

## El objeto diseñado y la percepción del tiempo: el teléfono

Toa Donatella Tripaldi-Proño<sup>(1)</sup>

Anna María Tripaldi-Proño<sup>(2)</sup>

---

**Resumen:** La situación contextual, atravesada por las profundas crisis del mundo contemporáneo en lo social, lo económico y lo ambiental, hace ineludible la responsabilidad de repensar el rol del diseño y de los objetos diseñados. Este ejercicio se propone, a la luz de lo que la historia nos muestra, que los objetos son fundamentales en lo humano y establecen relaciones más complejas de lo que se piensa con lo cotidiano, lo natural, lo cultural. El escrito propone una serie de reflexiones acerca de las modificaciones en la percepción del tiempo a través del uso de dispositivos electrónicos, especialmente del teléfono, describe como a mayor avance tecnológico más se acelera la percepción de paso del tiempo, así como también más fuerte es la sensación de dependencia.

**Palabras clave:** Objeto diseñado - tiempo - teléfono - dispositivo - tecnología - gadget

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 219]

---

<sup>(1)</sup> **Toa Donatella Tripaldi-Proño.** Diseñadora, Diplomado en Gerencia Estratégica de Mercado, Magister en Diseño. Candidata PhD en Diseño por la Universidad de Palermo (Argentina). Docente e investigadora en la Facultad de Diseño, Arquitectura y Arte de la Universidad del Azuay en la Escuela de Diseño Gráfico, donde dicta cátedras de Teoría y Epistemología del Diseño, Diseño Publicitario y Corporativo, Diseño de Proyectos de Graduación y es Tutora de Proyectos de Graduación. Formó parte de la Junta Académica de la Escuela de Diseño Gráfico, fue Coordinadora de Investigación de la Facultad de Diseño, Arquitectura y Arte. Es representante del Grupo de investigación en Historia, Teoría y Epistemología del Diseño. Fue Directora de Comunicación y Publicaciones de la Universidad del Azuay y actualmente se desempeña como Directora de la Casa Editora de la Universidad del Azuay, Cuenca-Ecuador.

<sup>(2)</sup> **Anna María Tripaldi-Proño.** Licenciada en Comunicación Social, Magister en Estudios de la Cultura con mención en Diseño y Arte. Candidata PhD en Diseño por la Universidad de Palermo (Argentina). Docente e investigadora en la Facultad de Diseño, Arquitectura y Arte de la Universidad del Azuay en las escuelas de Diseño gráfico y Diseño de Producto, donde dicta cátedras de Teoría y Epistemología del Diseño, Historia del Diseño, Diseño y contexto y Comunicación Visual. Fue miembro de la Junta Académica y Directora de la Escuela de Diseño de Productos. Es miembro del Grupo de investigación en Historia, Teoría y Epistemología del Diseño. Desde hace siete años se desempeña como Directora de Cultura de la Universidad del Azuay, Cuenca-Ecuador.

## Introducción

En el presente escrito se busca poner en evidencia el profundo impacto que los objetos diseñados tienen en la vida cotidiana, puntualmente se aborda la relación que se establece entre el teléfono y la percepción del tiempo. El análisis que se presenta es uno de los resultados obtenidos a partir de un proyecto de investigación doctoral referido a esta problemática.

En este contexto la pregunta que surge es: ¿de qué manera los objetos diseñados afectan las prácticas cotidianas y puntualmente cómo altera la percepción del paso del tiempo? El ser humano convive permanente e inevitablemente con objetos, la mayoría de estos han sido diseñados por alguien. El impacto de esta convivencia ha sido poco explorado a pesar de que es indudable el efecto que los objetos tienen en la vida cotidiana y viceversa. Este efecto supera la condición matérica, utilitaria y se desplaza hacia ámbitos intangibles vinculados a la percepción, la significación y el sentido. En este contexto es relevante pensar el rol del diseño y de los objetos diseñados en lo cotidiano.

