

Michele Spadaro born in 1994. Lives and works in Catania , Italy

A sound engineer, he applies his skills in the field of music with a focus on the study and processing of audio signals and experimentation with new technologies. To acquire the desired knowledge and skills, he completed a specialist course in Music Production and Sound Engineering at Point Blank London; a BA (Hons) in Audio Production at the SAE Institute in London, and is currently enrolled in an MMus in Sonic Arts at Goldsmiths University. During his undergraduate studies he worked on audio programming and XR audio projects, including his dissertation: 'Efficient Real Time Auditory Display for Virtual Reality Experience' which explores human psychoacoustic and auditory perception, as well as developing an understanding of the latest technological innovations. Immediately after his studies, he consolidated his skills in music production, project management, synchronisation and studio maintenance at "quiet, please!", in Milan, as a junior engineer. After this experience, he intensified his activity as an author covering the role of audio project manager at Oelle Foundation in collaboration with which he developed some of his latest projects: MXUG (Music For Urban Gardens), "Sonic Landscapes", or "Imagotonus"; as well as working in other freelance opportunities such as post-production of documentaries and sound design. In his more recent work he develops a wide range of creative approaches to studio music, including composition on fixed media, improvisation systems and sound installations.

Michele Spadaro nato nel 1994. Vive e lavora a Catania , Italia

Ingegnere del suono, applica le sue competenze in campo musicale con particolare attenzione per lo studio e l'elaborazione del segnale audio e la sperimentazione di nuove tecnologie. Per acquisire le conoscenze e le competenze desiderate, ha completato un corso specialistico in Produzione musicale e Ingegneria del suono presso la Point Blank London; un BA (Hons) in produzione audio presso l'istituto SAE di Londra, ed è attualmente iscritto ad un MMus in Sonic Arts presso la Goldsmiths University. Durante gli studi universitari si è occupato di programmazione audio e progetti audio XR, compresa la sua tesi di laurea: "Efficient Real Time Auditory Display for Virtual Reality Experience" che esplora la percezione psicoacustica e uditiva umana, oltre a sviluppare la conoscenza delle più recenti innovazioni tecnologiche. Subito dopo gli studi, ha consolidato le sue competenze nella produzione musicale, nel project management, nella sincronizzazione e nella manutenzione dello studio presso "quiet, please!", a Milano, ricoprendo il ruolo di junior engineer. Dopo questa esperienza, si è intensificata la sua attività di autore ricoprendo il ruolo di project manager audio presso la Fondazione Oelle in collaborazione della quale ha sviluppato alcuni dei suoi ultimi progetti: MXUG (Music For Urban Gardens), "Sonic Landscapes", o "Imagotonus"; oltre a lavorare in altre opportunità di freelance come la post-produzione di documentari e il Sound Designing. Nei suoi lavori più recenti sviluppa un'ampia gamma di approcci creativi alla musica in studio, tra cui la composizione su supporti fissi, i sistemi di improvvisazione e le installazioni sonore.