

MUSEU DIGITAL E NANOARTE: NOVOS SUJEITOS PARA NOVOS CONTEÚDOS

DINIZ, Luiz Antonio Garcia e OLIVEIRA, Adilson J. A.
UFSCar - Universidade Federal de São Carlos

luizdiniz953@yahoo.fr

<http://lattes.cnpq.br/0201307167140486>

adilson@df.ufscar.br

<http://lattes.cnpq.br/4640148190073166>

RESUMO

Quando nos referimos aos Museus, somos levados a pensar em locais - metaforicamente, empoeirados, com obras de arte datando da antiguidade ou, então, em espaços habitados por peças estranhas e construídas por tecnologias superadas. Mais do que isso, pensamos no deslocamento, nas viagens às grandes cidades, geralmente capitais, para que possamos ver ao vivo as pinturas, esculturas ou artefatos que só vimos até então em reproduções fotográficas ou em filmes históricos. Acreditamos que a reflexão que o museu digital propõe é o apagamento da dimensão temporal, geográfica e cultural, trazendo à superfície, desse modo, questionamentos como, por exemplo, em que foi modificada a percepção humana em relação àquela da reprodução à qual estávamos habituados? A digitalidade suprimiu a exclusão implícita na democratização da informação museológica? Outro fator a ser considerado é a recente produção em Nanoarte relacionada às pesquisas científicas em áreas como física, química, engenharia de materiais, dentre outras, no espaço que o novo Museu lhe propõe.

Palavras chave: Museu Digital, Mídias Digitais, Sujeito Cíbrido, Nanoarte, divulgação científica.

ABSTRACT

When we think about museums, we tend to think about places, metaphorically dusty, with works of art dating from antiquity, or spaces inhabited by strange pieces and constructed under antiquated technologies. Moreover, we think about going somewhere, on trips to big cities, usually capitals, so we can see in person the paintings, sculptures, or artifacts that until then were able to see only in photographic reproductions or historic films. We believe the reflection that the digital museum proposes is the shutting off of the temporal, geographical, and cultural dimension, in this way bringing to the surface such issues as, for example, in what ways human perception has been modified in relation to that of the reproduction that we are used to. Has digitalization overridden the exclusion implicit in the democratization of museological information? Another factor to be considered is recent reproduction in Nanoart relating to scientific research in such areas as physics, chemistry, material engineering, among others, in the space that the new Museum proposes.

Keywords: Digital Museum, Digital Medias, Cybrid subject, Nanoart, scientific popularization,

INTRODUÇÃO E OBJETIVOS

A Nanoarte, como um dos produtos resultantes das recentes pesquisas científicas em nanotecnologia, constitui-se, de certa forma, em um desafio para os locais em que se pressupõem que ela seja mostrada. Tais locais são, em princípio, galerias de arte, centros de cultura, museus – incluindo os museus de ciência, e, mais recentemente, os sites dos próprios centros de pesquisa. O que nos conduz a pensar nos aspectos tanto teóricos quanto práticos que tal produto cultural e sua visualização propõe. Nesse sentido, nosso objetivo é propor uma reflexão sobre o papel dos centros de cultura e, especificamente, o museu, com relação às artes que dialogam com as ciências e, de modo geral, com as pesquisas científicas.

No caso específico da minha pesquisa atual, há uma questão central que se impõe: como o Museu, enquanto espaço simbólico das representações artísticas e científicas de nossas sociedades, representaria o que o olhar humano não vê? Ou ainda, como as experimentações artísticas resultantes das pesquisas das ciências duras, serão vistas no novo Museu considerando que o paradigma da percepção “ao vivo”, foi transformada no de “online”?

Se considerarmos o museu¹ como espaço informacional que aponta para uma história de produção de artefatos tanto artísticos como tecnológicos, devemos considerar, igualmente, a história das arquiteturas informacionais ao longo da história. A importância dos sistemas comunicacionais reside nas suas arquiteturas construtivas que permitem o repassar das informações de modo o mais eficaz possível. Não por acaso, vemos hoje em cidades do mundo inteiro, sistemas de informação baseados em dispositivos móveis que possibilitam a captação da informação durante o trajeto do sujeito na cidade ou no percorrer durante passeios aleatórios em sítios históricos.

1 “Museu”, palavra de origem grega, significa “templo das musas”. Foi usada em Alexandria para especificar o local proposto para o estudo das artes e ciências e, remete, igualmente, à biblioteca, local de armazenamento de livros e saber. O primeiro museu público foi o Louvre – Paris/França, criado em 1793, pelo governo revolucionário.