Las relaciones sujeto-objeto se intensifican con el cambio tecnológico y esto pone en evidencia procesos que llegan inclusive a generar relaciones de dependencia. El uso de dispositivos electrónicos no se aparta de esta realidad, al contrario, es probablemente uno de los ámbitos en los que mayor dependencia se ha llegado a generar.

El uso del teléfono celular, probablemente el dispositivo de comunicación más difuso en el planeta, llega a generar relaciones importantes y profundas. Cuando se aborda el análisis de esta relación desde la mirada de las prácticas sociales se pueden evidenciar algunas de las dinámicas. Una de ellas, y la que concierne a este escrito, es la percepción del tiempo.

## El objeto diseñado

El significado etimológico de *objectum* es *lanzado contra*, pues se considera al objeto como algo existente fuera del sujeto pero que afecta a los sentidos. Es así que el término objeto implica el carácter material del mismo, así como la idea de permanencia e inercia.

Hablar del objeto diseñado, es referirse a aquellos elementos construidos no naturales o aquellos naturales que han tenido alguna modificación a su forma inicial y que su funcionalidad es distinta a la original.

El objeto diseñado tiene una relación con el sujeto y, dependiendo de la durabilidad de esta relación, se puede clasificar al objeto como consumible y no consumible (Moles 1975). Los objetos consumibles son aquellos que se consumen y descartan en un tiempo corto por lo que la interacción con el sujeto es corta, mientras que los objetos no consumibles son aquellos que permanecen más tiempo con el sujeto, donde se puede llegar a establecer una relación más fuerte y por lo tanto los objetos adquieren una densidad particular en la vida cotidiana de los sujetos.

Además, Moles (1975) considera a los objetos como una prolongación del acto humano, explica por lo tanto que son utensilios o instrumentos que se insertan en una praxis e “inmediatamente después, el objeto interviene como sistema de elementos sensibles que

se opone a los fantasmas del ser y es lanzado contra nuestros ojos y nuestros sentidos; es barrera y realidad” (p. 13).

El objeto cumple el rol de mediador de las relaciones entre el sujeto y la sociedad y su función al ser utilizado es la de resolver o modificar una situación. Más allá de su función utilitaria tiene otro tipo de funciones que pueden explicarse desde lo sociológico, lo psicológico e incluso lo filosófico.

Para Llovet (1981), el entorno objetual es aquel donde se determina la actuación social de una época, es por esto que, para el autor, los objetos construyen cultura y sociedad, determinando muchos de los rasgos de la época moderna. Los objetos son elementos de conexión entre seres humanos y sus entornos. Son, además, portadores de significados que los hace responsables de muchos niveles de *performances* sociales. Ante los modos de vida impuestos por el pensamiento moderno, el sujeto llega a creer que su único entorno es aquél que se desarrolla con los objetos o elementos artificiales, haciendo que el individuo se desconecte cada vez más del entorno natural.

## El objeto como cultura material

Los objetos forman parte del panorama de la vida diaria de los individuos, al convertirse en parte del entorno cuasi-natural del ser humano muchas de las veces pasan desapercibidos. Es por ello que, tan importante es el determinar qué son los objetos, como el definir qué hacen los individuos con estos objetos, pues es en este hacer donde los objetos se vuelven deseados, obtenidos, dañados, reparados, significados y resignificados. Es en estas relaciones que se hacen con los objetos que estos se convierten en mediadores entre los individuos, el tiempo y los sentidos. Los objetos son re-hechos mientras se hacen cosas con estos.

Sanín (2006) explica que los objetos que se llevan a las prácticas son aquellos que logran materializar lo que los individuos son, hacen, creen y piensan; al apropiarse del objeto, usarlo, remodelarlo o desecharlo. En los objetos se materializa la información tanto en su forma, en su significado y en su utilidad. Es así que cada objeto se convierte en un significante que comunica y transmite un mensaje, y por lo tanto guía o define nuestro comportamiento.

