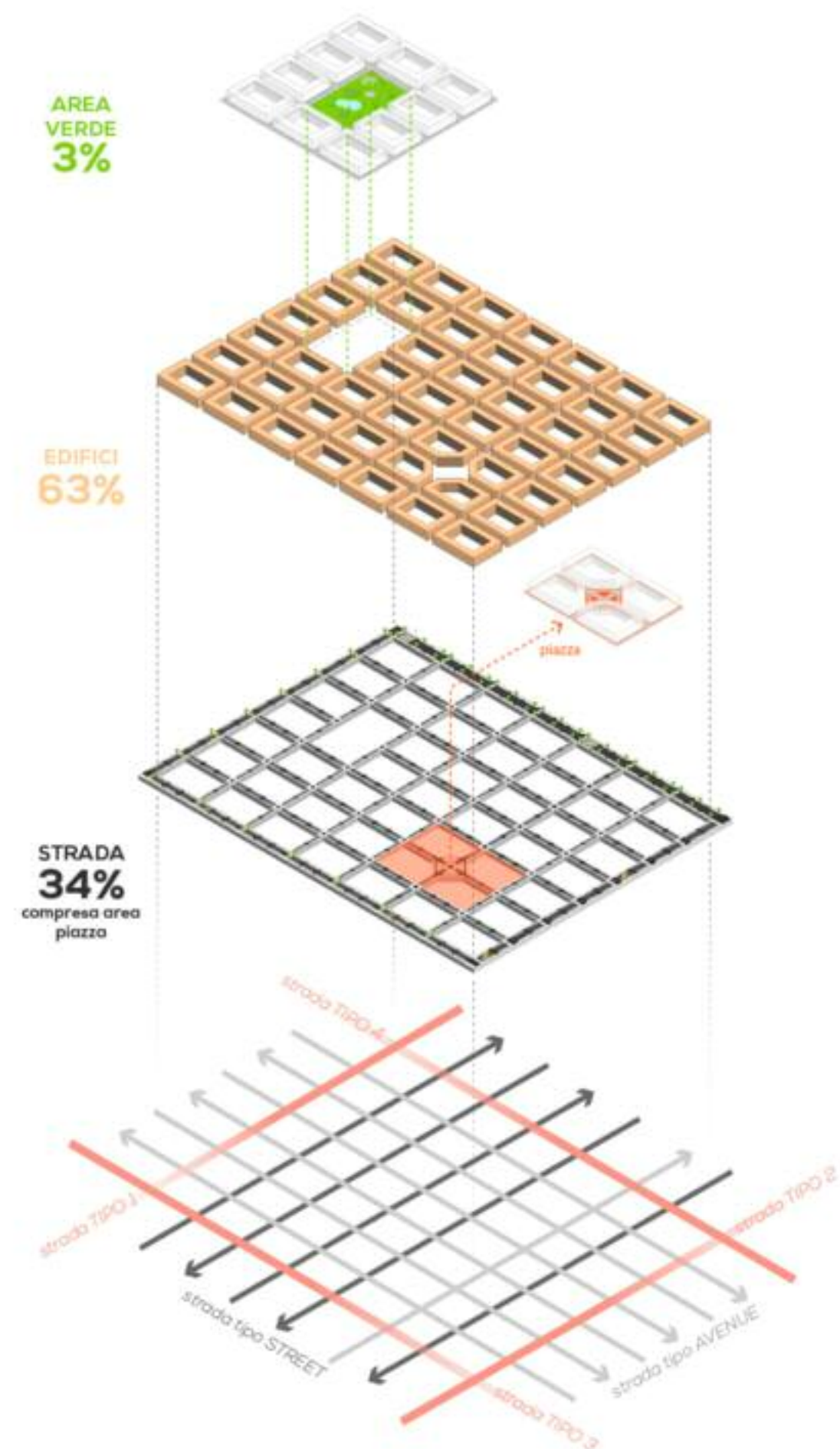
Analisi area parcheggio



Analisi sede stradale



Analisi area parcheggio



Urban Landmark

Progetto di rigenerazione urbana del quartiere Piana del Sole di Roma

Tesi di laurea specialistica Isia Roma Design (2019)

Relatore Stefano Salvi

Vincitore 2° Premio Bando Luigi Petroselli (Laziodisco)



Urban Landmark progetto di rigenerazione urbana sviluppato per la tesi specialistica in Design dei Sistemi presso l'università Isia di Roma.

L'oggetto dell'intervento è Piana del Sole, un quartiere della periferia sud ovest di Roma situato in un tratto di pianura bonificata che sorge sulla linea di confine tra il Comune di Roma e il Comune di Fiumicino. La proposta per la riqualificazione nasce per dare una risposta all'incompletezza del quartiere nato abusivamente alla fine degli anni '80.

La Piana del Sole nel 2006 è stata annessa alle zone "O" del Comune di Roma con un progetto di recupero mai realizzato. Ad oggi, l'aggregato continua a svilupparsi con la costruzione di nuove abitazioni, ma la presenza di spazi pubblici, di servizi adeguati e collegamenti risulta insufficiente.

Il progetto Urban Landmark ha l'obiettivo di capovolgere lo stereotipo della periferia grigia e poco vivibili, creando un quartiere verde, autonomo e sostenibile. Ciò è stato possibile attraverso una riorganizzazione del sistema viario esistente, l'individuazione di nuove polarità e la conversione di aree in stato di abbandono in spazi per la collettività.

L'ipotesi suggerisce una nuova interpretazione degli elementi presenti nel territorio: i fossi della bonifica, le zone verdi protette dalla Riserva Naturale Statale del Litorale Romano, la posizione strategica; la messa a sistema di questi elementi e la conseguente rigenerazione sono gli ingredienti principali che determinano l'unicità dell'intervento.

