



Progetto Creativo

A coronamento del percorso formativo svolto è stata messa in campo la progettualità attraverso la realizzazione di un evento conclusivo.

Il workshop progettuale è consistito nell'ideazione, nell'organizzazione e infine nella realizzazione di un progetto, fornendoci così strumenti pratici di gestione e promozione di uno spettacolo.

E' stato di nostra competenza organizzare e coordinare le attività tecniche e logistiche, tenendo conto di vincoli e di eventuali criticità e mediando tra esigenze artistiche, tecniche e finanziarie.

Il progetto è nato dal desiderio di offrire una nuova immagine alla Firenze rinascimentale e classica, cercando di attualizzarla nel nuovo millennio e collegandola alla propria storia attraverso la scelta di una location storica come cornice del contesto innovativo.

L'evento ambiva a superare la percezione di Firenze come città-museo, aprendo le porte di un edificio storico all'arte performativa contemporanea.

Nella prima fase di pre-produzione dell'evento abbiamo valutato insieme, oltre agli aspetti artistici, anche parametri economici e tecnici, procedendo ad un'autentica analisi di fattibilità.

Grazie alle conoscenze acquisite nelle aree di marketing, comunicazione e gestione, ci siamo occupati dei molteplici aspetti tecnici e produttivi del progetto: dall'ideazione del concept all'identificazione della location, dall'elaborazione del budget alla ricerca degli sponsor, dalla pianificazione della logistica al profilo tecnico, dallo sviluppo del piano di comunicazione alla progettazione della grafica.

All'avvio della progettazione abbiamo affrontato l'aspetto creativo e l'elaborazione dei contenuti, con l'obiettivo di offrire una presentazione ottimale dello stesso mediante la quale, poi, promuoverlo e sostenerlo al meglio.

Il fine ultimo era la realizzazione dell'evento attraverso l'appoggio di una struttura/ente e il finanziamento di uno o più sponsor.

Dall'idea di progetto iniziale abbiamo avviato un lavoro di raccolta di informazioni per poter redigere un progetto di qualità, definendolo in ogni dettaglio in base a criteri legati a target, contestualizzazione e indicazioni della Soprintendenza e della Direttrice della location.

Abbiamo descritto il progetto, cercando di sottolineare quelle caratteristiche di unicità che l'avrebbero reso uno spettacolo diverso rispetto agli altri eventi culturali proposti sul territorio fiorentino.

Dopo la scelta artistica dei performers, è stata inserita nel progetto una breve biografia di ogni artista con allegate alcune foto, estrapolate dai documenti inviati dai performers stessi.

Il progetto è stato infine impaginato su carta intestata e stampato; in seguito, sono state apportate alcune modifiche in funzione del destinatario (sponsor, artista etc.), soffermandosi su particolari diversi in base alle esigenze.

E' stata dedicata particolare attenzione alla stesura dei contenuti anche nella seconda fase di progettazione, questa volta nell'Area Comunicazione; è sorta, infatti, la necessità di redigere il materiale destinato a comunicati stampa e web.



Coordinamento Generale

Il progetto “Renaissance” nasce dalla volontà di comunicare quanto la contemporaneità sia influente nella società e come sia possibile far convivere in maniera armonica e vincente il presente e il passato, senza oscurarne la storia gloriosa, ma valorizzandone i suoi contenuti contemporanei.

Gli allievi di Palazzo Spinelli si sono riuniti dopo le lezioni di workshop per riuscire a trovare idee creative, location particolari e novità interessanti per poter realizzare un progetto affascinante a conclusione del percorso formativo intrapreso.

Inizialmente, sette menti, sette caratteri e sette voci, hanno creato confusione, disagio e disorientamento. Tutte le idee proposte in qualche modo non riuscivano a mettere d'accordo i componenti del gruppo. E' stata scelta così l'opzione brainstorming: ognuno dei sette, a turno, aveva la possibilità di scrivere le prime parole che gli venivano in mente relative all'evento da realizzare. Dopo di che, d'accordo con tutti, sono state evidenziate quelle parole, quei colori, quelle frasi e concetti d'impatto per l'idea progettuale di gruppo. Finalmente, dopo vari incontri nei caffè del centro Fiorentino, il gruppo ha definito l'idea comune di progetto riconoscendosi come: il gruppo *Renaissance*.

E' stato individuato come contenitore dell'evento il "Museo Casa Martelli", palazzo del '400, residenza storica della casata Martelli, antica famiglia Fiorentina alleata dei Medici.