## El teléfono y otros dispositivos contemporáneos

El surgimiento del teléfono corresponde a grandes avances técnicos y tecnológicos que inician en el año 1854, cuando el italiano Antonio Meucci desarrolla un incipiente elemento mecánico al cual llama teléfono. Los cambios tecnológicos se van sumando a lo largo de la historia llegando hasta lo que se conoce hoy en día como teléfono celular.

De forma paralela e interconectada aparece y se desarrolla la telefonía móvil. Gracias a grandes desarrollos, la telefonía fija junto con el ámbito radial y militar, se hace posible el

surgimiento de esta nueva forma de comunicación que ha revolucionado la forma de vida de la humanidad.

Es así que el uso de los teléfonos móviles se expande a medida que la cobertura se expande. La tecnología cambia y se desarrolla rápidamente, y esto impacta en el diseño de los teléfonos, convirtiéndose en objetos que fusionan tecnologías y funciones diversas. Así, gracias a las nuevas tecnologías, en especial el 4G, el dispositivo permite una conexión permanente a redes sociales, tv y radio en tiempo real, geolocalización, descarga de contenidos y uso de la nube, video streaming, micropagos, mbanking, conexiones M2M (machine to machine), etc. Para Uyaguary (2014), el 4G:

... marca un punto de inflexión en la telefonía celular móvil, donde se alcanzan velocidades de transmisión de datos y voz de 100 Mbit/s en movimiento hasta 1 Gb/s en reposo. De esta forma será posible la recepción de señales de televisión en alta definición en el terminal móvil. (p. 131)

Tanto las características del sistema como las de los dispositivos, abren la posibilidad a infinidad de actividades que se realizan a través del dispositivo. Como comenta Venturini (2020):

... sus usuarios han estrechado más lazos más que nunca con la tecnología, depositando en esta dupla la responsabilidad de llevar a cabo con seguridad y efectividad muchas de las tareas que antes ni siquiera se animaban a dejar en manos de otras personas, consideraciones morales y psicológicas aparte. (“Smartphones y 4G”)

En la actualidad, el teléfono celular se ha convertido en el dispositivo de comunicación más importante en la sociedad, y los avances tecnológicos que se están desarrollando permiten al usuario estar más conectado que nunca con el resto del mundo. El celular hoy en día incorpora funciones que se derivan de otros inventos humanos, es así que se considera el dispositivo como una abreviación de un teléfono, una radio, una cámara fotográfica, un reproductor de audio y video, un geolocalizador, una agenda, un cuaderno, una filmadora, un grabador de audio, un espejo, etc., esto combinado a la gran capacidad de almacenamiento de información que cuentan los dispositivos y su conexión a la nube. Todas estas posibilidades y sus constantes cambios implican diversas, dinámicas y personalizadas maneras en que los sujetos interactúan con los dispositivos.

Según el Instituto Nacional de Estadísticas y Censos, actualmente en Ecuador el 70.7% usan internet y el 53.2% de los hogares a nivel nacional tiene acceso permanente a internet. Por otro lado, el 62.9% de la población posee un celular activado y de estos el 81.8% posee un *smartphone* (INEC, 2020).

Es así que se evidencia un proceso de masificación en el uso del celular. También se evidencia el desarrollo tecnológico y funcional que, sin duda, ha impactado en la sociedad y sus prácticas. Hoy en día el celular es un dispositivo tan complejo como las sociedades mismas.

## El uso del teléfono y la percepción del tiempo

El teléfono en la vida contemporánea tiene una importante y permanente presencia. Muchas prácticas sociales están vinculadas a su uso y a su vez este objeto es elemento articulador de otras tantas. Shove (2009) explica que la práctica es un despliegue temporal y espacialmente disperso de conexiones, hechos y discursos. Afirma también que las prácticas existen como entidades provisionales y reconocibles, compuestas por convenciones, imágenes y significados, materiales y competencias. Si existen permanentemente, estas requieren procesos de reproducción y, por tanto, la gente tiene que desarrollarlas.