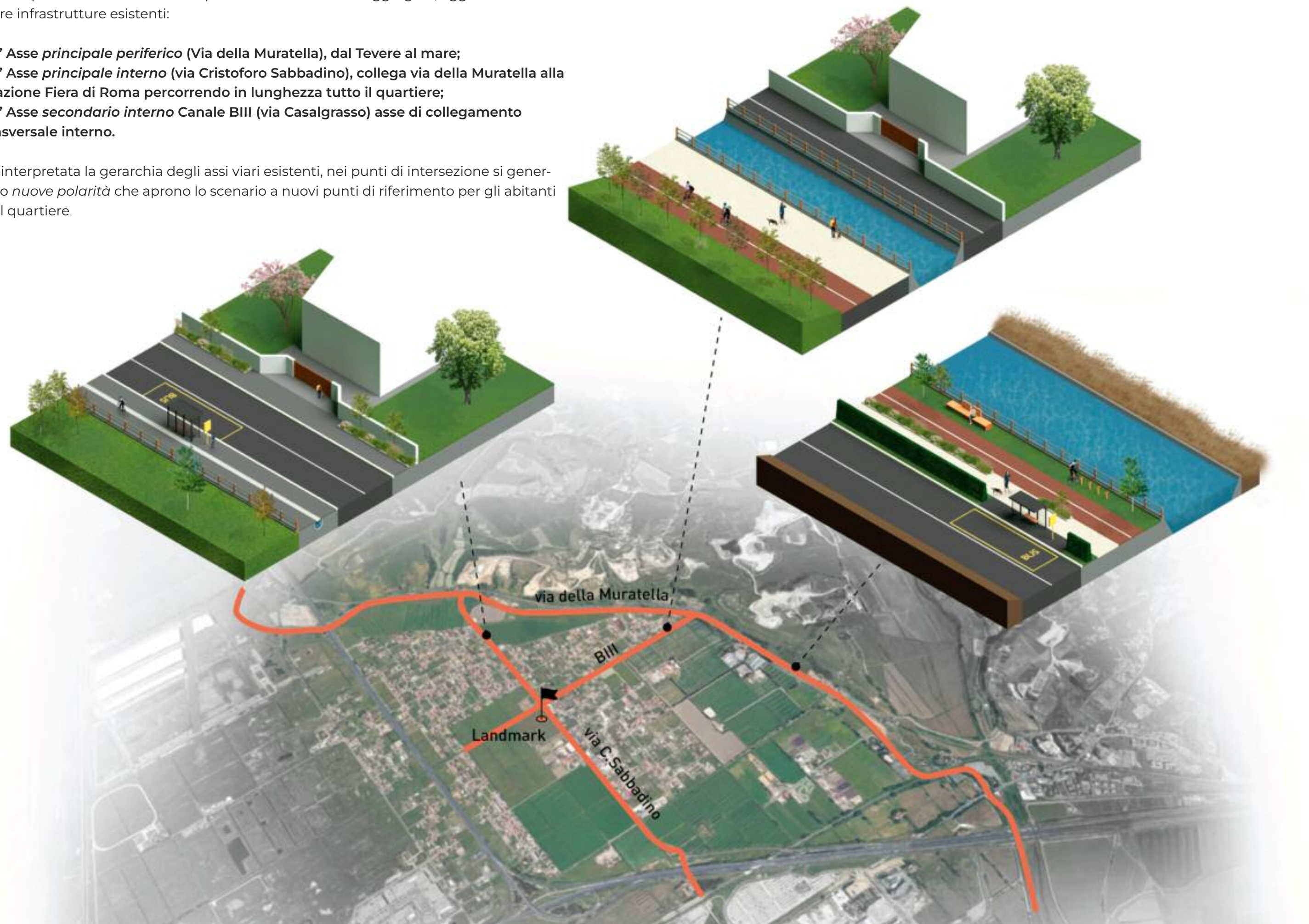
Vediamo ora cosa prevede in pratica il progetto:

- Individuazione di una nuova gerarchia dei percorsi carrabili;
- l'intera istituzione del sistema di mobilità pedonale, con l'aggiunta di nuovi poli dedicati allo spazio pubblico e al tempo libero;
- la connessione con le infrastrutture esistenti;
- una soluzione di collegamento tra il Comune di Fiumicino e Roma, rappresentata dall'inserimento di un nuovo percorso, ciclabile e pedonale che nasce dal basso fiume Tevere e termina sul Mare che si sviluppa parallelamente al Collettore Generale della Acque.

I nuovi percorsi faciliterebbero la percorribilità interna all'aggregato, agganciandosi ad altre infrastrutture esistenti:

- L' *Asse principale periferico* (Via della Muratella), dal Tevere al mare;
- L' *Asse principale interno* (via Cristoforo Sabbadino), collega via della Muratella alla stazione Fiera di Roma percorrendo in lunghezza tutto il quartiere;
- L' *Asse secondario interno* Canale BIII (via Casalgrasso) asse di collegamento trasversale interno.

Reinterpretata la gerarchia degli assi viari esistenti, nei punti di intersezione si generano *nuove polarità* che aprono lo scenario a nuovi punti di riferimento per gli abitanti del quartiere.



