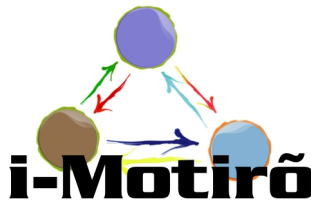


i-Motirô

NOVO NÚMERO APROXIMANDO
TEÓRICAS E PRÁTICAS DAS
CULTURAS ANALÓGICAS E DIGITAIS





Contatos da Associação i-Motirô:
<http://imotiro.org>
Bruno Tarin: 21 8634-8407
Surian dos Santos: 21 9207-0725

O coletivo i-Motirô é um grupo de pessoas que vem desde 2005 trabalhando com Cultura Digital e outras ações, com foco especial nas áreas de re-apropriação tecnológica, inclusão digital, software livre, arte eletrônica, copyleft, ecologia, auto-gestão, rádio livre e mídiática no Rio de Janeiro e Espírito Santo, com ações pontuais em outras regiões do país.

Em 2005 esse grupo, ao lado de outras pessoas, geria o IP:// (Interface Pública), um espaço auto-gestionado onde se reuniam diversos movimentos sociais e ativistas atuantes na cidade e onde se desenvolviam pesquisas e práticas de ativismo midiático, mídia independente e tecnologias livres. Esse espaço abrigou as articulações iniciais de suporte aos primeiros pontos de cultura do Estado do Rio de Janeiro e lá foram organizados diversos eventos culturais independentes como shows, palestras e debates.

A partir de 2006 essa equipe assume a Ação Cultura Digital do Ministério da Cultura (MinC) nos estados do Rio de Janeiro e Espírito Santo, passando a trabalhar junto à rede de Pontos de Cultura oferecendo capacitação quanto aos possíveis usos das ferramentas digitais baseadas em software livres e realizando suporte técnico em relação aos Kits Multimídia recebidos pelos pontos.

Em 2007 esse mesmo grupo assume o nome de Lab Livre Rio e continua com o trabalho de suporte e capacitação aos Pontos de Cultura, realizando diversas oficinas e eventos que visavam a multiplicação de tais conhecimentos e a integração entre os diversos atores dessa rede do Programa Cultura Viva.

Em 2008 essas ações são assumidas pelo Pontão de Cultura Digital do Circo Voador mas sua concepção e implementação continua com a mesma equipe, agora, nessa nova parceria, sob o nome de Circo Digital. Paralelamente, também foram desenvolvidos diversos trabalhos independentes na área de Cultura Digital e arte eletrônica como a realização dos eventos "Seres Operando Matéria" e DorkbotRio, Suporte Técnico à Tenda Comunicação no "Fórum Social Mundial 2008 - Rio com Vida", Co-Produção do "Fórum Internacional Paralelo de Governança na Internet (IGF Brazil 2007 - Paralelo)" entre outros.

Em 2009 essas pessoas resolvem fundar o coletivo i-Motirô buscando uma agenda inovadora para temas como Governança da Internet, Propriedade Intelectual, Pluralidade Cultural, Constituição do Commons, Economia Criativa da Dádiva e Solidária, Cultura Livre, Agroecologia, Arte Eletrônica e Digital entre outros, apoiado suas ações em diversos setores da sociedade civil e buscando parcerias com o governo quando possível. Atualmente diversos movimentos sociais e entidades culturais distribuídas pelo Brasil apropriam-se dos meios de produção cultural utilizando das novas tecnologias de comunicação e informação, montando estúdios livres, trocando conhecimentos em encontros e oficinas, desenvolvendo pesquisas, realizando comunicação independente, buscando alternativas econômicas e ambientais etc. É nesse contexto de experimentação e realização de Cultura Digital que a i-Motirô se constitui e fundamenta.

Desde 2005, a i-Motirô vêm desenvolvendo oficinas, consultorias e pesquisas técnicas e artísticas, além de ter estabelecido parcerias com pontos de cultura, pontões de cultura e outras instituições como a Secretaria de Cultura do Estado do Rio de Janeiro e o SESC-RJ. Neste portfólio são apresentados os principais trabalhos realizados pela i-Motirô, como produção de eventos na área de apropriação de tecnologias livres, bens comuns, ecologia etc, oficinas, cursos, debates e também conteúdos multimídia como sites, filmes, áudios, imagens e publicações textuais que estão documentados e disponíveis na internet.

Rio de Janeiro, Setembro de 2010

Sumário

O que é Cultura Digital

Retrospecto: Governo Lula, Ministério da Cultura, Software Livre e Cultura Digital no MinC

Equipe de Cultura Digital no Rio de Janeiro antes das ações do MinC

IP:// - Interface Pública

Implementação da Cultura Digital do MinC no Rio de Janeiro e Espírito Santo

Oficinas, imersões e Encontros de Conhecimentos Livres

Vídeos de Encontros de Conhecimentos Livres e Cultura Digital

Circo Digital e o Pontão de Cultura Digital do Circo Voador

Associação i-Motirõ

Eventos e oficinas 2009/2010

Produções Conceituais e Teóricas



O que é Cultura Digital

Em discurso proferido durante Aula Magna na Universidade de São Paulo, em 10 de agosto de 2004, o Ministro Gilberto Gil define bem o conceito de Cultura Digital adotado pelo MinC:

"Cultura Digital é um conceito novo. Parte da idéia de que a revolução das tecnologias digitais é, em essência, cultural. O que está implicado aqui é que o uso de tecnologia digital muda os comportamentos. O uso pleno da internet e do software livre cria fantásticas possibilidades de democratizar os acessos à informação e ao conhecimento, maximizar os potenciais dos bens e serviços culturais, amplificar os valores que formam o nosso repertório comum e, portanto, a nossa cultura, e potencializar também a produção cultural, criando inclusive novas formas de arte."