Exemplos como os Nuragues na Sardenha, que podem ser descritos como torres defensivas e comunicacionais caracterizadas pelas formas cônicas e erigidas com blocos de pedra talhada, são arquétipos de sistema de comunicação com objetivos ainda não claros para os pesquisadores, além da característica defensiva. Vale lembrar que os nuragues datam aproximadamente da idade de bronze antiga, 1500 AC. Há ainda, de citar, as formas comunicacionais dos indígenas americanos com os sinais de fumaça, os pombos correios, os falcões, o telefone, o telégrafo, os satélites e a Internet, dentre outras. O que nos interessa nessas formas de comunicação é a construção de mensagens por meio de signos, de códigos que tornam acessível a comunicação. Essas formas comunicacionais são semelhantes aos sistemas de comunicação criados pela lógica binária e pela popularização da Internet.

Assim, podemos dizer, que tais sistemas comunicacionais se assemelham àqueles que as cidades contemporâneas conectadas utilizam e que buscam disponibilizar informações por meio de aplicativos que recorrem, por exemplo, aos códigos QR, quando se trata de dispositivos moveis como os celulares via Internet.

A arquitetura ou a geografia da comunicação é, desse modo, a estrutura que permite a difusão da informação e, por extensão e apropriação dessa mesma estrutura, da cultura. Os locais de sua ocorrência, em se tratando de uma história que nos precede, são inúmeros: igrejas, templos, museus, bibliotecas, sítios históricos, arquitetura urbana e rural e hoje, no século XXI, podemos considerar que os sites relacionados à cultura disponíveis na Internet, além da digitalização dos museus – forma acessível de dados, são os locais mais acessados e visitados pela comunidade internacional, por conta da globalização e, por extensão, da popularização dos meios de informação.

Malraux, com sua proposta de Museu Imaginário, modificou, na modernidade, a concepção do museu e da cultura em geral. Como salienta SILVA, (2002) “diferentemente do museu tradicional, o museu imaginário não tem limites: põe em confronto formas de um mundo informe e atemporal, no sentido em que escapa ao mundo histórico. Na realidade, o museu imaginário descentraliza e desierarquiza a cultura. Não busca a totalidade (sempre impossível), mas permite que se completem suas lacunas”.

Além da reflexão relacionada aos espaços físicos que os museus propõem, insere-se outra questão que modifica estruturalmente alguns pontos de vista: se o sujeito contemporâneo se reveste de características provocadas pela digitalidade crescente como a modificação sensória estabelecida com os novos objetos feitos de bits, como esse sujeito híbrido (Anders, 1999) apreende a informação até então acessível por meio de reproduções fotográficas, gráficas ou filmicas? Ou seja, como se daria a comunicação desse sujeito em ambientes interativos e criados para vivenciarmos uma experiência sensorial próxima à nossa percepção biológica?

NOVOS SUJEITOS: PRESENÇA E TELEPRESENÇA

A questão colocada pelo conceito de presença é a que envolveria discussões sobre o fato de estar “presente” ou como se diz na linguagem popular estar presente e “ao vivo” na ocorrência de algum evento, na relação com algum objeto, seja com seres humanos, seja com experiências diversas, o que inclui a sexualidade e a fruição estética. Tal raciocínio nos induz a refletir sobre o que determinaria em primeira instância o presencial e o que o diferenciaria do telepresencial e, acredito, que cabe aqui uma digressão sobre as tecnologias intelectuais e a instauração de novos paradigmas que concorrem para o surgimento de um novo sujeito que será pensado mais como ser humano performatizado por tecnologias e dispositivos de conhecimento e não como o Homem tomado no seu sentido abstrato, ahistórico e de certa forma, genérico. Esse humano constituído por singularidades históricas é o nosso sujeito de reflexão e, de modo mais preciso, esse humano revestido de características híbridas, ou seja: sujeito híbrido inscrito no ciberespaço, considerado aqui como o espaço físico da cultura digital, quer se trate de meios de comunicação verbal, imagético, sonoros, dito de forma resumida, de todo o espaço que nos acessamos - e que nos acessa, e vivemos na Internet ou na WWW. Cabe ressaltar que este espaço que se torna cada vez mais presente na vida dos cidadãos do planeta é o responsável - em primeira instância, pelas novas relações entre conceitos tão controversos como a presença e sua “nova” conceituação sob a forma telepresencial.

