

ALMA MATER STUDIORUM  
UNIVERSITÀ DI BOLOGNA  
CAMPUS DI CESENA

---

DIPARTIMENTO DI INFORMATICA – SCIENZA E INGEGNERIA  
Corso di Laurea Magistrale in Ingegneria e Scienze Informatiche

**TITOLO  
DELLA  
TESI**

Elaborato in:

.....

**Relatore:**

**Prof.**

**Nome del relatore**

**Presentata da:**

**Nome dello studente**

**Sessione I**  
**Anno Accademico 2015-2016**



*Questa è la DEDICA:  
ognuno può scrivere quello che vuole,  
anche nulla ...*



# Introduzione

Questa è l'introduzione.



# Indice

<b>Introduzione</b>	<b>i</b>
<b>1 Primo Capitolo</b>	<b>1</b>
1.1 Introduzione . . . . .	1
1.1.1 L'inquinamento dell'aria . . . . .	1
1.1.2 Riferimenti legislativi . . . . .	3
1.1.3 Misurare l'inquinamento . . . . .	4
1.2 Visualizzazione dei dati . . . . .	5
1.2.1 La data visualization . . . . .	6
1.2.2 Rappresentare l'inquinamento . . . . .	7
1.2.3 I problemi della rappresentazione grafica . . . . .	8
1.3 Sonificazione . . . . .	9
1.3.1 Definizione di Sonificazione . . . . .	9
1.3.2 L'utilizzo della sonificazione . . . . .	10
1.3.3 Sonificazione ed accessibilità . . . . .	12
1.3.4 Adattare un dato ad un formato sonoro . . . . .	12
1.3.5 Esempi spiegati . . . . .	15
<b>2 Secondo capitolo</b>	<b>19</b>
2.1 Definizione dei Requisiti . . . . .	19
2.1.1 Requisiti funzionali . . . . .	19
2.1.2 Requisiti non funzionali . . . . .	20
2.2 Progettazione grafica . . . . .	20
2.2.1 mockup . . . . .	20

2.3	Tecnologie web utilizzate . . . . .	22
2.3.1	HTML . . . . .	22
2.3.2	CSS . . . . .	23
2.3.3	JavaScript . . . . .	23
2.3.4	Jquery . . . . .	23
2.3.5	Bootstrap . . . . .	24
2.3.6	Plotly . . . . .	24
2.3.7	Leaflet - OpenStreetMap . . . . .	24
2.3.8	Esri leaflet . . . . .	25
2.3.9	AQIcn API . . . . .	25
2.3.10	Weatherbit.io . . . . .	25
2.3.11	Javascript Fetch API . . . . .	25
2.3.12	Python FASTapi . . . . .	26
2.4	Tecnologie utilizzate per la sonificazione . . . . .	26
2.4.1	Strategia di sonificazione . . . . .	27
2.4.2	Design audio . . . . .	28
2.4.3	Sintesi audio . . . . .	31
2.4.4	Creazione del video . . . . .	35
2.4.5	Unire Audio e Video . . . . .	35
2.4.6	Altri software e hardware utilizzati . . . . .	36
2.5	Architettura del sistema schematizzata . . . . .	37
<b>3</b>	<b>Terzo capitolo</b>	<b>39</b>
3.1	Creazione del suono . . . . .	39
3.1.1	Generazione Sub Bass . . . . .	39
3.1.2	Esportare una traccia audio . . . . .	42
3.1.3	Traccia principale e accordi - Lead . . . . .	43
3.1.4	Creazione del residuo . . . . .	44
	<b>Conclusioni</b>	<b>47</b>
	<b>Bibliografia</b>	<b>51</b>



<b>Ringraziamenti</b>
-----------------------

<b>51</b>
-----------



# Elenco delle figure

1.1	Concentrazione massima tollerata per agente inquinante secondo il decreto 155/2010 . . . . .	3
1.2	Una mappa sul livello di particelle pm2.5 . . . . .	8
1.3	Lo schema riassuntivo della sonificazione . . . . .	10
1.4	Una wavetable che ho generato a partire da dei dati sull'inquinamento. A sinistra, in rosso, sono raffigurate le rilevazioni dell'inquinamento. L'onda sonora periodica, mostrata a destra, è frutto dell'interpolazione, attenuazione e ripetizione di questi. . . . .	14
1.5	L'andamento del prezzo del bitcoin tra il 2015 e il 2022, rappresentato con un grafico azionario. . . . .	16
1.6	La rappresentazione sonora di un emoji. . . . .	17
2.1	I mockup iniziali per la visualizzazione mobile . . . . .	21
2.2	I mockup iniziali per la visualizzazione desktop. . . . .	22
2.3	Il piano roll di un software Digital Audio Workstation. . . . .	30
2.4	Un esempio di modulazione di ampiezza. . . . .	33
2.5	Lo schema riassuntivo di un Envelope ADSR. . . . .	35
2.6	L'Architettura del sistema. . . . .	37
3.1	Le fasi della generazione di una WaveTable. . . . .	41
3.2	L'andamento del residuo con delle possibili rilevazioni. TODO FIX SALIBRITA' . . . . .	45



# Elenco delle tabelle

1.1	Qualità dell'aria in base all'indice AQI . . . . .	6
-----	--	---



# Capitolo 1

## Primo Capitolo

### 1.1 Introduzione

#### 1.1.1 L'inquinamento dell'aria

Con inquinamento atmosferico, si intendono tutte le alterazioni alla normale composizione chimica, fisica e biologica dell'atmosfera; o più semplicemente dell'aria che respiriamo. Possiamo dividere le principali cause del peggioramento dell'aria in due categorie: naturali e antropiche.

Le cause naturali dell'inquinamento riguardano principalmente eventi climatici ed ambientali, come ad esempio le eruzioni vulcaniche e le piogge acide. Questi fenomeni esistono dapprima dell'uomo e non possono essere evitati, nonostante questo; gli inquinanti naturali non rappresentano una minaccia particolarmente seria per la salute umana.

L'inquinamento antropico è invece dovuto alle azioni dell'uomo. Le principali cause di questo sono l'uso di combustibili fossili come il carbone, il petrolio e il gas naturale. In seguito alla combustione, queste risorse rilasciano sostanze nocive, come ad esempio il monossido di carbonio, la CO<sub>2</sub> e i metalli pesanti. Fortunatamente, le politiche di tutela dell'ambiente sono sempre più attente a questo problema; non sono poche neanche le campagne di sensibilizzazione il cui fine è quello di istruire la popolazione sull'argomento. Questi eventi

sono organizzati da enti riconosciuti a livello internazionale e nazionale, come ad esempio l'associazione ambientalista Legambiente: l'associazione dei cittadini per la difesa dell'ambiente [9].

### **Relazione tra inquinamento e territorio**

Possiamo definire l'inquinamento antropico come una causa della civilizzazione e dell'industrializzazione: il peggioramento della qualità dell'aria è infatti strettamente legato all'urbanizzazione, caratterizzata dall'aumento della popolazione e dei loro bisogni di trasporto, di energia e di beni di consumo. La relazione tra uomo e inquinamento è molto complessa ed osservabile sotto vari aspetti di cause ed effetto. Il modo in cui la popolazione si distribuisce nel globo ha un forte impatto sull'ambiente. Già nel 1999, circa metà della popolazione mondiale (47 per cento) viveva in aree urbane, a causa della migrazione verso le grandi città. Questo ha portato, specialmente nelle regioni meno sviluppate, ad un inevitabile surclassamento dell'urbanizzazione rispetto allo sviluppo di tecnologie sostenibili e di politiche di tutela dell'ambiente [12].

Altri fattori che influenzano il peggioramento dell'aria non sono direttamente legati alla popolazione, ma alle caratteristiche naturali del territorio. La presenza di polveri sottili nell'atmosfera è uno degli aspetti cruciali che influenzano la qualità dell'aria. Seppure presenti anche in natura, nelle rocce e nelle sabbie, le polveri sottili più nocive sono di causa antropica, e si concentrano nelle metropoli. Un fenomeno da non sottovalutare è quello del rimescolamento: le particelle inquinanti possono essere trasportate da un luogo all'altro seguendo le correnti di vento, mescolandosi con l'aria pulita. Il rimescolamento non è però sempre un fenomeno negativo, in quanto può "omogeneizzare", e quindi mitigare, il livello di inquinamento in un'area molto vasta, riducendo la concentrazione di inquinanti in possibili centri abitati [9].



INQUINANTE	PERIODO DI MEDIAZIONE	VALORE LIMITE
Biossido di zolfo (SO <sub>2</sub> )	Orario (da non superare più di 24 volte per anno civile)	350 µg/m <sup>3</sup>
	Giornaliero (da non superare più di 3 volte per anno civile)	125 µg/m <sup>3</sup>
Biossido di azoto (NO <sub>2</sub> )	Orario (da non superare più di 18 volte per anno civile)	200 µg/m <sup>3</sup>
	Annuo	40 µg/m <sup>3</sup>
Benzene (C <sub>6</sub> H <sub>6</sub> )	Annuo	5 µg/m <sup>3</sup>
Monossido di carbonio (CO)	Media massima giornaliera calcolata su 8 ore <sup>(1)</sup>	10 mg/m <sup>3</sup>
Piombo (Pb)	Annuo <sup>(2)</sup>	0,5 µg/m <sup>3</sup>
PM <sub>10</sub>	Giornaliero (da non superare più di 35 volte per anno civile)	50 µg/m <sup>3</sup>
	Annuo	40 µg/m <sup>3</sup>
PM <sub>2.5</sub> (Fase 1)	Annuo da raggiungere entro il 2015 <sup>(3)</sup>	25 µg/m <sup>3</sup>
PM <sub>2.5</sub> (Fase 2)	Annuo da raggiungere entro il 2020 <sup>(4)</sup>	-

Figura 1.1: Concentrazione massima tollerata per agente inquinante secondo il decreto 155/2010

### 1.1.2 Riferimenti legislativi

In Italia, il principale decreto legislativo che tratta la tematica di inquinamento dell'aria è il 155/2010 "Attenuazione della direttiva 2008/50/UE relativa alla qualità dell'aria ambiente e per un'aria pulita in Europa". Le normative emanate in questo decreto si pongono come obbiettivo quello di ridurre l'inquinamento atmosferico, attraverso l'adozione di misure di prevenzione e di controllo. Il provvedimento individua per ogni Regione gli enti al quale delegare l'utilizzo di strumenti utili alla misurazione dell'inquinamento e l'attuazione di piani di prevenzione e risanazione dell'aria. Il punto principale del decreto è quello di stabilire quali sono le sostanze inquinanti e quali sono i loro livelli massimi tollerabili, al fine di tutelare la salute umana, in particolare quella dei soggetti più deboli [5].

### 1.1.3 Misurare l'inquinamento

Per conoscere il livello di qualità dell'aria in una determinata località, è necessario rilevare la concentrazione di ogni elemento nocivo. L'ente principale che si occupa di monitorare l'inquinamento atmosferico è la WHO: World Health organization.

La misurazione effettiva dell'inquinamento è delegata alle amministrazioni locali, che si occupano di installare i sensori necessari per rilevare la concentrazione di ogni sostanza. Negli stati uniti, L'EPA è il leader sulla ricerca e sullo sviluppo di strumenti e tecnologie per misurare l'inquinamento atmosferico. Nell'unione europea, invece, questo compito è affidato all' EEA: European Environment Agency.

Ciascuna di queste organizzazioni si occupa inoltre di effettuare piani di prevenzione e precauzione per ridurre l'inquinamento all'origine, rivolgendosi alle imprese più impattanti sull'ambiente con la formula "polluter pays", che vuol dire che chi inquina paga [11].

