

---

**Resumen:** En esta porción de historia contemporánea el ser humano ha ido perdiendo progresivamente dos dimensiones relacionales: la primera es aquella que vincula al hombre con el hombre y la segunda, la que implica a ese humano en su contexto espacial y temporal. Dicho de otro modo, como especie hemos ido desatando los lazos compartidos con nuestro paisaje cultural y nuestra historia, así como también aquellos que nos relacionan con los congéneres con los que compartimos mundo. Probablemente, en el seno de estos dos divorcios vinculares se ubique la mayor deuda que el diseño exhiba hoy; e igualmente la industria. Y probablemente también sea la artesanía la que, como expresión cultural genuina, tenga mayor capital experiencial e ideológico como potencial aporte a la solución de tan inconmensurables conflictos.

**Palabras clave:** Deuda - Artesanía - Industria - Diseño - Ambiente - Conflicto - Experiencia de uso

[Resúmenes en inglés y portugués en las páginas 25-26]

---

<sup>(1)</sup> Arquitecto por la Universidad Católica de Córdoba (1991), Magíster en Docencia Universitaria por la Universidad Tecnológica Nacional (FRC, 2010). Profesor Titular en Historia del Diseño Industrial I (desde 2006), Profesor Adjunto en Diseño Industrial III A (desde 2008) ambos cargos en la FAUD - UNC y Docente Titular en Retórica del Diseño (desde 2024) en la FAD - UCC. Investigador categoría III de SeCyT UNC y director de proyectos de investigación. Es miembro del Consejo Asesor del CIDIC, Centro de Investigación en Diseño Industrial Córdoba, FAUD UNC y Representante por la FAUD UNC ante la Asociación Latinoamericana de Carreras de Diseño Industrial. Es integrante de dos líneas de investigación en el marco de la Universidad de Palermo. Autor de numerosas publicaciones relativas al campo general del Diseño, particularmente su enseñanza y aprendizaje, su historia y su metodología y participa como divulgador de la disciplina en medios universitarios como son los Servicios de Radio y Televisión de la Universidad Nacional de Córdoba.

## Introducción

La histórica diferencia entre Artes Mayores y artes menores, entre Arte y Artesanía, probablemente haya radicado en la clara oposición que presentan los resultados de sus procesos: lo destinado al cielo y lo destinado a la tierra; lo sacro y lo secular. Otro probable contraste podría ubicarse en la supuesta ausencia de función práctica en todo el arte sacro, siendo que durante siglos esas manifestaciones artísticas se utilizaron a la manera de lo que hoy son los *mass media*, como constructoras y formadoras de opinión y como medios de divulgación para la educación y la difusión de la cultura, ambas destinadas a un Pueblo en su gran mayoría analfabeto. Mientras tanto, en el caso de la artesanía, esa transmisión cultural quedó siempre implícita, pero su inserción en el seno de cada cultura fue más efectiva y duradera aún que con el Arte Mayor, ya que el contacto con el sujeto destinatario era diario y permanente, contacto asociado a cada actividad desarrollada por la persona, sea cual fuere su importancia relativa.

Previo a la llegada de la Revolución Industrial –el comienzo de la *Tercera Edad* según José Luis Romero– la relación del hombre con sus objetos de uso era verdaderamente diferente a la dada en la contemporaneidad. Hasta mediados del siglo XIX, el vestido, el calzado, el mobiliario, el alimento, la herramienta, todo el ajuar doméstico fue resuelto y producido por artesanos, representando esta profesión el mayor porcentual de impacto que sin lugar a dudas la cultura material hubo de ejercer sobre la vida diaria en el pasado. Hoy en cambio ese impacto lo ejerce la industria. En palabras del propio Romero:

La gran revolución de la Tercer Edad es la revolución de las cosas, a la que acompaña fielmente una tendencia revolucionaria en cuanto concierne a las relaciones entre las cosas y los hombres. Desencadenada por la revolución industrial, la revolución de las cosas multiplica sus efectos y alcanza a todos los aspectos de la vida (Romero, [1953] 2004).