Íntegra do Discurso do Ministro Gilberto Gil em Aula Magna na USP

10/ago/2004

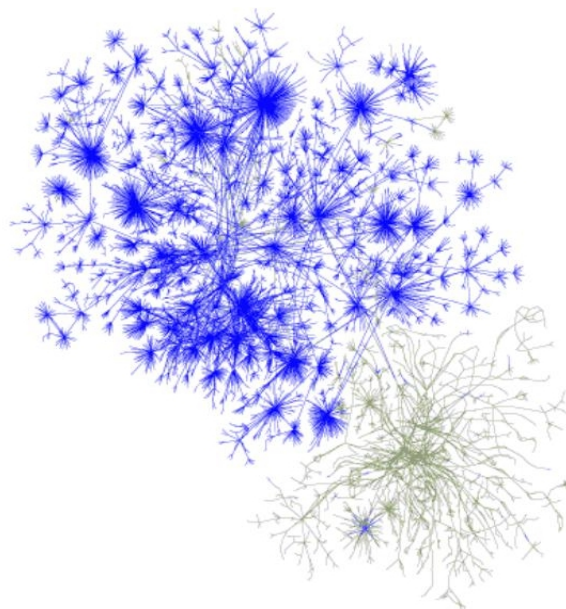
<http://www.cultura.gov.br/site/2004/08/10/ministro-da-cultura-gilberto-gil-em-aula-magna-na-universidade-de-sao-paulo-usp/>

É fato que as revoluções tecnológicas geram transformações sociais profundas. Particularmente no setor de tecnologia da informação, os meios digitais para construção, transmissão e compartilhamento de conhecimentos e bens culturais causam impactos que só podem ser adequadamente compreendidos pela perspectiva cultural.

Por meio da popularização das ferramentas de produção cultural e multimídia, pessoas e comunidades antes excluídas deste processo passam a ser potencialmente protagonistas de suas histórias. São músicos que podem gravar seu trabalho de maneira independente, escritores que vêm nos sites e blogs espaços para publicação de seus textos e de comunicação direta com seus leitores, e realizadores audiovisuais que fazem com que a máxima uma câmera na mão e uma idéia na cabeça finalmente seja possível. Essa realidade, somada à construção de infra-estruturas públicas para disponibilização de acesso a internet em banda larga, é a receita da Cultura Digital.

Na internet os espaços são democráticos, e mesmo pequenos produtores de conteúdo podem criar seus ambientes e publicar suas produções, dando início a uma inédita realidade que minimiza - e em muitos casos elimina - a necessidade de intermediários, aproximando dois universos que se apresentavam distantes: onde antes existiam grandes produtoras de conteúdo e milhões de consumidores, passamos a ver milhões de produtores-consumidores.

O avanço das tecnologias digitais resulta no fenômeno da convergência das tecnologias, que torna possível que um telefone celular, por exemplo, possa ser ao mesmo tempo uma câmera fotográfica, uma filmadora, um computador de bolso com acesso à internet, um receptor de televisão e um projetor. Um celular torna-se uma central multimídia, e um cidadão com um aparelho desse pode ser um repórter, um videomaker, um produtor de conteúdo que vai ao ar a partir do seu telefone. Este é apenas um exemplos das questões implicadas no conceito de Cultura Digital. Pode-se listar outras como p2p, política pública de banda larga, glocalismo, produção colaborativa, educação a distância, TVs e rádios digitais, etc.



Retrospecto: Governo Lula, Ministério da Cultura, Software Livre e Cultura Digital no MinC

Com a posse do Presidente Lula em 2003, os setores de tecnologia da informação e comunicação do Governo Federal unem-se em torno de uma política de adoção de softwares livres na esfera pública e de uma postura ampla em relação a liberdade de circulação de conhecimentos.

Em constante diálogo com as universidades e com setores da sociedade civil, e fundamentadas em conceitos e ideologias que prezam pelo compartilhamento de conhecimentos, pela economia de orçamento público, pela liberdade e segurança do desenvolvimento tecnológico, pelo crescimento dos serviços na área de informática e pela redução da evasão de divisas, os responsáveis por essas áreas estratégicas do governo iniciam a implementação de uma política de uso e desenvolvimento de softwares livres.

O Ministério da Cultura, ainda no início de 2003 com a posse de Gilberto Gil, logo adere, dialoga e passa a colaborar com essa política de conhecimentos livres gestada no Governo, ampliando as discussões com um prisma cultural sobre as questões de tecnologia da informação e comunicação.

Gilberto Gil cria setor de cultura digital

28/jan/2004

http://www.revistamuseu.com.br/noticias/not.asp?id=3416&MES=/1/2004&max_por=10&max_ing=5

O ambiente político favorável a discussões relativas às implicações da revolução digital, somado às pesquisas e inquietações de Gil ainda como poeta e músico, criam condições próprias para o desenvolvimento de uma área de Cultura Digital no MinC. E já nos primeiros discursos oficiais do Ministro, pode-se notar essa disposição.

Ao mesmo tempo em que articula suas políticas e ações na área de Cultura Digital com outras instâncias do Governo Federal, o Ministro Gilberto Gil inicia a gestão da pasta da Cultura buscando aproximar-se de setores da sociedade civil envolvidos com as implicações sociais e culturais da revolução digital.



Assim com uma nova disposição e intenção do MinC de construção de projetos sintonizados com as idéias e práticas de grupos autônomos, de universidades e do terceiro setor, começa a nascer uma ampla articulação que reúne integrantes do Projeto Software Livre Brasil, do grupo MetaFora, criador do projeto MetaReciclagem, do movimento nacional de Rádios Livres, do projeto Arca, da Universidade de São Paulo (USP) e de diferentes vertentes de outros movimentos de cultura livre.

A dinâmica desencadeada em 2003, que une governo e sociedade civil num processo colaborativo e orgânico, resulta em diversas ações capitaneadas pelo Ministério da Cultura que vêm sendo realizadas até hoje.

Parte do trabalho da **i-Motirô** surge nesse contexto, quando da implementação dessas ações junto aos **Pontos de Cultura** dos estados do Rio de Janeiro e Espírito Santo.

