



UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI CAMERINO
SCUOLA DI ARCHITETTURA E DESIGN “E. VITTORIA”

CORSO DI LAUREA IN

Disegno Industriale ed Ambientale

TITOLO DELLA TESI

"Sviluppo progettuale di uno zaino per lo Urban Sketching, flessibile e modulare."

Laureando/a

Nome. Marta Argentile

Firma. 

Relatore

Nome. Jacopo Mascitti

Firma. 

Se presente eventuale Correlatore indicarne nominativo/i

Pierluigi Antonini 

ANNO ACCADEMICO

2024/2025

Sviluppo progettuale di uno zaino per lo Urban Sketching flessibile e modulare.

**Università degli Studi di Camerino
Scuola di Ateneo Architettura e
Design “Eduardo Vittoria”**

Corso di Laurea in Disegno Industriale
e Ambientale

aa 2024/2025

Relatore: Prof. Jacopo Mascitti
Correlatore: Prof. Pierluigi Antonini
Studentessa: Marta Argentile

Abstract

Nel contesto contemporaneo, segnato da ritmi accelerati e da una crescente mobilità quotidiana, la pratica dell'Urban sketching rappresenta un'evoluzione moderna della tradizione del disegno *En plein air*. Questo movimento rinnova l'antica abitudine di osservare e rappresentare il mondo, al di fuori dei propri atelier e studi, reinterpretando la realtà alla luce delle esigenze attuali: rapidità d'azione, facilità di spostamento e immediata accessibilità degli strumenti. In risposta a tali bisogni nasce ODO, uno zaino modulare e versatile che, attraverso un sistema di apertura, si trasforma in una postazione portatile completa, permettendo di disegnare ovunque in modo stabile e organizzato.

Il progetto si articola attorno a tre elementi fondamentali: portabilità, ergonomia in mobilità e organizzazione immediata. La portabilità è garantita da una struttura compatta, leggera e resistente, pensata per accompagnare l'utente nei frequenti spostamenti urbani e non.

L'ergonomia è ottenuta mediante un vassoio rigido integrato, che una volta aperto si appoggia stabilmente sulle gambe dell'utente con le parti in tessuto che cadono su entrambi i lati delle gambe, permettendo di disegnare anche in totale assenza di superfici di supporto. L'organizzazione immediata è assicurata dagli scomparti laterali in tessuto, progettati per rimanere accessibili durante l'uso, facilitando il prelievo dei materiali senza interrompere il flusso di lavoro. Completano il sistema uno scomparto frontale dedicato al trasporto di uno sgabello treppiede telescopico, elemento essenziale per garantire un'adattabilità ad ogni conformazione di terreno possibile e garantire quindi una seduta rapida in qualsiasi contesto.

In una società in cui tutto gira veloce, ODO offre la possibilità di cogliere l'istante con immediatezza, trasformando ogni luogo in uno spazio di osservazione e rappresentazione della visione che si vuole imprimere. Non solo rende dinamica e stabile la pratica del disegno, ma rinnova in chiave contemporanea uno dei gesti più antichi e spontanei della creatività: sedersi, guardare e tracciare il mondo così com'è, nel momento stesso in cui accade.

indice

01. Definizione del contesto

1.1 Disegno dal vero	9
1.2 Obiettivo del progetto	9

02. Evoluzione storica del disegno

2.1 Rinascimento: il disegno come fondamento delle arti	11
2.2 XVIII e XIX secolo: fine dell'atelier accademico	18
2.3 XX secolo: l'evoluzione contemporanea	38
2.4 XXI secolo: ibridazione e urban sketching	44

03. Urban sketching

3.1 Introduzione	47
3.2 Urban Sketchers: la nascita	47
3.3 Manifesto: urbansketchers.org	48
3.4 Tecniche, strumenti e supporti	50

04. Casi studio

4.1 Zaino con piano di appoggio:	55
U Backpack - Urban Combo	
4.2 Piano di appoggio con cavalletto:	56
U.GO Plein Air / STRADA Easel / Art Satchel	
4.3 Zaino con seduta:	60
Pioneer backpack chair	
4.4 Estetica e funzionalità:	62
Tech folio Tank backpack / Canvas backpack	

05. Definizione del target di riferimento

5.1	Contesti di utilizzo: sketching outdoor	65
5.2	Questionario	68
5.3	Dati appresi: individuazione del target	74
5.4	Requisiti progettuali	76
5.5	Dinamiche di utilizzo e gestualità	79
5.6	Strumenti necessari	90
5.7	Sketch preliminari: storyboard	94

06. ODO

6.1	Concept	120
6.2	Progettazione vassoio	124
6.3	Prototipazione	126
6.4	Progettazione zaino	134
6.5	Rilievo materico	148
6.6	Logotipo	150
6.7	Carta modelli e rilievo dimensionale	164

07. Bibliografia e sitografia

171

Definizione del contesto

01

1.1 Disegno dal vero

La pratica del **disegno dal vero**, e in particolare dell'*urban sketching*, si è affermata negli ultimi anni come un'attività sempre più diffusa tra studenti, artisti e appassionati.

Disegnare in contesti urbani, e non, richiede uno spostamento continuo, tempi di lavoro variabili e una **costante adattabilità** alle condizioni esterne e meteorologiche. Parallelamente, molte attività quotidiane come studio, lavoro da remoto, utilizzo di dispositivi digitali, disegno digitale, avvengono spesso in mobilità e necessitano di **superfici di appoggio rapide**, strumenti immediatamente accessibili e soluzioni pratiche per trasportare materiali diversi.

Questo scenario evidenzia la crescente necessità di oggetti che accompagnino l'utente nei suoi spostamenti e che siano in grado di rispondere a esigenze operative eterogenee. L'evoluzione delle abitudini lavorative, lo sviluppo degli strumenti digitali portatili e una maggiore attenzione verso la praticità e la multifunzionalità stanno portando a ripensare prodotti come zaini, borse e accessori di supporto alle attività creative.

All'interno di questo contesto si colloca il progetto preso in considerazione: lo sviluppo di uno zaino progettato per agevolare chi disegna fuori casa o in viaggio, ma che allo stesso tempo risponda a un'idea di **versatilità più ampia**, capace di adattarsi a utenti con esigenze differenti e non necessariamente legate a quest'uso.

1.2 Obiettivo progettuale

Il tema progettuale affronta la progettazione di uno zaino pensato per gli urban sketchers, ma configurato fin dall'inizio per essere utilizzato anche da chi necessita semplicemente di un supporto funzionale durante le attività quotidiane. Il progetto nasce dall'osservazione delle difficoltà ricorrenti di chi disegna all'aperto: la **mancaanza di superfici d'appoggio, la necessità di accedere velocemente agli strumenti, la gestione di materiali, di supporti con formati diversi e l'esigenza di muoversi con leggerezza e autonomia**.

L'idea si estende però oltre il solo ambito artistico. Lo zaino integra un sistema che permette di utilizzare un piano di appoggio stabile per notebook, tablet o semplici attività di scrittura, rendendolo uno strumento utile anche per studenti, lavoratori in mobilità e utenti che si spostano frequentemente tra diversi contesti. La presenza di spazi dedicati sia ai materiali da disegno sia agli oggetti personali risponde all'obiettivo di creare un **prodotto modulare e capace di adattarsi a diverse situazioni d'uso**.

Evoluzione storica del disegno

02

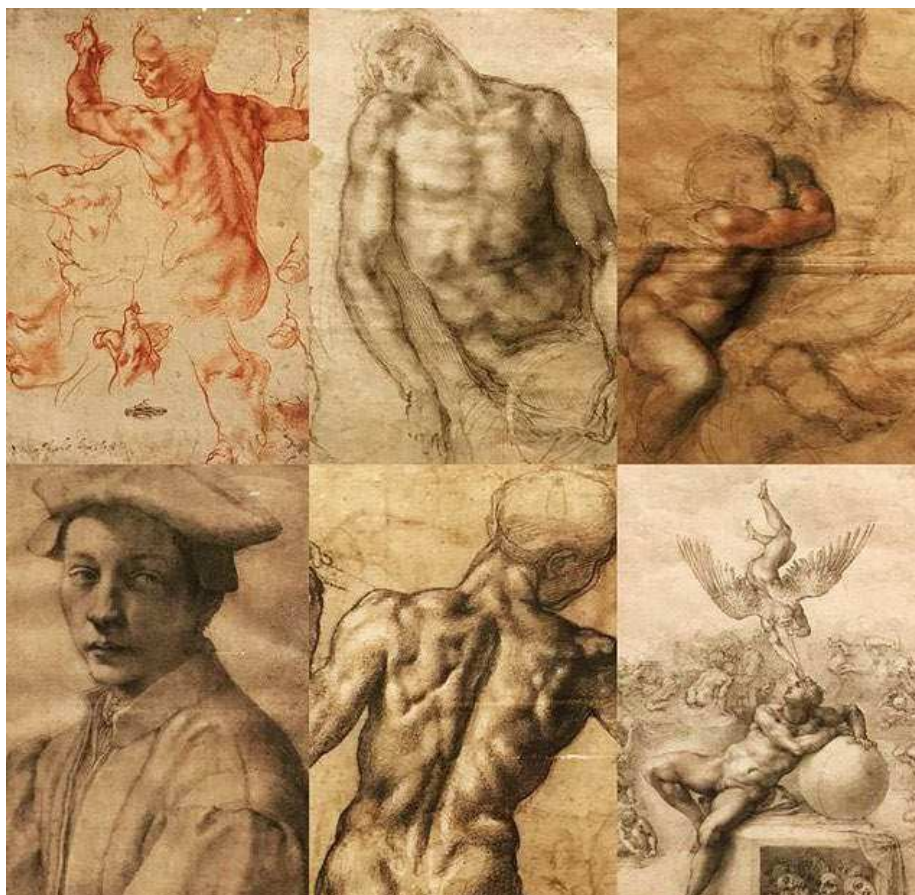
2.1 Rinascimento: il disegno come fondamento delle arti

Con il Rinascimento il disegno conquista centralità assoluta. Considerato da Vasari “**fondamento delle arti**”, diventa il mezzo con cui l’artista concepisce e sperimenta.

Gli strumenti si diversificano: il **carboncino** per studi rapidi e morbidi, la **sanguigna** per le tonalità calde, la **penna metallica** con inchiostri bruni e neri per linee precise. Le **gessette colorate** consentono variazioni cromatiche e chiaroscurali.

I **supporti** prediletti furono la **carta di lino e canapa**, che sostituì progressivamente la pergamena grazie alla sua versatilità, e i **cartoni preparatori** utilizzati per affreschi e grandi opere murali.

Il disegno non era più mera preparazione, ma vera e propria opera autonoma, come dimostrano gli schizzi e i taccuini di Leonardo da Vinci, nei quali convivono arte, scienza e tecnica.



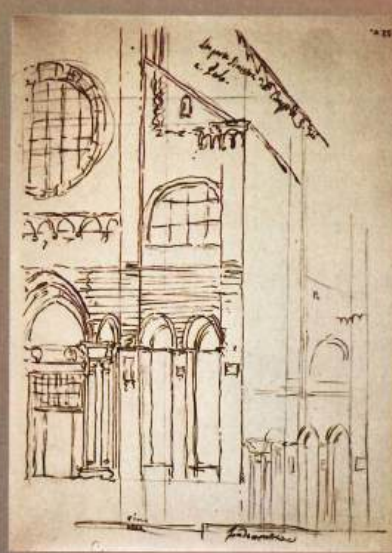
Il Rinascimento segna una **svolta epocale nella storia del disegno**, che da pratica ancillare e funzionale diventa fondamento del pensiero artistico e progettuale. È in questo periodo che il termine stesso di disegno acquista il duplice significato di “segno grafico” e di “idea concepita dalla mente”, come definito da Giorgio Vasari nelle Vite dei più eccellenti pittori, scultori e architettori (1550). Per Vasari, il disegno è “padre di tre arti nostre”, principio generativo che precede e struttura ogni manifestazione visiva. **Il disegno** non è più solo rappresentazione, ma atto cognitivo: la **concretizzazione dell’intelletto attraverso la mano**.

Sul piano tecnico, il Rinascimento introduce una straordinaria espansione di strumenti e materiali. Si diffondono il **carboncino**, la **sanguigna**, la **penna metallica** e le **gessette colorate**, che permettono di ottenere modulazioni tonali, **chiaroscuri** e variazioni cromatiche inedite. Il **supporto cartaceo**, grazie alla produzione a base di **fibre di lino e canapa**, sostituisce progressivamente la pergamena, rendendo il disegno più accessibile, leggero e versatile. Questa nuova portabilità favorisce l’emergere del taccuino d’artista, precursore del moderno sketchbook del designer: uno spazio di sperimentazione, analisi e riflessione personale.

L’innovazione più significativa del Rinascimento, tuttavia, risiede nell’**elaborazione della prospettiva lineare**, formulata da Filippo Brunelleschi e teorizzata da Leon Battista Alberti nel *De pictura* (1435). La prospettiva codifica la visione, stabilendo un metodo scientifico per rappresentare lo spazio tridimensionale su una superficie bidimensionale. Essa riflette il nuovo paradigma umanistico: l’uomo al centro del mondo, misura di tutte le cose. La rappresentazione prospettica è un dispositivo di razionalizzazione dello spazio, una forma di controllo visivo che anticipa la mentalità progettuale moderna.

In questo contesto, il disegno diventa strumento di ricerca interdisciplinare. Gli artisti si trasformano in studiosi, scienziati e ingegneri.

Campo santi Giovanni e Paolo a Venezia
dal 1736 al 1740
Canaletto
oil on canvas





Leonardo da Vinci, nei suoi celebri taccuini, unisce osservazione anatomica, studio delle forze meccaniche, architettura e botanica in una rete di relazioni grafiche di straordinaria complessità. Il disegno, per Leonardo, non è una fase preparatoria, ma un **processo conoscitivo** in sé: *“Il disegno è la scienza dell’occhio e della mente”*. Questa visione coincide con la concezione moderna del disegno nel design del prodotto, inteso come strumento di esplorazione e di pensiero visuale, capace di generare nuove connessioni tra forma, funzione e significato.

Inoltre il disegno si afferma come linguaggio universale anche nella progettazione architettonica e ingegneristica. I modelli e le piante di Brunelleschi, Alberti e Francesco di Giorgio Martini non rappresentano solo edifici, ma veri e propri sistemi di proporzioni e funzioni.

La chiarezza del tratto e la codificazione geometrica servono a comunicare idee complesse a committenti, maestranze e artigiani. È in questa logica di traduzione del concetto in rappresentazione operativa che si fonda la continuità tra disegno rinascimentale e disegno tecnico-industriale.

Il Rinascimento segna anche **la nascita del disegno dal vero**. L'**artista non si limita più a copiare modelli idealizzati, ma osserva direttamente la realtà**: il corpo umano, il paesaggio, gli animali, gli oggetti. Questa pratica introduce la dimensione empirica del disegno, la sua natura "esperienziale". È l'origine remota di quello che nel XIX secolo sarà chiamato "en plein air", e che oggi trova nuova vita nell'Urban Sketching: disegnare come atto di presenza, osservazione e comprensione del mondo circostante.

Inoltre, il Rinascimento valorizza il ruolo dell'errore e della variazione. **Gli schizzi, i cartoni preparatori** e gli studi mostrano il processo creativo nella sua dinamicità, nella sua incompiutezza fertile. Ciò rompe con l'idea medievale del disegno come esecuzione perfetta e introduce una concezione moderna del progetto come processo iterativo, fatto di tentativi, verifiche e revisioni. È lo stesso principio che regola il design contemporaneo, dove il disegno è una fase esplorativa e adattiva, capace di trasformare l'idea in prototipo e il prototipo in prodotto.



Nella cultura figurativa del XV e XVI secolo, **lo schizzo** è concepito **come** il livello più immediato dell'**elaborazione progettuale**. Il termine non descrive un prodotto destinato alla fruizione pubblica, ma un momento del pensiero visivo, una traccia di ricerca.

Giorgio Vasari, nelle *Vite*, attribuisce al disegno un valore fondativo, definendolo “padre delle tre arti” e primo motore delle idee dell’artista. Lo schizzo, quale manifestazione primigenia del disegno, diventa così la prova visibile del ragionamento creativo, pur non essendo considerato autonomamente “arte” nel senso pieno del termine.

Lo schizzo serviva come strumento cognitivo per affinare la capacità di vedere, più che per produrre un risultato finito.

Prima della definizione del cartone o dell’opera definitiva, gli artisti elaboravano numerosi schizzi per testare: la distribuzione delle figure nello spazio, l’armonia delle masse, il ritmo delle linee e delle diagonali, la relazione tra primo piano e sfondo.

La **prassi raffaellesca** documenta chiaramente questa fase: **ogni foglio testimonia una variante**, un tentativo, una riformulazione progressiva della composizione.

Lo schizzo funzionava come archivio personale dell’artista.

Annotazioni veloci e essenziali raccoglievano pose, dettagli, gesti che potevano essere riutilizzati in momenti successivi.

Studio di nudo maschile

Francesco Gurradi (1570-1661), Firenze
sanguigna



2.2 XVIII e XIX secolo: fine dell'atelier accademico, verso un'arte più soggettiva

Tra **Illuminismo e Romanticismo**, il disegno assume nuovi valori: diventa sia **strumento scientifico e accademico** (per studi anatomici, botanici e tecnici), sia mezzo di espressione personale.

In questo periodo il disegno si emancipa definitivamente dalla pittura, diventando linguaggio indipendente: pensiamo ai bozzetti romantici o agli schizzi urbani degli architetti. Tra XVIII e XIX secolo, il disegno attraversa una profonda trasformazione, legata all'espansione delle conoscenze scientifiche, all'affermarsi della rivoluzione industriale e alla nascita di nuove sensibilità estetiche.

L'**Illuminismo** segna l'inizio di una fase in cui il disegno non è più soltanto strumento artistico, ma mezzo di analisi, misurazione e classificazione del reale. Esso si pone al servizio della scienza, dell'industria e della tecnica, diventando linguaggio universale della modernità.

In ambito scientifico, si sviluppano **nuove forme di rappresentazione** (anatomiche, botaniche, meccaniche) che richiedono una precisione grafica sempre maggiore. L'artista si trasforma in osservatore rigoroso, e la linea diventa mezzo di conoscenza empirica. L'avvento della **matita di grafite**, importata dall'Inghilterra alla fine del XVI secolo ma diffusasi ampiamente nel XVIII, segna una svolta: per la prima volta, lo strumento del disegno consente allo stesso tempo controllo, morbidezza e possibilità di cancellazione. Questo favorisce un approccio più sperimentale, vicino alla logica iterativa del progetto contemporaneo, dove l'errore e la correzione fanno parte del processo creativo. Parallelamente, l'invenzione e **la diffusione della carta industriale** rendono il disegno accessibile a un pubblico sempre più ampio. Nascono album da viaggio, quaderni di appunti e **taccuini portatili**, strumenti fondamentali per artisti, architetti e ingegneri che, come moderni "reporter visivi", documentano territori, città e paesaggi. Questa **nuova dimensione mobile del disegno**, che unisce osservazione diretta e libertà espressiva, anticipa la pratica del disegno "en plein air", che troverà piena affermazione nel secolo successivo.

Durante il **Romanticismo**, il disegno assume una funzione profondamente soggettiva: diventa traccia dell'esperienza individuale, diario visivo di emozioni e percezioni. **L'artista non rappresenta più la realtà oggettiva, ma la propria impressione del mondo.**

Le tecniche dell'**acquerello** e del **pastello** permettono di catturare la luce, l'atmosfera e la transitorietà del paesaggio.



“Giovane pittore al suo cavalletto”

Atelier di Théodore Géricault, tra 1800 e 1900
oil on canvas

L'attribuzione di “Jeune peintre à son chevalet” a Géricault o alla sua scuola pone l'opera in un contesto storico di transizione: tra la fine del classicismo e l'inizio del romanticismo, in un'epoca in cui l'arte cominciava a riflettere sensibilità nuove, la vita quotidiana e non solo.

Per un'epoca in cui la pittura era spesso legata a commissioni, ad aristocratici, rappresentare un artista al lavoro è interpretabile come una dichiarazione di valore dell'autonomia dell'artista, libero da vincoli.

Si afferma una nuova sensibilità verso la natura, che ispira anche i viaggiatori e i progettisti dell'epoca, spinti dal desiderio di osservare e comprendere le diversità morfologiche e culturali del mondo.

L'arte del disegno "dal vero" diventa così un esercizio di osservazione progettuale, una pratica che unisce occhio, mano e mente. La capacità di cogliere le relazioni tra luce, forma e spazio prepara il terreno per la nascita della rappresentazione industriale e tecnica, nella quale il disegno deve essere non solo bello, ma anche funzionale e comunicativo.

Con l'arrivo dell'**Ottocento** e la diffusione dell'industria, il disegno si duplica in due direzioni: da una parte, **l'arte che ricerca l'espressione soggettiva** (Impressionismo, Realismo, Simbolismo); dall'altra, la tecnica che organizza la produzione e la progettazione meccanica. È il secolo in cui il disegno diventa definitivamente strumento di lavoro, non più solo di rappresentazione. Le scuole politecniche e accademiche cominciano a insegnare il disegno tecnico come competenza necessaria per la costruzione di macchine, edifici e oggetti industriali.

In questa duplice identità espressiva e funzionale si manifesta l'essenza del disegno moderno. L'artista e il progettista condividono la stessa radice: osservare, analizzare, trasformare. E se l'artista romantico cerca di catturare la fugacità del reale, il progettista illuminista mira a codificarlo e riprodurlo. Entrambi, però, si affidano al disegno come strumento di mediazione tra percezione e costruzione, principio che costituirà la base teorica del design contemporaneo.

Realismo (1840–1880): lo sguardo diretto sulla realtà

Il Realismo, sviluppatosi a partire dagli anni '40 dell'Ottocento, rappresenta uno dei primi tentativi sistematici di riportare l'arte a un contatto diretto con il mondo visibile. In un'epoca segnata da trasformazioni sociali profonde e dalla crescita delle città industriali, artisti come **Gustave Courbet**, **Jean-François Millet** e **Honoré Daumier** scelgono di abbandonare l'estetica idealizzante dell'Accademia per concentrare il loro interesse sulla vita quotidiana, sui mestieri, sui volti e sui gesti delle persone comuni.

Il Realismo nasce come una **protesta silenziosa contro la retorica del "bello ideale"**: ciò che conta non è più la perfezione formale, ma la fedeltà all'esperienza vissuta.



“Gli Spaccapietre”, 1849

Gustave Courbet
oil on canvas

L'opera mostrava due lavoratori: un uomo adulto e un ragazzo intenti a rompere pietre lungo una strada di campagna. I due personaggi, vestiti poveramente, occupavano il primo piano, circondati da un paesaggio brullo.

Questo orientamento porta gli artisti realisti a sviluppare un rapporto nuovo con il disegno preparatorio. Lo **schizzo diventa uno strumento di osservazione e raccolta**, una sorta di taccuino visivo attraverso cui registrare scene di strada, posture di lavoratori, ambienti rurali e gesti fugaci della vita urbana. Pur non praticando l'en plein air con l'intensità che caratterizzerà gli impressionisti, i realisti compiono un passo fondamentale: escono dall'ambiente controllato dello studio per osservare i soggetti direttamente nel loro contesto naturale. Millet annota nei suoi taccuini la struttura corporea dei contadini nei campi, Daumier registra la folla parigina con tratti rapidi e incisivi, Courbet osserva la fisicità dei lavoratori con una partecipazione quasi antropologica.

Impressionismo (1860–1890): l'istante luminoso e la nascita dell' *en plein air* moderno

L'Impressionismo, sviluppatosi tra gli anni '60 e '90 dell'Ottocento, rappresenta una delle rivoluzioni più profonde e durature nel rapporto tra artista e realtà visiva. A differenza dei movimenti precedenti, che pur concedevano un ruolo allo studio dal vero, gli impressionisti costruiscono un'intera poetica sull'osservazione diretta del mondo, vissuta in tempo reale, fuori dagli spazi chiusi degli atelier. **Il paesaggio, la città, le rive dei fiumi e i giardini pubblici diventano veri e propri studi all'aperto**, luoghi operativi in cui l'artista si siede, osserva e interviene pittoricamente immerso nel flusso delle condizioni atmosferiche.

La nascita del movimento avviene in un clima sociale in rapida trasformazione. Le città europee e in particolare Parigi si modernizzano, si riempiono di nuovi viali, trasporti, attività quotidiane dinamiche. La percezione della vita urbana muta profondamente: **tutto scorre**, si muove, **cambia con una velocità senza precedenti**. Gli impressionisti colgono questo nuovo ritmo e lo trasformano in una **visione pittorica fondata sull'istante**, sulla fugacità della luce e sull'atmosfera. Si tratta di una presa di posizione culturale tanto quanto estetica. Dipingere non significa più ricostruire il mondo a posteriori in studio, ma esserci, nel momento in cui le cose accadono.

Questa scelta si traduce in una rivoluzione degli strumenti e delle tecniche utilizzate. A partire dalla metà dell'Ottocento, **l'introduzione dei tubetti di colore**, facili da trasportare e già pronti all'uso, cambia per sempre la pratica pittorica. Allo stesso modo, **i cavalletti pieghevoli, le cassette da pittore portatili** e le tele leggere rendono possibile un modo di lavorare fondato sul movimento. **Gli artisti diventano viaggiatori attrezzati**: si spostano lungo i fiumi, nelle campagne, nei sobborghi cittadini e nei giardini pubblici, montando il loro piccolo "studio" temporaneo ovunque si trovino. In questo contesto, il disegno assume un ruolo ibrido e profondamente rinnovato.

Gli impressionisti disegnano e dipingono *en plein air* con una sistematicità mai vista prima. Tuttavia, la funzione del disegno non è più unicamente preparatoria, come nel Rinascimento o nel Neoclassicismo.

Gli schizzi diventano spesso appunti immediati veloci annotazioni su piccoli taccuini da tasca che servono a fissare la composizione, la direzione della luce, la postura di una figura colta in movimento o l'effetto di un cielo mutevole.



"Impression, soleil levant", 1872

Claude Monet
oil on canvas

Il dipinto raffigura il porto di Le Havre avvolto in una foschia blu-grigia, rischiarata da un sole arancione brillante che si riflette nelle acque calme. Le pennellate sono veloci, frammentate, quasi vibranti. Le figure delle barche e delle gru portuali sono appena accennate, come sagome in dissolvenza.

Degas, in particolare, usa i taccuini come estensione del proprio sguardo quotidiano, registrando scene della vita moderna con una rapidità quasi giornalistica. Monet, Renoir e Pissarro, invece, preferiscono trasferire direttamente sulla tela l'impressione luminosa, trasformando **il quadro stesso in una sorta di schizzo ampliato**, dove la prima stesura contiene già l'energia dell'istante percettivo.

La pratica dell'en plein air diventa così una disciplina della presenza: l'artista deve imparare a reagire ai cambiamenti improvvisi della luce, alle condizioni meteorologiche, al movimento costante delle persone e degli elementi naturali. Il disegno all'aperto è un esercizio sensoriale che coinvolge vista, tempo e concentrazione.

Ogni minuto può modificare la qualità cromatica del soggetto, costringendo l'artista a decisioni rapide e a un approccio visivamente sintetico. **Il risultato non è un'immagine perfettamente rifinita, ma una testimonianza vibrante dell'esperienza vissuta.**

Questa nuova qualità dell'atto creativo, immediata, mobile, radicata nell'esperienza del luogo, stabilisce un legame diretto e profondissimo con la pratica contemporanea dell'urban sketching. Gli urban sketchers ereditano dagli impressionisti non solo la concezione dello spazio esterno come laboratorio di osservazione, ma anche la volontà di cogliere il mondo così come appare, senza mediazioni, sfruttando la rapidità del segno, la spontaneità della linea e la capacità di registrare la vita mentre scorre.

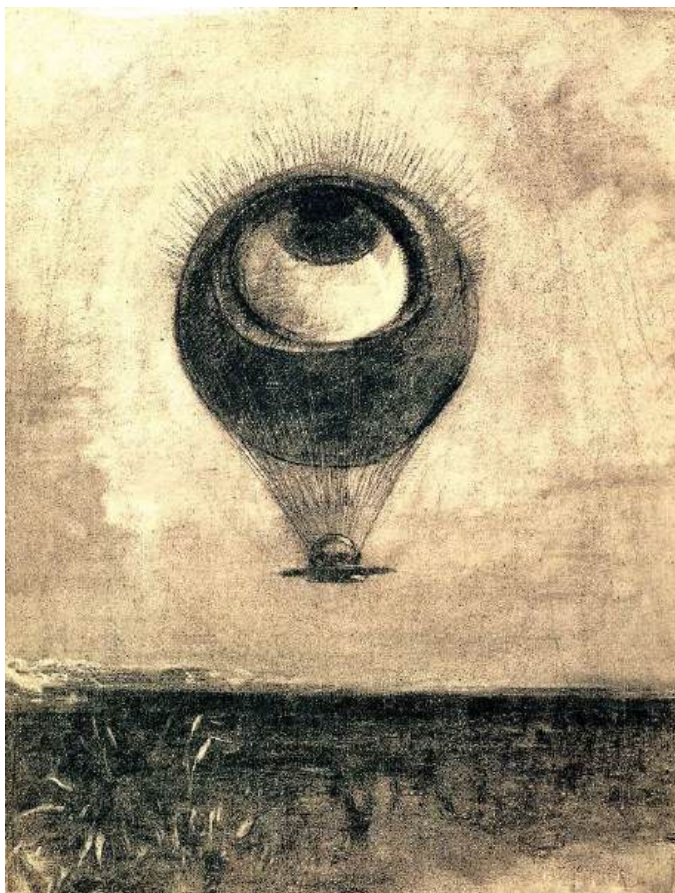
Simbolismo (1880–1910): lo schizzo come soglia tra visione e realtà

Il Simbolismo, sviluppatosi tra gli anni '80 dell'Ottocento e i primi del Novecento, rappresenta un momento di svolta nella storia del disegno e dell'immaginazione visiva. Diversamente dal Realismo e dall'Impressionismo, che fondano la propria poetica sull'osservazione del mondo esterno, i simbolisti, tra cui Gustave Moreau, Odilon Redon, e in parte Munch, rivolgono lo sguardo verso l'interiorità, verso universi psicologici, spirituali e onirici. **L'arte non deve più riprodurre ciò che l'occhio vede, ma ciò che la mente elabora e trasfigura.**

Questo cambio di prospettiva modifica profondamente anche il ruolo dello schizzo. Nei simbolisti, il disegno non è principalmente strumento di studio dal vero, bensì mezzo per dare forma alle immagini interiori. Gli schizzi diventano territori di sperimentazione immaginativa, spesso tracciati con tecniche morbide; carboncino, pastello, gessetti colorati, che permettono sfumature, sovrapposizioni e atmosfere suggestive. A differenza dei realisti e degli impressionisti, i simbolisti non prediligono l'en plein air: il loro "luogo" di lavoro è lo studio, dove la penombra e il silenzio favoriscono la nascita di visioni intime e soggettive.

Nonostante ciò, il Simbolismo conserva un legame profondo con la tradizione del taccuino. **Molti simbolisti utilizzano piccoli quaderni per annotare idee**, composizioni, simboli, frammenti narrativi e forme ricorrenti.

Questi taccuini non hanno una funzione descrittiva, ma meditativa: sono l'equivalente visivo dell'appunto poetico. Redon, per esempio, riempie fogli e carnets di occhi fluttuanti, volti emergenti dall'ombra, paesaggi mentali che saranno sviluppati più compiutamente nelle litografie o nei pastelli.



“L'occhio come pallone bizzarro si dirige verso l'infinito”, 1882

Odilon Redon

litografia

L'opera mostra un grande occhio alato, trasformato in un pallone che fluttua su un paesaggio vago e simbolico. L'atmosfera è onirica, quasi mistica. Il tratto della litografia è morbido, fumoso, fatto di chiaroscuri profondi che evocano un mondo interiore più che reale.

Il contributo del Simbolismo nella storia del disegno è meno evidente in termini di mobilità e osservazione dal vero, ma fondamentale per comprendere l'altra dimensione dello sketch: quella dell'immaginazione, della ricerca interiore, del segno che non descrive ma evoca. Per gli urban sketchers contemporanei, che alternano osservazione diretta e interpretazione personale, questo aspetto rappresenta un ulteriore tassello di continuità storica: il disegno come spazio di libertà espressiva, capace di unire mondo esterno e mondo interiore.





Corot's Studio, 1873
Jean-Baptiste Camille Corot
oil on canvas

En plein air: dalle origini allo sviluppo della pittura all'aperto

Quello che oggi chiamiamo “pittura en plein air” (dipingere all'aria aperta, direttamente sul supporto) è il risultato di una lenta evoluzione: un insieme di condizioni tecniche, culturali e sociali che, nella prima metà dell'Ottocento, hanno reso possibile spostare l'atelier fuori dalle sue mura.

Fino a quel periodo predominava la pratica classica: l'artista lavorava in studio, partendo da schizzi o disegni preparatori ma la realizzazione definitiva del quadro avveniva in un ambiente controllato. Le ragioni erano soprattutto tecniche: i pigmenti venivano venduti sfusi, da macinare e mescolare sul momento, rendendo difficile la trasportabilità; la pittura all'aperto richiedeva soluzioni logistiche complesse.

La svolta fu resa possibile da alcune innovazioni materiali fondamentali. Intorno al 1841 le aziende inglesi cominciarono a vendere **colori ad olio già preparati in tubetti di stagno, pronti per l'uso**; questa novità consentì agli artisti di trasportare facilmente il colore. A ciò si affiancò lo sviluppo di cavalletti portatili e leggeri, che resero più comodo dipingere all'aperto.

Così, lentamente, la pittura fuori dallo studio passò da mera eccezione a modalità operativa. Prima con la scuola della natura e del paesaggio, come la **Scuola di Barbizon** in Francia e con esperienze analoghe in altre regioni, poi con la definitiva esplosione nell'arte moderna grazie all'en plein air sistematico degli impressionisti.

È con l'Impressionismo, a partire dagli anni 1860 circa fino alla fine del secolo, che l'en plein air diventa pratica centrale e consapevole, non più limitata al paesaggio, ma applicata a ogni aspetto della vita: città, fiumi, rive, giardini, villaggi, momenti quotidiani, figure in movimento.

Gli impressionisti percepiscono il mondo come “in divenire”: la luce cambia continuamente, le ombre si spostano, l'atmosfera muta da un istante all'altro. Per loro, l'unico modo per rappresentare con sincerità quella sensazione è essere lì, in diretta, sotto quella luce. Non più la ricostruzione a posteriori, ma la registrazione immediata dell'impressione visiva.

Per rendere possibile questa immediata “presa diretta” del reale, gli strumenti erano essenziali: tubetti di colore pronti, cavalletti portatili, tele leggere. Così **l'artista si trasforma in viandante**: può sedersi lungo un fiume, sul bordo di una strada, su una collina o su una spiaggia.



Pioggia a Settignano, 1887

Telemaco Signorini

oil on canvas

Anche **Pierre-Auguste Renoir** e altri membri del gruppo svolsero intensamente questa pratica. Le loro tele registrano momenti di vita quotidiana, giochi di luce su acqua, vento tra i campi, figure colte nell'attimo: la pennellata rapida, le macchie di colore, le ombre non nere ma "costruite" da variazioni di cromatismo, tutto concorre a restituire una realtà vissuta.

L'adozione dell'en plein air segnò una trasformazione radicale del ruolo dell'artista: da creatore relegato allo studio a osservatore in movimento. Il paesaggio naturale o urbano non è più un soggetto "ricordo" o "idealizzato", ma un soggetto vivo.

L'artista non deve più ricostruire la scena, ma catturarla, come avviene con uno scatto fotografico.

Questa nuova modalità dell'"immediatezza" fece diventare lo schizzo e la pittura all'aperto una forma di espressione capace di restituire l'esperienza emotiva del reale. In un'epoca di trasformazioni urbane e sociali, l'artista-girovago assume anche una funzione quasi documentaria: registra la modernità, il cambiamento, il tempo che scorre.

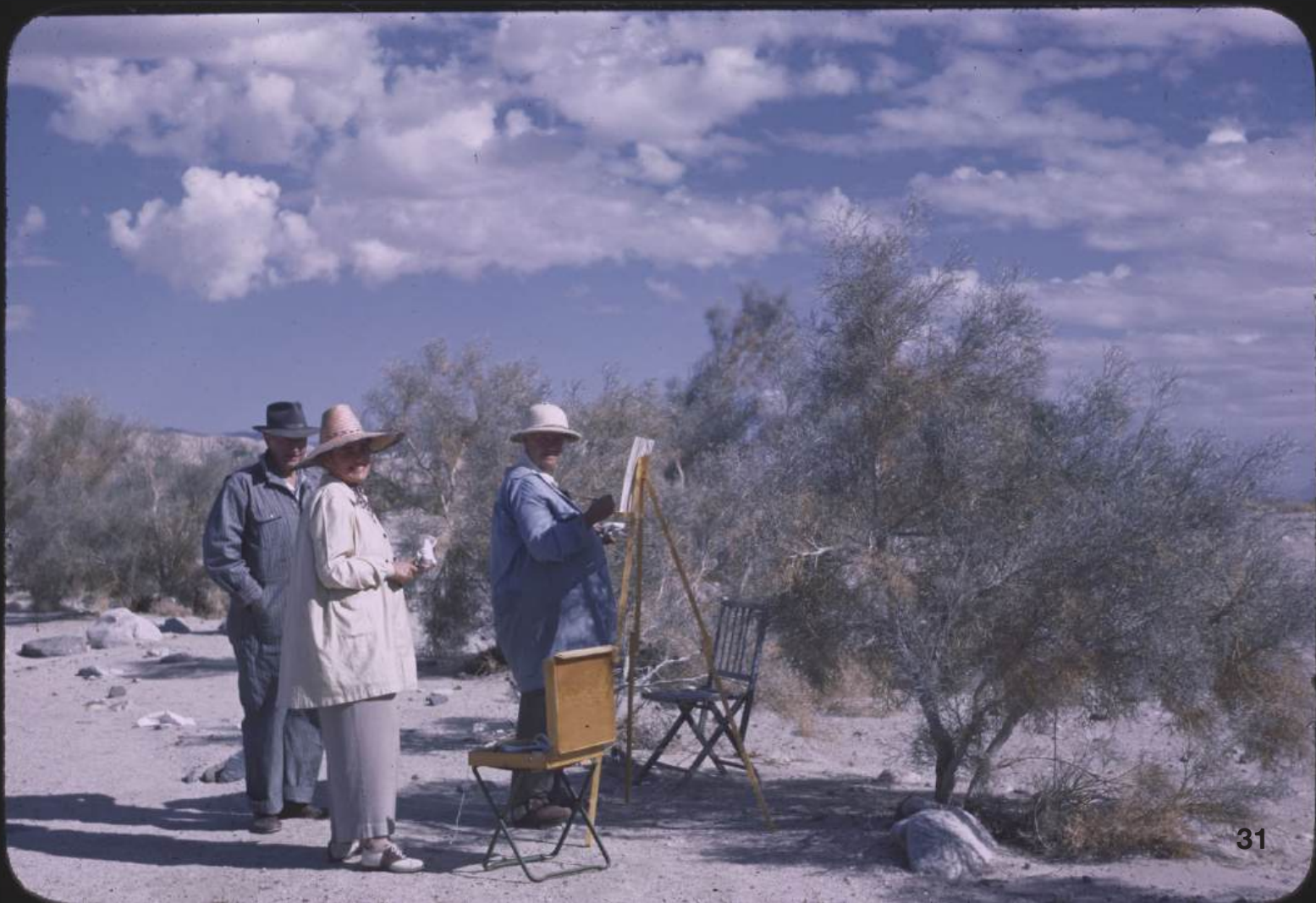


**Nel Bois de Boulogne,
1879**

Berthe Morisot
oil on canvas



In Tamal Land, 1906
Helen Bingham







Scuola di Barbizon

L'evoluzione dell'en plein air non può essere compresa senza partire dalla Scuola di Barbizon, una comunità di artisti attivi tra gli anni '30 e '70 dell'Ottocento che trasformò il modo di osservare, disegnare e dipingere la natura. A Barbizon, piccolo villaggio ai margini della foresta di Fontainebleau, si sviluppò infatti la prima vera "cultura del dipingere all'aperto": un approccio che, pur non essendo ancora compiutamente impressionista, pose le fondamenta materiali, pratiche e poetiche di tutto ciò che sarebbe venuto dopo.

Durante la prima metà dell'Ottocento, la pittura occidentale era ancora in gran parte dominata dalle accademie, dove il paesaggio veniva concepito come genere "minore" e costruito secondo canoni ideali. Gli artisti lavoravano in studio, elaborando composizioni sulla base di schizzi o ricordi, e spesso "miglioravano" la natura per renderla più rispondente ai criteri della pittura storica. **La natura reale**, con le sue irregolarità e imperfezioni, era considerata un mero punto di partenza: **lo scopo era nobilitarla, non rappresentarla nella sua autenticità.**

"The Skiff", 1875
Pierre-Auguste Renoir
oil on canvas





“The Gust of Wind”, 1872

Pierre-Auguste Renoir
oil on canvas

È in questo contesto che alcuni pittori francesi: Théodore Rousseau, Jean-François Millet, Charles-François Daubigny, Narcisse Virgilio Díaz de la Peña, Jean-Baptiste-Camille Corot e molti altri, reagirono, scegliendo di trasferirsi per lunghi periodi nella foresta di Fontainebleau. Non si trattò di una semplice scelta stilistica: **fu una vera fuga dall'accademia, un rifiuto delle convenzioni** e un desiderio di immergersi pienamente nel paesaggio naturale, osservandolo con lentezza, umiltà e continuità. Barbizon offriva ciò che lo studio non poteva dare: luce mutevole, aria aperta, silenzio, rapporto diretto con l'ambiente. Qui gli artisti cominciarono a sperimentare un nuovo **metodo di lavoro basato sull'osservazione diretta e prolungata**, trascorrendo ore o giornate davanti allo stesso scorcio, aggirandosi con taccuini, tavolozze e cavalletti portatili. Pur non dipingendo sempre il quadro definitivo all'aperto — molti finivano le grandi tele una volta rientrati negli atelier. Gli artisti di Barbizon introdussero una pratica fondamentale: **lo studio dal vero come fase centrale della creazione.**

Gli strumenti giocano un ruolo decisivo in questa trasformazione. Le prime casse da pittore portatili, leggere e facilmente richiudibili, permisero di raggiungere zone prima difficilmente accessibili. I pigmenti cominciarono a essere venduti in confezioni più pratiche, e materiali come il cartone telato o le tavole leggere favorivano la rapidità d'esecuzione.



