



**Live!iXEM 2010**

## VII Edizione

### Festival internazionale di musica, mixed media ed arte elettronica sperimentale

---

*a cura di Matteo Milani, Federico Placidi e Domenico Sciajno*

**Live!iXEM** rappresenta un appuntamento ormai consolidato che esplora il rapporto tra suono, musica, arti elettroniche e nuove tecnologie.

L'ambito è trasversale. Il denominatore comune non è il genere ma l'approccio sperimentale e di ricerca verso l'innovazione.

Dopo l'evento introduttivo di Torino, l'8 ottobre - con il Live!iXEM Preview - l'appuntamento milanese del festival si svolgerà nel quartiere "Isola", tra gli spazi di **O'**, **Medionauta** e **Visualcontainer** nei giorni di venerdì 29 e sabato 30 ottobre, con un fitto calendario di appuntamenti, tra live performance e installazioni.

Il workshop "**Movimenti di immagini acustiche**" ha come tema il field recording, le sue trasformazioni, la sua riproduzione nello spazio acustico e consisterà di tre differenti momenti: il primo caratterizzato da un approccio tecnico di base, il secondo invece dall'ascolto ottimale di sorgenti sonore ambientali scelte come punti di un ipotetica mappa sonora ideale, il terzo, infine, prevederà la registrazione fisica "on-site" di eventi sonori.

Quest'anno il Live!iXEM, grazie al supporto di [Joel Chadabe](#), sarà inoltre caratterizzato da un'ideale cooperazione e gemellaggio con "**Ear to the Earth 2010 - Water and the World**", Festival prodotto da **Electronic Music Foundation**, che avrà luogo contemporaneamente a NY City.



[www.eartotheearth.org](http://www.eartotheearth.org)

*"I compose with any sound that the environment offers to the microphone, just as a writer works with all of the words that a language provides." - [Hildegard Westerkamp](#)*



## Programma

**29 ottobre 2010**

@ O'

Via Pastrengo, 12  
(MM Garibaldi)

Prima parte del workshop **"Movimenti di immagini acustiche"** a cura di **Alessandro Massobrio e Fabio Orsi**

*"Il workshop si propone di esplorare, attraverso la conoscenza di alcune tecniche di registrazione stereofonica digitale, l'universo sonoro appartenente ai luoghi. La caratterizzazione dei suoni ambientali e il suo relativo percorso pone l'attenzione sul tema di "mappatura sonora" intesa da un lato come identità sociale e culturale e dall'altra come espressione di coscienze e sensibilità personali. Se infatti è vero che i suoni caratterizzano da sempre i luoghi è anche vero che questi possiedono un'entità cosmica capace di rivelare diverse sfumature.*

*L'idea parte infatti dalla fusione tra esterno ed interno, tra il dentro ed il fuori, tra ciò che fa di un suono il suo elemento caratterizzante in un preciso luogo, e tutto quello che una registrazione ambientale può svelare all'ascolto. Verranno perciò fornite alcune nozioni base di registrazione digitale, registrazione stereofonica, editing e suggerimenti sui punti ottimali d'ascolto."*

Ingresso € 60 previa iscrizione (disponibile [pdf](#))

> 10.30-13

Introduzione a cura di **Ricciarda Belgiojoso**, autrice del libro "[Costruire con i suoni](#)".

Definizione del concetto di soundscape e interventi sulla progettazione sonora dello spazio urbano.

La registrazione del suono - microfoni, idrofoni e geofoni, registratori digitali. La percezione del suono nello spazio. La riproduzione multicanale del suono.

> 13-14

pausa pranzo

> 14-17

ascolto, editing con software freeware. Soundwalk.

> 18-20

@ **[.BOX] Videoart Project Space**

Via Confalonieri, 11

Cortile interno - ring 43

(MM Garibaldi)

Ingresso libero

Installazione **Empty Rooms** - U.S.O. Project

---

> 20.30-22.30

@ **O'**

Via Pastrengo, 12

(MM Garibaldi)

Ingresso libero

**Schermi Sonori** - selezione di musica elettroacustica ambientale.

Live mixing e spazializzazione a cura di U.S.O. Project

Video/luci: Selfish (Giovanni Antignano)

Matteo Milani e Federico Placidi, in collaborazione con Joel Chadabe, presidente di **EMF/Ear to the Earth**, accompagneranno l'ascoltatore attraverso un percorso che si articolerà tra diversi ambienti sonori, caratterizzati sia da una presenza oggettiva, in forma di "found sounds", sia da una soggettiva, in questo caso mediante vere e proprie composizioni elettroacustiche. La performance si avvarrà della prassi esecutiva acustica quale la "diffusione spaziale", creando un flusso sonoro senza soluzione di continuità tra diverse opere di artisti di provenienza e fama internazionale.