## El impacto de la cultura decimonónica

El siglo diecinueve se presenta como un complejo histórico definido por una serie de variables, a saber: las consecuencias globales por la revolución en las ideas en los dos siglos previos, tanto sea en Europa, como en América, incluida nuestra propia Revolución de Mayo; las consecuencias socio culturales propias de la Revolución Industrial, que inicia su proceso en los siglos precedentes, pero que encuentra su fundamental desarrollo en el transcurso de la centuria que va desde el 1800 al 1900, aproximadamente; la creciente globalización en los transportes, el comercio, las comunicaciones y los masivos movimientos migratorios; la progresiva consolidación de la burguesía como clase dominante, en virtud de la difusión del liberalismo político y el liberalismo económico; y las reacciones desde el campo de las ideas, las ciencias y el arte, ante los profundos cambios socio culturales mencionados en las variables anteriores.

La comprensión de este complejo siglo es de fundamental importancia para poder advertir las causas del nacimiento formal de nuestra disciplina, el diseño, y de la emergente necesidad de la formación de profesionales adecuados a los nuevos desafíos culturales que este siglo planteó a la civilización humana. De este modo, será más fácil comprender el natural proceso que nos lleva a las primeras escuelas de diseño, que van despertando en la segunda mitad del siglo diecinueve, pero que encuentran su definitiva configuración en el corazón de un mundo espantado por las industrializadas guerras mundiales.

Desde esa gran bisagra histórica, la monumental presencia de objetos en nuestra acontecer diario es inconmensurable aunque, a fin de cuentas, su representación cultural en nuestras vidas no sea necesariamente mayor a aquella que implícitamente ejerciera la artesanía. A pesar del permanente mazazo publicitario, probablemente el peso cultural que hoy nuestra relación con las cosas materiales tiene, no diste mucho del que tuviera en la cultura del hombre en la Edad Media, porque en definitiva, más que una cuestión de cantidad de artefactos en ciernes se trata de una cantidad de tiempo en estrecha relación con ellos. Ello explicaría el diferente valor relativo que las cosas tenían para nuestros antepasados y lo poco que representan hoy los objetos para nuestro presente cultural y ello se asocia a la cantidad de objetos en posesión y no a la cantidad de tiempo en su fruición. Explicaría de igual modo el desprecio –literalmente hablando– que mostramos por nuestras cosas y su rápido consecuente desecho. El hombre preindustrial atesoraba literalmente sus posesiones materiales. Por el contrario hoy nos inundamos la vida de baratijas, siendo este último concepto muy diferente en función de nuestro poder adquisitivo. Veinte mil objetos cotidianos dice Donald A. Norman (1998). Pero esas muchas cosas que poseemos –en comparación con aquel hombre preindustrial– no representan más que una respuesta temporaria a nuestras necesidades, rara vez una respuesta definitiva.

## Divorcio vincular con el contexto

Así como para el hombre primitivo las interfases con el mundo habitable eran llanamente los elementos básicos, esos que configuraron la estructura de muchas cosmologías como lo son la tierra, el agua, el fuego y el aire, hoy para nosotros esas interfases relacionales están completamente artificializadas, absolutamente tecnificadas. Hace ya noventa años, en aquella monumental obra de Ortega & Gasset que fuera *La meditación de la técnica* ([1939] 1982), el filósofo nos advertía sobre el carácter diferencial de nuestra cultura material contemporánea. *Actos técnicos* –decía el español– *no son aquellos en que el hombre procura satisfacer las necesidades que la circunstancia le hace sentir, sino precisamente aquellos que llevan a reformar esa circunstancia eliminando en lo posible de ella esas necesidades.* Cómo es que puede el humano eliminar a las necesidades, esas que lo conectan con los elementos básicos. Agrega Ortega que el hombre se abstrae de ellas *suprimiendo o menguando el azar y el esfuerzo que exige satisfacerlas [...] [...] crea, pues, una circunstancia nueva más favorable, segrega, por decirlo así, una sobrenaturaleza adaptando la naturaleza a sus necesidades* (íbidem).

