

# /prÁxis SIIMI/2025

XII simpósio internacional de  
inovação em mídias interativas  
XII simposio internacional de  
innovación en medios interactivos  
XII international symposium on  
innovation in interactive media

MAI  
21-23  
SP/BR

**Poética do habitar vigiado em "Someone" (2020)**

*Poetics of surveilled dwelling in "Someone" (2020)*

Beatriz Fernandes Pinheiro do Amaral<sup>1</sup>  
Luisa Paraguai<sup>2</sup>

## Resumo

No contexto das relações entre Arquitetura e Artes, parte-se de autores da Filosofia crítica da tecnologia (Feenberg, 2013) e da Fenomenologia do espaço (Pallasmaa, 2017; Norberg-Schulz, 2008) como dispositivos epistemológicos para fundamentar o exercício de um habitar vigiado, formalizado pelo trabalho artístico "Someone" (2020), de Lauren Lee McCarthy. O público observa, via computador, quatro casas e seus residentes, mas também vigia e controla remotamente a experiência de habitar nesses ambientes. As moradias foram automatizadas com dispositivos inteligentes, às custas da perda de privacidade e de autonomia. Apoiando-nos na metodologia de estudo de caso (Gil, 2008), concluímos que a obra configura-se como ação tática (Certeau, 2008) que problematiza as estratégias de poder tecnológico no âmbito doméstico.

**Palavras-chave:** Poética tecnológica, Lar, Vigilância e controle, ação tática.

## Abstract/resumen/resumé

*In the context of the relationship between Architecture and the Arts, this study draws on authors from the Critical Philosophy of Technology (Feenberg, 2013) and the Phenomenology of Space (Pallasmaa, 2017; Norberg-Schulz, 2008) as epistemological devices to ground the practice of surveillanced dwelling, formalized by the artwork "Someone" (2020) by Lauren Lee McCarthy. The public observes, via a computer, four houses and their residents, while also remotely monitoring and controlling the experience of inhabiting these environments. The dwellings have been automated with smart devices, at the expense of privacy and autonomy. Using the case study methodology (Gil, 2008), we conclude that the work constitutes a tactical action (Certeau, 2008) that problematizes the strategies of technological power in the domestic sphere.*

**Keywords/Palabras clave/Mots clefs:** Technological poetics, Home, Surveillance and control, Tactical action.

---

<sup>1</sup>Doutoranda com bolsa CAPES do Programa de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo da Pontifícia Universidade Católica de Campinas. Foi bolsista de Estágio de Pesquisa no Exterior (BEPE) no Interface Culture Department da Kunsthochschule Linz - Áustria. Foi bolsista FAPESP no Mestrado do Programa de Pós-Graduação em Linguagens, Mídia e Arte da Pontifícia Universidade Católica de Campinas.

<sup>2</sup>Professora Permanente do Programa de Pós-Graduação em Arquitetura e Urbanismo da Pontifícia Universidade Católica de Campinas. Mestre e doutora em Multimeios no Instituto de Artes da Unicamp e Pós-doutora no Planetary Collegium, Nuova Accademia di Belle Arti NABA, Milão, e no Programa de Pós-graduação em Performances Culturais, Universidade Federal de Goiás, Brasil.

O texto resulta das contaminações entre os campos da Arquitetura e das Artes, apropriando-se da Fenomenologia do lugar (Norberg-Schulz, 2008) e da Filosofia crítica da tecnologia (Feenberg, 2013) como aportes teóricos para compreender os impactos das tecnologias emergentes na experiência do habitar, formalizado pelo trabalho artístico “Someone” (2020) de Lauren Lee McCarthy. Nesta obra, visitantes observam, via computador, quatro casas com seus residentes, mas também vigiam e controlam digitalmente a experiência do habitar nessas residências. Tais moradias foram automatizadas com dispositivos inteligentes que indiciam e modificam a dimensão do morar dos habitantes, enquanto problematizam a perda de privacidade e de autonomia.