Per semplificare la rappresentazione della condizione dell'aria, l'EPA ha introdotto l'AQI (air quality index): una misurazione semplice e generalizzata. Ulteriori indici che verranno discussi in questa tesi sono il PM2.5 e il PM10, le cui metodologie di rilevazione sono standardizzate e normate dalla WHO. Questi valori sono calcolati in base alla concentrazione di particolato aereodisperso di grandezza inferiore a 2.5 e 10 micrometri per metro cubo, rispettivamente. L'accumulo di queste polveri sottili nell'aria è ciò che viene comunemente definito come smog.

Le particelle sottili PM2.5 sono particolarmente dannose per la salute umana, in quanto possono penetrare con molta semplicità nell'organismo, fino ad arrivare ai polmoni e ai globuli rossi. Alcuni effetti a lungo termine dell'esposizione a queste sostanze sono la diminuzione della capacità respiratoria, l'infiammazione dei polmoni e la riduzione della capacità di difesa del sistema immunitario.

### Approfondimento sull'AQI

L'aqi è un indice che misura la qualità dell'aria in un'area geografica. La sua formulazione è la seguente: ad una determinata zona viene associato un valore numerico, compreso tra 0 e 500, più questo valore è alto, più l'esposizione all'aria rappresenta un rischio per la salute. In generale, le zone con un valore aqi inferiore al cento sono considerate "buone", seppure non perfettamente sane, mentre quelle con un aqi superiore a questo valore non rispecchiano gli standard di sicurezza. La semplicità di questo indice ne caratterizza la sua efficacia, l'aqi è ormai diventato uno standard internazionale per valutare la qualità dell'aria. L'indice aqi viene calcolato a partire da 5 dei principali agenti inquinanti:

- la concentrazione di polveri sottili (pm2.5 e pm10)
- il livello di ozono ad altezza della crosta terrestre
- il livello di diossido di zolfo
- il livello di diossido di nitrogeno
- il livello di monossido di carbonio

Infine, per ottenere una singola misurazione AQI si calcola la media di più misurazioni avvenute in un arco di tempo, solitamente di 1 ora, 8 ore e una giornata intera [1].

## 1.2 Visualizzazione dei dati

Per ridurre l'inquinamento atmosferico, è necessario conoscere la sua distribuzione e la sua intensità. La sola disposizione di dati non è però sufficiente per rendere la situazione comprensibile a tutti. La soluzione più semplice per diffondere consapevolezza è fornire una rappresentazione grafica delle informazioni sull'argomento.

Tabella 1.1: Qualità dell'aria in base all'indice AQI

AQI	Qualità dell'aria	Rischi per la salute
0-50	Ottimale	Nessun rischio
51-100	Accettabile	Lievi rischi per i soggetti deboli
101-150	Non buona	Maggiori rischi per i soggetti deboli
151-200	Cattiva	Possibili rischi per tutta la popolazione
201-300	Molto cattiva	Seri rischi per tutta la popolazione
301-500	Pericolosa	Nessuno dovrebbe uscire

### 1.2.1 La data visualization

Con data visualization si intende il processo di rappresentazione di dati numerici o testuali tramite grafici, immagini, animazioni o qualsiasi altro formato grafico. La data visualization è una delle principali tecniche utilizzate per lo studio dei dati: sotto forma visiva, infatti, è possibile eseguire analisi in maniera più rapida e semplice.

La data visualization è un aspetto fondamentale per la comunicazione; il suo utilizzo spazia in tantissimi campi di attività: dalla statistica con l'utilizzo di grafici, alla divulgazione meteorologica, tramite l'utilizzo di mappe [6]. Rappresentare graficamente un dato, non è mai un processo solamente tecnico, ma anche creativo. Per essere esaustiva, chiara e comprensibile, una visualizzazione deve essere progettata con cura e attenzione. La prima cosa da tenere in conto è il tipo di dati che si vuole rappresentare; non tutte le varie forme di data visualization sono adatte a tutti i tipi di dati. Un'aspetto fondamentale da considerare è la scelta dei colori da utilizzare. I colori hanno un effetto emotivo che difficilmente le parole sono in grado di esprimere: se associato ad un contesto e a del testo, ogni colore assume infatti un significato diverso. La sensazione che un utente prova alla visione di un colore dipende fortemente dal suo stato d'animo, dalla personalità e dalla provenienza; ragione per la quale il significato di ogni colore ha radici culturali e antropologiche [4].

Prima di arrivare al risultato finale, è necessario svolgere un'ultimo passaggio: il preprocessing dei dati. Con preprocessing dei dati si intendono tutte le trasformazioni che vengono eseguiti su questi per renderli più adatti alla visualizzazione. Alcuni esempi di preprocessing includono la normalizzazione dei dati e la rimozione di dati errati oppure duplicati.

### 1.2.2 Rappresentare l'inquinamento

Per fornire una rappresentazione grafica dell'inquinamento, è necessario avere a disposizione una serie di dati, questi vengono solitamente messi a disposizione da enti come l'EPA e l'EEA.

Solitamente, le formule preferite per una raffigurazione non troppo scientificamente dettagliata dell'inquinamento sono i grafici e le mappe interattive. I grafici sono utili per spiegare l'andamento di una serie di dati, come ad esempio la concentrazione di un inquinante in un determinato periodo di tempo. Gli stili di grafico più comuni per questo scopo sono i grafici a barre, per rappresentare dati discreti, e i grafici a linee, per rappresentare le varie rilevazioni di un dato nel tempo.

Le mappe interattive vengono utilizzate per spiegare ad un utente la relazione tra un dato e il territorio sul quale questo è stato registrato, mettendo a disposizione funzioni come lo zoom e la ricerca per località. Le mappe interattive offrono un ottimo contesto e geografico e, arricchite dall'utilizzo dei colori giusti, sono uno strumento efficacissimo per la comunicazione. La mappa si presta per essere riempita con qualsiasi tipo di dato: possiamo attribuire ad ogni zona un colore differente, disegnare delle linee o dei poligoni, o ancora aggiungere dei marker interattivi. Utilizzando simultaneamente più metodi di visualizzazione differenti, possiamo comunicare all'utente più informazioni in un'unica schermata, fornendo anche la possibilità di comprendere le relazioni tra questi; queste mappe vengono comunemente chiamate mappe multilayer o multistrato.

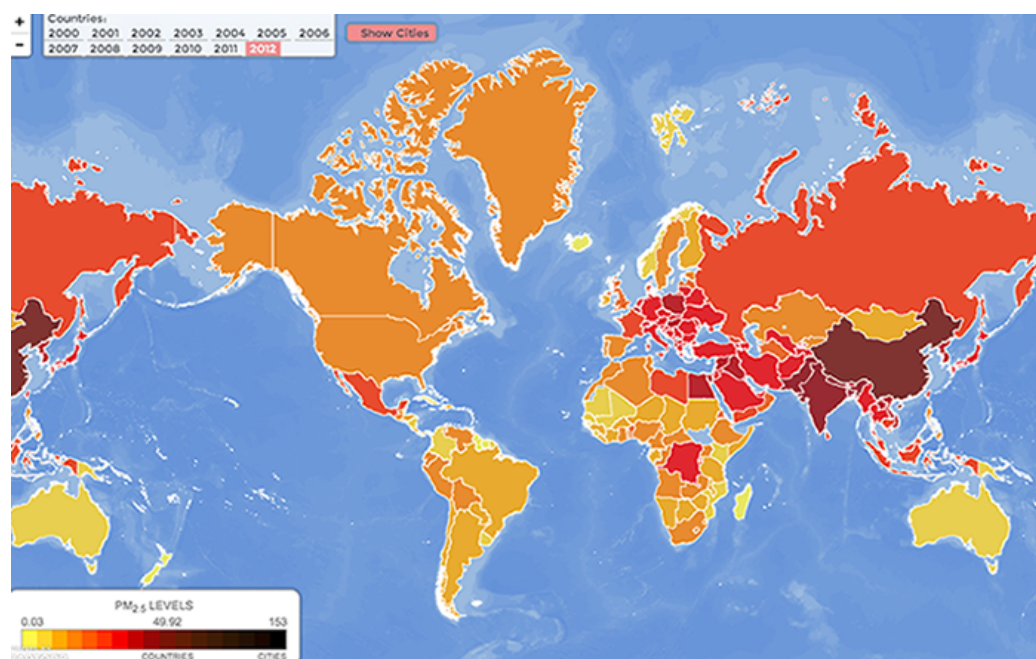


Figura 1.2: Una mappa sul livello di particelle pm2.5

### 1.2.3 I problemi della rappresentazione grafica

Nonostante l'auto esplicabilità, il solo utilizzo della data visualization porta con sé diversi svantaggi. Il problema principale consiste nella totale assenza di feedback che un grafico offre al lettore.

Prendiamo come esempio un grafico che mostra l'accumulo nel tempo delle polveri sottili nell'aria riempito con dati molto preoccupanti. Un utente, la cui preparazione sulla materia viene unicamente dalla legenda del grafico stesso, rischia di attribuire un peso sbagliato a quanto visualizzato.

Un ulteriore problema della visualizzazione non animata, risiede nell'impossibilità di fornire all'interlocutore la percezione del tempo. Se ogni rilevazione di un grafico corrisponde ad una giornata differente; tramite le sole immagini risulta difficile comprendere quanto tempo richiedono dei processi come la risanazione dell'aria o lo spargimento delle polveri sottili.

Infine, se dovessimo spostarci in un contesto ben più complesso dell'inquinamento atmosferico, come ad esempio un grafico astrofisico, è semplice pensare

all'aumento della difficoltà nel rappresentare i dati. In questi contesti, seppure ancora un'ottima risorsa, la sola data visualization non è sufficiente per rendere delle informazioni comprensibili a non esperti.

## 1.3 Sonificazione

### 1.3.1 Definizione di Sonificazione

Con sonificazione si intende il processo tramite il quale dei dati di qualsiasi natura vengono trasformati in elementi acustici. Più semplicemente, la sonificazione prende dei dati come input, e produce un suono come output. Il principio sul quale si basa questa tecnica è quello dell'auditory display, ovvero l'uso del suono per rappresentare delle informazioni. La tecnica dell'auditory display risale a ben prima dell'informazione digitale, il semplice utilizzo di sirene e campane per attirare l'attenzione è solo uno dei possibili esempi. Con il passare del tempo, questo principio ha trovato sempre più applicazioni nel settore dell'informatica, fino al 1992, anno nel quale è stato fondato l'International Community for Auditory Display (ICAD): il forum di ricerca più importante al mondo in questo campo. Durante la sedicesima edizione dell'evento, il ricercatore Thomas Hermann, ha definito delle proprietà che ogni sistema di sonificazione deve possedere [15]:

- il suono deve riflettere le proprietà dei dati rappresentati
- la generazione del suono deve essere sistematica, i criteri tramite i quali il suono viene generato devono quindi essere chiari
- la sonificazione deve essere deterministica, ovvero il suono prodotto deve essere sempre lo stesso per un dato input
- il sistema deve essere riutilizzabile sia con gli stessi dati molteplici volte, sia con dati differenti

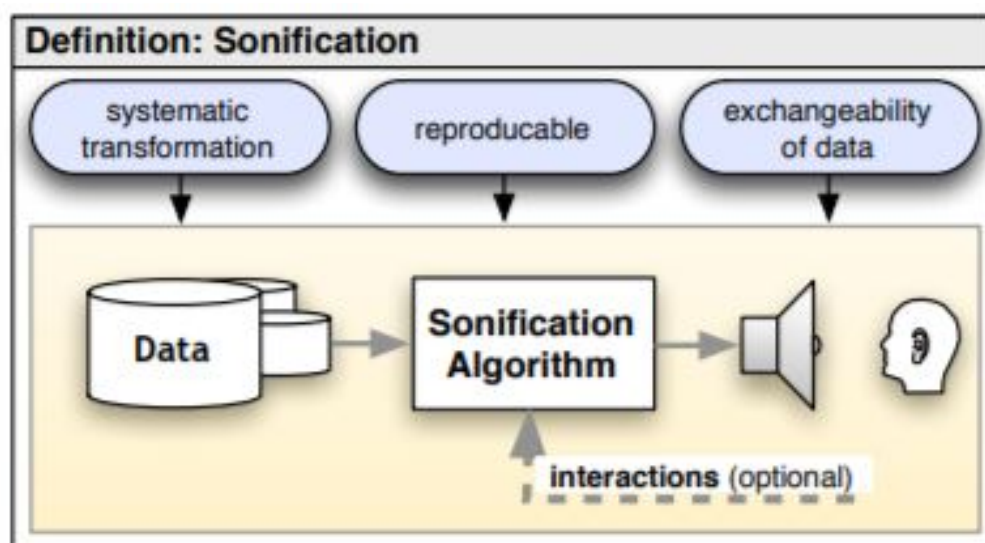


Figura 1.3: Lo schema riassuntivo della sonificazione

### 1.3.2 L'utilizzo della sonificazione

Il principale utilizzo della sonificazione è quello di fungere da alternativa alla data visualization, oppure arricchirla, tramite lo stimolo di un ulteriore senso: l'udito.

