

Progettazione di logo

Jacob Mesick



L'autore

Jacob Mesick utilizza CorelDRAW® da nove anni. È appassionato d'arte sia tradizionale che digitale e lavora per scoprire nuove modalità di unione di queste due aree creative. Laureato in informatica presso il Memphis College of Art, attualmente Jacob è un analista di ARINC e ama i progetti freelance, che alimentano il suo amore per le arti visive. I suoi numerosi interessi includono fotografia digitale, grafica computerizzata, illustrazione, design di cartelloni, schizzi e pittura.

Progettazione di logo

Mi è sempre piaciuto il semplice ma sofisticato mondo della progettazione di logo. Il logo è un'idea artistica espressa in forma scientifica. Alcune idee vengono in mente subito, senza particolari sforzi, come se non ci fosse altra scelta; altre ci sfuggono. Il logo dà un'idea dell'ambito di una società e sintetizza quanto occorre sapere sul marchio.

All'inizio ho progettato il logo Crack Monkey per un corso. Volevo utilizzare alcuni elementi della stessa idea in un altro corso, quindi ho utilizzato il logo per rappresentare un produttore di T-shirt fittizio. Più tardi, ho avviato la mia attività di produzione di T-shirt sotto questo nome (figura 1).

In questa esercitazione, descriverò i passaggi dietro la creazione del logo Crack Monkey e darò alcuni suggerimenti per la creazione di loghi efficaci.



Figura 1: logo per l'attività di produzione di T-shirt

Raccolta di idee

Come farsi venire in mente buone idee per un logo? Esistono molti modi per raccogliere le idee. È possibile osservare i loghi realizzati da altri artisti, sfogliare libri di loghi oppure dare un'occhiata online. Uno dei miei libri preferiti con idee di loghi è *Idea Index: Graphic Effects and Typographic Treatments* di Jim Krause (Cincinnati: F+W Publications, 2000). Una buona fonte online è il sito Logo Lounge (www.logolounge.com). Queste e altre fonti possono fornire molte idee fantastiche da cui trarre ispirazione.

Anche qualche vecchio schizzo può dare un'idea (figura 2). Io suggerisco di portare sempre con sé un blocco da disegno. Disegnare il più possibile, anche disegni senza senso. Disegnare tutto e conservare i blocchi da disegno. Sfogliarli in seguito può aiutare a stimolare la creatività.



Figura 2: schizzi approssimativi

Un'altra strategia per raccogliere le idee è realizzare una mappa mentale sottoforma di grafico a bolle. I grafici a bolle sono un buon metodo per iniziare a pensare a cosa si desidera dire sulla propria società. La maggior parte delle persone che ridono del logo Crack Monkey alla fine chiedono "Cosa c'entrano le scimmie con l'acquisto di T-shirt?" La mia risposta è: "Tutto". Secondo me, un produttore di T-shirt deve essere all'avanguardia ma fantasioso, con un tocco di pazzia. Come sono arrivato alla scimmia? Ho iniziato con un grafico a bolle.

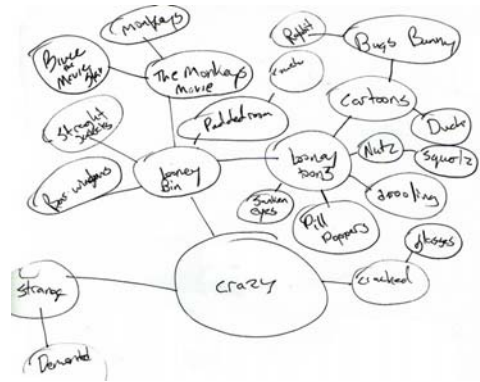


Figura 3: grafico a bolle

Un grafico a bolle nasce da un'idea centrale posizionata all'interno di una bolla. Collegate a questa bolla ci sono bolle più piccole che contengono idee correlate (figura 3). Creato un grafico a bolle, occorre cercare di unire alcune delle idee delle bolle più lontane. Scegliere due idee non collegate e posizionarle una affianco all'altra. Come stanno insieme? Cosa fanno venire in mente? È possibile utilizzare quelle idee anche per creare nuovi grafici a bolle che non hanno niente a che fare con il primo. Se ancora non si riesce a trovare idee, bisogna provare a estrapolare il possibile dalle parole utilizzate all'esterno del grafico a bolle e quindi iniziare a disegnare le forme che vengono in mente. Questo processo potrebbe non portare a idee immediate, ma basta avere un po' di pazienza.