Apoiando-nos na metodologia de estudo de caso (Gil, 2008), utilizamos registros textuais, imagéticos e videográficos da instalação interativa para formular a análise, que, pela poética, desvela o exercício de um habitar vigiado, decorrente de um capitalismo de vigilância (Zuboff, 2017). Como resultado, assumimos a obra como ação tática (Certeau, 2008), que problematiza as estratégias de poder tecnológico no âmbito doméstico, ao mesmo tempo em que discute o papel da agência humana na automação desses dispositivos tecnológicos, instaurando outras possibilidades de se pensar/desenhar/produzir tecnologias.

### O habitar mediado pelas tecnologias

Inicialmente, retomamos o caráter interrelacional entre o sujeito e o lugar. Assumindo um olhar fenomenológico, validamos a percepção enquanto um movimento ativo e fundamental para o ser humano, que, a partir de sua condição corpórea – habilidades motoras e sensoriais –, estabelece sentido a si mesmo, às coisas e ao mundo circundante. Um processo que se manifesta sempre imbricado ao contexto espacial vivido. Sendo assim, resgatamos a compreensão heideggeriana do habitar, que determina o sentimento de segurança em um lugar protegido, em que o indivíduo é capaz de interiorizar o mundo em um assentamento, a partir de suas qualidades ambientais (Norberg-Schulz, 2008). Isto implica afirmar que:

[...] o habitante se acomoda no espaço e o espaço se acomoda na consciência do habitante, por outro, esse lugar se converte em uma exteriorização e uma extensão de seu

ser, tanto do ponto de vista físico quanto mental (Pallasmaa, 2017, p. 7).

Esse raciocínio ressalta a ideia de que “a identidade humana pressupõe a identidade do lugar” (Norberg-Schulz, 2008, p. 457). O autor disserta que o habitar implica a compreensão da experiência humana a partir de uma relação profunda com o lugar, de forma enraizada e consciente. O sujeito precisa ser capaz de orientar-se – saber onde está –, condição que depende da estrutura formal dos espaços, bem como de identificar-se com o lugar, isto é, estabelecer uma relação amigável com o ambiente – saber como está –, o que implica a ideia de pertencimento. Esta perspectiva defendida pelo autor legitima o lugar como portador de significados e, no ambiente doméstico, se aproxima da concepção de lar de Pallasmaa (2017):

[...] o ato de habitar é também um ato simbólico que, imperceptivelmente, organiza todo o mundo do habitante. Não apenas nossos corpos e necessidades físicas, mas também nossas mentes, memórias, sonhos e desejos devem ser acomodados e habitados (Pallasmaa, 2017, p. 8).

Recorremos a Ihde (2009) para ampliar a compreensão da relação entre sujeito, lugar e o exercício do habitar, pois considera que o desenvolvimento tecnológico oferece produtos que podem impactar – expandir ou reduzir – os sentidos corpóreos ao serem manuseados. Isto implica na mediação, influência, modelização e manipulação das habilidades de percepção dos fenômenos e, por consequência, das relações simbólicas e dos regimes de organização social. Sendo assim, as tecnologias interferem na construção singular entre indivíduo e ambiente, entre a humanidade e os sistemas e objetos técnicos, e “na medida em que usamos a tecnologia, estamos comprometidos com o mundo em um movimento de maximização e controle” (Feenberg, 2013, p. 62).

É por esta razão que Feenberg (2013) afirma a ação técnica como exercício de poder hegemônico culturalmente determinado, condicionando um modo de vida: como se configuram as cidades, os regimes de trabalho, atividades de lazer... e aquele que é o mais íntimo dos lugares habitados, o espaço doméstico. Neste contexto, Zuboff (2021) alerta para a perda do direito a um refúgio inviolável nas sociedades tecnocráticas, uma vez que as tecnologias de comunicação e informação estão mais disseminadas do que a eletricidade, atingindo três dos sete bilhões de pessoas no mundo. Um dos modos como elas se fazem presentes é por meio de sistemas,

dispositivos e aplicações que automatizam, monitoram e controlam funções domésticas por meio de conexão à internet e integração digital, com assistentes virtuais impulsionados por inteligência artificial, celulares, plataformas ou sistemas unificados. A problemática reside na perda de privacidade, segurança e autonomia, instituindo a vigilância e destituindo o poder dos trabalhadores; instaurando a massificação populacional (Feenberg, 2013).

