

Fred Adam

a la confluencia entre el arte, la tecnología y la ecología

“El arte es lo que hace la vida más interesante que el Arte”

ROBERT FILLIOU

Curriculum Vitae de Fred Adam (resumen)



Fred Adam es artista audiovisual cofundador del colectivo artístico internacional **Transnational Temps**, que opera en la confluencia entre la ecología, el arte electrónico y el activismo cultural. Director artístico de diferentes proyectos multimedia orientados al uso de la tecnología móvil en colaboración con científicos e instituciones culturales. Destaca por la experiencia en Narrativa espacial interactiva, implicando medios visuales y sonoros. Fundador del laboratorio y la base de datos **GPS Museum** sobre creatividad y Locative Media. Cocreador de la plataforma tecnológica de creación de contenidos locativos **CGeomap**.

Nacionalidad

Nacido el 9 de mayo del 1968 en Francia, residente en España desde el año 1999. En la actualidad vive en Catral, Alicante.

Idiomas

Francés: nativo. Castellano: nivel muy alto. Inglés: nivel alto.

Formación

Obtención del Master 2 de Arte y Creación Digital en la **Universidad Francesa de Valenciennes UVHC** en 2013. Es licenciado de la **facultad de Bellas Artes de Cuenca UCLM** en 1999. Obtiene el Diploma Superior de Artes Plásticas (DNAP) en la **escuela de Bellas Artes École des Beaux Arts de Quimper** en Francia con las felicitaciones del Jurado en 1993.

Premios internacionales

Ha obtenido diferentes premios internacionales y becas en el campo artístico del arte electrónico. En su trayectoria artística ha recibido premios internacionales como el Primer Premio CD.rom **INA Imagina 96** en Milán, la Beca de la **Fondation de France** en 1996, el Tercer Premio Internacional de la **Fundación Telefónica Vida 4** en 2001. Seleccionado **Artista Generación 2004** por la **Fundación Caja Madrid**.

Investigación (extracto)

Investigador contratado en el proyecto I+D **Cultural Journey in the info. society**, **Universidad de Castilla La Mancha**, 1999-2000.

Investigador colaborador en el proyecto **I+D INDEVOL** sobre museología y nuevas tecnologías. Desarrollo en la **Universidad de Castilla la Mancha** de un prototipo de aplicaciones interactivas para museos, 2003-2004.

Investigador colaborador en el proyecto **Museum I+D+C Laboratorio de Cultura Digital y Museografía Hipermedia**, **Complutense de Madrid**, 2013-2016.

Conocimiento práctico

- Edición de vídeo (Adobe Premiere & After Effects)
- Gráfica Digital (Photoshop, Illustrator)
- Diseño y programación de páginas web
- Tecnología VR y AR.
- Conocimiento básico en servidores web

Conocimiento teórico

- Especialista en tecnologías de telecomunicaciones y dispositivos móviles en el campo de la narrativa espacial hipermedia orientada al medio ambiente.
- Conocimiento del panorama artístico actual de arte interactivo referente a la confluencia Arte/Tecnología/Ecología.
- Conocimiento extenso de los Graphic User Interface. Historia, evolución, actualidad.

Publicaciones

2014 – Capítulo: Mobile Content and Walking Documentary, Teaching and Learning Science Step-by-Step with Smartphones, para el libro **Emerging Perspectives on the Mobile Content Evolution** IGI GLOBAL Publisher, Universidad de Murcia - España (en proceso de publicación).

2014 – Capítulo: Teaching Aris Games in Art Schools, para el libro **Mobile Media Learning: Innovations and Iterations**. ETC Press - Carneige Mellon University – Pittsburgh Estados Unidos (en proceso de publicación).

2013 – Capítulo: Integración de GIS y localización espacial en prácticas pedagógicas y lúdicas vinculadas a museos (ISSN: 1131-5598) para la **Revista Arte, Individuo y Sociedad** (ISSN1131-5598), Universidad de Murcia – España.

