



www.ec-aiss.it

Testata registrata presso il
Tribunale di Palermo
n. 2 del 17 gennaio 2005
ISSN 1970-7452 (on-line)

© EIC · tutti i diritti riservati
gli articoli possono essere riprodotti a
condizione che venga evidenziato che
sono tratti da www.ec-aiss.it

Sound Around You (iSAY): registrare e condividere il paesaggio sonoro tra mobile e web

Emiliano Battistini

Abstract

Sound Around You (iSAY) is an application available for iPhone and iPad which allows to record, judge and share with the other users the sounds of the environment. Beside the standard sound maps – internet sites in which it is possible to click on geo-tag of a map to listen to the sounds recorded in that specific places – *iSAY* is thought in specific to be used on the mobile phone. In this way, the mobile becomes an instrument to catch the sounds instead to produce them and the user takes part to an academic research on how environmental sounds affect the people. The paper that follows presents the semiotic analysis led on this application, which is an interesting case study to reflect on the application of semiotic methodology to new-new sound technologies.

1. *Sound Around You (iSAY): una mappa sonora su dispositivo mobile*

Sound Around You o *iSAY* è un'applicazione per dispositivi mobili – in specifico per iPhone e iPad, non essendo stata sviluppata la versione per i rispettivi smartphone e pad fuori dal mondo Apple – che permette di registrare i suoni dell'ambiente intorno e caricarli su una mappa sonora per condividerli con altri utenti.

Per mappa sonora o *soundmap* intendiamo un sito internet che ri-media (Bolter&Grusin 1999) una mappa geografica, spesso fornita da *Google Maps*, in cui è possibile cliccare su geo-tag cioè punti precisi e contrassegnati per ascoltare i suoni del paesaggio registrati in tali specifiche località. Di norma, nel cliccare compare in sovrainpressione un lettore audio, implementato da applicazioni preesistenti come *SoundCloud* o *Audioboo.FM*, insieme a una fotografia della località geografica di cui si sta ascoltando il suono e a una scheda informativa (chi ha registrato il suono, quando, dove, come, ecc.). Infatti, se in alcune mappe sonore – di solito le più datate – è possibile solo ascoltare i suoni qui archiviati, la maggior parte di esse presentano oggi un formato di archivio aperto, in modo che chiunque voglia contribuire alla mappatura acustica del paesaggio possa caricare on line, una volta registrati, i propri suoni¹. Per la pratica di registrazione viene consigliato, oltre ai registratori digitali eventualmente già in

¹ Le mappe sonore più datate e stabili sono cresciute negli anni, creando un vasto archivio di registrazioni istantanee dal valore storico, utile per sensibilizzare al tema dell'ecologia acustica. Infatti, il paesaggio sonoro



possemo, l'utilizzo di specifiche applicazioni audio per smartphone, come appunto *iSay*, di cui ci occuperemo in questo intervento. In questo modo chiunque abbia a disposizione un dispositivo mobile, può registrare in maniera semplice i suoni del proprio ambiente e caricarli direttamente sulla mappa.

Rispetto alla maggior parte delle mappe sonore, *Sound Around You* non si limita alla sola fruizione da work station e laptop ma si lega fortemente all'uso del mobile. Anzi, vale il contrario: *iSAT* è un'applicazione pensata principalmente per il mobile che può essere anche fruita attraverso un PC o un Mac fisso. Ideata da Charlie Mydlarz, PhD presso il centro di ricerca di ingegneria acustica dell'Università di Salford (UK), l'applicazione ha infatti lo scopo di raccogliere il più alto numero di valutazioni personali degli individui sul proprio ambiente sonoro, da utilizzare come dati per conoscere quale influenza hanno i suoni dell'ambiente sulla vita delle persone in ambito urbano, in un momento della storia in cui la concentrazione urbana ha superato quella rurale. Questo scopo, che iscrive *Sound Around You* in un regime discorsivo del sapere – la ricerca accademica –, giustifica la scelta di dare la priorità alla componente mobile della mappa sonora rispetto alla sua fruizione da computer fisso.