Esse fluxo invoca uma mudança identitária dos lugares, pois, a partir da estratificação dos dados comportamentais resultantes das interações entre os recursos de casas inteligentes e os sujeitos, as corporações tecnológicas podem prever e, então, “persuadir, sintonizar e arrebanhar comportamento em busca de resultados lucrativos” (Zuboff, 2021, p. 19). Por consequência, se produz uma alienação identitária dos residentes, diante da massificação de gostos e desejos quando

[...] chegam até a expropriação cruel do superávit gerado a partir de perfis no Facebook com o propósito de moldar o comportamento individual, seja para que se compre um creme para espinhas às 17h45 de uma sexta-feira, [...] seja, ainda, para que se vote na eleição na semana seguinte (Zuboff, 2021, p. 20).

Embora nos encontremos neste cenário profundamente perigoso de controle e coerção social, há uma possibilidade emancipadora frente aos interesses dominantes, que consiste na democratização dos processos de pensar, desenhar e materializar tecnologias, que deve envolver a experiência e as necessidades de outros grupos não hegemônicos (Feenberg, 2013). Esse processo tem a potência de reconfigurar a experiência de um habitar vigiado, subserviente ao mercado tecnológico, em um lugar orientado pelos afetos, a serviço da diversidade humana. Acreditamos que um meio de reivindicação crítica do uso, produção e finalidade das tecnologias, rumo à horizontalização das dinâmicas entre indivíduos e sistemas técnicos é a práxis artística, já que

Nossa cultura tecnológica, consumista e midiática consiste em tentativas cada vez maiores de manipular a mente humana por meio de entornos temáticos, do condicionamento comercial e do entretenimento entorpecente. A arte possui a missão de defender a experiência individual e de proporcionar as bases existenciais para a condição humana. Uma das tarefas da

arte é salvaguardar a autenticidade da nossa experiência (Pallasmaa, 2017, p. 72).

Portanto, apresentamos “Someone” (2020), de Lauren Lee McCarthy, como denúncia de uma condição existencial tecnologicamente coercitiva. E, sobretudo, como território criativo para outros modos de pensar/desenhar/materializar as tecnologias emergentes nos espaços domésticos.

#### **"Someone" (2020): iluminando as linhas invisíveis de poder que costuram o tecido social**

Reconhecemos a casa como o lugar onde o sujeito é primeiramente socializado e cuidado. E, devido às novas tecnologias, também é vigiado prioritariamente. Enquanto ambiente de educação social de desenvolvimento do ser, a inserção de dispositivos tecnológicos manifesta valores e interesses de um pequeno grupo de desenvolvedores, que estratificam os dados gerados, muitas vezes sem o consentimento dos usuários, para análise preditiva de comportamento e condicionamento do consumo. Zuboff (2017) define esta condição como “capitalismo de vigilância”, quando

reivindica de maneira unilateral a experiência humana como matéria-prima gratuita para a tradução em dados comportamentais. Embora alguns desses dados sejam aplicados para o aprimoramento de produtos e serviços, o restante é declarado como superávit comportamental do proprietário, alimentando avançados processos de fabricação conhecidos como “inteligência de máquina” e manufaturado em produtos de previsão que antecipam o que um determinado indivíduo faria agora, daqui a pouco e mais tarde. Por fim, esses produtos de previsões são comercializados num novo tipo de mercado para previsões comportamentais que chamo de mercados de comportamentos futuros (Zuboff, 2017, p. 18-19).