Utilizzando questo metodo di raccolta delle idee, la mente continua a lavorare con diversi concetti per tutto il giorno, ad esempio appena prima di addormentarsi o quando si sogna ad occhi aperti sul tragitto verso il lavoro. Di solito, l'idea che si cerca viene in mente all'improvviso.

Un bravo insegnante che ho conosciuto durante un corso di illustrazione diceva sempre "Assicuratevi di aver disegnato tra 50 e 100 miniature prima di iniziare". Per me, 100 miniature sono troppe, ma capisco l'importanza di raccogliere idee. Non accontentarsi del primo disegno: provare più volte, come ho fatto io per il disegno di Crack Monkey (figura 4). Se si ha a cuore una particolare idea, seguire il proprio istinto, senza paura di esagerare.



Figura 4: sperimentazione di idee a partire dal grafico a bolle

Scansione dello schizzo

Quando si realizzano schizzi soddisfacenti, scegliere quello che si desidera utilizzare come riferimento. In questo caso, utilizzerò uno dei miei schizzi di Crack Monkey (figura 5). È possibile realizzare uno schizzo simile e poi discostarsi. Impostare la risoluzione dello scanner su 200-300 dpi (punti per pollice) ed eseguire la scansione dello schizzo in bianco e nero per facilitare il tracciamento.



Figura 5: schizzo approssimativo per riferimento

Utilizzo dei nodi

Quando si inizia a creare il logo, si disegneranno curve e si darà loro nuova forma utilizzando i nodi, che quindi bisogna iniziare a conoscere.

Nella casella degli strumenti, fare clic sullo strumento **Bézier**, quindi due volte sulla pagina, da sinistra a destra, per creare una linea. La linea presenta due nodi, uno ad ogni estremità (figura 6).



Figura 6: linea creata con lo strumento **Bézier**

Poi, nella casella degli strumenti, fare clic sullo strumento **Modellazione**, quindi fare doppio clic in mezzo alla linea. Facendo doppio clic si aggiunge un nodo. (Mentre facendo doppio clic su un nodo esistente lo si elimina.) Fare clic con il pulsante destro del mouse sul nuovo nodo e scegliere **A curva**. Questa opzione consente di creare due maniglie che è possibile

trascinare per creare la curva tra il nodo centrale e uno dei nodi delle estremità. Sperimentare questa opzione. Se si converte il nodo dell'altra estremità nello stesso modo, si avranno altre due maniglie per modellare la curva (figura 7).

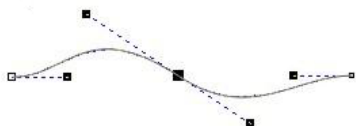


Figura 7: utilizzo delle maniglie di controllo per creare una curva

Facendo clic con il pulsante destro del mouse su un nodo, è possibile scegliere un tipo di nodo: **Cuspide**, **Attenuato** o **Simmetrico** (figura 8). Ogni tipo di nodo ha i suoi vantaggi, quindi è bene sperimentarli tutti.

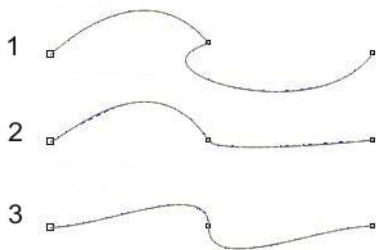


Figura 8: tre tipi di nodi: cuspide (1), attenuato (2) e simmetrico (3)

Impostazione del documento

Aprire un nuovo documento CorelDRAW facendo clic su **File ▶ Nuovo**. Nella finestra di dialogo **Crea un nuovo documento**, assicurarsi che la casella di riepilogo **Dimensioni** sia impostata su **Lettera**.

Se la finestra mobile **Gestore oggetti** non è visualizzata, fare clic su **Finestra ▶ Finestre mobili ▶ Gestore oggetti**. Nella finestra mobile **Gestore oggetti**, fare clic sul pulsante

Nuovo livello per creare un nuovo livello.

Rinominare il nuovo livello **Immagine acquisita tramite scanner** e trascinarlo sotto **Livello 1**. Quindi, rinominare **Livello 1** in **Logo**. Con il livello **Immagine acquisita tramite scanner** selezionato, importare lo schizzo.