Dado que la gente se involucra en abundantes prácticas a lo largo del día, y de la vida, cualquier análisis sobre la naturaleza de la vida diaria y lo cotidiano, según Shove (2009), implica considerar cómo las prácticas se cruzan en el tiempo y en el espacio. Los usos del tiempo, así como de los bienes materiales y recursos ambientales, se constituyen en rastros detectables de la práctica. Al mapearlos, se puede aprender, en conjunto y en detalle, acerca de quién hace qué, y cuándo y cómo varía la práctica.

Así, mirar la percepción del tiempo permite también comprender la sucesión de prácticas y, viceversa, es decir, comprender la sucesión de prácticas sociales permite entender las percepciones sobre el tiempo. La incorporación de nuevas prácticas a lo cotidiano permite el desplazamiento de prácticas anteriores, y eso implica necesariamente un reordenamiento del tiempo.

El uso del teléfono desplazó otros tipos de prácticas. Se convierte en una actividad que de alguna manera incluye la mediación tecnológica en la comunicación interpersonal, con la emergencia de la tecnología celular y su desarrollo, el teléfono se inmiscuye en otro tipo de prácticas, así, moviliza la forma de comunicarse, de escuchar música, conservar información, fotografiar, mirar televisión, por mencionar algunos ejemplos.

De esta manera el teléfono, un objeto diseñado, se vuelve el centro de una serie de prácticas que de repente están solapadas y al alcance de la mano. Hoy en día, el teléfono es un objeto omnipresente, que acompaña al usuario la mayor cantidad del tiempo, durante el día y la noche, en espacios públicos y privados, en el trabajo y el hogar ya que se inserta en una gran cantidad de prácticas; de allí la sensación de dependencia creciente que muchos usuarios perciben respecto a este dispositivo electrónico.

Con relación a este último tema, el estudio realizado demuestra que la percepción de libertad se modifica a lo largo del desarrollo del teléfono. Mientras más personal es el dispositivo y más libre se es para usarlo –es decir el paso del teléfono fijo hasta el celular 4G–, también va aumentando la sensación de dependencia. En resumen, la percepción de libertad referida al teléfono se mueve en dos niveles: la libertad creciente, referida al uso posible del dispositivo, y la libertad cada vez más limitada, de escoger vivir sin usarlo o usarlo parcialmente.

A estas dos se suma una tercera dimensión de sentido, relacionada con la posibilidad cada vez mayor de interconexión. La posibilidad de desplazarse por el mundo de manera virtual en tiempo real cambia completamente la percepción de tiempo y espacio.

Si las prácticas organizan el tiempo, tal como lo plantea Shove (2009), y gran cantidad de las prácticas están cruzadas por el uso del objeto teléfono, entonces este objeto y sus prácticas relacionadas determinan la percepción del tiempo. Por otro lado, como el

teléfono es un asistente eficiente y acelerador de determinadas prácticas sociales, permite optimizarlas en el tiempo y el espacio. Por tanto, las percepciones y configuraciones de lo cotidiano respecto a tiempo y espacio, se ven afectadas en función de los cambios que se dan en el objeto.

Para entender a las percepciones de aceleramiento del tiempo y la dependencia al celular, basta fijarse en las nuevas combinaciones y configuraciones de las actividades mediadas por este dispositivo: desplazamientos, multitareas y experiencias que se van arraigando socialmente a partir de las posibilidades que ofrece el mismo dispositivo, posibilidades que actualmente son enormes al estar además conectado permanentemente a la red de Internet.