“Shepherdess with her Flock”, 1863

Jean-François Millet

oil on canvas

L’artista iniziò così a muoversi nello spazio naturale, scegliendo i luoghi e i momenti in base alla luce, non più costretto a riprodurla artificialmente in studio.

A Barbizon nacque anche un nuovo valore dato al gesto dello schizzare all’aperto: non più un semplice appunto tecnico, ma un modo di rapportarsi al paesaggio. Gli schizzi registravano la struttura degli alberi, il variare delle nuvole, le ombre che si allungavano con il tramonto. Non erano ancora pienamente autonomi come opere compiute, ma acquisirono un peso crescente nell’economia del processo creativo.

Il lavoro di Millet rappresenta l’altra anima della scuola: quella legata alla vita rurale. Pur non dipingendo sempre en plein air in senso stretto, Millet osservava dal vero gesti quotidiani, ritmi agricoli, relazioni tra uomo e natura. Il suo studio era pieno di schizzi preparatori realizzati all’aperto, **vere annotazioni di vita** che avrebbero alimentato composizioni più meditate. Questo senso di autenticità, di **fedeltà all’esperienza concreta**, è uno dei punti di contatto più profondi tra Barbizon e ciò che verrà dopo.

A rendere Barbizon un laboratorio fondamentale fu anche il clima di comunità. Gli artisti mangiavano, lavoravano, camminavano insieme; si scambiavano idee, confrontavano bozzetti, discutevano sul modo giusto di raffigurare una radura o un tronco d'albero.

Il paesaggio non era più un soggetto passivo ma un interlocutore: ciascun pittore cercava di carpire l'essenza del luogo, la sua "verità" atmosferica.

A questo punto la trasformazione era avviata. Quando, qualche decennio più tardi, gli impressionisti avrebbero portato all'estremo la pittura en plein air, trovavano già spianata la strada da Barbizon. Quasi tutti, Monet, Renoir, Sisley, Pissarro, conoscevano e ammiravano gli artisti della scuola, e spesso si recarono negli stessi luoghi della foresta di Fontainebleau per dipingere. Ma mentre Barbizon ancora manteneva una certa solidità e una costruzione più classica dell'immagine, gli impressionisti avrebbero accelerato tutto: tempi rapidi, pennellata vibrante, luce instabile, colori puri.

Barbizon resta così la prima vera rivoluzione silenziosa dell'en plein air: una pratica che ha trasformato il gesto artistico in esperienza diretta, il paesaggio in maestro, e il luogo in atelier.

"The Buckwheat Harvest", 1868

Jean-François Millet
oil on canvas



2.3 XX secolo: l'evoluzione contemporanea

Il XX secolo segna la fase più sperimentale e rivoluzionaria nella storia del disegno. Le avanguardie artistiche, **Cubismo, Futurismo, Surrealismo, Espressionismo** scardinano i canoni tradizionali e mettono in crisi l'idea stessa di rappresentazione. **Il disegno** non è più vincolato alla fedeltà visiva: **diventa interpretazione**, forma mentale, costruzione autonoma della realtà. **Picasso e Braque** nel Cubismo frammentano la figura per ricomporla da molteplici punti di vista; **Boccioni**, nel Futurismo, usa il segno per catturare velocità, energia e movimento; **Dalí** e i surrealisti trasformano il foglio in un terreno psichico dove l'immaginazione prende il sopravvento sulla percezione. La linea, liberata dalla necessità della mimesi, smette di descrivere e inizia a interpretare, deformare, suggerire. La mano diventa prolungamento diretto del pensiero, spazio di intuizione immediata e continua. Il disegno si emancipa dal vincolo dell'imitazione per affermarsi come linguaggio autonomo, dotato di proprie regole e logiche interne. La pratica diventa più intuitiva e sperimentale: **l'artista non cerca più di riprodurre il reale, ma di analizzarlo, smontarlo, riconfigurarlo**. Questo impulso alla sperimentazione si riflette nelle tecniche e negli strumenti, che nel corso del secolo si moltiplicano. Oltre alle tradizionali matite e penne stilografiche, entrano nell'uso quotidiano pastelli a olio, gessetti colorati, pennarelli, carboncini morbidi, inchiostri fluidi, aerografi, tecniche miste e collage.

Anche i supporti si trasformano radicalmente. Gli artisti non disegnano più soltanto su carta o cartoncino: compaiono legno, tele grezze, metalli sottili, acetati fotografici, plastica, tessuti, perfino superfici improvvisate. **Questo ampliamento dei materiali** non è solo tecnico, ma culturale: **riflette l'ibridazione tra arte e industria**, tra artigianato e produzione, che caratterizza l'intero Novecento. Pensiamo ai collage cubisti con giornali e carte da parati, o ai disegni futuristi realizzati su supporti industriali, testimonianza di un'epoca in cui la modernità entra fisicamente nel gesto artistico.

Un ruolo centrale in questa trasformazione lo ha il **Bauhaus** (1919), che ridefinisce il disegno non come mera pratica rappresentativa, ma come metodo educativo, strumento di indagine, ponte tra arte e tecnica. **Johannes Itten** e **Paul Klee** propongono il disegno come "analisi delle forme primarie", esercizio di percezione, ritmo e struttura; **Walter Gropius** lo interpreta come linguaggio universale capace di mettere in comunicazione l'artista con l'artigiano e con l'industria. I quaderni di Paul Klee, ricchi di schemi, appunti e diagrammi sul movimento della linea, sono ancora oggi un esempio emblematico di come il disegno si trasformi in strumento di pensiero.



Schizzi

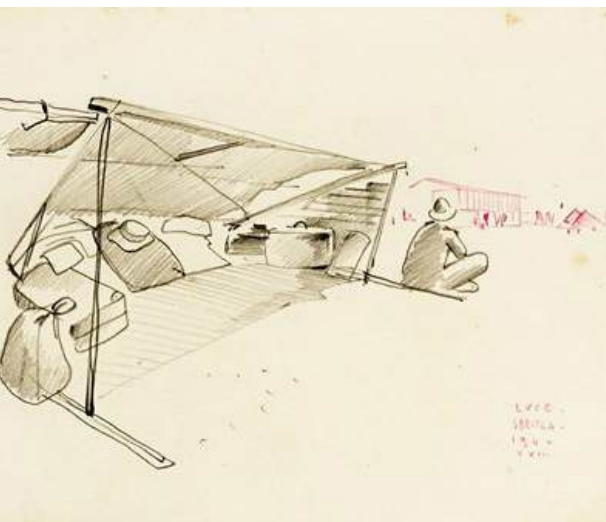
Georges Braque
mixed technique

Parallelamente, il disegno assume un ruolo sempre più sociale e politico. Dalla nascita del fumetto moderno, con autori come George Herriman o Winsor McCay, alla **grafica pubblicitaria** delle prime agenzie, fino alla propaganda politica e ai manuali tecnici, la linea grafica entra nella comunicazione di massa diventando un linguaggio diretto, accessibile e universale.

Questa democratizzazione del segno prepara la strada all'odierno concetto di visual design, dove la sintesi grafica deve trasmettere messaggi complessi in modo immediato e inclusivo.

Le abitudini quotidiane dell'artista cambiano profondamente. Il disegno esce dallo studio e si apre al mondo.

Taccuini portatili, album da viaggio e carnet de croquis diventano strumenti ordinari: non più semplici raccolte di schizzi, ma veri compagni di esplorazione visiva. Artisti come **Léger, Giacometti o Matisse** disegnano nei caffè, nelle strade, sui mezzi pubblici; Picasso realizza studi rapidi durante i suoi spostamenti; i futuristi disegnano in movimento per catturare la velocità delle metropoli. Si sviluppa così un'abitudine nuova: il disegno come osservazione immediata dell'esperienza quotidiana, come registrazione del mondo in tempo reale. Anche gli architetti e i designer adottano quaderni tascabili, anticipando la moderna pratica del "taccuino di schizzo" che oggi accompagna il lavoro progettuale.



Schizzi, 1940
Lucerni
graphite

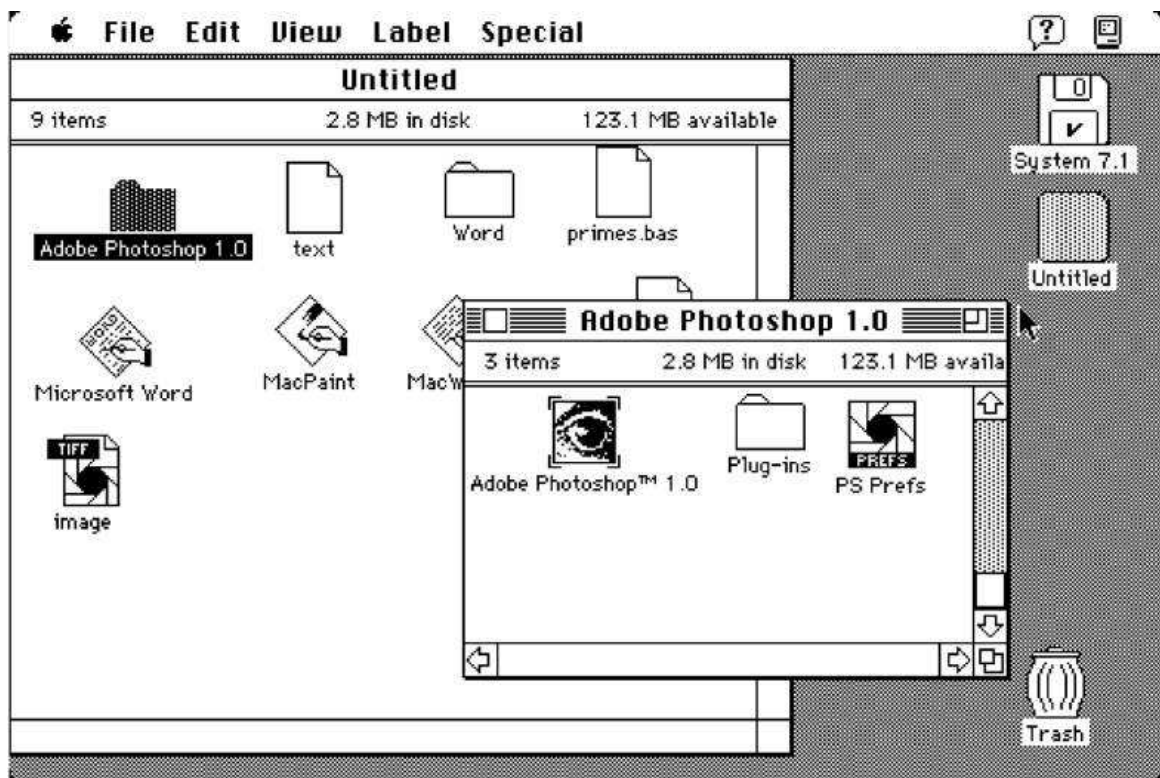


Sketchpad, 1963

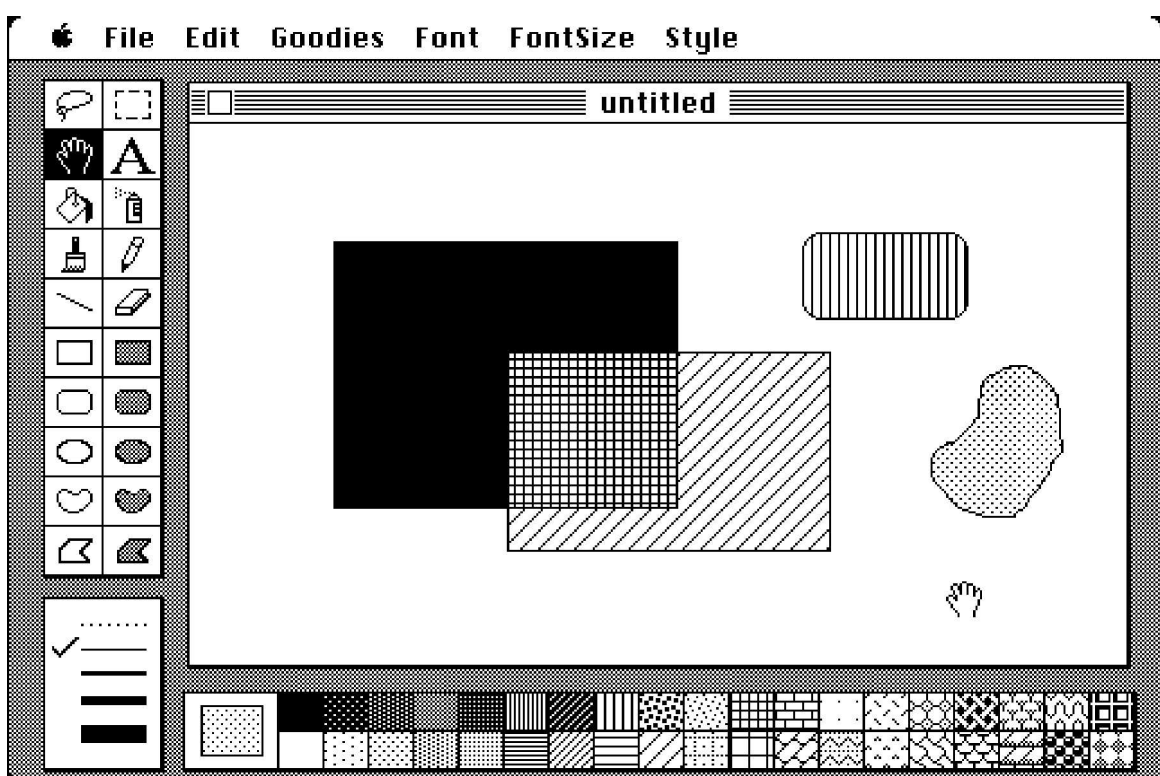
Ivan Sutherland
software

Verso la fine del secolo, l'**introduzione del computer** e dei software di modellazione digitale segna una nuova transizione. **Il disegno si smaterializza**, passando dal foglio alla superficie elettronica. Programmi come AutoCAD, Photoshop o Illustrator trasformano il gesto in un insieme di dati, aprendo possibilità fino ad allora impensabili: livelli multipli, annullamenti, trasformazioni geometriche, simulazioni tridimensionali.

Tuttavia, anche in questa rivoluzione, **il ruolo del gesto manuale non scompare**. La mano continua a guidare, seppure mediata da strumenti digitali come mouse, tavolette grafiche e penne sensibili alla pressione. L'idea nasce ancora nel movimento del polso, nella rapidità dello schizzo, in quella relazione fisica e immediata tra pensiero e segno che rimane, in fondo, immutata. In questo secolo ricchissimo di cambiamenti, il disegno si libera definitivamente dai limiti della rappresentazione e diventa gesto, processo, metodo di indagine, linguaggio culturale e strumento progettuale. Una pratica fluida, in continua trasformazione, capace di adattarsi ai mutamenti della società, della tecnologia e dell'immaginario visivo contemporaneo.



MacPaint, 1984
Ivan Sutherland
software



2.4 XXI secolo: ibridazione e urban sketching

Nel XXI secolo il disegno entra in una fase di ibridazione radicale, in cui dimensione analogica e digitale convivono, si influenzano e si trasformano reciprocamente. Le tecnologie digitali, la **globalizzazione** culturale e l'espansione delle pratiche creative ridefiniscono il ruolo del disegno nella società, nella progettazione e nella comunicazione visiva.

Eppure, nonostante la potenza dei nuovi strumenti, **il disegno manuale non è scomparso**: anzi, conosce una nuova centralità, diventando gesto identitario, spazio di lentezza e strumento di consapevolezza.

L'era digitale introduce strumenti come tavole grafiche, penne sensibili alla pressione, schermi interattivi, software vettoriali e pittorici (Illustrator, Photoshop, Procreate, Krita), che ampliano enormemente le possibilità operative del progettista. **Il supporto diventa virtuale**, fluido, modulabile; ma il gesto resta umano, corporeo, legato alla sensibilità del segno. Il designer disegna su tavole luminose, manipola forme tridimensionali, genera animazioni, modella superfici in movimento, ma continua a **usare la linea come mezzo primario per pensare, interpretare, comunicare**.

Nell'interfaccia digitale, la mano e l'algoritmo si intrecciano: il disegno diventa un atto cognitivo aumentato, in cui la velocità della macchina potenzia l'intuizione umana senza sostituirla. È una cooperazione ibrida, una nuova forma di artigianato in cui l'abilità manuale si fonde con la logica computazionale.

Parallelamente, emerge un movimento opposto ma complementare: la riscoperta del disegno manuale dal vero come pratica di lentezza, presenza e autenticità. In questo contesto nasce e si diffonde l'**Urban Sketching**, fondato nel 2007 da **Gabriel Campanario**. Gli urban sketchers disegnano in strada, nei bar, nei mercati, sui mezzi pubblici, catturando la vita quotidiana in tempo reale. **I taccuini diventano diari visivi**, strumenti di osservazione e narrazione urbana. Il disegno "en plein air", dopo secoli di storia, trova nel XXI secolo una nuova funzione sociale: testimoniare il vissuto, condividere esperienze, creare comunità globali. Non è una pratica nostalgica, ma **un gesto culturale che si oppone alla smaterializzazione digitale**, restituisce valore all'esperienza diretta e rieduca allo sguardo lento. Nonostante l'affermazione del 3D modeling, gli sketch manuali rimangono una fase cruciale della progettazione: è nello schizzo rapido che si definiscono proporzioni, identità, carattere emotivo del prodotto. Accanto alle pratiche analogiche, il disegno contemporaneo si apre



3D programs, digital drawing, tiltbrush

però anche a tecnologie immersive come realtà aumentata (AR), realtà virtuale (VR) e mixed reality (MR). Strumenti come **Tilt Brush**, **Gravity Sketch** o **Quill** permettono di “**disegnare nello spazio**”, costruendo linee tridimensionali visibili a 360°. Il gesto non è più confinato al foglio o al piano dello schermo, ma si colloca in un ambiente volumetrico in cui l'artista può entrare, muoversi, modificare. La rappresentazione diventa simulazione, il segno diventa volume, **il disegno si fonde con la modellazione**. In questo scenario il confine tra progettazione e produzione tende a dissolversi: un tratto disegnato in VR può diventare immediatamente un modello esportabile e stampabile in 3D.

Il XXI secolo introduce anche una nuova consapevolezza ambientale: materiali sostenibili, carte riciclate, inchiostri ecologici e strumenti digitali a basso impatto diventano parte integrante della pratica. La sostenibilità non riguarda soltanto il supporto materiale, ma anche le modalità produttive, la durata degli strumenti, l'impronta ambientale dei dispositivi digitali.

Urban Sketching

03

3.1 Introduzione:

L'Urban Sketching è una pratica artistica contemporanea che si fonda sul **disegno dal vero**, realizzato direttamente negli spazi urbani e nei luoghi vissuti. Si tratta di un modo di osservare e raccontare la città attraverso schizzi spontanei, eseguiti sul momento, capaci di catturare la vitalità delle strade, dei paesaggi, delle persone e delle architetture. Non è soltanto una tecnica, ma anche un atteggiamento: un invito a guardare con attenzione, a soffermarsi sui dettagli del quotidiano e a farli diventare racconto visivo. Autori come Marc Taro Holmes, Felix Scheinberger, Stephanie Bower o James Richards sottolineano tutti come lo schizzo urbano sia soprattutto un gesto di “osservazione attiva”, dove la mano segue l'occhio e interpreta ciò che accade nello spazio.

Sebbene il termine “urban sketching” sia recente, la pratica ha radici molto più lontane. Nel XIX secolo taccuini di viaggio, album di studi e annotazioni visive erano strumenti essenziali per artisti, architetti ed esploratori. Disegnare ciò che si incontrava lungo il cammino era un modo per documentare territori, emozioni e architetture, con lo stesso spirito che oggi ritroviamo negli sketchbook degli urban sketchers contemporanei. Nel XX secolo questa abitudine continua con illustratori, reporter grafici e studenti delle scuole di arte e design, per i quali lo schizzo dal vero resta una forma primaria di comprensione dello spazio e di analisi visiva.

3.2 Urban Sketchers: la nascita

La nascita del movimento come lo intendiamo oggi avviene però nel **2007**, quando **Gabriel Campanario**, illustratore e giornalista, crea un blog dedicato agli schizzi realizzati in città da disegnatori di tutto il mondo. La risposta è immediata: centinaia di persone iniziano a condividere i propri taccuini, trasformando l'iniziativa in una vera comunità internazionale. Due anni dopo, viene formalizzata l'organizzazione no-profit Urban Sketchers (USk), che definisce obiettivi, attività e una pedagogia condivisa. Attraverso workshop, incontri e, dal 2010, con i Simposi Internazionali annuali, il movimento si diffonde rapidamente e acquisisce una propria identità culturale.

L'Urban Sketching può essere considerato a tutti gli effetti un movimento artistico contemporaneo. **Non presenta uno stile unitario né impone un linguaggio formale specifico**; ciò che lo caratterizza è l'approccio: disegnare dal vero, sul posto, raccontando la realtà così come si presenta, con un forte senso di autenticità e partecipazione.

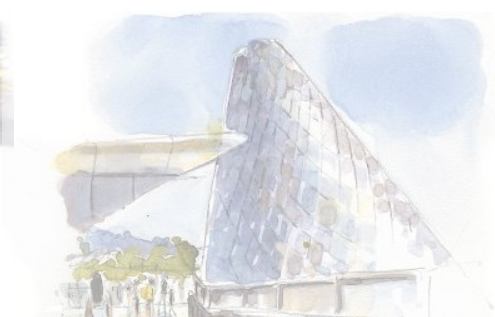
La dimensione sociale è infatti uno degli elementi più significativi: gli urban sketchers non sono solo artisti che lavorano individualmente, ma un gruppo eterogeneo che disegna insieme, condivide il processo e costruisce comunità attraverso l'atto stesso dello sketching.

3.3 Manifesto: urbansketchers.org

Il ruolo del Manifesto Urban Sketchers è fondamentale perché formalizza l'etica comune del movimento. I contenuti principali sono:

- **Disegniamo** in loco, dal vivo, **catturando ciò che vediamo nel momento.**
- **Raccontiamo** le nostre città e le nostre vite **attraverso i nostri disegni.**
- I nostri disegni sono **testimonianze dirette del tempo e del luogo.**
- Sosteniamo la diversità di stili, strumenti e livelli di esperienza.
- **Condividiamo il nostro lavoro on-line e di persona.**
- **Disegniamo insieme** e ci sosteniamo a vicenda per costruire comunità.

Questo manifesto rende l'Urban Sketching non soltanto un insieme di tecniche, ma un modo condiviso di essere e di partecipare allo spazio pubblico. Gli urban sketchers sono figure molto diverse tra loro: artisti professionisti, designer, architetti, illustratori, studenti, viaggiatori, ma anche persone che non hanno una formazione artistica formale e che utilizzano il disegno come strumento di osservazione. Ciò che li accomuna è il **desiderio di comprendere e raccontare i luoghi attraverso l'esperienza diretta**, senza filtri fotografici o elaborazioni successive. Gli strumenti utilizzati sono anch'essi vari: **taccuini, penne, matite, pennelli ad acqua, acquerelli portatili, inchiostri e materiali misti**. L'importante non è la tecnica in sé, ma la possibilità di **lavorare rapidamente** e con agilità sul posto, cogliendo la vibrazione del momento. Questo è un fenomeno culturale che unisce memoria, narrazione e osservazione. È un atto di resistenza alla velocità con cui viviamo gli spazi, un modo di rallentare e di ristabilire un rapporto diretto con ciò che ci circonda. Attraverso lo schizzo, la città diventa non solo sfondo, ma protagonista: un luogo da leggere, interpretare e condividere.





3.4 Tecniche, strumenti e supporti

L'Urban Sketching si distingue per l'**uso di strumenti agili, portatili** e versatili, capaci di accompagnare il disegnatore in qualsiasi situazione urbana. **La scelta dei materiali** non è secondaria: **influisce sulla rapidità del gesto**, sul tipo di osservazione e sull'estetica del risultato. Gli urban sketchers tendono a privilegiare strumenti leggeri, che permettano di muoversi con libertà nella città e di disegnare in piedi, seduti o appoggiati a una superficie di fortuna. Il supporto principale è quasi sempre il taccuino, considerato non solo come contenitore di disegni, ma come diario visivo, testimonianza di luoghi, incontri e momenti.

La tecnica più diffusa è la combinazione di disegno a inchiostro e colore ad acquerello. Molti sketchers iniziano con una linea continua realizzata con penne stilografiche, roller o fineliner, che permettono un tratto immediato, senza tempi di attesa. La linea spesso rimane visibile anche dopo l'intervento pittorico, diventando parte del linguaggio espressivo dello sketch.

L'acquerello è apprezzato per la sua leggerezza e per la facilità con cui può essere utilizzato all'aperto: bastano una piccola palette, un contenitore d'acqua o un brush pen con serbatoio integrato, e il colore può essere aggiunto direttamente sul posto con rapidità.



Il carattere trasparente e vibrante dell'acquerello si adatta bene ai cambi di luce, ai riflessi delle superfici urbane e alle atmosfere delle città, creando effetti che una fotografia non sempre riesce a restituire.

Esiste però una grande varietà di approcci. Alcuni urban sketchers lavorano esclusivamente a matita, utilizzando grafite dura per i dettagli o morbida per le ombre. La matita è un materiale estremamente controllabile e permette di lavorare con delicatezza, ma anche di ottenere chiaroscuri più marcati. Altri preferiscono pennarelli brush, marker ad alcool o penne a punta morbida, che consentono un tratto espressivo e gestuale. Ci sono anche artisti che lavorano direttamente con l'acquerello senza disegno preliminare, sviluppando un approccio pittorico che privilegia le masse di colore rispetto alla linea. Alcuni utilizzano penne a sfera, strumenti economici e comuni, sfruttandone la continuità del tratto e la capacità di variare la pressione. Non manca chi integra tecniche miste, come pastelli a cera, matite colorate, inchiostri, gouache o addirittura collage, trasformando lo sketchbook in un laboratorio di sperimentazione.

Il taccuino è forse l'**oggetto simbolo** dell'Urban Sketching. Ne esistono di diversi formati e grammature, e la scelta dipende dallo stile personale e dal tipo di tecnica utilizzata. I taccuini adatti all'acquerello hanno carte più pesanti, capaci di assorbire l'acqua senza deformarsi, mentre quelli destinati al disegno a penna possono avere grammature più leggere.

Alcuni sketchers preferiscono i formati panoramici per rappresentare vedute urbane estese; altri scelgono formati verticali, più comodi da tenere in mano o da appoggiare su un ginocchio. Il taccuino diventa con il tempo un archivio della memoria visiva del disegnatore, un oggetto intimo e narrativo, spesso vissuto come un compagno di viaggio.

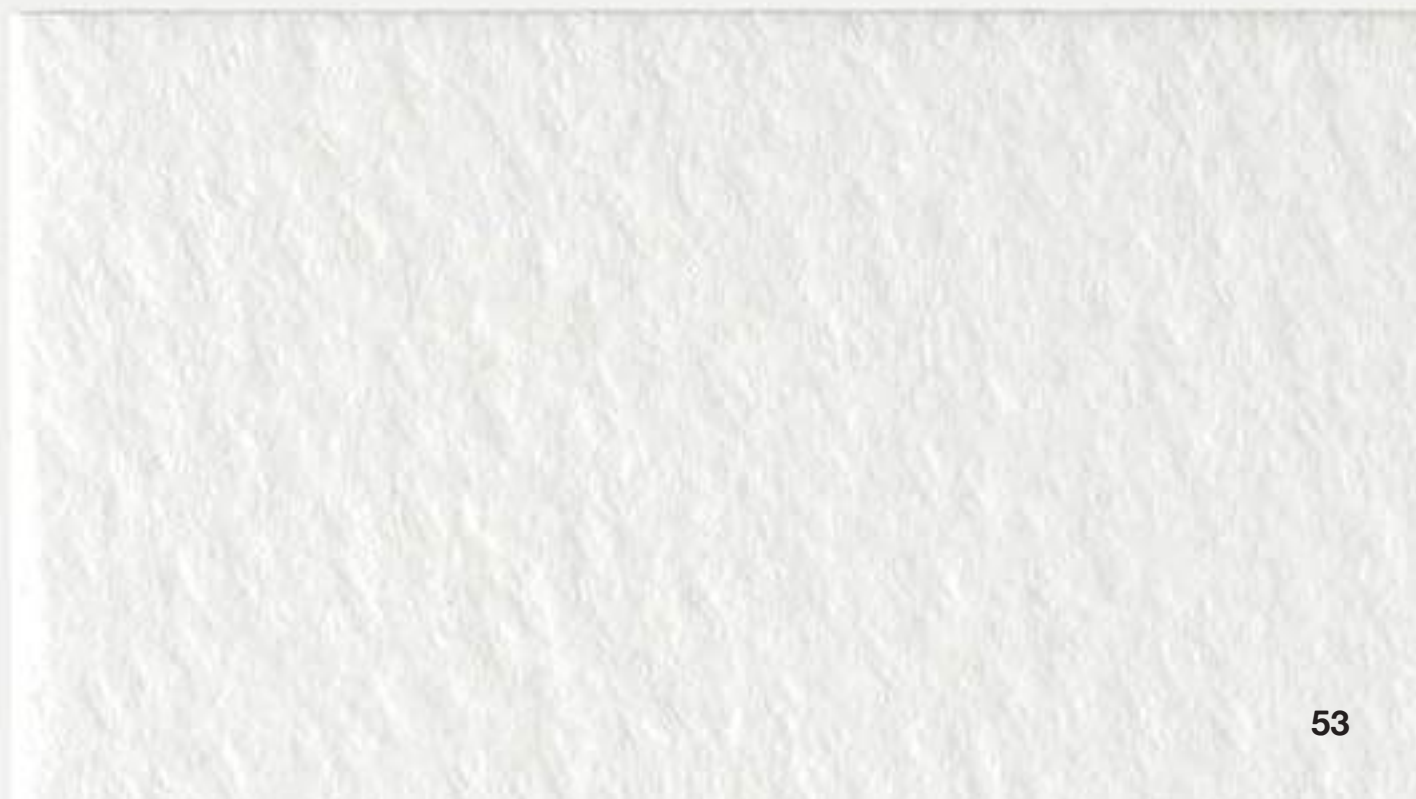
Anche l'uso dell'acqua e del colore in esterno richiede alcune soluzioni pratiche. Molti urban sketchers utilizzano contenitori pieghevoli o piccoli spruzzini per inumidire le tavolozze; altri portano con sé panni, spugne o strumenti per asciugare rapidamente i pennelli. In contesti urbani particolarmente dinamici, dove il tempo è limitato o le condizioni climatiche cambiano velocemente, è frequente l'uso dei water-brush, pennelli con serbatoio integrato che eliminano la necessità di un contenitore esterno. In alcuni casi vengono utilizzate tecniche "a secco", come la matita o i marker, soprattutto quando non è possibile utilizzare acqua o quando il contesto richiede estrema rapidità.

Lo spazio urbano e le sue condizioni influenzano molto il modo di disegnare. Il vento, la luce, il rumore, la folla o la mancanza di un luogo dove sedersi modificano lo stile e la tecnica. Per questo la **capacità di adattarsi** è parte integrante della pratica. Alcuni disegnatori adottano supporti rigidi da tenere in mano, altri trovano **soluzioni improvvisate**, come sedersi a terra, su un gradino o appoggiarsi a un muro. La città diventa uno studio all'aperto dove gli strumenti devono essere scelti in funzione della mobilità.

Un elemento comune a quasi tutti gli urban sketchers è la volontà di mantenere un rapporto diretto e immediato con la realtà osservata. La tecnica non è mai fine a se stessa, ma serve a registrare un'impressione, un'atmosfera o un momento vissuto. Per questo il disegno dal vivo è spesso veloce e spontaneo, senza eccessive correzioni: è una forma di autenticità che riflette l'esperienza diretta. Molti sketchers non cancellano nemmeno i segni preliminari, perché fanno parte del processo e restituiscono la vitalità dell'osservazione.



Sketchbook formats
etchr LAB



**Casi
studio**

04

4.1 Zaino come piano di appoggio:

U Backpack mode - Urban Combo

U Backpack Mode - Urban Combo di **UJUAL** è uno zaino pensato per un utilizzo urbano, caratterizzato da un design essenziale e da una configurazione funzionale orientata alla praticità quotidiana. La struttura è dotata di una **chiusura magnetica** lungo tutto il bordo, che consente un'apertura rapida e intuitiva e rende lo zaino adatto a contesti come studio, lavoro e spostamenti in città.

Realizzato con **eco-sughero impermeabile e feltro in lana-cotone**, lo zaino combina sostenibilità ambientale, resistenza e qualità tattile. La **produzione artigianale** valorizza la cura dei dettagli e le finiture, mentre le dimensioni compatte (**28,7 x 33,4 cm**) lo rendono pratico e non ingombrante. Proposto a un prezzo di 59 €, rappresenta una soluzione accessibile e versatile per un utilizzo quotidiano.



4.2 Piano di appoggio con cavalletto:

STRADA Easel MID

STRADA Easel MID è un **piano di appoggio con cavalletto** progettato per la pittura en plein air e si distingue per leggerezza, solidità e funzionalità. Prodotto industrialmente dal marchio **STRADA**, è realizzato in **alluminio e HDPE plexiglass**, materiali resistenti, durevoli e facilmente lavabili.

La struttura compatta (**28 x 30,5 x 4 cm**) lo rende facilmente trasportabile, mentre il sistema di aggancio al treppiede garantisce stabilità e rapidità di montaggio. Il kit include **mixing palette** dei colori e **side trays** laterali per l'organizzazione di pennelli e strumenti, trasformando l'easel in una vera e propria postazione di lavoro completa.

STRADA Easel MID combina un'estetica essenziale con un'elevata qualità costruttiva, posizionandosi nella fascia alta dei supporti portatili per pittura al prezzo di 347,95 €.

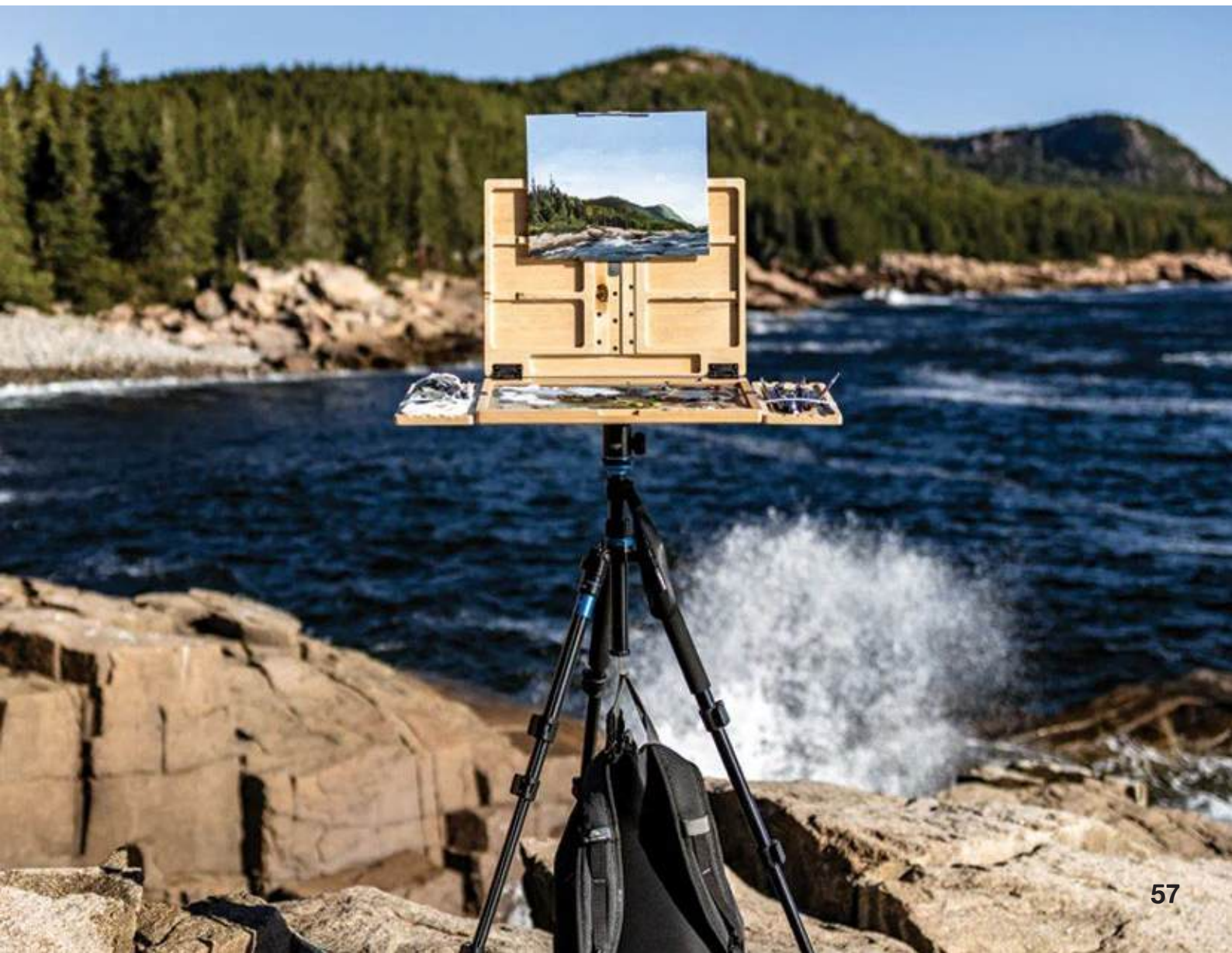


U.GO Plein Air - Anywhere pochade box (Large)

U.GO Plein Air è una valigetta portatile pensata per la pittura all'aperto, progettata per offrire massima praticità e compattezza durante il lavoro en plein air. Prodotta artigianalmente dal marchio **New Wave**, si distingue per un design curato e funzionale, che unisce tradizione (legno) e innovazione (magneti, plexiglass, ecc).

Realizzata in **legno di betulla baltica**, con componenti in acciaio inossidabile e alluminio, HDPE plexiglass per le parti di mixing palette e organizzazione degli strumenti. Il sistema di **chiusura magnetica** è composto da magneti al neodimio, mentre l'aggancio al treppiede consente un utilizzo stabile in diverse condizioni ambientali.

L'apertura fino a 180° e la presenza di side trays laterali permettono di organizzare agevolmente il materiale, trasformando la pochade box in una postazione di lavoro completa e ordinata. Con dimensioni pari a **28 x 37 x 3,2 cm**, la U.GO Plein Air (Large) rappresenta una soluzione versatile per artisti itineranti, proposta a un prezzo di 269 €.



Art Satchel

La Art Satchel è una **borsa a tracolla/zaino progettata per supportare il disegno e la pittura in mobilità**, pensata per artisti che lavorano in contesti outdoor. Sviluppata dal marchio **EtchrLAB** in collaborazione con **Darren Yeow**.

La borsa consente il trasporto di uno sgabello-treppiede e integra un sistema di aggancio per disegnare anche su cavalletto, permettendo di lavorare comodamente in piedi o in situazioni temporanee.

L'organizzazione interna è studiata per contenere materiali da disegno e accessori, trasformando la Art Satchel in una soluzione compatta e versatile per il lavoro all'aperto.

Realizzata industrialmente in **poliestere** scuro, con rinforzi in Tought-Tek, **feltro e tessuto ripstop**, garantisce protezione dell'attrezzatura.

Le dimensioni di **38 x 30 x 3,5 cm** assicurano un buon equilibrio tra capienza e ingombro ridotto. Il prodotto si colloca in una fascia medio-alta del mercato, con un prezzo di 246,95 €.





4.3 Zaino con seduta:

Pioneer backpack chair

Pioneer Backpack Chair di BagoBago è uno zaino multifunzionale che integra **al suo interno una seduta pieghevole**, pensata per l'uso quotidiano ed escursionistico in situazioni di attesa o sosta temporanea. Il prodotto combina la funzione di trasporto con quella di supporto fisico, che permette una rapida trasformazione in sgabello.

Realizzato in **tessuti tecnici resistenti all'usura e all'acqua**, con seduta integrata in alluminio, il Pioneer Backpack Chair garantisce robustezza e stabilità durante l'utilizzo. La produzione seriale e le dimensioni di 55 x 33 x 13 cm lo rendono adatto a un pubblico che necessita di una soluzione funzionale e immediata. Proposto a un prezzo di 154 €, rappresenta un esempio di zaino in cui la funzione aggiuntiva della seduta diventa elemento centrale del progetto.





4.4 Estetica e funzionalità:

Tech folio Tank backpack

Il Tech Folio Tank Backpack di **WaterField Designs** è uno zaino progettato per il contenimento e il trasporto di strumenti tecnici e dispositivi elettronici, in cui estetica e funzionalità sono integrate in un'unica soluzione. La struttura è caratterizzata da un'**apertura completa fino a 180°** e da una chiusura a zip termosaldate, trasformando lo zaino in una superficie di lavoro stabile e ben organizzata.