Nesse sentido, acredito que as novas tecnologias digitais cumprem um papel fundamental na construção desse sujeito híbrido e nas novas formas perceptivas - não tão

novas assim, vale lembrar aqui a imersão provocada pela leitura de ficções literárias (Tomaz, 1992) - deslocadas para esse espaço e que, necessariamente, induziu, criou ou ainda, ampliou nossa capacidade de vivenciar experiências e sensações em um espaço em que nosso corpo biológico, no sentido vulgar, não está presente. Se considerarmos que um dos efeitos mais importantes da tecnologia intelectual é instituir e abrir novas maneiras de se concretizar certas atividades e de resolver problemas, então consideraremos que a tecnologia digital é uma conquista, uma forma de colonização mental que implica na impossibilidade de descolonização ou do que poderia ser considerado como um processo de des-digitalização da cultura (Weissberg, 2005).

A questão que se coloca e, por nós, considerada irrefutável, é que houve efetivamente a instauração de uma forma de ocupação digital, tanto na produção de objetos quanto na construção do local de sua ocorrência, promovendo novas formas de apreensão do conhecimento e que, tal fato é um dado a ser analisado se pretendermos agir na tessitura da produção de conhecimento contemporâneo.

Assim, temos de um lado um ser humano performatizado e construído pela digitalidade e pelas novas práticas relacionais instauradas pela Rede, e de outro, o escopo, no que se refere às instituições produtoras de conhecimento, de ampliar tal conhecimento, ou seja, de amplificar o horizonte da democratização da produção cultural. Uma das formas de visualização da produção cultural é o Museu, figura recorrente na nossa civilização e detentora, de certo modo, da preservação e da partilha do conhecimento acumulado durante os processos civilizatórios objetivados pela cultura em determinada linha temporal - como forma de estabelecer territórios ou campos do conhecimento, privilegiando determinadas camadas do saber ou da produção artística. Tal procedimento é que definiria a natureza do museu enquanto espaço de concentração de saber e de sua divulgação.

É nesse contexto que se torna fundamental pensar no papel que museus voltados às ciências e às artes irão desempenhar. Se, de um lado, temos os sites dos departamentos de ciências que divulgam, o que poderíamos sintetizar, como os efeitos estéticos surgidos aleatoriamente no decorrer de experimentos, de outro, há de se colocar

a questão de como esse museu irá abrir espaço para a arte que recorre aos resultados desses experimentos como material construtivo e não como mera ilustração estética.

Por ora, o que acreditamos importante considerar é que o sujeito digital tal como foi esboçado acima, não é em hipótese alguma, um sujeito monolítico e hegemônico, ao contrário, sua constituição é contaminada por uma cultura que o precede e, mesmo que, no que se refere às novas gerações, tal fato estaria cada vez menos presente tendo em vista o apagamento cada vez mais acelerado das fronteiras da materialidade com que vemos o mundo. O *flâneur* baudelairiano caminhando pelas ruas da cidade se reveste assim, nesse novo contexto, em um *cyberflâneur*, o que não exclui o primeiro, mas o completa na Cibercidade na qual hoje todos estamos mergulhados.

PRESENÇA, TELEPRESENÇA E DESLOCAMENTO DA AURA

Difícilmente poderíamos abordar conceitos como presença, telepresença, virtual, digital, sem lembrar Walter Benjamin e sua reflexão, já clássica, *A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica* (1985). Tal “volta” à Benjamin é importante na medida em que a resistência maior que encontramos em instituições e instituídos é a arguição da perda da experiência aurática do estar presente em relação ao objeto pela substituição do estar virtualmente em contato com a sua reprodução ou, utilizando a terminologia atual, com seu simulacro ou avatar, implicando na perda de uma possível totalidade ou profundidade relacional, ou ainda, resultando desse fato, em uma experiência que restaria em nível de superfície. Na verdade, o conjunto da reflexão operada na contemporaneidade já superou tais questões e acreditamos que o virtual - considerado aqui como espaço potencial ou espaço dos possíveis, para utilizar um conceito deleuziano (Deleuze, 2005), é unicamente o ponto de partida para o ato de atualização que se daria quando o sujeito se relaciona dialogicamente com a informação.