Essas ações são, **Ações Políticas**, realizadas por meio de articulações, discursos, participações em fóruns, posicionamentos políticos etc e **Ações Práticas**, realizadas por meio de oficinas e encontros, da criação e disponibilização de ambientes *web* e da realização e publicação de pesquisas técnicas de softwares livres.

Equipe de Cultura Digital no Rio de Janeiro antes das ações do MinC

IP:// - Interface Pública

Em 2005 foi montado um espaço na rua Joaquim Silva no centro do Rio com o objetivo aproximar práticas de mídia, arte e ativismo das novas mídias e do software livre; produzir e distribuir mídia livre. O IP:// tinha como foco o desenvolvimento de práticas e pesquisas que buscassem unir novas e antigas ferramentas de comunicação à produção cultural independente.

Foi também espaço físico para discussão, aprendizado, comunicação e eventos em net.art, web e mídia arte, projetos de re-apropiação tecnológica, mídia comunitária e tática no Rio de Janeiro.

Com foco em projetos que enfrentassem a desigualdade no acesso às novas mídias e às tecnologias sociais, projetos que estimulassem a formação de redes de colaboração, a diversidade cultural, a organização dos movimentos sociais e a computação feminina.

Install Fest no dia 2 de abril no Rio de Janeiro

02/abril/2005

<http://www.midiaindependente.org/pt/blue/2005/04/311768.shtml>

Residência no IP:// - Conectando a Rede

20-23/abril/2005

<http://firmaproducoes.com/2005/04/09/residenciaoficina-cris-scabello-capimville-conectando-a-rede/>

Repensar a prática antropofágica na era dos computadores e das novas mídias através de uma antropofagia das práticas de mídia tática atuais.



Implementação da Cultura Digital do MinC no Rio de Janeiro e Espírito Santo

No fim de 2005 o espaço na Lapa é fechado, assim com o início da implementação da ação Cultura Digital tem-se a necessidade de um novo espaço para articulação dessas ações. Em parceria com a Fundação Cartola o IP:// é rearticulado, agora no bairro da Mangueira no Rio de Janeiro. Ao longo de 2006 ele serve como local de oficinas de software livre, palestras e esporo de metareciclagem, recebendo doações de hardwares para reapropriação tecnológica.

Re-inauguração, na Fundação Cartola (Mangueira), do IP://, Interface Pública 2006

<http://pdcsalvamar.blogspot.com/2006/06/ip-interface-pblica.html>

A partir do final de 2006 o espaço volta a ser ocupado na lapa juntando a idéia do IP:// com o Lab Livre Rio para se trabalhar melhor a questão do multimídia com software livre. As principais atividades desenvolvidas no espaço foram: Oficinas, Cineclub, Feiras de trocas e um evento periódico de arte eletrônica, o Seres Operando Matéria (SOM) - <http://betamultimidia.com/som/> Esse espaço foi uma experiência de junção de vários coletivos e pessoas que trabalhavam ou estavam interessadas na Cultura Digital.



Oficinas, imersões e Encontros de Conhecimentos Livres

Na implementação da ação Cultura Digital do MinC, ao longo de 2006 e 2007 são realizados diversos encontros e visitas aos pontos de cultura do estado do Rio e do Espírito Santo. Cuidamos também do suporte em software livre e da montagem dos kits multimídias nestes pontos. Abaixo cita-se as principais atividades desenvolvidas. Aqui estão expostas algumas fotos, links para produções multimídia e datas dos encontros mais relevantes realizados nesse período.



Oficina Local em Guarapari-ES

Data: 25 a 30 de setembro

Ponto de Cultura: Salvamar

Começou o 1º ECL PdC-ES, em Guarapari

<http://pdcsalvamar.blogspot.com/2006/09/comeou-o-1-ecl-pdc-es-em-guarapari.html>

I Encontro de Conhecimentos Livres em Guarapari

<http://pdcsalvamar.blogspot.com/2006/09/i-encontro-de-conhecimentos-livres-em.html>

Produções Multimídia

fotos da oficina: http://galeria.idbrasil.org.br/salvamar/?g2_fromNavId=x9d4923ab

site do mosaico: <http://mosaico-guarapari.da.ru/>

site do ponto de cultura Salvamar com fotos e descrição das oficinas:

<http://www.pdcsalvamar.blogspot.com/>



música "Aos Muitos Mortos em Vida" - http://estudiolivres.org/el-gallery_view.php?arquivold=2283

música "Samba Medley Brasileiro" - http://estudiolivres.org/el-gallery_view.php?arquivold=2287

música "Violino Barroco" - http://estudiolivres.org/el-gallery_view.php?arquivold=2288

Oficina Local Vassouras-RJ
Data: 08 a 10 de dezembro de 2006
Ponto de Cultura: PIM



Produções Multimídia

Audio skeletons on the closet

http://www.estudiolivre.org/el-gallery_view.php?arquivold=2992

Audio Rock with Bach

http://www.estudiolivre.org/el-gallery_view.php?arquivold=3100

Audio Aria de Haendel

http://estudiolivre.org/el-gallery_view.php?arquivold=3101

Audio Tema de Super-Homem?

http://estudiolivre.org/el-gallery_view.php?arquivold=3102

Video sobre o PIM produzido na oficina

http://estudiolivre.org/el-gallery_view.php?arquivold=3093

Segunda Oficina Local Continuada Rio de Janeiro-R

Data: setembro a dezembro de 2006

Ponto de Cultura: Memória de Santa, Synval Silva

Produções Multimídia

vídeo feito na oficina no viva santa:

http://www.estudiolivre.org/el-gallery_view.php?arquivold=2958



Oficina em Aldeia Velha (Metareciclagem e radio livre)

Novembro/2006



**Intercâmbio cultural Itália - visita ponto de cultura
Janeiro de 2007**



<http://www.flickr.com/photos/ipesagaz/tags/visitapontosriooriana/>

**Oficina multimídia em software livre no Centro de Formação do MST - São Mateus - ES
Maio de 2007**



Vídeos de Encontros de Conhecimentos Livres e Cultura Digital

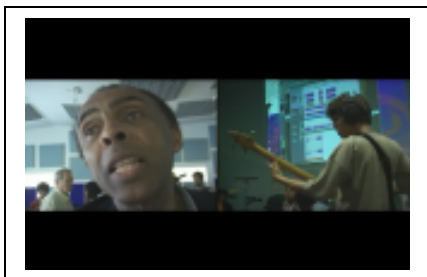
Aqui estão reunidos alguns poucos vídeos que ilustram o desenvolvimento das ações práticas de Cultura Digital.

