



Bernardo Cigliano. *Simplicity Designer.*

## **Fondazione e manifesto del User Experience Design.**

### **Prologo.**

C'era una volta un gruppo di tre amici.

Erano tre ragazzi dalla faccia enorme, coperta di grosse lentiggini arancio che di giorno in giorno cambiavano la loro dimensione e che sempre però erano motivo di ridere. Anche i loro capelli, rossi e folti e ricci come una cosa riccia e folta e rossa facevano davvero sorridere. Erano cresciuti assieme ed ogni giorno si ritrovavano sotto di un albero dalla grande chioma sulla cima di una collina. Le sere i tre ragazzi sedevano sotto la grande quercia e parlavano delle loro giornate, delle loro avventure ed aspettavano il tramonto che poi arrivava e tagliava con lame di luce accesa la luminosa palpabilità

dell'aria. Spesso si trattenevano sino a tarda notte e dialogavano tra di loro, sotto un cielo splendente di stelle come una tenda beduina ricoperta di Swarowskyi issata nel pieno di un deserto. Si raccontavano le loro storie di fantasmi, di giochi, di amori, di scuole marinate e di fratelli e sorelle che non ne potevano più e di genitori che li volevano sempre alla tavola nel momento sbagliato.

Parlavano e raccontavano e quando parliamo e raccontiamo pensiamo disegnando. Noi tutti mentre ascoltiamo, meditiamo e narriamo storie allora figuriamo e disegniamo cose, oggetti, forme, parole che non hanno un senso ed una identificazione logica e reale: guardiamo a posteriori quei fogli di carta che hanno accompagnato i nostri discorsi e ne cerchiamo un senso, una interpretazione. E i tre amici accompagnavano i loro racconti disegnando piccoli cerchi sul terreno, quasi a conforto inconscio di quella storia, e disegnavano figure senza forma, trame

indecifrabili sempre più calcate, marcavano la terra con le loro fantasie. Sempre più le forme prendevano una loro parvenza di essere, si identificavano in oggetti inanimati e mossi soltanto dal vento della sera che veloce si apprestava a sconvolgere le notti. Divenivano, i tre, dei creatori di immagini sulla narrazione delle loro storie. Il vento, un insetto, un gesto veloce modificava sensibilmente ed involontariamente i loro disegni, che modificavano così il loro essere nel tempo.

Ma perché le sere i tre amici si trovavano sulla collina, cosa era successo alle loro giornate, cosa cercavano? Chi erano i tre ? E dove era situata la collina, in quale paese, che lingua si parlava, era caldo, freddo, quanto grande era l'albero, quali erano i profumi e gli odori, c'era polvere, erba soffice, una corteccia rugosa? E dopo?

C'era una volta un gruppo di tre amici che tutte le sere usavano ritrovarsi su di un prato, ai bordi di uno specchio di acqua trasparente, sotto la luce rosea del tramonto.

Erano tre ragazzoni alti, corposi, imperanti nelle loro movenze, forti nelle loro decisioni. Si sedevano vicini e nei modi più differenti, chi incrociava le gambe in una strabiliante treccia umana impossibile da copiare, chi le lasciava di lato e si poggiava su di un braccio, ma ogni tanto doveva invertire la posizione perché, sai, si comincia poi a sentire quel leggero indolenzimento al polso ed un formicolio al braccio che ti dice che ehi, tu, devi rilassarmi, ne hai due, cambia posizione!, chi non so come stava seduto, ma insomma ci stava.

Erano soli nella serata che piano piano andava a volgere verso la notte, un frastuono di auto in corsa di sirene di voci che formano, sai, quel brusio che alla lunga non senti più, quel sottofondo incomprensibile

di suoni che non decifri mai ma che quando ti manca ti accorgi che manca, insomma si volgeva alla notte ed i tre parlavano delle loro giornate. Uomini o donne, bambini od adulti od anziani che discutono dei loro desideri, sono in tre, ma non date spiegazioni al tre. Parlano delle loro giornate.

