

PROJETO CICLO PAINTER: DA ABSTRAÇÃO AO ABSOLUTO.

I Encontro de Empreendedorismo e Inovação

Claudio José Silva Barbosa, Carlos Daniel - Filosofia, Luiz Gustavo - Mecânica, Daniel Camargo - Designer, Claudio Henrique - Produtor, Luiz Carlos Murakami

O Projeto Ciclo Painter é um projeto de impacto Socioambiental. Ele tem o formato de negócio B2B2C e objetiva introduzir uma técnica de produção de obra de arte em grande escala, através de uma técnica que serão adaptadas 50 cinquenta cadeiras de rodas tecnologicamente e adaptadas com jatos de tintas com programação em chips Arduínos, IMPRESSÃO EM 3D e INSTALAÇÕES de sensores nas traseiras das 50 cinquenta cadeiras de rodas prototípicas do Projeto Ciclo Painter para resolver o Problema das pessoas com deficiências e, também, o Problema do mercado das Artes em Galerias, Museus e Centro Culturais de Arte e cultura. Além, de objetivar solucionar esses dois problemas acima aludidos, o Projeto Ciclo Painter apresenta a solução para a idealização desse projeto nas linguagens Técnica, Artística e Científica respondendo um problema filosófico da metodologia fenomenológica do espírito na perspectiva de Georg Wilhelm Friedrich Hegel, o qual, será demonstrada e comprovada pela produção e composição da maior obra de Arte do mundo com artistas e pessoas com deficiências sobre cadeiras de rodas tecnológicas. Contudo, para a perfeita realização do Projeto Ciclo Painter cabe ao mesmo conveniar-se a fortes instituições fomentadoras de capital de bens e consumo, o qual, objetiva-se parcerias conveniadas com o Instituto de Cultura e Arte - ICA, Pro Reitoria de Relações Internacionais - PROINTER e a Universidade Friedrich Alexander de NUREMBERG - FAU- Alemanha. Entretanto, o Projeto Ciclo Painter está nessa fase de Tração e vinculado as Ações do Programa Empreendedorismo Inovador da PROINTER. O Projeto Ciclo Painter está com um Canal no YouTube que se chama: KUNST IN HEGEL (Arte em Hegel) onde o Prof. Dr. Luiz Carlos Murakami faz uma interface do modelo de negócio do nosso Projeto que se converteu na STARTUP 3D.ART.

Palavras-chave: tecnologia. deficiência. Arte.