

hack[PUBLIC SPACE]

**Diego Fagundes da
Silva, Erica Azevedo
da Costa e Mattos e
Romullo Baratto
Fontenelle**

Como citar esse texto: SILVA, D. F; MATTOS, E. A. C.; FONTENELLE, R. B. Hack [public space]. **VIRUS**, São Carlos, n. 10 [online], 2014 Disponível em: <<http://www.nomads.usp.br/virus/virus10/?sec=7&item=1&lang=pt>>. Acesso em: dd mmm. aaaa.

Diego Fagundes da Silva é arquiteto e urbanista. Mestre em Urbanismo, História e Arquitetura da Cidade. É um dos fundadores do hackerspace Tarrafa Hacker Clube. Estuda arquitetura, design, ilustração e projetos artísticos envolvendo exposições e intervenções de arte pública.

Erica Azevedo da Costa e Mattos é arquiteta e urbanista. Mestre em Urbanismo, História e Arquitetura da Cidade. Co-fundadora do hackerspace Tarrafa Hacker Clube. Estuda interfaces da Arquitetura e do Urbanismo com tecnologias emergentes e em processos colaborativos de criação e aprendizagem.

Romullo Baratto Fontenelle é arquiteto e urbanista. Estuda cinema, mídias, arte urbana, espaço público, instalações.

Resumo

A forma como interagimos como cidadãos em um novo cenário global e local está transformando a maneira como produzimos nossas cidades, como nos relacionamos enquanto indivíduos e como atribuímos valor ao produto de nosso trabalho. Utilizamos as ferramentas digitais disponíveis para criar novos territórios físicos e virtuais, suporte de nossas atividades e necessidades. Conceitos como *Open source* e *crowdsourcing* são manifestações de nossa busca incessante por adaptação. Arquitetos, *designers* e outros produtores culturais são vistos, nesse contexto, como fomentadores de projetos com os quais, além de contribuir com suas habilidades específicas, podem, também pesquisar, inventar e utilizar formas alternativas de ação. Nossa proposta representa uma reação frente a esse contexto desenhado por inúmeras forças. Articulamos nosso discurso em torno de 3 elementos: dinheiro, tempo e espaço, para sugerir um mecanismo de empoderamento, uma forma de assumir o controle, ou simplesmente uma estratégia de sobrevivência. Propomos a criação de uma moeda associada ao tempo, uma plataforma digital para sua mediação e infraestruturas físicas para servirem de suporte às atividades produtivas. O tempo de alguém é contabilizado pelo sistema digital vinculado às plataformas físicas que compõem um sistema complexo espalhado pela cidade.

Contexto

Nos últimos anos, temos assistido ao surgimento de novas formas de intercâmbio econômico e comercial, como o *crowdsourcing* (HOWE, 2009), as moedas sociais (SCHUMACHER, 1989; FREIRE, 2011), ou os bancos de tempo (CAHN, 2011), todos com base e suporte de redes que atuam em âmbito simplesmente local ou de forma global e mais abrangente. Da mesma maneira, uma nova estrutura de construção de conhecimento baseada nos ideais *open source* ("History of the OSI", 2012) e *do it yourself* tem repercutido em diversas áreas, desde as ciências exatas até as ciências sociais aplicadas, artes e comunicação, gerando novas dinâmicas e trocas criativas. Poderiam essas experiências ser entendidas como sintomas de mudanças sociais mais profundas? Elas podem ser tomadas por nós, arquitetos, designers e planejadores urbanos, como parte integrante de práticas que irão definir, futuramente, tanto novas formas de sociabilidade como novas formas de produção e concepção espacial? Dentro da proposta "Do It Yourself!", tema da presente edição da revista V!RUS, como podemos conceber, de forma colaborativa e horizontal, essas novas realidades sociais e econômicas?

