



Casa del pescatore - elementi per il confronto concorrenziale



La casa del pescatore è un luogo simbolo della città di Sirmione. Posizionato presso punta Grò rappresenta un luogo unico per la comprensione della tradizione rurale della città di



Sirmione prima dell'evento dei flussi turistici attuali.

Dopo il restauro conservativo avvenuto nel decennio scorso, la casa del pescatore è stata oggetto di attività di progettazione che hanno portato ad identificare quale miglior destinazione la creazione di un luogo espositivo dedicato al mondo della ruralità e della pesca, progettazione volta a creare presso la casa del pescatore un luogo di interazione focalizzato nella creazione di stimoli che lavorassero su elementi di immaginario dei visitatori.

1. Il progetto

L'ipotesi centrale su cui si basa il progetto è relativa alla valorizzazione dell'area mediante interventi che operino più sull'immaginario che sull'artefatto, ovvero, aggiungendo pochi elementi che stimolino l'immaginazione del visitatore in modo che ciascuno riporti poi con sé un'esperienza quanto più personale e densa di emozione.

Per ottenere un simile effetto con il minimo impatto sul luogo, si tratta di creare una narrazione del luogo tramite modalità che non alterino la struttura del luogo e che valorizzino gli elementi del contesto, dagli elementi naturali esistenti (primo fra tutti, il lago) alle costruzioni esistenti. Questo approccio porta a considerare l'attivazione di soluzioni in grado di ricreare le atmosfere e le attività tipiche della vita dei pescatori di lago, lavorando soprattutto sulla creazione di suggestioni. Si tratta quindi di creare un insieme di elementi che ricostruiscano il contesto e la vita dei pescatori nella mente dei visitatori che possono immergersi in uno spazio in grado di coinvolgerli e si metta in relazione con la vita e le tradizioni di un tempo. Si tratta quindi di ricreare spazi dove rivivere, tramite il racconto e la narrazione diretta (seppur mediata da strumenti digitali), le modalità in cui quei luoghi venivano vissuti, abilitando forme di approfondimento, interazione e coinvolgimento che possano portare ad una partecipazione anche successiva al momento della visita.

L'idea centrale del progetto risiede quindi nella ricreazione, mediante un accorto utilizzo di elementi tecnologici, di una narrazione che utilizzi forme diversificate per raggiungere l'obiettivo, tra cui aspetti sonori, narrazioni, immagini. Si tratta quindi di progettare spazi di immersione e spazi di approfondimento, in un luogo che si presta più a interpretazioni immateriali che all'introduzione di elementi fisici che altererebbero la natura del luogo. Le voci degli uomini che animavano il luogo, i suoni del contesto e del territorio, le immagini di un tempo, la spiegazione dei luoghi e degli strumenti, integrate in una narrazione diffusa negli spazi interni ed esterni, una narrazione che raccolga testimonianze e racconti che permettano di comprenderne il senso.

Il filo conduttore dell'intera esperienza sarà il tema dell'acqua: per permettere una maggiore gamma di interpretazioni e di contestualizzazioni ma anche perché è l'elemento naturale più presente e che lega fortemente Sirmione al lago e al concetto di "vivere bene" di cui intende farsi simbolo.



Per raggiungere questi obiettivi il progetto si propone di intervenire sugli spazi e sui processi di visita al fine di creare le giuste suggestioni in grado di portare il visitatore a comprendere e rivivere la vita dei pescatori sul lago.

Si tratta quindi di prendere in considerazione una serie di interventi. I principali interventi, considerati fondamentali nel progetto, sono descritti nel seguito.

1.1 La sonorizzazione

Lo scopo dell'intervento sonoro è motivato dalla necessità di aggiungere un insieme di elementi sonori che ricostruiscano il contesto e la vita dei pescatori nella mente dei visitatori che possono magicamente "visualizzare uditivamente" uno spazio che al termine di ogni visita deve tornare com'è ora.