Attraverso l'analisi semiotica che segue ci riproponiamo di rendere conto delle strategie comunicative che l'applicazione *iSay* mette in gioco per trasformare il fruitore in un collaboratore sensibile all'ecologia acustica. Oltre all'analisi dell'icona-marchio dell'applicazione e delle principali schermate e percorsi di fruizione e dell'interfaccia grafica, si è tenuto conto anche dei file sonori che compaiono sulla mappa sonora di *Sound Around You*, limitandoci a quelli che compaiono sulla penisola italiana all'interno della mappa sonora mondiale.

Per l'analisi di questo nuovo-nuovo media ci siamo basati sugli strumenti analitici contenuti in Cosenza (2003, 2004).

2. L'analisi dell'icona

Analizziamo per prima cosa l'icona dell'applicazione, che funziona da tasto per aprire il programma. Sul menù di un iPhone o di un iPad, l'icona dell'applicazione *Sound Around You* (Fig. 1) si presenta come un quadrato beige con gli angoli smussati (come vuole la convenzione plastica in uso per le applicazioni del mondo Apple) che fa da fondo a tre etichette colorate di grandezza e colore diverso, ma tutte con il lato rotondo verso il bordo del quadrato e una punta verso l'interno, a colpire il centro bianco di un cerchio a strisce verde e grigio, come se fosse un bersaglio per frecce². Sotto a questo primo cerchio, parzialmente coperto, ve n'è un altro, decentrato verso l'angolo del quadrato lasciato vuoto dalle tre etichette. La sovrapposizione dei due cerchi dona l'effetto di verticalità, tridimensionalità e movimento che entra in sincretismo con quello delle tre etichette che stanno per tre suoni di entità diversa ma che puntano allo stesso bersaglio mobile. Le tre etichette infatti sono di tre grandezze diverse e, dalla più grande alla piccola girando in senso orario, la prima è gialla con scritto "around", la seconda è bordeaux con scritto "sound" e la terza è azzurra con scritto "you". Come vuole la convenzione di lettura di un testo nella nostra cultura, la direzione di lettura parte dall'etichetta bordeaux ("sound"), in quanto posizionata nell'angolo in alto a sinistra. In seguito, l'attenzione viene attirata dall'etichetta in giallo ("around"), seppur si presenti in basso a sinistra, a causa della sua

cambia col tempo: come le fotografie mostrano che aspetto aveva un luogo, le fotografie sonore ci possono dire in qualche modo come questo "suonava". La stragrande maggioranza delle sound map rappresentano una delle pratiche che, insieme alle *soundwalk* (passeggiate sonore) e alle *phonography* (fotografie sonore, conosciute anche come *field recording*) si legano agli studi sul paesaggio sonoro. I *Soundscape Studies* sono un ambito di ricerca interdisciplinare, a cavallo tra ricerca scientifica e ricerca artistica, nato in Canada negli anni Settanta del Novecento grazie al compositore Murray R. Schafer (1977) che iniziò a studiare i suoni dell'ambiente dal punto di vista ecologico e artistico. Grazie ai lavori di Schafer è nata l'*acoustic ecology*, disciplina e movimento mondiale che conta numerosi appassionati e professionisti. Per un'introduzione agli studi sul paesaggio sonoro, cfr. oltre a Schafer (1977) anche Colimberti (2004) e Mayr (2001).

² Per le categorie di analisi del linguaggio figurativo e plastico rimandiamo a Greimas (1984).

grandezza. Infine, l'attenzione passa all'etichetta azzurra ("you"), che contribuisce a comporre il nome esteso dell'applicazione "Sound Around You", in sincretismo con il suo acronimo "iSAY" che, all'esterno del quadrato beige sul lato inferiore come una didascalia, identifica l'applicazione. La differente caratterizzazione cromatica e topologica delle tre etichette portano comunque a differenti percorsi di lettura che interferiscono con il primo e possono portare a sequenze differenti delle tre parole: "You sound around", "Around sound you", "Around you sound", ecc. Tale simultaneità di letture suggerita dalle tre etichette rimanda alla simultaneità dei suoni dell'ambiente che, di entità diversa per timbro e direzione, colpiscono uno stesso individuo che si muove nello spazio come un bersaglio mobile.