Hay una clara distancia entre beber agua del río y tomar gaseosa en lata; entre satisfacer el hambre con lo naturalmente estacional o atiborrarse de calorías en pleno Caribe; entre iluminarse, calentarse y protegerse frente al fuego comunal, siendo que todo ello pasó a ser hoy el tomar una copa de alcohol junto a la llama a gas de algún leño artificial dentro de los límites de una vivienda protegida por alarma con sensores ópticos y de contacto. No necesitamos ya del buscar la leña, ni del perpetuo estrés de la vigilia permanente en razón de los potenciales depredadores, ni del cultivo; ni siquiera requerimos de las corrientes de aire naturales porque desde hace tiempo ya las forzamos y calentamos o enfriamos a nuestro antojo. El inmanejable espesor que la técnica ha adquirido en el último siglo es verdaderamente preocupante, no sólo por su presencia material y por el impacto que sobre el planeta esa presencia ejerce, sino además por la distancia que imprime a nuestra relación con el mundo. El arte se ha encargado recurrentemente de llamarnos la atención sobre ese alejamiento. Tomemos como ejemplo el caso de *Pixar*; desde nuestro vínculo afectivo con las cosas –en este caso juguetes– en la saga *Toy Story*, hasta el extremo de una artificialidad al servicio del movimiento nulo, de la total inactividad física en *Wall-e*. Un comportamiento, puede al extremo llevarnos hacia lo otro. El total desprecio por un concreto montón de cosas, que hemos adquirido sin más esfuerzo que el de deslizar el dedo por la *black mirror* de nuestro celular, ha tenido obvias consecuencias en nuestra manera de vivir, de conectarnos con el mundo. Sin embargo, no está de más aclarar que a estas reflexiones las hacemos desde la comodidad de un refrigerador lleno y una panza silenciosa y sin desconocer la realidad de que, millones de hombres viven en el mundo de hoy sin el acceso a la satisfacción de aquellas necesidades mínimas. Y esto ocurre por una simple y cruel razón. Hoy al hombre se le hace casi imposible retornar a la vida en el mundo natural porque en gran medida éste ya ha sido depredado y el humano originario consecuentemente desplazado. Sumado a esto, hemos reemplazado la cultura del cultivo por la del algoritmo y desde esa posición se hace cada vez más difícil el retorno. En las palabras del preclaro Ortega, *el hombre de hoy [...] [...] no puede elegir entre vivir en la naturaleza o beneficiarse de esa sobrenaturaleza. Está ya irremediabilmente adscrito a ésta y colocado en ella como el hombre primitivo en su contorno natural* (ídem). Más el desequilibrio es real: la sobrenaturaleza orteguiana que incluye sólo a algunos, es la misma causa de la exclusión de muchos.

## Más allá de lo visceral

Desde Ortega hasta hoy son muchas las obras que han procurado explicar las estructuras conceptuales detrás de lo obvio en esta temática, pero son dos los pensadores que han trabajado esta relación técnica con el mundo desde una profundidad filosófica sin escaparse de los límites disciplinares del diseño. Manzini con aquél bello libro de los noventa, *Artefactos* (1992) y Donald A. Norman con toda una obra especulativa que bien puede resumirse en las bases teóricas del *Diseño Emocional*, en su libro homónimo, o igualmente revisarse en esa precisa síntesis publicada por la revista IF en su número cuatro. Nos interesa mucho detenernos en Norman y sus tres planos de relación sujeto-objeto: el *visceral*,

el *conductual* y el *reflexivo*. Con claros ejemplos el psicólogo norteamericano va ilustrando cómo hemos perdido el rol de decisores cediéndole paulatinamente el poder a las cosas. Lo que en un principio estuvo reducido al plano *visceral* hoy avanza sobre todas las funciones, tanto sean operativas como simbólicas, despersonalizando al extremo el resultado cultural. La cultura se masifica pero ya no desde un prolijo y estudiado discurso retórico; no se hace necesario el persuadir porque el hombre masa hoy entrega el mayor porcentaje de sus decisiones a las inteligencias artificiales –denominación incorrecta en razón de no existir voluntad en la máquina–.