I luoghi dove sono previsti interventi di sonorizzazione

Si prevede di posizionare otto postazioni con elementi sonori. Le postazioni sono identificate in figura:

- 1 - Albero del benvenuto
- 2-3 - Laghetti



- 4 - Pentolone delle reti
- 5-6 - Panchine sonore
- 7 - Magazzino delle reti
- 8 - Casa dell'acqua

Nel dettaglio, le postazioni avranno il seguente posizionamento¹:

- **L'albero del benvenuto** - All'ingresso del sito, sul grande albero a sinistra è prevista la prima unità che ha il compito di dare il benvenuto al visitatore.
- **I laghetti vivaio** - A destra e a sinistra dei tre laghetti che venivano adibiti alla conservazione in vivo dell'eccesso di pesca, verranno installate altre due postazioni che hanno il compito di stimolare la comprensione della funzione dei laghetti e allo stesso tempo di dare l'impressione di una presenza umana con voci di pescatori che commentano la pesca abbondante.
- **Il pentolone delle reti** - All'interno del grande calderone che serviva alla bollitura e tinteggiatura delle reti verrà installata una postazione (p.e. con rumori di fuoco e acqua che bolle) che darà una spiegazione uditiva di cosa avveniva in quel manufatto così particolare.
- **Le panchine sonore** - Alle due estremità del sito sono previste due panchine che consentano al visitatore di contemplare la bellezza del panorama, in prossimità delle due panchine verranno installate due postazioni che riprodurranno brani di musica e altri elementi di accompagnamento in sottofondo.
- **Il magazzino delle reti** - All'interno o nei pressi del magazzino delle reti è prevista un'installazione sonora che deve dare l'impressione della presenza umana, con rumore di passi, voci, trascinarsi di oggetti, oltre ad offrire elementi di contesto e di chiarimento rispetto agli oggetti esposti.
- **La casa dell'acqua** - I due locali della Casa del Pescatore sono destinati al racconto della vita dei pescatori e della funzione svolta dall'acqua nella vita di Sirmione e della sua importanza. La sonorizzazione prevista per questo ambiente è tutta incentrata sul rumore delle acque, con una funzione immersiva.

Oltre a questi elementi considerati prioritari, il progetto potrà prevedere la creazione di ulteriori luoghi con sonorizzazioni, p.e. per abilitare forme di narrazione o per creare forme di partecipazione.

¹ La descrizione delle postazioni e delle ubicazioni è indicativa e non vincolante e verrà definita solo a seguito di progettazione conclusiva



1.2 La narrazione

Sono previsti vari punti di racconto attraverso video e postazioni interattive, postazioni dove verrà proposta la narrazione delle attività e delle ambientazioni tipiche della vita dei pescatori, tramite la ricostruzione audio/video dei vari contesti.

Di seguito viene proposta una possibile organizzazione dei contenuti, da considerare come punto di partenza ed eventualmente, da integrare con ulteriori spunti o elementi di interesse.

1.2.1 Il magazzino: il lavoro

- **Gli attrezzi e le reti** - postazione adibita alla spiegazione della funzione degli attrezzi presenti nel magazzino ed in particolare della dotazione di reti e la loro preziosità per l'attività di pesca.
- **I pescatori e il lago, il ripopolamento** - postazione adibita alla spiegazione del rapporto dei pescatori con il lago, rapporto di integrazione e simbiosi e non di sfruttamento.

1.2.2 La casa: la vita e l'acqua

La casa del pescatore è divisa in due spazi distinti, piano terra e piano primo, che potrebbero ospitare contenuti ed esperienze diversificate, quali per esempio:

- **La vita quotidiana** - postazione che racconta mediante video testimonianze come si svolgesse la vita quotidiana dei pescatori e di come la casa fosse non tanto un'abitazione ma un luogo di lavoro e di ricovero tra una giornata di pesca e l'altra.
- **I rapporti con il territorio** - postazione che spiega come attraverso lo scambio dei prodotti del proprio lavoro, pesce in cambio di frumento o granturco, i pescatori avessero una relazione economica rispetto al territorio circostante e come la conoscenza dei punti di riferimento in terraferma obbligassero a una partecipazione profonda con il panorama.
- **I pescatori oggi** - Lo scopo della postazione è di spiegare che la pesca non è un'attività "morta" che ci sono ancora pescatori e che la passione per il rapporto simbiotico con il lago è ancora presente in giovani appassionati.
- **L'acqua per Sirmione** - Lo scopo della postazione è di spiegare la profonda relazione che esiste tra Sirmione e l'acqua e di come in realtà l'acqua sia un fattore essenziale di vita per tutti noi.



- **L'acqua depurata, l'acqua nelle case** - Lo scopo della postazione è di documentare il processo di depurazione di cui Sirmione Servizi è assoluta protagonista, per portare l'acqua nelle case dei cittadini.
- **I percorsi dell'acqua** - Lo scopo della postazione è di spiegare il ciclo dell'acqua attraverso evaporazione e pioggia e poi canali e ganfi, sia un sistema vivo e dinamico anche se in parte non visibile.
- **Le terme** - Lo scopo della postazione è di spiegare come l'acqua termale sia una ricchezza e un complesso sistema legato alla sua fruizione oltre che un elemento di assoluta identificazione di Sirmione nel mondo.

1.2.3 La casa a vista

- **La sintesi della casa del Pescatore** - Vista l'impossibilità di accesso in carrozzina alla casa del Pescatore, si prevede di installare una postazione in grado di riassumere tutti i contenuti della casa, da fruire in esterna nei pressi dei magazzini delle reti.

1.2.4 Altri elementi

Oltre agli elementi considerati prioritari e descritti nei paragrafi precedenti, il progetto potrà prevedere la creazione di ulteriori ambiti di narrazione, p.e. per creare contesti immersivi o per creare forme di partecipazione.

1.3 I contenuti

La creazione dei contesti di fruizione e delle ambientazioni previste per la casa del Pescatore prevede la creazione di contenuti di vario tipo che possano concorrere alla creazione degli scenari previsti.

Dovranno essere prodotti (o integrati, laddove già disponibili) i seguenti contenuti.

- **Contenuti testuali** - utilizzati nelle postazioni digitali, permettono al visitatore di ottenere le informazioni legate ai contesti descritti nel paragrafo precedente.
- **Contenuti multimediali - fotografie** - utilizzati nelle postazioni digitali, permettono al visitatore di integrare i contenuti testuali con illustrazioni e approfondimenti rispetto ai testi. Sia foto di interni che di esterni.
- **Contenuti multimediali - video** - utilizzati nelle postazioni digitali, permettono al visitatore di integrare i contenuti testuali con illustrazioni e approfondimenti rispetto ai testi. Comprendono anche le interviste ai personaggi in grado di



raccontare il senso ed il valore dei luoghi (p.e. i vecchi pescatori del luogo). Sia video di interni che di esterni.

- **Contenuti testuali - sottotitoli** - utilizzati nelle postazioni digitali, rappresentano la trascrizione delle tracce audio dei video da riproporre in sovrimpressione.
- **Contenuti testuali - uso offline** - cartellonistica, etichette, cartellini e tutto quanto serve ad accompagnare la presentazione degli oggetti e delle storie della casa del Pescatore.
- **Contenuti testuali - traduzioni** - traduzione in tedesco ed inglese di tutti i testi di cui sopra (per uso online, offline, sottotitoli, ecc.).
- **Contenuti multimediali - drone** - riprese di esterni per contestualizzare punta Grò, la casa del Pescatore anche in relazione ai luoghi di riferimento del progetto GAL.
- **Contenuti sonori²** - contenuti da veicolare negli spazi resi sensibili all'interazione con logiche interattive e immersive.

1.4 Il percorso guidato

La casa del Pescatore intende essere un luogo di visita in libertà, dove i visitatori trovano le forme e le modalità di fruizione dello spazio e delle narrazioni in funzione del tempo a disposizione, degli interessi, delle aspettative ecc. Non esiste quindi un percorso di visita obbligato, men che meno una fruizione migliore di altre.