Fig. 1 – Icona dell'applicazione *iSAY*
(© Sound Around You).

Per l'utilizzo di colori accesi e per le linee curve, questa icona crea un effetto invitante e allegro e sembra ben progettata per tradurre in tratti visivi il concept dell'applicazione e le caratteristiche della realtà sonora dell'ambiente. Tale coerenza, come vedremo, non sarà mantenuta purtroppo dalle ulteriori componenti dell'applicazione, che alla fine presenta una serie di criticità comunicative, semantiche e di fruizione (cfr. *infra*, 5). Per ora notiamo già un'incoerenza tra i due nomi dell'applicazione, tra quello esteso e quello contratto, tra "Sound Around You" e "iSAY": il "dire" del "say" inglese, che con l'"io" di "i" si coniuga in "io dico", condivide con "I suoni intorno a te" solo l'appartenere in generale alla dimensione acustica, rimandando a un'azione sonora della vocalità e niente più. Anche se non totalmente centrata sul piano semantico, il gioco di parole si giustifica in termini prescrittivi: se accettiamo il contratto comunicativo che ci pone, l'applicazione ci chiede di "dire", di pronunciarci, sui suoni dell'ambiente che abbiamo intorno a noi.

3. "We need your help": il contratto comunicativo

Cliccando sull'icona, la stessa si espande in una schermata introduttiva (Fig. 2) in cui, sotto alla riga superiore grigia con il nome dell'applicazione e il tasto "next" leggiamo in nero su fondo bianco il testo "Discover the sounds around you... We need your help to better understand the everyday sounds around us and how they affect the quality of all our lives. The project is run by The University of Salford Acoustics Research Centre, UK" e più sotto di nuovo l'icona del progetto insieme al logo della Salford University di Manchester e quello del rispettivo Centro di Ricerca di Acustica. Questa prima schermata espone dunque in maniera sintetica il patto comunicativo proposto dall'applicazione – un appello a partecipare a una ricerca accademica sull'ecologia acustica – e i soggetti in gioco – il Centro di Acustica della Salford University di Manchester e noi come fruitori, installati nel testo grazie allo "you" inglese. Sul piano narrativo (Greimas, Courtés 1979) questa schermata rappresenta il momento

della manipolazione in cui la Salford University in ruolo attanziale di destinante tenta di modalizzare il soggetto fruitore secondo il voler-fare attraverso il ricorso alla figura patemica dell'avere bisogno di aiuto.



Fig. 2 – Schermata introduttiva di *iSAY*
(© Sound Around You).

Cliccando sul testo “next” si accetta tale patto comunicativo e si passa a una seconda schermata sempre a sfondo bianco nella quale, scorrendo con le dita sul touch screen del dispositivo mobile si leggono quattro porzioni di un testo, ognuna associata di volta in volta a un'icona differente: 1) “Thank you for taking part in the Sound Around You project. You are part of a worldwide soundscape research project that aims to raise awareness of how our sound environments influence us” si accompagna all'icona di “Sound around you”; 2) “Whenever you find yourself listening to the sound around you, tap the “Capture” tab, make a short recording, let us know why you recorded it, rate it and then upload it at the “Upload” tab” presenta l'icona stilizzata di un paesaggio urbano con le silhouette di palazzi, alberi e grattacieli; 3) “The “Explore” tab allows you to have a listen to yours and every other participants submissions to date, including the soundscape of the week (tap the image above to listen to this week)” si collega all'icona di un geotag sovrapposto a quella di una stellina gialla; 4) “When you start to listen you'll be amazed at what you can hear! Contact cmydlarz@gmail.com with any comments” si lega infine alle icone dei social media in cui il progetto è presente con un account (Twitter, Facebook e YouTube).