Muitos outros vídeos, fotos, imagens, músicas e gravações de áudio podem ser encontradas em sites como o Acervo Livre do Estúdio Livre (<http://acervo.estudiolivre.org>), YouTube (www.youtube.com) e Flickr (www.flickr.com).

Clip Cultura Digital em 5 minutos

19/jun/2006 | Estúdio Livre

http://estudiolivre.org/el-gallery_view.php?arquivold=1069



Encontros de Conhecimentos Livres

01/nov/2006 | Estúdio Livre

http://estudiolivre.org/el-gallery_view.php?arquivold=2621



Encontro de Conhecimentos Livres em Vassouras-RJ



http://estudiolivre.org/el-gallery_view.php?arquivold=1998

Circo Digital e o Pontão de Cultura Digital do Circo Voador

Em 2008 a mesma equipe que vinha implementando a ação cultura digital nos estados do Rio de Janeiro e Espírito Santo assume o pontão de cultura digital do Circo Voador e começa a implementar o projeto com o nome de Circo Digital, mantendo o compromisso de realizar oficinas, imersões e encontros e promover o software livre na questão do multimídia. Abaixo apresentamos as principais atividades desenvolvidas pela equipe que hoje forma a **i-Motirõ** fez nessa parceria do Circo Digital. Algumas das atividades realizadas estão ilustradas aqui. O site do circo digital encontra-se em: <http://circodigital.org.br/>

Oficinas, imersões, Encontros de Conhecimentos Livres e Festival



1° Encontro de Conhecimentos Livres do Pontão de Cultura Digital Circo Voador

30 de julho a 4 de agosto - Espírito Santo

<http://circodigital.org.br/ceforma/>

Pontão Circo Digital propõe vivência no Centro de Formação do Movimentos dos Trabalhadores e Trabalhadoras Sem Terra.

<http://www.inclusaodigital.gov.br/inclusao/eventos1/encontro-de-conhecimentos-livres/>



Segundo Encontro de Conhecimentos Livres no Quilombo do Cambinho, Ponto de Cultura localizado em Paraty

Dezembro/2008

<http://circodigital.org.br/encontro-com-a-resistencia/>

<http://circodigital.org.br/ecl-campinho/>



Cursos Multimídia no Circo Voador 2008

<http://circodigital.org.br/oficinas/>

Módulo de animação básica começa dia 24 de novembro

<http://circodigital.org.br/modulo-de-animacao-basica-comeca-dia-24-de-novembro/>

Finalizando Introdução ao Linux

<http://circodigital.org.br/finalizando-introducao-ao-linux/>



**Pontão de
Cultura Digital
Circo Voador**

Festival de Cultura Digital do Pontão do Circo Voador

Co-autoria e co-produção, em conjunto com o Circo Voador do I Festival Cultura Digital. Festival realizado em 2009, durante dois dias com a apresentação de artistas consagrados como o Bnegão e bandas independentes, foram realizadas também diversas oficinas, gravações etc.



circo voador

**Festival
Cultura
Digital**

7 e 8/03
a partir das 14h
Classificação: 16 anos

Entrada:
1 hardware qualquer, alguma mídia para ser copiada,
1 kg de alimento não perecível ou
1 livro ou o que mais você puder doar

Mais informações: Circo Voador
Tel.: 021.2533-0354
Rua dos Arcos, S/N
Lapa - Rio de Janeiro - RJ

circo voador



Associação i-Motirõ

Como apresentado no início desse documento em 2009 foi finalizado o trabalho com o Pontão de Cultura Digital Circo Voador e então foi criada a associação i-Motirõ, de forma a dar autonomia e continuidade ao trabalho do coletivo, expandindo seu campo de ação. Abaixo apresentamos algumas atividades desenvolvidas no período.

Eventos e oficinas 2009/2010

Participação no Festival Eletroorgânico

www.eletrorganico.art.br

Consultoria e ajuda na implementação de ações audiovisuais na realização do II e III Festivais Eletroorgânicos, sobretudo na gravação do áudio dos shows das mais de 30 bandas do festival. O evento é um encontro de arte, ecologia e cultura realizado fora dos centros urbanos, próximo às matas do estado do Rio de Janeiro que pretende incentivar a harmonização das ecologias interior e exterior e na última edição, 2008, reuniu mais de 700 pessoas.

O resultado dos áudios gravados pode ser acessado em: <http://www.eletrorganico.art.br/cd>.



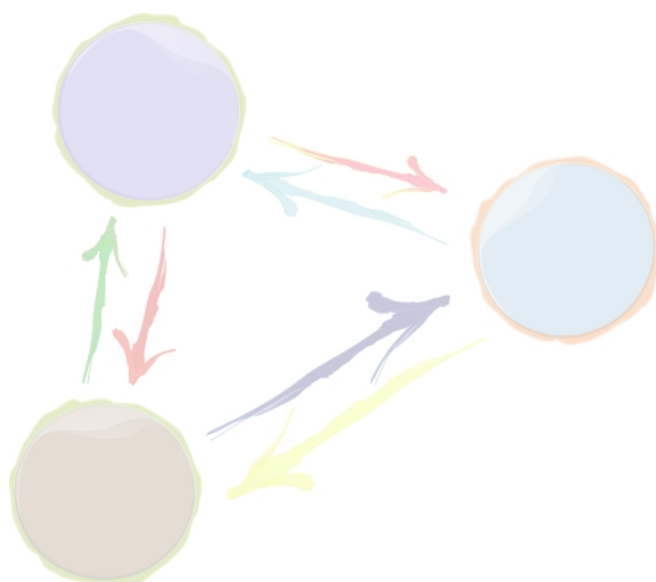
O CD está disponível aqui em arquivos no formato OGG, que é um formato de arquivos livre. Alguns softwares proprietários não suportam esse tipo de arquivo, então, se tiver algum problema ao baixar, experimente usar o VLC.