Cambiare il colore dello schizzo in bianco e nero è una buona idea: un trucco utile in seguito, quando si traccia lo schizzo. Prima dei computer, per gli schizzi gli artisti utilizzavano il ciano, perché questo colore non viene riprodotto quando il disegno viene copiato o ne viene eseguita la scansione. I creatori di bozze realizzavano l'immagine in blu e poi ripassavano il blu con penne a inchiostro nero di diverso spessore delle linee. Con un processo analogo, cambio il colore del mio schizzo in blu. Quando passo con il nero sopra il blu, posso vedere facilmente quali parti dell'immagine sono state tracciate. Se si importa in CorelDRAW una bitmap in bianco e nero, è possibile cambiare le parti bianche cambiando il colore di riempimento e le parti nere cambiando il colore del contorno.

Infine, nella finestra mobile **Gestore oggetti**, fare clic sulle icone stampante e matita accanto al livello **Immagine acquisita tramite scanner**. Facendo clic sull'icona stampante viene disattivata la stampa di quel livello mentre facendo clic sull'icona matita il livello viene bloccato e diventa non modificabile (figura 9). Selezionare il livello **Logo**. Ora si può iniziare!

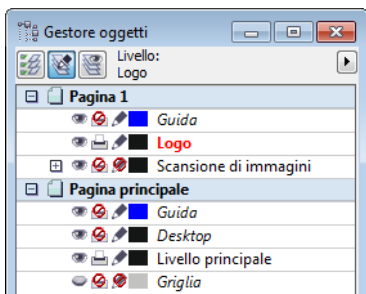


Figura 9: la finestra mobile **Gestore oggetti** identifica il livello **Logo** come il livello selezionato e il livello **Immagine acquisita tramite scanner** come bloccato per la modifica e la stampa

Creazione degli occhi

Iniziare a disegnare gli occhi di Crack Monkey realizzando un'ellisse con lo strumento **Ellisse**. Utilizzare gli schizzi sottostanti come riferimento e disegnare l'ellisse attorno all'occhio. Non preoccuparsi di realizzare un disegno perfetto perché l'ellisse può essere modificata in seguito. Utilizzare lo strumento **Puntatore** per posizionare l'ellisse (figura 10).



Figura 10: creazione di un'ellisse sopra uno schizzo blu

Per modificare l'ellisse con più precisione, è necessario convertirla in curve. Fare clic con il pulsante destro del mouse sull'ellisse e selezionare **Converti in curve**. Ora l'ellisse ha quattro nodi: uno in alto, uno in basso e uno su ogni lato. Fare doppio clic sull'ellisse per attivare lo strumento **Modellazione**. Eseguire un trascinamento per creare una casella di selezione attorno ai due nodi laterali (figura 11).

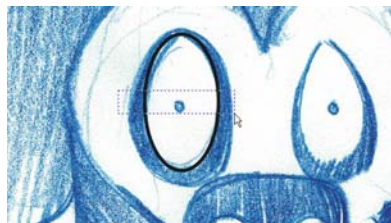


Figura 11: selezione dei due nodi laterali utilizzando lo strumento **Modellazione**

Trascinare in basso i nodi per rimodellare l'occhio. Una volta raggiunta la forma desiderata, fare clic all'esterno dei nodi per deselectionarli. Quindi, selezionare il nodo in alto, fare clic con il pulsante destro del mouse sul nodo e assicurarsi che sia impostato su **Simmetrico**. Con il nodo in alto selezionato, trascinare le maniglie di controllo una verso l'altra per restringere la parte superiore dell'occhio.

Dopodiché, creare un duplicato dell'occhio. Con lo strumento **Puntatore**, trascinare l'occhio a sinistra. Prima di rilasciare il pulsante del mouse, fare clic con il pulsante destro del mouse una volta per fare una copia dell'occhio (figura 12).

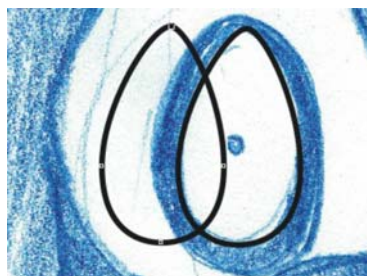


Figura 12: duplicazione dell'occhio

Il duplicato dell'occhio è sul livello più alto ma deve essere spostato al livello inferiore. È possibile vedere facilmente quale oggetto si trova in alto applicando provvisoriamente un colore diverso a ogni oggetto (figura 13).