A forma como interagimos como cidadãos nesse novo cenário está transformando a maneira como encaramos também as questões públicas, como fazemos uso das ferramentas digitais disponíveis e como criamos novos territórios físicos e virtuais para nossas próprias atividades e necessidades. Nesse contexto somos impelidos a constantemente questionar nossas ações e buscar alternativas. O tratado "A condição humana" de Hannah Arendt descreve a ação como um catalisador necessário à condição plural humana, expressão tanto do âmbito público como individual. Essa leitura da ação requer liberdade para nos movermos em direção a um projeto coletivo, ao mesmo tempo "bottom-up" e "top-down" (PEREIRA; MARAVALL; PRZEWORSKI, 1993). Simultaneamente, essas novas formas de interação também podem nos levar a explorar formas de coletividade que irão possibilitar diferentes maneiras de compensação para o trabalho de designers, arquitetos e projetistas. São abertos novos caminhos que nos permitem encontrar outras fontes de financiamento mais adequadas para iniciar projetos arquitetônicos específicos ou intervenções urbanas mais radicais.

Nossa proposta *hack* [PUBLIC SPACE] representa uma reação frente a esse contexto complexo desenhado por inúmeras forças. Articulamos nosso discurso em torno de 3 elementos primordiais: **dinheiro, tempo e espaço**, para sugerir um mecanismo de empoderamento, uma forma de assumir o controle ou simplesmente uma estratégia de sobrevivência, enfim, uma forma de ação na cidade.

Como síntese dessas preocupações propomos a criação de: uma nova forma de moeda, diretamente associada ao tempo, como uma forma de estimular o intercâmbio social entre as pessoas e a cidade; uma plataforma digital para mediar este novo relacionamento; e uma plataforma física para servir de suporte a todas as atividades e a elas atribuir novos sentidos. O tempo doado ou recebido por alguém é contabilizado pelo sistema digital e pode ser "trocado" em cada uma das plataformas físicas que compõem também um sistema complexo espalhado pela cidade.

Dinheiro

V!RUS 10

>DIY//DO IT YOURSELF!+

revista do nomads.usp | nomads.usp jornal
issn 2175-974x | CC BY-NC
www.nomads.usp.br/virus | vnomads@sc.usp.br

O dinheiro é um instrumento de construção humana, criado para facilitar as trocas, principalmente as trocas de bens e serviços. De modo geral, estas trocas existem desde muito antes da criação do próprio dinheiro. Portanto, o dinheiro é um sistema de informação culturalmente criado e não uma forma natural, embora às vezes o vejamos dessa maneira.

O sistema financeiro apresenta algumas especificidades que muitas vezes são entendidas como efeitos colaterais: crises, hiperinflação, bolhas imobiliárias, violência e competição, para nomear apenas algumas. Esses são, no entanto, efeitos inerentes que estão no cerne do próprio sistema monetário. Cabe pensar como – através dos novos instrumentos e fluxos disponíveis para nós pela então chamada "*era da informação*" – podemos retomar certos princípios e repensar a forma como os nossos recursos podem ser trocados de formas mais éticas e frutíferas.

Tempo

Em um mundo governado pelo dinheiro estamos acostumados a avaliar tudo quantitativamente. O tempo de todas as pessoas é mais uma daquelas coisas que normalmente são associadas a um valor monetário. É tanto mais valioso quanto mais alto o grau de especialização do trabalhador e o valor de mercado do que ele/ela produz. Costumamos afirmar categoricamente que "*tempo é dinheiro*" para justificar a nossa incapacidade em deixar este sistema para trás e encarar outras possibilidades. Mas o tempo é algo compartilhado igualmente por todos nós. Todos temos, enquanto vivemos, o mesmo tempo: 24 horas por dia distribuídos em porções produtivas ou não. Poderia este tempo ser a base de um novo tipo de troca?

Espaço

O dinheiro faz as cidades. Nossas áreas urbanas são reflexos espaciais do capital, ou seja, o dinheiro flui de acordo com as tendências econômicas que moldam, assim, os espaços públicos e privados. Poderíamos, então, facilmente pensar em nossas cidades como um conjunto antiético de espaços públicos e privados.

Nesse cenário, os espaços públicos são muitas vezes negligenciados, tornando-se uma consequência direta de mecanismos brutais de especulação imobiliária e outras disputas de interesses. É possível subverter essa lógica e, de alguma forma, invadir e retomar nossos espaços públicos?