L'idea centrale del progetto è rappresentata quindi dalla creazione di punti di interazione ed approfondimento dove i visitatori potranno interagire, con varie modalità. L'utilizzo di sistemi di interazione con il contesto (QRCode, Beacons, ecc.) opportunamente distribuiti permetterà di creare le condizioni di innesco, la distribuzione di contenuti e di narrazioni garantirà la creazione di spazi di approfondimento liberamente fruiti, sia negli spazi digitali presenti in loco (postazioni multimediali o interattive) che negli spazi del visitatore (p.e. sullo smartphone).

1.4.1 I punti previsti

Negli spazi esterni sono previste le installazioni audio (l'albero, i laghetti, il pentolone) descritte al punto "La sonorizzazione". Ulteriori punti potranno essere aggiunti se coerenti con il progetto complessivo.

² La produzione dei contenuti sonori è esterna al presente procedimento. Dovranno in ogni caso essere garantite le modalità di interazione con il fornitore esterno e garantita la coerenza con la progettualità complessiva



Negli spazi interni, compatibilmente con le dimensioni ridotte e con la compatibilità, saranno presenti postazioni interattive, narrative, multimediali.

Potranno essere installati altri sensori in altri luoghi per attivare specifiche modalità di partecipazione e/o fruizione.

1.4.2 L'interazione con gli oggetti

I sensori saranno utilizzati per l'identificazione degli oggetti, per esempio per distinguere le diverse tipologie di reti presenti nel magazzino, oppure per indirizzare la fruizione dei contenuti, ad esempio in funzione della lingua parlata dal visitatore.

1.4.3 La fruizione autonoma dei contenuti dei monitor

Le narrazioni presenti sui video saranno governate da un sistema centrale che permetterà la fruizione dei contenuti e delle postazioni interattive con modalità personalizzate in funzione dell'esperienza del visitatore.

1.4.4 La fruizione da remoto

Sarà possibile rendere visibili porzioni delle attività programmate alla Casa del Pescatore anche dall'esterno integrandone i contenuti in specifiche pagine web all'interno dei siti istituzionali.

Dovrà essere presa in considerazione anche la predisposizione ed adattamento dei contenuti presenti per la creazione di un sito ad hoc o, in alternativa, la produzione di pagine descrittive da integrare in spazi digitali già esistenti.

1.5 L'interazione

A conferma della funzione interattiva dei luoghi della Casa del Pescatore si prevede l'inserimento di postazioni interattive in cui creare dei contesti di partecipazione coerenti con l'esperienza del visitatore (in termini di lingua, di contesto, di scelte precedentemente effettuate e così via) e con l'ambiente, anche mediante l'utilizzo di oggetti fisici (che possono essere quelli esposti o repliche) appositamente aumentati con sensori che ne consentano l'identificazione. Tali postazioni permetteranno di creare spazi di elaborazione del contesto, di identificazione nei personaggi proposti, di apprendimento e gioco con gli oggetti esposti e con le narrazioni sottostanti.

Gli ambiti ed i contesti di interazione dovranno riguardare gli stessi contenuti descritti nei paragrafi precedenti. Cambieranno le modalità di fruizione, di partecipazione, di



coinvolgimento, che dovranno prevedere modalità interattive e immersive e creare le condizioni per la fidelizzazione e la condivisione dell'esperienza.

1.6 I contesti di fruizione

Il progetto prevede la creazione di contesti di fruizione, che potranno essere liberamente intrapresi dai visitatori.

I contesti includono vari aspetti:

- **fisici**, come la presenza o l'attraversamento di un luogo o l'interazione con un oggetto;
- **immateriali**, come l'ascolto di un suono;
- **interattivi**, come la fruizione di contenuti tramite postazioni digitali a scopo di stimolare l'interazione;
- **immersivi**, come la fruizione di contenuti in grado di avvolgere completamente il visitatore
- **partecipativi**, come il coinvolgimento in un'attività di gamification;
- **coinvolgenti**, come l'attivazione di azioni di onboarding al servizio.