Figura 13: utilizzo di un colore diverso per stabilire il livello superiore

Nella finestra mobile **Gestore oggetti**, trascinare l'oggetto duplicato sotto a quello originale nell'ordine di sovrapposizione. Quindi, ridimensionare il duplicato e rimodellarlo per creare il cerchio nero esterno attorno all'occhio. Dopodiché, creare la piccola iride dell'occhio disegnando un cerchio perfetto con lo strumento **Ellisse** e tenendo premuto **Ctrl**.

Per creare il secondo occhio, trascinare e duplicare l'occhio destro finito (alla nostra sinistra) e riprodurre specularmente l'occhio duplicato facendo clic sul pulsante **Rifletti orizzontalmente** della barra delle proprietà. Rimodellare l'occhio duplicato come necessario (figura 14).



Figura 14: creazione dell'occhio sinistro della scimmia (visualizzato alla nostra destra) copiando, riflettendo e rimodellando l'occhio destro finito (alla nostra sinistra)

Creazione del naso e della bocca

Ora che si è più pratici della modifica di nodi, è possibile creare il naso di Crack Monkey utilizzando lo strumento **Bézier**. Nonostante per disegnare le curve si possa utilizzare lo

strumento **Mano libera**, lo strumento **Bézier** crea meno nodi, il che è meglio per la creazione di forme semplici.

Nella casella degli strumenti, fare clic sullo strumento **Bézier**. Utilizzando lo schizzo come riferimento, fare clic per posizionare i nodi lungo la forma delle narici. Non preoccuparsi se la curva creata non segue esattamente la curva dello schizzo (figura 15).

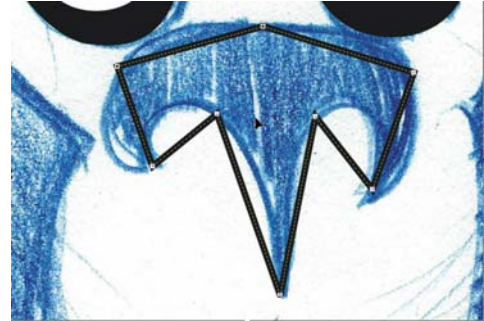


Figura 15: il posizionamento dei nodi segue approssimativamente la forma dello schizzo

Posizionati i nodi, è possibile rimodellare le curve. Verificare di aver selezionato il naso. Utilizzando lo strumento **Modellazione**, trascinare una casella di selezione attorno a tutti i nodi. Fare clic con il pulsante destro del mouse sui nodi e scegliere **A curva**. Questa opzione consente di cambiare tutti i nodi selezionati in nodi cuspidi. Utilizzare nodi cuspidi per creare i tre angoli acuti in fondo al naso, mentre per creare il resto delle curve, utilizzare i nodi attenuati (figura 16).



Figura 16: utilizzo dei nodi cuspidi e attenuati per modellare le curve delle narici

Completato il naso, provare a creare da soli la bocca e l'arco sopra le labbra. Al termine, fare clic sull'icona dell'occhio accanto al livello **Immagine acquisita tramite scanner** della finestra mobile **Gestore oggetti** per nascondere lo schizzo blu (figura 17).



Figura 17: visualizzazione del disegno con lo schizzo nascosto

Creazione della testa e delle orecchie

La testa e le orecchie verranno create senza utilizzare lo schizzo come riferimento. Per prima cosa, creare un nuovo livello e chiamarlo **Testa**. Nella finestra mobile **Gestore oggetti**, fare clic sull'icona dell'occhio accanto al livello

Logo per nascondere e assicurarsi che il livello **Testa** sia selezionato.

Utilizzando lo strumento **Ellisse**, disegnare un'ellisse e rimodellarla in un ovale per la testa (figura 18). Duplicare l'ovale, scarlo per renderlo più piccolo e spostarlo nel lato dell'ovale originale per creare l'orecchio destro della scimmia (alla nostra sinistra). Quindi, trascinare il nodo destro per rimodellare la curva dell'orecchio (figura 19).