U.S.O. Project - con questa esperienza legata al puro ascolto immersivo - vuole così stabilire una connessione diretta o riflessa tra passato e presente, tra storia e conoscenza attiva. "Schermi Sonori" si propone di creare un terzo luogo, dove l'ascoltatore potrà immergersi e comprendere al meglio il contesto fisico e sociale che descrive e definisce la nostra vita - nella sua dimensione quotidiana - in una prospettiva eco-sistemica ed eco-logica.

## **Playlist - part I:**

*'Pantha Rhei'*  
Karlheinz Essl

*'A drop in the Bucket'*  
Gary di Benedetto

*'Moins l'infini'*  
Bernard Parmegiani  
(*La création du Monde*)

*'Vatnajokull'*  
Chris Watson  
(*Weather Report*)

*'Adagio 1'*  
Christian Zanesi  
(*Le paradoxe de la femme poisson*)

*'Beneath the Forest Floor'*  
Hildegard Westerkamp  
(*Transformations*)

*'Displaced: Replaced - Fog Light Wind'*  
Natasha Barrett  
(*Isostasie*)

---

" [...] Tramite la dinamica e lo spazio il regista del suono può dare prospettiva ai suoni, rompere la monotonia e la staticità, avvicinare e perciò mettere in rilievo alcune parti oppure allontanare e creare aspettativa per altre; alcuni suoni possono essere posizionati in precise zone dello spazio, mentre altri si possono muovere con percorsi e velocità indipendenti per avvolgere o confondere l'ascoltatore. Oltre a ciò il regista del suono ha il compito di trovare il giusto equilibrio dinamico fra musica e sala, portando i pianissimi e i fortissimi ai giusti valori estremi, cosa che raramente corrisponde al livello fissato in fase di registrazione." - **Alvise Vidolin** "[Suonare lo spazio elettroacustico](#) - pdf"

## **Alessandro Massobrio** (FlushingDevice)

Live set (e.guitar - electronics)

La ricerca personale di Alessandro Massobrio è incentrata sull'illusione, sul rapporto tra suono e geometria, emozioni e pensieri. La sua musica è legata al controllo della gestualità, del timbro e del decadimento naturale del suono al fine di creare strutture ed effetti elettronici.

---

## **Byron Westbrook**

*CORRIDORS* è una serie di opere audiovisive che utilizzano un processo specifico di preparazione. Questa performance remixerà un lavoro originariamente composto per sintetizzatore DX7 e suoni di chitarra fornendo gli elementi separati al pubblico. Diversi altoparlanti portatili saranno distribuiti in sala e le persone saranno invitate a farli circolare tra loro. Un lettore mp3 collegato ad ogni diffusore riprodurrà in ordine casuale gli elementi sonori qui descritti. I movimenti e le scelte fatte dai partecipanti contribuiranno a definire la spazializzazione e la dinamica del lavoro stesso. Westbrook si esibirà attraverso un sistema multicanale, interagendo con questi elementi per completare l'arco compositivo.

---

> 23.00

@ Medionauta  
Via Confalonieri, 2  
(MM Garibaldi)

Ingresso libero con tessera (tessera annuale 5 euro)

**Otolab** | audiovisual live performances

- maikko(audio) + xo00 (video)
- anonimo fennezziano
- prof (audio) organ (video)

Materiali fotografici di:  
drex | Thania Lòpez | sabinacuccibar



**30 ottobre 2010**

@ **O'**  
Via Pastrengo, 12  
(MM Garibaldi)

Seconda parte e del workshop "**Movimenti di immagini acustiche**" a cura di **Alessandro Massobrio** e **Fabio Orsi**

> 10.30-13

Analisi ed editing spettrale. Dal tempo alle frequenze. Presentazione di composizioni strumentali ed elettroniche in cui si utilizzano fonti registrate.