Enquanto Norberg-Schulz (2008) e Pallasmaa (2017) problematizam os modos como a arquitetura pode inferir negativamente sobre a experiência do habitar quando moldada exclusivamente por princípios funcionalistas, fomentados pelos avanços tecnológicos das práticas construtivas. Zuboff (2021, p. 19) denuncia a existência de um “poder instrumentário” no interior desses espaços projetados, ressaltando que “em vez de armamentos e exércitos, ele faz valer sua vontade através do meio automatizado de uma arquitetura computacional cada vez mais ubíqua, composta por

dispositivos, coisas e espaços ‘inteligentes’ conectados em rede” (Zuboff, 2021, p. 19). Neste encadeamento filosófico, resgatamos a interdependência entre identidades de lugar e sujeito, para legitimar que, em decorrência das formas de agenciamento do capitalismo de vigilância, um habitar vigiado é instaurado, levando o indivíduo a experenciar as coisas e seu espaço circundante em uma desconexão alienante de si mesmo e de seus desejos.

Essa condição se manifesta no trabalho artístico “Someone” (2020). A partir do questionamento “Se eu fosse uma IA, como eu seria?” (Lauren Lee, s.d., nossa tradução), Lauren Lee McCarthy<sup>3</sup> desenvolveu essa instalação interativa, na qual o público é impulsionado a assumir o papel de assistente de automação residencial. Ao entrar na galeria, os visitantes encontram um centro de comando que se assemelha a uma mistura entre um call center e um espaço de coworking, com quatro estações de computador (Figura 1). Cada computador observa uma das quatro casas dos participantes, automatizada com dispositivos inteligentes projetados sob medida, incluindo câmeras, microfones, interruptores, luzes e eletrodomésticos. Eles podem ouvir os ocupantes dessas casas chamando por alguém – referindo-se ao título do trabalho artístico – e então podem espionar, vigiar e controlar remotamente os dispositivos das quatro moradias, interferindo na dinâmica de habitação dos residentes (Figura 2). A primeira versão desta instalação foi um portal de inteligência remota ao vivo, com quatro casas nos Estados Unidos, que ocorreu ao longo de dois meses.

<sup>3</sup> “Lauren Lee Macarthy é uma artista que investiga as relações sociais em meio à automação, vigilância e vida algorítmica. [...]. Recebeu bolsas e participou de residências concedidas por Creative Capital, United States Artists, LACMA ART+Tech Lab, Sundance, Eyebeam, Pioneer Works, Autodesk e Ars Electronica, e seu trabalho integra a coleção do Whitney Museum of American Art. Sua obra Someone foi premiada com o Golden Nica do Ars Electronica e o Social Impact Award da Japan Media Arts Festival [...]. (Lauren Lee, s.d., nossa tradução).

# /prÁxis SIIMI/2025

XII simpósio internacional de inovação em mídias interativas

XII simposio internacional de innovación en medios interactivos

XII international symposium on innovation in interactive media

MAI  
21-23  
SP/BR



Figura 1: Macarthy, Lauren Lee. Someone. Instalação Interativa. 2020. Fonte: Disponível em: <<https://lauren-mccarthy.com/SOMEONE>>. Acesso em: abr. 2025.



Figura 2: McCarthy, Lauren Lee. Someone. Instalação Interativa. 2020. Fonte: Disponível em: <<https://lauren-mccarthy.com/SOMEONE>>. Acesso em: abr. 2025.

Conforme a artista, os dispositivos foram baseados em pesquisas sobre dispositivos existentes de casas inteligentes e de IoT, explorando formas e funcionalidades não convencionais. Um software personalizado, construído com node.js, roda em um computador Raspberry Pi que serve como o hub central do sistema, conectando todos os dispositivos e permitindo que sejam interativos e controlados remotamente.