La percepción de mayor velocidad en el paso del tiempo, tiene que ver con cambios en los patrones de realización y ordenamiento de las formas de hacer. El teléfono optimiza las prácticas y permite que el individuo adhiera cada vez a más prácticas en un mismo periodo de tiempo, el dispositivo multitareas convierte al individuo mismo en multitareas –dinámica ya descrita por Mc Luhan (1988)–; de allí la percepción de aceleramiento. Si se piensa que el uso del teléfono es un fenómeno masivo, entonces estamos frente a una percepción colectiva de aceleramiento y, a la vez,

... a pesar de la aparente erosión de los ritmos y horarios colectivos, la difusión del día (gracias a la iluminación eléctrica, y más recientemente a la apertura 24 horas) y la multiplicación de episodios diversos, el grado de coordinación sociotemporal permanece impresionante. (Shove, 2009, p. 27)

El uso intensivo de las agendas y los recordatorios en el dispositivo –a su vez sincronizados con todos los dispositivos posibles de la red de objetos–, indica, según Symes (1999, en Shove, 2009) un cambio del “tiempo industrial” altamente estructurado, caracterizado por un ritmo social colectivo, a una forma más contingente de “tiempo profesional”, en el que cada individuo tiene su propio horario. Esta distinción sostiene una lógica de proliferación, los dispositivos aumentan y optimizan la suma total de arreglos necesarios para coordinar personas alrededor de un mismo lugar y práctica, a pesar de que cada una vive encerrada en horarios idiosincráticos.

El *big data* manejado por organizaciones y empresas aprovecha el rastreo de las actividades y preferencias de los practicantes para identificar el uso del tiempo, buscar nichos o vacíos de prácticas o mapear señales de desaparición y/o modificación de las prácticas cotidianas o pérdidas en la realización efectiva de prácticas complejas, para desde este conocimiento insertar sus productos al mercado y por ende insertar nuevas o modificadas prácticas. De esta manera se puede apreciar que el teléfono, como objeto diseñado, influye en la vida de manera sistemática y espectacular, estableciendo relaciones inéditas entre lo humano, lo tecnológico y lo diseñado.

La percepción de la velocidad es el impulsor del recambio del dispositivo. Por un lado, las funciones optimizadas facilitan las prácticas, acelerándolas y aumentando la eficiencia en su operación; por otro lado, los procesadores permiten manejar cantidades de información cada vez más grande y de manera más rápida. Actualmente, un celular tiene la misma capacidad de procesamiento que un computador estándar. En estos dos niveles, la clave

es el tiempo; a mayor desarrollo del teléfono, mayor es la percepción del tiempo ligada al dispositivo.

Baudrillard (2009) explica que el tiempo puede interpretarse también como un objeto más que se adhiere a la red objetual y por tanto también tiene un valor de uso. Este valor de uso busca justamente generar este tiempo *libre* con la finalidad de llenarlo usando la propia libertad individual.

Para el sujeto contemporáneo, el uso del dispositivo favorece ser eficiente en el tiempo y, finalmente, esto implica optimizarlo. La única finalidad será la de obtener tiempo libre o tiempo de ocio. Se cumple, así, la paradoja contemporánea del teléfono: se usa bajo la idea de que su eficiencia nos hace ahorrar tiempo y, sin embargo, el tiempo ganado para el ocio, vuelve a invertirse en el mismo dispositivo. Baudrillard (2009) sostiene además que los objetos producidos pueden considerarse tiempo cristalizado, no solo en forma de cálculo de tiempo de trabajo a manera de valor comercial, sino también como tiempo de ocio, ya que los objetos técnicos ayudan a economizar el tiempo de quienes los utilizan y se pagan en función de esa ventaja.

De allí que el autor sugiere que, en el uso y el sentido asignados al dispositivo, en este caso el teléfono, pero aplica también para el computador personal, los videojuegos y demás, se evidencia una suerte de alienación del ocio, que constituye “la imposibilidad misma de perder el propio tiempo” (Baudrillard, 1974/2009, p. 191).

