

# Alessio Santini

Contributed by Guillermo Escudero  
Sunday, 04 February 2018  
Last Updated Monday, 05 February 2018

El compositor, músico y desarrollador italiano

Alessio Santini comenzó en los &rsquo;90 tocando la guitarra en oscuras bandas doom. Luego incursiona en la creación de softwares a través de su compañía K-Devices. Años más tarde mientras vive en París trabaja en la interacción del audio con imagen y descubre el sonido granular.

Recientemente se edita su EP "Kenter" en Elli

Records, sello que funda junto a su amigo y productor Emanuele Battisti y que se focaliza en música por computador.

&ldquo;Kemper&rdquo; contiene densas capas de drones en las que se funden guitarras procesadas y reprocesadas, creando densas y oscuras atmósferas.

<http://ellirecords.com/releases/alessio-santini-kenter>, <https://ellirecords.bandcamp.com/album/kenter>

Italian composer, musician and developer

Alessio Santini started in the '90s playing the guitar in dark doom bands. Then he ventures into the creation of softwares through his company K-Devices. Years later, while living in Paris, he works on the interaction of audio with image and discovers the granular sound.

Recently he released his "Kenter" EP on Elli Records, an imprint he

founded together with his friend and producer Emanuele Battisti which focuses on computer music.

"Kemper" contains dense layers of drones in which processed and reprocessed guitars are fused, creating dense and dark atmospheres.

<http://ellirecords.com/releases/alessio-santini-kenter>, <https://ellirecords.bandcamp.com/album/kenter>

¿Cómo se relaciona tu trabajo de audio y video con tu música?

¡Interesante pregunta! Trabajo con sonido e imágenes en un sistema de software modular personalizado que construí durante los últimos diez años. Procesa audio y video con un enfoque interactivo. El análisis de los elementos de audio puede controlar los parámetros de video seleccionados y viceversa. Cada vez que lo uso, agrego o modifico algo. Utilizo este sistema principalmente para componer obras audiovisuales, o para procesar imágenes. A menudo uso datos derivados del análisis de audio para procesar imágenes fijas.

No compuse "Kenter" de esta manera, pero este entorno crea y explota una profunda sinergia "trans-medial" que seguramente influyó en mi forma de pensar el sonido.

¿Qué significa el procesamiento y reprocesamiento de instrumentos en su trabajo?

Se trata de la reiteración del proceso. Esto puede llevar mucho tiempo.

En "Kenter" utilicé una pequeña cantidad de fuentes: mi Gibson SG, y algunas sampleos de batería acústica... más solo un poco de sonido de síntesis en "Destroy destroyers". Algunas de estos sampleos se han reproducido para este EP, otros han estado durmiendo en mi disco duro durante años. En ambos casos, trabajé en sonidos haciendo al principio algunas manipulaciones granulares o grabaciones de cinta, buscando alguna transformación tímbrica, luego apliqué un procesamiento de efectos, luego otras manipulaciones, efectos nuevamente, y así sucesivamente.

Entre dos de estos pasos consecutivos puede tomar algunos minutos o años.

Me gusta pensar que proceso un sonido, pero también un "tiempo", especialmente cuando el último paso del proceso proviene de un momento específico del pasado... Es como "estirar/doblar" a mi antiguo yo para adaptarse a los propósitos específicos a mi yo actual...

Ajustar elementos antiguos (como un viejo patrón de batería) se ejecutan de una nueva forma, controlando manualmente los parámetros de un efecto específico y estas partes nuevas luego son reprocesadas y una vez que se han sido corregidas se convierten en un archivo grabado.

¡Es una transformación continua! Como dije, lleva mucho tiempo. Pero para un tipo "doom" como yo, ¡el tiempo no es un problema!

Los pesados riffs y voces en "Sul mare nero" son una perfecta combinación de ruido y armonía. ¿Cuál es tu opinión?

«¡Estoy de acuerdo! Creo que la parte final de esa pista es muy representativa de todo el EP.

Hay muchos ruidos y elementos de sonido, digamos «fuera de control», a lo largo de la pista. Cuando la guitarra entra, con esos acordes muy básicos y su cruda distorsión digital, trae... ¿Cómo puedo llamarlo? Digamos "lirismo". Escucho muchas canciones y música tradicionales, y aunque me encanta perderme en estructuras abstractas, creo que siempre busco algo con lo que sea capaz de tocar el corazón. Esta sección de la pista tiene este efecto en mí, ¡y espero que otros oyentes perciban lo mismo!»

Entiendo que en tu música trabajas con los procesadores que fabricas en tu empresa K-Devices. ¿Cómo descubres las nuevas potencialidades de los dispositivos que haces?

«Compongo tanto con productos de K-Devices, como con instrumentos de software personalizados y efectos que tal vez se conviertan algún día, o tal vez no, en productos de K-Devices. Compongo sonidos muy específicos, por lo que hay varios dispositivos que permanecerán para uso personal únicamente. No todas las herramientas que desarrollo son interesantes para una gran base de usuarios; hay dispositivos que creo que no están bien para el mercado y otros que simplemente estoy celoso de...»