E parlando disegnano percorsi infiniti e differenti sulla superficie bagnata dell'acqua. Si chiama strato limite ed è quello strato di spessore infinitesimo che divide uno specchio d'acqua dallo strato di aria che la sovrasta. Forse divide anche due fluidi differenti, anzi sicuramente è così. Insomma disegnavano quando raccontavano ed i loro percorsi svanivano man mano che essi andavano avanti con il racconto, perché l'acqua tende a riconquistarsi la forma pura, perché un soffio deciso di vento increspava la superficie, perché disegnavano in due od in tre e le reciproche trame spesso si intrecciavano sino a formare un ornato prezioso che poi svaniva, col tempo, in un nulla.

Ed un disegno si crea, svanisce, ricompare, cambia nel tempo.

Ora, chiediti dove siamo, che freddo che fa, si sente l'odore del mare, siamo ai bordi di un lago montano o di una piscina , sorseggiamo una bevanda calda o fredda, piove o no, ma perché i tre sono lì, cosa si raccontano, sono arrivati assieme, e dopo dove vanno, come finisce la serata, ma finisce?

Costruite un'altra storia come questa ed annotatela sul foglio. Poi continuiamo. Questa è la vostra storia, inizia solo così.

C'era una volta un gruppo di tre amici.

..

..

## **Fatti.**

Finita la storia. Terminate le fantasie.

I pensieri nascono e spesso in partenza non sanno dove vogliono arrivare, vogliono solo esserci, devono trovare significato e forma. Ma tutti abbiamo una memoria di fatti accaduti, una cesta in cui riponiamo i nostri desideri, le nostre esperienze vissute o soltanto fantasticate. Sotto l'albero sulla collina cresce sicuramente un'erba morbida e verde e profumata che se la tocchi senti quel qualcosa di ruvido o di vellutato, dipende da come la accarezzi, poi c'è un po' di vento caldo e profumato di fiori, poi i colori non sono così vivaci e forti, ma decisi e caldi, poi man mano che sale la notte si fa più fresco, una leggera brezza accarezza i nostri corpi, serve di coprirsi, parliamo e disegniamo dei cerchi concentrici, disegniamo un qualcosa che parte e non arriva mai ad una forma definita e riconoscibile, scriviamo nomi, parole con un senso in se stesse. Ed invece,

diversamente, la collina è terrosa, il vento solleva polvere, occorre ripararsi, anzi no, facciamo un passo indietro, non esiste vento, è caldo, un caldo secco, torrido, insetti che volano di fiore in fiore, i pochi fiori che esistono sono davvero secchi ed infelici, ma resistono e donano un tocco colorato ad un campo dorato, che sò, ci sediamo su di una maglia che abbiamo tolto di dosso perché si attaccava collosa alla pelle. I disegni restavano sulla polvere sino a quando un piccolo coleottero ambrato, no, anzi, sin quando una coccinella rossa e nera sorvola una fila di formiche lavoratrici e con dei balzi sul terreno deturpa l'ornato che uguale ed interminabile le formiche si lasciano dietro, quasi come leggera impronta sul terreno. Cerchi di prendere la coccinella volante ma lei con le sue piccole ali nervose zzz zzz ti sfiora e vola via lontana.



## **UXD.**

Chiudete gli occhi e trovate un amico che legga per voi le parole seguenti.

*Stiamo osservando un terrazzo al piano ultimo di un palazzo di Manhattan, sotto respira una città convulsa e veloce, storie e situazioni che si modificano continuamente. Sono tre amici vestiti con pantaloni di lino chiaro colori pastello e semplici tshirt colorate, due ragazzi ed una ragazza sui venti anni, capelli due scuri e corti e lei chiari e lunghissimi, botticelliana nei modi, senza scarpe, distesi su dei pareo setosi color sangue, sul bordo di una piscina che sorseggiano del porto bianco di Villa Nova, anziano quanto loro, lui beve un vino rosso corposo, l'altro lui fuma un Cohiba Esplendidos di Pinar, dolce, aggredito con un morso deciso dei denti, che inebria di caramello la scena. La ragazza bionda, dai tratti gentili, colori chiari, bocca rosa carnosa, occhi profondi neri, si accarezza una*