> 13-14

pausa pranzo

> 14-16

Conclusione: creazione di una o più tracce sonore della passeggiata, diffusione.

> 16-18 (Guest lecture) **Natasha Barrett** - la composizione tridimensionale dello spazio: Soundfield recordings e Higher Order Ambisonics spatialisation.

---

> 18-20

@ **[.BOX] Videoart Project Space**  
Via Confalonieri, 11  
Cortile interno - ring 43

Ingresso libero

Installazione **Empty Rooms** - U.S.O. Project

> 20.00-22.30

@ **O'**

Via Pastrengo, 12  
(MM Garibaldi)

Ingresso libero

**Schermi Sonori** - selezione di musica elettroacustica ambientale.

Live mixing e spazializzazione a cura di U.S.O. Project  
Video/luci: Selfish (Giovanni Antignano)

**Playlist - part II:**

'Memory LIke Water'  
Matt Rogalsky

'KyaKyaKahoon'  
Jo Hutton

'Untitled #203'  
Francisco Lopez  
(Airport Symphony)

'Bewegungen nach entfernten Orten'  
Christina Kubisch

'Stati d'Acqua'  
David Monacchi  
(Eco-Acoustic Compositions)

Thoranna Bjornsdottir  
'Autumn Soundawakenings'

'Presque Rien N°2, Ainsi Continue La Nuit Dans Ma Tête Multiple'  
Luc Ferrari  
(Presque Rien)

'Aquaculture'  
Jana Winderen  
(Energy Field)

**Fabio Selva Fiorita & Valerio Tricoli** - "Death by Water"

*In questo set Fabio Selva Fiorita e Valerio Tricoli reinterpretano dal vivo la loro composizione Death by Water (CD di imminente uscita per Die Schachtel). Un lavoro che interroga le potenzialità alchemico musicali di soundscapes segnati dall'acqua e inteso ad accostarsi al metafisico viaggio eliotiano nella terra desolata.*

*Dal vivo Selva Fiorita e Tricoli celebrano la loro fascinazione per questa dimensione del suono destinata a non poter prescindere nella sua genesi compositiva dalle forme archetipiche di un teatro sonoro. Un teatro che si fa strada tra gli spazi interstiziali della sound art, l'improvvisazione e la dimensione performativa.*

*L'esibizione di questa immaginifica glossolalia musicale, diventa così luogo di interazione privilegiato attraverso cui amplificare il gesto e verificare le implicazioni, inibite, soddisfatte o vanificate, delle molteplici realizzazioni acustiche.*

**Natasha Barrett** - "Reality and Secrets no. 1"

*"Il nostro mondo ci regala quotidianamente interessanti informazioni spaziali. Nella musica acustica usiamo spesso materiale acustico, registrato con diverse tecniche microfoniche, catturando uno specifico punto di ascolto. In "Reality and Secrets no. 1" ho scelto due principali sorgenti contrastanti: dei bambini che giocano in slittino sulla neve e la violoncellista Tanja Orning mentre esegue diverse parti allo strumento. Nella scelta di questo materiale, ho privilegiato contrasti di intimità, vicinanza, scale spaziali e dinamiche, e differenze tra una scena all'aperto e una situazione più controllata in un ambiente chiuso. In "Reality and Secrets no. 1" ho studiato e sperimentato sistemi dinamici per guidare la trasformazione del suono, l'attività spaziale e le strutture temporali nella composizione. Idee compositive che sono il risultato di indagini sulla trasformazione tra questi suoni estremamente diversi e le espressioni del territorio." - **NB***

*"Reality and Secrets no. 1" è stato commissionato da NOTAM con il sostegno del Norwegian Composers' Fund.*

> 23.00

@ Medionauta  
Via Confalonieri, 2  
(MM Garibaldi)

Ingresso libero con tessera (tessera annuale 5 euro)

Live cinema

**Komplex** (Mariano Equizzi e Paolo Bigazzi) - **"Blood Electric"**

*"Kenji Sinatori life is ended. After his last works on cyber code text, "blood electric", he were combusted by all media, 'cause his "code" is a wire warrior. We have collected this brain code warrior, and collapse all media facilities and infowire connection. Komplex works on the result of this contamination. Komplex put on screen, the way where the code run, to reach out a great live cinema performance, massive noisly, and surrounding by screambing images."*