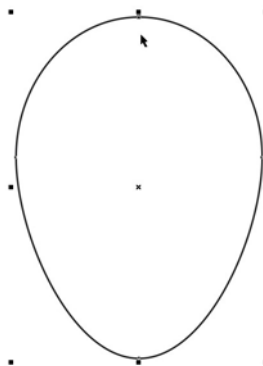


Figura 18: ellisse per la testa

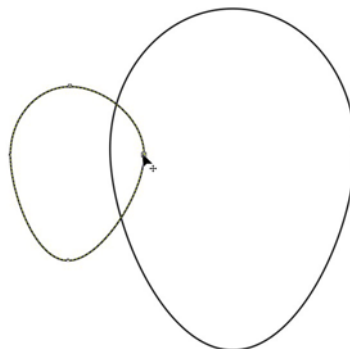


Figura 19: ridimensionamento e rimodellazione dell'ovale duplicato mediante trascinamento di un nodo

A questo punto, duplicare l'orecchio trascinandolo con lo strumento **Puntatore** e facendoci clic sopra con il pulsante destro del mouse. Ora, tenendo premuto il pulsante **Maiusc**, trascinare per vincolare lo

spostamento sull'asse orizzontale. Quindi, riflettere il duplicato, come fatto in precedenza con gli occhi, per creare il secondo orecchio.

È possibile utilizzare le linee guida per assicurarsi che il secondo orecchio si trovi alla stessa distanza dal centro della testa del primo orecchio. Per prima cosa, assicurarsi che i righelli siano visualizzati, oppure fare clic su **Visualizza ▶ Righelli** per visualizzarli.

Trascinare due linee guida dal righello verticale: una lungo il bordo interno dell'orecchio destro della scimmia (alla nostra sinistra) e l'altra lungo il bordo destro della testa (alla nostra sinistra). Con una linea guida selezionata, fare clic sull'altra linea guida tenendo premuto il pulsante **Maiusc**, in modo che entrambe le linee guida siano selezionate (figura 20). Se si mantiene la distanza tra le due linee guida, è possibile utilizzarle per allineare le orecchie destra e sinistra in modo simmetrico, e quindi non è necessaria alcuna misurazione.

Trascinare entrambe le linee guida a destra e posizionarle in modo che la linea guida destra sia allineata con il bordo della testa. Fare clic su **Visualizza ▶ Aggancia alle linee guida** e trascinare l'orecchio sinistro della scimmia in modo che il bordo interno si agganci alla linea guida sinistra. Trascinando l'orecchio, tenere premuto **Ctrl** per vincolare lo spostamento sull'asse orizzontale (figura 21).

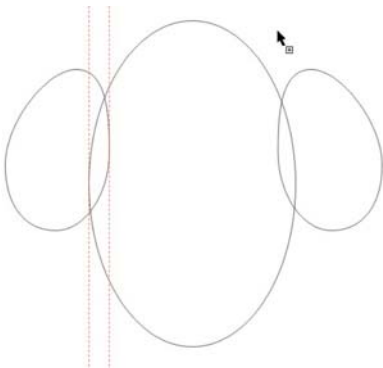


Figura 20: selezione di entrambe le linee guida

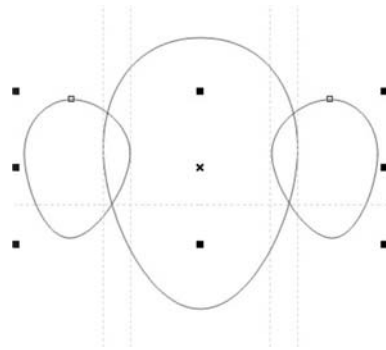


Figura 21: duplicazione delle linee guida e allineamento delle orecchie

Rifinitura del logo

Abbiamo quasi finito. Prima di creare l'ultimo elemento, fare clic sull'icona dell'occhio accanto al livello **Immagine acquisita tramite scanner** della finestra mobile **Gestore oggetti** per visualizzare lo schizzo blu. Assicurarsi che il livello **Testa** sia selezionato e utilizzare lo strumento **Bézier** per tracciare la forma della faccia (figura 22). Nel caso di un contorno approssimativo, nascondere lo schizzo blu per ottenere una visualizzazione migliore del disegno (figura 23). Infine, rimodellare la curva della faccia (figura 24).