Degli studi svolti sul campo della cinematografia e dell'intrattenimento in generale, sono arrivati alla conclusione che l'audio è la componente chiave per connettere lo spettatore con quello che sta vedendo. Uno dei metodi tramite i quali il cervello ritiene molto coinvolgente una rappresentazione grafica arricchita da una traccia audio consiste infatti nell'associazione di pattern visivi ad un certo suono. In altre parole, il cervello è in grado di comprendere le informazioni uditive più semplicemente di quelle visive; l'orecchio infatti distingue meglio le tonalità di una traccia audio di quanto l'occhio riesca a leggere i vari colori [3].

Con abbastanza inventiva, tramite la sonificazione è possibile trasformare qualsiasi informazione in suono, in questa tesi, ci concentreremo sui grafici. Una semplice strategia per la sonificazione di un grafico consiste nell'asso-



ciare un impulso sonoro tanto sgradevole quanto negativo sia il dato da rappresentare. Tramite questa tecnica agli utenti risulterà molto più semplice interpretare quanto visualizzato.

La sonificazione dei grafici è inoltre un ottimo modo per rappresentare i dati offrendo all'interlocutore una migliore percezione del tempo. In un grafico nel quale ogni rilevazione è identificata da una giornata differente, se associamo ad ogni dato una nota o, più in generale, un suono, all'utente risulterà sicuramente più semplice avere una migliore cognizione soggettiva del tempo trascorso.

### **Rappresentare dei dati multidimensionali**

Tramite la sonificazione, è semplice rappresentare in maniera chiara dei dati in forma multi dimensionale, come ad esempio, i grafici tridimensionali. Per rappresentarne le diverse proprietà di ogni dato nei grafici tridimensionali, è possibile associare a ognuna di queste uno dei vari aspetti dell'audio, come ad esempio il volume e la tonalità.

### **La musica generativa**

La sonificazione può essere usata come strumento per la creazione di musica generativa. Come ogni tipo di arte generativa, la musica generativa si riferisce alla creazione di una canzone in parte o totalmente da un sistema autonomo. La caratteristica di questa tecnica è che il risultato non può essere ripetuto, in quanto infinito e sempre diverso. In questo contesto, la sonificazione si presta molto bene per la creazione di musica, in quanto non segue i canoni della musica tradizionale. Solitamente, una traccia sonificata, non distingue mai un inizio, una fine o un ritornello, ragione per la quale è possibile msuicare un flusso di dati potenzialmente infinito.

### 1.3.3 Sonificazione ed accessibilità

La sonificazione è un ottimo modo per rendere i dati accessibili ad individui portatori di disabilità visiva, come ad esempio, cecità completa o parziale. Solitamente, i non vedenti, per poter comprendere delle informazioni, si affidano a un terzo che legge per loro; spesso sotto forma di un software screen reader. Questi software incontrano sempre grandi difficoltà nel leggere qualsiasi tipo di immagine, e quindi, anche i grafici. La sonificazione risolve questo problema, permettendo al non vedente di comprendere le informazioni tramite la percezione uditiva, se affiancata ad una descrizione testuale leggibile da un screen reader [2].

La rappresentazione uditiva di è inoltre molto utile per le persone affette da cecità dei colori. Alcune forme di data visualization utilizzano unicamente la simbologia dei colori per trasmettere informazioni; un possibile esempio legato al discorso dell'inquinamento consiste in una mappa dove ogni stato è colorato in base alla qualità dell'aria. Affiancare ad ogni paese un determinato suono, oltre che un colore, rende la rappresentazione molto più comprensibile a persone affette da questa disabilità.

### 1.3.4 Adattare un dato ad un formato sonoro

Per creare una traccia audio coinvolgente, è possibile usare simultaneamente più aspetti dell'audio, i principali sono:

- il volume
- la durata
- la tonalità: quanto una nota è acuta
- il timbro: ciò che caratterizza il suono di uno strumento
- la stereofonia: tramite l'utilizzo di due canali audio (ad esempio delle cuffie), è possibile creare un effetto di spazio e distanza tra i suoni

Le modalità di adattamento di un dato ad un formato sonoro sono solitamente stabilite dallo sviluppatore stesso, in base al formato dei dati a disposizione e al tipo di sensazione che si vuole trasmettere. Vengono utilizzati principalmente tre approcci: la sintesi sonora, il design sonoro e la creazione di modelli di sonificazione.

### La sintesi sonora

Se si vuole solamente fornire una rappresentazione alternativa a quella visiva, un'ottimo approccio per la creazione del suono è la sintesi sonora. Con sintesi sonora si intendono le tecniche tramite le quali, con l'ausilio di hardware e software, un suono viene generato da zero, senza utilizzare strumentazione acustica. Nel processo di sonificazione tramite sintesi, i dati vengono convertiti in una funzione periodica matematica. Senza entrare troppo nel dettaglio, un possibile esempio di sonificazione tramite sintesi, consiste nell'ottenere l'onda sinusoidale più vicina ai punti in un grafico; le proprietà di quest'onda, quali frequenza e ampiezza, descrivono il suono che verrà prodotto.

Una serie di dati, alternativamente, può essere trasformato in serie di campioni, comunemente chiamati wavetable. Per suonare diversi toni musicali, vengono riprodotti i campioni audio ad intervalli regolari in base alla frequenza che si vuole ottenere. Solitamente il numero di campioni utilizzati è 8192, un numero abbastanza alto da rendere riproducibile qualsiasi frequenza udibile dall'orecchio umano.

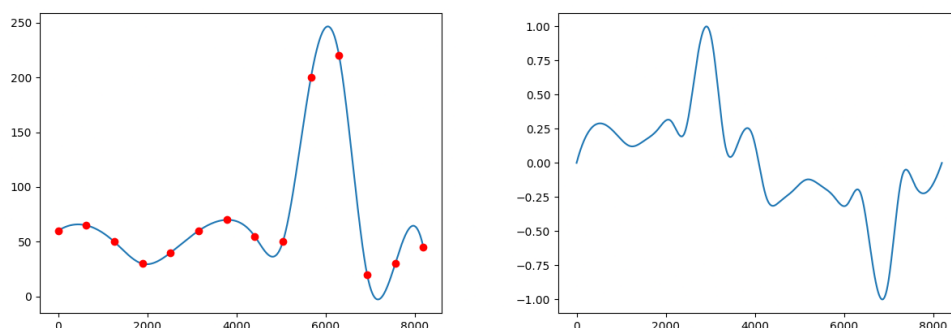


Figura 1.4: Una wavetable che ho generato a partire da dei dati sull'inquinamento. A sinistra, in rosso, sono raffigurate le rilevazioni dell'inquinamento. L'onda sonora periodica, mostrata a destra, è frutto dell'interpolazione, attenuazione e ripetizione di questi.

Per quanto interessante, il suono creato con la sintesi è spesso poco espressivo. La principale causa di questo fatto è la mancanza di armonici, ovvero le frequenze che si sommano alla frequenza fondamentale (quella che denomina la nota), solitamente responsabili per definire il timbro di uno strumento o di una voce umana.

### Design sonoro

Un secondo possibile approccio consiste nell'utilizzare suoni di strumenti reali: un semplice esempio potrebbe coinvolgere l'utilizzo di suoni gradevoli e rilassanti per rappresentare dati positivi, e suoni sgradevoli per rappresentare dati negativi.

Nel processo di sonificazione, si possono applicare inoltre nozioni di composizione musicale e design sonoro: l'andamento dei dati può essere infatti rappresentato dalle note di una scala, di un accordo o di qualsiasi altra forma di melodia. La teoria musicale insegna inoltre a fare provare delle determinate emozioni all'ascoltatore; gli accordi e le scale maggiori esprimono emozioni positive, mentre le tonalità minori esprimono emozioni negative. Se invece volessimo indurre una sensazione di timore per rappresentare un dato parti-

colarmente negativo, potremmo utilizzare un suono molto forte e acuto, o, più in particolare, una dissonanza. La dissonanza è un suono che non è in accordo con una scala musicale, risultando quindi fuori contesto e sgradevole. Un designer sonoro può infine aggiungere alla propria traccia sonificata l'utilizzo di filtri e effetti audio digitali. Tramite questi, è possibile ottenere un suono più ricco e complesso, che rispecchi meglio la natura dei dati.

### Model Based Sonification

Un ultimo approccio di sonificazione, meno interessante dei due precedenti a livello implementativo, consiste nel creare modelli sonificativi. Un modello di sonificazione è un sistema in grado di generare una risposta acustica quando un utente vi interagisce. Per creare un modello, l'ideatore deve per prima cosa associare ad un evento ad una determinata azione, in seguito stabilire le modalità di interazione e infine procedere con la realizzazione. A differenza della sintesi audio e del design sonoro, un modello è solamente in grado di rispondere a segnali esterni secondo regole predefinite, e non è in grado di generare suoni autonomamente. Un esempio di modello di sonificazione è il theremin: uno strumento musicale elettronico tramite il quale un musicista, allontanando e avvicinando le mani alle antenne dell'oggetto, modifica la frequenza e l'ampiezza del suono prodotto [14].

#### 1.3.5 Esempi spiegati

Il primo impiego effettivo della sonificazione risale al 1908. Lo studioso Hans Geiger si pose il problema di dare una rappresentazione immediata e di facile interpretazione della quantità di raggi gamma e particelle beta presenti nell'aria. Inventò così il contatore Geiger: un dispositivo in grado di fornire un feedback sonoro in tempo reale sul livello di radiazione presente in un'area. Il principio di sonificazione utilizzato nel contatore Geiger è molto semplice: lo strumento suona dei "click" ad intervalli regolari; più la concentrazione di radioattività è alta più il tempo di attesa tra i vari click si riduce.

Con il passare del tempo, il concetto di sonificazione si è adattato a rappresentare dati di ogni natura, e non solo quelli legati a proprietà fisiche, diventando a tutti gli effetti una alternativa alla visualizzazione grafica.