Anexo	Tamanho
01 Olho da Terra - Instrumental.ogg	2.33 MB
02 Na Sala do Sino - Arara Charuto.ogg	3.55 MB
03 Fidjus	
04 Letuc	
05 Trio M	
06 Semb	
07 Us Ne	
08 Fabri	
09 Na Se	
10 Coop	
11 Trio M	
12 Gaia I	
13 Olho	

FESTIVAL EXPERIMENTAL ELETROORGÂNICO

CD Experimental Eletroorgânico
qui, 01/28/2010 - 21:06 — eletrorganico

No final de 2009, para matar a saudade num ano em que não realizamos festival, fizemos um CD reunindo algumas das melhores gravações reais longo do III festival Eletroorgânico.



Realização de 5 eventos de arte eletrônica e digital experimental o Dorkbot - Rio 2008

Relatos do Evento: <http://betamultimedia.com/categoria/dorkbot-rio/>

Alguns outros lugares:

<http://circodigital.org.br/dorkbot-rj-13-julho/>

Deconstructing in heart of Rio

<http://www.uke.hr/BR-HR/?p=94>

Filme realizado durante o DorkbotRio #0 - <http://betamultimedia.com/dorkbot-rj-zero-desconstruindo-68/>



Cultura Digital nas Escolas do Estado do Rio de Janeiro - Projeto piloto

De outubro de 2008 a janeiro de 2009 a i-Motirô foi convocada pelo Governo do Estado do RJ pra implementar oficinas de Cultura Digital nas escolas do estado do Rio de Janeiro, através do Núcleo de Cultura nas Escolas. Foram feitas algumas oficinas nas escolas Monteiro Carvalho e Clóvis Monteiro.

Resultados:

<http://betamultimidia.com/ficnaescola/>

<http://betamultimidia.com/fic/mapa.html>



Mais Fotos:

<http://flickr.com/photos/circodigital/tags/manguinhos>

Oficinas de Animação Stop Motion - Intercâmbio com a artista Australiana Angela Barret 2009

Oficinas realizadas na Casa Brasil São Gonçalo, Pontão de Cultura Digital da ECO e no Ponto de Cultura Nós do Morro



<http://www.youtube.com/watch?v=VoxBVy91vV4>

Mais vídeos das Oficinas: <http://www.youtube.com/user/lab171#play/uploads/2/VoxBVy91vV4>

Consultoria de cultura digital e software livre aos pontos de cultura do estado do Rio de Janeiro Segundo semestre de 2009.

Contrato junto a Secretaria de Cultura do Estado do Rio de Janeiro para consultoria aos pontos de cultura na montagem do kit multimídia bem como orientação quanto ao uso de software livre através de reunião individual com todos os novos pontos.

Seminário de Arte-Educação e Tecnologias Livres de Paraty março de 2010

Convite do evento:

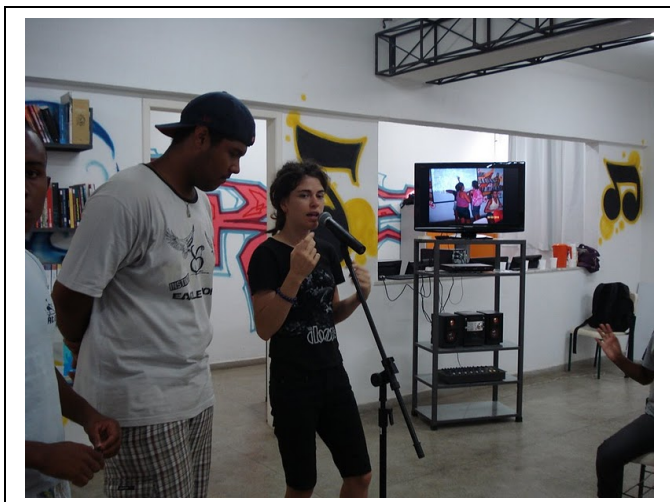
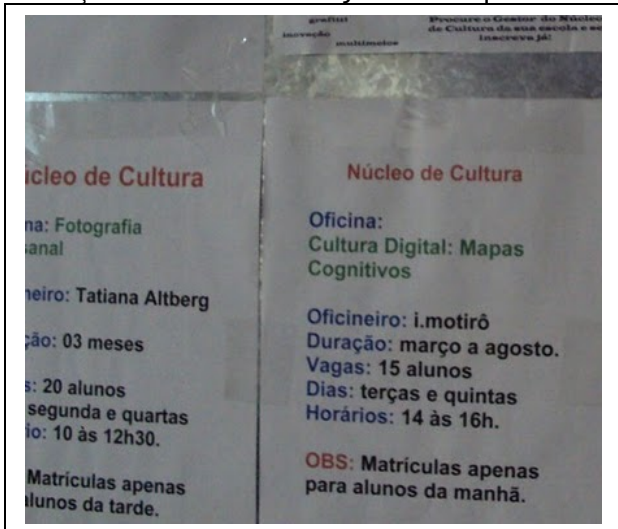
A poster for the "Seminário de Arte-Educação e Tecnologias Livres de Paraty". The poster is divided into sections for "Patrocínio" (Ministério da Cultura, Governo Federal, Cultura Viva, Ponto de Cultura), "Realização" (ITAE, i-Motiro), and "Apóio" (Verde, Prefeitura de Paraty). It lists the dates and locations for the 2nd, 3rd, and 4th days of the seminar, including activities like "Mesa de Abertura", "Almoço", "Oficina de ferramentas digitais", "Debate", and "Noite Cultural".