2012 – Capítulo: Herramientas de geolocalización en las prácticas artísticas contemporáneas, para **Creatividad y Discurso Hipermedia** - ISBN 978-84-15463-44-3 - Universidad de Murcia.

2012 – Capítulo: Creatividad artística y movilidad, para ANDRADE, V.; COLORADO, A. (Eds): **ArTecnología: arte, tecnología e linguagens midiáticas**. ISBN: 978-85-8338-038-2

Experiencia profesional académica (más destacable)

Ha sido **profesor asociado** de multimedia y creación audiovisual en la **Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Murcia, UMU** (2011 - 2013).

Profesor invitado en la Facultad de Comunicación y Documentación (Universidad de Murcia) así como ha intervenido en el Máster Universitario en Comunicación Móvil y Contenido Digital en los años 2015, 2016 y 2017, 2018 y 2019.

Profesor Invitado en la Universidad politécnica de Valencia para impartir tres cursos de After Effects Post-producción de vídeo e imagen en movimiento de 32 horas en la U.P.V durante los años 2008, 2009 y 2010.

Profesor Invitado en la Universidad Complutense de Madrid para impartir clases sobre prácticas artísticas, Internet y televisión en el Master en Gestión de Televisión de la facultad de Ciencias de la Información durante los años 2006, 2007 y 2008. Ha sido artista invitado en **Cápsulas Fuentes II. Arte + TecnoSfera + Investigación**, evento organizado para la facultad de Bellas Artes de la UCM, 2019.

Innovación tecnológica

Cocreador de la plataforma de creación de contenidos locativos editor web y **web-app CGeomap** con base open-source en colaboración con el colectivo Escotar (Horacio González Diéguez) y la artista y docente Verónica Perales Blanco. (2014 – presente)

Desarrollo de una aplicación para móviles experimental de corporización de escalas espacio-temporales con el andar con la **Universidad Schumacher College** en Inglaterra.

Fred Adam

a la confluencia entre el arte, la tecnología y la ecología

Aplicación de mi práctica artística al ámbito de la creación de apps y la formación profesional sobre los locative media y la narrativa espacial.

Exposiciones con el colectivo Transnational Temps (extracto)

Exposición colectiva **VIDA 1999-2012**, Espacio Fundación Telefónica, Madrid, España (2012).

Exposición **Rewild 2000- 2012** de colectivo *Transnational Temps* en la Galería El Hervidero de Gijón, España (2012).

Exposición colectiva **Urbanea**, Inca, Islas Baleares, España (2011).

Exposición colectiva **Ecomedia**, Sala Parpalló, Valencia, España (2009).

Exposición colectiva **Oekomedien**, Edith Ruth Haus für Medienkunst, Oldenburg, Alemania (2007).

Exposición colectiva **Panel de Control**, Zemos 98, Sevilla, España (2007).

Exposición colectiva **Jornadas OOH'04 y Jornadas OOH'06**, Centro de Cultura, antiguo Instituto Jovellanos, Gijón, España (2004 y 2006).

Exposición colectiva **Monstruos, Fantasmas y Alienígenas**, Fundación Telefónica, Madrid, España (2004).

Colaboración con instituciones culturales y artistas (2014-presente)

He colaborado con varios centros de Arte como el **Museo de Electrografía MIDE**, el **MediaLab Madrid**, la **LABoral Centro de Arte** y el **Espacio de la Fundación Telefónica**.

Colaboración con el **Museo de América** de Madrid para la creación de una app para móviles, una ruta locativa sonora Ruta Sonora Precolombina - Sonidos Rituales (2015).

Desarrollo de contenidos relativos al patrimonio cultural inmaterial con el **Centro Cultural Español de México DF CCEMX** con la creación del mapa 75 años del exilio Español en México. (2014 - presente).

Colaboración con la **Agencia Española de Cooperación Internacional AECID** y el **Centro Cultural Español de Paraguay** (2016).