### Sonificare il prezzo di Bitcoin



Figura 1.5: L'andamento del prezzo del bitcoin tra il 2015 e il 2022, rappresentato con un grafico azionario.

Il grafico in figura 1.5, è stato sonificato dal data scientist Rohith Teja. Questo esperimento si differenzia da molti altri per la particolare gradevolezza del suono prodotto, anche ad un orecchio non esperto. Per raggiungere questo scopo, il lo studioso ha utilizzato la sonificazione solamente per generare la sequenza di note; associando ad ogni variazione di prezzo del bitcoin una nota musicale. Il suono vero e proprio è prodotto da dei sintetizzatori virtuali anni 80', all'interno di una Digital Audio Workstation: un software professionale per la produzione musicale. Come base musicale Rohith ha scelto un'armonia di do maggiore, ovvero un set di note che possono essere suonate insieme. Ogni dato presente nel grafico è mappato su una nota del-

l'armonia con un criterio molto semplice: più il prezzo del bitcoin è alto, più la nota è acuta. E' stato utilizzato un insieme di note molto armonioso data la positività dei dati rappresentati [8].

### Trasformare un'immagine in campioni audio

Vediamo invece un esempio che utilizza la sintesi audio.



Figura 1.6: La rappresentazione sonora di un emoji.

Nell'immagine 1.6, viene mostrata una delle funzioni messe a disposizione dall'Xfer Serum, un sintetizzatore virtuale. Questa feature permette di sonificare qualsiasi immagine importata nel programma secondo vari criteri. Il criterio più semplice consiste per prima cosa nel convertire l'immagine in scala di grigi, e di ridimensionarla in un quadrato di dimensioni prefissate. A partire da ogni riga dell'immagine viene poi generata una sequenza di campioni, ognuno dei quali mappato sul livello di luminosità del singolo pixel. Tramite questo processo è possibile dare una rappresentazione sonora

ad immagini come radiografie, fotografie di satelliti o rilevazioni di sensori [13].

### **Sonificare la volta celeste**

Durante la ricerca, le sonificazioni che più ho apprezzato riguardano la rappresentazione sonora dello spazio. La cosa in comune tra questi esperimenti è la loro capacità di trasmettere un senso di grandezza e di infinità, accentuato dall'utilizzo del riverbero: l'effetto acustico ottenuto simulando la riflessione del suono in un ambiente. Sul sito della NASA, sono disponibili molti esempi di sonificazione di dati astronomici, ognuno dei quali utilizza approcci differenti. Analizzando, ad esempio, la galassia NGC 1569, i ricercatori hanno deciso di rappresentare i tre colori principali dell'immagine con tre intervalli di frequenza differenti; in aggiunta, il livello di luminosità determina il volume di ogni suono. Grazie questa strategia, è possibile distinguere, sia od occhio che a orecchio, i vari corpi celesti presenti nell'immagine. Questa sonificazione utilizza un approccio bottom-top, consiste ovvero nel trasformare ogni riga dell'immagine in un suono e di concatenare questi in sequenza [7].



# Capitolo 2

## Secondo capitolo

L'idea di questo progetto nasce dalla necessità di fornire una rappresentazione della qualità dell'aria che respiriamo differente da quella solamente grafica. Per questo fine ho deciso di sviluppare un'applicazione web: la risorsa informatica più facilmente accessibile ed utilizzabile. A differenza di un'applicazione nativa, infatti, le webapp sono fruibili tramite browser da qualsiasi dispositivo connesso ad internet, senza bisogno di download o installazione.

### 2.1 Definizione dei Requisiti

Vengono riportati di seguito i requisiti definiti in fase di progettazione, questi si dividono tra requisiti funzionali e requisiti non funzionali.

#### 2.1.1 Requisiti funzionali

I requisiti funzionali definiscono il comportamento e le funzionalità del sistema. I requisiti funzionali individuati sono:

- RF1 L'applicativo deve mostrare lo stato dell'inquinamento dell'aria in tempo reale.
- RF2 L'applicativo deve permettere all'utente di navigare su una mappa, compresa di funzionalità di ricerca e zoom.

RF3 L'utente deve essere in grado di ascoltare una simulazione audio relativa all'inquinamento di qualsiasi parte del mondo, in qualsiasi data.

RF4 Molteplici sonificazioni degli stessi dati devono risultare nella medesima traccia audio.

RF5 Insieme traccia audio sonificata deve essere mostrato un grafico progressivo raffigurante l'andamento dell'inquinamento.

RF6 Il sistema deve funzionare su qualsiasi dispositivo e sistema operativo.

### **2.1.2 Requisiti non funzionali**

I requisiti non funzionali definiscono le caratteristiche del sistema che non sono direttamente legate alle sue funzionalità. Non sono solitamente richieste dal cliente e si rispecchiano nelle scelte laterali di progettazione e sviluppo.

I requisiti non funzionali individuati sono:

RNF1 Il sistema deve essere semplice ed intuitivo da utilizzare.

RNF2 L'applicativo deve astrattizzare qualsiasi riferimento alla sintesi audio e alla teoria musicale.

RNF3 L'applicativo deve essere in grado di produrre una sonificazione in tempi relativamente brevi.

## **2.2 Progettazione grafica**

In seguito alla definizione dei requisiti, sono passato alla fase di progettazione grafica.

### **2.2.1 mockup**

In Figura 2.1 sono riportati i mockup iniziali per la visualizzazione mobile dell'applicazione web. Per realizzare i mockups ho utilizzato la piattaforma online draw.io.



Figura 2.1: I mockup iniziali per la visualizzazione mobile

- **Screen 1:** modella la prima view che viene mostrata, ogni pin rappresenta una stazione di rilevazione e il relativo indice di inquinamento in tempo reale. Al tap della casella di testo in alto viene aperta la view relativa a (Screen 2).
- **Screen 2:** In questa schermata l'utente può personalizzare la ricerca, mostrando solamente pin con inquinamento in un certo range, e spostare la camera sulla località selezionata.
- **Screen 3:** Al tap di un pin sulla mappa presente in (Screen 1), viene aperta la view relativa a (Screen 3). In questa schermata l'utente potrà selezionare l'intervallo di date il cui inquinamento rilevato verrà sonificato. Una volta selezionate le date, nei grafici sottostanti viene mostrata un' anteprima dell'andamento delle rilevazioni nei giorni.
- **Screen 4:** Alla pressione del bottone Sonifica, viene mostrata la view relativa a (Screen 4), nella quale è presente un grafico che, tramite cambiamenti in tempo reale, accompagna la traccia audio generata a partire dai dati.

I mockup per la visualizzazione desktop non differiscono molto da quelli mobile, la mappa occupa l'intera pagina e le impostazioni per la sonificazione sono mostrate in un menu laterale a scomparsa.

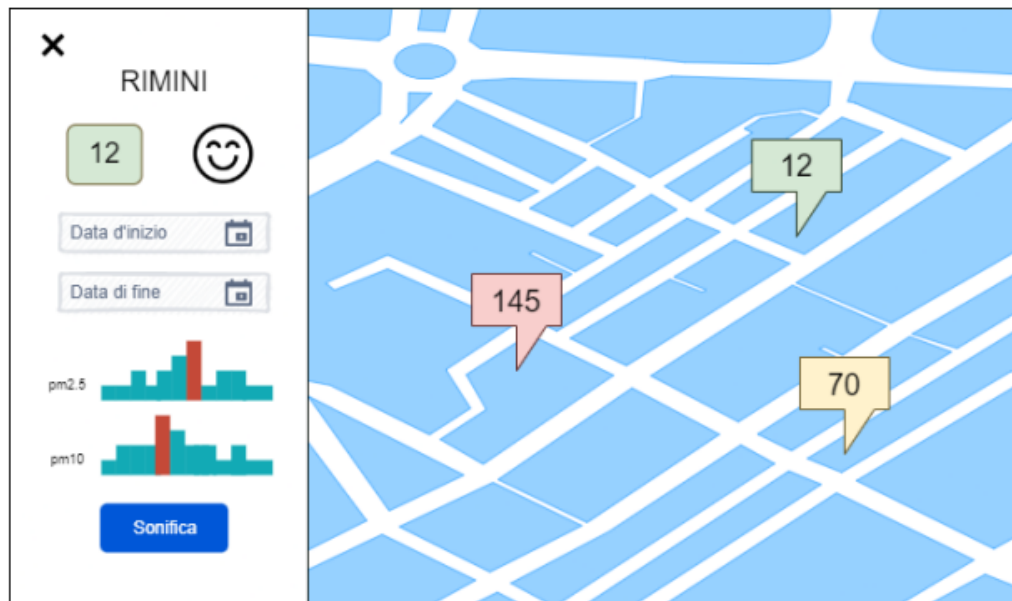


Figura 2.2: I mockup iniziali per la visualizzazione desktop.

## 2.3 Tecnologie web utilizzate

Per comodità, ho suddiviso il programma in più parti: una parte di frontend, tramite la quale l'utente interagisce, e una parte di backend, che si occupa della sonificazione vera e propria. In questa sezione verranno approfondite le tecnologie utilizzate per lo sviluppo del front end.

### 2.3.1 HTML

La pagina fruibile dall'utente presenta una struttura base HTML (Hyper Text Markup Language), un linguaggio per la formattazione di pagine web. HTML è un linguaggio di pubblico dominio, la cui sintassi è stabilita dal World Wide Web Consortium (W3C): un'associazione non governativa che si

occupa di diffondere l'accessibilità della rete e di standardizzare le tecnologie web. La sintassi di HTML è composta da tag in cascata, i quali, letti dal browser, contengono le informazioni necessarie per l'impaginazione.

### **2.3.2 CSS**

Il solo utilizzo di HTML non è sufficiente per ottenere un'interfaccia grafica gradevole e funzionale. Per questo motivo, ho utilizzato CSS (Cascading Style Sheet), un linguaggio utilizzato per definire lo stile di una pagina web, anch'esso reso standard da W3C da un insieme di regole. CSS permette di attribuire stile grafico ai vari tag HTML, come ad esempio cambiare il colore di sfondo, la dimensione del testo e la posizione degli elementi.

### **2.3.3 JavaScript**

Ho utilizzato Javascript per definire il comportamento della pagina in seguito ad eventi scatenati dall'utente. Javascript è un linguaggio di programmazione orientato ad eventi, interpretato durante l'esecuzione da un browser. Javascript è comunemente utilizzato per introdurre effetti dinamici e funzionali chiamati eventi, invocabili dall'utente interagendo con la pagina HTML. Ho scelto Javascript per la sua semplicità nel gestire le richieste web, e per la sua ottima compatibilità con i vari browser.

### **2.3.4 JQuery**

Spesso, collegare i tag HTML agli eventi definiti in Javascript, è un processo che, seppure non complicato, riempie il codice di debito tecnico. Per questo ho delegato le interazioni tra le due tecnologie a JQuery: una libreria Javascript reperibile gratuitamente online.

### 2.3.5 Bootstrap

Bootstrap è una libreria di CSS disponibile gratuitamente, molto diffusa tra le applicazioni web. Seppure questo framework si presti ottimalmente alla creazione di grafiche moderne e accattivanti, ho preferito limitarmi ad utilizzarlo per semplificare la gestione del layout della pagina, in particolare, la posizione di elementi quali la mappa e il player video multimediale.

### 2.3.6 Plotly

Plotly è una libreria Javascript gratuita per la creazione di grafici. Ho utilizzato questa libreria per creare i grafici che mostrano l'andamento dell'inquinamento nell'intervallo selezionato dall'utente. Nonostante la libreria offra moltissimi stili di grafici, ho preferito utilizzare il grafico a barre, in quanto è il più adatto per rappresentare questo tipo di dati. Lo stile che ho deciso di applicare al grafico riprende i colori selezionati da EPA. Ogni rilevazione viene colorata in base al livello di inquinamento.