Intentaremos aquí –y en función de los intereses del presente escrito– ampliar la oferta de ejemplos de Norman a partir de algunos usos no recurridos por el investigador (al menos en sus publicaciones más conocidas): por ejemplo la escucha de música con fines recreativos. Según la teoría de Norman, un punto cero en nuestra relación con la ejecución de piezas musicales sigue vigente aun en el espectáculo en vivo: (i) en cuanto al plano *visceral*, nos preparamos mental y espiritualmente para el espectáculo, para reaccionar con todos nuestros sentidos al sonido en directo; (ii) en segundo lugar, el plano *conductual* de nuestra relación con la música, en lo que tiene que ver con los pasos a seguir para tener éxito en la escucha, se encuentran en mayor medida bajo el poder de nuestras decisiones. Debemos movernos físicamente hasta el espacio en cuestión, sea un teatro, un estadio abierto o uno cubierto, una cámara o una ópera, adquirir nuestra entrada, etc.; (iii) y en último término, lo *reflexivo* es absoluto patrimonio nuestro; nosotros decidimos a cuál concierto asistir, a cuál artista escuchar.

Sin embargo, a partir de la invasión tecnológica en nuestras vidas y siguiendo el camino de su evolución, Norman en su teoría dice que hemos resignado poder progresivamente en cada plano de nuestra relación con las cosas, comenzando por lo *visceral*, siguiendo por lo *conductual* y terminando –peligrosamente decimos nosotros– en lo *reflexivo*. Los que ya pisamos los sesenta hemos practicado la escucha musical inicialmente con los vinilos –en verdad muy similares a los originales cilindros del gramáfono o a los posteriores discos de pasta–; luego pasamos al *cassette*; un muy corto período con el *magazine*; luego el disco compacto (con sus derivados); más acá el formato *mp3* y en el presente la *nube*. Salvo en los dos últimos eslabones de esta cadena evolutiva, en lo que fuera desde el vinilo al disco compacto, no perdimos nunca el poder de regular nuestro potencial reflejo físico al sonido, reaccionando a una previa ecualización que se amolde a nuestros deseos, cuestión que ya pisa el plano *conductual*. Con estos soportes, nosotros decidíamos la calidad final del sonido, el nivel del volumen, de bajos, de agudos y de medios; decidíamos sobre un orden de ejecución a partir de un aprendizaje del funcionamiento mecánico del aparato reproductor. Debíamos colocar físicamente el soporte (disco o *cassette*) con nuestras propias manos e iniciar con la actividad a partir del accionamiento físico de una palanca o botón. El *CD* nos sorprendió con la posibilidad de disfrutar de una obra conceptual completa –pongamos por ejemplo a *The dark side of the moon* de Pink Floyd– sin necesidad de dar la vuelta al objeto para pasar del lado A al lado B –esas funciones del plano *conductual* fueron previamente resueltas con algunos reproductores de cintas con doble cabezal, como el mencionado *magazine*, de cortísima vida–. Pero mas allá de esas pocas conductas resignadas, casi todos los planos de relación eran manejados por nosotros, los oyentes. Ni hablar de lo que hace al plano *reflexivo*. Con aquellos sistemas, seguíamos decidiendo

orden y tipo de pieza musical a escuchar, aunque más de un interlocutor nos dirá que era fácil mover la púa en los vinilos pero no tan fácil avanzar y retroceder con el cassette. Es que allí radicaba muchas veces otra decisión de carácter artístico, en cuanto a la posición de cada pieza musical o cada parte de una obra conceptual en relación con el todo. Hoy, el disfrute de la música se encuentra en gran medida en poder de los algoritmos: en lo que hace al orden de escucha, que iniciara con el prehistórico ya *random* de los reproductores de *mp3*, pero avanzando muchas veces ya sobre el artista, el estilo y hasta sobre la oferta de música nueva.