A proposta

Não precisamos, contudo, destruir o velho sistema, mas apenas pensar em como podemos redirecionar alguns fluxos e impulsionar outros em direção a um objetivo mais desejável e justo. Propomos o uso de uma abordagem *hacker* para intervir neste complexo sistema que é a cidade, construindo sobre ele com recursos disponíveis, como as pessoas, seu tempo e o próprio espaço público.

Atualmente, trocas de favores na forma de tempo, produção ou mesmo serviços já são realizadas por certos grupos sociais. Isto, entretanto, é feito de forma independente de qualquer sistema de organização comercial. Contudo, essa falta de organização torna impossível que esta rede informal se desenvolva em uma escala maior. Uma rede mais ampla pode criar uma alternativa viável para muitas das trocas que fazemos através do sistema

V!RUS 10

>DIY//DO IT YOURSELF!+

revista do nomads.usp | nomads.usp jornal
issn 2175-974x | CC BY-NC
www.nomads.usp.br/virus | vnomads@sc.usp.br

monetário - agora por meio da liberdade promovida por nosso tempo auto organizado. Tempo não é dinheiro, tempo é a nossa vida.

Para permitir qualquer forma de atividade precisamos ocupar espaço. A cidade possui esse espaço. Como nosso tempo livre/produtivo pode se relacionar dessa forma com a cidade? O espaço público urbano deve ser a base para uma nova plataforma capaz de catalisar os intercâmbios culturais entre as pessoas e seus anseios produtivos e criativos.

Como síntese dessas preocupações propomos a criação de: uma nova forma de moeda, diretamente associada ao tempo, uma forma de estimular o intercâmbio social entre as pessoas e a cidade, uma plataforma digital para mediar este novo relacionamento, e uma plataforma física para servir de suporte a todas as atividades e a elas atribuir novos sentidos. O tempo doado ou recebido por alguém é contabilizado pelo sistema digital e pode ser "trocado" em cada uma das plataformas físicas que compõem, por sua vez, um sistema complexo espalhado pela cidade.

Podemos promover um *hackeamento* coletivo da cidade e das relações entre as pessoas, uma nova camada de abstração que agora se faz disponível para que possamos gerar novos entendimentos e possibilidades.

Referências

ARENDDT, H. **A Condição Humana**. Tradução Roberto Raposo. 10ª. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2007.

CAHN, E. Time Banking: An Idea Whose Time Has Come? **Yes!** Washington, 2011. [Artigo] Disponível em: <<http://www.yesmagazine.org/new-economy/time-banking-an-idea-whose-time-has-come>>. Acesso em: 14 out. 2014.

FREIRE, M. V. **Moedas sociais: contributo em prol de um marco legal e regulatório para as moedas sociais circulantes locais no Brasil**. 2011. 374 f. Tese (Doutorado). Universidade de Brasília, Brasília, 2011. Disponível em: <<http://repositorio.unb.br/handle/10482/9485>>. Acesso em: 14 out. 2014.

HOWE, J. **Crowdsourcing: Why the Power of the Crowd Is Driving the Future of Business**. New York: Crown Business, 2009.

History of the OSI. Open Source Initiative. Disponível em: <<http://opensource.org/history>>. Acesso em: 14 out. 2014

PEREIRA, L. C. B.; MARAVALL, J. M.; PRZEWORSKI, A. **Economic Reforms in New Democracies: A Social-Democratic Approach**. Cambridge England ; New York, NY, USA: Cambridge University Press, 1993.

SCHUMACHER, E. F. **Small Is Beautiful: Economics as if People Mattered**. New York: Harper Perennial, 1989.

V!RUS 10

>DIY//DO IT YOURSELF!+

revista do nomads.usp | nomads.usp jornal
 issn 2175-974x | CC BY-NC
 www.nomads.usp.br/virus | vnomads@sc.usp.br

01.hack[PUBLIC SPACE]

DINHEIRO

O dinheiro é um instrumento de construção humana, criado para facilitar as trocas, principalmente as trocas de bens e serviços. De forma geral, estas trocas existem muito antes da criação do próprio dinheiro. Portanto, o dinheiro é um sistema de informação culturalmente criado e não uma forma natural, embora as vezes o vejamos dessa maneira.