### 2.3.7 Leaflet - OpenStreetMap

Ho utilizzato questi moduli per inserire una mappa interattiva all'interno della pagina web. Leaflet è una libreria JavaScript open source per la gestione di mappe, facilmente estendibile e con una sintassi ad eventi simile a JQuery. Per quanto riguarda invece l'aspetto della mappa ho applicato un layout vettoriale fornito da OpenStreetMap: un progetto open source sulla rappresentazione cartografica della superficie terrestre. Tramite queste due componenti, l'utente può spostarsi, ingrandire e posizionare marker a proprio piacimento. Siccome i colori utilizzati da EPA per l'AQI sono particolarmente chiari, ho applicato lo stile scuro, al fine di aggiungere un contrasto maggiore.

### 2.3.8 Esri leaflet

Al fine di permettere all'utente di eseguire ricerche per indirizzo e località, e reperire le informazioni di qualsiasi luogo alla pressione sulla mappa, ho utilizzato la libreria Esri leaflet. Esri leaflet è una libreria JavaScript open source per la gestione dei dati geografici distribuita da Esri, un'azienda specializzata in questo campo. Le funzionalità che ho utilizzato principalmente sono il geocoding e il reverse geocoding, ovvero la ricerca di coordinate geografiche a partire da un indirizzo e viceversa.

### 2.3.9 AQIcn API

Per ottenere i dati relativi alla qualità dell'aria da posizionare sulla mappa, ho utilizzato l'API di AQIcn. Una API (application program interface), è un insieme di funzioni e procedure che, fungendo da interfaccia, permettono di interagire con un software esterno. Questo servizio è stato messo a disposizione dal team del World Air Quality Index: un progetto no-profit che mira alla sensibilizzazione delle persone sulla tematica dell'inquinamento atmosferico. AQIcn è un'implementazione di questo progetto, che fornisce agli sviluppatori, o ai soli interessati, dati trasparenti e aggiornati sulla qualità dell'aria in tempo reale.

### 2.3.10 Weatherbit.io

Purtroppo, al momento della progettazione e scelta delle tecnologie, l'API di AQIcn non metteva a disposizione una funzione per ottenere lo storico dei dati. Per questo motivo, ho dovuto ricorrere ad una seconda API: Weatherbit.io.

### 2.3.11 Javascript Fetch API

Per rendere comunicanti la parte di frontend, la parte di backend e le varie API, ho utilizzato la funzione Fetch messa a disposizione da javascript.

Tramite una chiamata `fetch`, è possibile inviare una richiesta HTTP ad un server, e, se necessario, ricevere risposta. Una chiamata a questa funzione permette di personalizzare la richiesta in base alle esigenze e al protocollo utilizzato; specificando l'URL di destinazione, modificando l'header e il body della richiesta, e gestendo la risposta in una funzione. Le chiamate a `fetch` sono svolte in maniera asincrona; dove necessario ho utilizzato la caratteristica sintattica `await` per mantenere il flusso di esecuzione.

### 2.3.12 Python FASTapi

Il software di backend che si occupa di gestire le richieste HTTP e fornire loro risposta è scritto in python. Ho scelto questo linguaggio per la sua semplicità nella manipolazione di complesse strutture dati, e per l'enorme quantità di funzionalità matematiche offerte. La libreria utilizzata per elaborare le richieste di rete è FastAPI. Tramite FastAPI è possibile creare un server web in maniera veloce, utilizzando parole chiave comuni nella sintassi di python. Il software prodotto è una Restful API: un programma che utilizza il protocollo HTTP per ricevere e fornire dei dati. Siccome il processo di sonificazione non è istantaneo, ogni richiesta viene gestita indipendentemente dalle altre, rendendo il server asincrono.

## 2.4 Tecnologie utilizzate per la sonificazione

La componente che esegue la sonificazione vera e propria è realizzata in python in uno script differente da quello del server. Il server, quando richiesto, esegue questo script passandogli come argomento tutti i dati necessari per produrre la traccia. I dati inviati sono sotto forma di JSON, un formato standardizzato particolarmente adatto all'interscambio di dati in rete. I dati ricevuti dallo script di sonificazione sono:

- **data:** array di interi relativi alle varie rilevazioni



- **days**: array di DateTimes, variabili rappresentanti l'orario e la giornata di ogni rilevazione.
- **index**: l'indice delle varie rilevazioni, può essere AQI, PM2.5 e PM10.

Questo programma svolge diversi compiti in successione, questi sono: ricevere i dati, creare le varie traccie, unirle in un'unico file wav, generare un'animazione in .gif, unire audio e video.

### 2.4.1 Strategia di sonificazione

Per sonificare i dati, ho utilizzato un approccio misto, sfruttando sia la sintesi audio che il design sonoro, approfonditi nel capitolo precedente. Prima di progettare il sistema sonificativo, ho individuato le caratteristiche dei dati che volevo rappresentare: le componenti di maggiore importanza sono l'andamento temporale dell'inquinamento e l'inquinamento residuo.

#### L'andamento dell'inquinamento

L'andamento temporale è rappresentato dalle varie rilevazioni nel tempo, siccome è un valore che tende a cambiare rapidamente nel tempo, ha richiesto un approccio di sonificazione dinamico. La scelta delle note per rappresentare questo dato è molto semplice: più il valore dell'inquinamento è alto, più la nota è grave.

#### L'inquinamento residuo

L'inquinamento residuo consiste nel valore di rischio per la salute che si protrae nel tempo in seguito ad una giornata particolarmente inquinata. A differenza della rilevazione AQI vera e propria, i cui valori possono variare drasticamente da un momento all'altro, l'accumulo di residuo si distingue in fasi di crescita e di diminuzione, in funzione a come si è comportato l'inquinamento nel corso della giornata. Per le fasi di crescita ho usato delle note veloci che si alzano di tonalità, mentre per la fase di diminuzione le stesse note sono ripetute con meno frequenza, e tendono ad abbassarsi nel tempo.

### **Gestire il volume**

Un aspetto molto rilevante che ho attribuito a queste due tracce sta nella miscela dei loro volumi: più il valore dell'inquinamento tende ad alzarsi, più il suo volume si abbassa per lasciare spazio alla traccia dell'inquinamento residuo, che invece tende a crescere.

### **L'applicazione della teoria musicale**

Per accentuare l'effetto della crescita e della diminuzione dell'inquinamento residuo, le note della traccia seguono una scala: più l'inquinamento è alto più le note sono acute. Ho deciso di utilizzare una scala maggiore. Siccome le tonalità maggiori sono note per la loro positività, ho introdotto delle dissonanze in base al peggioramento della qualità dell'aria, volte a spezzare questa armonia. Una dissonanza è una nota "fuori contesto" rispetto alla scala o all'accordo che si sta suonando; se inserita all'interno di una scala maggiore, sempre positiva e armoniosa, la dissonanza crea un effetto improvviso di tensione. Ho posto le dissonanze ad intervalli regolari nella scala in base al livello di inquinamento: più questo è alto, più le dissonanze sono frequenti e di maggior intensità.

## **2.4.2 Design audio**

### **I file MIDI**

Per quanto riguarda la parte di design audio, ho deciso di generare un file MIDI. Il MIDI (Musical Instrument Digital Interface) è uno standard di comunicazione sviluppato agli inizi degli anni 80', è tutt'ora vastamente usato nel mondo della produzione musicale per la sua semplicità e la sua portabilità. Tramite questo protocollo, è possibile comunicare gli stessi dati sia a software musicali che a dispositivi hardware, come tastiere e sintetizzatori, che li traducono in suoni. Una sequenza MIDI è una sequenza di eventi che si differenziano per la loro funzione, un evento ha un tempo di inizio, un tempo di fine, un canale e un valore. Per misurare il tempo, i software

musicali utilizzano vari sistemi: in battute di pentagramma, in millisecondi, o in tick MIDI. Di default, un tick MIDI equivale a 1/960 di una battuta di pentagramma, il tempo è di 4/4 e la velocità è di 120 bpm. I principali eventi sono:

- Note On: indica l'inizio di una nota, quando un tasto sulla tastiera viene premuto.
- Note Off: indica la fine di una nota, quando un tasto sulla tastiera viene rilasciato.
- Control Change: indica un cambiamento di stato, come ad esempio il cambio di tonalità di una nota mentre suona.
- Program Change: indica un cambio di strumento.
- Meta Event: indica un evento generale, può essere un messaggio di testo o un cambio di tempo.

Una sequenza MIDI può essere creata da uno strumento munito di tastiera, o da una Digital Audio Workstation: un software di produzione musicale; in particolare, queste ultime, presentano un'interfaccia sempre più incentrata sull'utilizzo di questo standard. La creazione, modifica ed esportazione di tracciati MIDI è molto semplice in quanto non richiede alcuna conoscenza di linguaggi di programmazione e funzionamento del suono a livello hardware e software, in aggiunta, la manipolazione della sequenza di note, è un processo incredibilmente più semplice e intuitivo rispetto alla modifica del segnale audio vero e proprio. Lo strumento digitale più adatto alla composizione del MIDI è il piano roll: un editor che permette di visualizzare le note in un piano virtuale. Nel piano roll, ogni nota è rappresentata da una casella, la sua posizione orizzontale indica il tempo in cui inizia, mentre la sua posizione verticale indica la tonalità.

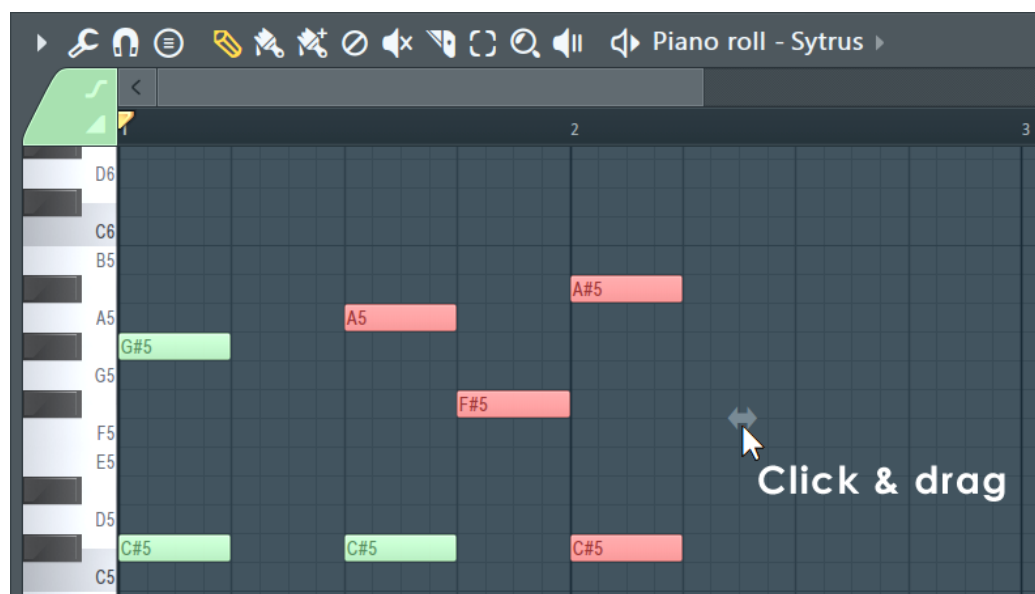


Figura 2.3: Il piano roll di un software Digital Audio Workstation.