Todo lo antedicho nos interpela acerca del real valor de la palabra “disfrute” ¿Somos reales fruidores de música o en verdad sólo somos escuchas de un *background*, un ruido de fondo, casi como pasajeros de algún eterno ascensor en el que somos “acompañados” por melodías –tipo Ray Coniff– especialmente preparadas para la ocasión? No creemos estar cayendo en la exageración. El algoritmo nos observa y nos escucha cuidadosamente; atesora información capital que luego le permita mantenernos en el confortable espacio de lo conocido, de lo ya aprendido hace mucho, de lo ya reflexionado alguna vez.

Nuestra relación con los objetos hoy es efímera. Necesitamos y respondemos a un estímulo básico y desechamos inmediatamente el producto para pasar a uno nuevo. Más allá de lo *visceral* no existe un compromiso de aprendizaje de todo aquello que nos vincula con esa cosa en el plano *conductual*, mucho menos hablemos de avanzar sobre el plano *reflexivo*, un plano de relación que siempre nos permite algún tipo de construcción cognitiva a partir de su uso, no sólo como pieza de valor práctico sino como eslabón simbólico en la trama cultural.

## Artesanía y diseño

Lo dicho en el párrafo anterior responde al uso del objeto, pero igualmente ocurre en todo lo que hace a su materialización; la relación entre productor y cosa producida ha dejado de ser estrecha, y ese alejamiento va de la mano de la fragmentación de los procesos productivos en los que como humanos participamos sólo en muy pocos de los pasos que representan el proceso completo, lo que viene planteándose con claridad desde los escritos de John Ruskin y William Morris a mediados del siglo XIX, pero que con pertinaz tozudez es un conflicto y una deuda que en la industria sobrevive hasta hoy. Es notable la actualidad de las palabras escritas por Henry van de Velde (1910) y recuperadas por Maldonado (2002), a más de un siglo de distancia de nosotros en el presente y a más de medio de los planteos de los padres de llamado Arts & Crafts: [...] *si la industria quiere que nosotros continuemos defendiendo su estilo de gestión... nos tiene que dar la seguridad de que no sacrificará la idea del trabajo bien hecho, ni la de la buena calidad del material y, por lo tanto la moral del objeto [...]*. Muy lejos aun de su cierre, es un debate tristemente abierto y en expansión, porque lo que sí ha cambiado en esta última centuria es el definitivo impacto que la industria ejerce sobre el medio ambiente compartido.

Sin embargo esto no ocurre de igual modo en la artesanía, proceso productivo que se mantiene casi en idénticas condiciones que aquél practicado por los humanos en los albores

de la civilización. La distancia entre productor y producto y entre productor y fruidor es siempre lo suficientemente cercana como para mantener vigentes los planos conductuales y reflexivos. No basta más que visitar cualquier feria o taller artesanal para recibir de cada artesana, de cada artesano, un discurso lleno de pasión acerca de cómo fue imaginado y resuelto, de cómo funciona y cómo ha sido respetado el espíritu del material trabajado en ese objeto en amorosa oferta frente a nosotros. Parafraseando a nuestro amigo belga, se ha conservado impoluta su *moral*.

Como diseñadores no podemos más que empatizar con el artesano, porque como bien afirma Rosellini (2024) *el proceso en diseño industrial, aunque a primera vista resulte paradójico, está muy ligado a lo artesanal en su naturaleza*. Si analizamos entonces el porqué de esta repetición en eterna cadena de generaciones y generaciones de productos con mínimos cambios, podamos concluir en que ello no sólo obedece al confort del fruidor, permanentemente acunado por el algoritmo cómplice, sino también por la inacción de una industria que requiere de velocidad e instantaneidad; de un mercado rebosante en salud económica y de una cultura mal nutrida y rayando la obesidad, alimentándose siempre de los mismos insumos. La analogía con la mal nutrición no intenta ser forzada; pensemos un minuto. A la manera de lo que nos ocurre con los alimentos ricos en calorías baratas, en la cultura el centro está puesto igualmente en un placer efímero, que lleva indefectiblemente al sobrepeso sin asimilación de lo esencial, de lo estructural, de lo vital.