Live Cinema

**ilcanediPavlov!** (Alessio Galbiati) + **infrason**

---

INFORMAZIONI: Associazione culturale Antitesi | [www.antitesi.org](http://www.antitesi.org) | [info@antitesi.org](mailto:info@antitesi.org) |

www.  
[[[[[ AN TITES I ]]]]]  
.org



## **Biografie Artisti**

### **Alessandro Massobrio**

Chitarrista e compositore, Alessandro Massobrio ha alternato gli studi di composizione, filosofia e bioacustica laureandosi in ontologia ermeneutica con Gianni Vattimo e in bioacustica terrestre e marina con Gianni Pavan. Come esecutore suona chitarra elettrica + elettronica nel progetto audiovisivo Flushing Device. E' membro del Forum Klanglandschaft, della Communauté électroacoustique canadienne e della Deutsche Gesellschaft für Elektroakustische Musik. Scrive e dirige la rubrica di musica elettronica Decibel per la rivista Exibart.

[www.flushingdevice.it](http://www.flushingdevice.it)

---

### **Fabio Orsi**

Fabio Orsi è un musicista elettronico specializzato in atmospheric drone. Dal suo debutto nel 2005, egli ha consolidato la sua reputazione come figura chiave nella scena underground "nu-folk electronica" con una serie affascinante di opere da solista e collaborazioni dominate da paesaggi sonori dal sapore psichedelico. Orsi crea cartoline sonore con un senso tangibile di tempo e di luogo, utilizzando layers di chitarre, vecchie tastiere e found sounds, loops con uno sviluppo così naturale che è quasi impossibile accorgersi quando certi suoni emergono o si dissolvono.

[www.myspace.com/orsifabio](http://www.myspace.com/orsifabio)

---

### **U.S.O. Project - Unidentified Sound Object**

Matteo Milani e Federico Placidi sono dei sound artists il cui lavoro spazia dalla musica digitale per fixed media, all'improvvisazione elettroacustica. U.S.O. Project (Unidentified Sound Object) e' frutto di lungo e intenso lavoro di indagine e riflessione sul suono sia dal punto di vista del trattamento che da quello puramente generativo.

Il suo obiettivo è quello di indagare la "materia sonora" nelle sue possibili configurazioni e relative proprietà emergenti, attraverso strumenti di natura procedurale e osservazioni di natura psicoacustica. La sintesi musicale di questa esperienza può manifestarsi sotto forma di "astrazione narrativa" o di strutture algoritmiche autogenerative.

[www.synesthesiarecordings.com](http://www.synesthesiarecordings.com)

## **Selfish (Giovanni Antignano)**

Selfish è Giovanni Antignano, video artista e visual designer, fondatore della video-etichetta Zerofeedback. Il suo è un lavoro di ricerca sul loop e la sua stratificazione, condotto con scrupolo e ossessività sin dalla fine degli anni '90. Dalla seminale esperienza di BlindVision all'articolato lavoro svolto con Timet, fino alle più recenti esperienze e collaborazioni con U.S.O. Project, la sua ricerca ha spostato i confini della sperimentazione visiva associata al suono elettronico più avanzato. Tra gli altri ha collaborato con Marco Parente, Marco Messina, Fenin, Ether, Shantel.

[www.selfish.it](http://www.selfish.it)

---

## **Fabio Selvaflorita**

Fabio Selvaflorita ha una formazione multidisciplinare, musicale, musicologica e audiovisiva. Dopo studi musicali di base si laurea in musicologia a Bologna con una tesi sulla composizione assistita dal computer. Nel 1997 fonda una società di produzione e postproduzione video dove lavora per network nazionali ed internazionali sia nell'ambito commerciale sia producendo video sperimentali dedicati in particolare alla video-danza. Dal 1997 al 1999 studia musica elettronica presso la Sezione di Musica Contemporanea della Civica Scuola di Musica di Milano con il prof. Alvise Vidolin. Segue successivamente corsi di specializzazione in informatica musicale presso Agon - acustica, informatica, musica - di Milano. Dal 2008 si dedica esclusivamente all'attività di composizione e di ricerca. Attualmente frequenta il dottorato di ricerca in Musicologia presso l'Università degli Studi di Milano.