O sistema financeiro apresenta algumas especificidades que muitas vezes são entendidas como efeitos colaterais: crises, hiperinflação, bolhas imobiliárias, volatilância, corrupção, para nomear apenas algumas dessas especificidades. Esses são, no entanto, efeitos inerentes que estão no cerne do próprio sistema monetário. Cabe pensar como através dos novos instrumentos e fluxos disponíveis para nós pela análise chamada "terra da informação" podemos restituir certos princípios e reorganizar a forma como os nossos recursos podem ser trocados de formas mais éticas e humanas.

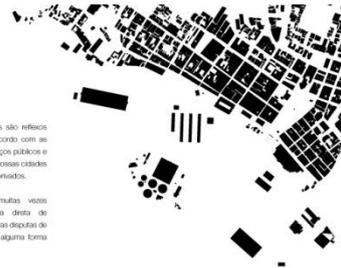
TEMPO

Em um mundo governado pelo dinheiro estamos acostumados a avaliar tudo quantitativamente. O tempo de todas as pessoas é mais uma dessas coisas que normalmente são associadas a um valor monetário. É tanto mais valioso quanto mais alto o grau de especialização do trabalhador e o valor de mercado do que ele/ela produz. Costumamos olhar categoricamente que "tempo é dinheiro" para justificar a nossa incapacidade em deixar esse sistema para trás e encarar outras possibilidades. Mas o tempo é algo dividido igualmente por todos nós. Todos temos, enquanto vivemos, o mesmo tempo, 24 horas por dia distribuídas em porções produtivas ou não. Este tempo poderia ser a base de um novo tipo de troca?

ESPAÇO

O dinheiro faz as cidades. Nossas áreas urbanas são reflexos espaciais do capital, ou seja, o dinheiro flui de acordo com as tendências econômicas que moldam assim os espaços públicos e privados. Poderíamos então pensar em nossas cidades como um conjunto artístico de espaços públicos e privados.

Nesses contextos, os espaços públicos são muitas vezes negligenciados, tornando-se uma consequência direta de mecanismos brutais de especulação imobiliária e outras disputas de interesses. É possível subverter essa lógica e de alguma forma realocar nossos espaços públicos?



PLATAFORMA DIGITAL

Uma plataforma digital é criada para facilitar as trocas em um ambiente digital. O tempo, dinheiro ou qualquer outro recurso é compartilhado pelo sistema e pode ser trocado nos espaços equipados pelo sistema.

COMUNIDADE COLABORATIVA

Propõe-se a criação de um novo sistema de trocas baseado em princípios de colaboração e compartilhamento de recursos. Este sistema é baseado em princípios de colaboração e compartilhamento de recursos.

DOAÇÕES CROWDFUNDING

Quando uma pessoa utiliza as plataformas físicas para as trocas, como por exemplo promover um evento ou oferecer uma aula, ela é recompensada com créditos de tempo.

VOLUNTARIOS

Quando uma pessoa utiliza as plataformas físicas para as trocas, como por exemplo promover um evento ou oferecer uma aula, ela é recompensada com créditos de tempo.

DOAÇÕES DE MATERIAL

Quando uma pessoa utiliza as plataformas físicas para as trocas, como por exemplo promover um evento ou oferecer uma aula, ela é recompensada com créditos de tempo.

MOEDA DE TEMPO

O funcionamento baseado no novo princípio já existente de "banco de tempo", através de uma rede energética pública.

TEMPO

Quando uma pessoa utiliza as plataformas físicas para as trocas, como por exemplo promover um evento ou oferecer uma aula, ela é recompensada com créditos de tempo.

TEMPO

Quando uma pessoa utiliza as plataformas físicas para as trocas, como por exemplo promover um evento ou oferecer uma aula, ela é recompensada com créditos de tempo.

PLATAFORMAS FISICAS

Infraestrutura de espaços de produção orientada à plataforma física. Uma integração entre o offline e o online.

Essas estruturas permitem oferecer diversas atividades produtivas presenciais, presenciais, oficinas, aulas e apresentações culturais, musicais, teatrais, etc. e todas são acessíveis via plataforma física.