Este proceso de alienación no ha sido violento, sino que se construye a lo largo del siglo XX y XXI con la venia del mercado, de la industria, la tecnología, la sociedad y el individuo mismo, de esta forma se modifica la cultura y con ella las prácticas cotidianas. Actualmente, el teléfono se presenta como elemento portador de la gran dicotomía: ser un elemento esclavizante y, a la vez, un objeto amado e ineludible. Esta característica en palabras de Baudrillard (2009), lo constituye en un *gadget*:

En su acepción más amplia, el *gadget* actual intenta superar esta crisis generalizada de la *finalidad* y la utilidad en el modo *lúdico*, pero no alcanza ni puede alcanzar la libertad simbólica que tiene el juguete para el niño. El *gadget* es pobre, es un efecto de moda, es una especie de acelerador artificial de otros objetos, está atrapado en un circuito en el que lo útil y lo simbólico se resuelven en una suerte de inutilidad combinatoria, como en esos espectáculos ópticos “totales” donde la fiesta misma es un *gadget*, es decir, un pseudo acontecimiento social, un juego sin jugadores. (p. 132)

El teléfono –como otros objetos diseñados– exalta la noción de novedad, tiene la capacidad de establecer un discurso y una relación simbólica, que generan una relación intensa y, por tanto, saca al objeto de la lógica de consumo, vaciada de sentido.

Si se lo mira como *gadget*, el teléfono, y las prácticas a él asociadas se alejan de la cuestión funcional utilitaria y tienden a adquirir un carácter lúdico. Tocar, cargarlo, decorarlo, exhibirlo, sentirlo, tener conciencia permanente del dispositivo va más allá de una relación netamente funcional. Baudrillard (2009) explica que lo lúdico corresponde a un tipo de relación no económica y no simbólica –ya que el teléfono como *gadget* no tiene “alma”–, esta relación consiste en un juego de combinaciones, en una modulación combi-

natoria, un juego de las variantes respecto a las posibilidades técnicas del objeto, El objeto mismo establece reglas de juego en torno a su uso a la innovación, a las formas de vida e incluso de muerte cuando la relación se torna excesiva en sus niveles de dependencia.

## Conclusiones

Mientras más rápidamente se da la innovación tecnológica en un objeto, más rápidamente este modificará lo cotidiano, sus cambios internos implican cambios en la práctica y por tanto en el manejo y percepción del tiempo a ella ligada, así como del tiempo y su avance en general. Es decir, la aceleración en el cambio tecnológico tiende a acelerar en general la percepción temporal.

Junto con la idea del tiempo se afecta la noción de libertad, sería interesante en futuras ocasiones explorar esta dimensión humana tan importante. Por ahora se puede afirmar que la relación que se establece entre sujeto y objeto es lo suficientemente densa como para permitir rastrear sentidos tan profundos como aquellos ligados a la libertad, el afecto, la pertenencia, y claro está el sentido del tiempo.

La lógica de eficiencia, dependencia, amor y juego, que domina el sentido del teléfono, así como de otros dispositivos electrónicos, para el individuo contemporáneo evidencia que el estudio de este producto explica el impacto profundo y transformador que el diseño tiene en el individuo, en sus prácticas, en su entorno, en su forma de vivir, pensar y sentir. Frente a esta realidad y la situación contextual, se hace ineludible la responsabilidad de repensar el rol del diseño y el de los objetos diseñados. Los objetos son fundamentales en lo humano y establecen relaciones cada vez más complejas con lo cotidiano, lo natural y lo cultural. La disciplina debe constantemente evaluar si lo que el diseño produce hoy responde a la situación contextual, y si los proyectistas, consideran la profundidad de los cambios que un producto puede conllevar en las formas de vida. A partir de allí, la disciplina debe sintonizarse con los tiempos para replantearse, desde lo teórico, lo filosófico, lo epistemológico, así como lo ontológico, su razón de ser y su naturaleza.