Figura 22: tracciamento della faccia con lo strumento Bézier

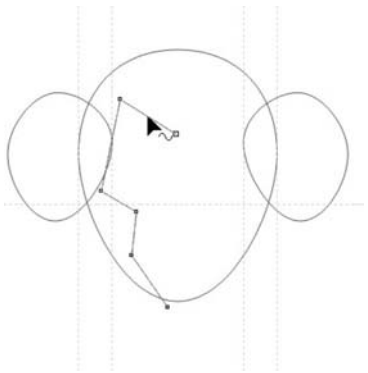


Figura 23: contorno approssimativo della faccia con lo schizzo nascosto

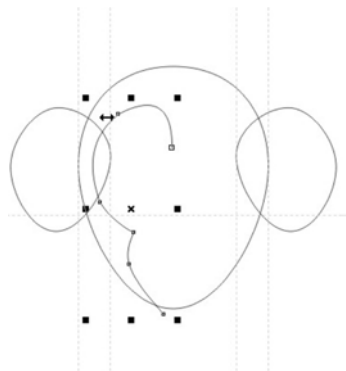


Figura 24: rimodellazione della curva della faccia

Dopodiché, duplicare e riprodurre la curva speculare per l'altro lato della faccia. Per garantire che le due parti della faccia siano simmetriche, è possibile posizionare una linea guida al centro della faccia. Per prima cosa, fare clic su **Visualizza ▶ Guide dinamiche**. Le guide dinamiche sono linee guida provvisorie che consentono di posizionare e allineare gli oggetti in modo preciso. In questo caso, si utilizzeranno le guide dinamiche per posizionare una linea guida attraverso il centro dell'ellisse principale. Con le guide dinamiche attive, selezionare l'ellisse e trascinare una linea guida verticale dal righello al centro della faccia. Trascinando la linea guida, posizionarsi sopra il centro dell'ellisse fino a quando non

viene visualizzata la parola "Centro", quindi rilasciare il pulsante del mouse. La linea guida si aggancia al centro della faccia. Allineare le curve sinistra e destra della faccia alla linea guida.

Ora, si uniranno i due lati della faccia. Con lo strumento **Puntatore**, fare clic sul lato destro della faccia. Tenendo premuto **Maiusc**, fare clic sul lato sinistro, in modo che entrambi i lati della faccia vengano selezionati. Fare clic su **Disponi ▶ Unisci** per unire le due curve. Poi, si collegheranno i nodi delle estremità per creare una forma chiusa. Fare doppio clic sulla curva con lo strumento **Puntatore** per attivare lo strumento **Modellazione**. Trascinare il nodo all'estremità superiore sinistra fino al nodo all'estremità superiore destra fino a quando non viene visualizzata una freccia accanto al cursore. Questa freccia indica che i due nodi verranno uniti quando si rilascia il pulsante del mouse. Per collegare i nodi in fondo, utilizzare lo strumento **Bézier**. Lasciare il cursore su uno dei nodi all'estremità e quando viene visualizzata una freccia accanto al cursore fare clic. Quindi, lasciare il cursore sull'altro nodo fino a quando non viene visualizzata la freccia accanto al cursore e fare clic per collegare i due nodi (figura 25).

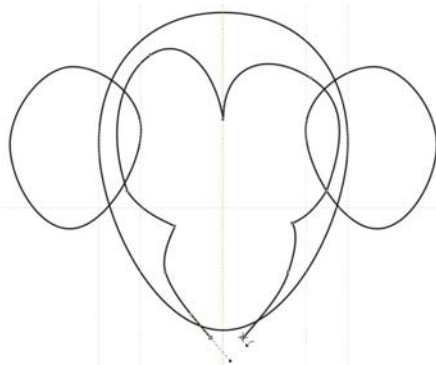


Figura 25: collegamento dei nodi alle estremità utilizzando lo strumento **Bézier**

Ora ci sono quattro oggetti: testa, orecchio sinistro, orecchio destro e faccia. Poi, si uniranno la testa e le orecchie in un singolo oggetto. Tenendo premuto **Maiusc**, fare clic sulle orecchie e sulla testa per selezionarle. Fare clic su **Disponi ▶ Modellazione ▶ Salda** per unire i tre elementi in uno e rimuovere le linee di intersezione.

A questo punto, è possibile utilizzare lo strumento **Modellazione** per regolare la forma della testa e delle orecchie. La forma delle orecchie potrebbe non piacere oppure la faccia potrebbe non essere abbastanza lunga. Apportare le regolazioni desiderate, senza paura di sperimentare.