ESTRUTURA INFILÁVEL

Sob a forma física, a infraestrutura física é montada em uma estrutura infilável.

A estrutura é modular e em sua forma física, a infraestrutura física é montada em uma estrutura infilável.

RECURSOS

Entre os recursos básicos existem as plataformas físicas, como por exemplo, abastecimento de água, iluminação elétrica e rede Wi-Fi.

A PROPOSTA

Não pretendemos, contudo, destruir o velho sistema, mas a pensar em como podemos redefinir alguns fluxos e impulsionar outros em direção a um objetivo mais descentralizado e justo. Propomos o uso de uma abordagem hacker para inovar nossa complexa sistema que é a cidade, construindo sobre ele com recursos disponíveis, como as pessoas, seu tempo e o próprio espaço público.

Atualmente, trocas de favores na forma de tempo, produção ou mesmo serviços já são realizadas por certos grupos sociais, láta, entretanto, é feito de forma independente de qualquer sistema de organização comercial. Mas essa falta de organização torna impossível que esta rede virtual se desenvolva em uma escala maior. Uma rede mais ampla pode criar uma alternativa viável para muitas das trocas que fazemos através do sistema monetário - agora por meio da liberdade promovida por nosso tempo auto-organizado. Tempo não é dinheiro, tempo é a nossa vida.

Para permitir qualquer forma de atividade precisamos ocupar espaço. A cidade possui esse espaço. Como nosso tempo compartilhado pode se relacionar dessa forma com a cidade? O espaço público urbano deve ser a base para uma nova plataforma capaz de catalisar os intercâmbios culturais entre as pessoas e seus anseios produtivos e criativos.

Como síntese dessas preocupações propomos a criação de uma nova forma de moeda, diretamente associada ao tempo, uma forma de estimular o intercâmbio social entre as pessoas e a cidade, uma plataforma digital para modular este novo relacionamento, e uma plataforma física para servir de suporte a todas as atividades e a esse ambiente físico. O tempo, dinheiro ou qualquer outro recurso é compartilhado pelo sistema digital e pode ser "trocado" em cada uma das plataformas físicas que compõem também um sistema complexo espalhado pela cidade.

PODEMOS PROMOVER UM HACKEAMENTO COLETIVO DA CIDADE E DAS RELAÇÕES ENTRE AS PESSOAS. UMA NOVA CAMADA DE ABSTRAÇÃO QUE AGORA SE FAZ DISPONÍVEL PARA QUE POSSAMOS GERAR NOVOS ENTENDIMENTOS E POSSIBILIDADES.

02.activação[O SISTEMA]

PROGRAMA

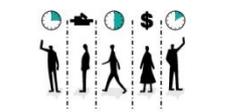
For activating the public space hacking system and converting it in a space for social, productive and collaborative trades, we have conceived the project in four phases:

1. IDENTIFYING THE ISSUE.
2. CREATING AND LAUNCHING A DIGITAL PLATFORM.
3. BUILDING THE PHYSICAL PLATFORM SET.
4. ACTIVATING THE SYSTEM BY PROMOTING EVENTS.

The program held by those spaces is intended to be as open as possible. The structures will encompass a wide range of activities both planned and casual. The platforms feature some basic resources as: electricity plug, water supply and wifi network.

The basic activities that can be held in those spaces have an associative character, that is to say, they seek integration between community members and public spaces. People can engage in community classes, musical performances, essays, theatrical presentations, video projections, fairs, construction services such as carpentry and repair workshops, lectures and courses.