Realizzato in **pelle e nylon balistico** 1680 denier, materiali noti per resistenza e durabilità, il prodotto è frutto di produzione artigianale e presenta dimensioni di 31,1 × 15,9 × 39,4 cm. Il prezzo di 399 € lo colloca in una fascia alta, rivolta a professionisti e utenti che ricercano un oggetto altamente funzionale e curato nei dettagli.



Canvas Backpack

Il Canvas Backpack di **Osuza** è uno **zaino modulare** concepito come una vera e propria “**valigetta**” **portatile**, pensata per artisti e creativi che necessitano di organizzazione e rapidità d’uso. Il sistema di chiusure magnetiche, e non, e l’apertura fino a 180° permettono di disporre gli strumenti in modo **ordinato** e immediatamente **accessibile**.

Realizzato in tessuti tecnici e componenti plastiche, il Canvas Backpack è caratterizzato da una produzione seriale limitata e da dimensioni contenute pari a 28 × 37 × 3,2 cm. Il prezzo di 216,95 € riflette l’elevata qualità dei materiali e l’attenzione all’**organizzazione** pratica dei materiali come elemento centrale del progetto.



Definizione e del target di riferimento

05



5.1 Contesti di utilizzo:

sketching outdoor

Lo sketching outdoor comprende tutte le pratiche di disegno svolte all'aperto, in contesti reali e non controllati, nei quali lo sketcher è chiamato a interagire direttamente con l'ambiente circostante. A differenza del disegno in studio, questa modalità operativa richiede una maggiore capacità di **adattamento alle condizioni esterne**, che possono influenzare tempi di esecuzione, postura, strumenti utilizzati e modalità di utilizzo dell'attrezzatura.

I contesti outdoor presentano caratteristiche molto diverse tra loro e determinano esigenze specifiche in termini di mobilità, resistenza e accessibilità degli strumenti di disegno. In particolare, lo sketching può svolgersi sia in ambito urbano sia in ambienti naturali, ciascuno con proprie criticità e opportunità. L'analisi di questi due contesti consente di evidenziare le principali variabili d'uso e di definire in modo più preciso i requisiti progettuali del prodotto.

Sketching in natura

Lo sketching in ambienti naturali avviene in terreni e contesti più imprevedibili: sentieri irregolari, **superfici scoscese**, rocce, erba, terreni fangosi o sdruciolevoli. Lo sketcher è spesso costretto a disegnare da seduto a terra, in equilibrio o da posizioni scomode.

Le **condizioni meteorologiche** (vento, umidità, sole diretto o eventuali piogge improvvise), influenzano sia la stabilità dell'attrezzatura sia l'asciugatura dei materiali (inchiostro, acquerello).

Il sistema necessita di essere modulare, resistente, e che protegga i materiali da acqua e urti.

Sono utili soluzioni che permettono allo sketcher di disegnare anche senza una superficie d'appoggio stabile, mantenendo ordine e accessibilità.



Sketching in città

L'urban sketching in ambito urbano si svolge in **contesti dinamici**, caratterizzati da un'elevata presenza di persone, traffico, rumori e stimoli visivi. Lo sketcher lavora spesso in movimento o in **postazioni temporanee** (panchine, scalinate, parapetti), dove lo spazio personale è limitato.

Le condizioni di luce cambiano rapidamente a causa di edifici alti e ombre proiettate, il flusso cittadino impone sessioni di disegno relativamente rapide.

L'ambiente urbano richiede strumenti compatti, facilmente accessibili, da **aprire/chiudere agevolmente** e che non creino ingombro a chi passa. L'attrezzatura deve essere robusta e ordinata, perché su superfici dure (asfalto, cemento) è facile che si danneggi cadendo.



5.2 Questionario

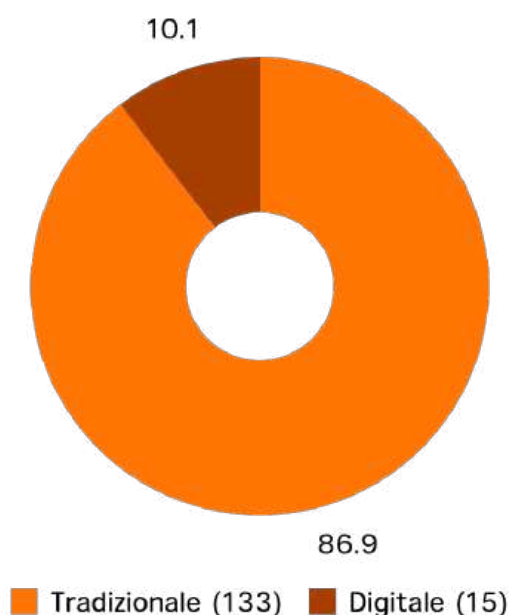
Al fine di supportare la fase di identificazione del target di riferimento e di orientare le successive scelte progettuali, è stato elaborato un questionario conoscitivo rivolto a utenti già attivi nella pratica del disegno. Il sondaggio è stato diffuso attraverso diversi canali mediatici, tra cui social network e passaparola, con una distribuzione mirata in particolare all'interno di gruppi di urban sketching, attività coerente con il contesto e gli obiettivi del progetto.

La raccolta dei dati ha consentito di ottenere un riscontro diretto da parte di utenti che praticano il disegno in modo individuale e collettivo, permettendo di approfondire abitudini, esigenze e criticità legate all'esperienza di disegno in gruppo.

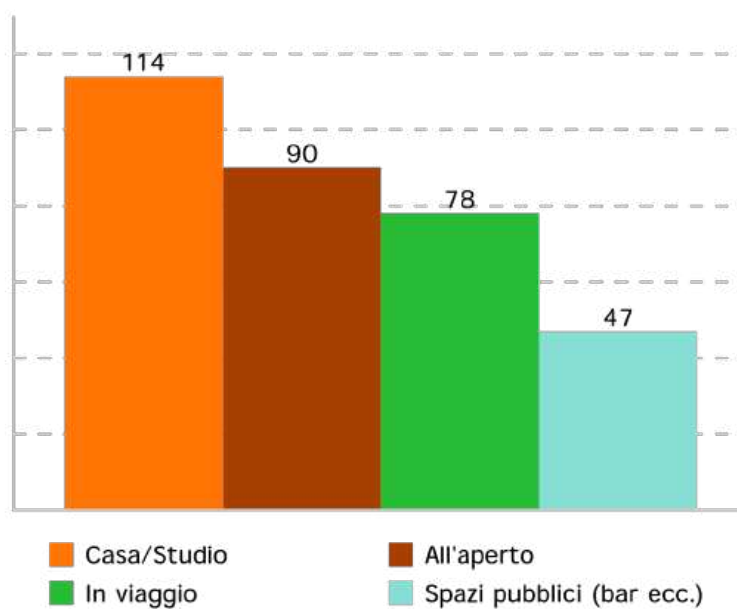
Hanno risposto al questionario, complessivamente **148 partecipanti**, fornendo un campione significativo per l'analisi del target e per la definizione delle risoluzioni progettuali sviluppate nelle fasi successive della ricerca. I risultati emersi sono stati successivamente rielaborati e interpretati al fine di individuare pattern ricorrenti, bisogni comuni e aspettative condivise dagli utenti coinvolti.

Tali evidenze hanno costituito una base fondamentale per la formulazione dei requisiti di progetto, contribuendo a orientare le scelte formali, funzionali e d'uso del prodotto.

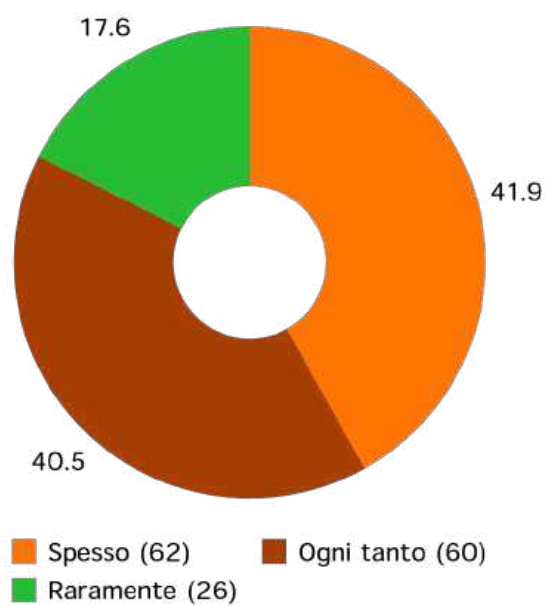
1 - Disegni o dipinti con metodi tradizionali o digitale?



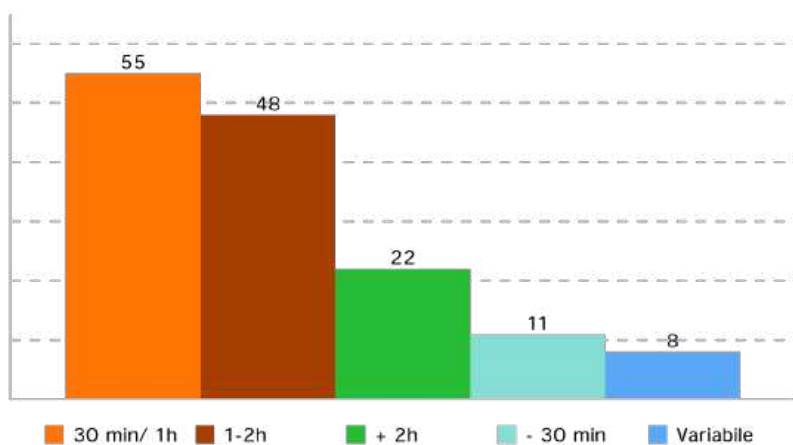
2 - Dove disegni o dipingi solitamente?



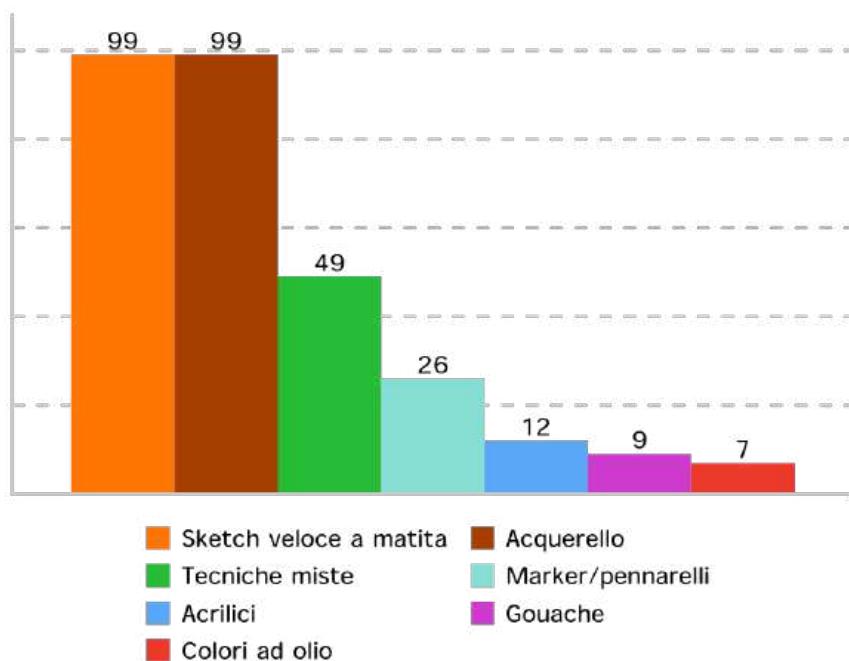
3 - Quanto spesso disegni o dipingi fuori casa/studio?



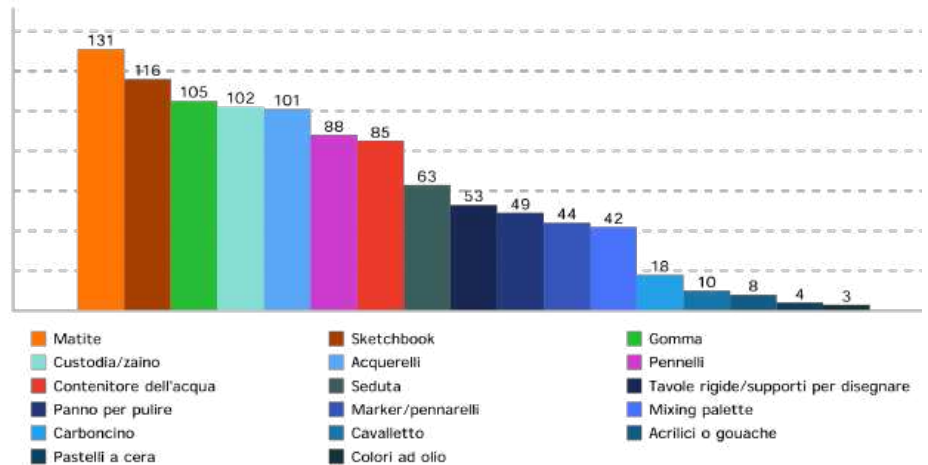
4 - Quanto tempo dedichi ad una sessione di disegno o pittura?



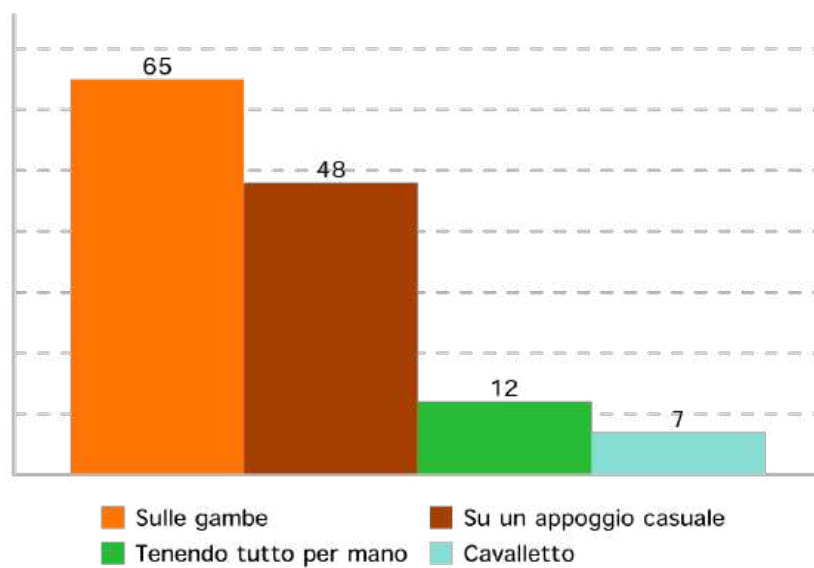
5 - Quali tecniche utilizzi più spesso durante le sessioni di disegno o pittura?



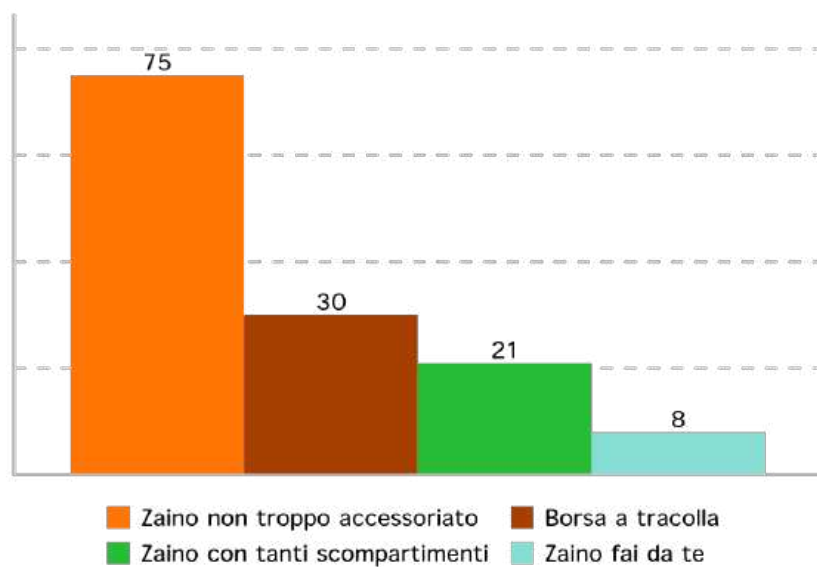
6 - Quali sono gli strumenti che utilizzi di solito?



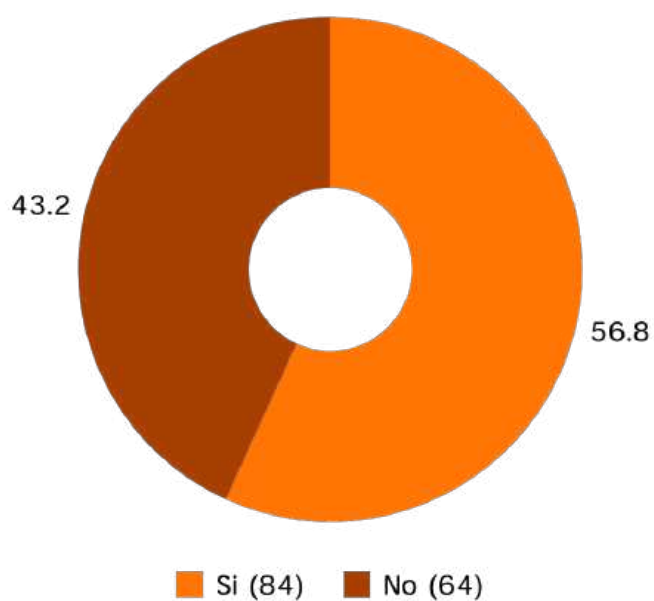
7 - Su quale supporto poggi durante l'attività di disegno o pittura?



8 - Dove riponi e trasporti tutti gli strumenti a te necessari?



9 - Hai mai riscontrato il bisogno di cambiare il metodo di trasporto dei tuoi strumenti?



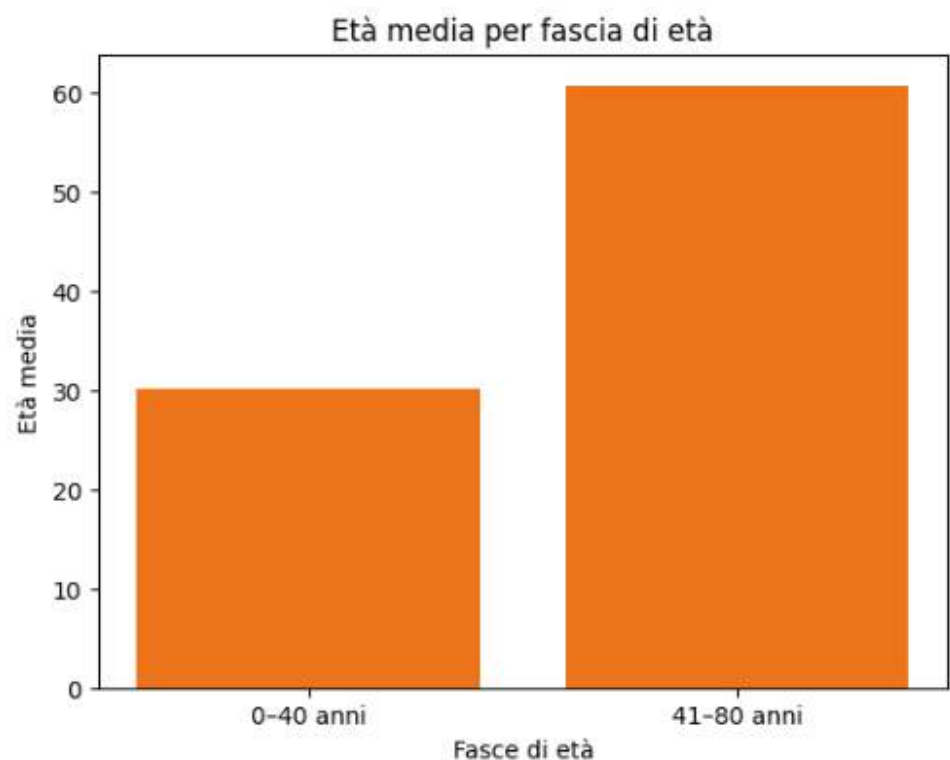
10 - Se si cosa miglioreresti? Quali qualità aggiunte preferiresti avere?

Impermeabile, piano rigido, resistente a urti e usura, tanti scomparti ma ordinati, compatto, lavabile, disassemblabile, componibile, personalizzabile, tutto in uno, leggero, multiuso (anche per oggetti personali), semplice, rapida apertura.

11 - Cosa ti manca durante la tua sessione di disegno o pittura?

Seduta, piano di appoggio, spazio per i materiali, stabilità, supporto agile, tutto a portata di mano, organizzazione.

Età media del campione di riferimento: 52 votanti = 50 anni, (0-40 anni = 17 persone), (41-80 = 35)



5.3 Dati appresi: Individuazione del target

L'urban sketching in ambito urbano si svolge in **contesti dinamici**, caratterizzati da un'elevata presenza di persone, traffico, rumori e stimoli visivi. Lo sketcher lavora spesso in movimento o in **postazioni temporanee** (panchine, scalinate, parapetti), dove lo spazio personale è limitato.

Le condizioni di luce cambiano rapidamente a causa di edifici alti e ombre proiettate, il flusso cittadino impone sessioni di disegno relativamente rapide.

L'ambiente urbano richiede strumenti compatti, facilmente accessibili, da **aprire/chiudere agevolmente** e che non creino ingombro a chi passa. L'attrezzatura deve essere robusta e ordinata, perché su superfici dure (asfalto, cemento) è facile che si danneggi cadendo.

Punti in comune: criticità, bisogni e ambizioni

- Leggerezza
- Impermeabilità
- Facilità di lavaggio
- Resistente
- Multiscparti
- Ordinato
- Seduta
- Piano di appoggio
- Componibile
- Capiente
- Capienza anche per oggetti personali

L'analisi del contesto e dei bisogni ha quindi orientato le scelte progettuali verso la definizione di un prodotto che non sia un semplice contenitore, ma un vero e proprio strumento di supporto all'attività di urban sketching. Le caratteristiche emerse non vengono interpretate come requisiti isolati, bensì come elementi interconnessi che concorrono a definire un sistema funzionale, adattabile e coerente con la pratica del disegno urbano.

La **leggerezza** diventa un fattore centrale, non solo per ridurre l'affaticamento durante gli spostamenti, ma anche per consentire una **fruizione più spontanea** e immediata dello strumento.

Allo stesso tempo, la necessità di resistenza e **impermeabilità** risponde alle condizioni imprevedibili dell'ambiente urbano, **proteggendo l'attrezzatura** da urti, cadute accidentali e agenti atmosferici. La facilità di lavaggio si inserisce in questa logica di utilizzo intensivo, legato a superfici sporche, polverose o umide, tipiche del contesto cittadino.

L'**organizzazione interna multiscoparto** è ordinata riflette l'esigenza di rapidità operativa: ogni strumento deve essere facilmente raggiungibile, riducendo i tempi morti e permettendo allo sketcher di concentrarsi sull'osservazione e sulla restituzione grafica del contesto. La capienza, pensata non solo per i materiali da disegno ma **anche per gli oggetti personali**, evidenzia come lo zaino debba accompagnare l'utente lungo l'intera esperienza urbana, **integrandosi nella quotidianità** e non limitandosi al solo momento del disegno.

Particolarmente rilevante è l'introduzione di funzioni integrate come **la seduta e il piano di appoggio**, che trasformano lo zaino in un elemento attivo dello spazio urbano. Queste soluzioni rispondono alla mancanza di superfici adeguate e alla necessità di adattarsi a postazioni temporanee, offrendo stabilità e comfort anche in situazioni non progettate per la sosta o il lavoro creativo. La componibilità rafforza ulteriormente questa visione, consentendo allo zaino di adattarsi a diverse modalità d'uso, durate delle sessioni e contesti urbani, senza imporre una configurazione rigida.

Le scelte progettuali che caratterizzano lo zaino derivano direttamente dall'osservazione delle criticità e delle ambizioni del target individuato. Il risultato è un prodotto che mira a mediare tra **mobilità, funzionalità e immediatezza**, ponendosi come estensione del corpo e del gesto creativo dello sketcher urbano. Lo zaino non si limita a rispondere a bisogni pratici, ma diventa un alleato progettuale, capace di **facilitare l'interazione tra l'utente e la complessità dello spazio di azione, urbano e non**.

L'approccio progettuale si concentra sull'equilibrio tra funzionalità, portabilità e chiarezza d'uso, evitando soluzioni complesse o ridondanti. La modularità diventa un elemento chiave, non solo in termini di configurazione interna, ma anche come risposta a scenari d'uso variabili, tipici della vita urbana contemporanea.

L'idea si estende però oltre il solo ambito artistico. Lo zaino integra un sistema che permette di utilizzare un piano di appoggio stabile per notebook, tablet o semplici attività di scrittura, rendendolo uno strumento utile anche per studenti, lavoratori in mobilità e utenti che si spostano frequentemente tra diversi contesti. La presenza di spazi dedicati sia ai materiali da disegno sia agli oggetti personali (come **dispositivi elettronici, documenti e accessori**).

5.4 Requisiti progettuali:

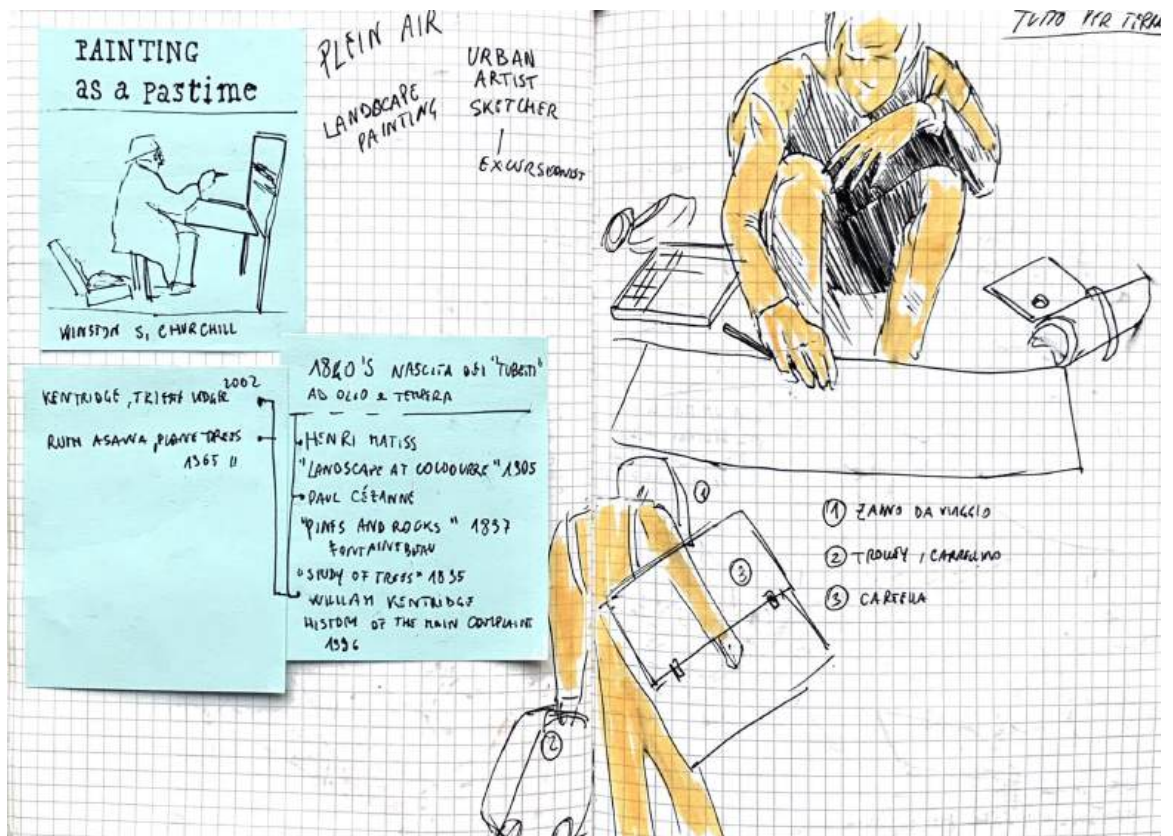
Analisi dell'interazione con l'utente

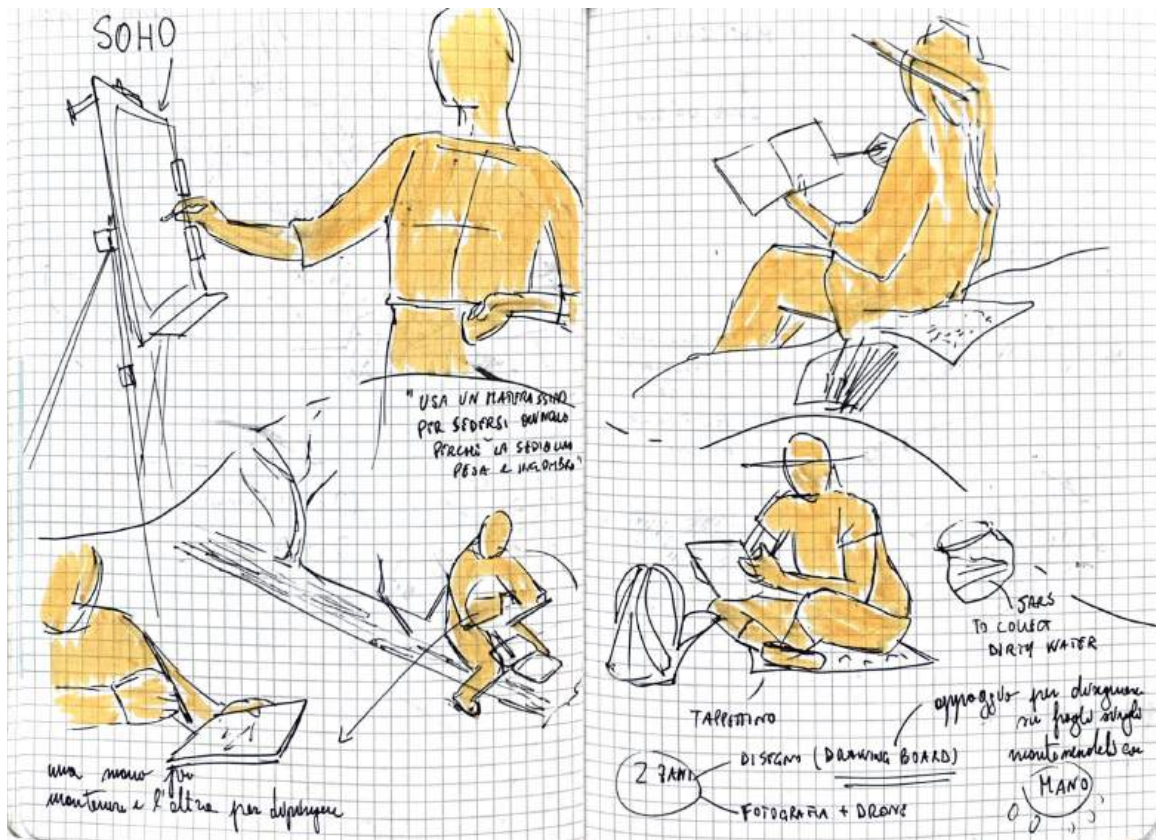
Il capitolo precedente ha permesso di delineare il profilo del target e di individuare criticità, bisogni e aspirazioni legate alla pratica dell'urban sketching in contesto outdoor. A partire da questi dati, si rende ora necessario tradurre le informazioni raccolte in indicazioni progettuali concrete, capaci di orientare lo sviluppo del prodotto in modo consapevole e funzionale.

Per definire i requisiti progettuali, è stata condotta un'analisi approfondita dei **comportamenti d'uso** attraverso lo studio di sketch, screen e materiali video reperiti online, che documentano urban sketchers durante le loro sessioni di disegno all'aperto, in parchi, spazi pubblici e contesti urbani eterogenei. **L'osservazione diretta delle gestualità, delle posture e delle modalità di organizzazione degli strumenti** ha consentito di comprendere come l'utente si muove, si posiziona nello spazio e interagisce con l'attrezzatura durante l'attività di sketching.

L'attenzione è stata posta sul **modo in cui gli sketchers affrontano il momento del disegno**: se lavorano in piedi o seduti, se tengono gli strumenti in mano o li appoggiano su superfici improvvisate, se utilizzano cavalletti o soluzioni portatili, e come gestiscono il passaggio rapido tra osservazione, disegno e movimento. Queste dinamiche rivelano esigenze spesso implicite, legate all'ergonomia, alla stabilità, alla rapidità di accesso e alla flessibilità dell'attrezzatura.

L'analisi dei diversi approcci operativi ha permesso di individuare schemi ricorrenti e variazioni significative, utili a definire un sistema progettuale in grado di adattarsi a più modalità d'uso. I requisiti che emergono da questa fase rappresentano quindi il punto di connessione tra l'osservazione del comportamento reale e la traduzione progettuale, ponendo le basi per uno prodotto pensato non solo per contenere, ma per supportare attivamente il gesto, la postura e il processo creativo dell'urban sketcher.





5.5 Dinamiche di utilizzo e gestualità

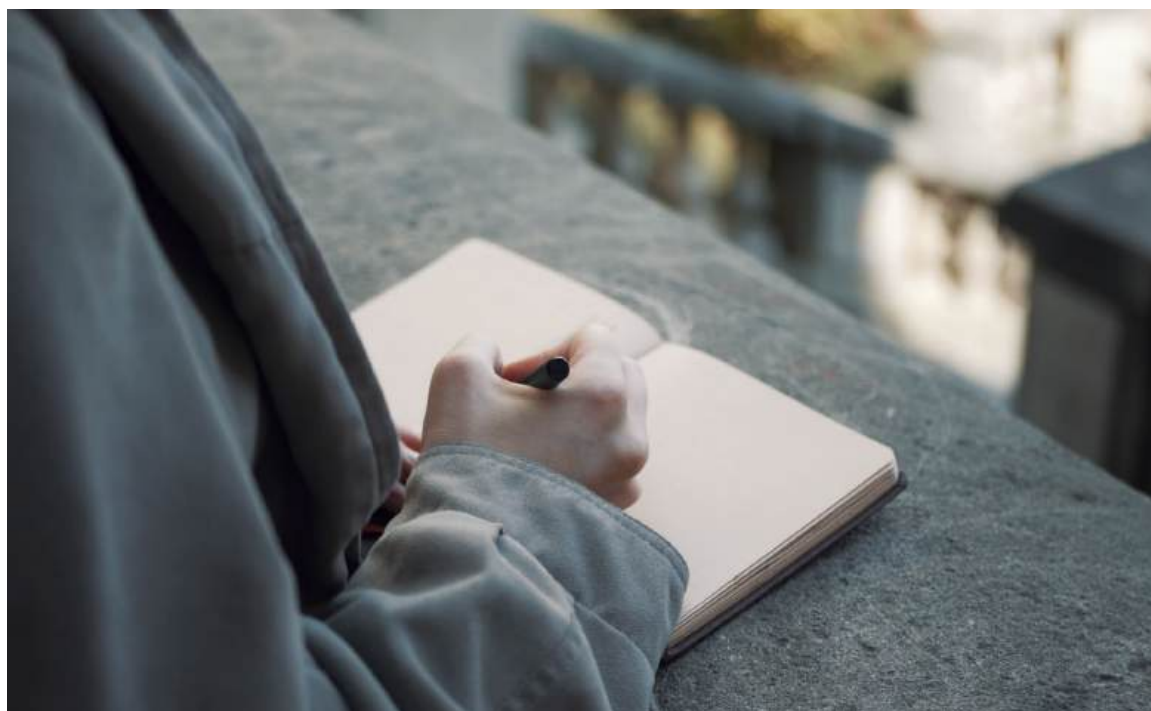
Cavalletto, poggia pennelli, mixing palette





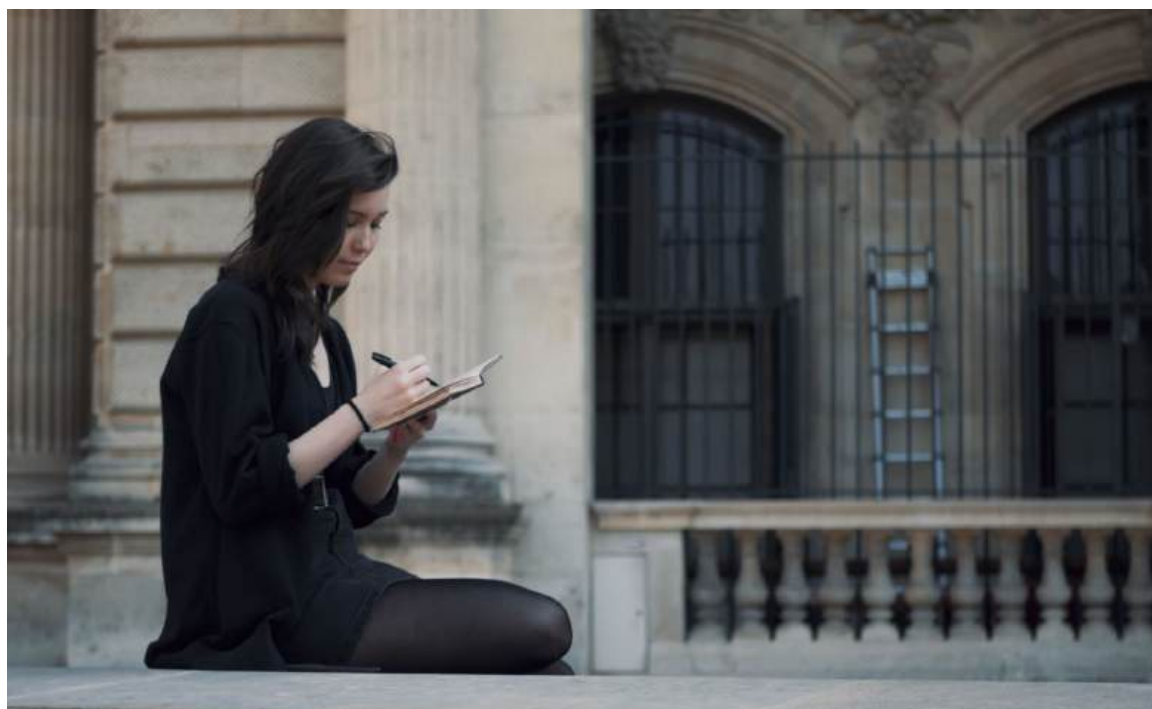


Appoggio casuale (muretti, panchine, piani rialzati)





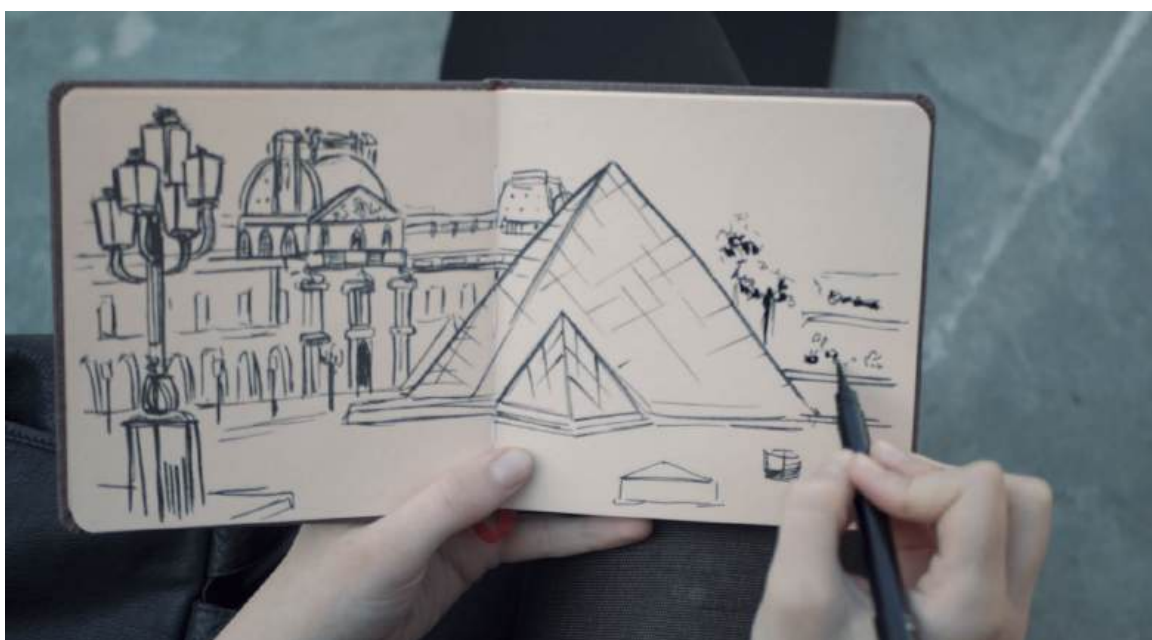
Tutto il necessario in una sola mano

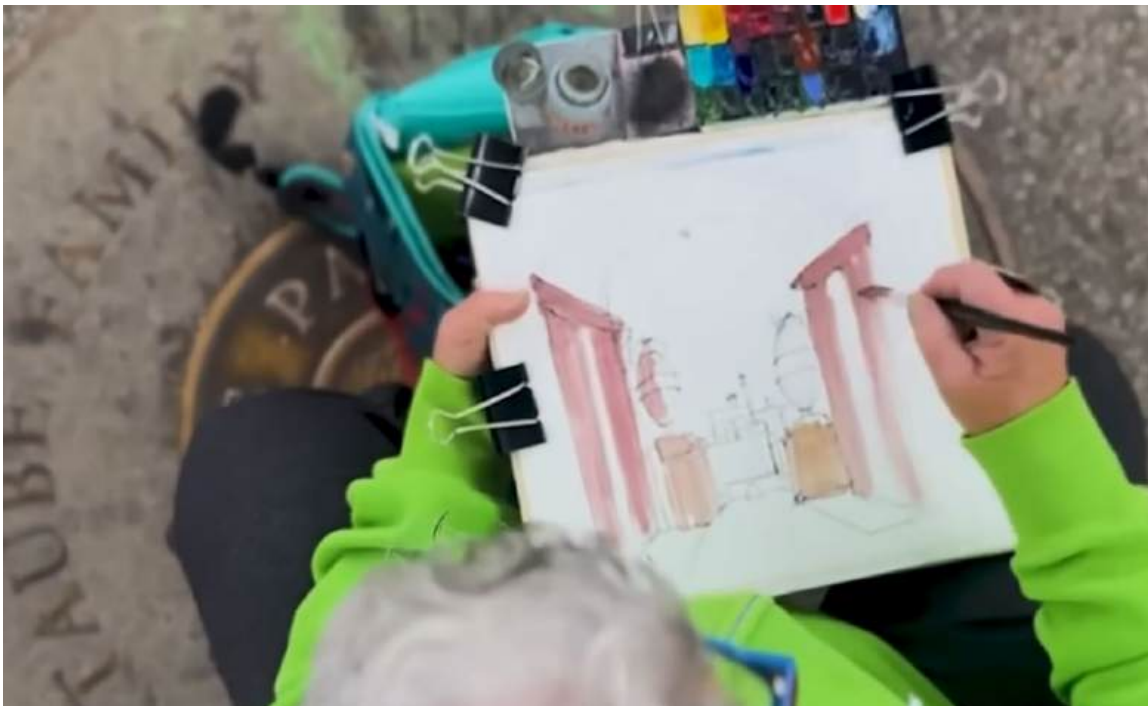


Gambe come piano d'appoggio











5.6 Strumenti necessari

Le analisi date dal questionario dalle immagini, dagli sketch e dai materiali video ha evidenziato una serie di strumenti ricorrenti e modalità operative condivise dagli urban sketchers, indipendentemente dal contesto o dallo stile individuale. Pur con approcci differenti, emerge una costante necessità di avere a disposizione un set essenziale ma completo, facilmente accessibile e organizzato in modo funzionale durante l'attività di disegno.