*caviglia ed allungandosi mostra un ornato birmano di dimensioni enormi tatuato nel fondo della schiena. Una candela colore blu intenso di forma parallelepipedica alta come un bambino di tre anni esala odori e profumo di pompelmo ed illumina un tramonto roseo, un po' velato. Non esiste vento, solo un leggero movimento di aria fresca, siamo nel mese di maggio, direi verso la fine del mese di maggio, le prime giornate temperate in New York. Ci allontaniamo sempre più e perdiamo il senso delle composizioni che i tre amici disegnano nell'acqua della piscina e che chissà cosa rappresentano. Ma disegnano, perché il disegno concentra, ricorda ciò che vedi. Solo ciò che disegno ho realmente visto, diceva Goethe di ritorno dal viaggio in Italia.*

Aprite gli occhi, ora, ringraziate l'amico e tenetelo lì con voi.

Ecco, il User Experience Design. Fantasia? No, interpretazione della creatività e della esperienza,

della cultura, del mondo, della persona. Sensazioni, trasmissione delle sensazioni, interazione con esse e con chi ti ascolta.

Ciò che state leggendo sono parole, impressioni tipografiche di caratteri alfanumerici che altro non sono che segni, disegni, creati su una storia passata, che qui sono segni scuri su di una carta, su un supporto chiaro, ma che potrebbero essere diversamente. Il segno ha un significato e spesso si significa. User Experience Design è sempre e comunque comporre e comporre significa significare, esporre un pensiero articolandolo tramite segni, significati e forme, siano parole, suoni, gestualità. Iterare, ri-trovare nella propria memoria, nella propria esperienza, nella propria cultura, nella propria vita, nel proprio essere, ri-trovare il segno, tradurne il vero significato ed esprimerne la forma. User Experience Design è comporre e comporre è

ordinare forme, sulla propria personale esperienza di vita.

Parole che interpretiamo, sensazioni che differenti proviamo nel rileggere una volta ancora una parte di storia.

Esempio.

C'era una volta un gruppo di tre amici che tutte le sere usavano ritrovarsi su di un prato, ai bordi di uno specchio di acqua trasparente, sotto la luce rosea del tramonto.

Erano tre ragazzoni alti, corposi, imperanti nelle loro movenze, forti nelle loro decisioni. Si sedevano vicini e nei modi più differenti, chi incrociava le gambe in una strabiliante treccia umana impossibile da copiare, chi le lasciava di lato e si poggiava su di un braccio, ma ogni tanto doveva invertire la posizione perché, sai, si comincia poi a sentire quel leggero indolenzimento al polso ed un formicolio al braccio che ti dice che ehi, tu, devi rilassarmi, ne hai due,

cambia posizione!, chi non so come stava seduto, ma insomma ci stava.

Erano soli nella serata che piano piano andava a volgere verso la notte, un frastuono di auto in corsa di sirene di voci che formano, sai, quel brusio che alla lunga non senti più, quel sottofondo incomprensibile di suoni che non decifri mai ma che quando ti manca ti accorgi che manca, insomma si volgeva alla notte ed i tre parlavano delle loro giornate.....etc etc.

Sembra essere una storia differente, tra il prima ed il dopo si è intromesso un pensiero, sono state interpretate sfumature di una stessa scena, che concordi o meno abbiamo assimilato. Una esperienza si è formata ed è maturata in noi.

Ecco che il User Experience Design si forma su di esperienze e su culture. Cultura, esperienza e vivere. Ripetiamoci: Design è comporre e User Experience Design significa ancora di più, esporre un pensiero tramite segni, significati e forme, ma nel tempo, con