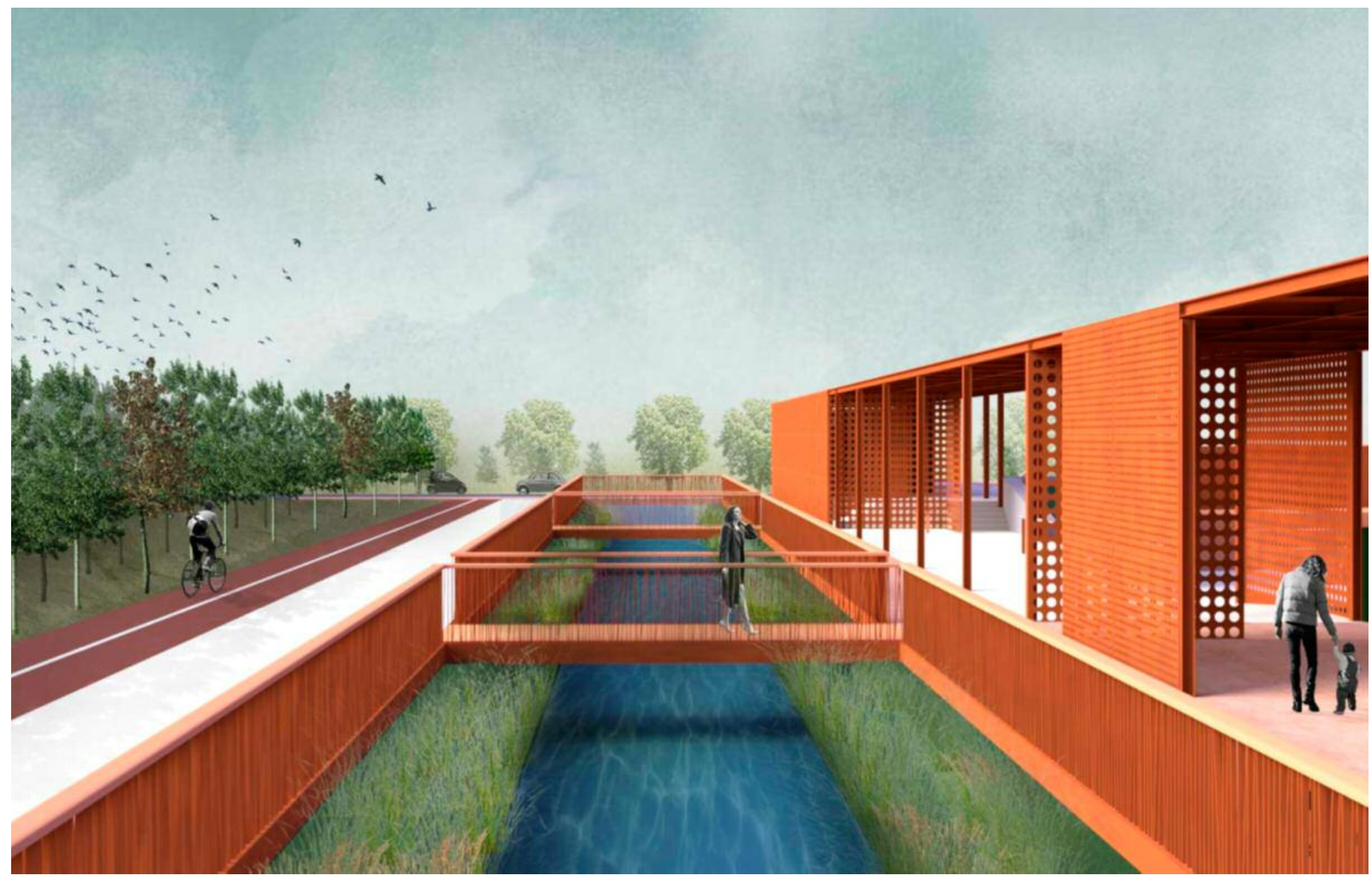
Urban Lanmark_ Il sito in cui sorge il primo centro civico si trova nel nodo centrale del quartiere e occupa una piccola porzione di terreni agricoli protetti dalla Riserva Naturale Statale del Litorale Romano. L'area è delimitata e accessibile tramite due nuovi assi viari pedonali e ciclabili, che sorgono parallelamente al canale BIII e a via Cristoforo Sabbadino.

L'intervento si concentra sul realizzare un luogo di incontro e appartenenza per gli abitanti del quartiere, mantenendo la vocazione naturale degli spazi. Le zone calpestabili sono ottenute innalzando dolcemente il suolo tramite scalinate e rampe scendendo di quota, sono mantenute le aree verdi arricchite da siepi, alberature e arredi.

Lo spazio è scandito da filtri e pannelli che lo dividono in tre piazzette per diversi usi, lasciando visibilità e una sensazione di parziale continuità. Una maxi tettoia in corten contribuisce a creare due ambienti con funzioni diverse: da un lato genera il limite delle piazzette e lo spazio più urbanizzato mentre dall'altro finaccheggia il fosso che apre lo scenario alla campagna.

L'immagine finale si rifà ai materiali e ai colori dell'architettura mediterranea. Il progetto integra la parte edificata con il verde, fatto di aiuole, piante e alberature a bassa manutenzione. La pavimentazione ipotizzata è in pietra naturale - travertino e porfido, mentre per le parti verticali, come la maxi maglia, e gli altri elementi architettonici, è stato scelto l'acciaio corten per le sue caratteristiche di durabilità e resistenza, per la sua versatilità nell'essere forato e il colore che ricorda il laterizio romano.





New Way for a Sustainable Growth | CARGO TRAM

Sistema di eco-consegne per la città per la mobilità nell'industria

4.0

ISIA Roma Design

Corso di Design dei Sistemi (2018)

Progetto di sistema e prodotto di Silvia Cucca e Fulvio Monticelli

Il cargo tram è un concept di design dei sistemi sviluppato in team all'interno del progetto universitario *New way for a sustainable growth*.

Il sistema nasce per fornire una nuova modalità di fruizione per il commercio nell'era industriale 4.0, basato sull'utilizzo della tecnologia di IoT e dei Big Data.

Questo micro sistema di mobilitazione delle merci in città, strettamente collegato all'e-commerce, prende il nome di "sostenibilità in movimento" e si aggancia ad altri poli presenti nel macro sistema, che operano nel settore urbano e domestico.

Il Cargo Tram oltre a fornire un servizio di trasporto merci e persone offre un ventaglio di *servizi correlati* per agevolare il fruitore nell'approvvigionamento di beni, supporta i venditori locali fornendo una vetrina in movimento, promuove un sistema di raccolta rifiuti, co-opera con servizi di cargo bike e retail, che operano a loro volta per espandere capillarmente il servizio.

Il mezzo studiato per il cargo tram si basa sulla classica vettura di trasporto su rotaia formata da *moduli variabili* e dedicati allo svolgimento di varie attività e servizi.

Il cargo tram insieme alle *fermate tram intelligenti* e un *applicativo* genera un organismo attivo che offre ai cittadini e alle aziende un servizio commerciale a 360 gradi, basato sull'*economia circolare* e sulla riscoperta del rapporto diretto tra commerciante e cliente.