Questa seconda schermata condensa una serie di funzioni: per prima cosa completa la manipolazione del fruitore, esplicitandogli il compito da portare a termine e appassionandolo attraverso la figura patemica dell’“rimanere meravigliato”; in secondo luogo, attraverso una serie di istruzioni fornisce al fruitore la competenza adeguata (saper fare e poter fare) per utilizzare l'applicazione; infine, inserisce il fruitore all'interno di una comunità riunita attorno a un progetto di ricerca sull'ambiente sonoro di scala mondiale.

Il programma narrativo di base dei soggetti che appartengono al discorso universitario – e che si presentano sotto la forma di una “catena di destinanti”: la Salford University è il destinante dell'Acoustics Research Centre, che è il destinante di Charlie Mydlarz (dottorando in acustica di cui il progetto *Sound Around You* rappresenta la tesi di ricerca), che è il destinante del soggetto fruitore – è quello di una ricerca allo stesso tempo quantitativa e qualitativa. L'oggetto di valore è un sapere sui suoni dell'ambiente, in specifico l'effetto che questi hanno sulle persone. Il programma narrativo d'uso è quello di raccogliere dati attraverso la partecipazione diretta di cittadini volontari grazie all'utilizzo di un'applicazione specifica per mobile. Rispetto ad essi, una volta accettata la manipolazione sotto forma dell'appello e dell'invito a un contratto di aiuto, il soggetto fruitore ottiene il ruolo attanziale di soggetto aiutante. Come soggetto, il proprio programma narrativo di base consiste nel fornire ai ricercatori una conoscenza, un sapere sui suoni del proprio ambiente, in specifico la sanzione di essi tramite la compilazione di una scheda valutativa. Per raggiungere tale scopo, il programma narrativo d'uso è quello di utilizzare l'applicazione Sound Around You per registrare i suoni del proprio

ambiente, valutarli e condividerli sulla piattaforma online. All'interno di questa comunicazione partecipativa, l'oggetto di valore per i fruitori è, da una parte, quello di rimanere meravigliati dalle proprie capacità di ascolto e, dall'altra, quello di essere utili alla società partecipando al lavoro di un'equipe di ricercatori in fisica ed ecologia acustica.

4. Due percorsi di fruizione per una performance

Seguono una serie di indicazioni su come utilizzare l'applicazione nelle sue componenti, ognuna indicata tramite un tasto-icona all'interno della fascia nera che fa da menù in fondo alla schermata. Oltre al pulsante "Info" con l'ormai classica icona di "i" cerchiata, si presentano i tasti "Capture" con l'icona di un microfono, "Upload" con l'icona di un aereo di carta e "Explore" con l'icona del globo terrestre, tasto che rimanda a una mappa sonora online dove eseguire ogni azione specifica richiesta al fruitore dall'autore del progetto: "Catturare", registrare i suoni dell'ambiente in cui si è (Fig. 3); "Uploadare", caricare tali suoni sulla mappa sonora compilando una scheda valutativa tramite un sistema di ranking (Fig. 4); "Esplorare" la mappa sonora, ascoltando il proprio suono e quelli condivisi dagli altri fruitori in tutto il mondo e le loro relative valutazioni (Fig. 5). La presentazione di tali azioni sul menù segue la loro sequenza logico-narrativa come qui esposta: ulteriore prescrizione al fruitore per il "buon uso" dell'applicazione e per un "corretto svolgimento" dell'esperienza di fruizione.