Há um esforço poético para tornar a influência do público na galeria mais máquina possível: em vez de falar diretamente com as pessoas no interior dos lares, os visitantes usavam uma interface de texto para invocar uma voz sintetizada. Deste modo, eles podiam se integrar mais facilmente à infraestrutura do ambiente, assim como ao funcionamento dos dispositivos do capitalismo vigilante. Não obstante, um tipo de poder semelhante se origina, conformado pela escolha dos usuários na galeria, quando, da manipulação dos dispositivos das casas conectadas em rede. Observam-se possibilidades de impactar diretamente as atividades domésticas, pois manter as luzes dos cômodos das residências desligadas, por exemplo, impõe dificuldades de ação e tendências de consumo. Na ausência de uma ação voluntária do visitante que escolha acender as luzes da cozinha à noite, cresce a propensão a utilizar plataformas de entrega de comida, ainda que o desejo original do morador fosse cozinhar. Contudo,

o capitalismo de vigilância não é tecnologia; é uma lógica que permeia a tecnologia e a direciona numa ação. [...] é um ponto vital porque os capitalistas de vigilância querem que pensemos ser tais práticas expressões inevitáveis das tecnologias que empregam (Zuboff, 2021, p. 26).

Essa perspectiva assume um enviesamento da produção tecnológica. Conforme Feenberg (2013), na resolução de uma problemática particular, há inúmeros caminhos pelos quais os recursos tecnológicos podem ser desenvolvidos, sem necessariamente comprometer sua eficiência técnica. Mas a restrição do conhecimento sobre as operações que modelizam e programam os códigos técnicos desses objetos condiciona a materialização do interesse apenas àqueles que o detêm – e é justamente assim que a hegemonia mantém sua dominância por meio de dispositivos tecnológicos. Como alerta o autor: “aparentemente neutra, a racionalidade funcional é engajada em defesa de uma hegemonia. Quanto mais a sociedade emprega tecnologia, mais significativo é esse engajamento” (Feenberg, 2013, p. 82).

Assim, entende-se haver outras possibilidades inexploradas se o público não especialista reivindicar sua participação ativa na concepção dos *designs* desses objetos tecnológicos. Ao modificarem esse viés e incorporarem suas próprias necessidades no desenho dos aparelhos, diminui-se a influência hegemônica sobre

seus modos de vida. Defendemos o potencial da práxis artística em “Someone” (2020) como enfrentamento e transformação dessas estruturas de poder, já que

[...] trabalhos de arte das interfaces, há algum tempo, corrigem um problema de concepção de interface, eliminando uma pretensa distinção entre o espaço atual e o espaço virtual tecnológico, concebendo interfaces afetivas, no sentido de ultrapassar a realização da tarefa e promover uma experiência estética (Rocha, 2014, p. 35).

#### **“Se eu fosse uma IA, como eu seria?”**

A pergunta de caráter existencial de Lauren Lee McCarthy desvela a ausência de uma inteligência artificial programada para atender às suas intenções específicas. Para a artista, há interesse em explorar como esses sistemas poderiam mediar a experiência humana, caso instruídos pelas necessidades e desejos particulares de cada um. Essa reflexão retoma o caso do projeto “Aware Home” (2000), apresentado por Zuboff (2021) no livro “A Era do Capitalismo da Vigilância: A luta por um futuro humano na nova fronteira do poder”. De acordo com a autora, tratava-se de um projeto inovador que permitiria empoderar seus residentes em seus respectivos domínios domésticos. Especialistas em tecnologia da Georgia Tech imaginaram a iniciativa como um espaço para explorar as contribuições da tecnologia para o cotidiano doméstico. A finalidade do projeto consistia em transformar a casa em um ambiente capaz de captar as ações e os estados dos residentes, por meio de computadores vestíveis. Bastante similar ao que o capitalismo de vigilância promete na oferta de seus produtos, mas com uma distinção fundamental: mais do que um experimento tecnológico, o projeto defendia desde o princípio, em seu plano de engenharia, que apenas os moradores teriam acesso aos dados para mediar sua experiência de vida. O sistema funcionaria como um circuito fechado de informação, totalmente controlado pelos habitantes, garantindo a privacidade, a soberania individual e a inviolabilidade do lar, “onde guardamos nossos segredos e expressamos nosso eu privado” (Pallasmaa, 2017, p. 26). Assim, o valor da tecnologia idealizada pela Georgia Tech garantiria a preservação da segurança, da proteção e do pertencimento, alicerces da experiência do habitar (Norberg-Schulz, 2008).