Fare clic su uno spazio vuoto della finestra per deselegionare tutti gli oggetti. Utilizzando lo strumento **Puntatore**, selezionare la faccia, tenere premuto **Maiusc** e fare clic sulla testa. Quindi, fare clic su **Disponi ▶ Modellazione ▶ Taglia** per ritagliare la forma della faccia dalla forma della testa.

L'ultimo elemento è la "crepa" in alto sulla testa della scimmia (figura 26). È possibile creare questo elemento utilizzando lo strumento **Bézier**. Tutti i componenti della faccia sono stati creati. Attivare semplicemente il livello **Logo** nella finestra mobile **Gestore oggetti** ed ecco il logo con Crack Monkey!



Figura 26: aggiunta dell'elemento "crepa"

Creazione di una scatola

I loghi hanno più applicazioni. Ad esempio, è possibile utilizzare il logo appena creato per realizzare una scatola. Seguendo i passaggi descritti in questa sezione, si noterà che creare un prodotto non è così difficile come si pensa.

Prendere una scatola di cartone. Aprirla con attenzione, cercando di non rompere nessun lembo. Tenere il metro a nastro a portata di mano e prendere nota sulle modalità di assemblaggio del prodotto. Poi, eseguire la scansione dell'interno della scatola come se fosse un'immagine in bianco e nero. Importare l'immagine in un livello separato e cambiare il colore della scatola sottoposta a scansione per farvi facilmente riferimento.

Quindi, iniziare a tracciare la scatola, questa volta utilizzando lo strumento **Rettangolo** per creare rettangoli per la parte anteriore, la parte posteriore e i lati della scatola. Utilizzare i comandi della barra delle proprietà per assicurarsi che i rettangoli corrispondenti siano delle stesse dimensioni. Posizionare i rettangoli in modo che non ci sia spazio tra di loro (figura 27). Assicurarsi che l'opzione **Aggancia alle linee guida** sia attivata e impostare le linee guida per contrassegnare gli angoli dei lembi superiori della scatola sottoposta a scansione.

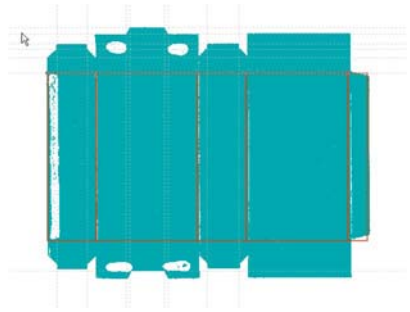


Figura 27: scatola sottoposta a scansione con i rettangoli disegnati e le linee guida aggiunte

Realizzate le forme per la parte anteriore, la parte posteriore e i lati, selezionarle tutte, duplicarle e posizionare i duplicati sopra i rettangoli originali, assicurandosi che non ci sia spazio tra le forme. Ridimensionare i rettangoli superiori in modo che corrispondano ai lembi della scatola sottoposta a scansione.

Per rimodellare i rettangoli superiori, occorre prima convertirli in curve. Selezionare tutti i rettangoli superiori, fare clic con il pulsante destro del mouse su uno di essi e selezionare **Converti in curve**. Ogni rettangolo ora ha quattro nodi, uno ad ogni angolo. Aggiungere nodi ovunque si desideri rimodellare le curve. Trascinare i nodi fino alle linee guida in modo che si aggancino sul posto (figura 28).

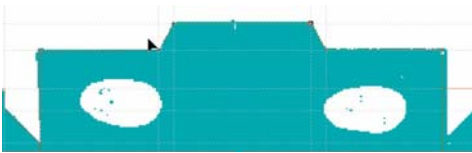


Figura 28: trascinamento dei nodi in modo che la curva segua il contorno della scatola sottoposta a scansione

Dopo aver apportato le regolazioni necessarie, duplicare le forme superiori per creare quelle inferiori (figura 29). Quindi, riflettere le forme inferiori e nascondere l'immagine sottoposta a scansione per vedere il risultato finale (figura 30).

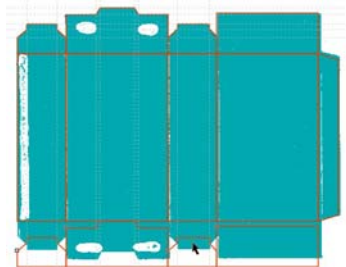


Figura 29: duplicato delle forme superiori in basso

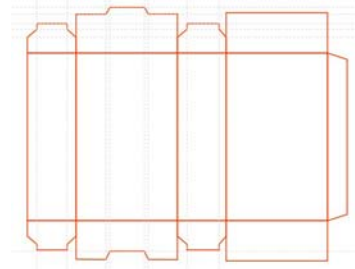


Figura 30: contorno finale della scatola

Se si desidera salvare la scatola come modello, rimuovere l'immagine e le linee guida sottoposte a scansione e salvare la scatola come un file CDT.