Lo standard MIDI, infine, comprende GeneralMidi: un'enumerazione di strumenti ed effetti audio. Questa caratteristica mi ha permesso di concentrarmi solamente sulla scelta degli strumenti General MIDI e sulla generazione della sequenza di note, delegando la sintesi vera e propria ad un software terzo. Per la creazione di file MIDI ho utilizzato MidiUtils, una libreria per python che permette di creare un file MIDI specificandone i vari eventi. Per la sintesi del file MIDI, invece, ho utilizzato Timidity++, un software open source che permette di sintetizzare un file MIDI in un file wav.

### Effetti audio VST3

Per aggiungere spessore alle tracce midi sintetizzate, ho deciso di applicarvi degli effetti audio. Scrivere effetti audio con risultati di qualità è un processo complesso, che richiede una conoscenza approfondita della propagazione del suono. Per questo motivo, ho importato nel programma degli effetti audio sviluppati da professionisti. La tecnologia che ho scelto è VST3 (Virtual Studio Technology 3), un formato che standardizza l'interfaccia tra il plugin e il software che lo utilizza. Il formato VST è stato introdotto da

Steinberg nel 1996 nel suo software Digital Audio Workstation Cubase. Insieme allo standard è stato inoltre sviluppato un SDK (Software development kit), ciò ha permesso a molti programmatori di avvicinarsi al mondo della programmazione di effetti audio ed audio processing, donando notorietà al formato. Per caricare un plugin VST3 in un software diverso da una Digital Audio Workstation ho utilizzato Pedalboard: una libreria per Python sviluppata da Spotify che internamente utilizza JUCE, un framework scritto in c++ per il processing audio. Tramite un array contenente coppie chiave valore, è possibile impostare i parametri dell'effetto, e di seguito applicare questo ad un array di campioni audio da 32 bit.

### Archetype Gojira

Gli effetti audio che ho scelto sono presenti nel Software Archetype Gojira: un plugin VST3 sviluppato da NeuralDSP insieme a Gojira, una band metal francese. Seppure questo plugin sia stato sviluppato per simulare in tempo reale un amplificatore per chitarra, ho deciso di utilizzarlo solamente per gli effetti audio che mette a disposizione. Gli effetti audio che ho applicato alle tracce sono i seguenti:

- Delay: un effetto che, suonando più volte lo stesso input ad intervalli regolari, dona al suono un effetto di eco. Ho usato il delay per accentuare la persistenza del residuo di inquinamento nell'aria.
- Reverb: un effetto in grado di simulare i rimbalzi delle onde sonore in una stanza.
- Shimmer: un effetto che, preso come input un suono, ne riproduce un'armonizzazione, creando un effetto di coro a molte voci.

### 2.4.3 Sintesi audio

La sintesi audio è stata utilizzata per sonificare la forma del grafico, negli intervalli nei quali il livello di inquinamento supera la soglia di totale salu-

brità. La traccia che ho assegnato alla sintesi audio è il Sub-bass, ovvero dei toni profondi le cui frequenze scendono sotto i 70 Hz; in questo range di frequenze, l'orecchio umano è solitamente meno sensibile, ragione per la quale il Sub-bass viene percepito piuttosto che ascoltato. Per rappresentare un grafico sotto forma di audio, ho usato le wavetable, introdotte nel primo capitolo. Le wavetable che ho composto hanno lunghezza fissa di 8192 campioni float da 32 bit ciascuno. La forma dell'onda sonora risultante è strettamente legata alla forma del grafico, tramite questa strategia sono riuscito ad ottenere distinzione tra i timbri della traccia. I campioni da riprodurre vengono scritti in un buffer che verrà in seguito unito alla traccia audio finale.

### Librerie utilizzate

Lo script fa ampiamente uso delle librerie Numpy e Scipy, per la semplicità di utilizzo e la velocità di esecuzione. In particolare, ho utilizzato Numpy per semplificare la manipolazione di array rappresentanti i campioni audio, e Scipy per la funzionalità di interpolazione periodica.

### LFO

Per aggiungere più significato alla traccia sintetizzata ho assegnato al volume di questa un LFO (low frequency oscillator). L'LFO consiste in un oscillatore a bassissima frequenza (sotto i 20 Hz). L'oscillatore è il componente base per la sintesi audio, viene usato per generare un'onda periodica con una certa ampiezza, frequenza e forma, solitamente sinusoidale, quadrata o triangolare []. L'onda creata dall'LFO non rappresenta una nota da ascoltare ma un segnale tramite il quale un'altra onda viene modulata. In questo caso specifico, l'onda modifica il volume della traccia di Sub-bass in modo da creare delle variazioni oscillanti di ampiezza nel tempo, come mostrato in figura 2.4.

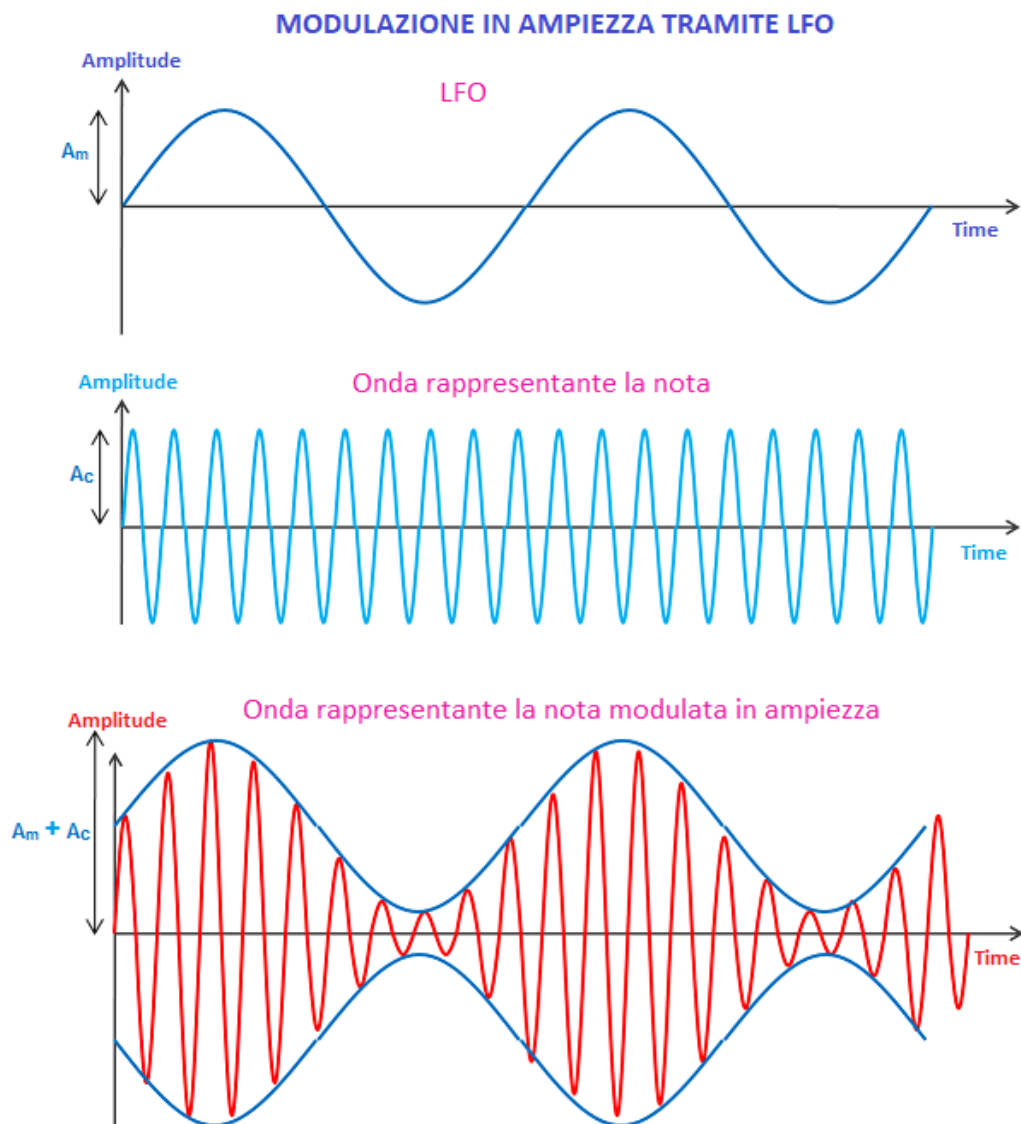


Figura 2.4: Un esempio di modulazione di ampiezza.

## Envelope

La sintesi audio porta con sè diversi problemi e complicazioni, la più comune tra queste è la presenza di un suono simile ad un "pop" durante la riproduzione. Questi suoni sgradevoli sono causati suonando onde disconti-

nue: quando lo speaker che riproduce l'audio, passando da una nota all'altra, percorre distanze troppo grandi in un tempo troppo breve. Per evitare questo problema, ho utilizzato un Enveloper: un filtro che permette di gestire in modo graduale il volume. L'enveloper è stato introdotto dall'ingegnere Robert Moog nel 1964, data la necessità di articolare il volume in maniera differente dai soli stati on/off. I primi prototipi sviluppati di questo filtro caricavano e scaricavano lentamente dei condensatori attenuando il volume di conseguenza. Ad oggi, ogni sintetizzatore hardware e software mette a disposizione gli enveloper, la formula più comune è ADSR, questo filtro gestisce l'andamento del volume in quattro stadi:

- Attack: fase di crescita del volume, quando la nota viene premuta.
- Decay: fase di diminuzione del volume, la nota è ancora premuta, ma il volume diminuisce.
- Sustain: fase di mantenimento del volume, la nota è ancora premuta, il volume rimane stabile.
- Release: fase di diminuzione del volume, la nota viene rilasciata, il volume diminuisce.

Siccome nel processo di sonificazione non vengono premuti effettivamente dei tasti, ho deciso di rimuovere le fasi di decay e sustain; lo scopo dell'enveloper è stato quello di evitare il suono sgradevole citato precedentemente, aumentando e diminuendo il volume ad inizio e fine di una nota.



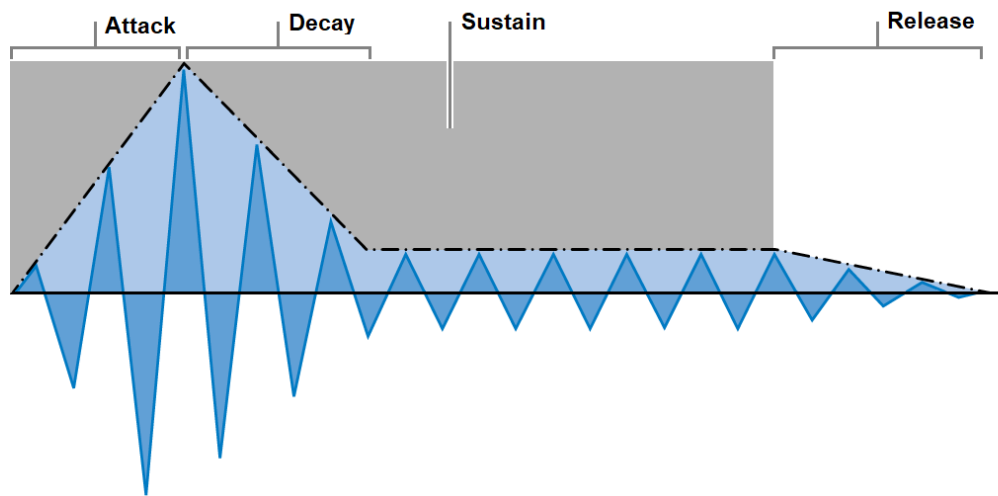


Figura 2.5: Lo schema riassuntivo di un Envelope ADSR.