Mais fotos:

<http://picasaweb.google.com/liberteaescola/ISeminarioDeArteEducacaoETecnologiaLivreNoQuilomboDoCampinhoDe18A2103IMotiro#>

**Oficinas no Projeto núcleo de cultura da Secretaria de Cultura do estado do Rio de Janeiro
Fevereiro a setembro de 2010**

Realização de oficinas de mapas cognitivos na escola CE Yonne Maria, em Nova Iguaçu e de vídeo e animação na escola Guadalajara em Duque de Caxias.



Oficina de Diagramação no SESC/Tijuca

Durante o mês de julho, a i-motirô realizou 4 oficinas de diagramação com jovens de diversas comunidades do Rio de Janeiro, em parceria com o Pontão da ECO/UFRJ, o projeto Internet Livre do SESC-RJ e o Ponto de Cultura BemTV. O objetivo dos encontros era mostrar os conceitos básicos para a elaboração de um projeto gráfico consistente, utilizando ferramentas livres para edição de imagens e paginação.



COMO SE PEGA?

Quando uma pessoa é contaminada pelo vírus da aids, vários fantasmas passam por sua cabeça. Um deles, o medo de contaminar os outros. No entanto, o hiv não é um vírus que se transmite facilmente.

COMO EVITAR?

Reduzir ao máximo o número de parceiros sexuais. Quanto maior o número, maior a possibilidade de pegar AIDS.

O QUE É AIDS?

O vírus da imunodeficiência humana (VIH), também conhecido por HIV (sigla em inglês para human immunodeficiency virus), é da família dos retrovírus e o responsável pela SIDA (AIDS). Esta designação contém pelo menos duas sub-categorias de vírus, o HIV-1 e o HIV-2.

Como fazer sexo sem risco?
se prevenindo. (Usando preservativos)

Como se prevenir para não pegar doenças?
usando camisinha sempre se prevenindo



Pontão de Cultura Digital para o Envolvimento Sustentável de Povos e Comunidades Tradicionais

A i-Motirô junto com a Nhandeva, o Fórum de Comunidades Tradicionais da Costa Verde e a Verde Cidadania concebeu o projeto do Pontão de Cultura Digital para o Envolvimento Sustentável de Povos e Comunidades Tradicionais. Apesar do projeto ter sido aprovado pelo MinC no final de 2009 até agosto de 2010 ainda não recebeu nenhuma parcela do orçamento assim como a grande maioria dos Pontões que foram aprovados neste edital. Com essa restrição orçamentária a margem de atuação do projeto está bastante reduzida, contudo os organizadores do projeto ainda esperam poder realizar seus principais objetivos que são:

Fomentar, difundir e apoiar iniciativas de Pontos de Cultura que já trabalham junto às Comunidades e Povos Tradicionais, assim como as próprias Comunidades Tradicionais visando o alcance de sustentabilidade tanto dos Pontos de Cultura quanto das Comunidades e Povos através do trabalho integrado entre as dinâmicas dessas mesmas comunidades com as ferramentas e perspectivas da Cultura Digital.

Desenvolver, aprimorar, apoiar e implementar novas formas de uso das tecnologias como meio de transformação social, expressão artística e de estímulo à cultura colaborativa e livre, fomentando e articulando a rede Cultura Viva e outros atores sociais.

Estimular a formação coletiva e continuada entre os diversos atores da cena digital livre e comunidades tradicionais através de oficinas residentes e continuadas, intercâmbios comunitários, fóruns, debates, eventos, intervenções e ações diretas afirmando e fomentando a cultura livre, generosa, colaborativa e de responsabilidade compartilhada.

Promover a usabilidade de plataformas livres e colaborativas de interação on-line e produção multimídia, utilizando-se de orçamento aberto e observando a pluralidade e a distribuição geográfica dos envolvidos.

Contribuir para a acúmulo social de produções registradas sob licenças livres, estimulando que os próprios

Povos e Comunidades Tradicionais documentem sua cultura, agregando valor as suas produções simbólicas e constituindo um olhar sem a intervenção do "pesquisador" sobre as Culturas Populares e Tradicionais Brasileiras.

Oferecer subsídios teóricos e práticos, num processo de diálogo de saberes, para que as comunidades possam se posicionar politicamente na cena da cultura digital nacional e internacional, atentando para as questões correlatas, como a propriedade intelectual e os Bens Comuns;

Oficina de Rádio Livre Comunitária no Quilombo do Campinho

Oficina & Comunitária

Quilombo do Campinho
na Sala de Cultura Digital

Dia 12 das 10h às 16h

Dia 13 das 10h às 14h



Com Sérgio Melo - Rádio Amnesia/Ação Griô - MinC

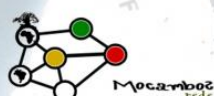
Bruno Tarin - i-Motirô/Cultura Digital - MinC

Vince - Rede Mocambos

Projeto SEMUSSUM

**Grátis e aberta
para todas as
idades.**

**Chegue mais e
vamos aprender a
fazer rádio juntos!**



1º Lugar no Prêmio Tuxaua 2009 do Ministério da Cultura

O coletivo i-Motirô ganhou primeiro lugar no edital do prêmio Tuxaua 2009 com o projeto Fronteiras Imaginárias Culturais que consiste na produção de mapas cognitivos junto a pontos de cultura no estado do Rio de Janeiro.