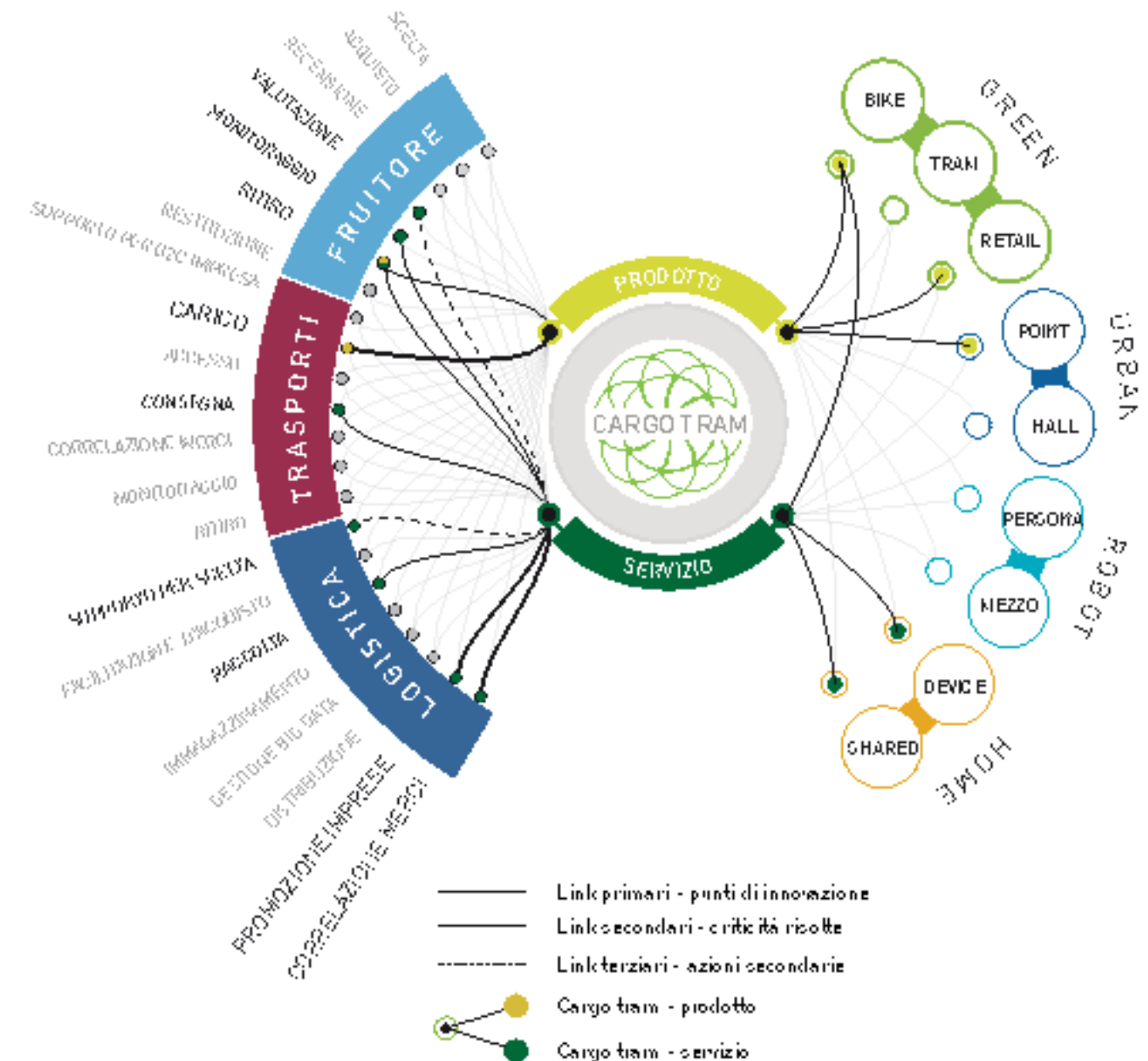
Il *sistema modulare multifunzionale*, è il principale punto di innovazione.

A partire dal modulo più basilico per il trasporto dei cittadini munito di *corners* variabili dedicati a svolgere servizi, come quello postale, ristoro e tabacchi, si aggiungono componenti come il modulo per il trasporto delle sole merci, il modulo per il conferimento di rifiuti ingombranti e imballi derivanti dalle consegne, il modulo serra per la vendita di specie vegetali e infine il modulo retail dedicato alla vendita e alla promozione di merci e prodotti locali, con proposte last minute di prodotti in disuso e via di scadenza.

Tramite un'applicazione ad hoc per il servizio "Eco Consegne" l'utente o l'azienda possono ricevere informazioni in tempo reale sullo stato del sistema, merci e servizi correlati, collaborare ad ampliare e migliorare il servizio.

Il funzionamento del servizio è variabile e cadenzato a seconda degli orari e delle affluenze.

Il Cargo Tram si connette trasversalmente agli altri poli del sistema quali *Cargo Bike* per la consegna, *Cargo Retail* per la vendita, al *Totem Collezionista* per la consegna e lo scambio di prodotti, alla *Colonia Solidale* per la raccolta e lo scambio di merci e servizi, e si trova in piena sintonia con il *Bioritmo degli Acquisti*, per l'acquisto regolare e cadenzato.