La creazione dei contesti di fruizione è strettamente legata alla predisposizione della piattaforma tecnologica messa a disposizione (si veda il capitolo successivo) e viene lasciata all'interpretazione

2. I servizi previsti

Al fine di rendere operativa la casa del Pescatore, Sirmione Servizi intende acquisire i prodotti e servizi necessari alla realizzazione del progetto sopra descritto.

In particolare, per rendere operativo il progetto si rendono necessari le seguenti attività:

- 2.1 Predisposizione **dell'infrastruttura hardware** per veicolare i contenuti e per creare le dinamiche di interazione e di partecipazione previste dal progetto;
- 2.2 Predisposizione **dell'infrastruttura software** per veicolare i contenuti e per creare le dinamiche di interazione e di partecipazione previste dal progetto;
- 2.3 Produzione **dei contenuti** testuali e multimediali e delle traduzioni relativi agli scenari presentati nel progetto;
- 2.4 Integrazione delle componenti hardware e di contenuto necessarie per la fruizione della **sonorizzazione** negli spazi previsti.

I servizi sono descritti nel seguito.



2.1 L'infrastruttura hardware

Di seguito sono presentate le caratteristiche dell'infrastruttura hardware già prevista dal progetto per veicolare i contenuti e per creare le dinamiche di interazione e di partecipazione previste.

In particolare, sono già previste:

1. **Stazioni audio:** diffusori per esterni con classe di protezione IP56, dotati di amplificatore, sensori di prossimità e unità di controllo. Ogni diffusore sarà corredato da amplificatore, unità di controllo, sensore di prossimità più elementi di cablaggio (contenitore, alimentatore, ecc).
2. **Stazioni video:** monitor Full HD (non touch) delle dimensioni minime di 49" o 55".
3. **Stazioni interattive:** stazioni interattive composte da stazione video dotata di minipc, stabilizzatore, sensori di interazione e di manipolazione.
4. **Cornici animate:** cornici animate, composte da monitor verticale con la cornice di un quadro, integrata con sensori per rendere l'esperienza sensibile all'avvenire di qualche evento, per esempio il passaggio di un visitatore tramite un sensore di prossimità.

L'infrastruttura hardware descritta è disponibile per il progetto con disponibilità idonea alla complessità del progetto. **Non si richiede quindi la fornitura di tali apparecchiature.** Si richiede però di indicare una lista esaustiva di prodotti compatibili con la piattaforma tecnica e di contenuti proposti, in modo da evitare eventuali incompatibilità di progetto. Tale lista dovrà essere corredata di una indicazione affidabile di prezzo, in modo da permettere di valutare gli impatti economici complessivi del progetto.

Tale infrastruttura potrà anche essere ampliata, nel caso in cui il progetto proposto dovesse richiedere apparecchiature non previste. Nel caso, **le eventuali dotazioni infrastrutturali aggiuntive dovranno essere comprese nel budget di progetto ed approvvigionate dal fornitore.**

2.2 L'infrastruttura software

La visita alla casa del Pescatore verrà supportata con modalità di contenuti distinti ma integrati: la narrazione dei luoghi e delle storie che spiegano la realtà della casa del pescatore e la creazione di scenari interattivi in cui i visitatori verranno chiamati a partecipare ed a giocare con l'installazione.