O projeto ainda está em desenvolvimento mas já se pode ver o resultado em: fic.imotiro.org

Materia sobre o FIC e os Tuxáuas no X Encontro de Culturas Tradicionais da Chapada dos Veadeiros

Coletivo i-Motirô realiza Mapa Cognitivo da IV Aldeia Multiétnica durante X Encontro de Culturas Tradicionais da Chapada dos Veadeiros juntamente com as etnias presentes na aldeia, Tadzia Maya e Marcelo Amaral foram os responsáveis por esse mapa feito em uma cartolina (veja na foto abaixo), onde se encontram elementos que representam as culturas indígenas presentes que identificaram os locais ocupados por eles durante o evento. Link para a matéria completa no site do X Encontro de Culturas Tradicionais da Chapada dos Veadeiros:

<http://www.encontrodeculturas.com.br/2010/noticiasDetalhe.php?id=353>

Produções Conceituais e Teóricas

Palestra realizada no CRISOL – V Encuentro Estratégico de Software Libre – Formosa – Argentina.

criSol V ENCUENTRO ESTRATÉGICO DE SOFTWARE LIBRE

Programa 2009 (con actualizaciones)

VIERNES 30

Horario	Charla / Actividad	Expositor/Participantes
9:00	Apertura	Representantes de organizaciones
9:30	Introducción al Software Libre: qué es y por qué debemos usarlo	Martin Lima - Solar
10:15	El desafío del Software Libre en Formosa	Lic. Norma Benitez - Subdirectora de Sistemas Poder Judicial Formosa
11:00	Plan Estratégico de Gobierno Electrónico de la Provincia de Formosa	Lucas Vicente - Responsable Ejecutivo de la Unidad Provincial de Sistemas y Tecnologías de Información (UPSTI)
11:45	La tecnología digital y el software libre en los procesos de gestión participativa del territorio de la cuenca del río Pilcomayo (Gran Chaco Sudamericano)	Matías Neiff y Luis María de la Cruz - Fundación FUNGIR
12:30	ALMUERZO	-
14:00	Los bienes comunes - Cómo el software libre se relaciona con la agroecología	Tadzia Maya - Brasil
14:45	Software Libre como herramienta para la inclusión Digital de las Diversidades	Jorge Cabezas - Programa Inclusión Digital, INADI (*Nuevo horario*)

REGISTRATE ...
Ingresa Aquí para registrarte al CRISOL

Fecha regresiva
an 160 dias since Crisol 9.

isol
Gacetilla de Prensa
adzi

PREDDIO FERIA GALF
'G' - Paseo Costanera 'Vuelta Fermoza' y Brandsen.

Buscar
Buscar

Organizan
Software Libre Arg.
SOLAR

<http://crisolargentina.org.ar/drupal/node/62>

Palestra no IV Congresso Catarinense de Software Livre - SOLISC

Novembro de 2009

4º SoLiSC congresso catarinense de software livre
26 e 27 de Novembro de 2009

O dia 26 e 27 de Novembro de 2009 s de SC

Programação **Localização** **Inscrições**

BEM-VINDO

- Home
- Seja Patrocinador
- Convidados
- Local
- Inscrições
- Editorial
- Programação**
- Sobre o SoLiSC
- Contatos
- Artigos & Notícias
- Quem Somos

PARTICIPE

- Aqência de Viagens

Find: tadzi Next Previous Highlight

Programação

SoLiSC 2009 - Programação

Salas, dias e horário

Veja também: [urr](#)

Desmarque/marque

- Educação e In
- Desenvolvimento
- SoLiSC

• 26/11/2009
• 27/11/2009

<p>Governo e administração pública Software Público Brasileiro, Soluções Livres para Prefeituras Nível: Iniciante</p> <ul style="list-style-type: none"> • SoLiSC • Corinto Meffe • Jose Eduardo De Lucca • Paulo Ricardo da Silva 	<p>Infra-estrutura Spacewalk: Gerenciando atualizações em Servidores Linux Nível: Intermediario</p> <ul style="list-style-type: none"> • Marcos Vieira 	<p>Filosofia e Política de Software Livre Internet, Tecnologia Social e Economia Solidária. Nível: Intermediario</p> <ul style="list-style-type: none"> • André Luis Bordignon 	
	<p>Infra-estrutura Virtualização com Software Livre, uma visão introdutória Nível: Iniciante</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sérgio Cioban Filho 	<p>Filosofia e Política de Software Livre Os bens comuns - como o software livre se relaciona com a ecologia Nível: Intermediario</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tadzia de Oliva Maya 	<p>ExpoVoz Como a integração de dados e voz pode transformar o seu negócio Nível: Iniciante</p> <ul style="list-style-type: none"> • Douglas Conrad
<p>Governo e administração pública 4ª Reunião Open Business.</p>	<p>Infra-estrutura Suse + Squid + Ldap + Cluster = Proxy 20k clientes</p>	<p>Negócios e Casos de Uso OneOrZero - Seu Help Desk Livre Nível: Intermediario</p>	<p>ExpoVoz VoIP e mitos: por que a voz picota, atrasa...</p>

http://www.solisc.org.br/index.php?option=com_wrapper&view=wrapper&Itemid=27

i-Motirô participa de Série de Colóquios Política Cultural

O devir-mundo do Brasil e o devir-Brasil do mundo

Terceira série anual de colóquios, promovida pela Fundação Casa de Rui Barbosa e pela rede de pesquisadores da Universidade Nômada, na qual será tratado o desafio de se caracterizar a globalização quando a pensamos a partir do Brasil; e quando pensamos o Brasil a partir da globalização. Isso se deve à importância crescente que o Brasil desempenha na definição dos contextos de governanças democráticas da globalização. No devir-mundo do Brasil, encontramos a constituição de uma nova subjetividade e de experiências inovadoras, como a política dos pontos de cultura; uma política de radicalização democrática, pois reconhece as dinâmicas de produção cultural que já existem e revela a articulação entre a produção cultural e os movimentos sociais, ou seja, um novo tipo de políticas públicas de constituição do comum.