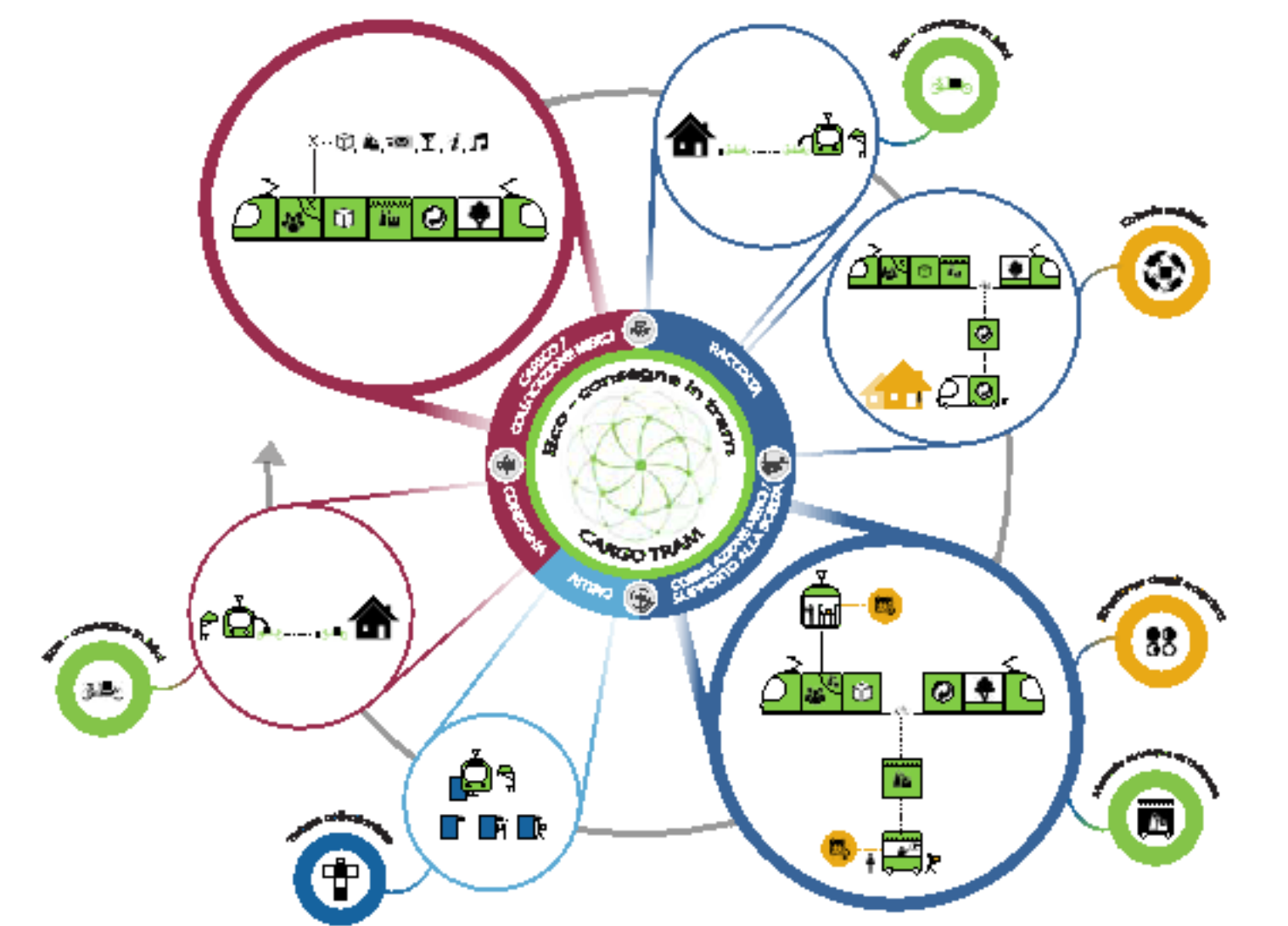
ASPETTI DI INNOVAZIONE

- varietà di moduli dedicati che permettono di offrire un servizio capillare di trasporto, conferimento, distribuzione, vendita;
- definizione del tipo di merci trasportate, il Tram diviene un mercato itinerante, luogo di vendita e promozione di prodotti locali e in via di scadenza;
- il Cargo Tram promuove se stesso e i servizi che offre, la pubblicità diviene itinerante e dinamica.