#### 2.4.4 Creazione del video

Per la generazione dell'animazione ho utilizzato matplotlib, una libreria di Data Visualization che permette di creare grafici. In particolare, tramite `FuncAnimation` è possibile creare un'animazione a partire da una funzione che restituisce un grafico; ogni rilevazione viene rappresentata da un frame, i quali vengono poi uniti in un unico file .gif ad intervalli di 0.5 secondi ciascuno.

#### 2.4.5 Unire Audio e Video

L'aggiunta della traccia audio al file di animazione è stata possibile grazie a moviepy. Moviepy è una libreria python per la manipolazione di video di diversi formati. Per la funzionalità che ho utilizzato, moviepy richiama ffmpeg: una suite software cross platform per creare, tagliare, unire video.

### 2.4.6 Altri software e hardware utilizzati

#### Ableton Live 10 Lite

Ableton è una Digital Audio Workstation (DAW) che permette di registrare, modificare e riprodurre audio. Ho utilizzato questo software in fase di prototipazione per comporre dei possibili risultati della sonificazione, applicare loro degli strumenti General MIDI e degli effetti audio. Per la selezione delle note, ho utilizzato una tastiera compatibile con lo standard MIDI. Durante la fase di testing, ho inoltre utilizzato Ableton per importare le tracce MIDI gli audio sonificati, al fine di verificarne la correttezza.

#### Audacity

Audacity è un software open source per la manipolazione dell'audio. Ho utilizzato questo software per analizzare in maniera più approfondita i campioni in fase di testing al fine di scoprire l'origine dei suoni "pop" sgradevoli. Grazie alle funzione di zoom messa a disposizione dal software è stato possibile individuare il problema con molta facilità.

#### Visual Studio Code

Visual Studio Code è un editor di testo open source, sviluppato da Microsoft. Ho prediletto questo software per la sua semplicità di gestione di molteplici file simultaneamente, e per la sua completezza nelle funzionalità.

#### Insomnia

Insomnia è un software open source tramite il quale è possibile effettuare richieste HTTP e visualizzarne le risposte. Ho utilizzato questo client in fase di test per comprendere la struttura delle risposte alle varie chiamate API effettuate.

## 2.5 Architettura del sistema schematizzata

Di seguito viene presentata una schematizzazione dell'architettura del sistema.

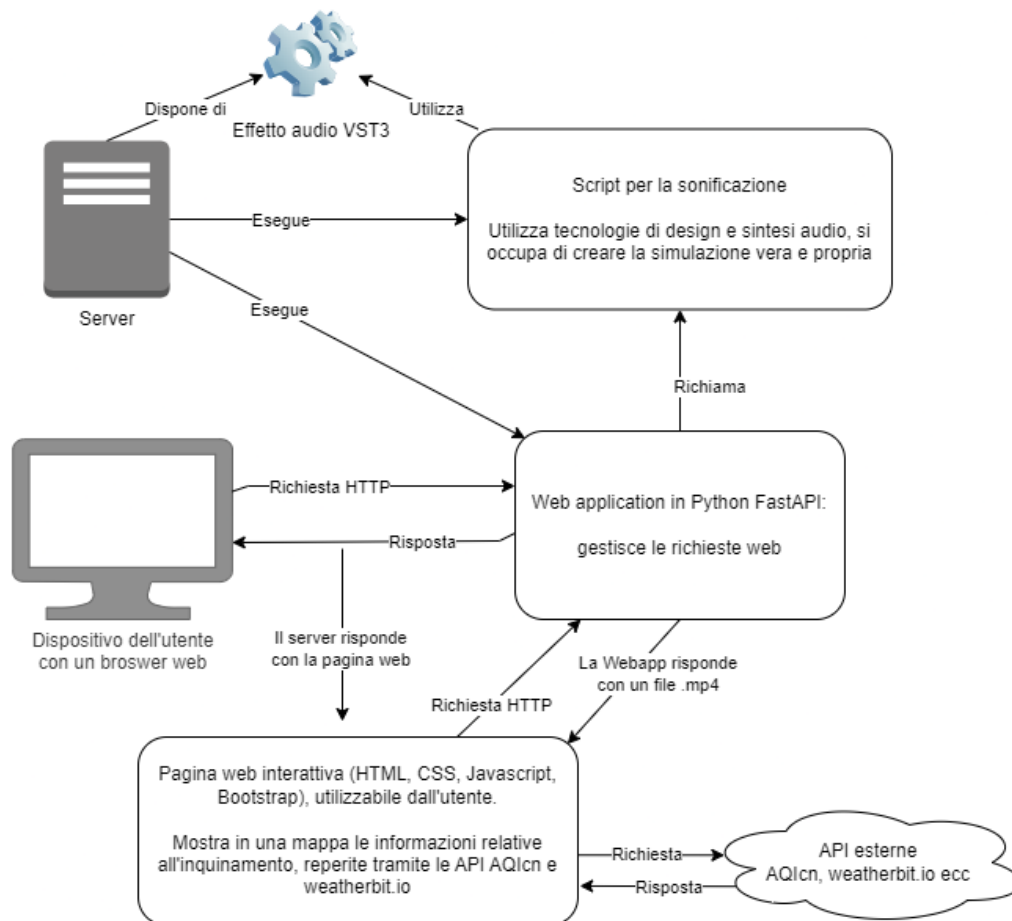


Figura 2.6: L'Architettura del sistema.



# Capitolo 3

## Terzo capitolo

Questo è il terzo capitolo.

### 3.1 Creazione del suono

#### 3.1.1 Generazione Sub Bass

La traccia di sub-bass viene generata tramite un procedimento procedurale implementato nei file sub e wave buffer. L'unico parametro di cui il processo ha bisogno è l'array di dati relativi alle varie rilevazioni, l'oggetto prodotto è un array di campioni audio stereo.

#### Scopo della traccia

L'aggiunta della traccia di sub bass mira ad aggiungere spessore alla sonificazione durante le rilevazioni particolarmente negative. Questa traccia è composta da frequenze molto basse, difficilmente udibili se non negli intervalli di condizioni atmosferiche critiche. Al fine di non rendere la traccia monotona, per ogni intervallo di AQI non ottimale viene sintetizzato un suono diverso.

### **Suddivisione dei dati in intervalli**

Il primo passo che questo sottosistema svolge è quello di dividere tutte le rilevazioni in sottointervalli di AQI consecutivi non ottimali. Per ogni sottointervallo, ne viene indicato l'indice di inizio e quello di fine.

### **Generazione delle WaveTable**

In seguito alla suddivisione, per ogni intervallo viene generata una WaveTable. Per prima cosa viene prelevato il sub-array di dati relativo all'intervallo, in seguito, tramite la classe specificata in `wavebuffer.py`, viene creato l'array di campioni wavetable. Partendo dai dati grezzi, ovvero le sole rilevazioni aqi, il primo passo che la classe svolge è quello di aggiungere all'array una sua copia negativa, in modo da rispettare l'ampiezza massima e minima di un segnale audio. In seguito vengono aggiunti, tramite interpolazione periodica, tanti punti quanti sono i campioni che la WaveTable deve contenere, nel mio caso, 8192. Ho scelto l'interpolazione periodica per fare combaciare sempre il primo campione con l'ultimo, rendendo l'onda effettivamente periodica. A seguito dell'interpolazione, ogni campione viene attenuato, ogni valore nella wavetable viene quindi mappato in un valore compreso tra 1 e -1. Infine, al segnale viene applicato un filtro "Sample n Hold": un circuito che, preso come input un segnale, ne diminuisce la frequenza di campionamento. L'intervallo di campionamento per il Sample n Hold è stabilito dall'AQI medio, più è alto, più l'onda perde di segnale e risulta invasiva.

### **Preparazione dei modificatori di volume - LFO**

Prima di passare alla sintesi vera e propria, il sottosistema definisce gli elementi necessari per l'andamento dinamico del volume. L'unico elemento utilizzato è l'LFO. In questa sonificazione, l'LFO appare come una funzione sinusoidale che varia tra 0.5 e 1.5, i valori che andranno a moltiplicarsi al volume. L'LFO viene creato restituito da una funzione sotto forma di `lambda`.

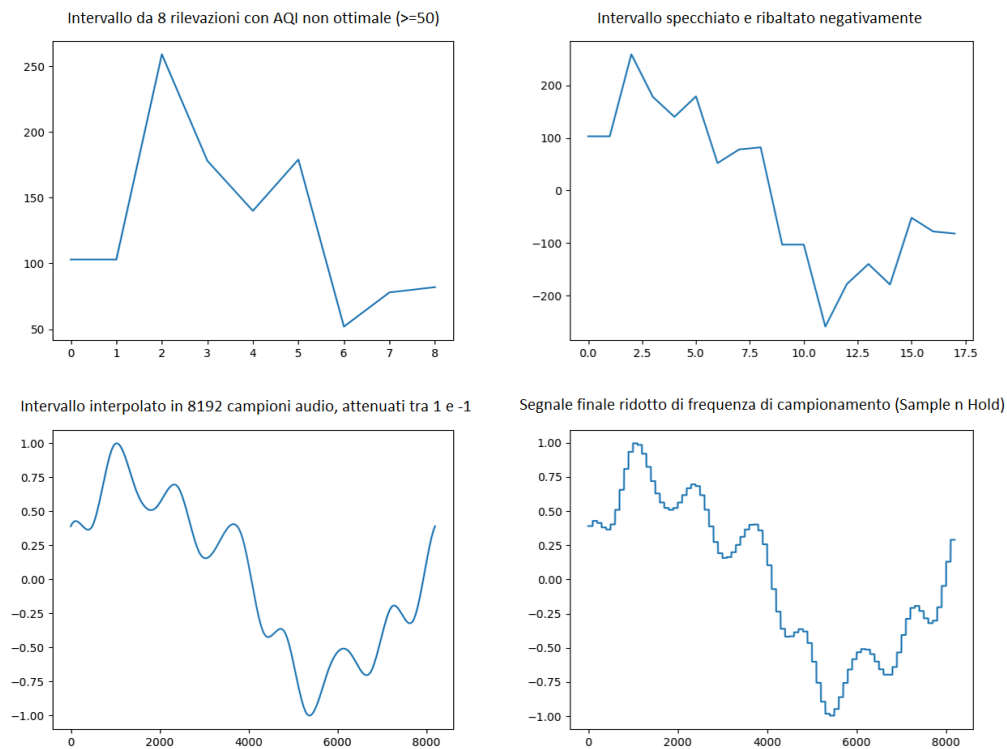


Figura 3.1: Le fasi della generazione di una WaveTable.

Listing 3.1: Generazione dell'LFO.

```

1 def compute_LFO(min, max, samp_period):
2     # samp_period = distanza in campioni tra i picchi della funzione
3     freq = 1 / (samp_period / SAMPLE_RATE)
4     period = SAMPLE_RATE / freq
5     half = (max - min) / 2
6     return lambda x: math.sin(2.0 * math.pi * (x) / period) * half + half + min

```

## Sintesi

Ora che tutte le componenti sono pronte, si può passare alla sintesi dell'audio. La prima cosa che la funzione fa è definire le metriche della traccia, quali il tempo, il numero di note per intervallo, la frequenza di campionamento e la tonalità che si vuole rappresentare. Per ogni intervallo viene generato un buffer audio, questi verranno poi concatenati in un unico array. Ogni

intervallo è composto da più rilevazioni, ognuna delle quali verrà sonificata con quattro note; il volume e la durata di ogni nota è definita dalla gravità dell'aqi della rilevazione. I campioni inseriti nel buffer vengono presi dalla WaveTable relativa all'intervallo. Siccome una WaveTable è composta da abbastanza campioni per suonare ogni frequenza udibile dall'orecchio umano, per rappresentare una certa tonalità, questi vengono selezionati in base alla frequenza di questa. Il valore di ogni campione viene moltiplicato per il volume, e dalla funzione LFO. Al fine nascondere le discontinuità delle onde nelle note suonate, ai buffer di ogni nota viene processato da una funzione "envelope", che attenua i primi e gli ultimi campioni.