Colaboración con el **ayuntamiento de Murcia** para la creación de 5 rutas culturales e históricas proyecto **Enclave Cultura Territorio** (2016 - presente).

Colaboración con el colectivo de artistas sonoros **Soundwalk Collective** y el artista sonoro **Francisco López** para la creación de una app para móviles, una ruta locativa sonora Jungle-ized, reconstitución sonora del bosque amazónico, **Times Square Arts Gallery** (2016) y **Miami Design District** (2017).

Colaboración con el **Museo Reina Sofía** para la creación de una app para la exposición **Audiosfera** (2018-presente).

Colaboración con el festival SoundwalkSunday y la **British Library of London** (2019).

Colaboración con la red de cuentacuentos de Canadá **Storytellers of Canada** para el desarrollo de narrativas espaciales con enfoque medioambiental (2019).

Colaboración con científicos (2014-presente)

Colaboración con el científico **Dan Mac Veigh** y el proyecto educativo **Ocean of Know**, NY (USA) (1996 - actualidad).

Colaboración con Geoff Ainscow, miembro de los laboratorios **HP LAB**, CA (USA). Participación en el evento **International Big History Association IBHA, 2012**, Grand Rapids, MI (USA).

Colaboración con el científico inglés **Stephan Harding** y la **Universidad Schumacher College** en Inglaterra. Creación de la app **Deep Time Walk**, un paseo de 4600 millones de años de evolución de la vida en la tierra (2014 - 2017).

Colaboración con el científico americano **Rich Blundell**. Dirección artística del **proyecto Oika**. Creación de contenidos audiovisuales interactivos, diseño gráfico y dirección de talleres para jóvenes sobre arte y ciencia **Oika Kids** (2014 - presente).



Earth Story: tecnología, contemplación y naturaleza.

Una larga trayectoria de más de 20 años en la creación multimedia, el arte electrónico, la educación y la colaboración con científicos me ha llevado a replantear el uso de las tecnologías digitales. Utilizadas de forma adecuada pueden ser poderosas herramientas que nos permiten agudizar nuestros sentidos y aproximarnos a una comprensión más profunda de la naturaleza que es también nuestra naturaleza.

Participar de la solución para la preservación de la biodiversidad y el planeta pasa por desarrollar nuestra identidad ecológica, nuestro sentimiento de pertenencia con todas las herramientas a nuestro alcance, material e inmaterial.