[www.fabioselvaflorita.com](http://www.fabioselvaflorita.com)

---

## **Valerio Tricoli**

Valerio Tricoli vive e lavora a Berlino. Compositore elettroacustico autodidatta e improvvisatore radicale su strumenti elettronici analogici, ingegnere del suono e indefesso promotore di concerti e collaborazioni, il suo lavoro di composizione si situa in una zona di incontro tra la musique concrète e forme sonore maggiormente concettuali. La musica, il suono registrato o elaborato sinteticamente, resta sempre in bilico tra l'attualità dell'evento e il dominio ombratile della memoria - distante ma allo stesso tempo presente, come nell'esperienza del déjà-vu.

Suona dal vivo con strumenti elettronici perlopiù analogici (registratori a bobine, sintetizzatore, altoparlanti, microfoni...), ma la struttura del dispositivo è mutante, preferendosi un atteggiamento che privilegi rapporti multipli e biunivoci tra il performer, il dispositivo e lo spazio in cui ha luogo l'evento. E' fondatore e tutt'ora dirige l'etichetta/collettivo Bowindo e il gruppo 3/4HadBeenEliminated (con Stefano Pilia e Claudio Rocchetti).

[www.myspace.com/34hadbeeneliminated](http://www.myspace.com/34hadbeeneliminated)

## **Otolab**

Otolab nasce nel 2001 a Milano da un gruppo di affinità che vede musicisti, dj, vj, videoartisti, videomaker, web designer, grafici e architetti unirsi nell'affrontare un percorso comune nell'ambito della musica elettronica e della ricerca audiovisiva. I progetti vengono sviluppati attraverso il lavoro di laboratorio, i seminari e le live performance, secondo principi di mutuo confronto e sostegno, di libera circolazione dei saperi e di sperimentazione. La produzione si compone di progetti collettivi e individuali per i quali vengono utilizzati linguaggi che vanno dall'elettronica sperimentale alla techno, dal dub alle sonorità industriali, sempre alla ricerca di un rapporto simbiotico con l'immagine e il video. Otolab è un'associazione culturale che produce live media, progetti audio e audiovisivi, installazioni, seminari e workshop. In questi anni di lavoro, sono stati ospitati in festival, manifestazioni culturali, musei e gallerie nazionali e internazionali e hanno collaborato alla realizzazione di iniziative culturali autogestite.

[www.otolab.net](http://www.otolab.net)

---

## **Komplex (Paolo Bigazzi / Mariano Equizzi)**

Komplex è Live Cinema che mette in relazione tools di musica digitale interattiva e cinema narrativo. La performance è una esplorazione sulle nuove dimensioni performative di un "vecchio" media come il cinema. Un racconto, come il cinema narrativo non esaudisce; "suonare" una storia, dove le immagini e i suoni sono in continua relazione.

[www.iter-research.com](http://www.iter-research.com)

[www.lucaliggio.com](http://www.lucaliggio.com)

[www.myspace.com/marianoequizzi](http://www.myspace.com/marianoequizzi)

---

## **Alessio Galbiati (ilcanediPavlov!)**

ilcanediPavlov! utilizza tappeti visivi in costante movimento intessuti di interminabili sequenze di frame (senza distinzione fra immagine statica ed immagine in movimento) che incessantemente si montano generando flussi di senso. Sequenze filmiche, composizioni di frame, immagini d'affezione, scatti rubati, lampi di colore, interi film, videoclip, cortometraggi e documentari.

Oltre al VJing (in club e centri sociali quali: Magazzini Generali, Tunnel, COX18, Loft21, Leoncavallo, Gratis Club, Ortosonico), ilcanediPavlov! ha lavorato e realizzato esperimenti di live cinema su opere come "Milano calibro 9" (Fernando di Leo, 1972), "INLAND EMPIRE" (David Lynch, 2006), "Blow-Up" (Michelangelo Antonioni, 1966), "Night of the Living Dead" (George A. Romero, 1968), "Io la conoscevo bene" (Antonio Pietrangeli, 1965) e molti altri ancora.

[www.ilcanedipavlov.tumblr.com](http://www.ilcanedipavlov.tumblr.com)

## **infrason**

infrason ascolta e registra suoni per il globo terracqueo, per poi comporre paesaggi sonori per documentari, teatro, cinema, sonorizzazioni dal vivo.