Pennelli, matite e pennarelli rappresentano gli strumenti principali dell'azione grafica e richiedono una collocazione che ne permetta l'immediata individuazione e il rapido utilizzo. L'osservazione delle gestualità mostra come questi elementi vengano spesso tenuti in mano, appoggiati temporaneamente o riposti e ripresi più volte nel corso della sessione, rendendo fondamentale uno spazio dedicato che favorisca ordine e continuità del gesto, evitando dispersione o sovrapposizioni.

Nel caso dell'utilizzo di tecniche ad **acquerello**, si aggiunge la presenza di un **contenitore d'acqua**, elemento indispensabile ma al tempo stesso critico in contesto urbano. La necessità di stabilità, sicurezza e praticità impone una riflessione progettuale mirata, volta a integrare questo componente all'interno dello zaino in modo controllato, riducendo il rischio di rovesciamenti e facilitandone l'accesso durante l'uso.

Un ulteriore elemento ricorrente è la **mixing palette**, utilizzata per la preparazione e la miscelazione dei colori. Dall'osservazione emerge come questa venga spesso posizionata in prossimità del piano di lavoro, diventando parte integrante del flusso operativo. La sua presenza suggerisce la necessità di uno spazio dedicato che dialoghi direttamente con la superficie di disegno, favorendo un'interazione naturale e continua tra colore, gesto e supporto grafico.

L'analisi delle modalità di approccio al disegno ha inoltre messo in evidenza l'importanza di un piano di appoggio inclinato, assimilabile a un "**leggio**", che richiama la struttura tipica del cavalletto da pittura.

New Wave u.go
Plein Air Pochade Box
small





Un aspetto particolarmente rilevante emerso dall'osservazione riguarda il bisogno costante di una **seduta** e di un **piano di appoggio**, configurandosi come esigenze basilari e trasversali alla maggior parte degli urban sketchers analizzati. Indipendentemente dal contesto, parchi, marciapiedi, piazze o spazi di passaggio, la possibilità di sedersi e di disporre di una superficie stabile su cui lavorare si rivela fondamentale per garantire stabilità, continuità del gesto e qualità del risultato.

In assenza di arredi urbani adeguati o superfici progettate per il disegno, lo sketcher è spesso costretto ad adattarsi allo spazio disponibile, trasformando elementi informali o improvvisati in supporti funzionali. In questo senso, **le gambe diventano frequentemente il piano di appoggio principale**, assumendo il ruolo di superficie di lavoro su cui poggiare il blocco da disegno, la palette o parte dell'attrezzatura. Questa soluzione, sebbene efficace dal punto di vista pratico, evidenzia una condizione di compromesso che influisce sulla postura, sulla stabilità e sulla libertà di movimento a lungo tempo.

La centralità di questi due elementi, seduta e piano di appoggio, mette in luce un vuoto progettuale: **la mancanza di un supporto integrato**, pensato specificamente per rispondere alle reali modalità d'uso dell'urban sketching. La progettazione si inserisce proprio in questo spazio, assumendo il compito di offrire una risposta concreta a tali necessità, integrando funzioni che permettano allo sketcher di sedersi e di disporre di una **superficie di lavoro stabile, ergonomica e immediatamente disponibile**.

Questa osservazione rafforza l'idea del metodo di trasporto adoperato come sistema multifunzionale, capace di adattarsi al corpo e allo spazio urbano, e di trasformare una condizione di adattamento forzato in un'esperienza d'uso consapevole e supportata. **Seduta e piano di appoggio** non vengono quindi intesi come elementi accessori, ma **come componenti fondamentali** attorno a cui si strutturano le scelte progettuali, rispondendo in modo diretto ai bisogni più ricorrenti emersi dall'analisi delle pratiche reali.

Nel loro insieme, questi elementi definiscono un sistema di strumenti e funzioni che hanno guidato le scelte progettuali, orientando la progettazione verso la **creazione di uno zaino** che sia una soluzione capace di rispondere in modo concreto alle pratiche osservate. L'obiettivo è quello di sintetizzare in un unico prodotto le esigenze operative comuni, offrendo un supporto flessibile, ordinato e coerente con le reali modalità d'uso dell'urban sketcher.

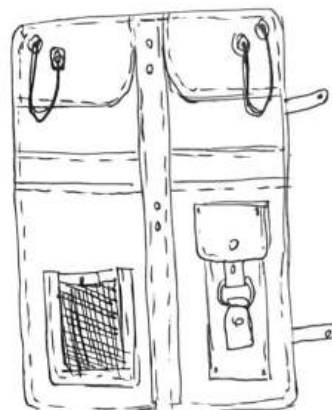
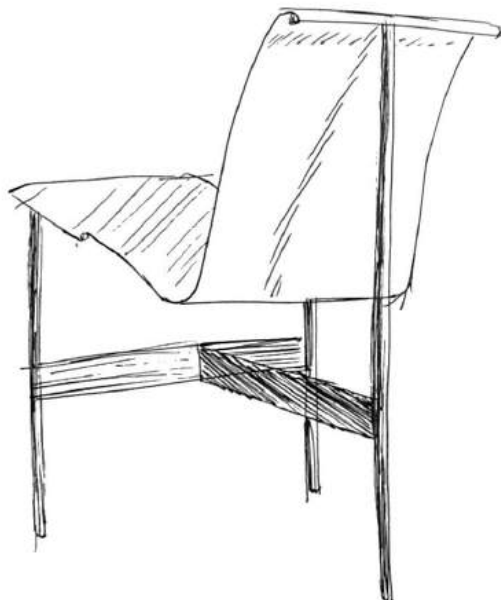
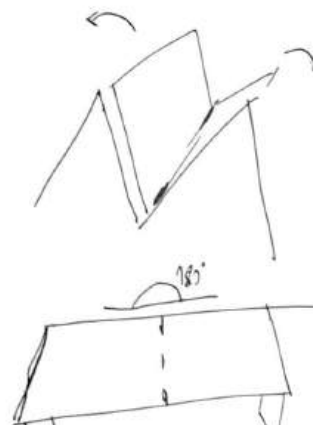
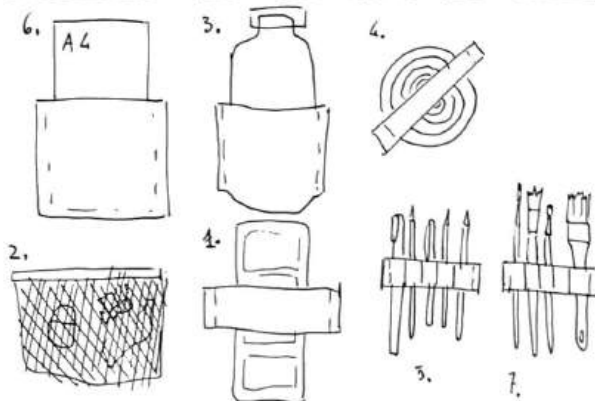


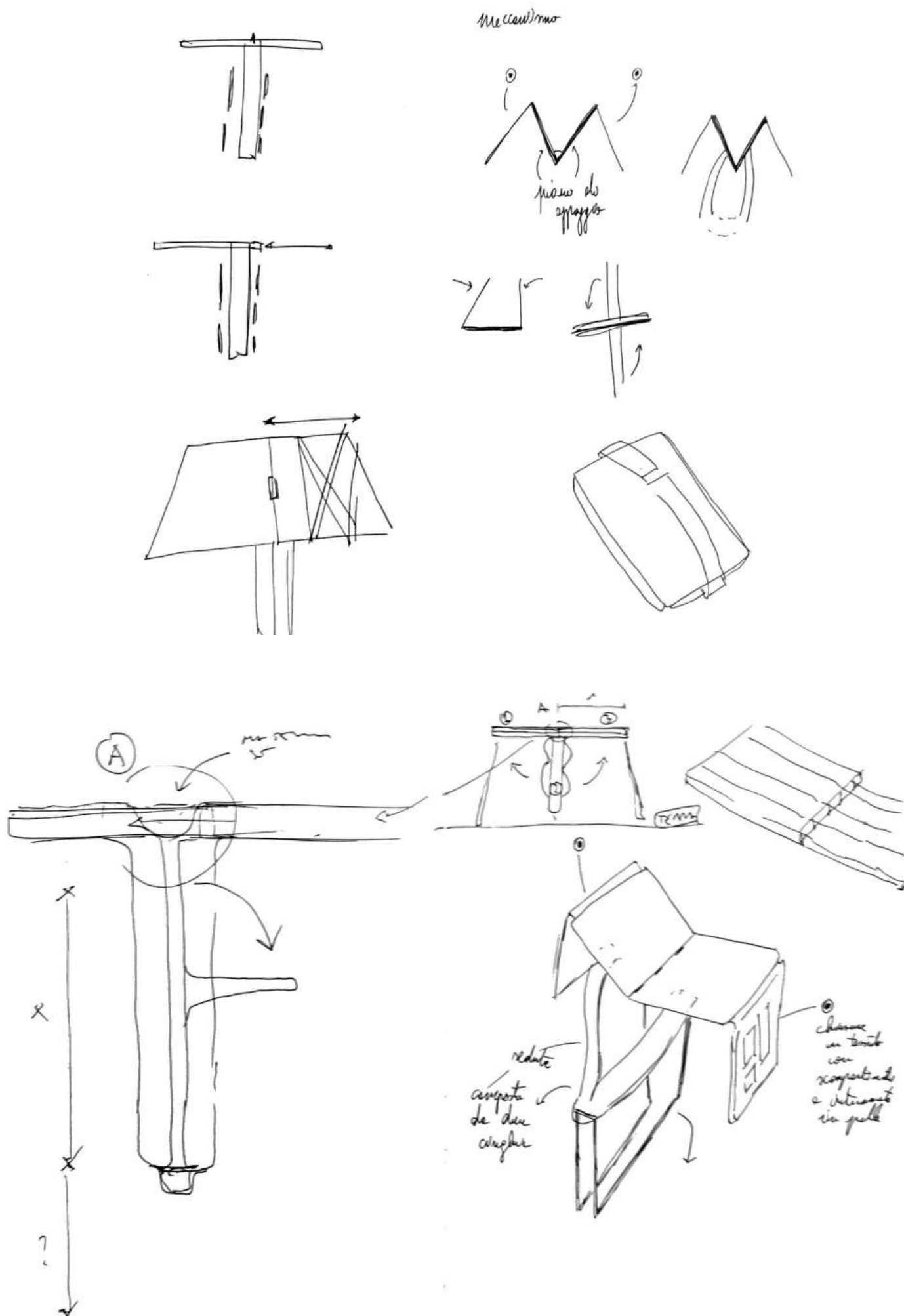
5.7 Sketch preliminari

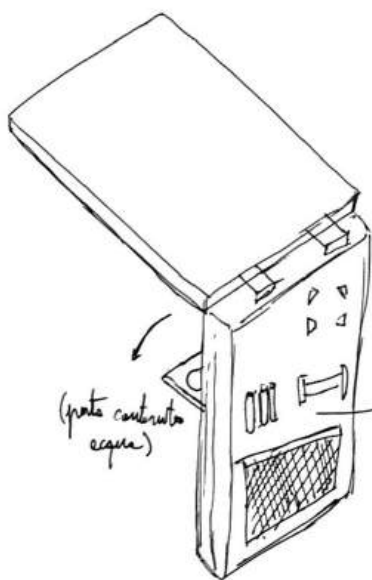
Storyboard

SCOMPARTI per...

1. SCATOLA ACCUSCELLI
2. ASTUCCIO / BORSUCCO per materiale vario (GAMMA, CLIPS, STRACCI, PASTELLI)
3. BOTTIGLIA per bere
4. CONTENITORI ACQUA
5. PIATTI
6. TACCUINO A4 - A5
7. PENNELL (Non contenitore rototabile (o similare))
fanno trasparenza

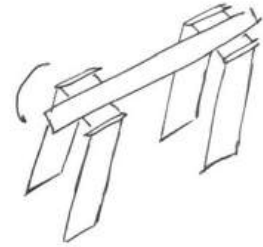
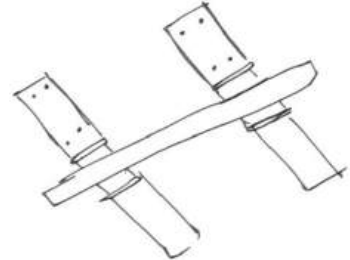
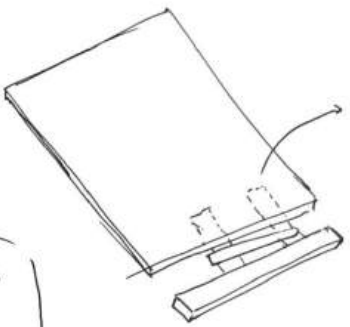




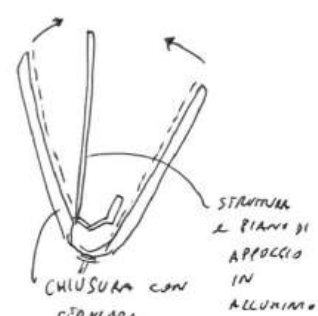
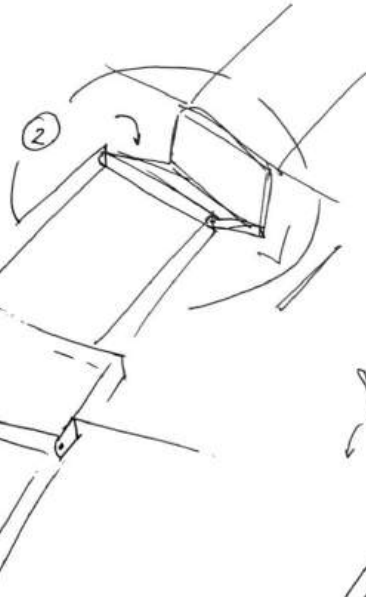
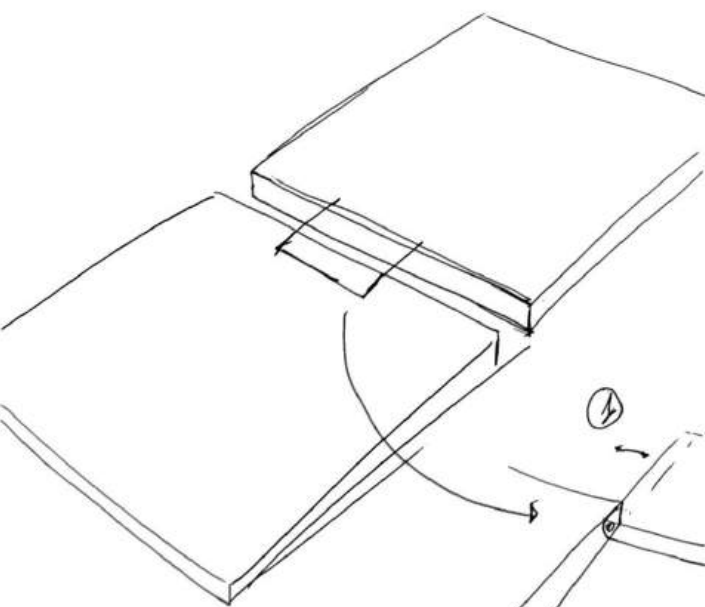


(parte costruita a mano)

curva /
prova
all'interno
della cassa



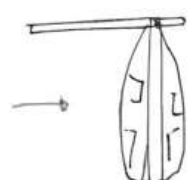
nell'insieme

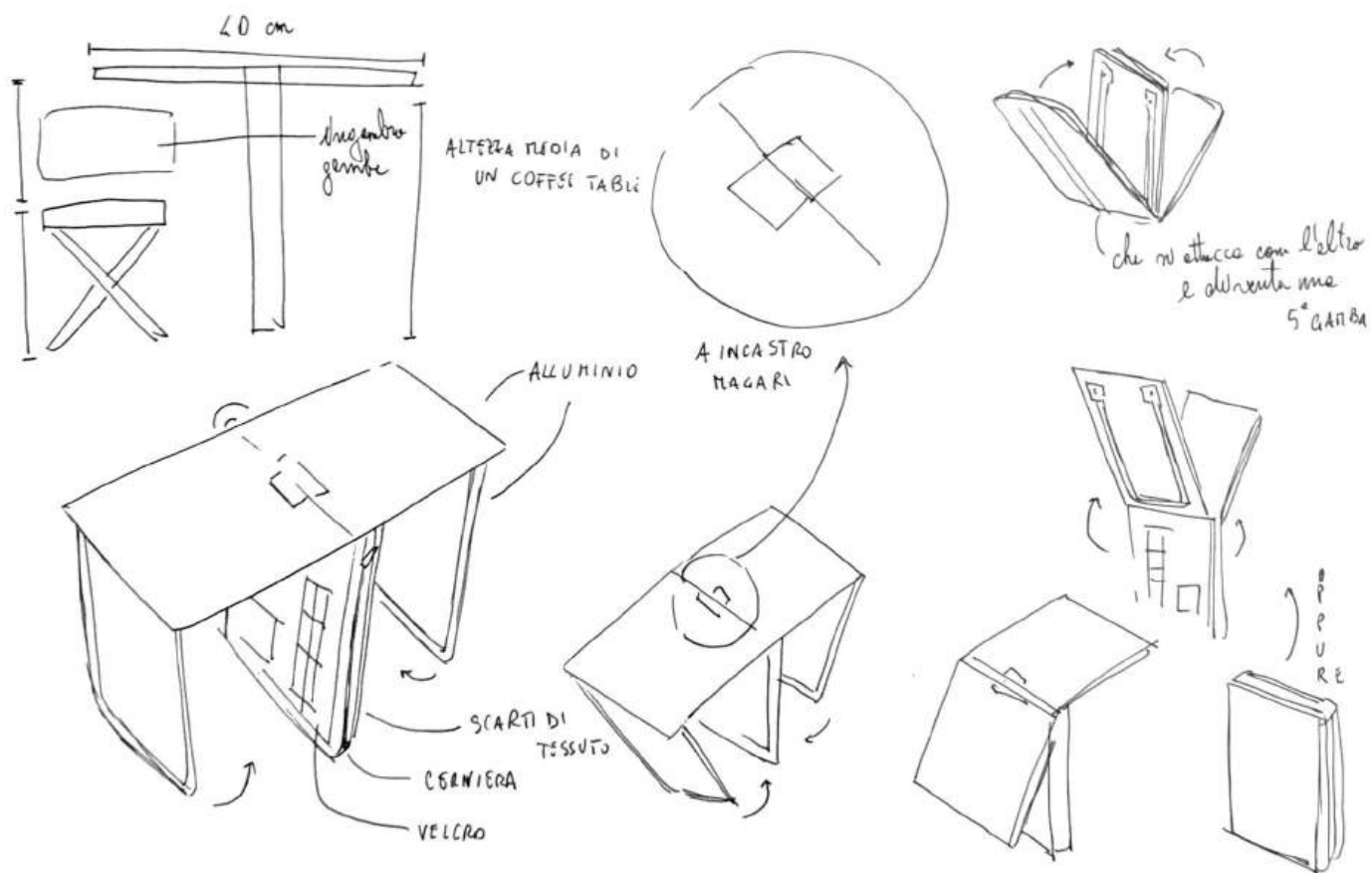
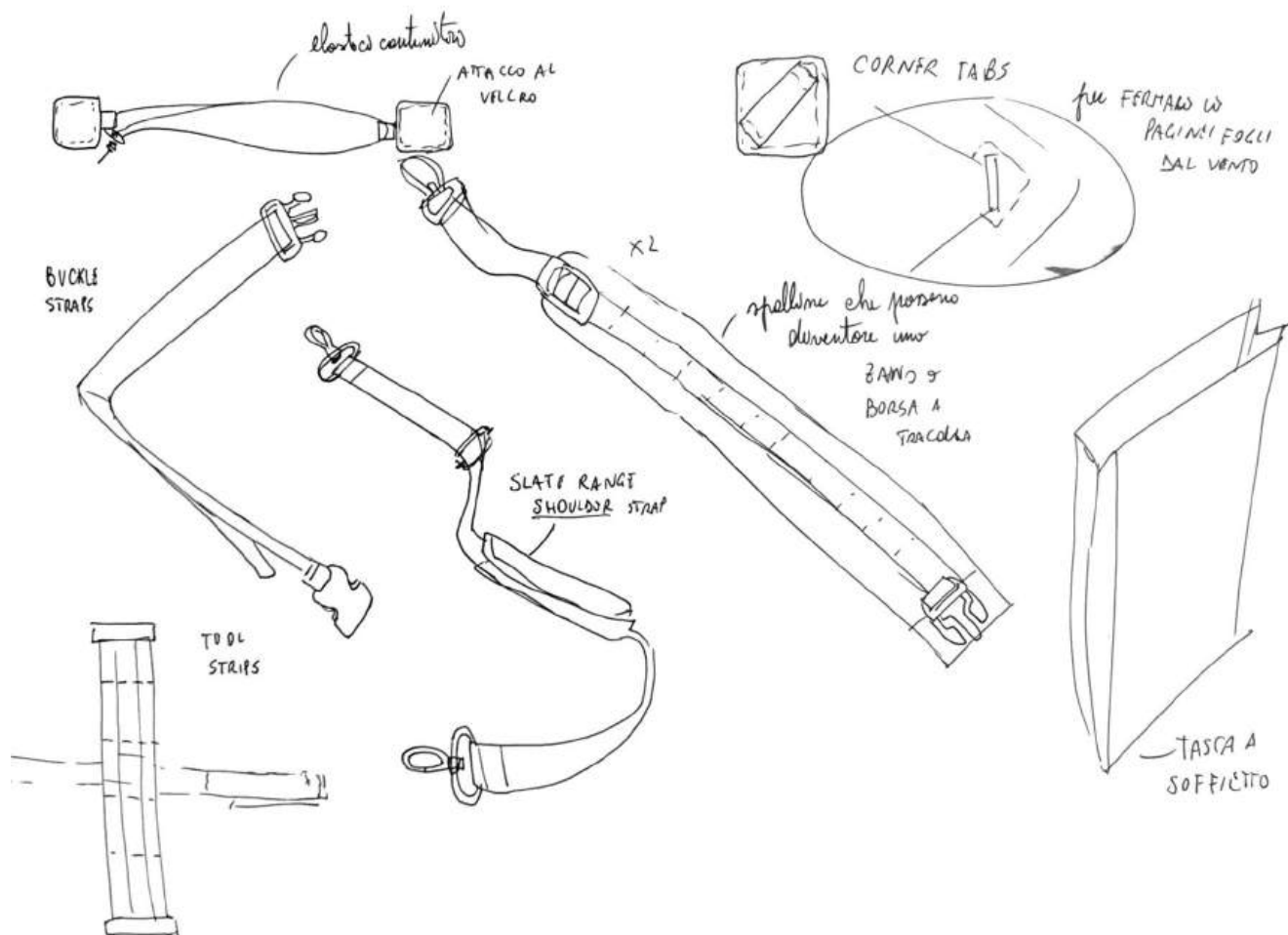


STRUTTURA
A PIANO DI
APPOGGIO
IN ALLUMINIO

CHIUSURA CON
CERNIERA

prezzo su
cui si collegheranno
le due parti in metallo



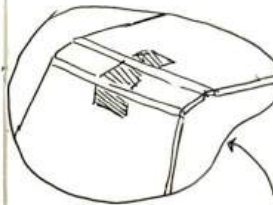
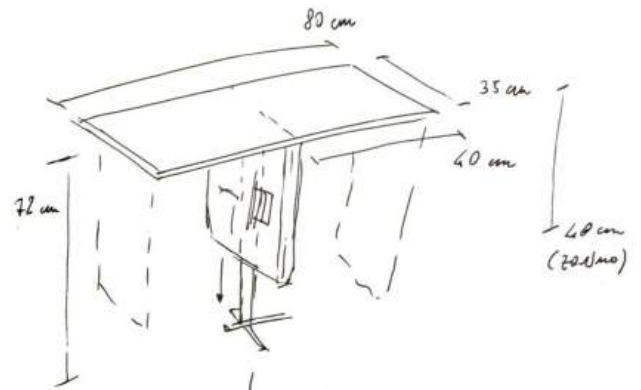
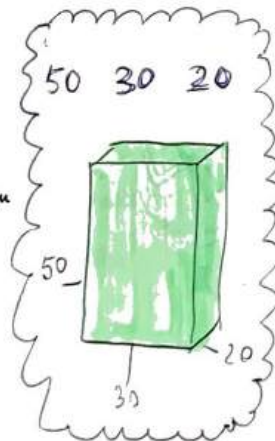
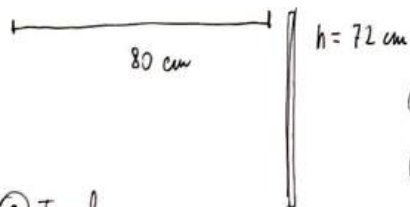
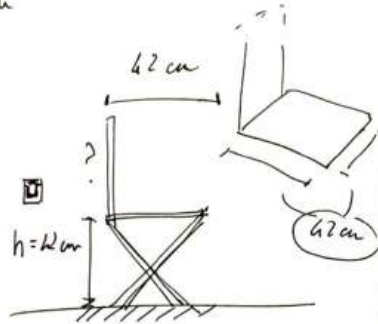


⊙ TAVOLO

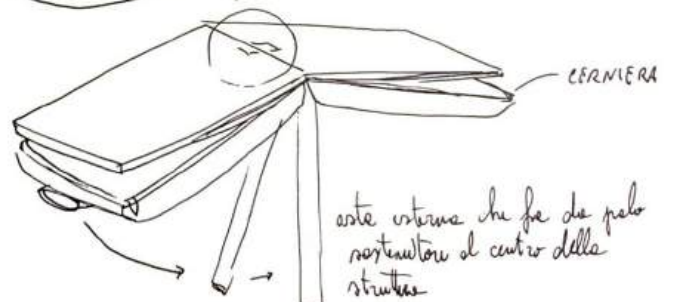
⊠ SCABINLO

$h = 72 \text{ cm}$
 $h = 75 \text{ cm}$

$h = 42 \text{ cm}$



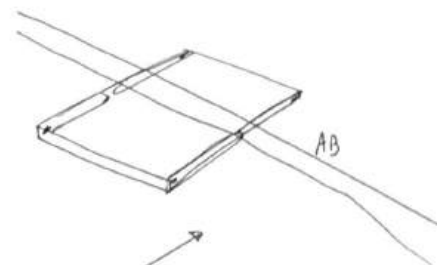
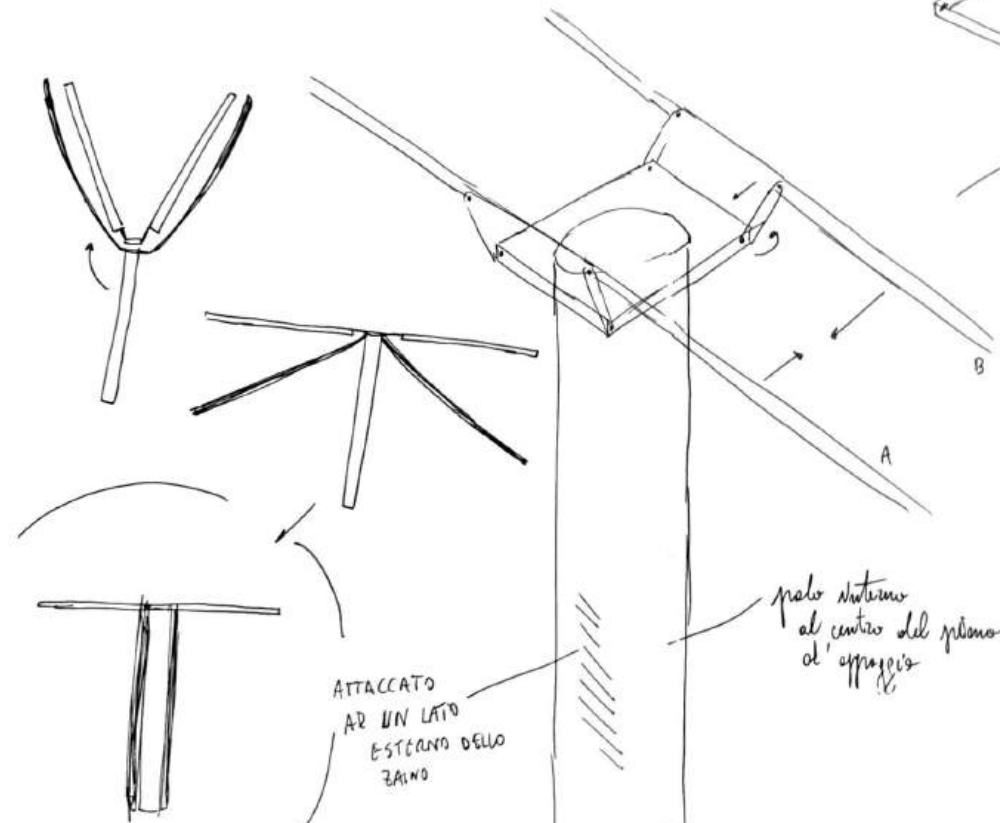
gambe appoggiate
estendibili dallo
zaino
(TELESCOPICA)



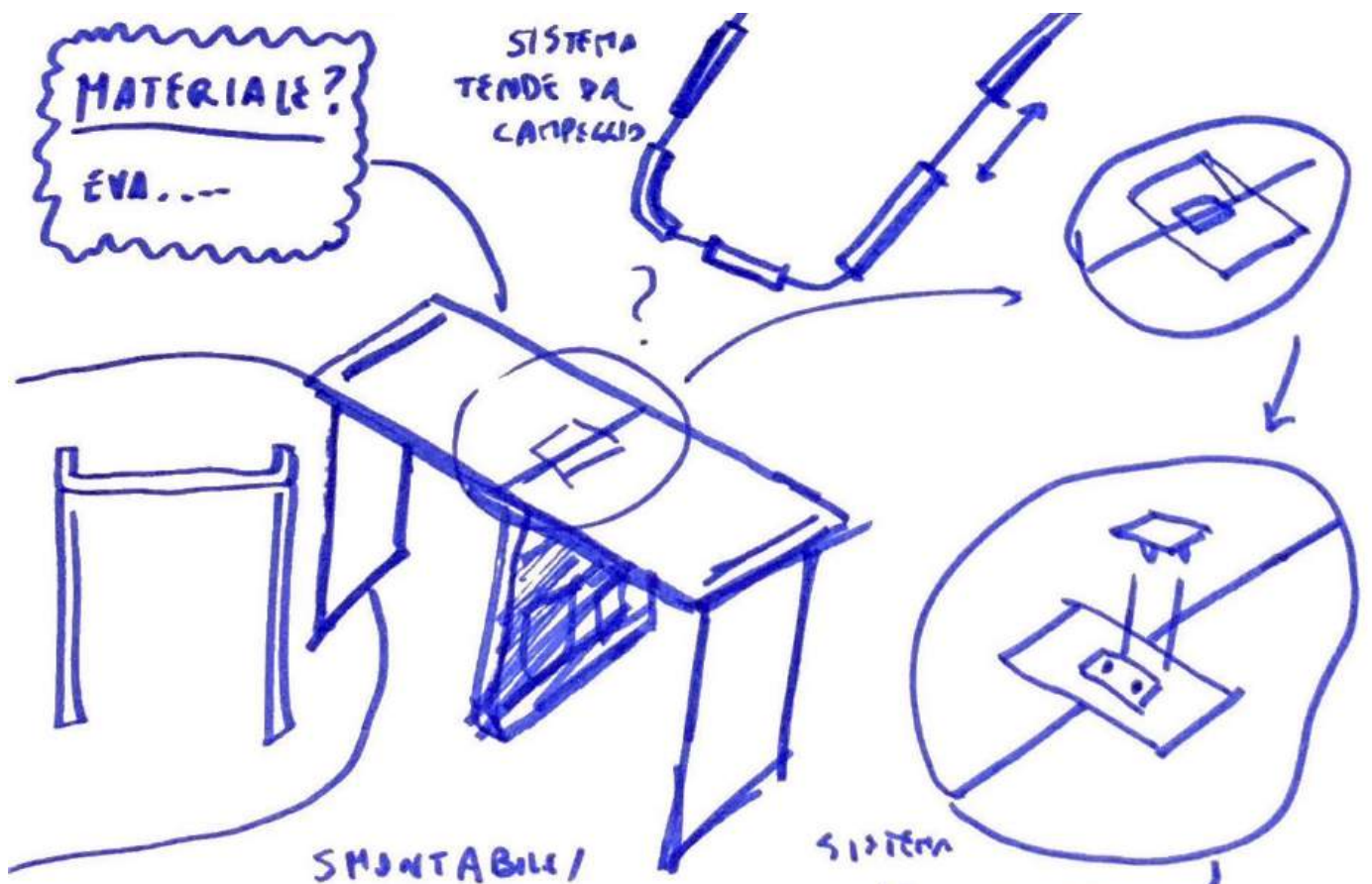
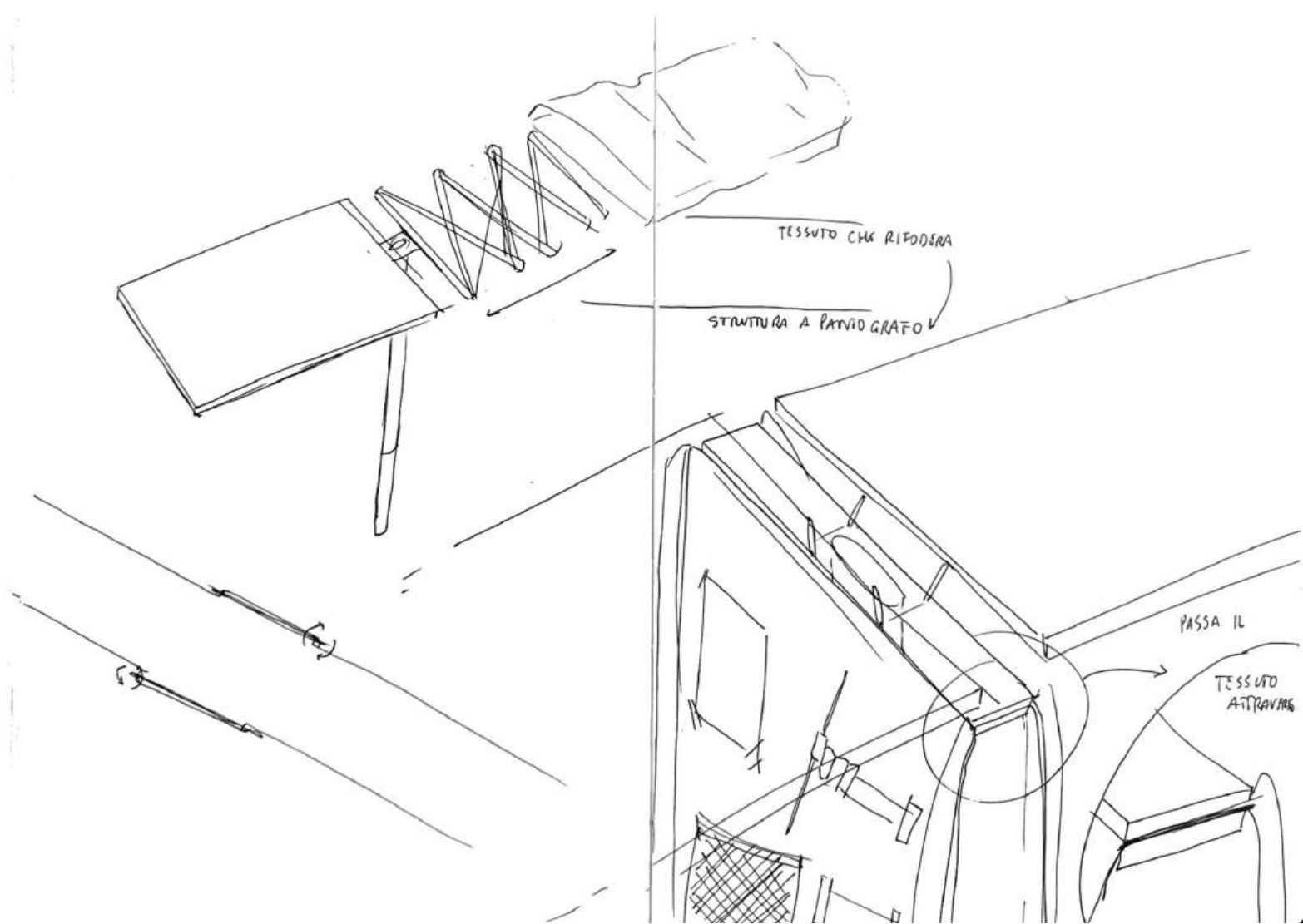
asta interna che fa da palo
portante al centro della
struttura

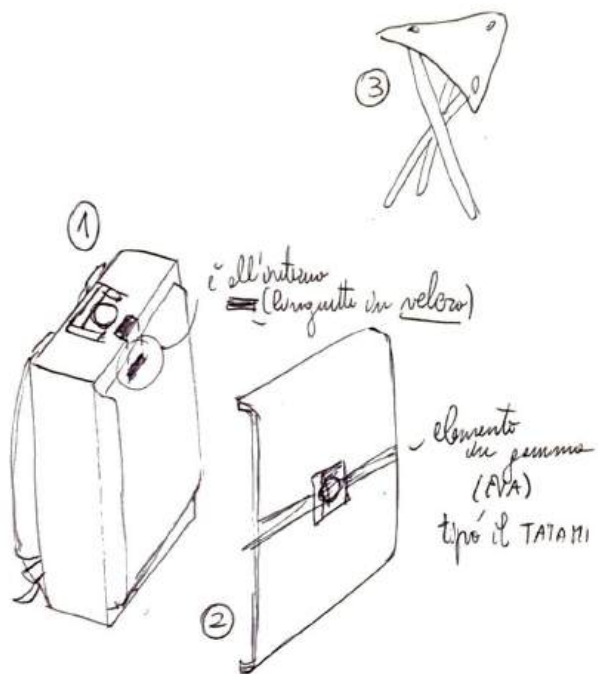
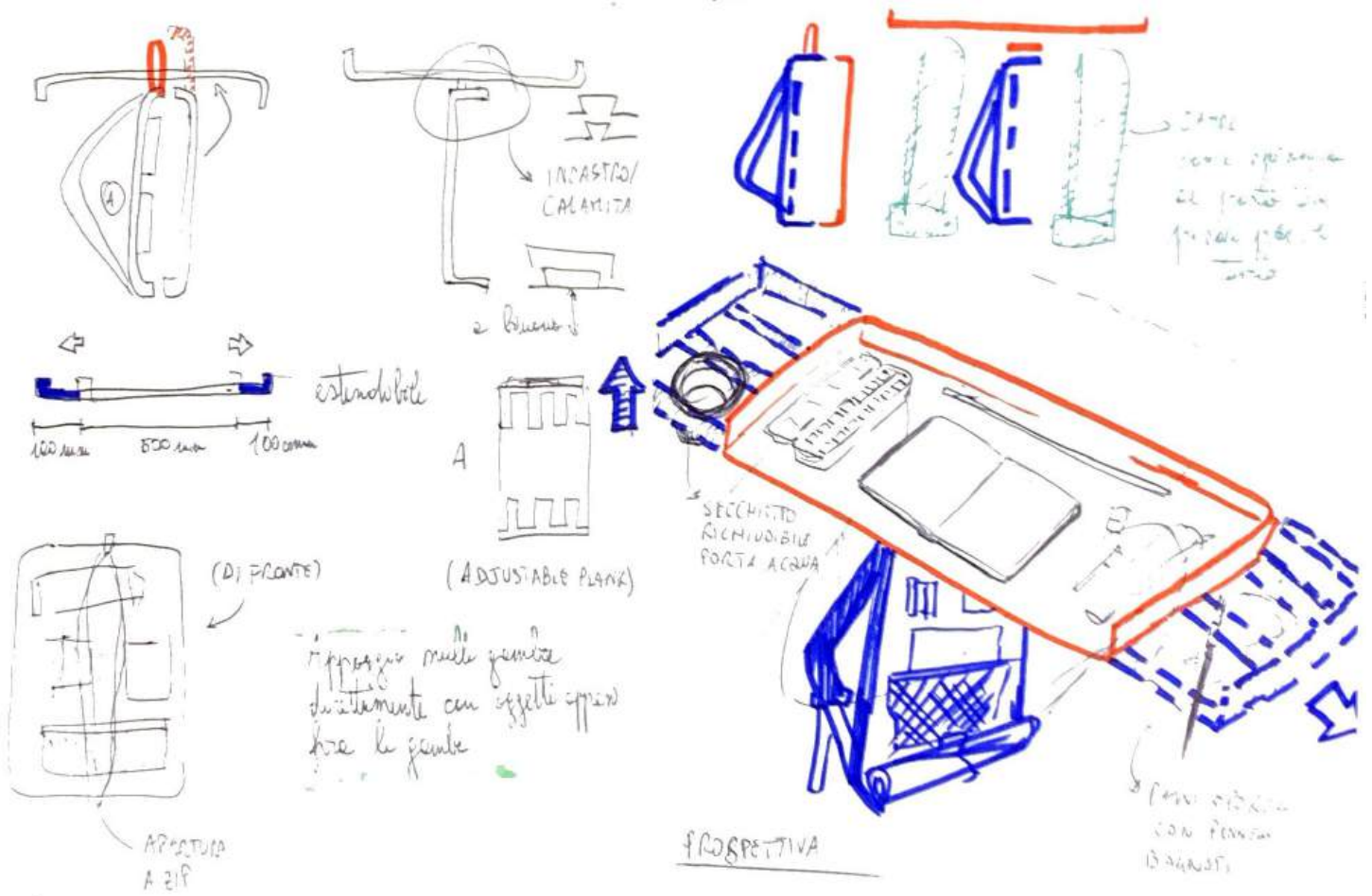
⊙ Tavolo