Desse modo, só haverá apropriação do conhecimento quando estivermos em relação com a informação. Os processos de estar em relação com o objeto informacional derivados das condições acima citadas, são apenas condições e não determinações para que o processo cognitivo se instaure. Há, igualmente, uma nova condição de estar presente e fruir da relação com o objeto, que consiste no deslocamento da *presença* na

espacialidade do ciberespaço e, daí talvez se explique, o fascínio das novas gerações com as viagens constantes no tempo abolido pela geografia digital.

METODOLOGIA E QUESTÕES A SEREM CONSIDERADAS: SENSAÇÃO AUMENTADA

Hoje, uma das questões que se coloca para os pesquisadores que trabalham com as tecnologias digitais e processos cognitivos, não se restringe mais ao deslocamento operado na cultura do analógico na sua relação com o digital, mas, sobretudo, como essas construções digitais afetam nosso cotidiano, nossa percepção crítica e modifica, desse modo, nosso olhar sobre o mundo (Diniz, 2008). Essa nova forma de apreender, de perceber nossas vidas, é fundamental se pretendemos nos situar em relação ao universo da cultura contemporânea, das implicações sociopolíticas operadas na atual conjuntura e, entender que mais que uma mudança em nível da superfície, o que ocorreu foi a derrubada de paradigmas epistemológicos que até então nos ampararam no exercício e na prática em áreas diversas. Como o estatuto do real foi modificado, não mais a representação de determinados referentes que exerciam a função de ancoragem e de pontos de apoio para a função de veracidade operada nas artes e na literatura (Baudrillard, 1991), há de pensar em novas formas metodológicas para situar esse “real”, o qual nada mais é que a leitura promovida pelos limites tanto biológicos, quanto intelectuais próprios do ser humano. O que nos parece cada vez mais evidente, é que os critérios do real foram modificados de tal forma que as formas midiáticas anteriores às digitais não são mais consideradas pelas novas gerações como “boas formas”.

Nesse sentido, é interessante exemplificarmos com duas ocorrências que, a posteriori, iremos ampliar na própria definição de nosso objeto de análise: o cinema realizado com películas 35mm foi critério para o “realismo” imagético – não confundir com o narrativo, das produções de até o final do século XX. Com a crescente utilização da tecnologia digital, a imagem foi sendo de tal forma manipulada e modificada que hoje, sem a visualização em alta definição (HD), temos a impressão de estarmos perdendo algo. O fato é que o olhar maquínico modifica nossa percepção, a transforma e cria novo referencial e conceitos perceptivos que substituem os anteriores. O deslocamento da

“visão” humana substituída pela da máquina, não é simplesmente um registro diferente localizado nas práticas ficcionais. O que constatamos é que a nossa visão (biológica) não nos satisfaz mais, o que queremos é a otimização do nosso olhar operado por substituições ou próteses óticas. De certa forma, nos consideramos deficientes em relação à máquina, daí o fascínio pela definição da imagem, por sua resolução, pela quantidade de pixels que a formam e, de certo modo, infere-se que o discurso sobre a qualidade dos meios que concorrem para a produção da imagem supera o da sua fruição.

Outro fator recorrente na estrutura das mídias digitais é a inserção de dados em um objeto. Tal procedimento, que denominamos de metadados, corrobora na construção de dados inexistentes no objeto fotografado, filmado, construído em tecnologia 3D e, acrescentemos, em qualquer objeto digital podemos encontrar essa construção em camadas composta dos dados iniciais e da superposição de novos dados com o sentido de enfatizar, ou amplificar o conteúdo ou a quantidade de informações contidas no objeto. Em se tratando de museu digital e, especificamente, de museus de ciências, é evidente que tal recurso torna-se importantíssimo para que a “visita” ao museu seja a mais completa possível. Há, atualmente, um grupo de questões na abordagem do museu digital contemporâneo que Alison Griffiths (2012) enfatiza e que devemos arrolar na nossa reflexão: Segundo a autora, há três questões ou eixos que permeiam as discussões sobre as novas propostas museológicas, a primeira consiste no papel das mídias eletrônicas como a terceira revolução nas propostas de exposição, a segunda, na natureza e nos efeitos da interatividade nas arquiteturas conceituais dos novos museus e, por último, a tensão entre a educação e o entretenimento, ou seja, a contraposição às propostas de aprendizado com a diversão, considerada como a disneylização dos conceitos museológicos atuais.