la dimensione di chi narra. Quattro dimensioni possibili, piano, tempo, la quarta è la dimensione spaziale. Viene, nel User Experience Design, stravolta la gerarchia dimensionale spaziale e la dimensione tradizionalmente e culturalmente quarta viene ad essere in gioco sin dall'inizio. Va bene il mezzo, un piatto bidimensionale a mo' di visore, ma lo spazio deve essere visibile, tangibile, sensibile, semplice. Slides continue che si mostrano in sequenza, ritmo, pause, pensieri, informazioni, parole, indici, menù, usabilità, visitabilità, alberi, colori, forme, linee e punti, chiazze, superfici, suoni, musiche, armonie, rumori, voci, odori, sussulti, tagli, dimensioni, standard, velocità, definizioni, sistemi. Strumenti. Solo un semplice elenco di termini che sin dal principio vogliono fare parte del gioco. Ricordiamo: Orazio, Ars poetica, iterare, ri-trovare nella propria memoria, nella propria esperienza, nella propria cultura, nella propria vita, nel proprio essere, ri-

trovare il segno, tradurne il vero significato ed esprimerne la forma. Comporre è ordinare forme, sulla propria personale esperienza di vita. Un Design per il User Experience deve solo essere questo, una composizione.

E allora, tuffiamoci nella moltitudine dei vocaboli che meglio esprimono l'essere davvero User Experience oppure lavoriamo ad una composizione. User Experience Design è comporre, perché è Design.

La terza dimensione su di un supporto che di dimensioni ne ha due? Monitor: come toccare la spazialità tridimensionale delle cose, oggetti profondi, movimento, vita delle stesse forme?

Allora il Raumplan. Il segreto della Grande Pianta. Vienna, 1900. Loos, Wagner. Esprimere nel piano la terza dimensione spaziale, vivere lo spazio come un percorso sensazionale in quanto fatto cioè di sensazioni, personale ma proposto in maniera oggettiva: la vivibilità spaziale del User Experience, di

uno spazio, deve essere totale, immediata, semplice. La sensazione personale, la propria esperienza, la propria cultura sono gli ornamenti che differenziano spazi identici.

Ora noi ci troviamo sotto di un albero qualunque sulla cima di una qualsiasi collina, circondati da due amici e da un tramonto.

Che ognuno viva questo insieme spaziale con le proprie sensazioni, con le proprie emozioni di vita, con il proprio bagaglio di cultura, con le proprie vibrazioni, colori, forme, tattilità, odorati.

Ecco il Design del User Experience, rendere oggettive le dimensioni spaziali nel tempo, interagire, donare esperienze, modificarsi.



## **Conclusione.**

Una sera di primavera mi trovavo con due amici a sorseggiare un calice di vero Porto ambrato che Teo portò con sé dall'ultimo rientro da Porto. Eravamo su di un terrazzo, al terzo ed ultimo piano di una semplice palazzina di mattoni, in una di quelle sere fresche in cui cominci a cercare il conforto dello stare all'aperto. Teo era nel massimo del suo comfort, quel colore dorato che già assumi in quei periodi, poi era appena tornato da quella meravigliosa regione subito a nord di Lisbona, appena percorsa una veloce mezzora che lascia alle spalle Cascais, Estoril e si allunga sino a Guincho. Il Tago, nel punto in cui confluisce nel mare atlantico, mistura differenti salinità e l'area assume parametri di rifrazione unici, gioca con i colori delle cose, quasi un caleidoscopio vivente che modifica di continuo le sue composizioni formali e cromatiche. Teo vive in quel camaleonte naturale di aria e luce e raccontava, perché Nicole

subito notò il colore della sua pelle scurita dal sole, come davvero primaria sia la vita se passeggi a Belem, visiti le spiagge della torre e ti lasci coprire dal sole rifratto. Teo era alto, i capelli scuri e ricci e arruffati erano sigillati gli uni agli altri in ciuffi scomposti come dopo un bagno nel mare, i segni del suo volto erano marcati e la barba incolta, ma non lunga, li rendeva ancora più incisi. Una maglietta chiara, larga e lunga, con il profilo di Federico da Montefeltro, forse una visita alla ultima mostra di Piero, copriva anche una parte dei pantaloni blu con lo swoosh Nike, morbidi e felpati, corti sul ginocchio.

Se ne stava seduto, Teo, incrociando le gambe, versando nei calici trasparenti del buon Porto di Villa Nova de Gaia, non so se comperato in qualche cantina meno turistica, magari una tra quelle arroccate in alto, meno accessibili dalla Ribeira. Devo chiedere il nome perché sulla bottiglia scura, verde, mancava

etichetta. Era un buon vino di dieci anni, corposo, fresco, deciso, cresciuto nelle valli del Douro.