Caso essa fosse a lógica operante do funcionamento dos produtos ofertados pelo mercado de casas inteligentes, não estaríamos condicionados ao que definimos como

um habitar vigiado, que defendemos na seção anterior tanto ao instaurar-se na realidade das moradias quanto ao ser desmascarado pela poética de Lauren Lee McCarthy. Contudo, a obra não se limita a esse papel crítico. Assumindo Pallasmaa (2017, p. 74) no sentido de que a “representação da realidade dominante não é suficiente como missão da arte”, reconhecemos um esforço de ampliação do lugar instaurado para além de denúncia, pois também evoca desvios de escolha no uso dos aparelhos pelos usuários nas galerias, alinhando-se ao que os habitantes das casas em rede desejam e precisam. Isso se nota no registro videográfico da obra, quando, por exemplo, a residente, sem luz para cozinhar e utilizando a lanterna do celular como recurso, é surpreendida pela luz acesa em sua cozinha e agradece o gesto.

E, ao inserir IA em dispositivos tecnológicos, o papel do assistente virtual é redefinido. À medida que os habitantes convivem com estes agentes, a dinâmica entre quem pode controlar e quem é controlado é problematizada. Se, por um lado, a presença maquinica na casa vigiada, como exemplificamos anteriormente, converte a voz dos visitantes em sistemas de texto para fala e de voz sintetizada, é tomada como uma operação poética que instaura um espaço de denúncia. Por outro lado, é pela disposição dos computadores na galeria e pelo acompanhamento direto e simultâneo das telas que as escolhas mediadas dos visitantes desafiam a escala da obra, ampliada pelos sistemas interconectados em rede que estruturam o tecido cultural.

Esse fluxo de escolhas intencionais da artista instaura “Someone” (2020) enquanto território criativo para outros modos de se projetar e de usar as tecnologias, que se constituem em ações encadeadas entre sujeitos e componentes maquinicos e encurtadas por um clique, portanto facilmente percebidas. Isto implica uma responsabilidade ética dos usuários, quanto à manipulação dos dispositivos de casas inteligentes já existentes, que atravessam/modelizam a subjetividade humana. E, enquanto proposta artística em sua concretude, convoca uma responsabilidade criativa; materializa-se como lugar de reinvenção dos modos de participação na ação humana, para imaginar, desenhar e materializar futuros aparelhos de automação.

### Considerações finais

Nesta análise reflexiva, buscamos defender a produção artística como contexto discursivo para alertar sobre como os modos de incorporar valores ao projeto e

desenho das tecnologias de casas inteligentes terminam por conduzir a uma experiência alienante entre sujeito e lugares de habitar, assim como para reimaginar e construir outros modos tecnológicos que priorizem o bem-estar e dignidades humanas em detrimento do lucro desenfreado. Para tal, contextualizamos os recursos tecnológicos do mercado das casas inteligentes enquanto dispositivos que condicionam os processos perceptivos e suas dinâmicas de poder, controle e vigilância decorrentes, naquele que deveria ser o mais seguro e íntimo dos ambientes humanos: o lar.

Na busca de uma experimentação criativa, artistas como Lauren Lee McCarthy têm procurado cada vez mais subverter o contexto de uso e a finalidade dos dispositivos eletrônicos para articular um modo de resistência junto aos problemas habitacionais da atualidade, pois mesmo que as instituições hegemônicas busquem definir os usos e os sentidos das tecnologias que produzem, seus desdobramentos não podem ser completamente antecipados, nem todos seus usos potenciais previstos (Feenberg, 2013).