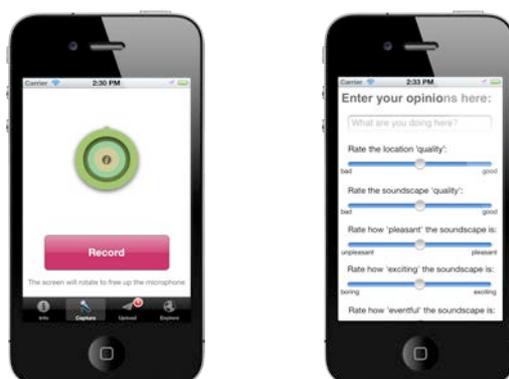


Fig. 3 e 4 – Schermata "Capture" e ranking di *iSAT*
(© Sound Around You).



Fig. 5 – Schermata "Explore" di *iSAT*
(© Sound Around You).

Prendendo come riferimento il sito internet di *Sound Around You* (Fig. 6), notiamo due possibili “percorsi segnaletici” utili ad instradare gli utenti. Se si segue il menù in grigio e rosa in fondo alla schermata ci viene consigliato l’uso del mobile, rimandandoci al download dell’applicazione *iSAY* dal sito dell’*AppleStore*. Segue la registrazione dei suoni tramite mobile e il loro upload. Se si segue invece il tasto “contribute” in colore bordeaux sulla destra della pagina, si apre un percorso di compilazione di un form in cui inserire i dati dei suoni già registrati con il proprio microfono personale e caricati sul sito. Il fatto di possedere già un microfono specifico per la registrazione di ambiente (al posto di uno smartphone) e quello di aver già registrato dei suoni ed essere capaci di descriverli delinea la figura di un grado di competenza già sviluppata in questo ambito e identifica un utente modello (Eco 1979) che potremmo definire “esperto”. Al contrario, il primo percorso di fruizione, accompagnando il fruitore passo dopo passo in questa nuova attività, sembra rivolgersi a un utente modello alle prime armi e dunque “principiante”. Ad ogni modo, tra tutti i possibili utenti dell’applicazione, in generale vi è una primissima selezione in base al possesso di dispositivi Apple o meno: per i mobile non Apple, la fruizione dell’applicazione consente solo l’esplorazione della mappa sonora, senza poter registrare e condividere alcun suono, ma solamente ascoltare³.

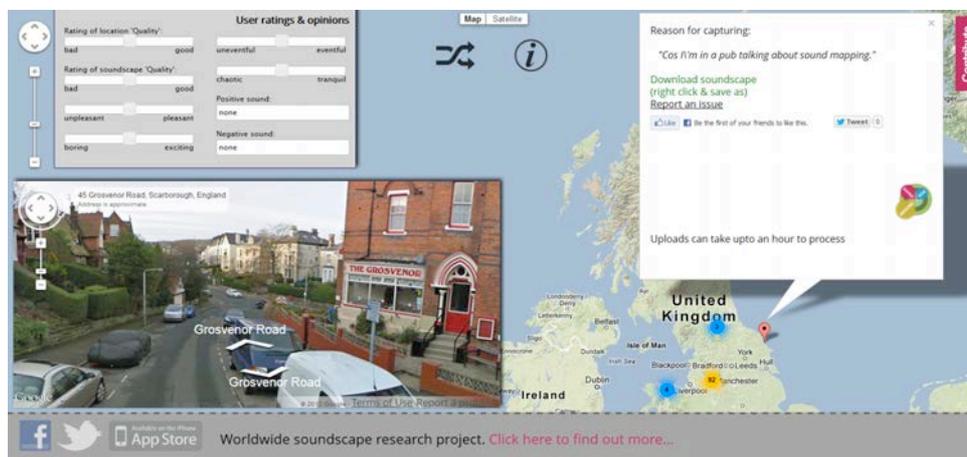


Fig. 6 – Web shot di *iSAY* (© Sound Around You).