## La publicidad ya no es un puente

La otra dimensión relacional de la que hablaríamos en la introducción del presente ensayo hace a nuestro vínculo con el otro, con el sujeto en frente. Como comentáramos en el párrafo anterior, en el proceso artesanal esa relación se sostiene. Si bien nos estamos adentrando en un campo del conocimiento que dominamos aún menos que el del diseño y la producción y que pertenece más a la psicología o a la sociología, podemos afirmar con toda seguridad que en la artesanía, en esa relación productor-fruidor hay una directa retroalimentación, un inmediato *feedback* desde la primera vista, desde el primer contacto *visceral* con el producto; sumado a esto, en el plano conductual, el artesano nos explica con intención de claridad cómo funciona y cómo esa cosa se dispone a resolver nuestras necesidades; finalmente, llegará una reflexión segura acerca de la calidad de los materiales empleados, del valioso tiempo invertido en su factura y de su valor simbólico como objeto de absoluta unicidad. Compradores y vendedores podemos inclusive hasta discutir de igual a igual sobre el precio final, cosa imposible en nuestra relación con la industria. Esa relación con la industria es diametralmente opuesta a la que tenemos con la artesanía. Los productos industriales guardan con los usuarios una distancia inhumana, fundamentalmente en lo que hace a los planos *conductual* y *reflexivo*, porque es a lo *visceral* a lo que el mercado apunta y a través de una de sus aliadas más fieles a su modelo y que tan bien se ha adaptado y aprovechado de la aparición de las IA (inteligencias artificiales), la publicidad. En la publicidad rara vez hay referencias a las funciones prácticas o simbólicas y nuestras compras quedan enganchadas de aquél *visceral* estímulo primigenio. Pero el producto

ya está en casa; de hecho, hagamos la prueba y tratemos de manejar con fluidez un control remoto de TV pantalla plana recién comprado y caeremos de inmediato en la auto-culpa por no tener en dicha empresa el más mínimo de los éxitos (véase Norman, 1999). Igualmente importa poco, si es que en definitiva nuestros amigos o vecinos advierten el tamaño de nuestra nueva *black mirror*. A la manera de un contemporáneo *tótem*, exhibimos nuestro trofeo en el lugar más visible de la casa; no importa en absoluto si funcionalmente responde a las necesidades de una sana dinámica familiar. Todo se reduce a una cuestión de tamaño, todo se reduce a una vínculo tan sólo habitante en el plano *visceral*. Con la invaluable –para ellos– ayuda de la publicidad, quienes fabrican y comercializan productos canalizan recurrentemente sus mensajes en este plano básico, de manera de obtener claramente una respuesta rápida de sus potenciales clientes y poder vender masivamente su producción, una que ya es sabido, va a ser rápidamente desechada y reemplazada por otras nuevas, sin siquiera llegar a producir un desgaste –físico y simbólico– que lo justifique.