• → rappresentano le parti in cui
c'è movimento



permette di far aderire
punto A e punto B
chiudendo





LISTA MATERIALI

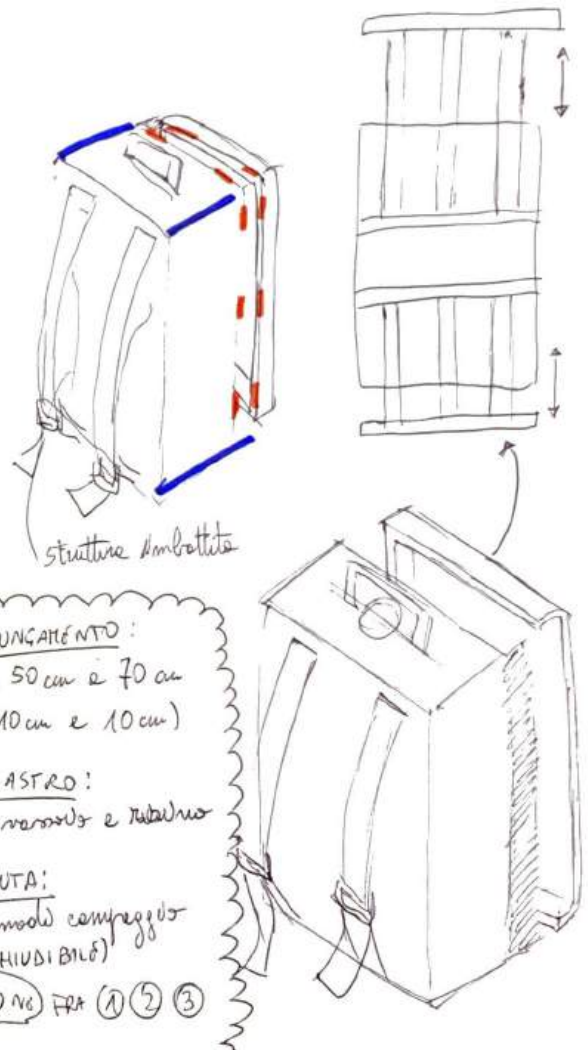
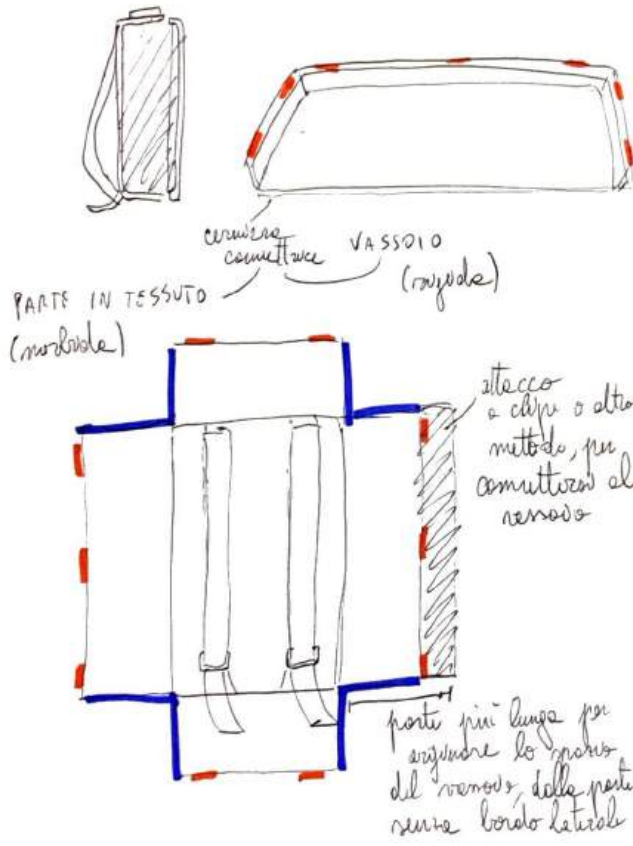
forma sketchbook
motile foglio
pennelli penna
acquarelli porte acqua
gomme mixing palette
porta/appoggio strumento
pennare

① ZAINO / 20 cm di PROFONDITA'
con velcro, tasche componibili
breve e chiusura impermeabile

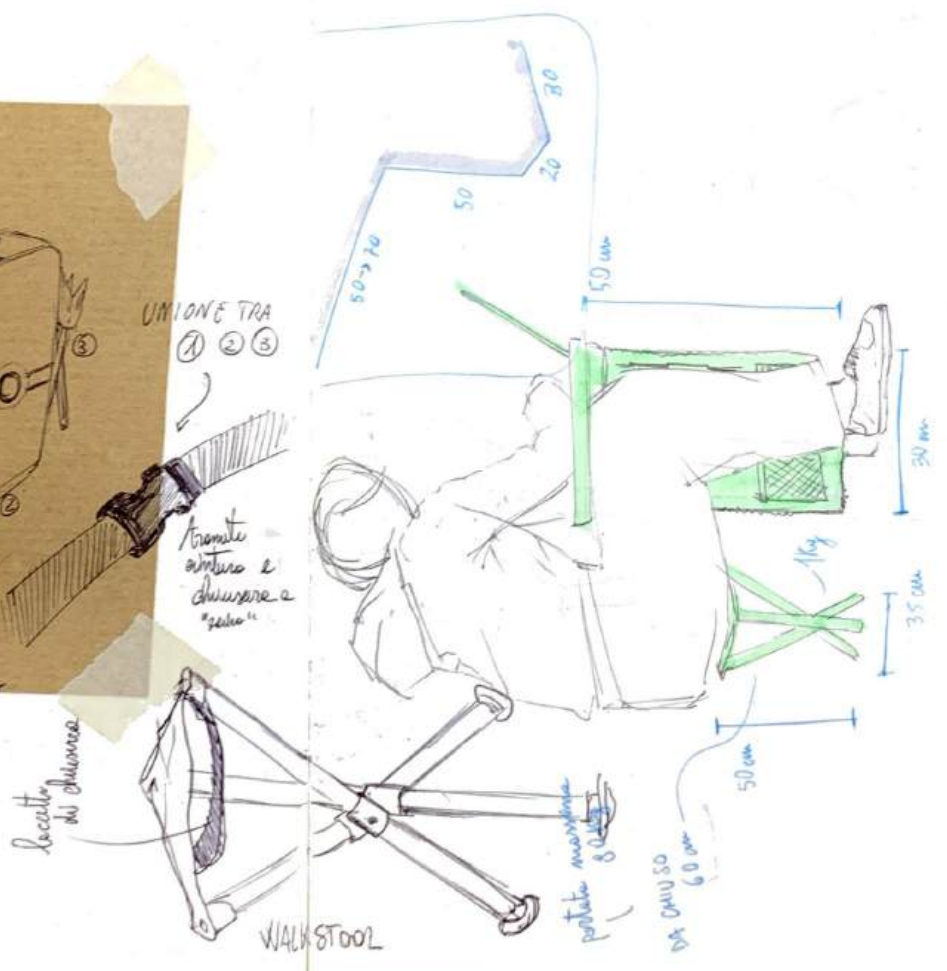
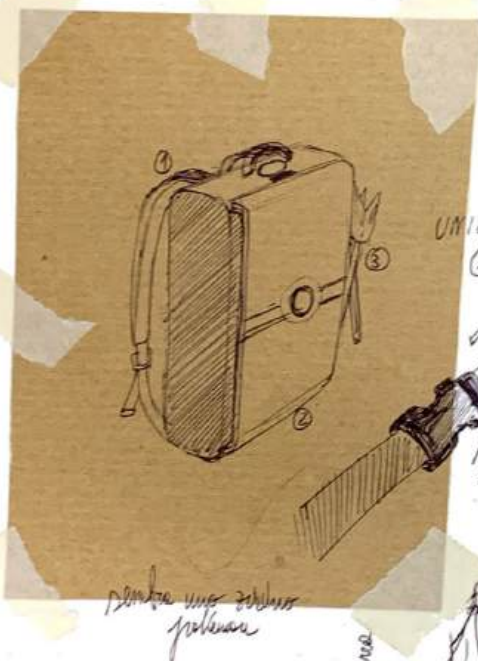
② ACCESSORI x ③
mixing palette, porte acqua,
pennare oggetti

con INCASSO A
ROTAZIONE REVERSIBILE

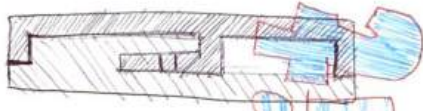
MANIGLIA → FISSA STESSA UN INCASTRO



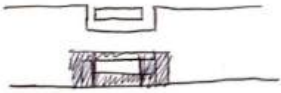
- ALLUNGAMENTO:
da 50 cm a 70 cm
(10 cm e 10 cm)
- INCASTRO:
tra vassoio e retroscuo
- SEDUTA:
e modo compatto
(RICHIUDIBILE)
- UNIONE FRA ① ② ③



MONTAGGIO A SCATTO TORSIONALE *e fissaggio totale (senza reversibilità)*



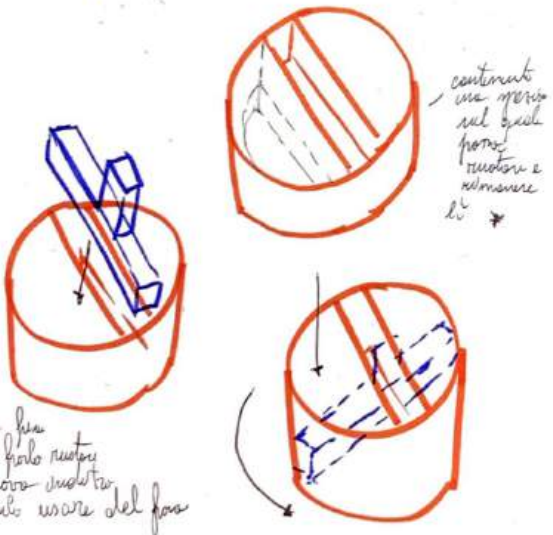
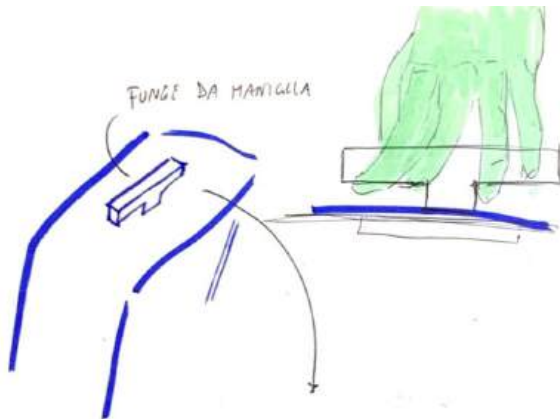
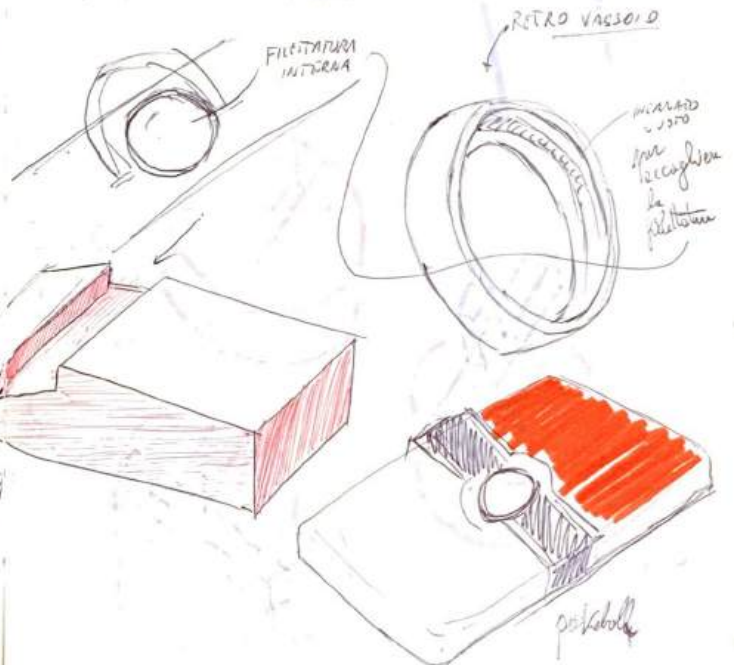
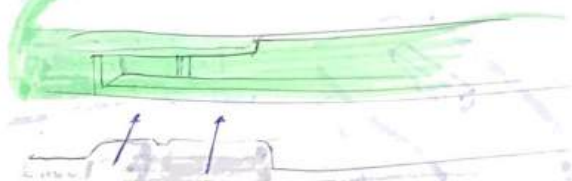
UNIONE CON LINGUETTA RIBORTATA



UNIONE CON SNUSO DENTATO



INCASSO A SCATTO TORSIONALE

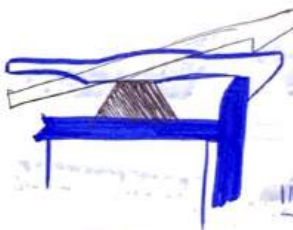


TIPI DI INNESTI A SCATTO



per uso di ELETTRONICA DI CONSUMO, GIOCATTOI, PICCOLI COMPONENTI ed è ECONOMICO

INNESTI A SCATTO A SBALZO



per CHIUSURE, PANNELLI PULV. APOGGIANTI PER PRODOTTI

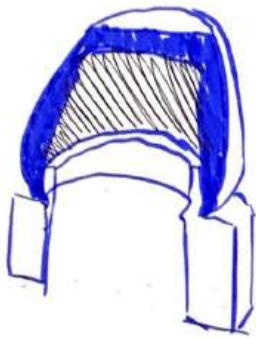
(TIPO DEL BALSAMO)

INNESTI A SCATTO TORSIONALE



per IMBALLAGGI, MECCANISMI A ROSETTO

INNESTI A SCATTO A U

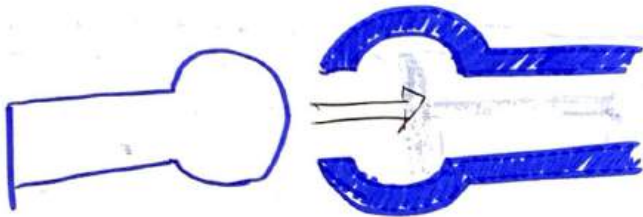
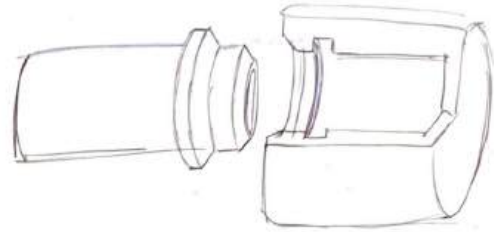


Contenitori per COGNAC,
BARANOW, BOTTIGLIE,
GIUNTI SODABILI NEL
SETTORE AUTOMOBILISTICO

PENNE CON COPERCHIO



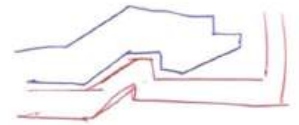
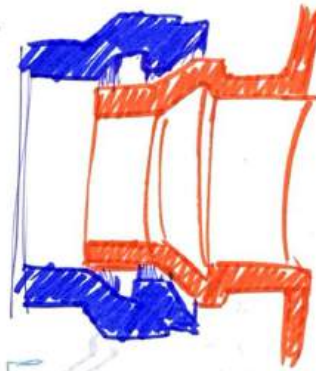
INNASTI A SCATTO ANULARE



MATERIALI PIÙ COMUNI:

ABS, PVC, HDPE, POM e PA 6/ PA 12

plastica, metallo e legno



SPED. DI CHIUSURA ZAINO:

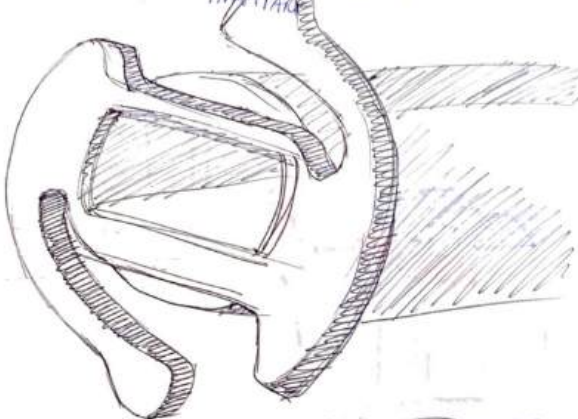
1. POSIZIONO TUTTI GLI STRUMENTI UTILIZZATI
NELLO ZAINO
2. STACCO IL VASSOIO DALLO ZAINO
CON UN TAPPO, CHE SBOCCA L'INCHIOSTRO A
SSALPO
3. LO POSIZIONO NELLA CASSA FRONTALE
E CHIUDO TUTTO CON LA CHIUSURA

Le cose spediscono
insieme al primo
le cose più delicate
con la chiusura dello
zaino

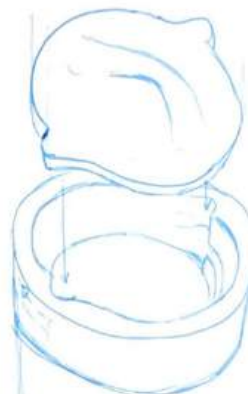


primo applicazione da **NOVO NORDISK**

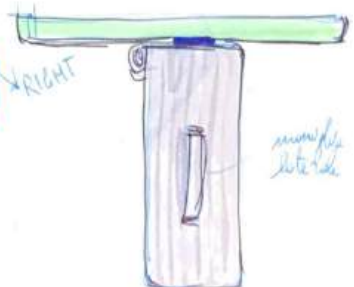
PENNA PER INIEZIONE L'INSULINA
INIEZIONE



sistema a ROTAZIONE
e per a SCATTO
ma REVERSIBILI



FRONT



mini file
della pelle

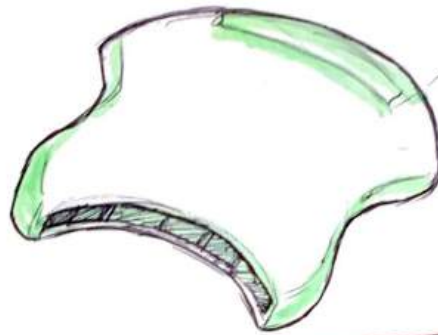
①



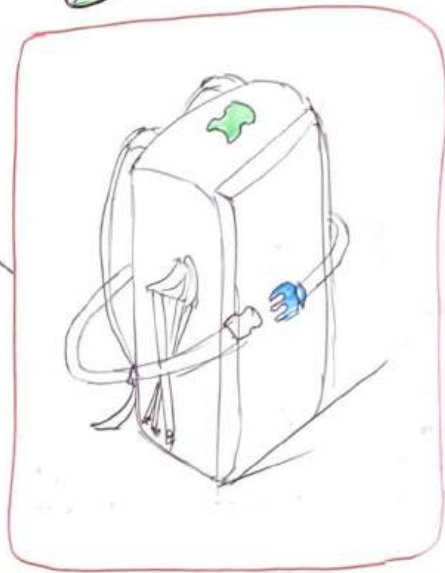
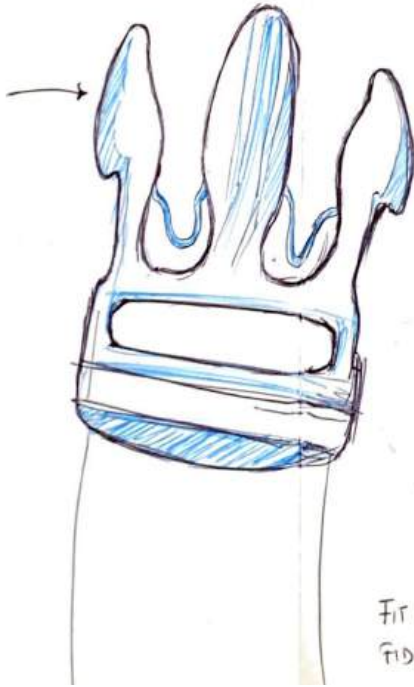
CLIP FIBBIE

innesto e sbalzo

① e ② servono
posti rispettivamente
sul vano e sul
piano



②



FIT LOCK
FID LOCK

con che ① posto sul vano
prima funge anche come
chiusura con la CINTURA
ESTERNA che tiene saldo alla
PALLA MA IL VASSOIO che lo
SGABINO

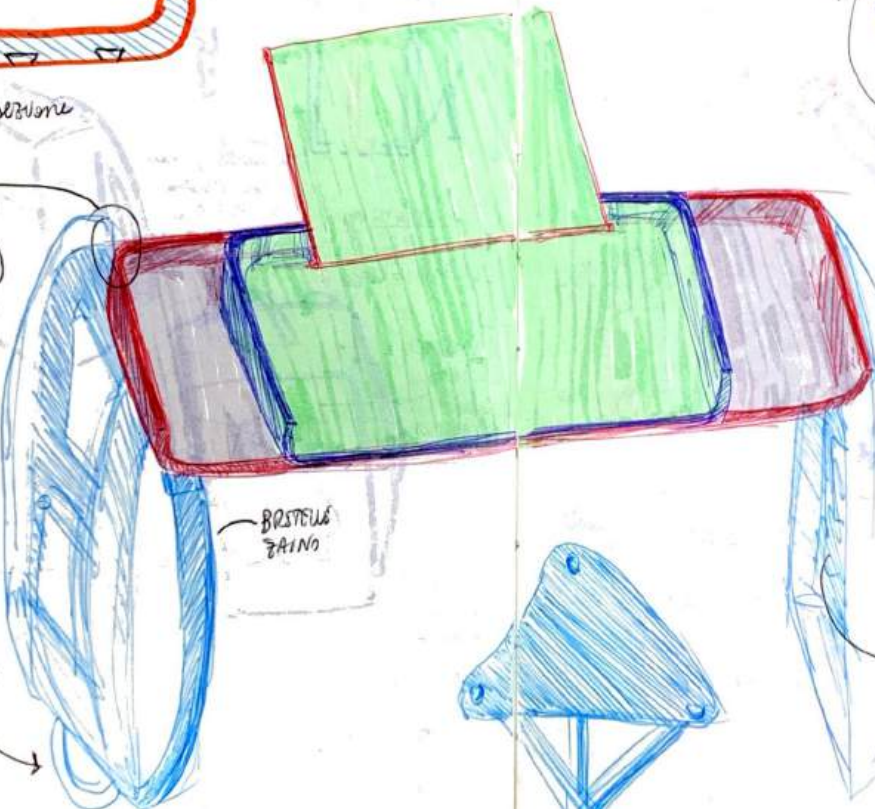
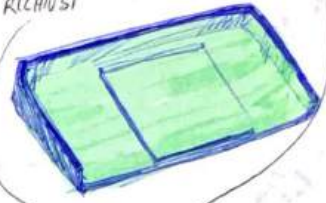
PIANO ALLUNGABILE (con tipo "patented")



note in sezione

ATTACCHI
REVERSIBILI
(Fidlock.com)

LEGGIO E VASSOIO
RICHISI

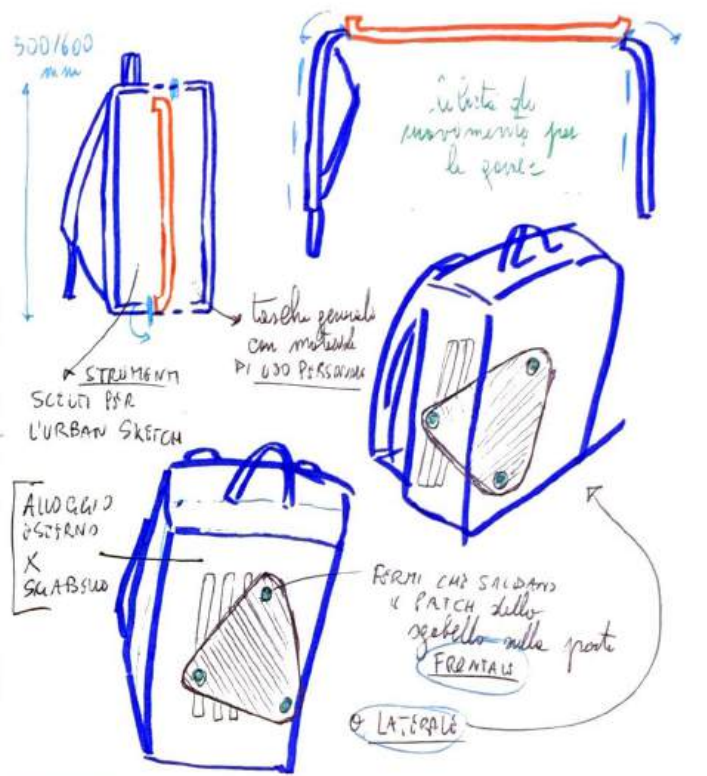
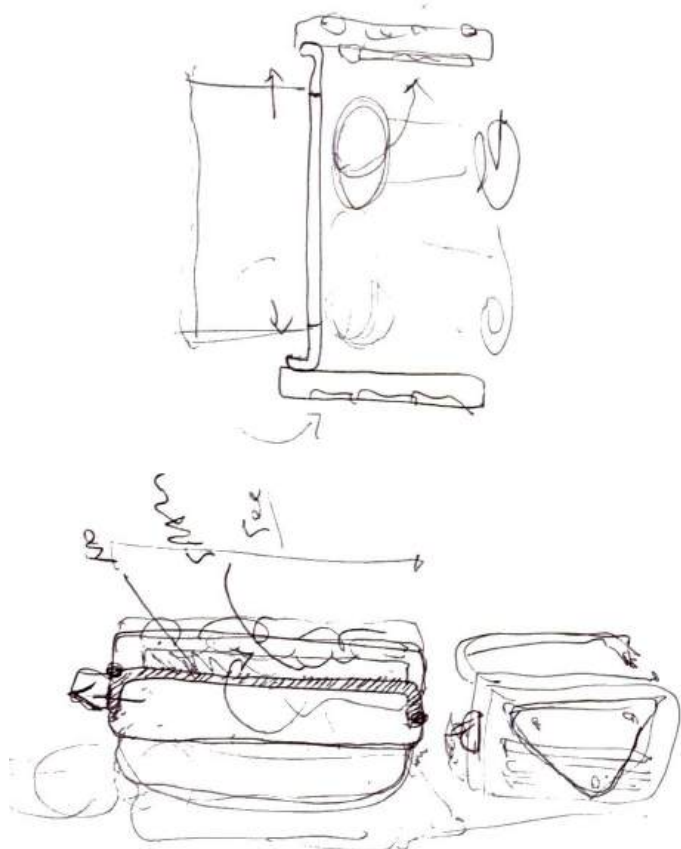


BASTONE
PAINO

FRONT
DUE PAINO

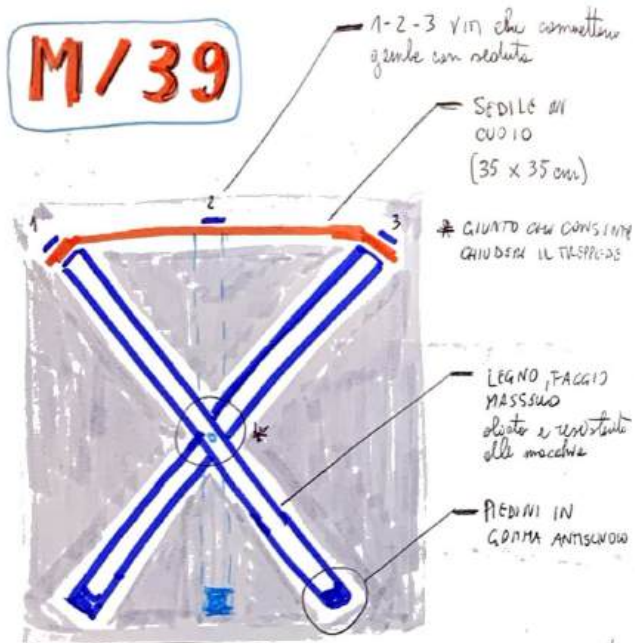
Antenna con oggetti
personali, aperte
(non facilmente accessibili)

maniglia
all'ingrò

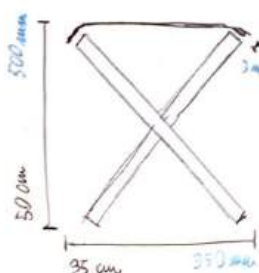


- 1) PRENDI LO SGABELO
- 2) TI SIEDI SULLO SGABELO
- 3) APRI IL ZAINO MA SOTTO
- 4) PRENDI GLI STRUMENTI DI LAVORO
- 5) METTI A RIPIETTERE

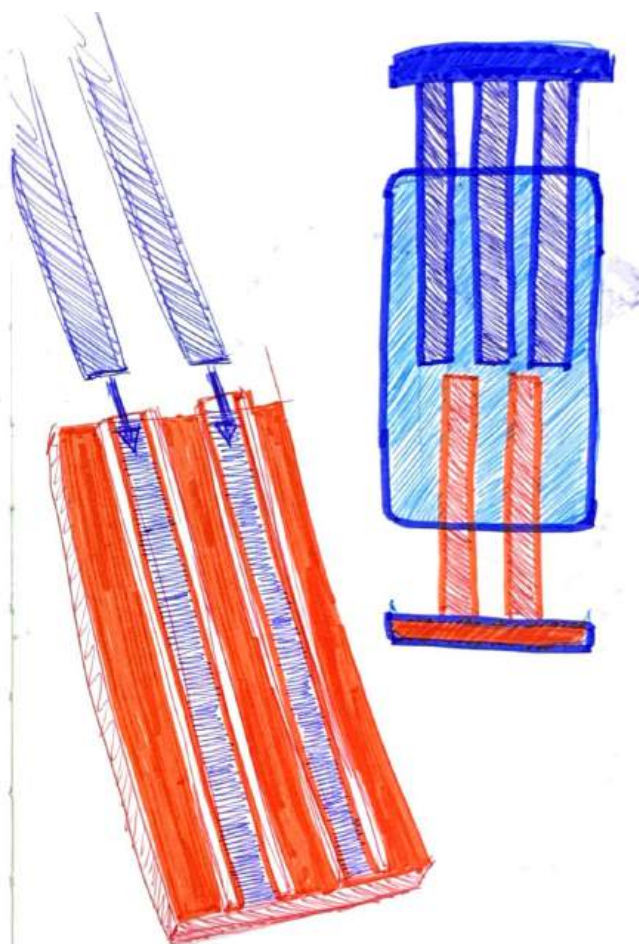
M/39

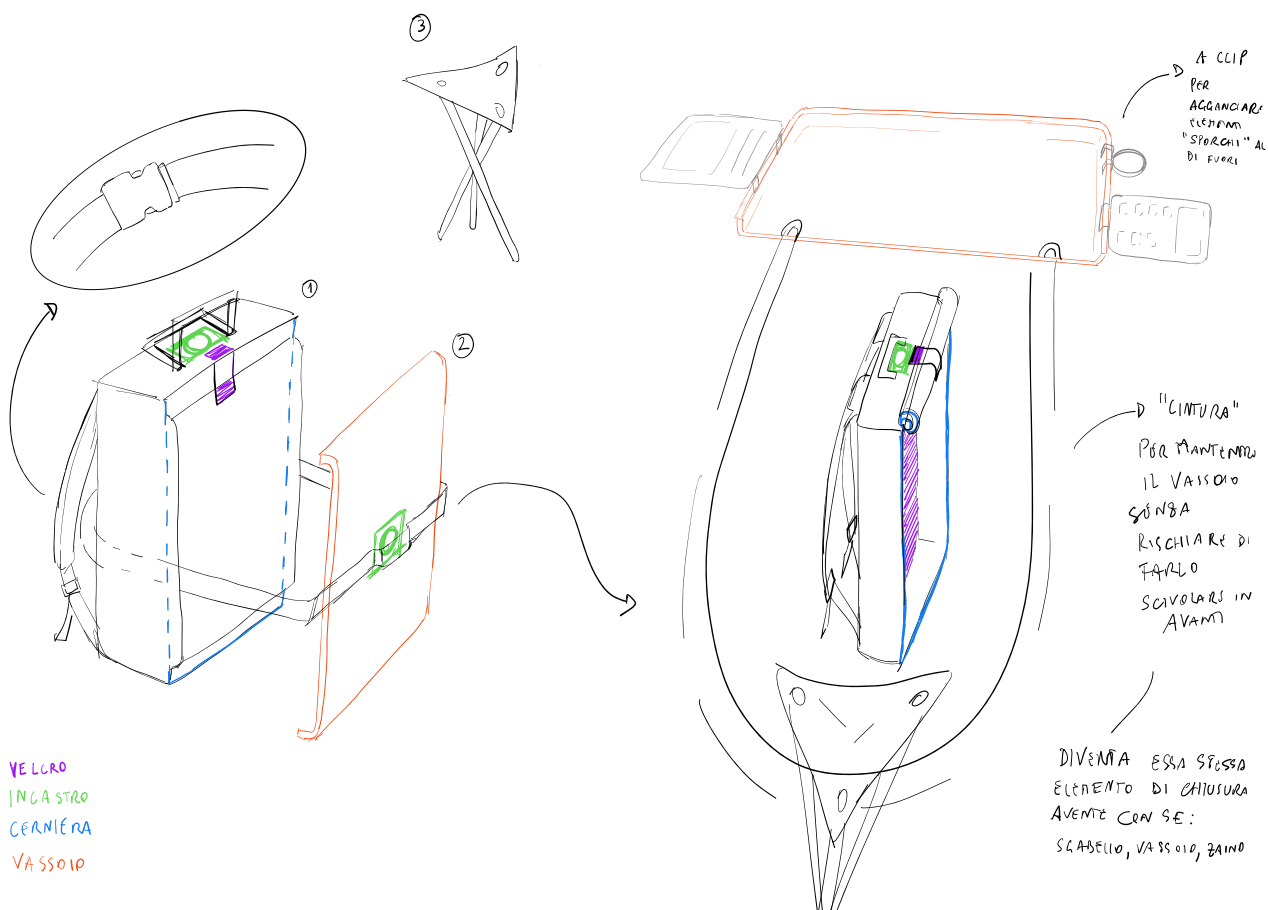
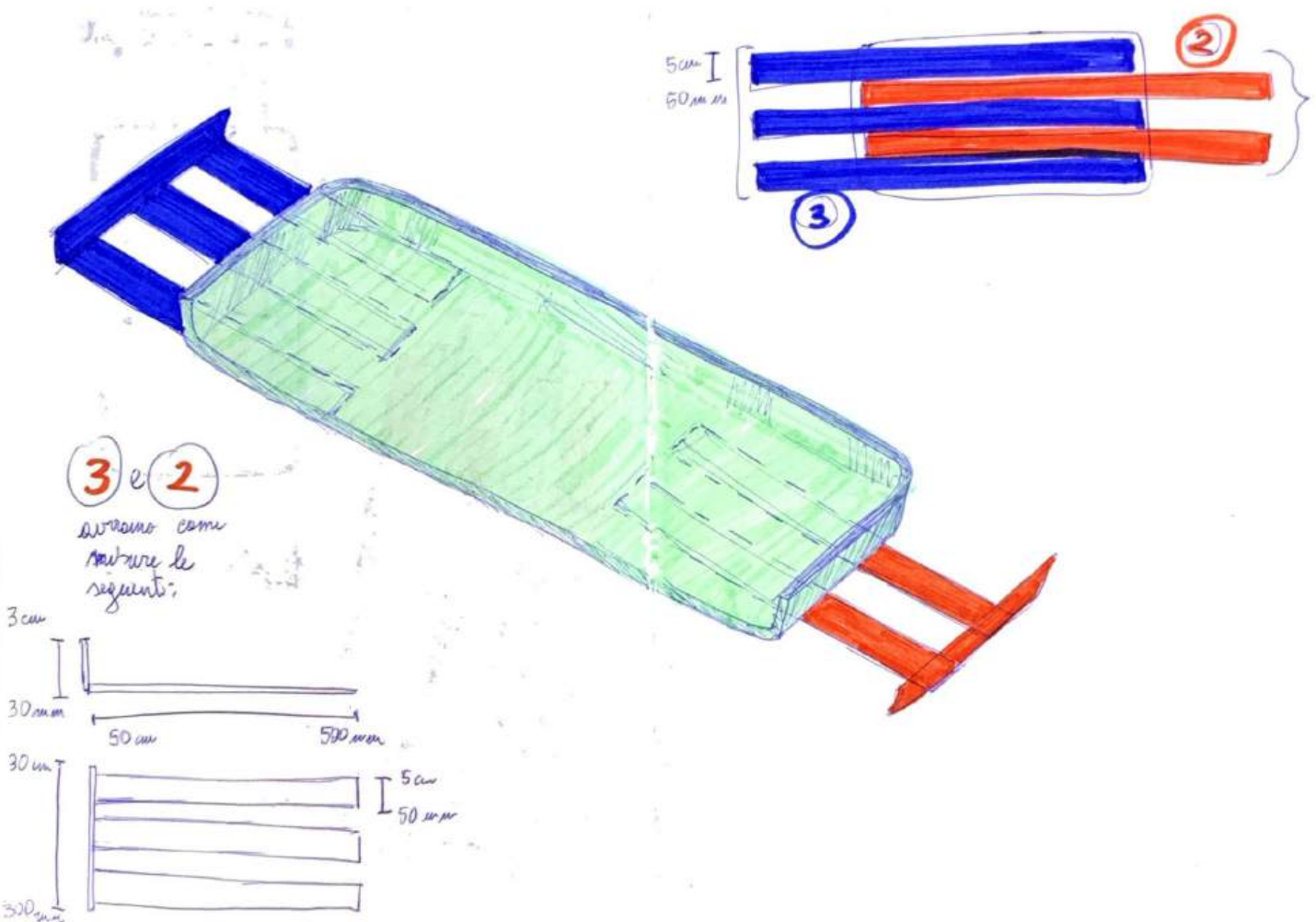


STRUTTURA ISOSTATICA — costruzione carica su 3 punti

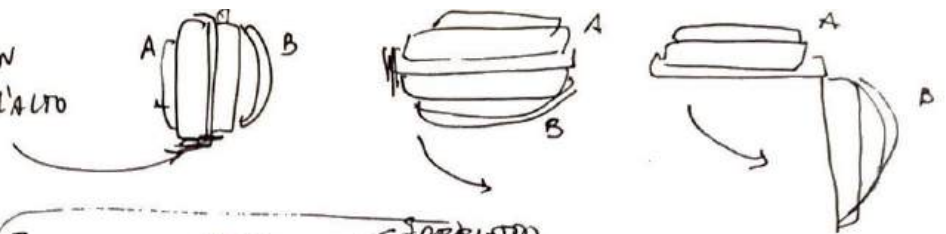


PESSO = 1 Kg **MAX 30 Kg**
 QUANDO È CHIUSO:
 h = 60 cm = 600 mm

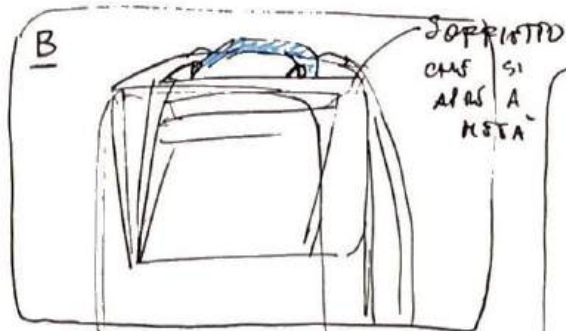
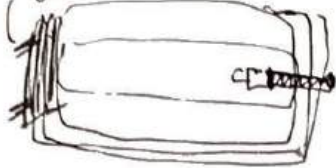




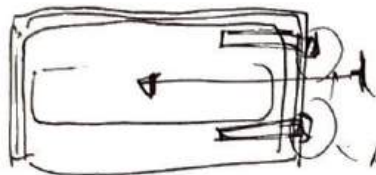
⑤ PORRE LO ZAINO A 180° CON
FRONT RIVOLTO VERSO L'ALTO
A SX SGANCIARE B



aggrare con B

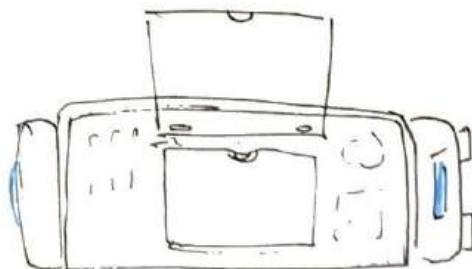
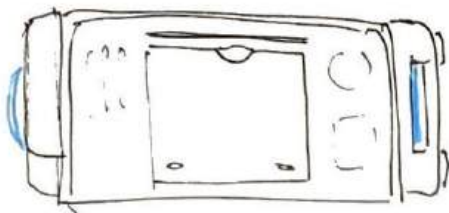