Si richiede la fornitura di un sistema modulare basato sull'uso integrato di tecnologia tradizione e IoT (Internet of Things) che permetta la costruzione di scenari che danno vita



ai contenuti. L'infrastruttura software dovrà quindi schermare l'utente finale della complessità degli aspetti tecnici e abilitare uno spazio di progettazione degli scenari che non richieda competenze tecniche e permetta l'attivazione di narrazioni, storie e percorsi differenziati per visite informative e stimolanti lasciando che il visitatore scelga liberamente il filone tematico da esplorare. Dovrà quindi essere possibile integrare la presentazione dei contenuti fisici presenti presso la casa del pescatore con i contenuti digitali delle narrazioni, mixandoli e combinandoli in presentazioni interattive coinvolgenti in cui il visitatore sarà portato a vivere in prima persona gli stimoli e gli scenari presentati. La soluzione dovrà permettere la creazione, semplice e configurabile, di narrazioni multiple associate allo stesso luogo o allo stesso evento consentendo così ai visitatori di scegliere e creare la propria visita personale. La soluzione dovrà però scomparire, essere invisibile per creare un senso di immersione totale e di coinvolgimento diretto, permettendo la creazione di scenari dove le storie sono arricchite dalle emozioni che solo la partecipazione diretta può alimentare. La soluzione dovrà consentire la gestione di contenuti e l'utilizzo di dispositivi IoT (sensori, player di esecuzione audio video, ecc.) in modo flessibile e dinamico, rendendo possibile così costruire nuove narrazioni e interazioni, utilizzando anche senza la necessità di adeguamenti tecnici o di programmazione gli stessi o nuovi dispositivi.

La soluzione dovrà permettere quindi la creazione dei contenuti dedicati alla narrazione delle esperienze vissute nella casa del Pescatore e degli scenari di interazione proposti ai visitatori.

Le funzionalità minime che la soluzione dovrà garantire sono le seguenti:

1. Gestione e presentazione dei contenuti in maniera coordinata tra tutte le postazioni (sonore, video, interattive);
2. Gestione degli scenari di personalizzazione (p.e. lingua e contenuti) in funzione del comportamento dei visitatori;
3. Gestione degli scenari di interazione e gamification;
4. Gestione delle componentistiche IoT integrate (p.e. sensori di prossimità o tag NFC);
5. Gestione delle personalizzazioni e della evoluzione della piattaforma di contenuti.

2.3 La produzione dei contenuti

Il cuore del progetto risiede nella creazione di contesti narrativi ed immersivi che riescano a far rivivere il luogo senza dover fare interventi fisici che andrebbero a snaturarne la natura e la specificità. Ne consegue che dovrà essere messa grande attenzione alla creazione



dei contenuti e degli scenari di fruizione, che dovranno essere centrali in tutta la progettazione.

Il progetto prevede quindi la fornitura di un servizio di progettazione e produzione di tutti i contenuti previsti e della narrazione complessiva.

Si prevedono le seguenti attività:

- Progettazione e produzione dei **contenuti** da utilizzare nelle varie esperienze da veicolare negli spazi fisici e nei video utilizzati nei diversi contesti. Si tratta di contenuti testuali, fotografici e video. Si tratta quindi di organizzare, produrre e rendere disponibili i contenuti testuali, multimediali e cartacei, compresa la produzione dell'eventuale segnaletica o di QR-Code da distribuire negli spazi di competenza.
- Identificazione degli **scenari audio** da programmare nei percorsi di visita esterni, con riferimento minimo ai seguenti scenari:
 - saluto di benvenuto all'albero all'ingresso (esterno - punto 1)
 - voci dei pescatori ai laghetti vivaio (esterno - punto 2, 3)
 - acqua e fuoco al pentolone delle reti (esterno - punto 4)
 - musica rilassante alle panchine panoramiche (esterno - punto 5, 6);
 - suoni del pescatore nel magazzino delle reti (interno - punto 7);
 - rumore dell'acqua nella casa del pescatore (interno - punto 8).
- Progettazione e produzione degli **scenari interattivi** e di **gamification** da integrare nella piattaforma tecnologica di interazione, con particolare ma non esclusivo riferimento alle postazioni interattive posizionate nel magazzino delle reti e nei due ambienti all'interno della casa del pescatore.

Gli ambiti di competenza su cui andare a sviluppare i contenuti dovranno essere concordati in sede di progettazione definitiva ma dovranno (di minimo) riferirsi alle tematiche ed ambientazioni descritte nel seguito.