---

## **Byron Westbrook**

Byron Westbrook - Brooklyn, NY - è un artista che lavora con la qualità dinamica dello spazio fisico utilizzando audio multicanale e immagini. La sua performance audio/video **CORRIDORS** coinvolge il pubblico mediante la distribuzione spaziale di registrazioni strumentali e ambientali "trattate" , utilizzando l'energia "distillata" da suoni e luci. Ha presentato in strutture come Tonic, Roulette, Diapason Gallery, Issue Project Room, The Stone, Experimental Intermedia, Exit Art Gallery (NY), Les Voûtes (FR), Wien Konzerthaus (Austria), NonEvent (Boston), Sonic Circuits Festival (DC), Institute of Intermedia (CZ). Ha lavorato con Tony Conrad, Sawako, Mountains, Stefan Tcherepnin, Lichens, Jason Kahn, Jon Mueller e Alessandro Bosetti, Phill Niblock, Rhys Chatham, Glenn Branca, Duane Pitre and Jonathan Kane. Attualmente è il coordinatore tecnico di Experimental Intermedia Foundation, NYC.

[www.byronwestbrook.com](http://www.byronwestbrook.com)

---

## **interno3**

Interno3 è un progetto nato a Venezia. Dal 1996 opera con una peculiare ricerca sull'oggetto sonoro-visivo, utilizzando metodi di connessione e separazione con il fine di esaminare lo stato o le condizioni della tecnologia new-mediale. Il continuo miglioramento della tecnologia viene sondato, esponendone le crepe, con una rigorosa e particolare attenzione agli aspetti hi/low tech e all'estetica glitch. L'errore prodotto da un casuale malfunzionamento dei dispositivi new-mediali, diventa occasione per una esplorazione sui limiti e le potenzialità della tecnologia stessa.

[www.c771.org](http://www.c771.org)



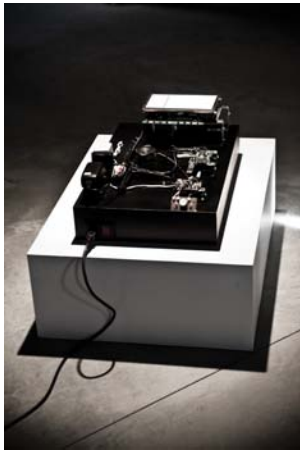
## Installazioni

**modulo #814:**  
**45° 25 48.20 N 12° 21 17.17 E**  
**[I was here]**

@ **O'**  
Via Pastrengo, 12

produced by [Interno3](#)

*monitor 10' tft lcd 16:9 open frame, card reader, amplificatore audio,  
speaker full range,  
moduli in legno, cablaggio, video ad un canale, loop, sound,  
70x85x60 cm. 2009*



Il contatto tra medium e messaggio è così radicale da evidenziare l'equivalenza tra l'uno e l'altro, in modo tale da sottolineare che il paradossale consiste e insiste nel minimo, al limite del contatto, cioè nell'identico. Il messaggio, insomma, è il medium che a sua volta viene destrutturato tramite il contatto percettivo, così che la presenza fisica enfatizzata e la stessa sonorità vengano stanati dal contesto e "straniati" verso nuove possibilità di appercezione. Il suono produce l'immagine inscatolata in una circuitazione aperta, smembrata. L'immagine diventa parte integrante della stessa circuitazione sospesa nei gorgoglii dell'acqua; pre-acquisita in un preciso contesto geografico - coordinate gps - e, quella porzione di tempo sonoro-visivo, trasportata in un altro.

## **Empty Rooms** - [U.S.O. Project](#)

@ [.BOX] Videoart Project Space  
Via Confalonieri, 11  
Cortile interno - ring 43



**Empty Rooms** si presenta come uno spazio performativo audiovisivo auto-organizzato.

Un film fatto di "spazi reali inattivi" viene proiettato su uno schermo.

Un flusso sovrapposto di "attività sonore" pre-registrate è poi eseguito da 4 diversi *iPod* in modalità shuffle, creando "azioni invisibili" che si ricombinano e adattano al filmato.

Un legame auto-organizzativo tra suono e immagine avviene tramite procedure cibernetiche definite come *interconnected spin networks*, prodotte da una videocamera che "osserva" il filmato e da un microfono che "ascolta" lo spazio all'interno del Locus performativo.