En lo que respecta a su potencial, puedo decir que estos dispositivos son parte del proceso de composición: los modifico hasta que hagan lo que necesito. Por supuesto que existe una relación interactiva entre el desarrollador y el material desarrollado, aquí: a veces los accidentes felices dan grandes resultados y me motivan a desarrollar la herramienta de maneras inesperadas. ¡Esa es probablemente mi parte favorita del juego!»

Me imagino que a futuro se seguirán fabricando nuevos dispositivos cuyos resultados son hoy insospechados. ¿Cuál es tu opinión?

«Claro, me encanta hacer dispositivos! Para mí, dar a las personas la herramienta adecuada para escribir su música es, de alguna manera, el trabajo de un compositor.

Tengo muchos nuevos productos programados para 2018: nuevos dispositivos para la serie «Out Of Grid», recientemente lanzada y una nueva serie de efectos de audio. Para estas dos series, me estoy investigando dos conceptos: dar a los compositores nuevas herramientas, capaces de gestionar el tiempo de maneras innovadoras (OOG) y crear efectos de audio limpios y fáciles de usar que, detrás de un enfoque gráfico mínimo, se «esconde»; un gran potencial y capacidad de crear procesos originales.

«Y, por supuesto que también estoy trabajando en muchas nuevas herramientas para mi próximo lanzamiento!»

Guillermo Escudero

Febrero 2018



How does your audio and video work relates to your music?

“Interesting question! I work with sound and images on a custom software modular system I built during the last ten years. It processes audio and video with an interactive approach. The analysis of audio elements can control selected video parameters, and vice versa. Every time I use it, I add or modify something. I use this system mainly to compose audiovisual works, or to process images; I often use data derived from audio analysis to process still images.

I didn't compose 'Kenter' this way, but this environment creates and exploits a deep, sort of “trans-medial” synergy, that surely influenced my way of thinking the sound matter.”

What does it mean the processing and reprocessing of instruments in your work?

“It's about process reiteration. This can take a long time.

On 'Kenter' I used a small amount of sources: my Gibson SG, and some acoustic drums samples... plus just a little bit of sound synthesis in “Destroy destroyers”. Some of these samples have been played for the record, others had been sleeping on my hard drive for years. In both cases, I worked on sounds doing at first some tape-like or granular manipulations, looking for some timbral transformation, then I applied some effect processing, then other manipulations, effects again, and so on.’

Between two of these consecutive steps, it can take few minutes, or years!

I like to think that I process a sound, but also a “time”, especially when the last step of the process comes from a specific moment in the past... It's like “bending” an ancient myself, to fit specific purposes of the current myself...

Fixed old elements (like an old drum pattern) are newly performed, manually controlling parameters of a specific effect, and these newly played parts are then reprocessed, once they have been fixed as a recorded file.

“It's a continuous transformation! As I said, it takes much time. But for a doom guy like me, time is not a problem!”

The heavy riffs and vocals on "Sul mare nero" are a perfect combination of noise and harmony. What is your opinion?

"I agree! I think the final part of that track is very representative of the entire EP.

There are a lot of noises and sound elements, let's say "out of control", all along the track. When guitar enters, with these very basic chords and its raw digital distortion, it brings... How can I call it? Let's say "lyricism". I listen to a lot of traditional songs and music, and although I love to get lost into abstract structures, I think I always look for something capable of touching the heart. This section of the track has this effect on me, and I hope the same thing is perceived by other listeners!

I understand that in your music you work with devices that you manufacture in your company K-Devices. How do you discover the new potentialities of the devices that you make?

"I compose both with K-Devices products, and with custom made software instruments and effects that maybe will become K-Devices products one day, or maybe not. I compose very specific sounds, so there are several devices that will remain for personal use only. Not all the tools I develop are interesting for a large user base; there are devices that I think are not ok for the market, and others that I'm simply jealous of...

As far as their potential is concerned, I can say these devices are part of the compositional process: I modify them until they do what I need. Of course an interactive relationship between developer and developed material exists, here: sometime happy accidents give great results and push me to develop the tool in unexpected ways. That's probably my favorite part of the game!

I guess that in the future will continue to manufacture new devices whose results are now unforeseen. What is your opinion?

"Sure thing, I love to make devices! For me, giving people the right tool to write their music is somehow a composer's work too.

I have a lot of new products scheduled for 2018: new devices for the recently launched Out Of Grid series, and a brand new series of audio effects. For these two series I'm diving into two concepts: to give composers new tools, capable of handling time in innovative ways (OOG), and to create clean and easy-to-use audio effects that, behind a graphic minimal approach, "hide" a huge power and the capability of creating original processes.

... And of course, I'm working on a lot of new tools for my next release tool!

Guillermo Escudero

February 2018