Se dal punto di vista dei percorsi di fruizione il sito internet di *Sound Around You* appare centrale nel rapporto inter-oggettuale e mediale con il mobile, lo stesso sito – al momento della fruizione tramite workstation fissa – presenta però una serie di disfunzioni che mettono in dubbio tale centralità, portando invece all’ipotesi interpretativa opposta: è il sito ad essere costruito in funzione della fruizione su mobile, concepita come centrale. Tali disfunzioni si possono così riassumere: le convenzioni di genere delle mappe sonore come siti internet non sono rispettate; non compare alcun tasto per ingrandire o rimpicciolire la mappa (cosa che invece su mobile si fa allargando o avvicinando due dita sul touch screen); icone, finestre e menù ostacolano una buona visione della mappa; viene data troppa importanza alla schermata di *Google Street View* che accompagna la scheda valutativa dei suoni; compare una certa grado di disfunzionalità tra i tasti; le finestre di fruizione sono spesso rigide, non essendo possibile muoverle per vedere parti della mappa sottostante; le informazioni non sono complete, come ad esempio la categorizzazione dei suoni per azione. Al contrario, sul mobile compare l’informazione essenziale per ogni suono e per il resto si rimanda al sito per “maggiori informazioni”.

³ Navigando in modo superficiale questo sito sembra che la presenza del soggetto Apple come ulteriore aiutante del progetto Sound Around You sia motivato da interessi economici: ipotesi che viene disconfermata quando, navigando a fondo tutta la sezione di informazioni del sito, si arriva alla conoscenza che tale presenza è giustificata per le prestazioni tecniche dei mobile Apple.



5. Effetto di comunità e tipologie di utenti

Se da una parte *Sound Around You* sfrutta un principio partecipativo e accoglie il fruitore all'interno di un soggetto collettivo costruito intorno al proprio progetto, dall'altra è giusto interrogarsi sul tipo di partecipazione che viene costruita. Possiamo parlare a riguardo di una vera e propria comunità? Si partecipa al progetto di qualcuno ma quanto e come lo si fa "insieme"? L'analisi dei file caricati sulla mappa sonora e i giudizi lasciati dai partecipanti mette in luce il fatto che si tratta di un basso grado di comunità. Prima di tutto notiamo come gli utenti agiscano singolarmente attraverso i propri mobile personali. Inoltre i file sonori vengono caricati come anonimi, cosa che disimpegna i partecipanti da una vera e propria presa di responsabilità per il fatto di non rimetterci la "faccia". L'effetto di comunità nasce dunque solo dal fatto di condividere in maniera anonima i file sonori, caricandoli e scaricandoli dalla mappa, e dalla sanzione dell'ambiente sonoro registrato attraverso la scheda di ranking (Fig. 4).

Ascoltando i file caricati sulla mappa sonora e osservando le sanzioni condivise dai propri autori, si coglie come alcuni utenti abbiano compilato in maniera coerente e soddisfacente le schede di valutazione, mentre altri non le hanno compilate o le hanno compilate in maniere incoerente evidenziando una discordanza tra il suono registrato e la valutazione che ne è stata fatta. Dal modo in cui i partecipanti hanno compilato il form valutativo dei suoni deriva un effetto di senso di maggiore o minore consapevolezza, definita come il "sapere che cosa si sta facendo". Un secondo effetto di senso, quello di competenza, dipende invece dalla qualità della registrazione sul campo che viene caricata online e condivisa. Anche la *field recording* infatti, come genere all'interno della musica elettroacustica, ha le sue convenzioni: la registrazione audio professionale è quella che nasconde le marche della propria enunciazione, che non fa sentire né il corpo del soggetto che registra né il corpo del microfono, tendendo a un effetto di trasparenza; al contrario una registrazione non professionale è "sporcata" da suoni del corpo di chi registra (respiri, mormorii, voce, ecc.) e/o da rumori causati dai movimenti del microfono, producendo un effetto di opacità. Possiamo dunque proporre una tipologia di utenti in base ai tratti semantici di consapevolezza riguardo al progetto a cui stanno contribuendo e in base al grado di competenza con cui svolgono il proprio compito partecipativo. Si possono così avere degli utenti competenti e consapevoli (propri di una registrazione "pulita, chiara" ben fatta e ben descritta); incompetenti e consapevoli (una registrazione "sporca, confusa" ma ben descritta); competenti e inconsapevoli (una registrazione ben fatta ma mal descritta, in cui troviamo un'incoerenza tra la valutazione dei suoni e la loro registrazione); incompetenti e inconsapevoli (una registrazione mal fatta con una scheda valutativa incoerente). Un caso interessante è dato da una serie di file sonori che seppur all'interno della mappa sonora si discostano molto dalla richiesta del destinante in quanto, anziché presentare suoni dell'ambiente, riportano persone che cantano una canzone o mimano una situazione o "salutano la mamma". Questo tipo di utenti potrebbero essere chiamati "sabotatori" in quanto minano la ricerca quali-quantitativa avviata dal destinante producendo al suo interno un errore statistico. Sono però casi interessanti di ri-uso e ri-appropriazione del dispositivo che creano nuove possibilità creative e interpretative.