LINHA DO TEMPO



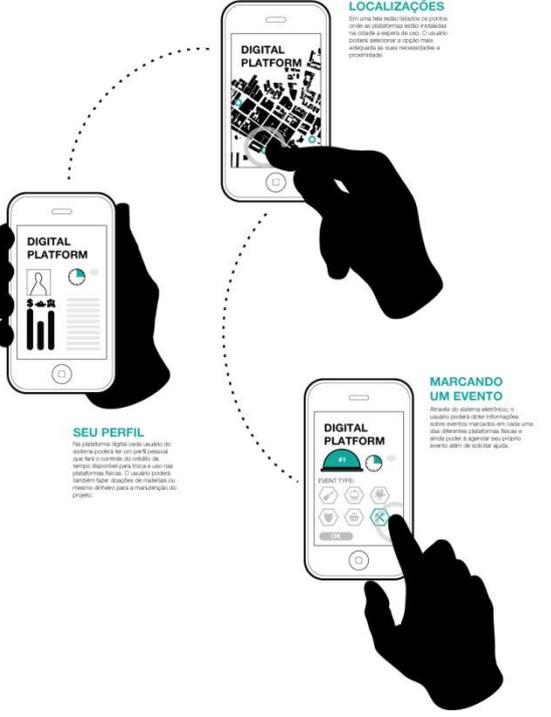
COMO?

O sistema seria colocado em funcionamento através da estratégia de crowdfunding. Desta maneira, além de servir para levantar os recursos iniciais para o andamento do projeto, seria criada uma rede de colaboração e apoiosos casuais e subsequentemente associados com a proposta.

Seriam encorajadas doações de recursos para a construção das plataformas físicas. Um grupo de crédito de materiais seria estabelecido para o recolhimento das doações e conversão em créditos de tempo.

A rede de colaboradores e apoiosos casuais também com indivíduos dispostos ao trabalho de construção e manutenção dos sistemas físico e digital.

Cada indivíduo montado para o início do projeto deverá se manter em funcionamento permanentemente, uma vez que o sistema precisará de manutenção, eventuais reparos e expansões. O destino de cada um desses recursos também poderá ser decidido para a realização de eventos específicos e passíveis a ser controlados pela plataforma digital, um app que poderá ser acessado por computadores de mesa, tablets ou smartphones.



LOCALIZAÇÕES

Em uma tela serão mostrados os pontos onde as plataformas serão instaladas na cidade e região da us. O usuário poderá selecionar o tipo mais adequado a suas necessidades e prioridades.

SEU PERFIL

No sistema digital cada usuário do sistema poderá ter um perfil pessoal que terá o controle do crédito de tempo disponível para troca e uso nas plataformas físicas. O usuário poderá também fazer doações de materiais ou mesmo dinheiro para a manutenção do projeto.

MARCANDO UM EVENTO

Através do sistema eletrônico, o usuário poderá criar e compartilhar eventos marcados em cada uma das diferentes plataformas físicas e poderá receber o endereço e o horário de início para a realização do evento assim como a possibilidade de solicitar ajuda.

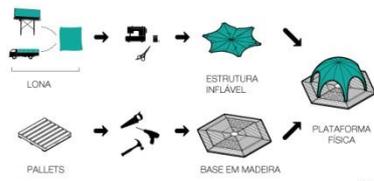
V!RUS 10

>DIY//DO IT YOURSELF!+

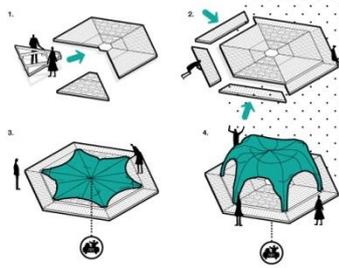
revista do nomads.usp | nomads.usp jornal
issn 2175-974x | CC BY-NC
www.nomads.usp.br/virus | vnomads@sc.usp.br

03.ativação [PLATAFORMAS FÍSICAS]

PRODUÇÃO

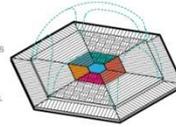


SEQUÊNCIA DE CONSTRUÇÃO



EXEMPLO SITUAÇÃO #1

COMPARTIMENTOS DE ARMAZENAMENTO



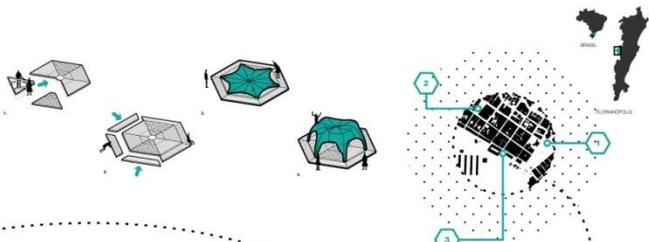
00.hack [PUBLIC SPACE]

Não precisamos, contudo, destruir o velho sistema, mas a pensar em como podemos reordenar alguns fluxos e impulsionar outros. Uma direção a um objetivo mais desejável é justo. Propomos o caso de uma abordagem hacker para intervir neste complexo sistema que é a cidade, construindo sobre ele com recursos disponíveis, como as pessoas, seu tempo e o próprio espaço público.