Infine, applicare il colore e il testo alla scatola e aggiungere il design del logo (figura 31).

Creazione del nome di un marchio

Dove si potrebbe utilizzare il logo? Dipende da quanto è sofisticata la società. Un posizionamento eccessivo del prodotto potrebbe mandare il messaggio sbagliato. L'utilizzo equilibrato di un logo richiede strategia e creatività.

Ad esempio, per la mia attività Crack Monkey, ho creato biglietti da visita più grandi in modo che i clienti non si limitino ad aggiungerli alla loro collezione di biglietti da visita. Le dimensioni più grandi li obbligano a guardare il biglietto più attentamente del normale, semplicemente perché non è delle dimensioni abituali.

Ho inserito il logo anche su un sacchetto, in modo che faccia pubblicità mobile gratuita in ogni luogo in cui si trova. Ho pensato a cosa avrebbe influenzato maggiormente la mia clientela e ho scoperto altri modi per utilizzare il mio logo (figura da 32 a 37).

Il marchio è importante, perché se si realizza un buon prodotto, le persone comprenderanno altri prodotti di quel marchio in base alla

reputazione costruita. Quindi è necessario pensare in modo strategico quando si decide di utilizzare il logo. Darà sicuramente i suoi frutti!



Figura 31: scatola finale con il logo



Figura 32: cartellone pubblicitario, scatole e sacchetti



Figura 33: carta intestata



Figura 34: busta

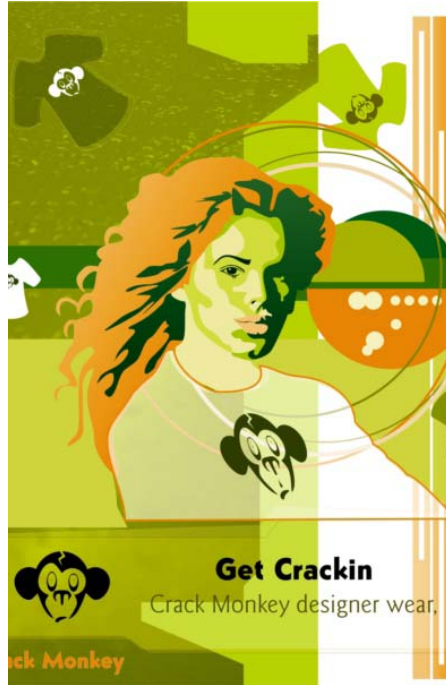


Figura 35: pubblicità su rivista

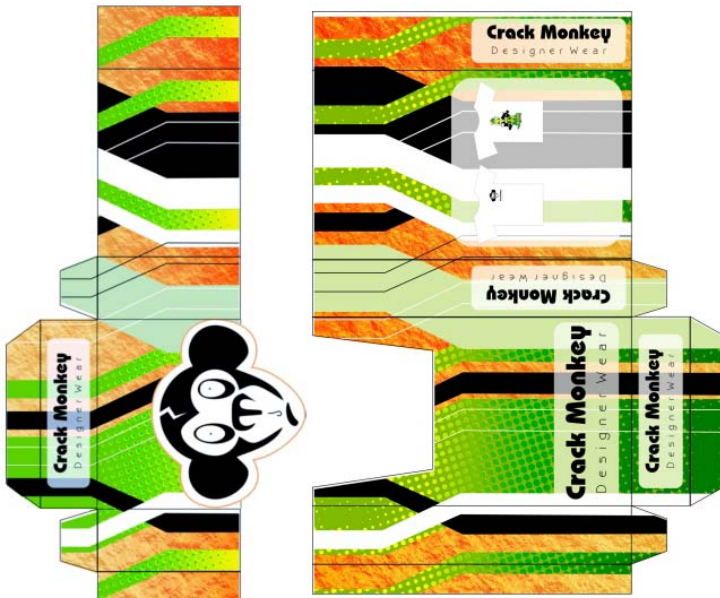


Figura 36: scatola