## Referencias

- Baudrillard, J. (1969). *Sistema de los objetos*. Siglo XXI.
- \_\_\_\_\_. (2009). *La sociedad de consumo. Sus mitos, sus estructuras*. Siglo XXI. [http://books.google.co.uk/books?hl=en&lr=&id=je1wqYVGD3cC&oi=fnd&pg=PR1&dq=la+sociedad+de+la+sociedad+luhmann&ots=EgNsP9NV3D&sig=Ahg\\_TOBBnY-zOf58fCcMFKbaz56E](http://books.google.co.uk/books?hl=en&lr=&id=je1wqYVGD3cC&oi=fnd&pg=PR1&dq=la+sociedad+de+la+sociedad+luhmann&ots=EgNsP9NV3D&sig=Ahg_TOBBnY-zOf58fCcMFKbaz56E)
- INEC. (2020). *Tecnologías de la Información y Comunicación-TIC, Resumen 2020*. Recuperado el 11 de marzo, 2020, de <https://www.ecuadorencifras.gob.ec/tecnologias-de-la-informacion-y-comunicacion-tic/>
- Llovet, J. (1981). *Ideología y metodología del diseño*. Ed. Gustavo Gilli.

- Moles, A. (1975). *Teoría de los objetos*. Ed. Gustavo Gili.
- McLuhan, M., y Fiore, Q. (1988). *El medio es el mensaje*. Paidós.
- Sanín, J. (2006). Estudios de la Cultura material. *Iconofacto*, 2(3), 17-38. <https://revistas.upb.edu.co/index.php/iconofacto/article/view/2991/2636>
- Shove, E. (2009). Everyday Practice and the Production and Consumption of Time. Practice, Materiality and Culture. En E. Shove, F. Trentmann, y R. Wilk (Eds.), *Time, Consumption and Everyday Life* (p. 251). Berg.
- Uyaguay, F. (2014). Las telecomunicaciones en los últimos años del siglo XX y en el nuevo milenio. En J. Gomezjurado Cevallos (Ed.). *Historia de las telecomunicaciones en Ecuador* (pp. 111-155). Academia Nacional de Historia y Corporación Nacional de Telecomunicaciones CNT.
- Venturini, G. (2020). *Tecnología más informática*. Recuperado el 31 de agosto, 2020, de <https://www.tecnologia-informatica.com/telefono-celular-historia-evolucion-celulares/>
- Vergara, M., y Huidobro, J. (2016). *Las tecnologías que cambiaron la historia*. Ariel S.A. <https://books.google.com/ebooks/app#reader/AGicDQAAQBAJ/GBS.PP1>

---

**Abstract:** The contextual situation, traversed by the profound social, economic and environmental crises of the contemporary world, makes the responsibility of rethinking the role of design and designed objects unavoidable. This exercise proposes, in the light of what history shows us, that objects are fundamental in the human and establish more complex relationships than is thought with the everyday, the natural, the cultural. The writing proposes a series of reflections about the modifications in the perception of time through the use of electronic devices, especially the telephone, it describes how the greater the technological advance, the more the perception of the passage of time is accelerated, as well as the stronger it is. the feeling of dependency.

**Key words:** Designed object - time - phone - device - technology - gadget

**Resumo:** A situação contextual, atravessada pelas profundas crises sociais, económicas e ambientais do mundo contemporâneo, torna incontornável a responsabilidade de repensar o papel do design e dos objetos desenhados. Este exercício propõe, à luz do que a história nos mostra, que os objetos são fundamentais no humano e estabelecem relações mais complexas do que se pensa com o cotidiano, o natural, o cultural. A escrita propõe uma série de reflexões sobre as modificações na percepção do tempo por meio do uso de dispositivos eletrônicos, principalmente o telefone, descreve como quanto maior o avanço tecnológico, acelera-se a percepção da passagem do tempo, bem como o sentimento de dependência.

**Palavras chave:** Objeto projetado - tempo - telefone - dispositivo - tecnologia - Gadget

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

---