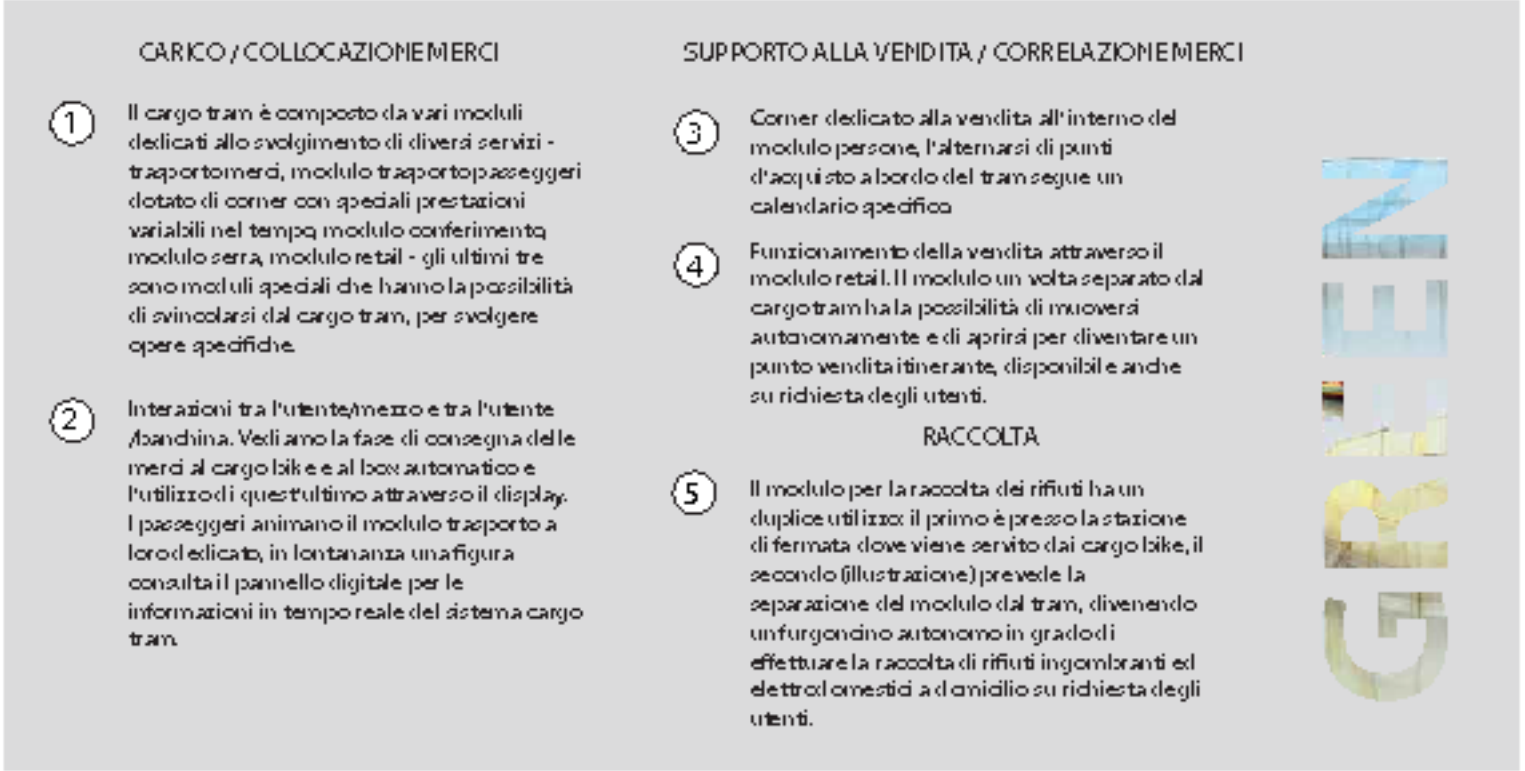
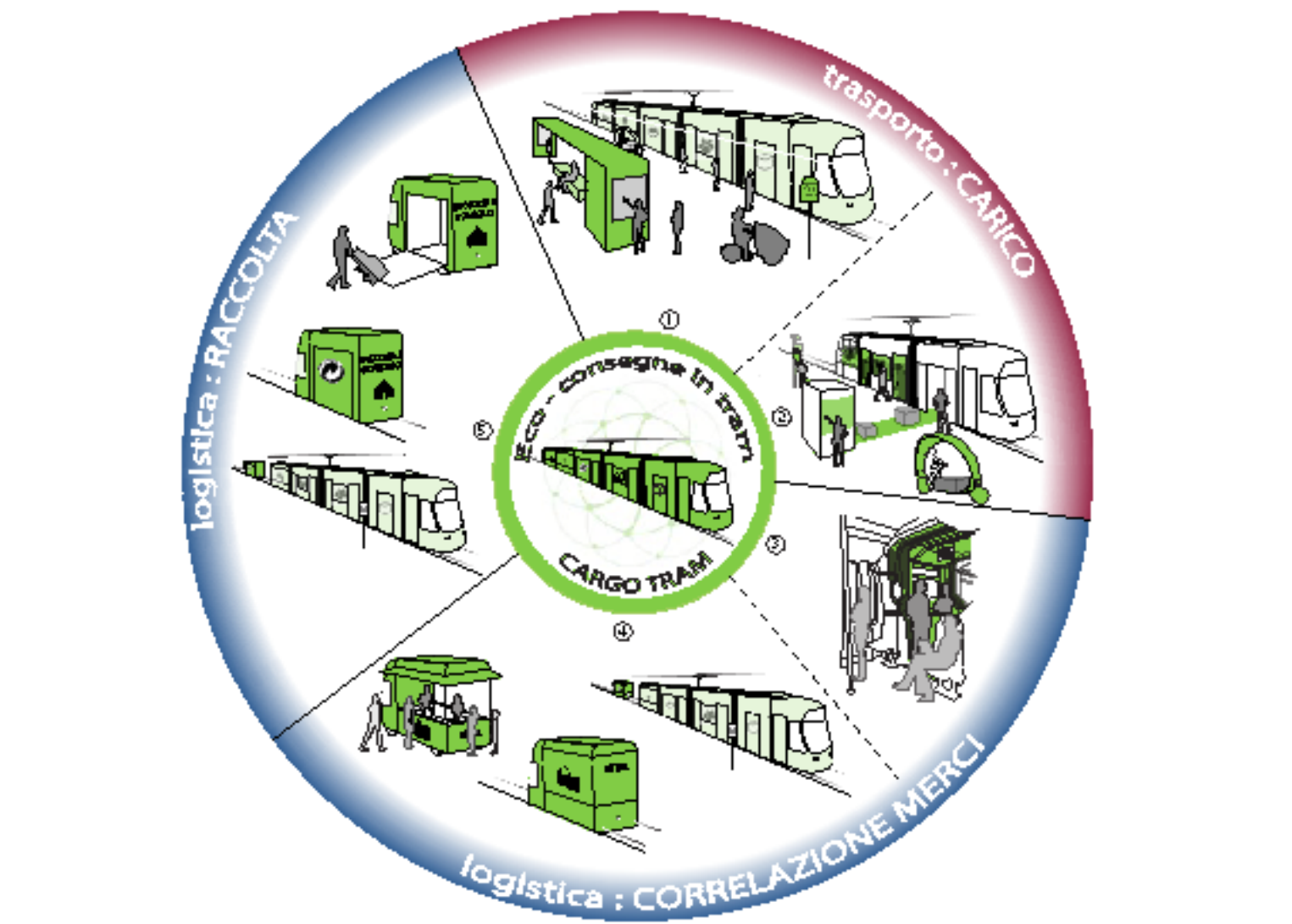
CRITICITÀ RISOLTE

- grazie a un modulo dedicato, a uno spazio specifico in fermata e alla connessione con mezzi di trasporto secondari (Bike - Camion elettrici) si offre un servizio di conferimento rifiuti ingombranti e imballaggi nonché la raccolta di merci usate e in via di scadenza.
- la consegna diviene personalizzata: è possibile ricevere le merci a casa, grazie alla connessione con il Cargo Bike, o presso la stazione oppure a bordo del tram stesso.
- utenti e commercianti sono aggiornati in tempo reale sul servizio grazie all'informatizzazione delle azioni. Sulla App o presso la fermata intelligente è possibile visualizzare o interagire con i dati.

CONCEPT :: ECO-CONSEGNE IN TRAM E IN BICI
 fase 5 _ mappa delle fasi di articolazione del polo A



CONCEPT :: ECO-CONSEGNE IN TRAM E IN BICI
 fase 5 _ mappa illustrazione fasi e relazioni primarie di articolazioni del polo A



Meet Point

Allestimento per la piazza del mercato di Grotta-perfetta, Roma

Mediterranea (2018)

Clienti: Lilt Roma, Municipio VIII di Roma, associazione Nessun Dorma

Meet Point è un progetto nato all'interno di Mediterranea, associazione culturale che si avvale della collaborazione di giovani richiedenti asilo in Italia per favorirne l'integrazione.