Nicole guardava altrove, sino alle campagne circostanti, che in quella fine pomeriggio avevano acquisito quei colori dorati tipici delle campagne toscane. Ed osservava, indecisa sulla meta, vagava ed orientava lo sguardo ovunque.

Era molto bella Nicole, splendida nei suoi colori. I capelli lunghi le fasciavano le spalle forti, di una donna decisa, estrema nelle avventure, sicura dei suoi desideri, ma dolce nelle movenze, nelle parole, bambina nei modi, maliziosa nelle pose. I capelli di Nicole sono di quel castano chiarissimo che con il sole diventa oro, lisci, setosi, ordinati, gli occhi profondamente neri, lunghi, giusti, incisivi, fulminei, una bocca tonda, carnosa, grande, lucida, silente. Nicole amava tenere una angolazione della testa rivolta sempre leggermente verso il basso, e ti

guardava alzando gli occhi, diretta tra i tuoi, disarmante, certissima nel risultato, ridente, gioiosa. Era distesa su di un fianco, il viso poggiato su di un braccio che si teneva stretto sul muro del terrazzo e Nicole guardava lontano. Il suo corpo si svelava per intero, i nostri sguardi, io e Teo, salivano su per la caviglia nuda sino alla parte alta delle cosce che quel leggero vestito rosa pallido lasciava notare, dalla trasparenza, il vento che lo alzava e lo richiudeva, Nicole che lo aveva tirato su. Noi due conoscevamo benissimo il suo corpo, nei particolari, nei modi, nel suo uso, ma sempre aspettavamo il momento ancora nuovo per riscoprirlo, sempre attraente, tremante, voglioso, desideroso e suo. Cercavo quel maledetto disegno tatuato nella vita, attraversato dal filo laterale di un semplice infinitesimo indumento rosa, tulle colorato, floreale, francobollesco nelle dimensioni, ignoto ai più, ma che conoscevo di Nicole. Non disturbava il disegno anzi lo impreziosiva, lo

incorniciava, era un'opera d'arte. E lui, l'ornato tatuato, era intrigante ma delicato, fasciava la vita di lei dal davanti sino al dietro, arrivava diagonale per concludersi in quella ambita vallata che termina la schiena, di una curva che segna un profilo perfetto, puro, setato. Era un ornato birmano che i suoi capricci vollero farsi incidere da un piccolo monaco incontrato nella foresta piovosa e selvaggia quando perdemmo la comitiva. Ci staccammo dal gruppo per seguire un gruppo di piccoli macachi bruni che saltellavano verso una cupola dorata e ci perdemmo, soli nella giungla birmana, in preda a tutto, ma senza paura, senza rimproveri, finalmente scortati dalle indicazioni di See Khim, un bambino di tredici anni, piccolo, liscio, rossastro, vestito di bianco, al quale Nicole volle donare il suo fianco per lasciarsi decorare un ricordo permanente anche sul suo corpo. E passammo la notte con See Khim, ritrovando gli amici impauriti ed insonni la mattina seguente, nel mondo commerciale.

Cerco sempre quel disegno su Nicole e mai svelerò le sue fattezze. Guardo Teo, improvviso, e sorridiamo dei nostri sguardi che per un momento si incontrarono su di lei sempre distolta verso la natura dorata.

Cominciammo a fantasticare, mentre io allungavo la mano per prendere un sigaro dalla teca climatizzata in un angolo del terrazzo.

Credo che quell'albero non arrivi nemmeno a cento foglie, gelò i nostri pensieri, improvvisa, Nicole, voltandosi a guardarci dritta negli occhi, i miei, di Teo, il che significava che la sua era una domanda.

Prendi del Porto, rispose Teo, non importa quante foglie abbia, ma che sia lì, sulla collina dorata, a completare il quadro.