Un *Digital Sound Processor* ha lo scopo di calcolare i dati ed eseguire in tempo reale valutazioni tra i diversi tipi di informazioni numeriche (audio-video), producendo una "risposta sonora" al flusso asincrono di contenuti audio-visivi.

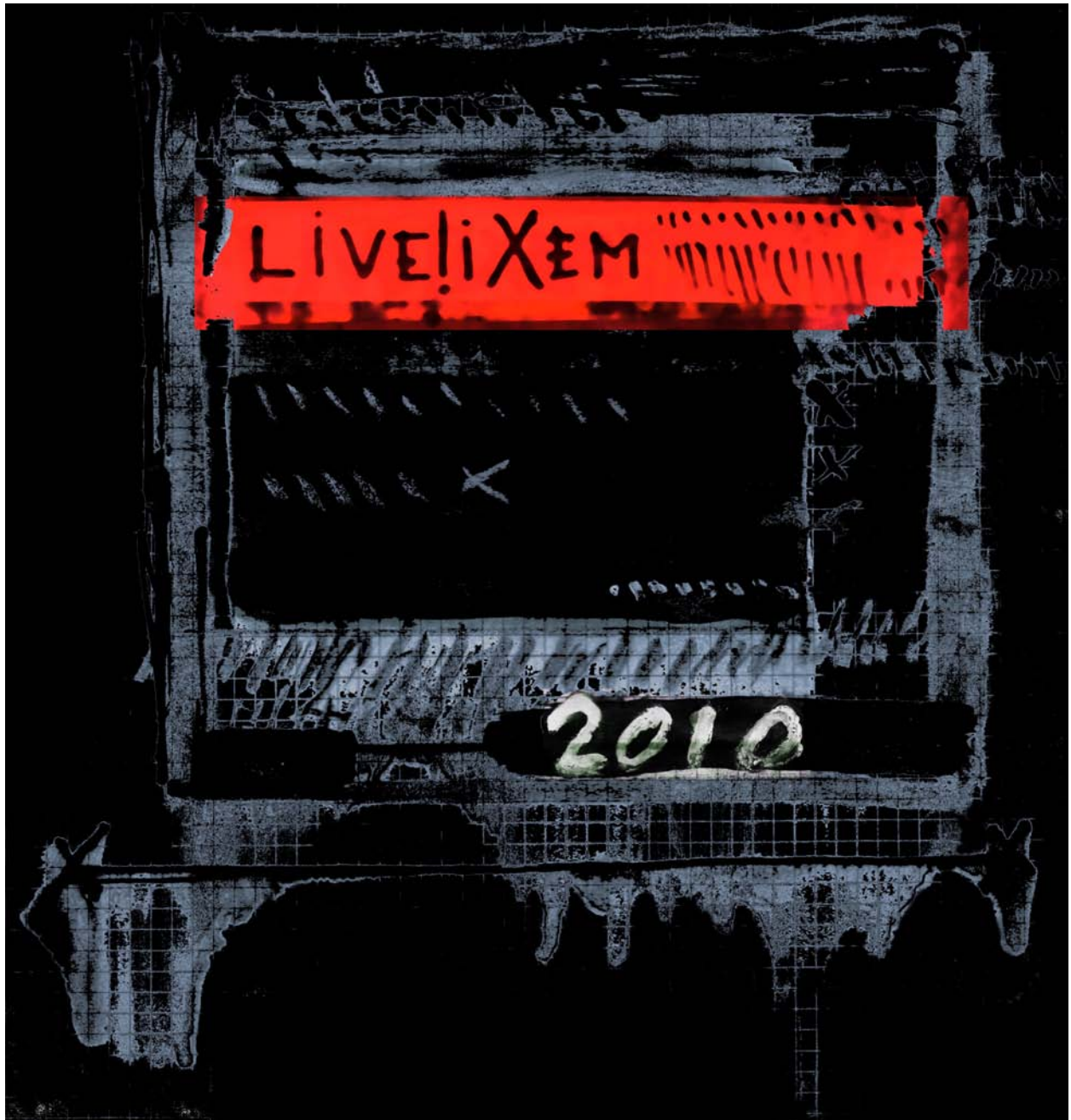
L'informazione sintetizzata è quindi diffusa nuovamente nello spazio performativo attraverso 4 diffusori acustici.

