

## RESUMEN

Esta investigación plantea interrogantes especulativos acerca de la posibilidad de crear un entorno que fomente la liberación de la atención en lugar de atraparla. Y explora de qué manera los dispositivos pueden desempeñar un papel en esta búsqueda. Para abordar estas interrogantes, vincula las prácticas materiales del arte contemporáneo con la emergente preocupación por la materialidad y por la gestión de la atención en el ámbito del diseño de interacción.

De ese modo, esta investigación propone dos hipótesis. Primero, que el emergente «giro material» en el diseño de interacción —enfocado como está a la materialidad de las interacciones— ofrece una oportunidad para estudiar y liberar la atención. Segundo, que, mirando los objetos artísticos contemporáneos como dispositivos interactivos, descubriremos materialidades y prácticas materiales que tienen el potencial de liberar la atención.

Para alcanzar estos objetivos, esta investigación combina teorías de los estudios de diseño con métodos provenientes de la sociosemiótica. Selecciona tres objetos artísticos contemporáneos: *The Weather Project* (2003) por Olafur Eliasson, *Plexus* (2022) por Camille Norment, y *Pollinator Pathmaker* (2021) por Alexandra Daisy Ginsberg. Los cuales se convierten en objeto de un análisis discursivo comparativo, que observa siete dimensiones: relacional, organizativa, sensorial, formal, interactiva, de uso y de calma.

Esta investigación concluye identificando recurrencias discursivas y materiales entre los casos de estudio. Proporcionando así una base para futuras investigaciones en la intersección entre el diseño de interacción y las artes contemporáneas. Este enfoque busca enriquecer el repertorio técnico y referencial de los diseñadores de interacción. Así como promover la creación de dispositivos que gestionen la atención humana de una manera más liberadora.