6. Conclusioni: una serie di criticità

L'effetto di incompetenza dato da una parte degli utenti, insieme a tutti gli usi eterodossi dell'applicazione che niente hanno a che fare con l'ecologia acustica e con lo scopo del progetto, ci portano a riscontrare nell'applicazione *iSAT* una serie di criticità.

La prima criticità è di tipo comunicativo: il patto comunicativo non risulta chiaro, l'homepage ad esempio invita direttamente all'azione e solo in un secondo momento alla spiegazione del progetto; lo stesso scopo della ricerca non risulta ben comunicato, essendo praticamente nascosto nella sezione "info" e quando lo si trova viene presentato attraverso un vero paper universitario da leggere direttamente sul sito o scaricare sul proprio dispositivo mobile o fisso; non viene dato agli utenti nessun



criterio a riguardo della qualità sonora di registrazione né consigli su come registrare. In sintesi, *iSAY* “dice” troppo o troppo poco.

La seconda criticità è tipo narrativo: il comportamento “inconsapevole” o “sabotatorio” degli utenti si sviluppa anche per il fatto che manca il momento cognitivo della sanzione all’interno dello schema narrativo che lega i ricercatori in acustica di Saldford agli utenti chiamati in aiuto. Insomma, una volta che ho registrato un suono e che l’ho valutato e caricato online, non ho riscontro dagli autori dell’applicazione: il destinante non mi sanziona, posso dunque fare ciò che voglio, anche registrare e caricare file audio a sproposito senza problemi.

La terza criticità è tipo semantico, in relazione alla scheda di sanzione dei suoni, dove pesano tre grandi dimenticanze: il tempo, il clima e lo spazio. L’ambiente sonoro infatti (ma anche un suono singolo) può davvero cambiare in base: al giorno e alla notte, alle stagioni, ecc.; al clima, se ad esempio umido o secco, o se piove, ecc.; alla configurazione spaziale naturale o allo spazio architettonico costruito, ecc. Purtroppo, non compaiono categorie per valutare i suoni registrati con *iSay* in base a queste tre variabili fondamentali.

Quarta è una criticità di fruizione: il sistema di riproduzione audio dei dispositivi informatici come laptop, mobile o tablet, di per sé non è performativo, in quanto taglia molte frequenze acustiche, riduce le differenze tra figura sonora e sfondo sonoro e genera un generale effetto di appiattimento. In termini narrativi le casse audio in dotazione nei correnti dispositivi digitali si configurano come oppositori al buon ascolto dei contenuti sonori. A queste si contrappongono le cuffie o i diffusori stereo che si possono collegare ai dispositivi digitali, in quanto aumentano la capacità di riproduzione delle frequenze, la differenza tra figura e sfondo e la percezione dello spazio nel suono, generando un effetto di tridimensionalità e prendendo il ruolo di aiutanti rispetto al programma narrativo di ascolto. La problematica della corretta riproduzione audio si lega a quella dell’iconismo sonoro (Spaziante 2005, 2007), cioè della possibilità di riconoscere nel suono delle figure del mondo naturale. La riproduzione tramite i piccoli diffusori audio in dotazione oggi nei dispositivi digitali fissi (laptop) o mobili (smartphone), soprattutto se va di pari passo con la riproduzione di file audio compressi, come ad esempio l’mp3 a bassa qualità, porta alla perdita delle frequenze alte e basse o a una loro distorsione, dunque alla perdita di formanti sonori e dunque a un più basso grado di iconismo sonoro. La rappresentazione dell’ambiente sonoro si fa sommaria e limitata. Necessario è prendere coscienza del fatto che qualsiasi sistema di riproduzione audio si comporta come un filtro che “colora” il suono in un certo modo, modificandone il timbro: come vedere un’immagine attraverso una lente più o meno colorata.