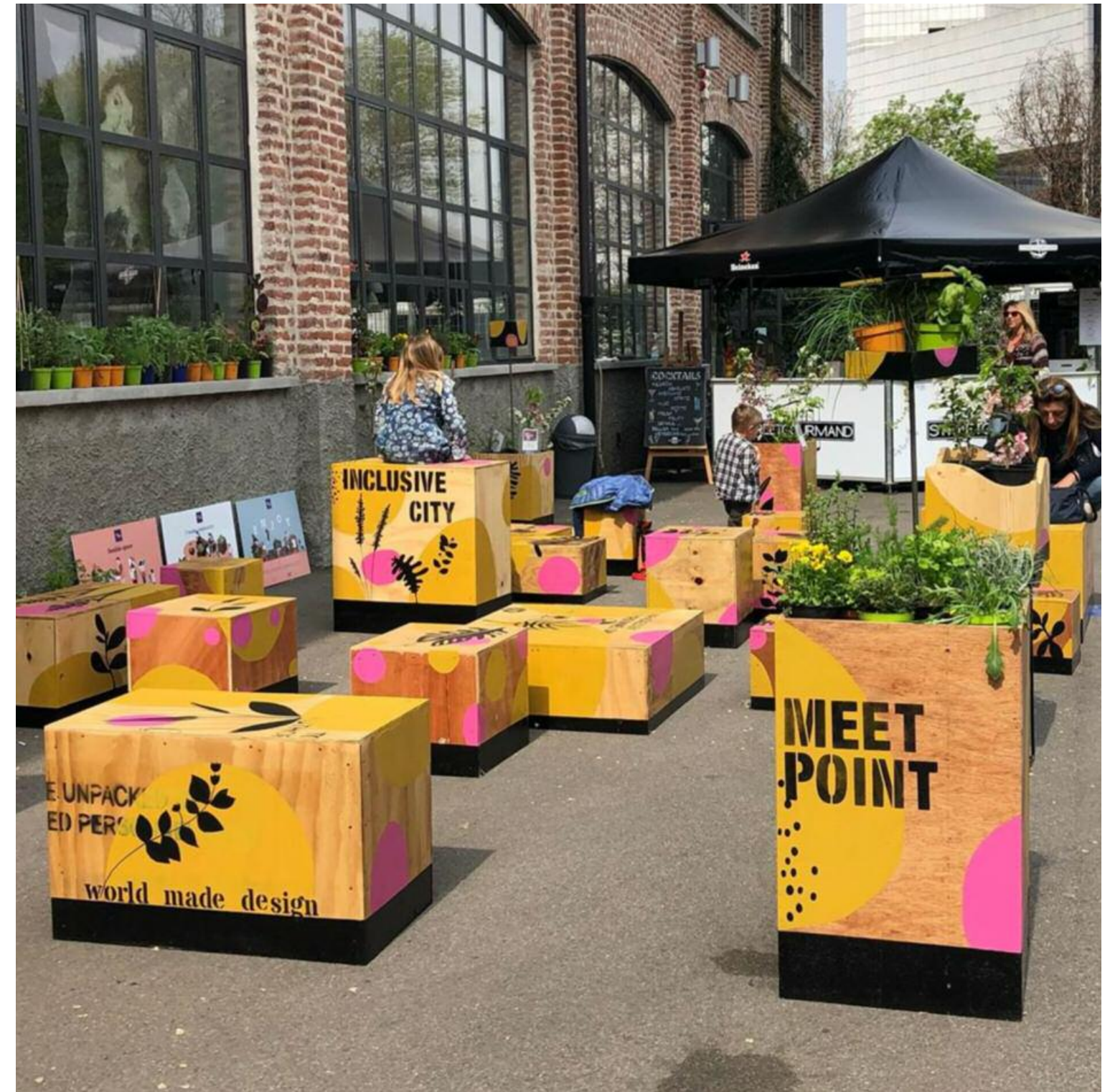
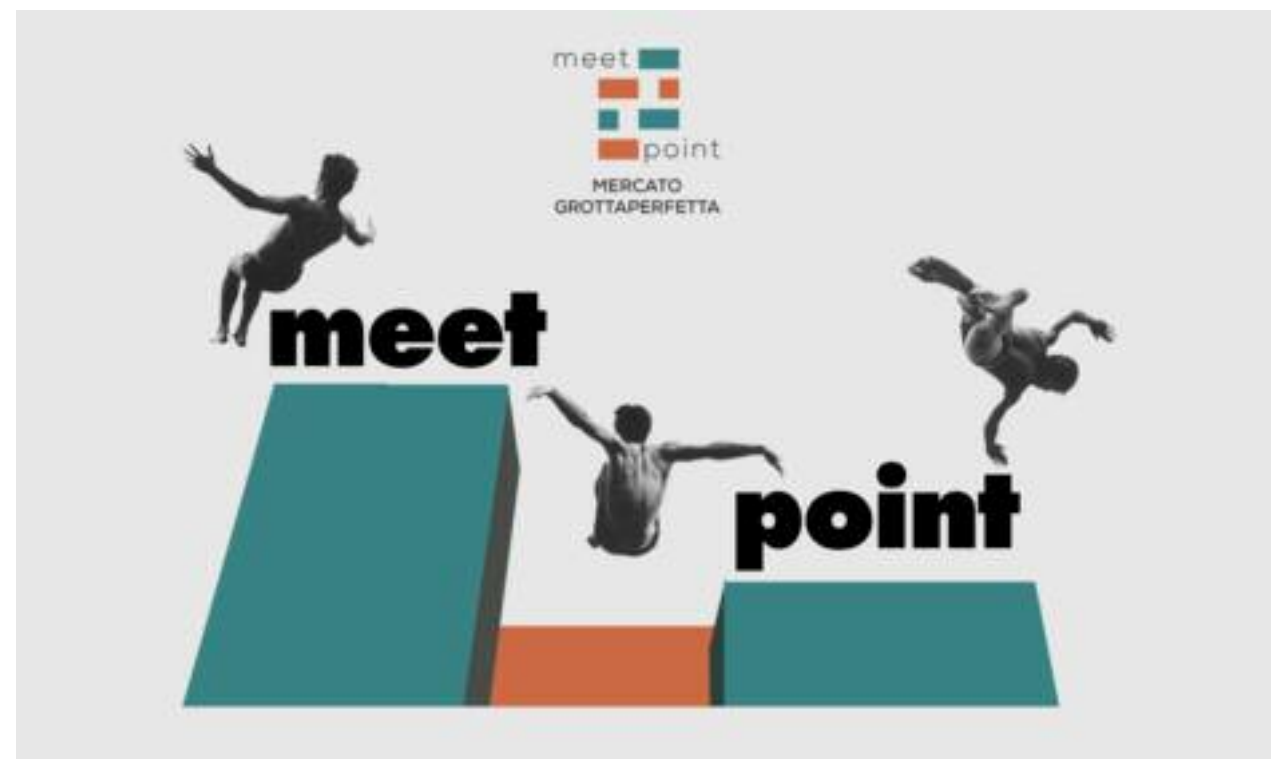
Il progetto qui presentato ed è stato commissionato dalla *Lilt* (Lega italiana per la Lotta contro i Tumori), l'associazione *Nessun Dorma* e il *Municipio VIII* di Roma.