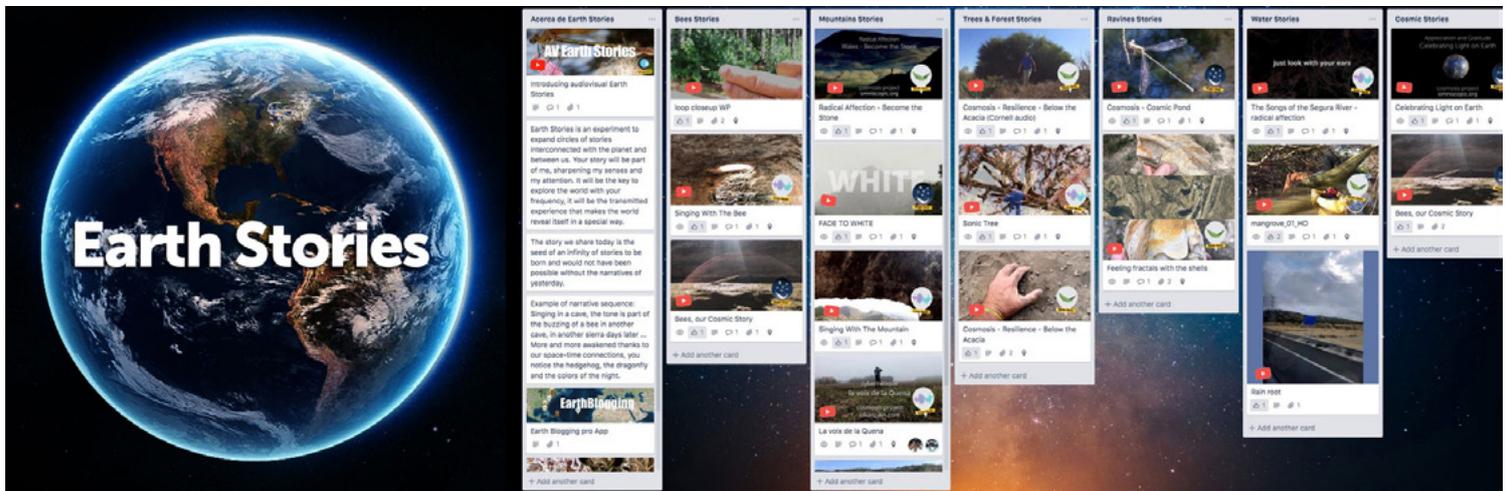
Fred Adam

a la confluencia entre el arte, la tecnología y la ecología

El arte y la creación audiovisual cómo práctica para la exploración de la naturaleza desde la intuición y la apertura de los sentidos.

Producción artística actual, *Earth Stories*

Practico una forma de creación artística que denomino **Earth Stories** que refleja mis interacciones con la naturaleza y una forma renovada de abordar el espacio y el tiempo, situándome en una perspectiva histórica que empieza desde el Big Bang, hace 13700 millones de años. Las “Historias de la Tierra” son una combinación experimental de técnicas de **creación audiovisual, de tecnologías de telecomunicación** y del uso de **la hamaca** como herramienta que facilita la inmersión en la naturaleza. Al final de cada experiencia-creación utilizo la herramienta, de elaboración propia, para la geolocalización de contenidos audiovisuales **CGeomap** registrando y geolocalizando las creaciones. Esta forma de producir arte es el fruto de casi 20 años de experimentación en el campo del arte electrónico y que se ha concretado gracias a una estrecha y perdurable colaboración con otros artistas y científicos. La serie de creaciones *Earth Stories* corresponde especialmente a una intensa colaboración con el científico Rich Blundel creador del proyecto Oika que combina las Ciencias de la Tierra y la Cosmología con el uso de las hamacas.



Las creaciones audiovisuales Earth Stories nacen de la interacción con el planeta Tierra.

Creación audiovisual y tecnología conectada con el medio ambiente

Emerge una cuestión fundamental en un grave momento de crisis medioambiental. ¿Cómo podemos articular el uso de la tecnología y las redes digitales con el mundo físico tangible, con el suelo, el agua, la atmósfera y las otras formas de vida? Una de las claves está en una forma de arte electrónico que estimula la creación a través de la inmersión en la naturaleza, experiencia proporcionada en parte por la tecnología y que puede cambiar para siempre nuestra percepción del mundo.

Un proyecto de reconexión desde lo sensorial y hacia la sociedad

Mi enfoque artístico consiste en experimentar con formas alternativas de uso de los dispositivos de captación de la realidad para revelar qué hay de maravilloso en lo cotidiano. Así, pretendo transmitir una visión alternativa de lo que significa estar conectado y comunicar. Mi deseo de compartir se materializa en la creación de talleres para un público amplio, prestando especial atención a las nuevas generaciones más vulnerables a una desconexión total con el medio ambiente. Más allá del intercambio de prácticas en el mundo del arte, mi objetivo es poder articular cada creación audiovisual con una serie de recursos didáctico-creativos que puedan ser de utilidad para la comunidad profesional de educadores que quieren buscar soluciones a los retos de la integración de la tecnología en su docencia. Creo que la creación artística no puede ser solamente el testigo de lo que acontece, debería abrir vías para transmitir, compartir y construir juntos nuevas formas de creación que puedan responder a los retos de una humanidad y de un planeta en crisis.

Forma de acceso a las creaciones audiovisuales

Una cartografía digital interactiva con una *webapp* es una forma de acceder actualmente a las creaciones audiovisuales *Earth Stories*.

cosmosis.cgeomap.eu/fred