Per concludere, tale caso di studio ci porta infine verso una serie di questioni aperte che riguardano il rapporto tra analisi semiotica e nuovi-nuovi media. Le mappe sonore sono infatti l’occasione per riflettere su forme di interazione sociale che sono allo stesso tempo locali e globali, ma soprattutto sui limiti di questi testi, che contano migliaia di file digitali (i cosiddetti big data), con la conseguente difficoltà di un’analisi qualitativa esaustiva, e la possibile relazione e sinergia tra analisi quantitativa e qualitativa. Rispetto a ciò, la sola mappa sonora di *Sound Around You* contiene migliaia di file da analizzare: il suo ideatore lo ha fatto con metodi statistici, ma se volessimo farlo, come abbiamo qui tentato, attraverso un’analisi qualitativa di stampo semiotico? Se *iSAY* è stata sviluppata da ingegneri acustici che tentano una maldestra strada qualitativa, la semiotica non può non “dire” la sua: di sicuro, non può prendere una strada quantitativa, a meno che non sia “ben” accompagnata.



Bibliografia

Nel testo, l'anno che accompagna i rinvii bibliografici è quello dell'edizione in lingua originale, mentre i rimandi ai numeri di pagina si riferiscono alla traduzione italiana, qualora sia presente nella bibliografia.

Bolter, J.D., Grusin, R., 1999, *Remediation*, Cambridge (MA), The MIT Press; trad. it. *Remediation*, Milano, Guerini, 2002.

Colimberti, A., a cura, 2004, *Ecologia della musica. Saggi sul paesaggio sonoro*, Roma, Donzelli editore.

Cosenza, G., a cura, 2003, "Semiotica dei nuovi media", in *Versus*, voll. 94-95-96

Cosenza, G., 2004, *Semiotica dei nuovi media*, Roma-Bari, Laterza.

Eco, U., 1979, *Lector in fabula. La cooperazione interpretativa nei testi narrativi*, Milano, Bompiani.

Greimas, A.J., 1984, "Semiotica figurativa e semiotica plastica", in F. Paolo & G. Marrone, a cura, *Semiotica in nuce. Vol. 2: Teoria del discorso*, Roma, Meltemi, 2001, pp.196-210.

Greimas, A.J., Courtés, J., 1979, *Sémiotique. Dictionnaire raisonné de la théorie du langage*, Paris, Hachette

Mayr, A., a cura, 2001, *Musica e suoni dell'ambiente*, Bologna, CLUEB.

Schafer, M., 1977, *The Tuning of the World*, McClelland and Stewart Limited, Toronto - Alfred A. Knopf, Inc., New York; trad. it. *Il paesaggio sonoro*, Milano, Ricordi 1985.

Spaziante, L., 2005 "Vedere suoni. Musica e psichedelia", in G. Marrone, a cura, *Sensi alterati: droghe, musica, immagini*, Roma, Meltemi, 2005, pp.21-42.

Spaziante, L., 2007, *Sociosemiotica del pop*, Roma, Carocci.

www.soundaroundyou.com: consultato il 31 marzo 2016.