CONCLUSÕES/PROPOSTAS: LINEARIDADE E SINCRONIA ESPACIAL, VISÃO DIACRÔNICA E SINCRÔNICA

Partimos do pressuposto de que o museu conta uma história. Uma narrativa envolvendo a história dos objetos/artefatos por meio dos quais se pretende espacializar na história uma série de eventos, geralmente mostrados de forma evolutiva, quer dizer,

sob a forma de uma progressão na história, que demonstre o progresso alcançado nas ciências e nas artes em geral. Destaque-se que o museu cumpre o papel de mídia, de mediador institucional e de autoridade legitimadora dos discursos articulados na própria tessitura das exposições.

As narrativas inscritas em determinada temporalidade cruzam-se com aquelas relacionadas e que envolvem os aspectos singulares dos objetos em exposição. De modo geral, há um *parti-pris* de mostrar os artefatos especializados de forma linear sob a forma de uma linha evolutiva, ou seja, diacrônica.

Outra abordagem a ser pensada seria aquela em que os objetos estariam em relação entre eles independentemente de suas inserções em temporalidades pré-fixadas historicamente. Os objetos museológicos considerados aqui são os mais diversos, dependendo do tipo de museu: artefatos maquímicos, obras de arte, livros históricos, descobertas científicas, etc. Tal conceito museológico inscreve-se em uma perspectiva sincrônica e, consideramos, portanto, que esse ponto de vista é mais próximo do olhar contemporâneo, até por que nosso olhar sobre o passado é condicionado pelo do presente, quer dizer, nós relacionamos temporalidades presentificadas nos artefatos, tendo em vista, porém, o devir da construção do conjunto dos elementos constitutivos do conhecimento. Tal hipótese se alinha à visão de Malraux e o conceito do museu imaginário, como discorre Edson Rosa da Silva (2002), o qual, considera a biblioteca e o museu como um grande *volumen* (rolo, escrito) “um grande volume em constante enunciação, em relação de contiguidade, onde a presença de um, ao invés de substituir ou anular, soma-se à do outro, diz e re-diz o outro. Cita o outro”.

NANOARTE NO CONTEXTO DO MUSEU DE CIÊNCIAS DIGITAL

Considerando as questões e interrogações acima abordadas, há de ressaltar o papel desse novo espaço, desse novo museu em relação às produções artísticas que dialogam com as ciências duras: como, por exemplo, tornar visível as pesquisas em nanotecnologia no ciberespaço? Compreendendo que as experimentações científicas são realizadas em escala nanométricas? Tendo em vista essas dificuldades é que pensamos na abertura desses novos espaços para uma participação extra-muros.

Tal proposta buscaria um diálogo entre os departamentos de ciência (*hard*) e as pesquisas de divulgação científica. Acreditamos que um envolvimento maior entre cientistas e criadores pode vir a ser um diferencial fundamental na metodologia envolvendo a divulgação científica e, de modo mais geral, na distribuição do conhecimento a um número maior de pessoas, provocando, a nosso ver, uma dinâmica de partilha que buscaria sensibilizar os três polos de produção de conhecimento: os cientistas, os divulgadores da produção científica e a comunidade - tanto pelo viés de sujeitos interessados, quanto das instituições de ensino fundamental e médio - as quais, em primeira instância, deveriam ser as favorecidas pela produção científica gerada na universidade.

Se hoje há formas de comunicação baseadas em QR Codes e aplicativos como o BeekMe ou Ibeacons como em Brasília (versão contemporânea dos áudio-guias), os quais, de certa forma, apontam para a desmaterialização do museu ou, dito de outro modo, da concentração da informação em espaços fisicamente tradicionais. Tal linha de raciocínio não deve excluir e, sobretudo, não deve impedir a participação do sujeito na opção da informação e seu andar errático pelas ruas da cidade ou das salas de um museu tradicional à semelhança do *flâneur* baudelairiano.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALISON, G. (2012) Media Technology and Museum Display: A Century of Accommodation and Conflict. <http://web.mit.edu/comm-forum/papers/griffiths.html>
- ANDERS, P. (1999) Envisioning Cyberspace: Designing 3D Electronics Spaces. New York: McGraw-Hill.
- BAUDRILLARD, J. (1991) Simulacros e simulação. Lisboa: Ed. Relógio d'água.1991.
- BENJAMIN, W. Magia e Técnica, Arte e Política. Ensaio sobre literatura e história da cultura. Trad. Paulo Sérgio Rouanet. São Paulo: Editora Brasiliense, 1985.
- BOURDIEU, Pierre e DARBEL, Alain. L'amour de l'art : les musées et leur public. Paris, Minuit, 1966.
- DELEUZE, G.; Guattari. G. Qu'est-ce que la Philosophie ? Paris : Les Éditions de Minuit, 2005.
- DINIZ, L. A. G. Cibercultura, Hipertexto e Cibercidade: A literatura e as artes na era das tecnologias digitais. Tese de doutorado, UNESP/RP, 2008.