TIRA
CORDONCINO
E STACCA AUTOMATICAMENTE
ENTRABI CON UN SOLO
GESTO

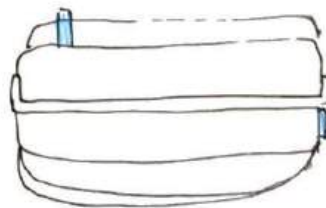


AGGANCI
MAGNETICI

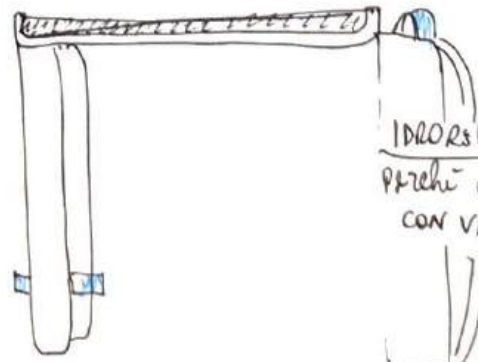
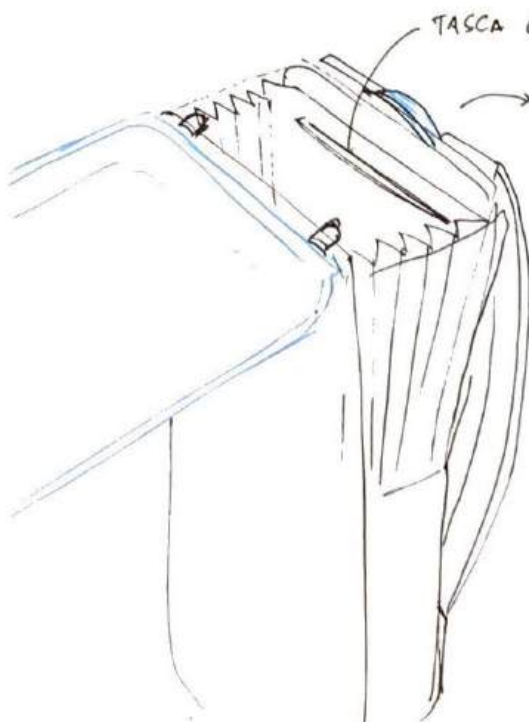
CERNIERE
INTERCAMPILI



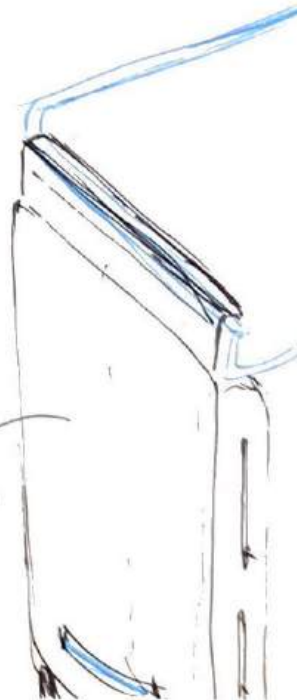
TASCA COMPUTER/
TABLET

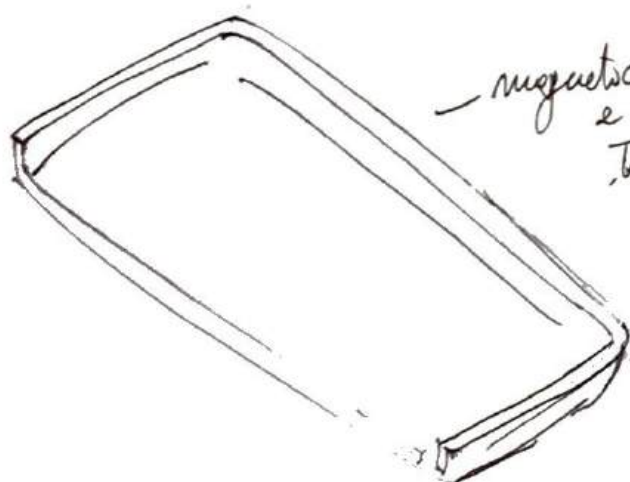
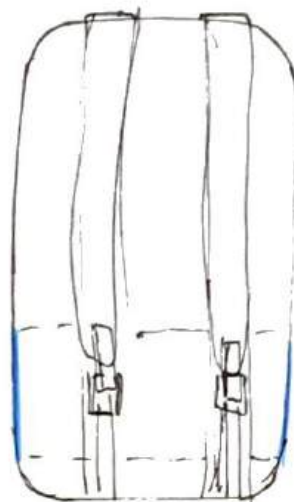
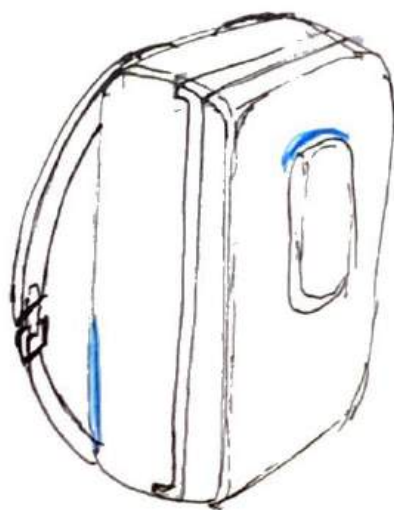
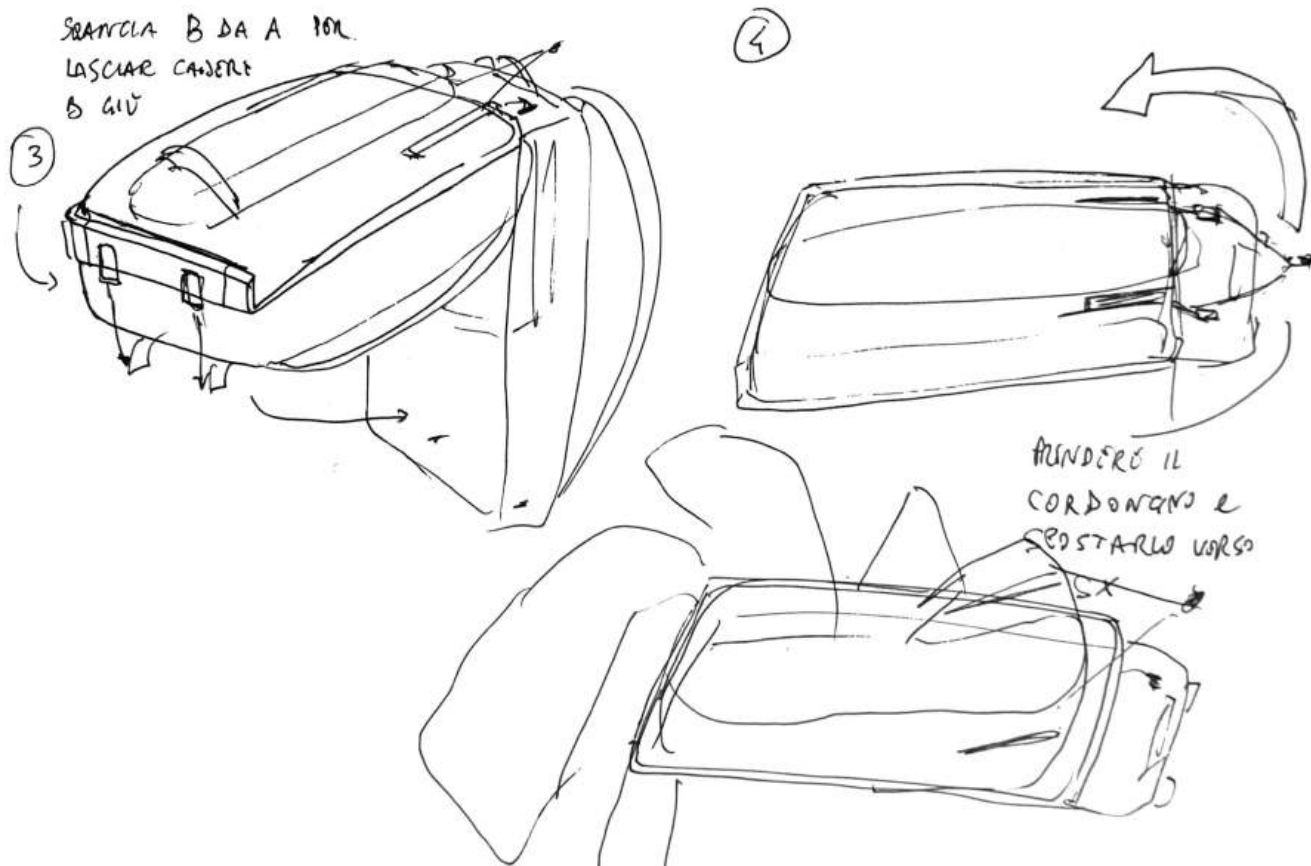


CERNIERE
LATERALI



IDRORESISTENTE
PERCHÉ A CONTATTO
CON VASSOIO





— magnetico nei laterali
e nei bordi lungo
tutto il perimetro

FIDLOCK fasteners

Le chiusure magnetiche FIDLOCK rappresentano una tecnologia di fissaggio che combina **forze magnetiche con una tecnologia meccanica di blocco** per ottenere chiusure rapide, sicure e intuitive. A differenza delle chiusure tradizionali, come fibbie o bottoni, i sistemi magnetico-meccanici FIDLOCK guidano automaticamente i componenti verso l'allineamento grazie alla forza dei magneti e, una volta avvicinati, si incastrano in modo stabile tramite una funzione di bloccaggio.



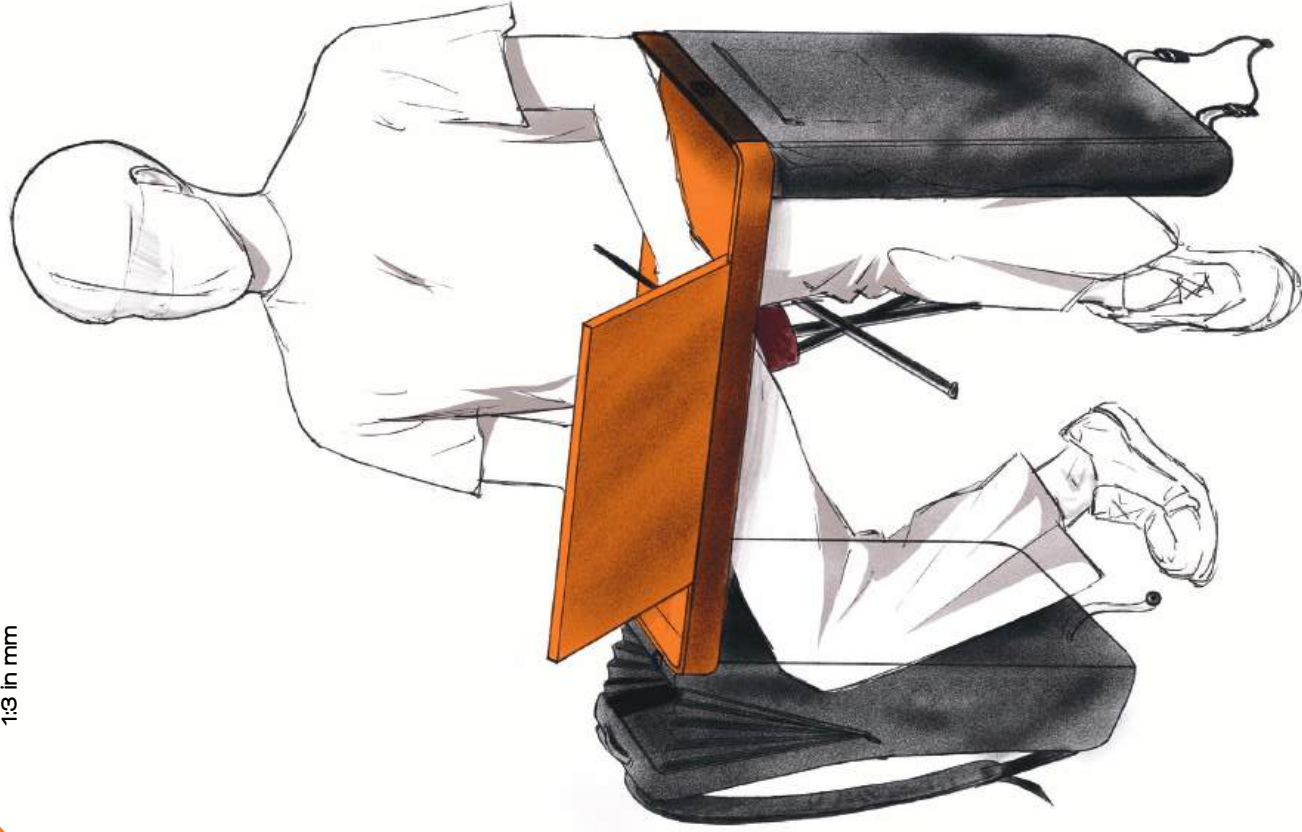
STRIPE Slim X5

Agganci magnetici scelti per il processo progettuale, in quanto hanno 5 gradi di regolazione e quindi più flessibilità.

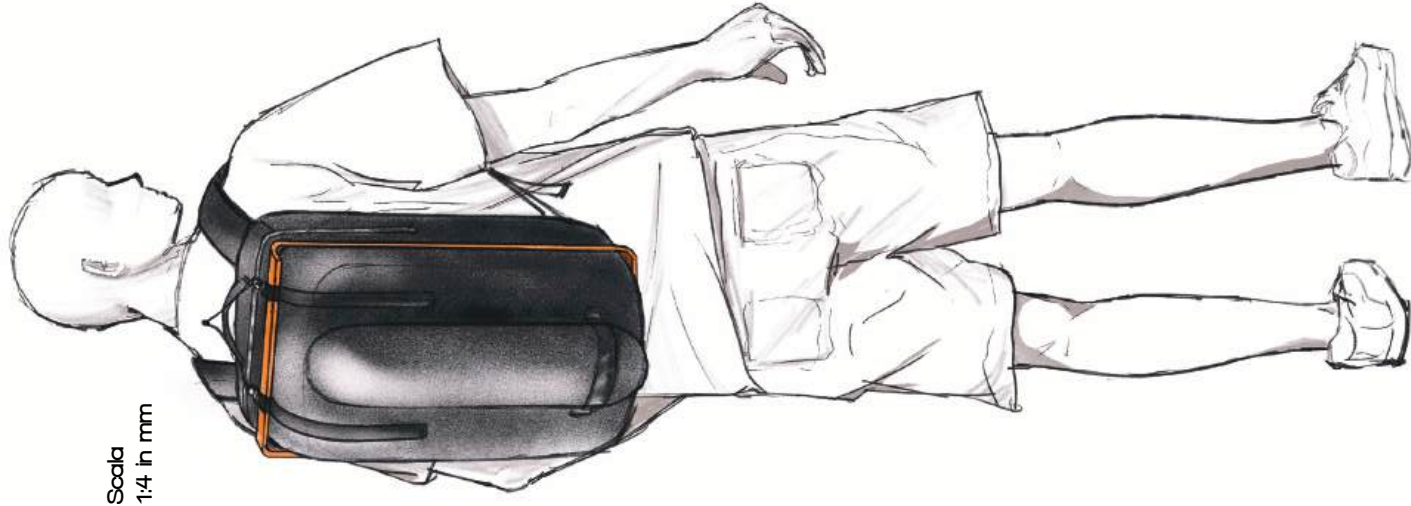


1. Doppia modalità

Scala
1:3 in mm

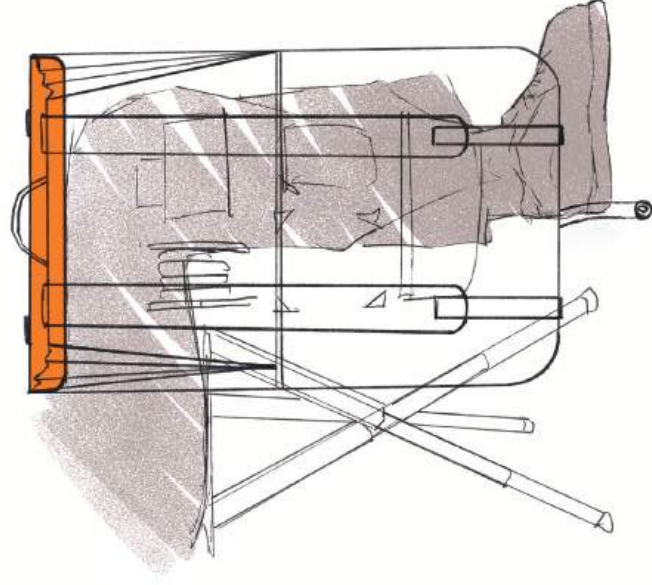


Scala
1:4 in mm



008

250



2. Viste principali

Scala
1:3 in mm



Planta

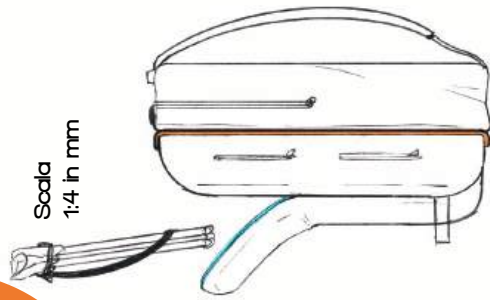
Prospetto

Laterale

Sezione

3. Come si usa

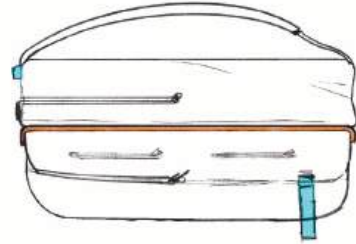
Sola
1/4 in mm



Aprire la tasca dedicata al
contenimento dello sgabello
treppiedi telescopico.

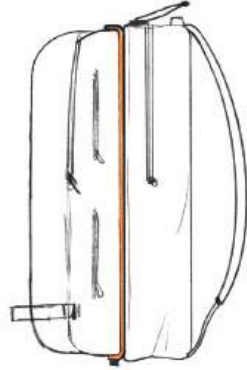
1

Montare la seduta



2

Una volta montata la seduta,
si prende lo zaino tramite i
due manici e lo si posiziona a
180° con il fronte dello zaino
rivolto verso l'alto e il retro ri-
volto verso il basso.



V - BUCKLE
Fidlock



SNAP PUSH
Fidlock

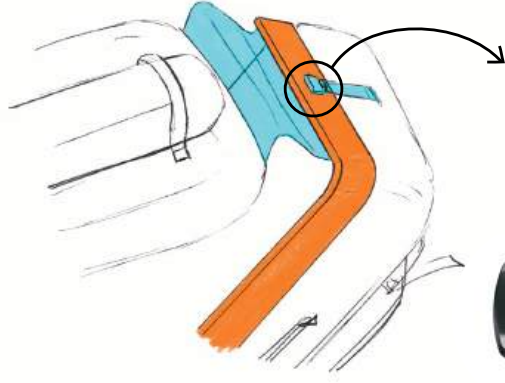
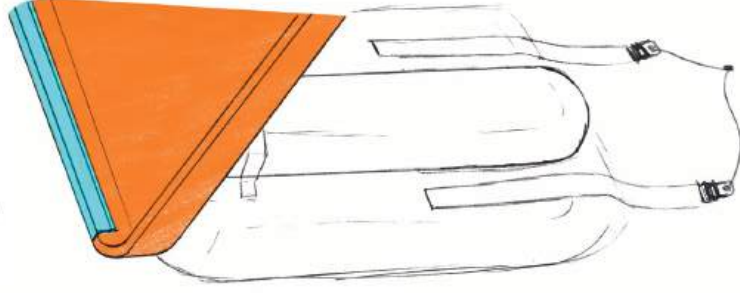
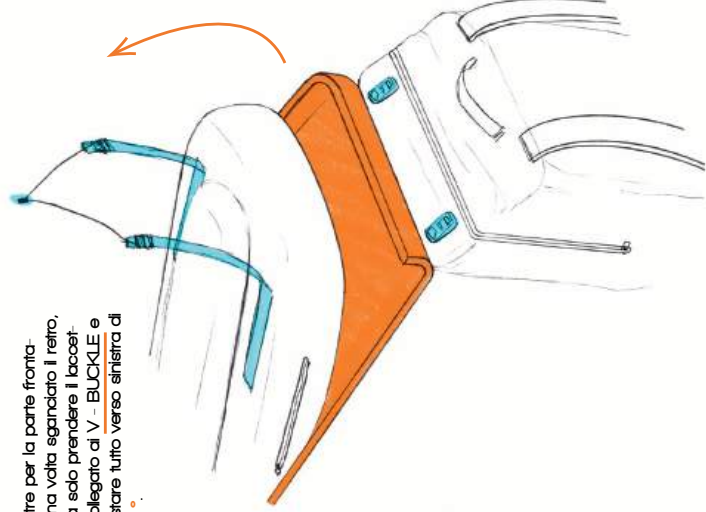
4

Mentre per la parte fronta-
le, una volta sganciato il retro,
resta solo prendere il boccet-
to collegato al V - BUCKLE e
spostare tutto verso sinistra di
270°.



3

Si sgancia "SNAP PUSH" dal
boccetto e si lascia cadere
per gravità il retro dello zaino,
con una rotazione di 90°.

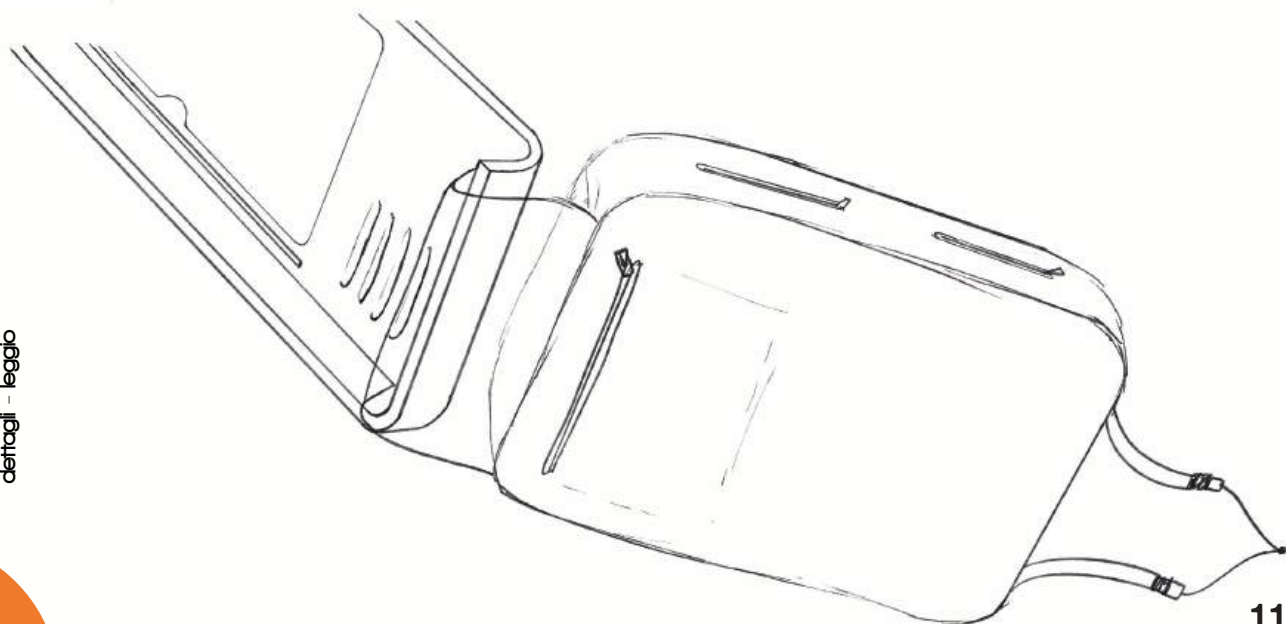
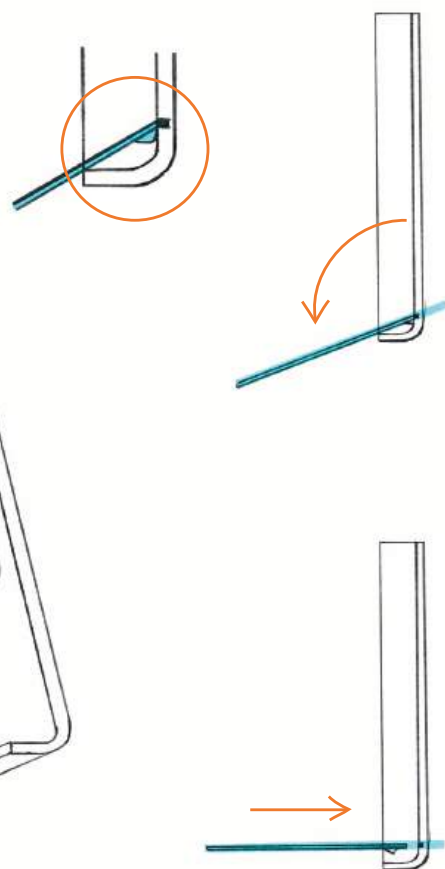
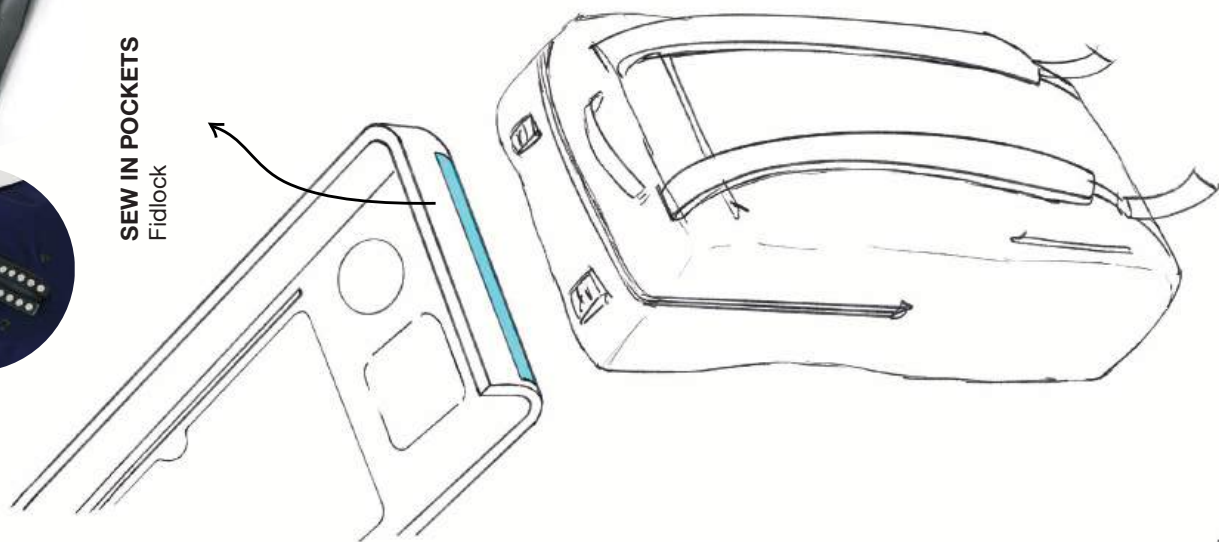


4. Vassoio

dettagli - leggio



SEW IN POCKETS
Fidlock



030

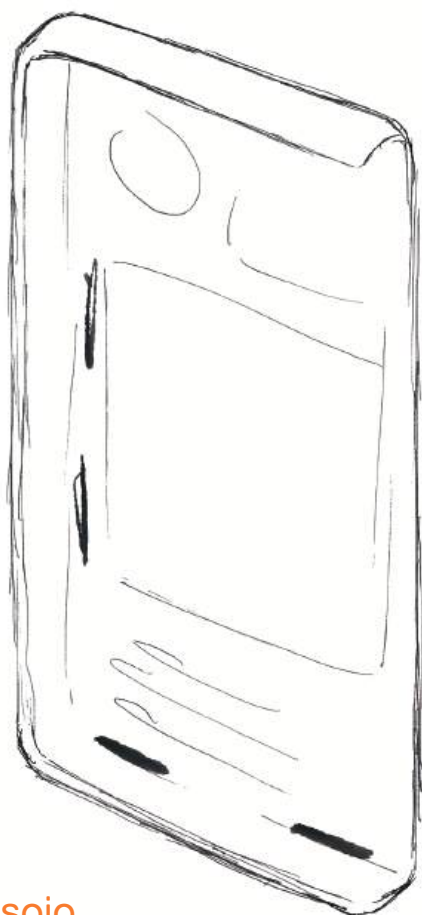
06



6.1 Concept

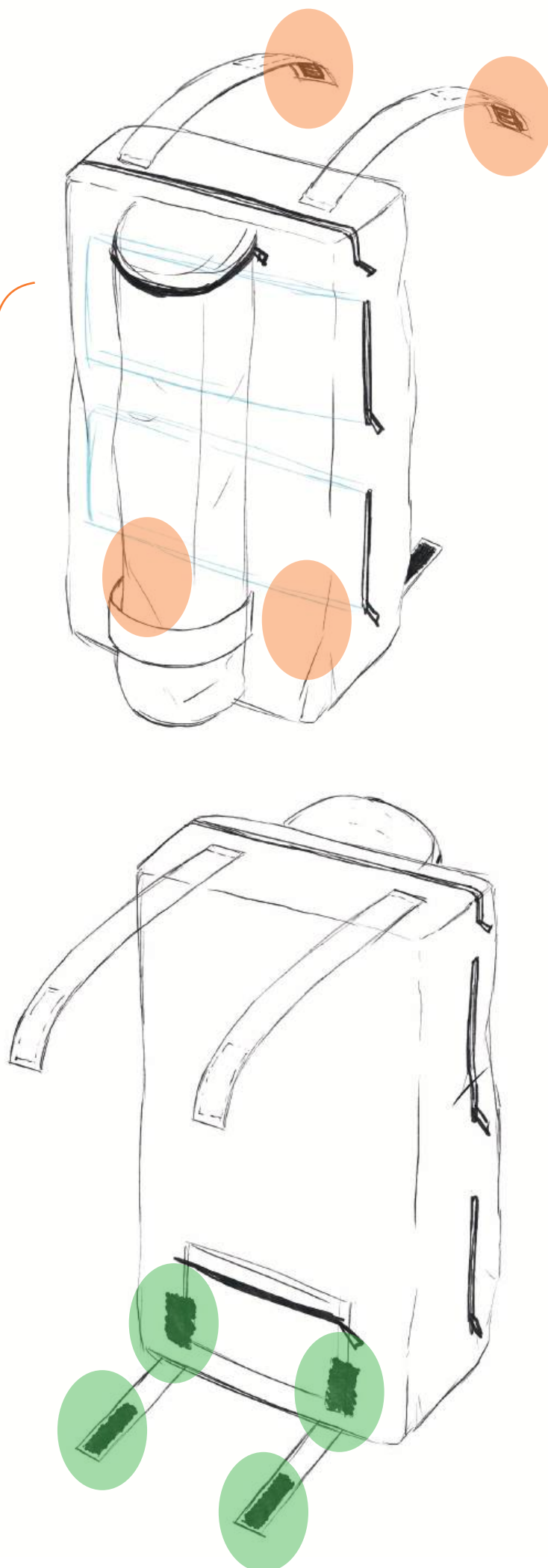
Front

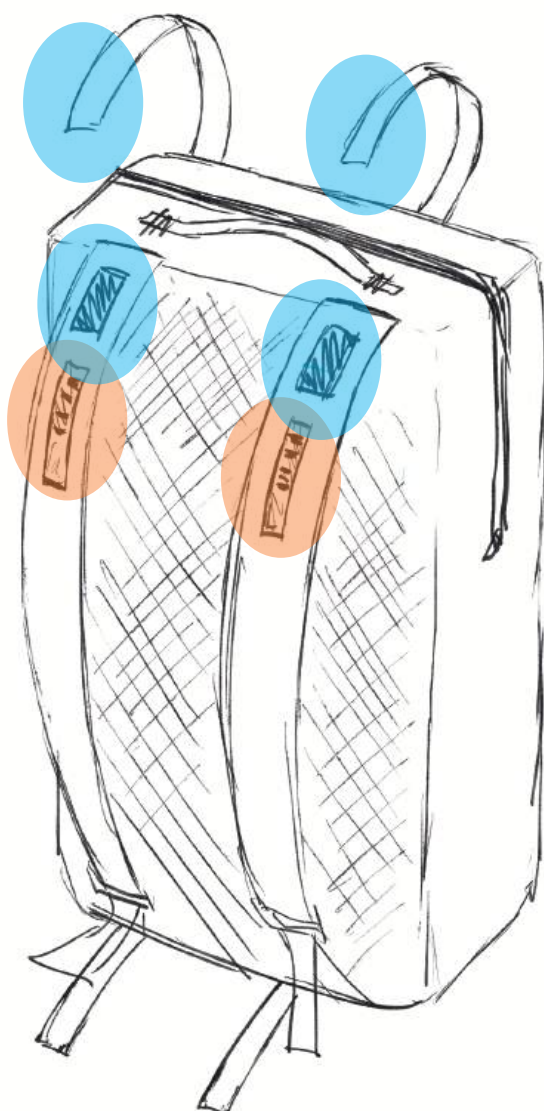
Modulo con scompartimento frontale contenente sgabello/ cavalletto



Vassoio

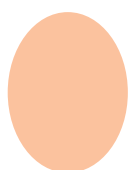
Piano di appoggio e collegamento tra front e retro



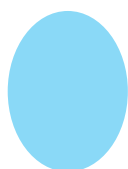


Retro

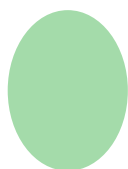
Modulo posteriore, con schienale e manico



Agganci FIDLOCK
per l'apertura e chiusura
dello zaino

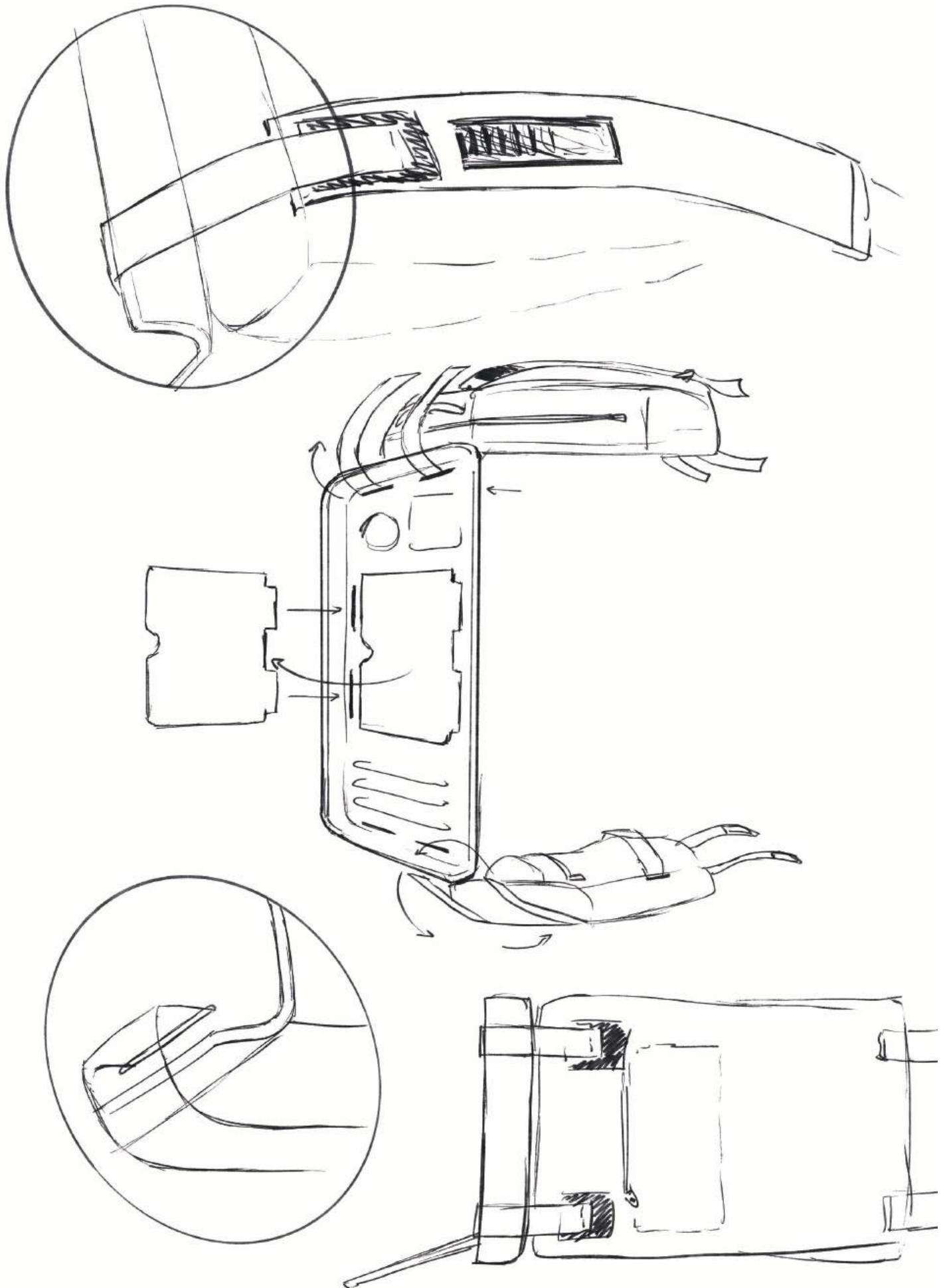


Attacco in velcro per
unire il modulo retro al
vassoio



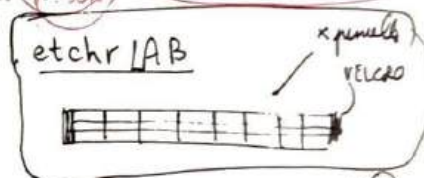
Attacco in velcro per
unire il modulo front al
vassoio



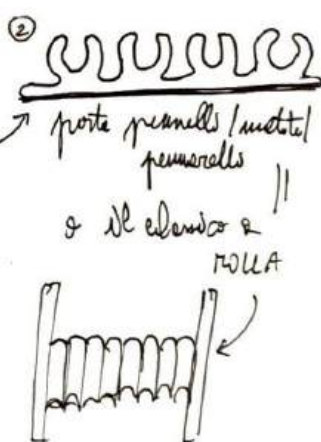
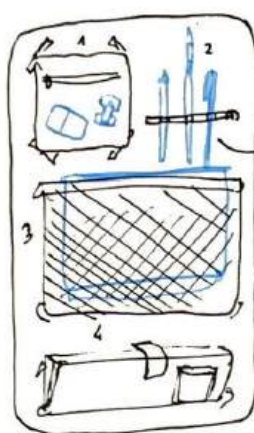


spallacci
in 5 anni
CANTINO in 4 anni

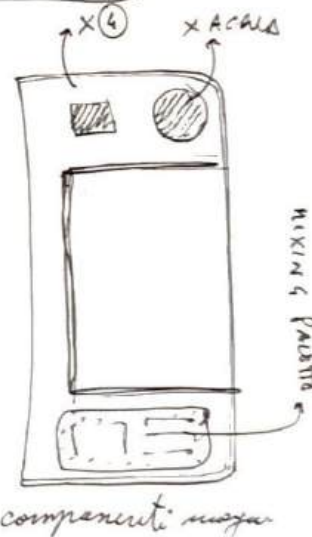
ECONYL
Q-NOVA



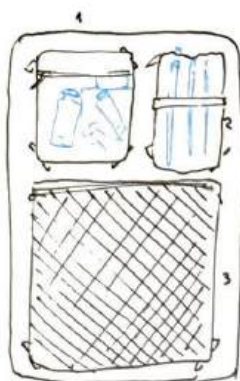
$\times (4) \quad \times ACALD$



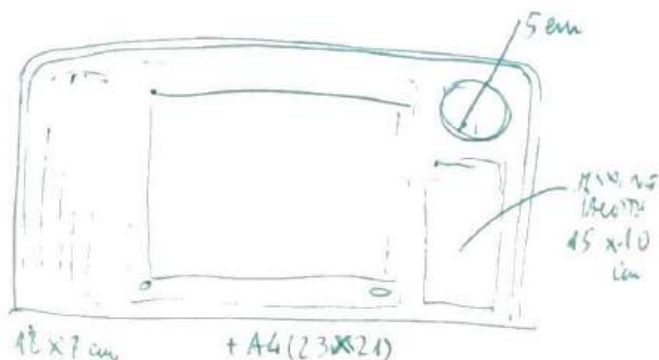
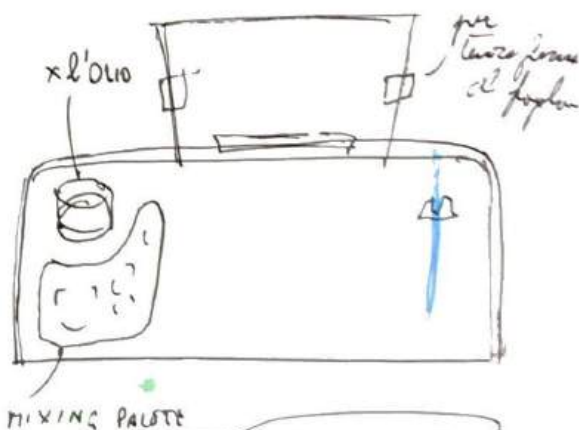
- ① torce con un'altra
x CANCELLERIA
elementi più piccoli
- ③ torce o rete x
sketch book o foglio
di MATH $\rightarrow$ A4 / A5
- ④ TASCHE copribili
x acquedotti / colori
ret per acquedotti
+ mini torce



componenti: megar



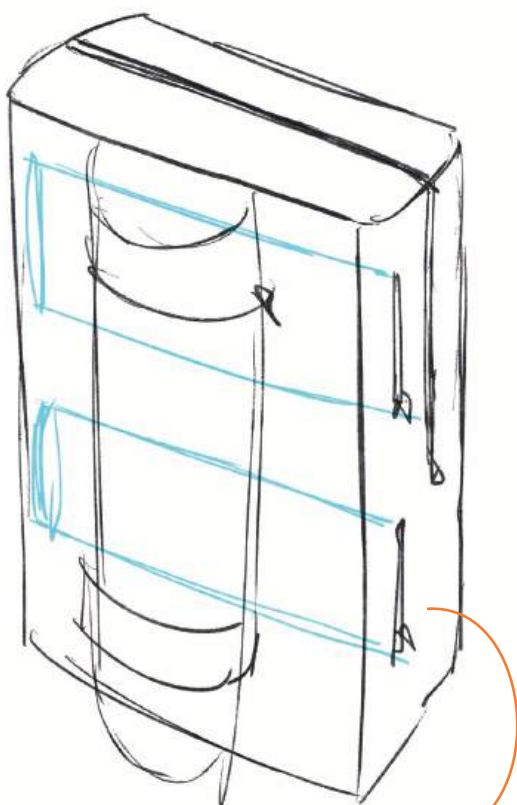
- ① porte tubuli / IMPERMEABILI
colori + olio /
(TRASPARENTE E IDROREPELENTE)
- ② porte pannello
- ③ STRADA EASO PANNEL
PORTA FOGLI PANNEL
CARRICK



42 x 7 cm

 $+ A_4(23 \times 21)$

- PENSA AL MATEMATICI
- PENSA ALUS CESTUARI
- PENSA ALUSO (Jurnal)
- FIDUCIA AGATICA
- MAGNETI
- LEGGIO, INCALTI, &
- SPESAS VASO



Tasche laterali



Tasche per oggetti personali

Front

Quando lo zaino è aperto e messo in posizione per disegnare, la parte frontale viene capovolta a testa in giù, con la tasca segreta in evidenza, posta verso l'esterno, e lo scomparto dello sgabello rivolto verso le gambe, all'interno.