La richiesta è stata quella di creare un punto di socializzazione per i cittadini residenti nel quartiere di Grotta-perfetta.

Meet Point è stato realizzato nel 2018 nella piazza del mercato di Grotta-perfetta ed è stato riprodotto per la Milano Design Week del 2019.

Il progetto è stato curato in maniera globale, dal disegno degli arredi, ai pattern decorativi, alla progettazione del logo fino alla comunicazione volta a pubblicizzare l'evento di *co-progettazione*.

Il gruppo di Lavoro di Mediterranea costituito da giovani richiedenti asilo ha partecipato attivamente al processo di progettazione e realizzazione, costruendo il sistema modulare con legname interamente riciclato.



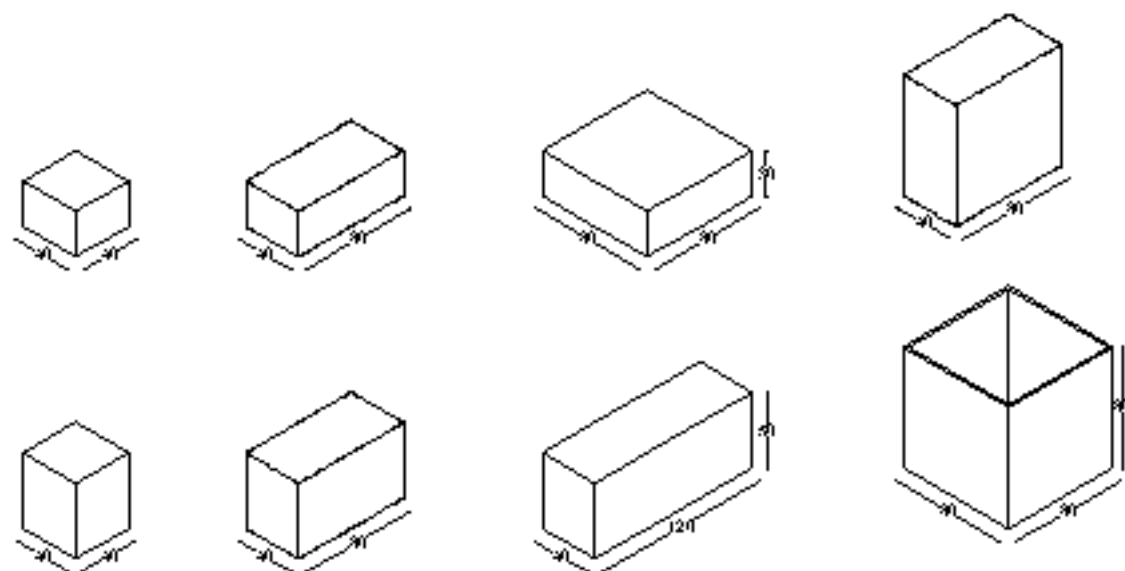
 **make community**



Progetto di Mediterranea per un sistema di riqualificazione della piazza del mercato di Grottaperfetta a cura di Silvia Cucca, Giovanna della Torre, Michela Pasquali, Juwe Bah, Mouhimathin Woulbixrin.



Abaco moduli



Abbiamo chiamato il sistema “Meet Point” per rafforzare il concetto di aggregazione, che si è poi tradotto fisicamente con l'ideazione di un complesso di moduli che integrano sedute per adulti, bambini e fioriere. Il sistema è costituito da volumi di varie misure che invitano la collettività ad usufruirne in maniera informale e giocosa, condividendo lo spazio pubblico.

Tutti i moduli sono indipendenti nel movimento e, grazie a specifici punti di presa, possono essere spostati dai fruitori stessi, singolarmente o in coppia, così da potenziare il senso di collettività e cooperazione, divenendo loro stessi partecipanti attivi e responsabili delle ricchezze urbane. I moduli hanno la proprietà di trasformare continuamente lo spazio, dalla disposizione più casuale, a quella più ordinata e adatta alla presentazioni e spettacoli. All'interno delle fioriere sono state inserite *piante aromatiche* tipiche della macchia mediterranea come rosmarino, salvia e lavanda, che insieme generano un giardino sostenibile, senza eccessiva manutenzione e poca acqua per l'irrigazione.

Meet Point è diventato, dopo la prima realizzazione a Grottaperfetta, un sistema replicabile per lo spazio pubblico e che si modifica di volta in volta in funzione del luogo in cui verrà sistemato. Nel 2019 Meet Point è stato utilizzato come arredo per esterno nella Fabbrica del Vapore di Milano durante la Design Week.

Team

Meet Point è un progetto a cura di Silvia Cucca, Giovanna della Torre e Michela Pasquali. Per la realizzazione hanno collaborato Raphael Augustine Anna, Juwe Bah, Behnam Momeni, Mouhimathin Woulbikrin.



That's all!

Silvia Cucca Designer
Sede Roma (Rm)
tel +39 3291830583
e-mail silvia.cucca@hotmail.it