[Empty Rooms\\_ita\\_booklet.pdf](#)

[Empty Rooms\\_eng\\_booklet.pdf](#)

Con il supporto di:

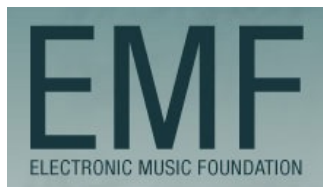




[ixem.it](http://ixem.it)  
[facebook.com/IXEMfestival](https://facebook.com/IXEMfestival)  
[twitter.com/IXEMfestival](https://twitter.com/IXEMfestival)

**LeveliXem 2010** è una collaborazione tra:

### **Electronic Music Foundation**

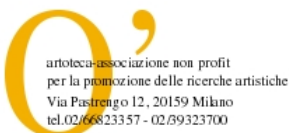


La missione di **EMF** è quella di esplorare il potenziale creativo e culturale della convergenza tra musica, suono, tecnologia e scienza - e attraverso il contatto e le interazioni con un pubblico vasto e crescente - applicare quanto appreso verso il miglioramento della vita umana. Attraverso EMF Productions, Ear to the Earth, Arts Electric, CDeMusic, EMF Media e EMF Institute produce eventi pubblici, mantiene un network di sensibilizzazione ambientale e un sito sulla storia della musica elettronica; inoltre pubblica articoli, interviste, CD e altri materiali.

[www.emf.org](http://www.emf.org)

---

### **O' - Die Schachtel**

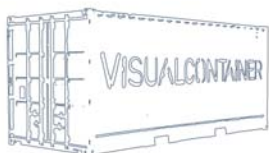


**O'** è un'organizzazione non profit per la promozione delle ricerche artistiche, fondata nel maggio 2001 da Sara Serighelli e Angelo Colombo con il nome di O'artoteca (O' dal 2008). Si trova nel quartiere Isola di Milano e la sua attività si articola in un ampio spazio espositivo, un'area di consultazione e archivio, e un laboratorio esterno, L.A.B.-LaboratorioArtibovisa, per la produzione legata alla fotografia e alla stampa. Sviluppa progetti espositivi incontri e dibattiti, performance, concerti, lectures, pubblicazioni, è un luogo in cui gli artisti possono sperimentare, verificare e misurarsi con il proprio lavoro. Insieme a **Die Schachtel**, etichetta indipendente di musica contemporanea, sviluppa dentro e fuori dal programma di residenza, una serie di performance con artisti-compositori attivi nella scena avant-garde e sperimentale internazionale.

[www.o-artoteca.org](http://www.o-artoteca.org)

[www.dieschachtel.com](http://www.dieschachtel.com)

## VisualContainer



VisualContainer

**[.BOX]**

VIDEOART PROJECT SPACE

*Visualcontainer.box è il nuovo ProjectSpace indipendente dedicato alla video arte italiana ed internazionale, curato da Visualcontainer. Il progetto nasce dalla necessità di condividere sul territorio milanese, progetti internazionali maturati e realizzati con partner internazionali e supportare artisti Italiani. [.box] è lo spazio che offre uno sguardo privilegiato sul panorama della video arte italiana ed internazionale, un punto di condivisione e dialogo che unisce la realtà locale milanese ai vasti ambiti internazionali che lavorano sulla stessa lunghezza d'onda.*

[www.visualcontainer.org](http://www.visualcontainer.org)

[www.facebook.com/VisualContainer](https://www.facebook.com/VisualContainer)

---

## Medionauta

### MEDIONAUTA

*MEDIONAUTA è uno spazio che ospita eventi di arte, multimedialità e comunicazione, rassegne di cinema, reading letterari, happening musicali ed esposizioni, con un'attenzione particolare alle culture giovanili e a temi d'attualità.*

*MEDIONAUTA è un laboratorio di produzione artistica e multimediale aperto al territorio, che offre le proprie competenze e risorse ai giovani, promuovendo l'arte e i media come strumenti creativi, educativi e di comunicazione.*

*MEDIONAUTA è uno luogo di apprendimento, per avvicinarsi alla produzione artistica e multimediale e affinare le proprie capacità espressive e comunicative attraverso corsi, laboratori e workshop volti alla realizzazione di prodotti finiti, secondo la metodologia "learning by doing".*

[www.medionauta.org](http://www.medionauta.org)

Con il supporto di:



MIC - Music Information Centre Norway

[www.listento.no](http://www.listento.no)