Ma se avesse una chioma più folta, come in altri periodi dell'anno, il quadro sarebbe diverso, assumerebbe altri toni, io avrei sensazioni nuove, i miei pensieri sarebbero altri, osservò Nicole ingranando un sistema dialogo.

Un paesaggio naturale, osservo, è diverso nel tempo, ma la sua composizione resta bloccata, l'albero cercherà di rimanere sempre in quella posizione, la collina sarà lì per sempre, solo interventi esterni lo modificheranno, solo una interazione con degli agenti differenti modificheranno quella composizione.

Allora, desiderò intrigante Nicole, è come se disegni delle forme su di un foglio e le guardi dopo un anno e se non ti vanno più le modifiche.

Quasi, intervenne Teo sempre diretto nei suoi appunti, Teo aveva una gran preparazione umanistica, gli piaceva conoscere il significato delle cose, il perché dei fatti, quasi, disegni, componi mettendo i tuoi pensieri su di un foglio, le tue esperienze, i tuoi rancori, le tue amicizie, poi nel farlo cambi i toni, modifiche le forme, le definisci, mi fai vedere ciò che hai creato, chiedi consiglio, lo modifichiamo assieme. E' un po' come quei giochi per bambini in cui devi unire i punti per formare delle figure o come quando

devi riempire di colore delle forme assegnate, ma a tuo piacimento, metti i colori che vuoi, interrompe lei. E' un po' tutto questo, tesoro, nel mentre componi dai ordine a delle forme.

Ma i suoni, gli odori, il vento che ti accarezza, altre sensazioni, inventeranno dei sistemi per provare queste emozioni. Lo so, ne sono certa.

Vogliamo esprimere il nostro pensiero ed uscire dagli schemi del Design del User Experience che bloccano la necessità creativa della persona, la sua esperienza, il suo essere.

Stiamo in disparte e nel silenzio assoluto lanciamo una piuma nell'aria sostenendola nel tempo, dettando le nostre volontà agli uomini pensanti.



## **MANIFESTO DEL USER EXPERIENCE DESIGN**

1. Amate il Design, capite cosa è, comprendetene la sua organizzazione e profondità e trasmettetelo sulla User Experience, conoscetene i lati migliori e le sue paure, il Design è senso, il Design del User Experience deve essere senso.
2. Esprimetevi attraverso la manipolazione dei sensi della persona e ricercate però la tranquillità della espressione oggettiva, ritrovare.
3. Non lasciate da parte il passato, noi siamo fatti di passato, noi saremo passato, non neghiamo l'esperienza, ma facciamoci forti di essa per ricreare cose nuove.
4. Non rincorrete espressioni irraggiungibili, il Design del User Experience deve essere comprensibile e letto da qualsiasi cultura.

5. User Experience e persona devono essere vicini, una sola entità, cercate di esprimere la necessità della persona per la corretta lettura di un oggetto di User Experience Design, la persona è necessaria, non pensate di creare, ma di offrire.
6. Come User Experience Designer dovete fare conoscere e trasmettere una poesia, educare a questo pensiero: trasmettere ed educare tramite l'oggetto espresso nel User Experience, crescete con lui.
7. Lottate contro chi cerca di distruggere la semplicità del vostro pensiero, credete nel Design del User Experience come forma di espressione artistica ed in quanto tale espressione del vostro pensiero, ma ponetelo a tutti, solo così ne diffonderete le qualità.
8. Cercate nuove strade per le diverse espressioni di tutte le dimensioni possibili: il futuro del User

Experience Design è la quarta dimensione spaziale.

9. Cercate e sperimentate la quarta dimensione, ma non scadete mai nella approssimazione e nella incomprensione.
10. Andate contro gli stili e le tendenze del momento, sono effimere, traducete nel User Experience Design la semplicità che porta alla comprensione totale.

### **Continua.**

Ora, sereni, ci distendiamo sotto un albero viola sulla cima di una collina di lapislazzulo mentre un vento profumato di magnolia accarezza le nostre teste e muove fili rosei di erba che solleticano i nostri corpi. Le storie sono concluse, per adesso, ed apriamo gli occhi per sognare disegnando, mentre il cielo fucsia della notte sopravviene e dorme.