Para permitir qualquer forma de atividade precisamos ocupar espaço. A cidade possui esse espaço. Como nosso tempo livre/produto pode ser reordenado dessa forma com a cidade? O espaço público urbano deve ser a base para uma nova plataforma capaz de catalisar os intercâmbios culturais entre as pessoas e seus anseios produtivos e criativos.

Atualmente, trocas de favores na forma de tempo, produção ou mesmo serviços já são realizadas por certos grupos sociais. Isto, entretanto, é feito de forma independente do qualquer sistema de organização comercial. Mas essa falta de organização torna impossível que esta rede informal se desenvolva em uma escala maior. Uma rede mais ampla pode criar uma alternativa viável para muitas das trocas que fazemos através do sistema monetário - em alguns por meio da liberdade promovida por nosso tempo auto-organizado. Tempo não é dinheiro, tempo é a nossa vida.

Como síntese dessas percepções propomos a criação de uma nova forma de moeda, diretamente associada ao tempo, uma forma de estimular o intercâmbio social entre as pessoas e a cidade, uma plataforma digital para modular este novo relacionamento, e uma plataforma física para servir de suporte a todas as atividades e a elas atribuir novos sentidos. O tempo doado ou recebido por alguém é contabilizado pelo sistema digital e pode ser "trocado" em cada uma das plataformas físicas que compõem também um sistema complexo espalhado pela cidade.



PLATAFORMA DIGITAL

Uma plataforma digital é criada para modular as relações da comunidade com as plataformas físicas.

O tempo doado ou recebido de cada usuário é contabilizado pelo sistema e poderá ser trocado nos espaços espalhados pela cidade.

COMUNIDADE COLABORATIVA



PLATAFORMAS FÍSICAS

Instaladas nos espaços de produção associadas à cidade, as plataformas físicas são estruturas temporárias e modulares que permitem a utilização entre o usuário e o espaço público urbano. Estas estruturas possibilitam a produção de novas atividades.

produtos físicos - momentaneamente, aulas e apresentações culturais, reuniões, eventos e oficinas em espaços que oferecem interação entre as pessoas e a troca de objetos de tempo.

DOAÇÕES CROWDFUNDING

Icon representing crowdfunding, showing a stack of coins.

VOLUNTÁRIOS

Icon representing volunteers, showing a person with a speech bubble.

DOAÇÕES DE MATERIAIS

Icon representing material donations, showing a stack of boxes.

MOEDA DE TEMPO

Propomos a criação de uma moeda diretamente associada ao tempo para estimular trocas sociais através das plataformas físicas urbanas. O funcionamento baseia-se no tempo à disposição de "horas de tempo", mas, quando associado ao espaço físico, atinge uma outra abrangência cultural.

TEMPO

Quando uma pessoa utiliza as plataformas físicas para fins pessoais, como por exemplo preparar um workshop ou oferecer uma aula, ela é recompensada com créditos de tempo.

TEMPO

Quando uma pessoa utiliza as plataformas físicas para fins pessoais, como por exemplo preparar um workshop ou oferecer uma aula, ela é recompensada com créditos de tempo.

ESTRUTURA INFLÁVEL

Sobre uma base hexagonal fixa em madeira de reflorestamento é montada uma cúpula inflável. A plataforma é modular e em seu interior possui um compressor de ar, ferramentas, mobiliário como cadeiras e mesas, e dobráveis para uso diário.

RECURSOS

Entre os recursos básicos existentes nas plataformas físicas temos pontos de energia elétrica, abastecimento de água, compressor de ar e rede wi-fi.