Le tasche laterali permettono un'agevole raccolta dei materiali posti all'interno, garantendo immediatezza nel reperire tutti gli strumenti necessari.

Ma il contenuto che può ospitare questo modulo varia in base alla sua versatilità d'uso, che per ogni necessità dell'utente può ospitare eventuale materiale in più da disegno oppure essere utile per contenere oggetti ed **accessori personali**.

Tasca segreta



Tasca per dispositivi elettronici



Tasche per strumenti da disegno

Retro

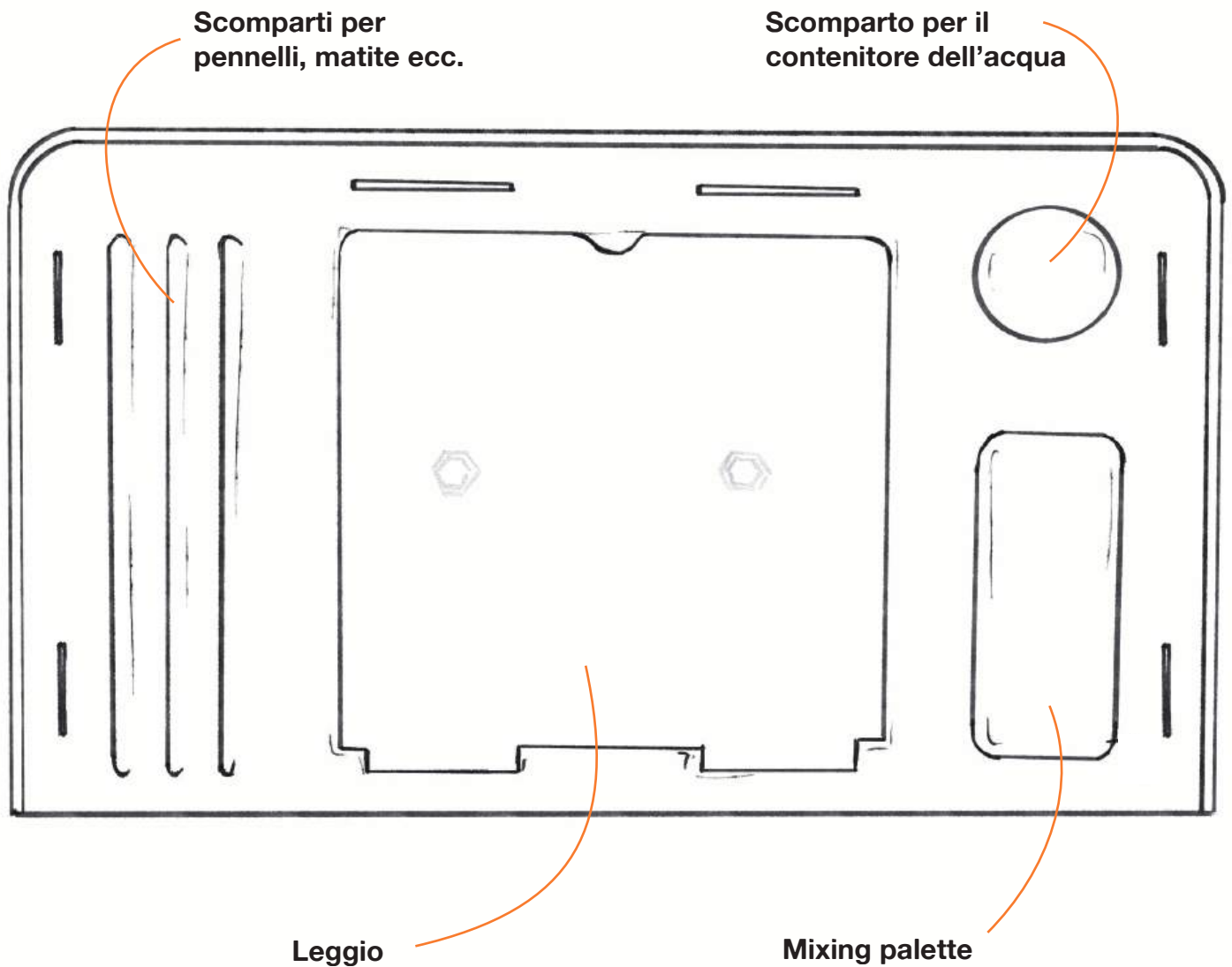
Questo modulo è quello dedicato principalmente al contenimento di ciò che sono i **materiali da disegno**, in quanto creando peso è consigliabile porre gli oggetti più pesanti il più vicino possibile allo schienale dello zaino, in modo tale da non forzare la postura e distribuire meglio lo sforzo.

Oltre che per gli strumenti tradizionali da disegno, ospita una **tasca per dispositivi come computer e tablet**, ma può contenere anche formati più grandi di sketchbook. Anche qui è chiara la sua versatilità così da poter usare le tasche e lo spazio a disposizione sempre in modo diverso, ogni volta che si hanno bisogni diversi.

6.2 Progettazione vassoio

Il vassoio è posto fra i due moduli, fa da scocca al front ed è collegato ad entrambi tramite strap in velcro, legati assieme e chiusi da FIDLOCK fasteners.

Ciò che caratterizza però il vassoio è la sua interfaccia e praticità nell'essere lavato e smontato dalla parte in tessuto, in modo da poter trattare ogni parte singolarmente.





6.3 Prototipazione

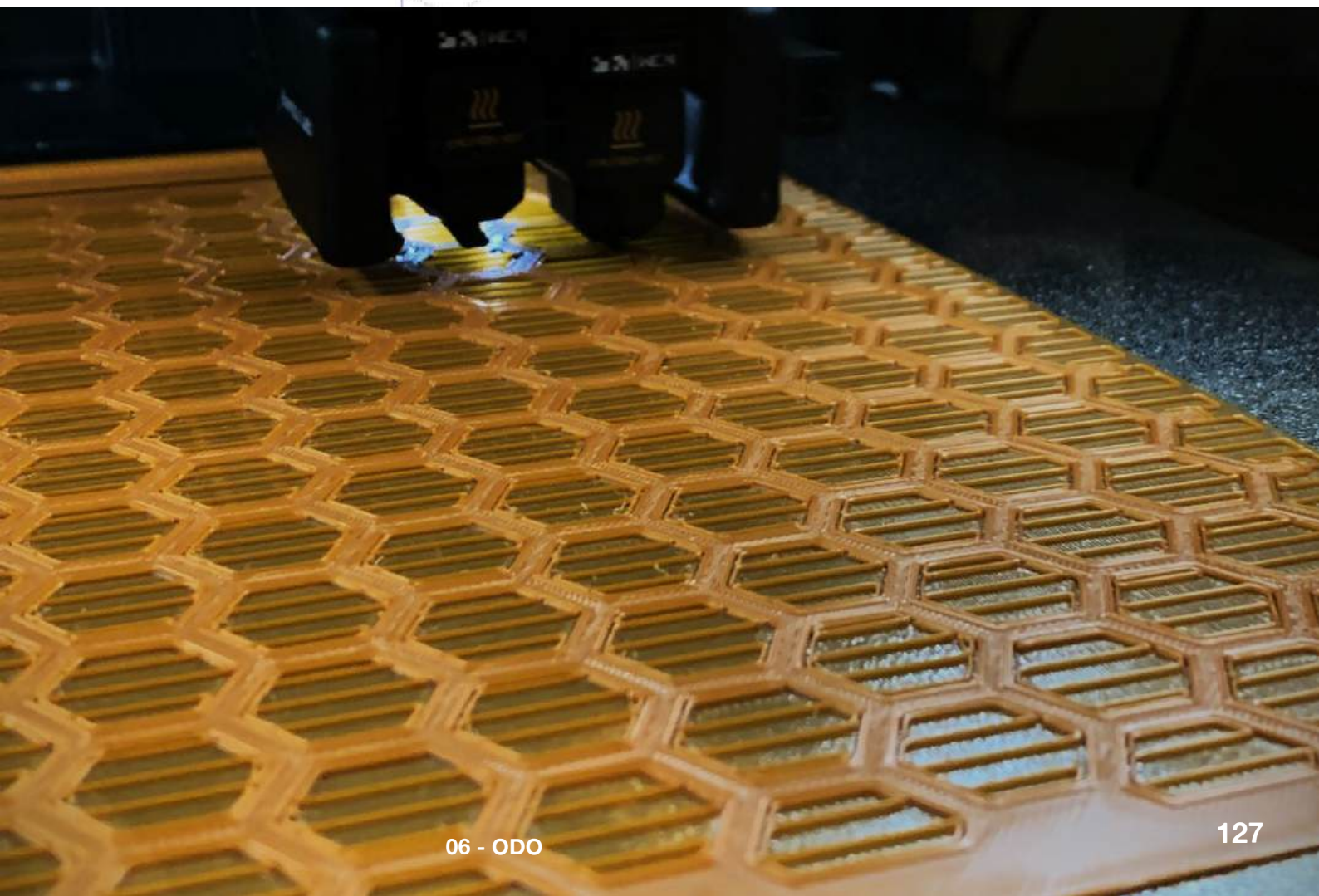
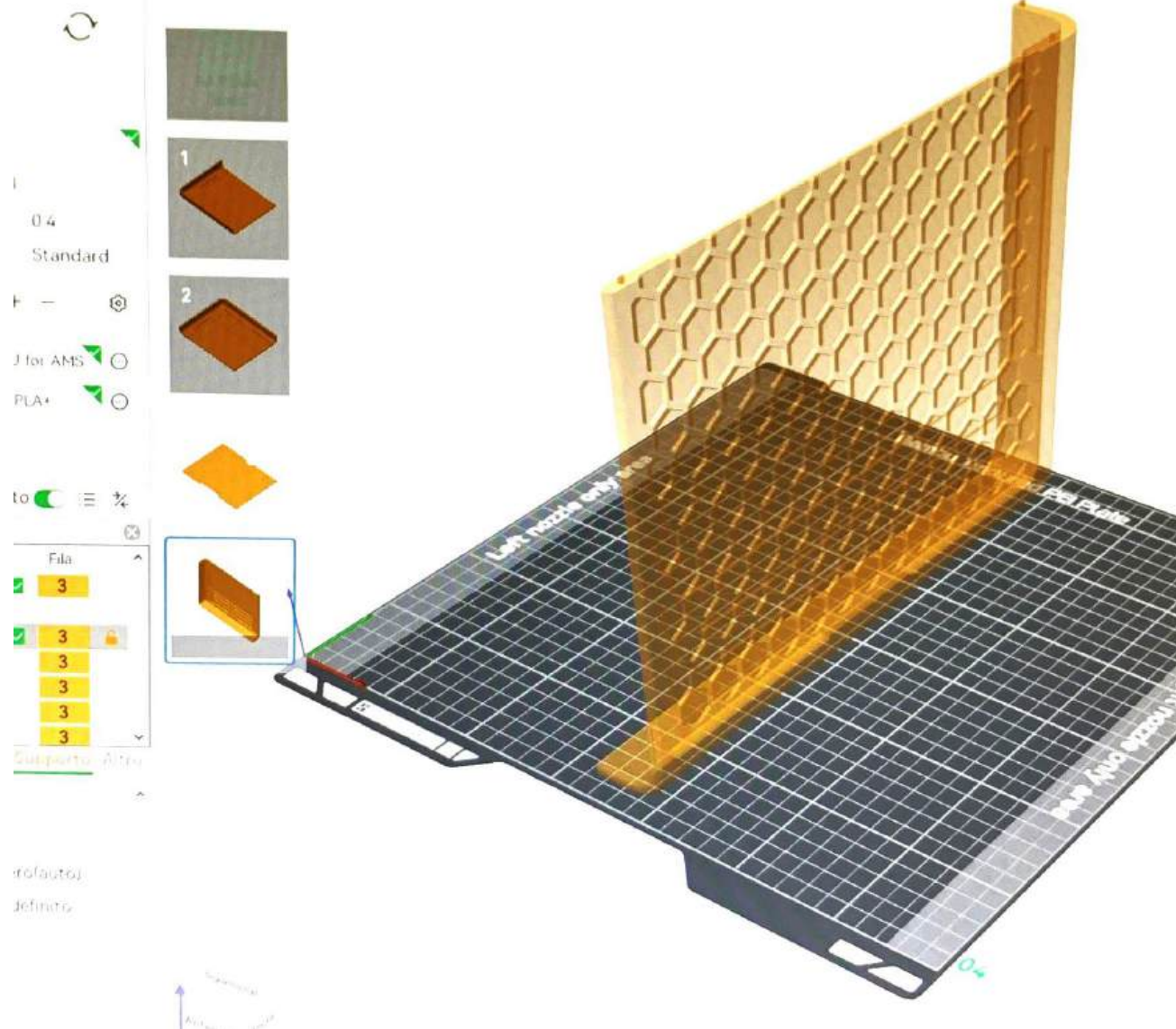
La fase di prototipazione ha previsto la realizzazione di un primo modello fisico, utile per verificare concretamente le scelte progettuali iniziali e valutarne l'efficacia. Questo primo prototipo ha permesso di individuare e definire alcune soluzioni costruttive fondamentali, come la scelta di inserire dei **fori laterali**, pensati per risolvere il collegamento tra il vassoio e i moduli in tessuto. Tale soluzione ha consentito di migliorare l'integrazione tra i diversi elementi del prodotto.

Per quanto riguarda il **leggio**, questa prima prova si è rivelata particolarmente utile per comprendere correttamente gli spessori necessari e l'angolazione più adeguata alla quale il piano doveva essere poggiato.

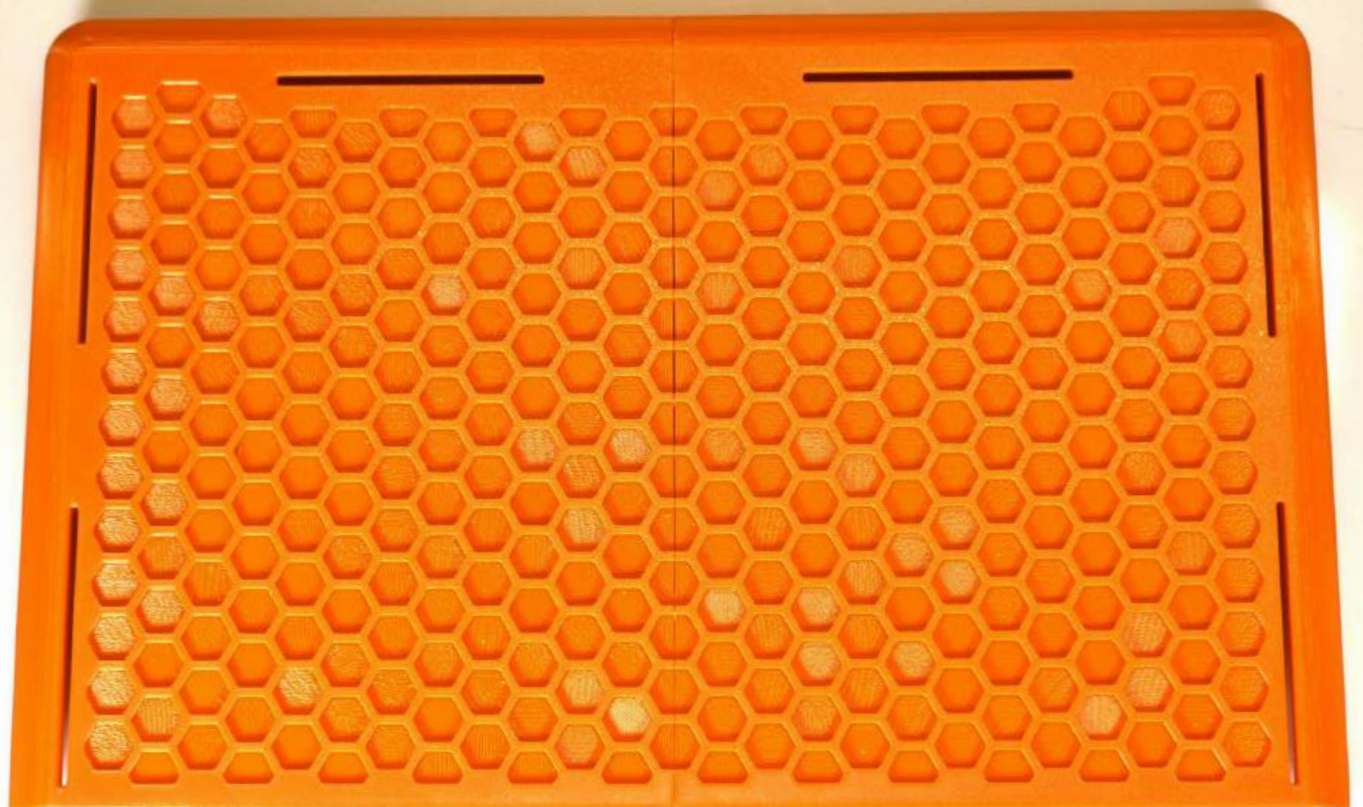
Inoltre per le dimensioni inizialmente pensate per l'**alloggiamento dei pennelli e delle matite** nella parte sinistra del vassoio si è valutata la possibilità di allungare tali spazi e, allo stesso tempo, di ridurne il numero al fine di ottenere una disposizione più ordinata.

Infine, è stata considerata la scelta di rendere la superficie inferiore del vassoio, quella a contatto con le gambe, irregolare mediante l'introduzione di una **trama ad esagoni**. Questa soluzione risponde a una funzione pratica, poiché aumenta l'attrito e contribuisce a evitare lo scivolamento durante l'utilizzo, migliorandone così la stabilità.









Prototipo definitivo e affinamento progettuale

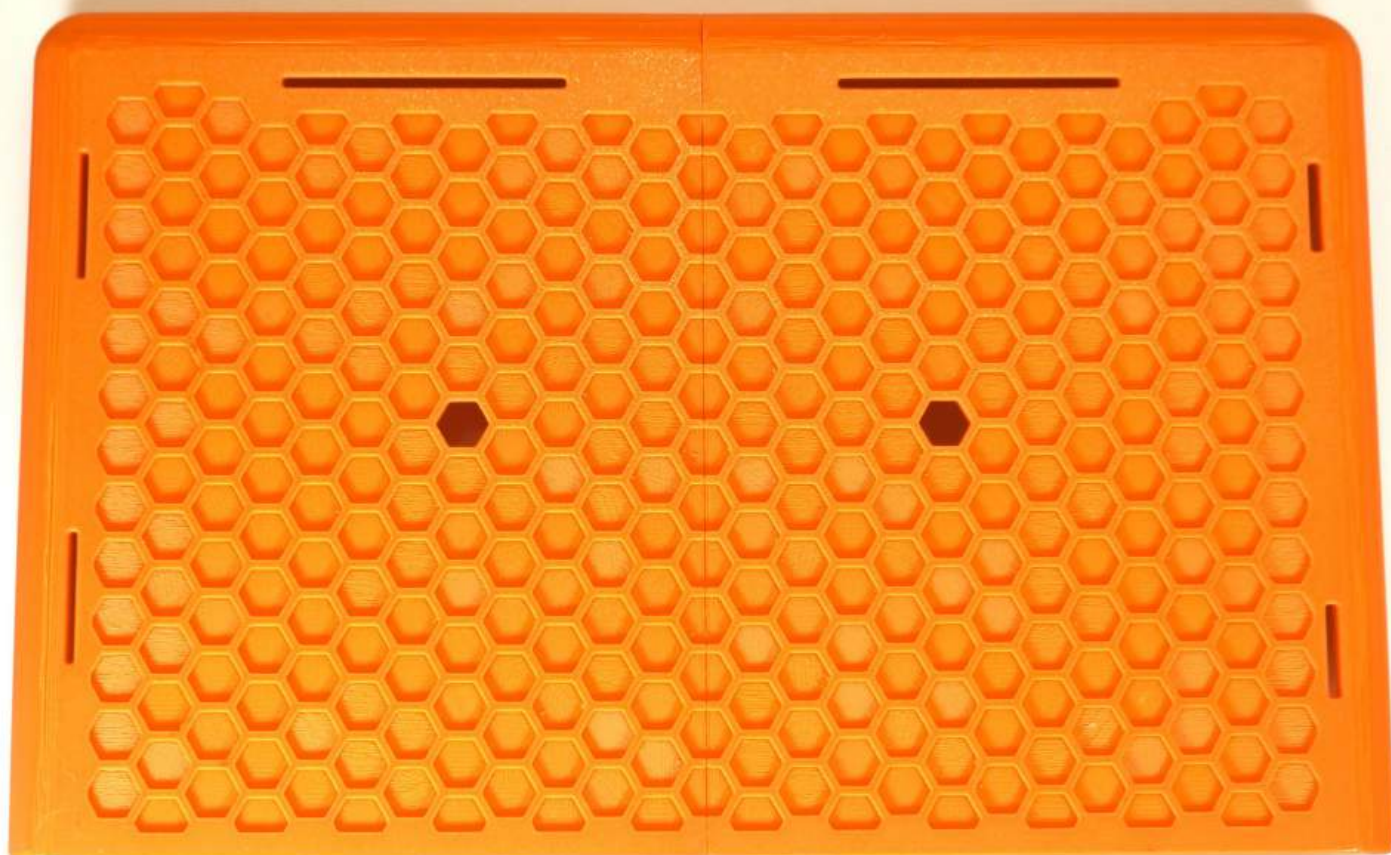
La stampa definitiva del prodotto è stata basata sull'analisi critica del primo prototipo e sulle considerazioni emerse durante la fase di prototipazione. L'esperienza diretta con la stampa precedente ha infatti permesso di individuare alcune criticità e di apportare miglioramenti mirati, sia dal punto di vista funzionale che costruttivo ed estetico.

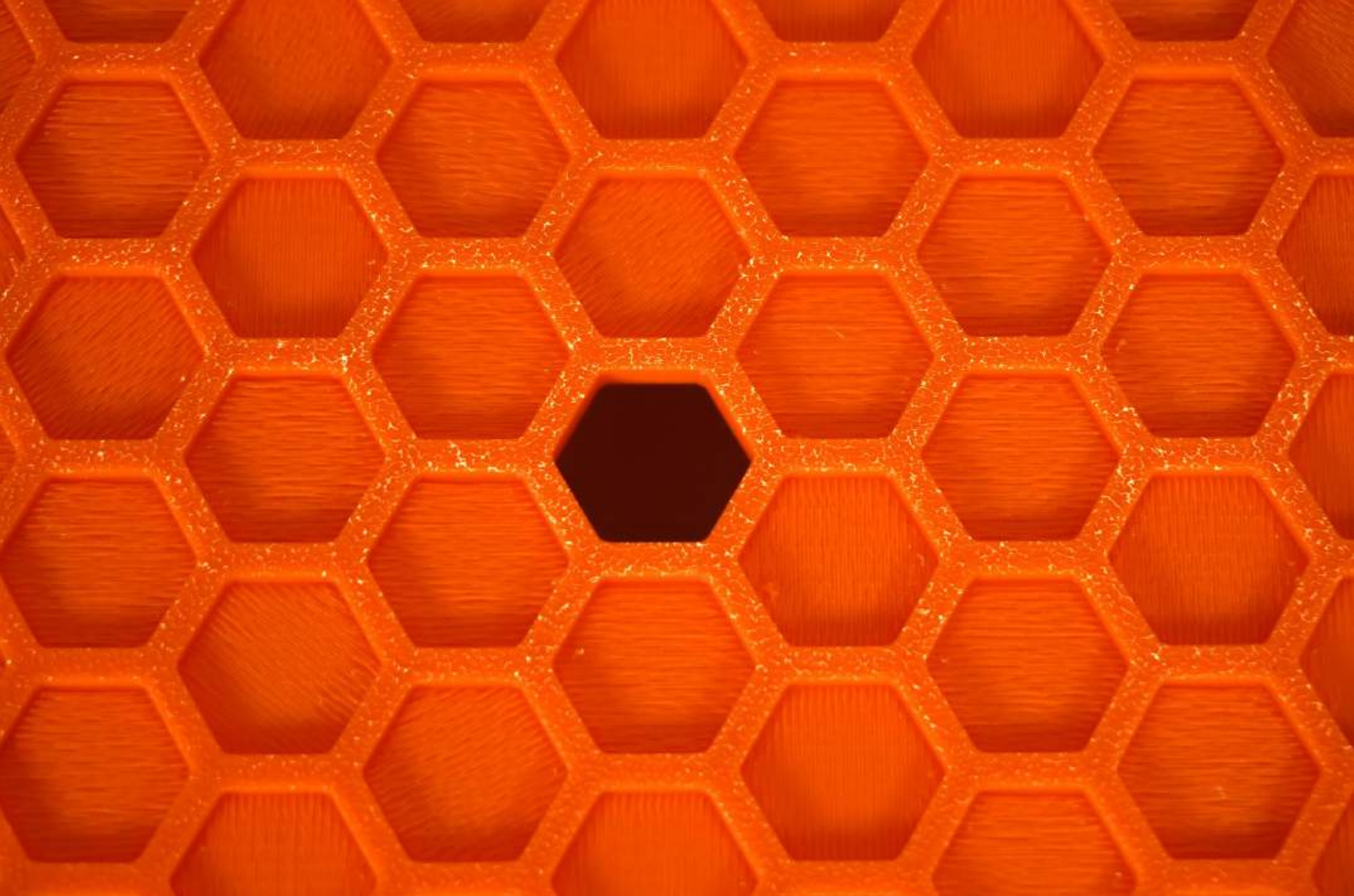
In particolare, nella prima stampa erano stati previsti dei fori per l'attacco della parte in tessuto, necessari al collegamento con il vassoio. Tuttavia, tali fori risultavano eccessivamente larghi rispetto alle **dimensioni effettive dei passanti** collegati alla parte tessile, compromettendo la precisione e la stabilità del fissaggio. Il problema è stato risolto, riducendo la larghezza dei fori proporzionandoli ai passanti per un accoppiamento più corretto e coerente con l'uso previsto.

Un ulteriore appunto significativo ha riguardato il **leggio removibile**. Nella versione definitiva è stato dotato di un **sistema di attacco ad incastro maschio**, mentre il vassoio è stato forato in corrispondenza di tali incastri. Questa soluzione consente al leggio, una volta chiuso e inserito nel vassoio, di **rimanere saldamente in posizione**, evitando fuoriuscite accidentali. Perciò potrà essere estratto esclusivamente sollevandolo per l'utilizzo, migliorando così la sicurezza e la praticità del sistema. Sempre in relazione al leggio, sono stati modificati anche i fori sui quali esso viene poggiato. **L'angolazione è stata riprogettata** per permettere un appoggio più stabile, evitando problemi di instabilità del leggio durante l'uso.

Per l'organizzazione degli spazi sul vassoio, gli **scomparti destinati a pennelli e matite sono stati ridotti** e ridistribuiti in base allo spazio disponibile e alle esigenze emerse durante la sperimentazione. Si è passati da tre scomparti a due, ottenendo una disposizione più ordinata ed equilibrata.

Vicino lo scomparto dedicato al contenitore dell'acqua è stato inserito uno spazio utilizzabile come **alloggiamento per una mixing palette o come appoggio per oggetti vari**, quali colori e piccoli strumenti.







6.4 Progettazione zaino

La progettazione dei due moduli in tessuto ha rappresentato una fase centrale nell'evoluzione complessiva del progetto, poiché ha portato alla definizione e realizzazione di due componenti simili a zaini, pensati per integrarsi funzionalmente con il vassoio principale. Questi moduli non sono stati concepiti come semplici sacche di contenimento, ma come elementi attivi di un sistema che deve rispondere alle esigenze di trasporto e stabilità del piano di lavoro.

Sono state predisposte tavole tecniche preparatorie, attraverso le quali è stato possibile tradurre in disegno i concetti e le geometrie dei moduli. Tali tavole sono state condivise con **Atelier Marra**, uno studio e laboratorio artigianale specializzato nella **realizzazione di borse e accessori in pelle e tessuti**, dove l'elevata cura dei dettagli e l'artigianalità sono il fulcro di ogni creazione.

La collaborazione con Atelier Marra ha consentito di approfondire e risolvere i problemi tecnici legati all'**aggancio reversibile tra i moduli in tessuto e il vassoio**. Si è giunti a soluzioni per i sistemi di fissaggio utilizzando il velcro e posizionando gli agganci FIDLOCK in modo tale da permettere il movimento d'apertura e chiusura desiderato.

I **passanti in velcro sono fissi**, pensati come elemento permanente tra vassoio e modulo, vengono aperti solo nel momento in cui si voglia prendere il vassoio e pulire i singoli componenti. Questo duplice sistema di fissaggio nasce dall'esigenza di combinare un collegamento solido con la possibilità di rimozione rapida, rispondendo alle dinamiche di utilizzo dell'oggetto.

Il confronto con il sarto Marra ha permesso di testare materiali, forme e soluzioni di assemblaggio che difficilmente sarebbero emersi esclusivamente in fase di progettazione digitale. Grazie alla competenza sartoriale di Atelier Marra, si è potuto comprendere come determinati tipi di cuciture, irrigidimenti e dettagli costruttivi potessero influenzare in modo significativo l'ergonomia e la durata nel tempo dei moduli, portando a iterazioni progettuali sempre più consapevoli e performanti.





Produzione di sagome e creazione dei rispettivi **carta modelli** di partenza dei pezzi da cucire per creare i due moduli. Misurando ogni pezzo grazie alle dimensioni fornite dal vassoio prototipato.



Agganci magnetici FIDLOCK per rendere l'apertura e chiusura del piano di lavoro molto agevole.



Fase di **incollaggio e cucitura** degli agganci.

Cucitura degli agganci sia sul front che sul retro.



Prove di montaggio fra i due moduli.



Realizzazione dei passanti
e degli attacchi in velcro, tra
vassoio e moduli in tessuto.





Agganci magnetici FIDLOCK,
che si collegano agli altri posti in
Immagine 2 pag. 141



Agganci in velcro, per unire il
modulo al vassoio





Immagine 1





Agganci magnetici FIDLOCK,
che si agganciano a quelli posti
sotto il front in **Immagine 1** pag. 139





Immagine 2













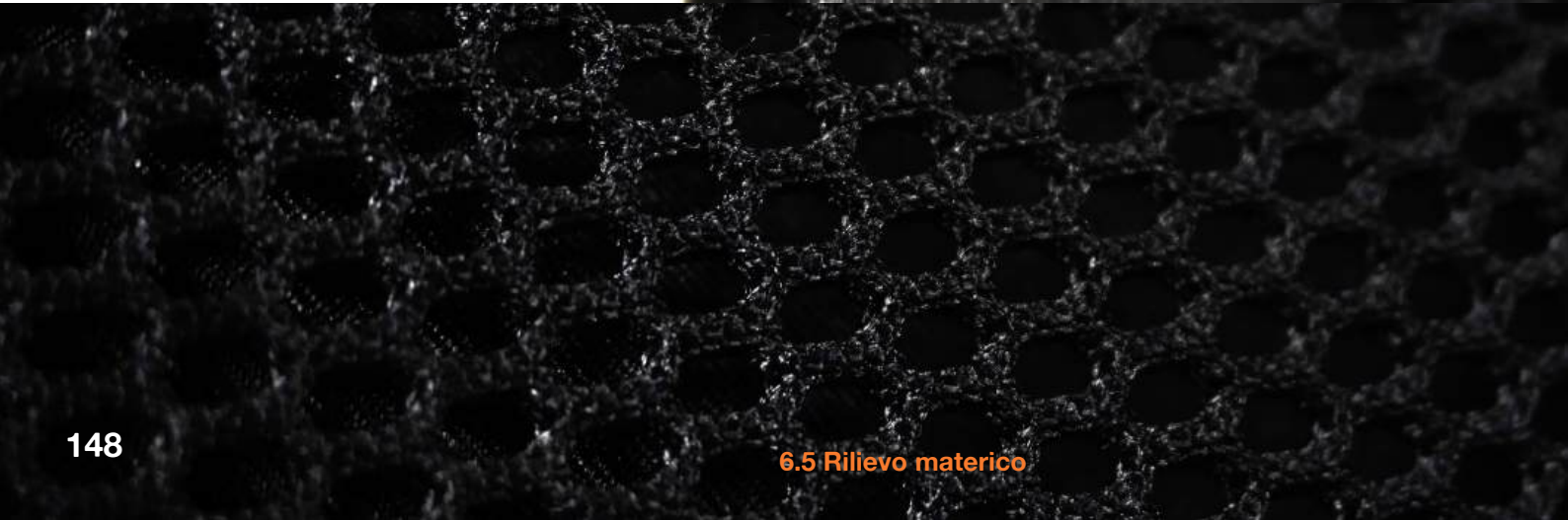


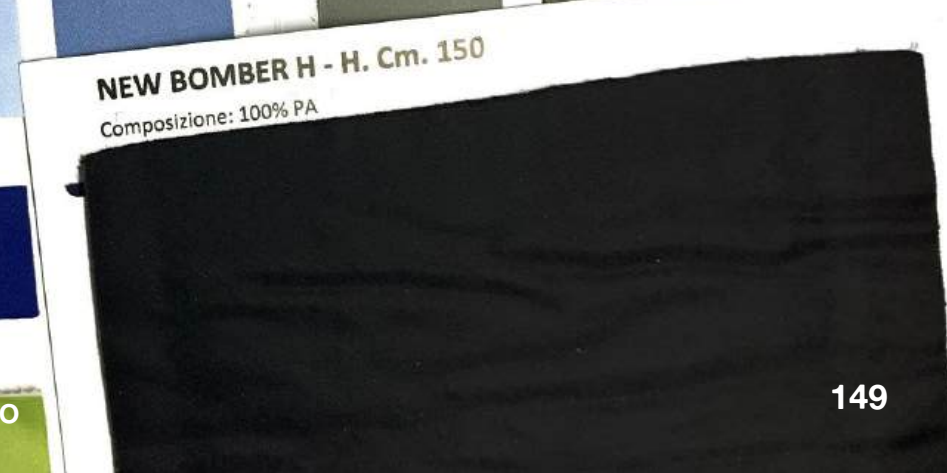
6.5 Rilievo materico

L'azienda da cui Atelier Marra ha recuperato il materiale adoperato per la realizzazione dello zaino è **Moretti srl**, specializzata nella fornitura di materiali tecnici per il settore della pelletteria e dell'accessorio. I materiali reperiti in azienda e successivamente impiegati nel progetto sono stati selezionati in base a criteri di resistenza, leggerezza. In particolare, per i tessuti e i rivestimenti generali è stato utilizzato il materiale **NEW BOMBER H**, mentre per lo **schienale in rete sospesa** è stato scelto il nylon.

Per inspessire le pareti e conferire una maggiore struttura è stato impiegato un **rinforzo in Talyn con spessore di 0,5 mm**.

Gli spallacci e i manici sono stati invece realizzati recuperando **cinture d'automobile dismesse**, scelta che risponde sia a esigenze funzionali, grazie all'elevata resistenza del materiale, sia a una volontà progettuale di riuso e valorizzazione di componenti destinati allo scarto.





06 - ODO

6.6 Logotipo

Il logo del progetto nasce direttamente dalla forma e dal significato dello zaino stesso. La scritta ODO è ottenuta attraverso una sintesi grafica che richiama la vista laterale del prodotto: il profilo centrale rappresenta il vassoio che fa da scocca, mentre gli elementi laterali rappresentano i due moduli dello zaino.

In questo modo il segno grafico non si limita a identificare il prodotto, ma ne diventa una rappresentazione formale e concettuale.

L'acronimo ODO, che sta per ***Outdoor Drawing Organizer***, esplicita la funzione principale dello zaino come sistema organizzativo pensato per il disegno all'aperto.



RGB 238, 117, 27
CMYK 0, 64, 94, 0

ODO

ODO

ODO





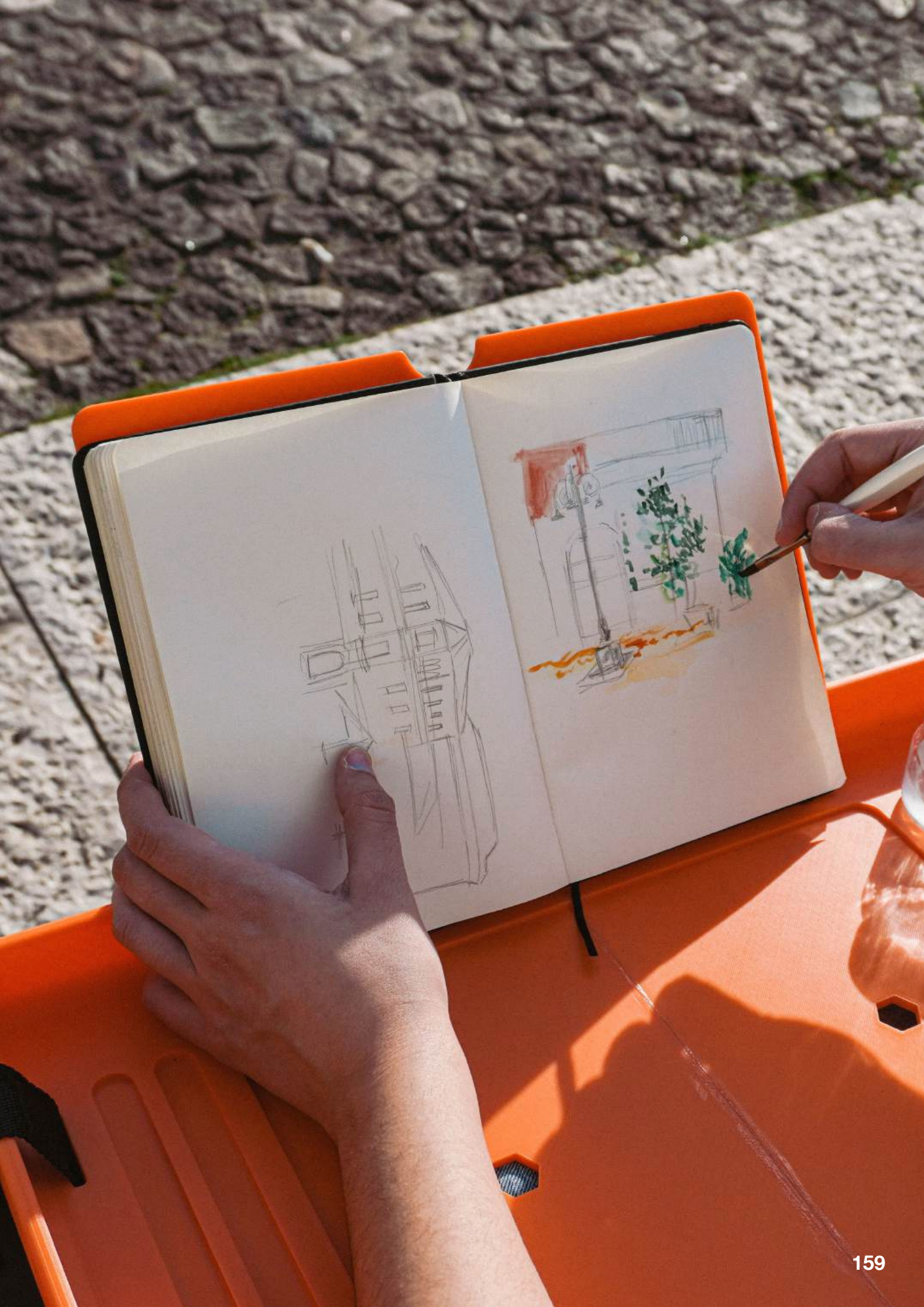
















A full-page photograph of a person with dark, curly hair, wearing a grey and white patterned sweater, blue jeans, and a black backpack with orange accents. They are walking up a grassy hill, looking back over their shoulder towards the camera. The background features a clear blue sky with scattered white clouds, a line of trees on the horizon, and a large, leafy tree on the right side of the frame. The overall scene is bright and sunny.

