



**Nombre:** Sylvia Molina Muro

**Asignatura:** Seminarios de Investigación II

### **Currículum**

Doctora en Bellas Artes por la Universidad Complutense de Madrid. Actualmente es profesora de arte y nuevas tecnologías en la Facultad de Bellas Artes de la UCLM (Cuenca). Desde los años 90 investiga y desarrolla proyectos enfocados al área de la interacción creando e investigando en proyectos visuales y sonoros. Podría resumir su trabajo actual en base a 3 puntos. El primero de ellos respecto al concepto del Flanêur en base a nuevos conceptos de espacio y tiempo (D. Bohm). Estos intereses van de la mano del grupo de investigación Fuzzy Gab .4 en donde investiga en un punto fundamental de su investigación: nuevas interfaces gestuales.

Y en tercer lugar la 'Educación Líquida'; es decir la lógica Borrosa (Zadeh) y la Modernidad líquida (Bauman) acerca del conocimiento y nuevos paradigmas educativos: proyecto FMoLE (Fuzzy Map of Liquid Education) en colaboración con varios países europeos.

<http://fuzzy.uclm.es>

### **Líneas de investigación:**

El grupo de investigación de la Facultad de Bellas Artes de la UCLM-Cuenca FUZZYGAB.4 tiene una vocación de investigación en el arte New Media. En concreto nos enfocamos en el desarrollo de investigación en arte interactivo (instalaciones interactivas y revistas interactivas on-line), robótica aplicada al arte, música electroacústica (estudio, catalogación-conservación y producción), la condición de sinestesia en el arte (que nos vincula al arte multi-medial) y nuevos paradigmas educativos. A continuación desglosamos nuestras líneas de investigación:

1. Cartografías interactivas (*Flanêur Digital*).

2. Diseño de Interfaces. Realidad Virtual, Realidad Aumentada, Interfaces físicas e Interfaces Corporales.
3. Robótica aplicada al arte.
4. Nuevos paradigmas educativos: Mapa Difuso de la Educación Líquida (FMoLE, por sus siglas en ingles).
5. Cartografías y archivos de la memoria.
6. Arte Sonoro, Paisajes Sonoros, Arte Radiofónico y composición multicanal.
7. Relaciones Interdisciplinarias entre imagen y sonido (Sinestesia)
8. Producciones colaborativas en música mediadas tecnológicamente.
9. "Orquesta de altavoces". Música acusmática.
10. Recuperación, protección y puesta en valor del GME.