## Volver al futuro

Probablemente esté de más aclarar que, en el presente documento, nos estamos refiriendo a generalidades relacionadas con la producción artesanal y la industrial. Ni la una es el cielo, ni la otra el infierno. Sin embargo las pruebas del descalabro planetario son palpables y de seguro los artesanos poco tienen que ver con las montañas de ropa en Atacama o las islas de plástico en el Pacífico. No renegamos de la posibilidad de una industria responsable, tanto ética, como climática y socialmente hablando. Cuando decimos socialmente no nos referimos sólo a cuestiones sociológicas sino a las igualmente económicas, porque la economía, aunque muchos economistas lo hayan olvidado hace ya mucho tiempo, es también una ciencia social. Somos diseñadores industriales y no abandonamos la utópica idea de William Morris y Henry Cole de arte y calidad –respectivamente– para todos. Pero así como el diseño está corriéndose progresivamente de la egocéntrica posición central en el proceso productivo de bienes y servicios, debiera de seguirlo inmediatamente el mercado. La posición central en el proceso productivo industrial debe de retornar necesariamente a la gente, posición que históricamente nunca ha abandonado en el proceso de producción artesanal. La experiencia de usuario (*UX*) ha podido acercar términos pero creemos que no lo suficiente. Pero no por una relación desigual entre unicidad del diseño y masividad del consumo, sino por seguir centralizando los procesos en el pivot de la venta. Mas allá de las sutilezas, pasando de consumidor a usuario y de usuario a persona, el destinatario sigue siendo una persona comprante. Tampoco abonamos la utópica hipótesis de una vuelta al artesanado porque ello no fue posible ni siquiera en la incipiente industria de la segunda mitad del siglo XIX. Lo que si sostenemos es que la artesanía tiene mucho por decir aún para poder resolver nuestros dos principales conflictos contemporáneos, el que tenemos con el medio ambiente y el que guardamos con nuestros congéneres. Probablemente, en el seno de estos dos divorcios vinculares se ubique la mayor deuda que el diseño exhiba hoy; e igualmente la industria. Y probablemente también, sea la artesanía la que, como

expresión cultural genuina, tenga mayor capital experiencial e ideológico para reconectar los lazos rotos, como potencial aporte a la solución de tan inconmensurables desafíos.

## Referencia Bibliográfica

- Maldonado, Tomás ([1979] 2002) Comp. *Técnica y cultura. El debate alemán entre Bismarck y Weimar*. Infinito.
- Manzini, Ezio (1992). *Artefactos*. Experimenta
- Norman, Donald A. (1990). *La psicología de los objetos cotidianos*. Nerea.
- Norman, Donald A. (2005). *El diseño emocional. Porqué nos gustan (o no) los objetos cotidianos*. Espasa.
- Norman Donald A. & Ortony, Andrew (2007). *Diseñadores y usuarios*. En: *Revista IF nro 4*. CMD.
- Ortega & Gasset, José (1982). *Meditación de la técnica y otros ensayos sobre ciencia y filosofía*. Alianza.
- Romero, José Luis ([1953] 2004). *La cultura occidental*. Siglo XXI.
- Rosellini, Fernando (2024). *Proceso de diseño y artesanía*. Inédito.

---

**Abstract:** In this portion of contemporary history, man has progressively lost two relational dimensions: the first is that which links man to man and the second, which involves the human in his spatial and temporal context. In other words, as a species we have been unleashing the ties shared with our cultural landscape and our history, as well as those that relate us to the fellow humans with whom we share the world. Probably, within these two bonding divorces lies the greatest debt that design exhibits today; and also the industry. And it is probably also craftsmanship that, as a genuine cultural expression, has the greatest experiential and ideological capital as a potential contribution to the solution of such incommensurable conflicts.

**Keywords:** Debt - Crafts - Industry - Design - Environment - Conflic - User Experience

**Resumo:** Nesta parcela da história contemporânea, o homem perdeu progressivamente duas dimensões relacionais: a primeira é aquela que liga o homem ao homem e a segunda, que envolve o humano no seu contexto espacial e temporal. Por outras palavras, como espécie temos vindo a desencadear os laços partilhados com a nossa paisagem cultural e a nossa história, bem como aqueles que nos relacionam com os semelhantes com quem partilhamos o mundo. Provavelmente, dentro desses dois divórcios reside a maior dívida que o design apresenta hoje; e também a indústria. E é provavelmente também o artesanato que, como expressão cultural genuína, tem o maior capital experiencial e ideológico como uma contribuição potencial para a solução de conflitos tão incomensuráveis.

**Palavras chaves:** Dívia - Oficios - Indústria - Dedign - Meio Ambiente - Conclito - Experiência de uso

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo]

---