Organização: **Giuseppe Cocco** (Universidade Nômada), **Lia Calabre** (FCRB), **Maurício Siqueira** (FCRB), **Emerson Mehry** (UFRJ)

Quinta-feira, 17 de junho, às 14h

IV. Colóquio
Cultura digital, política dos "pontos", política do amor!

Adriano Belisário (Pontão ECO/UFRJ)
Henrique Antoun (ECO/UFRJ)
Bruno Tarin (MinC)

Próximo encontro: 1º de julho
V Colóquio: Crise do valor, crise da medida
Pedro Barbosa Mendes (UN – RJ)
Leonardo Palma (UN – Santa Maria)
Paulo Henrique de Almeida (UFBA)



Tradução Colaborativa do livro Genes, Bytes y Emissiones: Bienes Comunes y Ciudadanía

Tradução para o PT-BR do livro Genes, Bytes y Emissiones: Bienes Comunes y Ciudadanía organizado por Silke Helfrich. O primeiro texto a ser traduzido foi Os bens comuns: um setor negligenciado da criação de riqueza de David Bollier.

Coletivo I-Motiro em seminário do Laboratório da Cultura Viva

Bruno Tarin participa da mesa Experiências Colaborativas do Seminário INTERFACES DIGITAIS COLABORATIVAS - Linguagens e Experiências em Rede no Laboratório da Cultura Viva nos dias 7, 8 e 9 de julho de 2010, mais informações no site: <http://laboratorioculturaviva.pontaodaeco.org/index.html>

Tradução da Licença da Arte Livre 1.3 - Licença produzida na França por Coletivos de Artistas, Juristas e a Free Software Foundation

copyleft_attitude

..... Accueil > Licence Art Libre > Licença da Arte Livre 1.3 Imprimer

Licença da Arte Livre 1.3

[Copyleft Attitude]

Licença da Arte Livre 1.3

Preâmbulo

A Licença da Arte Livre autoriza você a copiar livremente, distribuir e transformar trabalhos criativos sem infringir os direitos do autor.

A Licença da Arte Livre reconhece e protege estes direitos. Sua implementação foi reformulada no sentido de permitir à todos utilizar-se das criações do intelecto humano de uma maneira criativa, independentemente de seus gêneros e formas de expressão.

Enquanto o acesso do público às criações intelectuais é frequentemente restringido pela lei do copyright, com a Licença da Arte Livre o acesso é incentivado. Esta licença se propõe a permitir a utilização dos recursos que constituem uma obra; estabelecer novas condições para a criação no sentido de amplificar as possibilidades de e da criação. A Licença da Arte Livre permite o uso das obras e reconhece o direito do autor, os direitos dos receptores e suas responsabilidades.

A invenção e desenvolvimento das tecnologias digitais, a Internet e o Software Livre mudaram a forma de e da criação: criações intelectuais podem obviamente ser compartilhadas, trocadas e transformadas. As novas tecnologias digitais favorecem a produção de obras comuns que todos podem melhorar para o benefício de todos.

A principal justificativa para a Licença da Arte Livre é promover e proteger essas criações intelectuais de acordo com os princípios do copyleft: liberdade para usar, copiar, compartilhar, transformar, e a proibição da apropriação exclusiva.

Definições

« obra » significa tanto a obra inicial, quanto as subsequentes ou a obra comum, como definidas a seguir:

« obra comum » significa uma obra composta da obra inicial e de todas as subsequentes contribuições à ela (originais e cópias). O autor inicial é o que, por escolher esta licença, define as condições sob as quais cada contribuição é feita.

« obra inicial » significa o trabalho criado pelo iniciador da obra comum (como definida acima), cujas cópias podem ser modificadas por quem desejar.

« obras subsequentes » significa as contribuições feitas por autores que participam na evolução da obra comum exercitando seus direitos de reproduzir, distribuir e modificar que são permitidas pela licença.

« originais » (obras fonte ou recursos) significa todas as cópias da obra inicial ou das obras subsequentes, datadas e usadas por seus autores como referências para quaisquer atualizações, interpretações, cópias ou reproduções subsequentes.

« cópia » significa qualquer reprodução de um original como definido por esta licença.

FAQ

- Licença Art Libre
- Free Art License 1.3
- Lizenz Freie Kunst
- Licença Arte Livre
- Licença da Arte Livre 1.3
- Licença Arte Libera
- Licença Art Libre 1.2
- Les sites miroirs

Copyleft Attitude

- Listes de diffusion
- Chronique des événements
- Echos critiques
- Logos copyleft
- Expo des LogoLefts

Les ressources

- Sur l'art, la culture, le partage et l'auteur
- Sur le libre et le logiciel libre
- Sur les questions juridiques
- Textes

Les oeuvres

- Créer une oeuvre libre
- Référencier son oeuvre
- Annuaire des auteurs
- Rechercher une oeuvre

Actualités

Auteurs

- S'identifier

A propos

- Fils Rss

<http://artlibre.org/licence/lal/pt>

Manutenção de Conteúdo e Administração do Site sobre Licenciamentos Alternativos ao Copyright "Criei Tive Como"

LIBERDADE AINDA QUE A TARDINHA!!

A idéia dessa página é que seja um repositório de licenças e também um local que abrigue informações sobre licenciamento tais como Copyleft, Copyleft etc

Tradução para o português Licença da Arte Livre 1.3

Documento para Utilização de Imagem nos termos da Licença da Arte Livre 1.3

Licença G2G

Licença da LATA


Pra baixar vários arquivos de uma só vez de uma página WEB

Textos de Referência

CopyRot - Em defesa do conhecimento e da cultura para todos
O que é Copyleft GNU PT-BR
Licenças de Software Livre pela GNU PT-BR
Várias Licenças e Comentários sobre elas GNU PT-BR
Tradução para PT de Copyleft and Copyleft
Tradução para PT de COPYRIGHT, COPYLEFT AND THE CREATIVE ANTI-COMMONS
A Cultura Livre no Fiel 8.0
O Compromisso das Creative Anti Commons
Dossier sobre Devolucionismo e Propriedade Intelectual - ES

Alguns Videos

Good Copy Bad Copy PT-BR
Video sobre Compartilhamento de Conteúdo - PirateBay



<http://crieitivocomo.org/wikka.php?wakka=HomePage>