SANTOS, W. L. P. dos. (2007). Educação científica na perspectiva de letramento como prática social: funções, princípios e desafios. *Revista Brasileira de Educação*, 12 (36), pp. 474-550.

SILVA, E. R. O museu imaginário e a difusão da cultura. *Revista Semear* 6, 2002. Disponível: http://www.letras.puc-rio.br/unidades&nucleos/catedra/revista/6Sem_14.html

SILVA, M. J. da. e Cruz, S. M. S. C. de S. (2004). A inserção do enfoque CTS através de revistas de divulgação científica. Em: *Atas do IX Encontro Nacional de Pesquisa em Ensino de Física*, 26 a 30 de outubro de 2004, Jaboticatubas/MG.

SOUZA, K. A. F. D. de. e Cardoso, A. A. (2010) Reflexiones sobre el papel de la contextualización en la enseñanza de ciencias. *Enseñanza de las Ciencias*, 28 (2), pp. 275-284.

THOMAS, P. *Nanoart*. Intellect, The University of Chicago Press: Chicago, 2013.

TOMAZ, D. Old Rituals for New Space: Rites de Passage and William Gibson's Culture Model of Cyberspace. In: Benedikt, M. *Cyberspace: first steps*. London, Massachusetts, Cambridge: MIT Press, 1992.

VOGT, C. (2006), *Ciência, Comunicação e Cultura Científica*. Em: _____ (Org.). *Cultura Científica: Desafios*. São Paulo: EdUSP; Fapesp. pp. 19-26.

WEISSBERG, J. L. *Présences à Distance. Déplacement virtuel et réseaux numériques: POURQUOI NOUS NE CROYONS PLUS LA TELEVISION*. Paris: Éditions L'Harmattan, 2005.

SOBRE OS AUTORES:

LUIZ ANTONIO GARCIA DINIZ

Graduação em Ciências Políticas e Sociais pela Fundação Escola de Sociologia e Política de São Paulo, D.E.A. em Histoire de La Philosophie - Université de Paris IV (Paris-Sorbonne) (1982), mestrado em Letras pela Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (2004) e doutorado em Letras pela Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (2008). Realizou um estágio no Canadá em 2005/2006 (UQÀM/ÉAVM - École des Arts Visuels et Médiaiques). Pós doutorado no LABI-UFSCar: Criação e recepção nas instalações interativas relacionadas às mídias digitais(2010-2012). Pesquisador associado do Centro de Pesquisa Performativité et effets de présence - Université du Québec à Montréal / UQAM. Pos-doutorado em andamento: A Nanoarte na relação entre arte e ciência como interface de divulgação científica Atuação e experiência na área de Teoria Literária, com ênfase em Literatura e Filosofia, privilegiando os seguintes eixos de pesquisa: Semiótica da cultura, Filosofia, Instalações interativas, Cibercultura, Hipertexto, Cibercidade, Artes midiáticas, Relações intersemióticas e Interatividade. (Fonte: Currículo Lattes)

ADILSON JESUS APARECIDO DE OLIVEIRA

Adilson Jesus Aparecido de Oliveira concluiu o doutorado em Ciências - Física da Matéria Condensada pela Universidade Federal de São Carlos em 1996. Atualmente é Professor Associado 4 do Departamento de Física e vice-reitor da Universidade Federal de São Carlos. Membro do Grupo de Supercondutividade e Magnetismo (GSM) e do Núcleo de Excelência em Materiais Nanoestruturados Fabricados Eletroquimicamente (NANOFAEL) e Pesquisador Principal do CEPID FAPESP -Centro de Desenvolvimento de Materiais Multifuncionais (CDMF). Coordenador do Laboratório Aberto de Interatividade (LABI) da UFSCar. Atua na área de Física,

Artefactum

Revista de estudos em Linguagens e Tecnologia

com ênfase em Materiais Magnéticos e Propriedades Magnéticas, e em Divulgação Científica. É responsável pelo blog de divulgação científica www.pordentrodaciencia.blogspot.com, editor e criador da revista eletrônica de divulgação científica Click Ciência (www.clickciencia.ufscar.br) e colunista do Ciência-Hoje On-line desde 2006. (Fonte: Currículo Lattes)