2.3.1 Il lavoro del pescatore, in simbiosi con il lago

Dovrà essere fornita la presentazione e la spiegazione dell'uso e dell'utilità degli attrezzi del pescatore, sia per quanto riguarda quelli presenti nel magazzino che per altri rappresentati solo digitalmente. Lo scenario dovrà permettere anche di comprendere il rapporto dei pescatori con il lago.

Si richiede di utilizzare le modalità più opportune, p.e. una postazione interattiva ed una postazione video posizionate nel magazzino delle reti.



2.3.2 La vita del pescatore

Dovranno essere rappresentate, raccontate e fatte rivivere le testimonianze relative alla vita quotidiana dei pescatori, ai rapporti col territorio, in una economia di scambio di cui i pescatori erano una delle anime centrali. Dovrà anche essere contestualizzata la situazione attuale della pesca sul lago, con particolare riferimento al fatto che ci sono ancora pescatori che operano e vivono di pesca sul lago.

Si richiede di identificare le modalità più opportune, p.e. una postazione interattiva ed una postazione video posizionate al piano terreno nella casa del pescatore.

2.3.3. L'acqua e Sirmione

Dovranno essere affrontati il tema della profonda relazione che esiste tra Sirmione e l'acqua, osservando il ciclo dell'acqua in tutti i suoi elementi essenziali, come i percorsi dell'acqua, i trattamenti necessari per renderla potabile, il ruolo dell'acqua nel benessere delle persone come nel caso delle terme.

Si richiede di identificare le modalità più opportune, p.e. delle postazioni fisiche (monitor e postazioni interattive) posizionate nella casa del pescatore e nel magazzino delle reti, e la creazione di scenari interattivi e di gamification, incentrati sui temi descritti nel seguito.

2.3.4 I personaggi della casa del pescatore

La casa del pescatore può essere meglio interpretata e compresa se vissuta da diversi punti di vista. Si richiede quindi di valutare la creazione di diversi personaggi relativi alla reale vita della casa, che per esempio potrebbero essere scelti dal visitatore al momento dell'accesso. In funzione del personaggio scelto, e grazie a dei dispositivi posizionati nei luoghi di narrazione, potranno essere forniti contenuti diversificati e personalizzati.

Una possibile lista di personaggi per i quali si può considerare l'interpretazione è la seguente:

- **Il pescatore:** abitava la casa e praticava la pesca quotidianamente;
- **L'abitante del villaggio:** acquistava il pesce (o lo scambiava in logica di mutuo scambio);
- **Il fabbricante di barche:** costruiva le barche e le vendeva al pescatore;
- **Il fabbricante di reti:** costruiva le reti e le vendeva al pescatore.



2.3.5 La vita nella casa del pescatore

Uno dei possibili viaggi dentro la casa del pescatore è il viaggio nel tempo. Si prevede quindi di fornire diverse modalità di viaggio nel tempo, permettendo al visitatore di scegliere in quale epoca visitare la casa, adeguando contenuti presentati in funzione delle epoche.

Alcuni possibili scenari sono i seguenti.

- **Gli inizi:** la casa del pescatore alla sua costruzione;
- **La casa un secolo fa:** ambientazione in un passato non troppo remoto;
- **La casa dopo il pescatore:** eventuali utilizzi della casa dopo che l'ultimo pescatore se ne era andato;
- **La casa oggi:** descrizione del luogo attuale, della valorizzazione a museo, del senso e del valore per Sirmione.

2.4 La sonorizzazione

La realizzazione dei contenuti e la fornitura delle componenti hardware legati alla sonorizzazione dei contesti ambientali **non è oggetto di fornitura**, si richiede però la presa in carico dei contenuti e dell'apparecchiatura hardware fornita e garantire l'integrazione degli stessi nel progetto complessivo, utilizzandoli per gli scenari di accesso agli spazi esterni e per gli scenari di interazione e coinvolgimento.