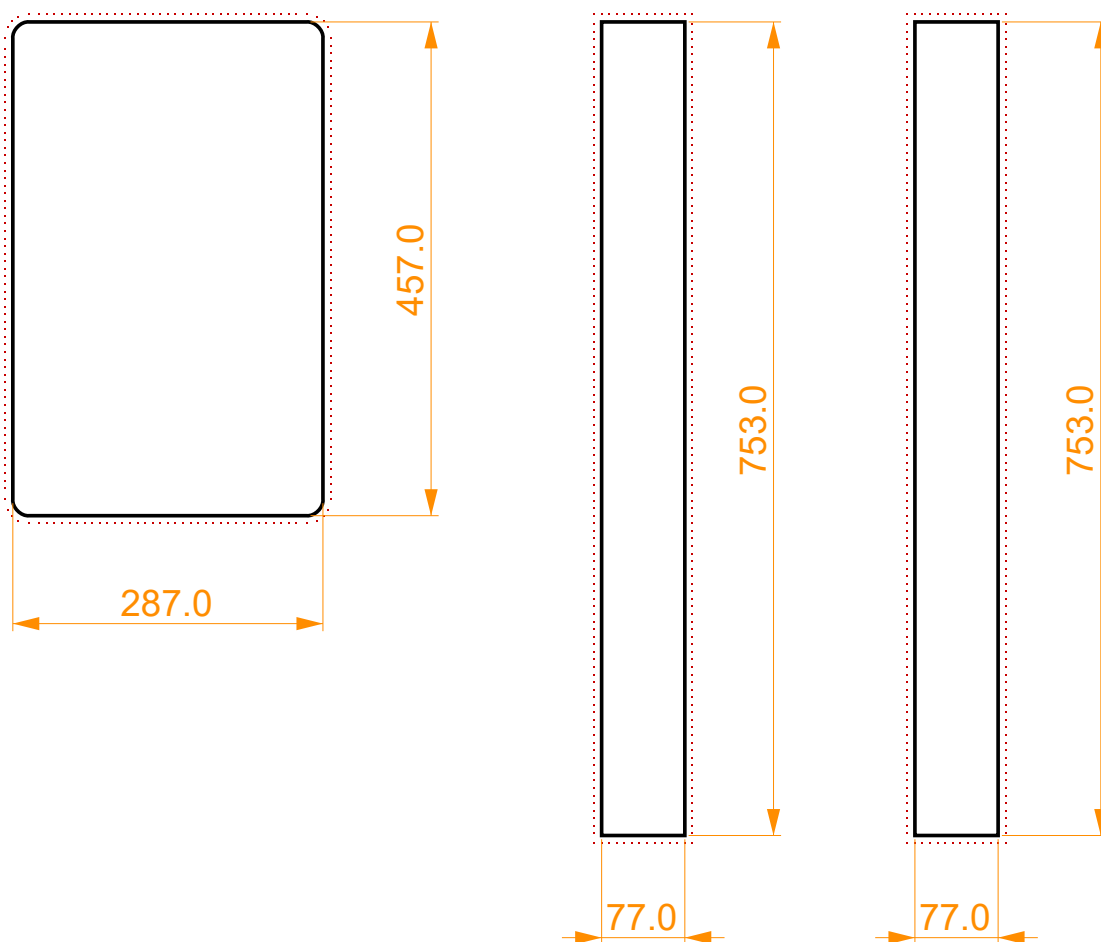
010



6.7 Cartamodelli e rilievo dimensionale

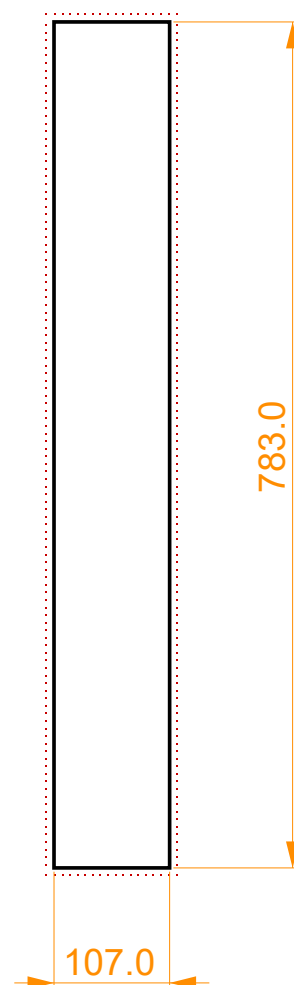
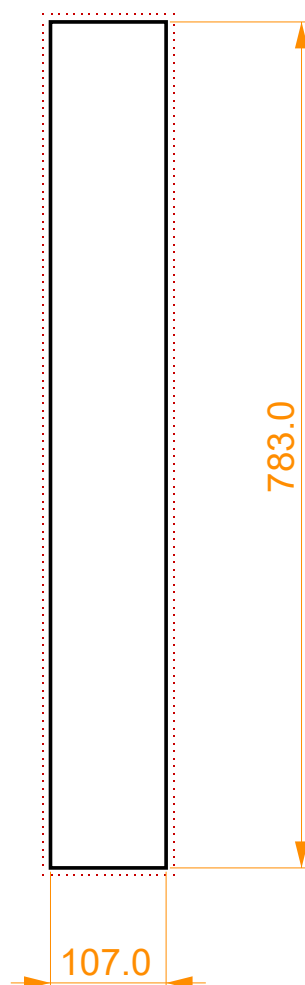
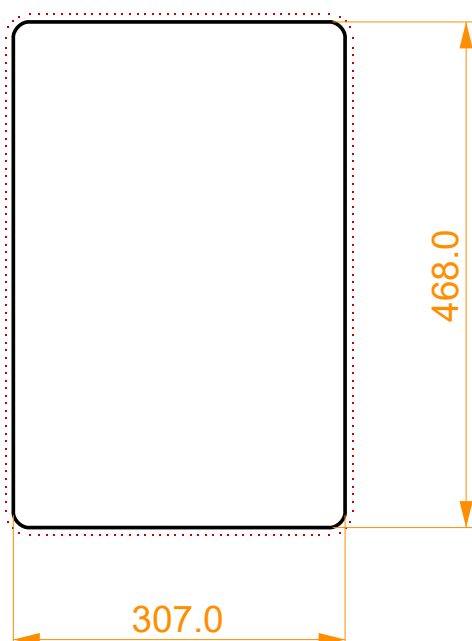
Front

SCALA 1:7



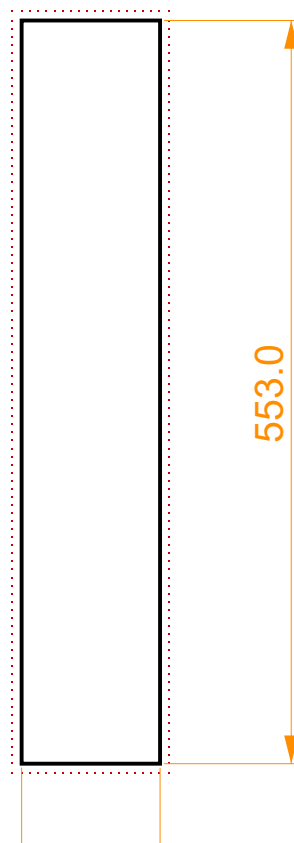
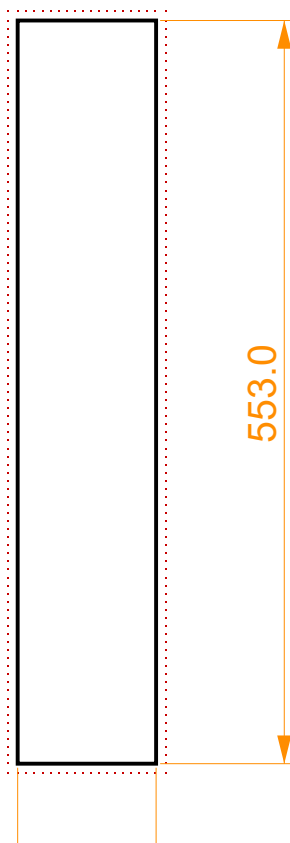
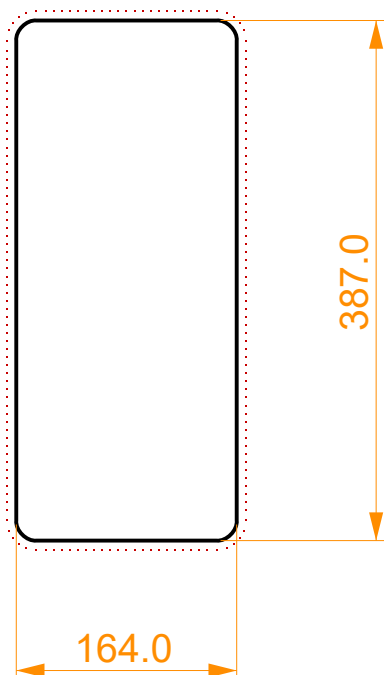
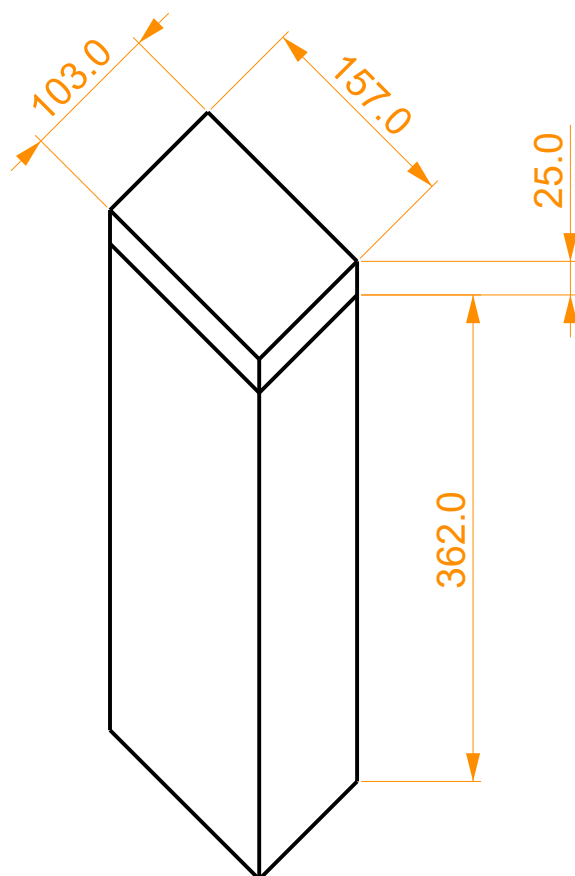
Retro

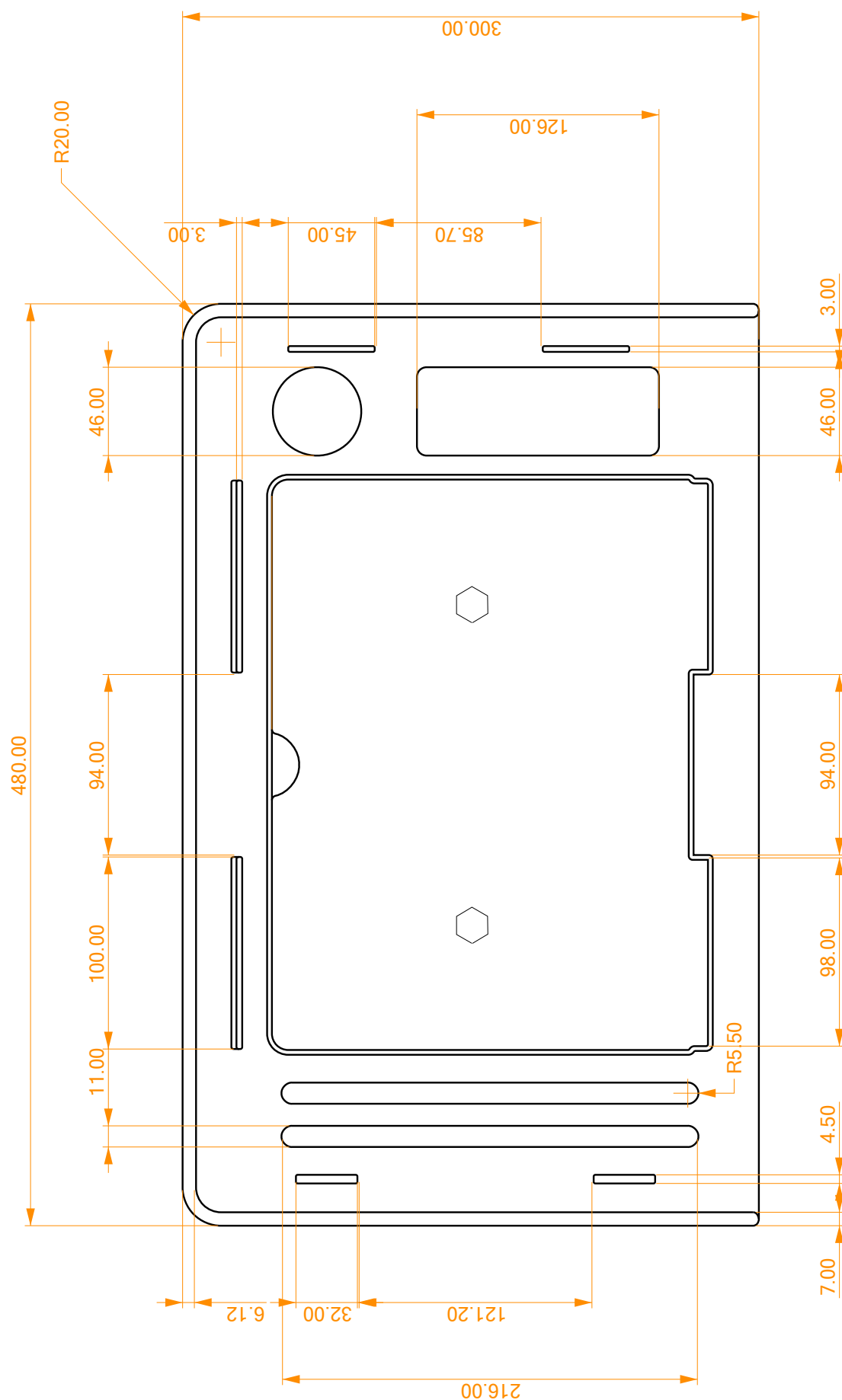
SCALA 1:7

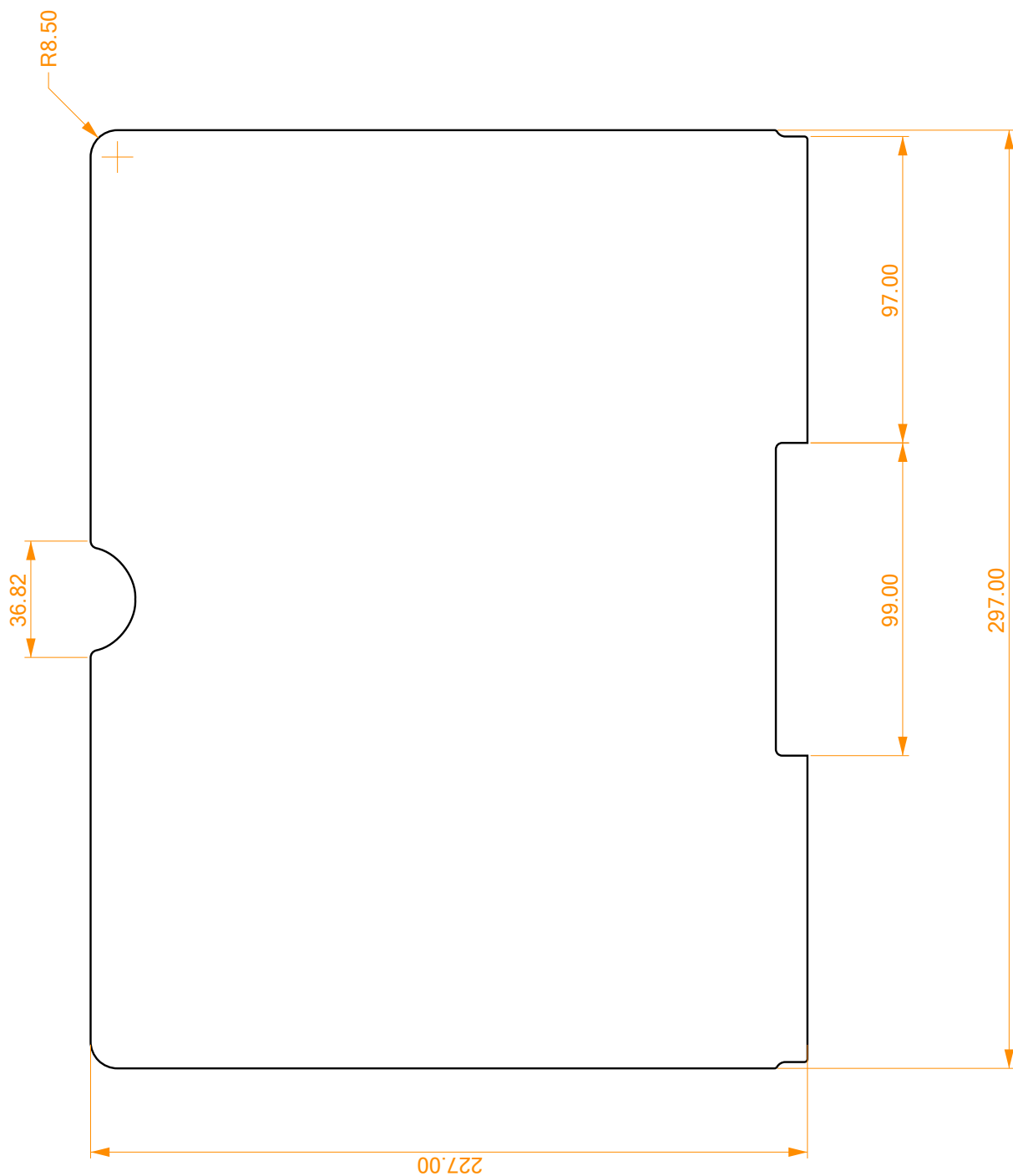


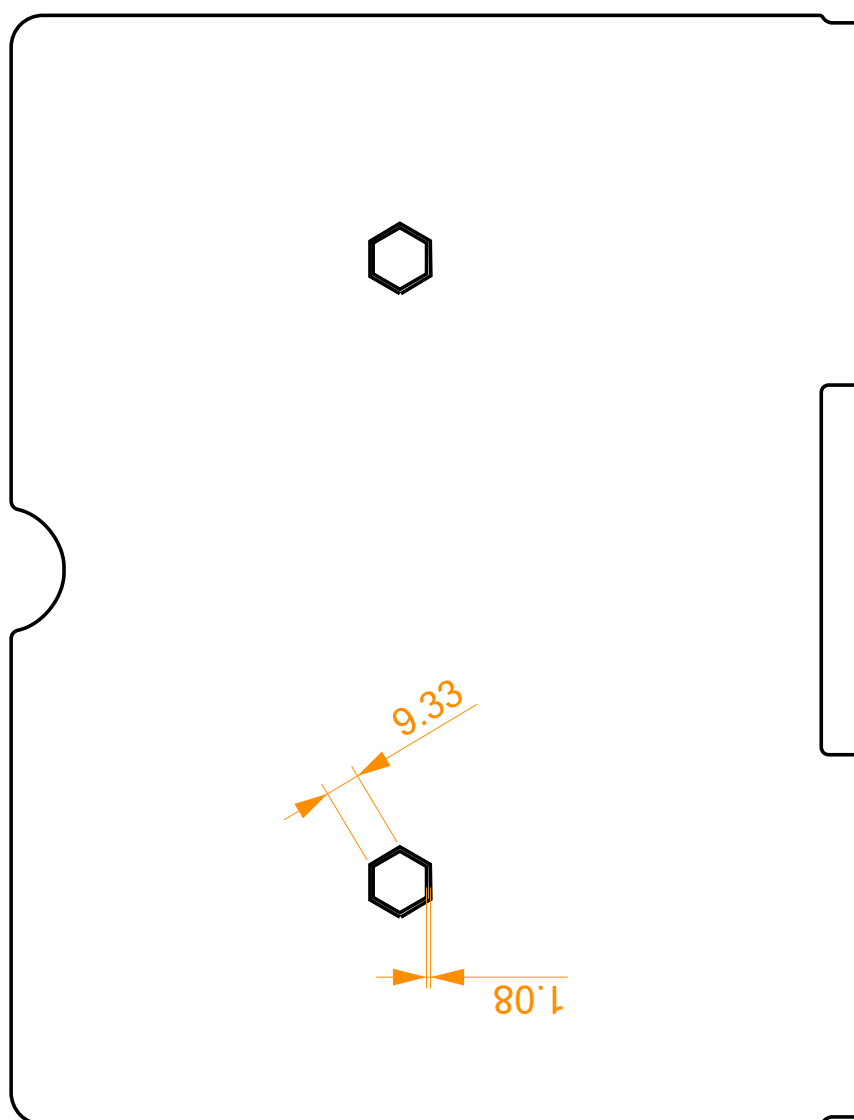
Scomparto frontale

SCALA 1:6









Bibliografia e sitografia

07

Bibliografia

- Robert Brindley, (2012) *Painting Landscapes on Oils*. Crowood Pr
- Huw Lewis-Jones, Kari Herbert (2016) *Explorers' Sketchbook, The art of Discovery & Adventure*. Thames & Hudson
- Salvatore Santuccio (2005) *Un quaderno finlandese*. Alinea Editrice
- Marc Taro Holmes, (2014) *The Urban Sketcher: Techniques for Seeing and Drawing on Location*, North Light Books

https://archive.org/details/The_Urban_Sketcher_Techniques_for_Seeing_and_Drawing_on_Location_by_Marc_Taro_Ho/mode/2up

- Gabriel Campanario, (2012) *The Art of Urban Sketching*, Quarry books

https://archive.org/details/The_Art_Of_Urban_Sketching_Drawing.pdf/page/n15/mode/2up

Sitografia

02 - Tecniche del disegno: evoluzione storica

- <https://www.fila.it/it/diario-creativo/tecniche-pittura-origini-curiosita-tipologie/>
- https://issuu.com/dida-unifi/docs/manuale_di_rappresentazione_per_il_design_stefan/s/12564481
- https://www.borcianiebonazzi.com/it/bb/137_quali-sono-i-pennelli-piu-adatti-per-le-diverse-tecniche-pittoriche.html
- https://www.borcianiebonazzi.com/it/bb/237_inchiostro-di-china.html
- <https://www.acca.academy/blog/illustrazione-tradizionale-vs-digitale-pro-contro.html>
- https://archive.org/details/mac_Paint_2#
- <https://www.berggruen.com/news/many-artists-began-painting-outside-during-the-pandemic-and-they-might-never-go-back/artists>
- <https://www.vogue.com/article/plein-air-pandemic-painting>
- <https://galeriemagazine.com/en-plein-air-2023/>
- <https://www.outdoorpainter.com/plein-air-movement/>
- https://en.wikipedia.org/wiki/En_plein_air

- <https://www.hisour.com/data/en-plein-air/>
- <https://www.bugpress.com/en-plein-air>
- <https://www.ebsco.com/research-starters/visual-arts/plein-air-painting>
- <https://www.britannica.com/art/Impressionism-art>
- <https://theartbog.com/plein-air-painting-the-magic-of-natures-canvas/>
- <https://makingamark.blogspot.com/2009/06/>
- <https://www.britishmuseum.org/collection>
- <https://collections.louvre.fr/en/>
- <https://collections.louvre.fr/en/ark:/53355/cl010117230>
- <https://collections.louvre.fr/en/ark:/53355/cl010001224>
- <https://collections.louvre.fr/en/ark:/53355/cl010004207>
- <https://digi.vatlib.it/>
- <https://www.gonnelli.it/uk/index.asp>
- <https://www.gonnelli.it/uk/auction-0027/pirennekeppenne-victoire-viaggio-in-italia-nel.asp?pback=results-list&pagBack=2>
- <https://www.gonnelli.it/uk/auction-0018/curradi-francesco-studio-di-nudo-maschile-.asp?pback=results-list&pagBack=2>
- https://issuu.com/dida-unifi/docs/manuale_di_rappresentazione_per_il_design_stefan/s/12564481
- https://www.borcianiebonazzi.com/it/bb/137_quali-sono-i-pennelli-piu-adatti-per-le-diverse-tecniche-pittoriche.html
- https://www.borcianiebonazzi.com/it/bb/237_inchiostro-di-china.html
- <https://www.gonnelli.it/uk/auction-0047-2/bucci-anselmo-il-tricolore-sul-mare-di-muggia.asp?pback=results-list&pagBack=1>
- <https://makingamark.blogspot.com/2009/06/>
- <https://www.fila.it/it/it/diario-creativo/tecniche-pittura-origini-curiosita-tipologie/>
- <https://www.evibossanyi.com/breve-introduzione-alla-pittura-ad-acquerelli/>
- https://www.momarte.com/blog/disegno/tutto-quello-che-devi-sapere-sui-materiali-da-disegno?srsId=AfmBOoqmbNJj5VfOtZ-V5htc0Xb3RaNGBSlexC9LtVRt_vuZPnVglWLtP
- <https://it.wikiversity.org/wiki/Acquerello>
- <https://www.momarte.com/blog/acquerelli/la-storia-degli-acquerelli?srsId=AfmBOoqltZLrodORXdtHuWopk0l2Kyly4tiLzgOOulqW5nl-quNC1yRKH>
- <https://www.beculture.it/nascita-della-pittura-a-olio/>
- <https://www.ebsco.com/research-starters/visual-arts/drawing-and-sketching>
- <https://lobopopart.com.br/en/the-history-of-painting>
- <https://www.hisour.com/data/en-plein-air>
- <https://www.outdoorpainter.com/plein-air-movement>

- <https://theartbrog.com/plein-air-painting-the-magic-of-natures-canvas>
- <https://www.ebsco.com/research-starters/visual-arts/plein-air-painting>
- <https://www.bugpress.com/en-plein-air>
- <https://berggruen.com/>

03 - Urban Sketching

- https://en.wikipedia.org/wiki/Urban_Sketchers
- <https://galeriemagazine.com/en-plein-air-2023>
- https://www.momarte.com/blog/disegno/urban-sketching?srsltid=AfmBOorMEu_l3YNpOtZtmPEa0xzFMSnlM2oYbEZbpcpN1SjlUcouzQ9d
- <https://www.forwardcreative.co.uk/art-disciplines/urban-sketching/>
- <https://www.outdoorpainter.com/what-is-urban-sketching/>
- <https://www.milanartinstitute.com/blog/6-tips-for-going-on-a-personal-sketch-crawl>
- <https://urbansketchingworld.com/urban-sketching-beginners-guide/>
- https://archive.org/details/cmlpl_000877
- <https://archive.org/details/artpracticeofske0000jasp/page/n227/mode/2up>
- https://archive.org/details/20240427_20240427_1615/page/n55/mode/2up
- <https://archive.org/details/freehand-drawing-and-discovery-urban-sketching-and-concept-drawing-for-designers/mode/2up>
- <https://archive.org/details/paintingthecreativeprocess>
- <https://californiarevealed.org/do/e1cd7a07-e759-4ef7-bd3c-171ffd57fb47#page/1>

04 - Casi studio

- <https://www.creativebloq.com/creativity/ultimate-sketching-satchel-61515389> (NOMAD)
- <http://johcompany.com/en/johnco/> (Joh- Ed bag Original)
- <https://www.mabef.com/it/prodotti/articoli-vari/m39> (M/39)
- https://ujual.com/?srsltid=AfmBOorZgY7lcWJ9dE1D6u-NI-9siK1KoR4rnhTk1PHZSU8F1_uE30LSa (UJUAL)
- <https://newwaveart.com/collections/u-go-plein-air-anywhere-pochade-boxes> (New Wave)
- <https://newwaveart.com/collections/u-go-wet-panel-carriers>
- <https://www.stradaeasel.com/> (Strada Easel)
- <https://cupeasels.com> (cup EASELS)

- <https://www.fidlock.com/components/en/stories/clever-backpacks> (Erode backpack)
- <https://martletpochades.com/> (Martletpochades)
- <https://www.jacksonsart.com/> (Jackson's)
- <https://www.jacksonsart.com/en-ca/richeson-ultimate-plein-air-backpack>
- <https://pegandawlbuilt.com/> (Peg & Awl)
- <https://etchrlab.com/products/etchr-art-satchel?srsltid=AfmBO-orB12uv-fl-yPeGyM95c7PwUSqz6ASYqZkU5gquWFJWrEYu2iqy> (etchrLAB) Art Satchel
- <https://www.amazon.ae/Etchr-Slate-Mini-Satchel-Multipurpose/dp/B07S6298MM>
- <https://shopinfinite.com/products/leather-book-strap> (Infinite Book-strap x Officina del Poggio)
- <https://www.bagobago.com/pioneer-backpack> (BAGOBAGO)
- <https://www.yankodesign.com/2010/03/17/dumpling-inspired-backpack/> (borsa a strati)
- <https://www.yankodesign.com/2016/05/04/ckie-product-of-the-week-bago-bago-backpack-chair/>
- <https://www.dsptch.com/products/gg-maekan-dsptch-book-strap> (MAEKAN x DSPTCH Book Strap)
- <https://www.yankodesign.com/2018/05/10/a-backpack-for-all-occasions/>
- <https://www.yankodesign.com/2019/08/16/a-backpack-for-rural-schoolchildren-that-converts-into-a-writing-desk/>
- <https://osuza.com/collections/all> (OSUZA)
- <https://www.yankodesign.com/2019/11/19/this-backpack-uses-a-military-inspired-carry-system-to-easily-organize-all-your-belongings/>
- <https://www.boijmans.nl/en/collection/artworks/130279/chair-scholaro> (Chair Scholaro - Konstantin Grcic)
- <https://www.yankodesign.com/2025/06/21/backpack-vest-lets-you-wear-your-gear-like-a-very-conspicuous-secret-agent/> (borsa indossabile come giacca)
- <https://intl.topologie.com/products/backpack-vest> (topologie)
- <https://www.yankodesign.com/2025/04/23/tech-folio-tank-is-a-professional-looking-backpack-for-modern-nomads-who-carry-truckloads-of-essentials>
- <https://www.yankodesign.com/2024/11/20/odd-backpack-is-designed-for-carrying-spare-bicycle-tires-and-large-objects/> (porta ruote da bici)
- <https://studiofar.com/portfolio/chrome-sherman-bike-backpack/> (Sherman Bike Backpack)
- <https://carrychair.com/> (Carry chair / Sitbag)

- <https://www.yankodesign.com/2023/02/24/korin-snappack-a-stunning-next-gen-backpack-with-a-slick-anti-theft-design-made-for-work-play-and-travel/>
(multipocket)
- <https://www.korin-design.com/?srsId=AfmBOorks-fAcuOXJOXXV-dhfTZ79b1naMdH8Dft1asljLbiCp9ao0n4>
- <https://www.yankodesign.com/2008/06/24/heat-pressed-bags-fun-accident/>
- <https://www.kickstarter.com/projects/symmetrybackpacks/s1>
- https://www.decatlon.it/anniversario-tende-2-seconds_lp-3462A5
(storia delle tende 2 seconds)
- <https://www.yankodesign.com/2021/09/16/this-london-based-sustainability-start-up-is-building-urban-backpacks-out-of-ocean-waste-and-bananas/>
(chiusura con lo strap o cintura con innesto a sbalzo)
- <https://www.kickstarter.com/projects/labincbackpack/la-binc-backpack>
- <https://hunting1988.it/products/zaino-con-sgabello-incorporato>
(zaino con sgabello incorporato)
- <https://www.broad-canvas.com/blog/outdoor-sketching-for-beginners>
- <https://cravepainting.com/blog/urban-sketching>
- <https://www.lenarivo.com/content/2021/2/13/how-i-customized-pochade-box>

05 - Requisiti progettuali

- <https://www.fidlock.com/components/en/stories/dj-oonops-x-fidlock-bag-fastener>
- <https://makingamark.blogspot.com/2009/06>
- <https://www.acca.academy/blog/illustrazione-tradizionale-vs-digitale-pro-contro.html>
- https://www.momarte.com/blog/disegno/tutto-quello-che-devi-sapere-sui-materiali-da-disegno?srsId=AfmBOoqmbNJj5VfOtZ-V5htc0Xb3RaNGBSlexC9LtVRt_vuZPnVglWLtP
- <https://www.beculture.it/nascita-della-pittura-a-olio/>
- <https://www.momarte.com/blog/acquerelli/la-storia-degli-acquerelli?srsId=AfmBOoqltzLrodORXdHuWopk0l2Kyly4tiLzgOOulqW5nl-quNC1yRKH>
- https://www.borcianiebonazzi.com/it/bb/137_quali-sono-i-pennelli-piu-adatti-per-le-diverse-tecniche-pittoriche.html
- https://issuu.com/dida-unifi/docs/manuale_di_rappresentazione_per_il_design_stefan/s/12564481
- <https://moretti-srl.eu/tessuti/>





030



Il nome ODO è l'acronimo di **Outdoor Drawing Organizer**, sintetizza l'identità del progetto: un oggetto funzionale, intuitivo e orientato all'utilizzo outdoor, capace di facilitare l'atto del disegno attraverso ordine, trasportabilità e adattabilità ad ogni contesto.

Si tratta di uno zaino il cui utilizzo è quello di supportare l'attività del disegno outdoor per gli urban sketchers e non, offrendo organizzazione, protezione e praticità in un unico prodotto compatto.



Apertura dello scomparto posto sul front dello zaino per reperire la seduta, ovvero, lo **sgabello treppiede** contenuto all'interno.

Posizionare lo **zaino sulle proprie gambe**, aiutandosi con gli spillacci e il manico frontale.

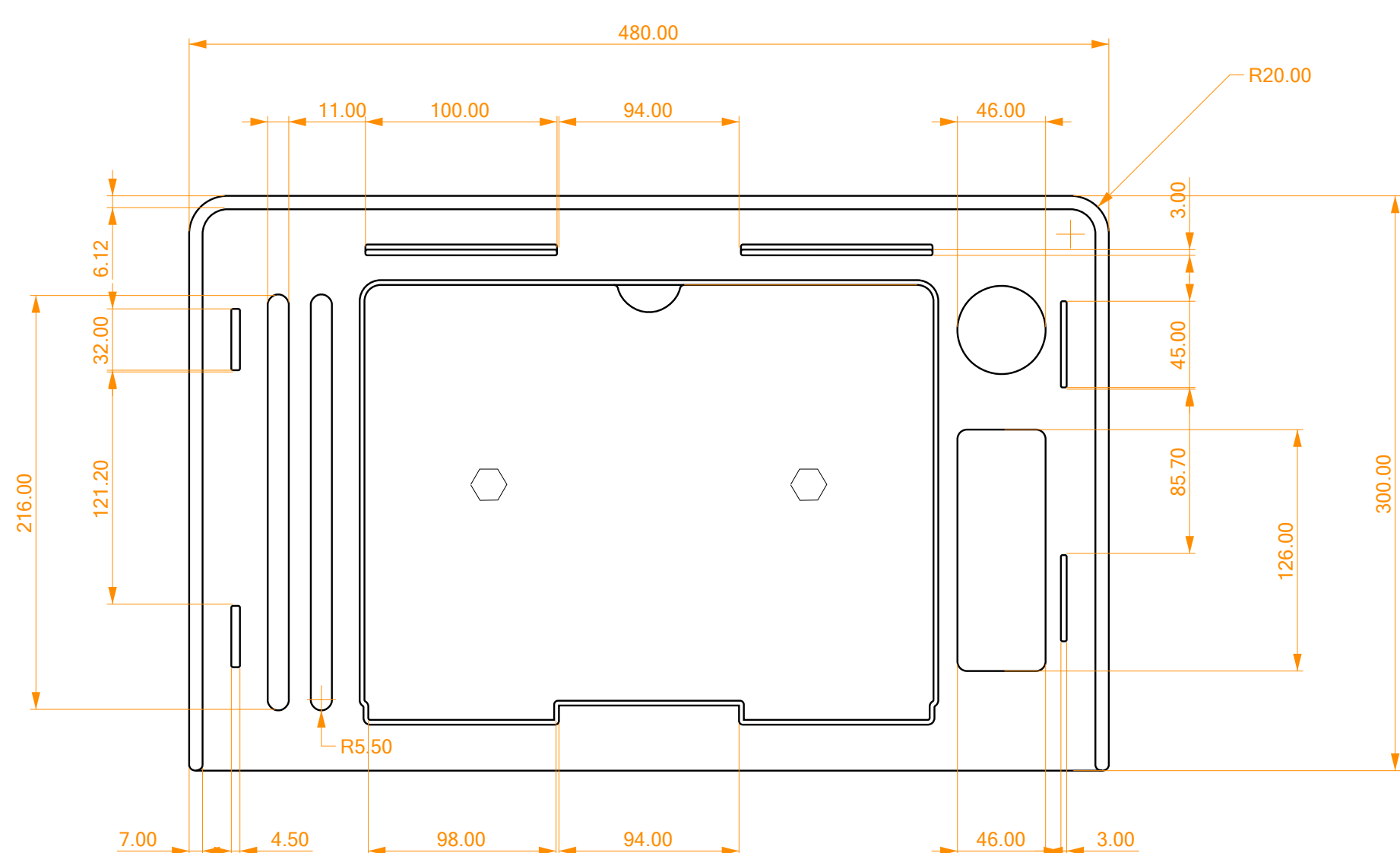
Liberare i primi **agganci magnetici FIDLOCK**.



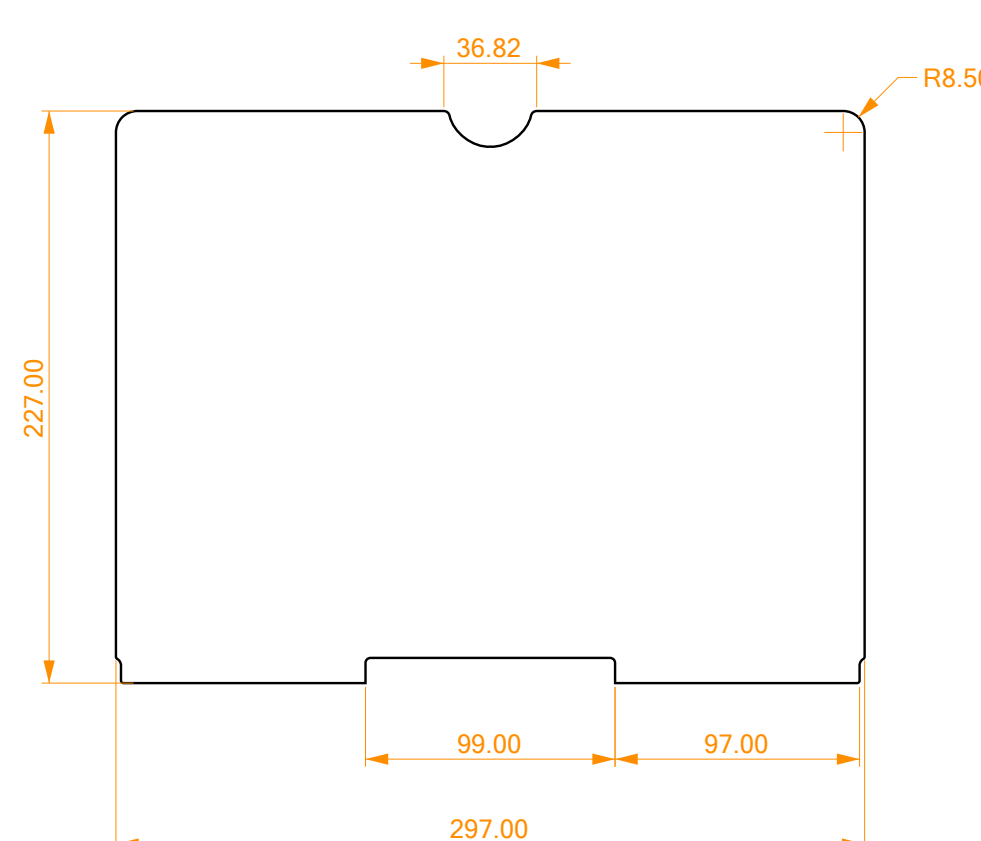
Alzare e lasciar cadere il retro dello zaino verso il basso, facendolo scendere lateralmente.

Da questa posizione liberare gli ultimi agganci **FIDLOCK**.

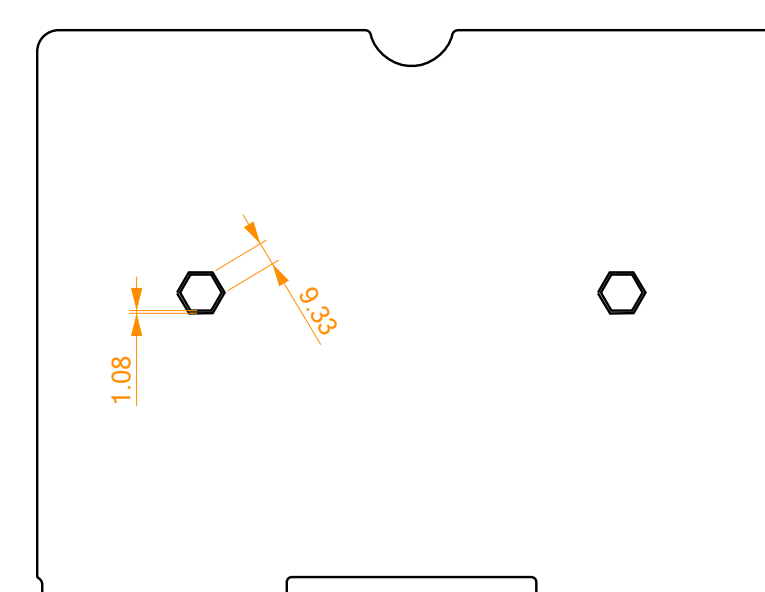
Portarli verso il lato opposto e lasciar cadere lateralmente il front dello zaino.



Scala 1:3



Scala 1:3



Scala 1:3