Listing 3.2: Generazione del buffer relativo ad una nota.

```

1 # dur = durata della nota
2 # step = intervallo di selezione dei campioni per suonare una tonalita
3 # lfo_ptr = indice globale utilizzato per l'LFO, in modo da non creare oscillazioni di \
  volume discontinue
4 note_buff = np.array([wavetable[math.floor(i * STEP) % WAVETABLE_SIZE] * vol * LFO(i + \
  lfo_ptr) for i in range(dur)])

```

### 3.1.2 Esportare una traccia audio

L'esportazione e la sintesi delle tracce audio non sintetizzate avviene tramite la classe AudioExporter. La classe prende come parametri di costruzione le metriche di pentagramma per la traccia, quali il bpm e la suddivisione del tempo. La funzione di classe volta alla sintesi vera e propria accetta come argomenti una lista di note, un nome per la traccia, l'indice di uno strumento General MIDI e una lista di effetti audio VST3 da applicare. Le note sono delle strutture dati che contengono le informazioni necessarie per descrivere una nota, sono così composte:

Listing 3.3: Composizione di una nota.

```

1 note = {"note": 44,           # indice della nota
2         "time": start_time,  # il tempo di inizio, in battiti
3         "duration": duration, # la durata, in quarti di battito
4         "volume": vol}       # il volume 0 - 100, valore facoltativo

```



A partire da una lista di note, viene generato un file MIDI .mid, questo viene sintetizzato in un file .wav da timidity++, tramite una chiamata di sistema. In seguito, il file sintetizzato viene caricato sotto forma di array di campioni stereo, al quale vengono applicati gli effetti audio.

Una volta pronti gli array di tutte le tracce audio, questi vengono uniti in un'unica lista, che viene salvata su un file .wav. Per evitare errori, ad ogni array viene aggiunto un padding di tanti campioni nulli per rendere tutti gli array della stessa lunghezza.

Listing 3.4: Aggiunta del padding.

```

1 def merge_and_save(*tracks):
2     # find max number of samples of track with max num of samples
3     # then add padding and merge by sum
4     maxlen = max([len(track[1]) for track in tracks])
5     padded = [np.pad(track, ((0,0), (0, maxlen - len(track[0]))), 'constant', ↘
6                 constant_values=0) for track in tracks]
7     final = np.sum(padded, axis=0)

```

### 3.1.3 Traccia principale e accordi - Lead

La traccia principale serve a sonificare l'indice di qualità dell'aria. Questa traccia si basa su una scala maggiore ed è composta da una nota per rilevazione, presenta un timbro dolce. La traccia è principalmente presente negli istanti nei quali la qualità dell'aria è ottimale, quando questa peggiora, il suo volume tende ad abbassarsi lasciando spazio alla traccia di residuo. Ogni nota è caratterizzata da una tonalità ed un volume che dipendono dalla gravità dell'acqua rispetto al valore maggiore e minore registrato. Alle note del Lead vengono affiancati degli accordi ripetuti ad ogni battuta, l'ottava di ognuno di questi è determinata dalla media di quattro rilevazioni consecutive.

Listing 3.5: Generazione della traccia principale.

```

1 def get_lead(data, voicing):
2
3     voicing = voicing[::-1]
4     n_notes = len(voicing)
5     best = min(data)
6     worst = max(data)

```

```
7  notes = []
8
9  for i in range(len(data)):
10     aqi = data[i]
11     vol = 75 if aqi < MIN_THRESH else map_value_int(aqi, best, worst, 50, 25)
12     note_idx = map_value_int(aqi, best, worst, 0, n_notes - 1)
13     notes.append({"note": voicing[note_idx], "time": i, "duration": 1, "volume": vol })
14
15  return notes
```

### 3.1.4 Creazione del residuo

Il processo relativo alla creazione della traccia di residuo è implementato nel file `residue.py`. La funzione prende come parametro l'array di rilevazioni AQI, e restituisce una lista di note MIDI.

#### Individuare i picchi di residuo

La prima cosa svolta in questo procedimento è individuare l'andamento del residuo. Per raggiungere questo scopo, all'array di rilevazioni viene affiancato un array di residuo riempito con il seguente criterio: Quando viene rilevato un valore AQI non ottimale, il residuo raggiunge tale valore, altrimenti, il residuo viene diminuito di un valore costante.

#### Generazione delle note

Le note sono generate in base agli intervalli di crescita e diminuzione del residuo. La sonificazione segue questo criterio: appena viene rilevata una fase di crescita, viene creato un arpeggio di note di tonalità ascendenti, che si protrae fino alla fine dell'intervallo. La frequenza è di quattro note per rilevazione, e le tonalità sono uniformemente distribuite tra le note della scala selezionata; il volume è ascendente. Alla fase di crescita segue un'eventuale fase di diminuzione, caratterizzata da un arpeggio di note di tonalità e volume discendenti con frequenza di due note a rilevazione. La fase di discesa si protrae fino alla completa risanazione dell'aria o fino all'inizio di un nuovo intervallo di crescita. Tramite questa strategia, sono riuscito a differenziare

gli arpeggi tra le crescite improvvise di inquinamento e quelle più progressive. Durante le fasi di crescita e diminuzione del residuo, sono posizionate delle dissonanze in base al valore del residuo.



Figura 3.2: L'andamento del residuo con delle possibili rilevazioni. TODO  
FIX SALIBRITA'



# Conclusioni

Queste sono le conclusioni.

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Quisque a magna quis nunc venenatis vestibulum. Curabitur commodo efficitur ipsum, non ullamcorper tellus. Duis dictum commodo nisi nec venenatis. Donec euismod pulvinar finibus. Suspendisse lorem mi, suscipit quis faucibus ut, luctus in justo. Cras pulvinar arcu ut ullamcorper pulvinar. Aliquam dictum tortor quis diam luctus, quis tristique tortor ultrices. Integer et lacus a velit efficitur convallis. Morbi enim erat, fermentum vel nulla id, viverra vehicula nisi. Integer non auctor leo, eu convallis massa. Cras eu cursus ligula. Nunc non purus et sem vehicula viverra ut nec nibh.

Quisque posuere purus quis eros auctor efficitur. Etiam mattis vitae nulla et blandit. Nulla a orci magna. Cras ac elit enim. Vestibulum nec nisl metus. Mauris congue velit nec malesuada scelerisque. Sed dignissim, enim vitae semper fermentum, mauris leo vestibulum nisl, in malesuada nibh felis nec dui.

Nullam sit amet tellus eget mi varius commodo. Vestibulum sit amet egestas odio. Nam in ullamcorper quam, nec efficitur augue. Curabitur eget elit in leo eleifend tempor vel lobortis lorem. Duis neque dui, tempus eu sollicitudin ac, lobortis sit amet odio. Morbi eleifend, tellus a varius consequat, enim erat sagittis justo, ac rutrum ipsum augue in leo. Suspendisse non mi ante.

Praesent sed pretium dui, id volutpat tortor. Suspendisse tortor lorem,

vestibulum vitae ullamcorper vitae, tincidunt nec leo. Proin interdum congue blandit. Ut bibendum sagittis leo, nec venenatis urna mollis id. Donec nec erat non justo maximus venenatis. In mollis elit eu odio maximus porta. Vestibulum varius turpis sit amet orci blandit, vitae volutpat erat viverra.

Suspendisse nunc urna, elementum ut purus a, sagittis porta velit. Integer ultricies convallis tortor id pellentesque. Duis et sem a mi bibendum congue. Morbi ut tellus cursus, laoreet ipsum rutrum, condimentum felis. Proin velit mi, ultricies a urna nec, facilisis pretium mi. Pellentesque tristique interdum purus, a facilisis mi tempor quis. Sed finibus venenatis ligula porttitor porttitor. Suspendisse cursus lorem nec velit commodo fringilla. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Quisque a magna quis nunc venenatis vestibulum. Curabitur commodo efficitur ipsum, non ullamcorper tellus. Duis dictum commodo nisi nec venenatis. Donec euismod pulvinar finibus. Suspendisse lorem mi, suscipit quis faucibus ut, luctus in justo. Cras pulvinar arcu ut ullamcorper pulvinar. Aliquam dictum tortor quis diam luctus, quis tristique tortor ultrices. Integer et lacus a velit efficitur convallis. Morbi enim erat, fermentum vel nulla id, viverra vehicula nisi. Integer non auctor leo, eu convallis massa. Cras eu cursus ligula. Nunc non purus et sem vehicula viverra ut nec nibh.

Quisque posuere purus quis eros auctor efficitur. Etiam mattis vitae nulla et blandit. Nulla a orci magna. Cras ac elit enim. Vestibulum nec nisl metus. Mauris congue velit nec malesuada scelerisque. Sed dignissim, enim vitae semper fermentum, mauris leo vestibulum nisl, in malesuada nibh felis nec dui.

Nullam sit amet tellus eget mi varius commodo. Vestibulum sit amet egestas odio. Nam in ullamcorper quam, nec efficitur augue. Curabitur eget elit in leo eleifend tempor vel lobortis lorem. Duis neque dui, tempus eu sollicitudin ac, lobortis sit amet odio. Morbi eleifend, tellus a varius consequat, enim erat sagittis justo, ac rutrum ipsum augue in leo. Suspendisse non mi ante.

Praesent sed pretium dui, id volutpat tortor. Suspendisse tortor lorem,

vestibulum vitae ullamcorper vitae, tincidunt nec leo. Proin interdum congue blandit. Ut bibendum sagittis leo, nec venenatis urna mollis id. Donec nec erat non justo maximus venenatis. In mollis elit eu odio maximus porta. Vestibulum varius turpis sit amet orci blandit, vitae volutpat erat viverra.

Suspendisse nunc urna, elementum ut purus a, sagittis porta velit. Integer ultricies convallis tortor id pellentesque. Duis et sem a mi bibendum congue. Morbi ut tellus cursus, laoreet ipsum rutrum, condimentum felis. Proin velit mi, ultricies a urna nec, facilisis pretium mi. Pellentesque tristique interdum purus, a facilisis mi tempor quis. Sed finibus venenatis ligula porttitor porttitor. Suspendisse cursus lorem nec velit commodo fringilla.





# Bibliografia

- [1] Air quality basics.
- [2] Benefits of sonification for users who are blind or low vision.
- [3] Can interactive audio improve videoconferencing?
- [4] Color symbolism.
- [5] Cosa dice la normativa sulla qualità dell'aria?
- [6] Data visualization metamorfosi dei dati tra software e siti di visualizzazione.
- [7] Explore - from space to sound.
- [8] I created music from data using python!
- [9] La minicrometrologia e la dispersione degli inquinanti in aria.
- [10] Latex.
- [11] Polluter pays principle.
- [12] Population and enviroment.
- [13] Serum.
- [14] The sonification handbook.
- [15] Taxonomy and definitions for sonification and auditory display.



# Ringraziamenti

Qui possiamo ringraziare il mondo intero!!!!!!!!!!  
Ovviamente solo se uno vuole, non è obbligatorio.