Nesse intervalo entre o planejado e o vívido, indivíduos críticos podem acionar formas inventivas de tensionar a lógica dominante e reinscrever práticas de resistência. Conforme Certeau (2008), as estratégias dizem respeito ao exercício de poder por parte de corporações e instituições, que dispõem dos meios para estruturar e normatizar a vida social, como ocorre no capitalismo de vigilância que inaugura um habitar vigiado. Em contrapartida,

[...] a tática é movimento dentro do campo de visão do inimigo, como dizia von Bülow, e no espaço por ele controlado. [...] Ela opera golpe por golpe, lance por lance. Aproveita as ocasiões e delas depende [...]. Tem que utilizar, vigilante, as falhas que as conjunturas particulares vão abrindo na vigilância do poder proprietário. Aí vai caçar. Criar ali suspresas. Consegue estar onde ninguém espera. É astúcia (Certeau, 2008, p. 100-101).

Portanto, as ações táticas emergem das ações cotidianas dos grupos subalternos que, mesmo operando nos limites impostos, redirecionam os usos das diferentes tecnologias, subvertem comandos e instauram fissuras nos modos institucionalizados de se relacionar consigo, com o meio, e com outros e, portanto, habitar. Ao apropriar-se dos dispositivos ofertados, a proposta artística

"Someone" (2020) manifesta-se como ação tática que produz desvios que significam os espaços domésticos e tensionam as fronteiras entre identidade e alienação, privacidade e vigilância, controle e conveniência. Na medida em que promove a lógica de agenciamento entre público e moradores, posiciona outros modos de se relacionar com os dispositivos, bem como de imaginar e reconfigurar à serviço da integridade humana, a experiência do habitar junto às tecnologias de casas inteligentes. Isto reintegra o compromisso das práticas artísticas "em conceber novos ideais e modelos de percepção e experiência, e, assim, ampliar e alargar os limites do mundo" (Pallasmaa, 2017, p. 74).

### Referências

CERTEAU, M. (2008). *A invenção do cotidiano: I. Artes de fazer*. Petrópolis: Vozes, 2008.

FEENBERG, A. (2013) Racionalização subversiva: tecnologia, poder e democracia. In R. T. Neder (Org), *A teoria crítica de Andrew Feenberg: racionalização democrática, poder e tecnologia* (pp. 67-96). Brasília: Observatório do Movimento pela Tecnologia Social na América Latina; CDS; UnB; Capes.

FEENBERG, A. (2013). O que é Filosofia da Tecnologia?. In R. T. Neder (Org). *A teoria crítica de Andrew Feenberg: racionalização democrática, poder e tecnologia* (pp. 49-66). Brasília: Observatório do Movimento pela Tecnologia Social na América Latina; CDS; UnB; Capes.

IHDE, D. (2009). *Postphenomenology and Technoscience: The peking university lectures*. New York: SUNY Press.

Lee, L. (n.d.). *Someone* [Projeto de arte]. <<https://lauren-mccarthy.com/SOMEONE>>.

NORBERG-SCHULZ, C. (2008). O fenômeno do lugar (1976). In K, Nesbitt, (Org.). *Uma nova agenda para a arquitetura*. (2. ed., pp. 443-460). São Paulo: Cosac Naify.

NORBERG-SCHULZ, C. (2008). O pensamento de Heidegger (1974) sobre arquitetura (1983) (1976). In: Nesbitt, K (org.). *Uma nova agenda para a arquitetura* (2. ed., pp. 461-474). São Paulo: Cosac Naiyf.

# /prÁxis SIIMI/2025

XII simpósio internacional de  
inovação em mídias interativas

XII simposio internacional de  
innovación en medios interactivos  
XII international symposium on  
innovation in interactive media

MAI  
21-23  
SP/BR

PALLASMAA, J. (2017). *Habitar*. São Paulo: Gustavo Gili.

ROCHA, C. (2014). *Pontes, janelas e peles: Cultura, poéticas e perspectivas das interfaces computacionais*. Goiânia: FUNAPE: Media Lab; CIAR; UFG.

ZUBOFF, S. (2021) *A Era do Capitalismo de Vigilância: A luta por um futuro humano na nova fronteira do poder*. Rio de Janeiro: Intrínseca.

## Agradecimentos

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) - Código de Financiamento 001 e do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq), com bolsa de Produtividade em Pesquisa (processo no. 311374/2025-5).