La scelta della location è stata pensata in quanto il palazzo è collocato nell'area di San Lorenzo, centro storico fiorentino, ottima posizione per creare un impatto visivo con il pubblico da parte di un'organizzazione sconosciuta; ma la possibilità di poter sfruttare l'ex residenza Martelli è stata resa possibile grazie alla direttrice delle Cappelle Medicee e della Casa Museo Martelli, la dott.ssa Monica Bietti che, con la sua disponibilità, gentilezza e volontà di valorizzare gli spazi fiorentini, unici, gloriosi, ma poco conosciuti e visibili, ha deciso da subito di rendersi disponibile come sponsor tecnico dell'evento, lasciandoci alcune aree della Casa Museo a completa disposizione in cambio di promozione. Una volta definita la sede progettuale, il team Renaissance ha cominciato a effettuare sopralluoghi per cercare di adattare l'idea agli spazi disponibili.

Questa fase ha fatto emergere qualche problematica relativa alla scelta delle aree da utilizzare a causa delle divergenze di pensiero sulla logistica e sulla fattibilità delle performance in base agli spazi a disposizione. E' stato necessario un secondo incontro sia con la direttrice che con il gruppo, per trovare un punto in comune per la scelta degli spazi. Successivamente, dopo il secondo sopralluogo più accurato, sono state individuate quattro stanze del Palazzo, perfette per realizzare l'evento.

Una volta definita l'idea progettuale e il suo 'contenitore', la fase successiva prevedeva la scelta degli artisti e delle loro performance. In questa stadio progettuale il team Renaissance ha preso l'impegno di riunirsi più spesso durante la settimana per dividersi le mansioni di ricerca e di elaborazione. La scelta degli artisti è stato il momento più semplice e immediato di tutto il percorso di realizzazione, in quanto i sette allievi si sono trovati d'accordo su quasi tutte le proposte. La decisione finale è stata presa all'unisono con la consapevolezza che questa selezione avrebbe reso Casa Museo Martelli e il progetto Renaissance, l'evento idealizzato. *Stefano Fake*, talentuoso artista e video designer, avrebbe proiettato delle video installazioni che, attraverso giochi di luci, suoni e colori, avrebbero reso in chiave contemporanea l'istituzione museale alla quale siamo abituati; *Aurora Landucci* con il suo violino e il gruppo di ballerini *Marble Dog Crew*, avrebbero creato un connubio perfetto tra arte classica e arte contemporanea, *Alfredo Noise* con le sue musiche metalliche e i performer di *Katia Mancini*, *Miosotys Dance* avrebbero coinvolto ed entusiasmato il pubblico, facendo vivere una dimensione nuova e creativa ancor poco conosciuta nella città di Firenze.

Durante il percorso di progettazione, lo staff ha mantenuto costantemente viva l'attività di fundraising, sia per l'ottenimento di liquidità indispensabile per le spese di progetto che per la collaborazione di sponsor tecnici utili alla realizzazione e alla buona riuscita dell'evento, coordinando tale attività di concerto con tutti i membri dello staff.

A ridosso della data dell'evento è nata una grossa problematica legata alla location: la Soprintendenza fiorentina, conseguentemente alle dimissioni della Dottoressa Acidini, per temporanea mancanza di una figura responsabile, ha negato la possibilità di rendere la Casa Museo un palcoscenico di arte attiva.

Questa novità ha messo a dura prova il team. Doveva essere stravolto interamente il progetto: dal budget agli artisti alle performance degli stessi e doveva essere trovata una soluzione di spazi fattibile secondo il progetto. E' stata fondamentale la capacità di autocontrollo da parte di tutti i componenti del team e la gestione del tempo rimasto per portare a termine il lavoro.

Dopo vari incontri con la direttrice Monica Bietti, sopralluoghi in location alternative e lunghe discussioni, è stato selezionato il nuovo spazio: Il Cenacolo del Ghirlandaio in Borgo Ognissanti.

La scelta della location alternativa ha fatto nascere una serie di nuove problematiche: prima di tutto il Cenacolo del Ghirlandaio si trova in un'area costruita all'interno del cortile della Chiesa di Borgo Ognissanti, è gestito dalla Soprintendenza a differenza del cortile, che è invece gestito dai monaci della Chiesa di Ognissanti. Prima di avere la conferma del luogo è stato necessario il confronto con tutti i responsabili dei vari spazi. Successivamente, sono stati effettuati numerosi sopralluoghi per capire la capienza a disposizione per la logistica e l'allestimento per la realizzazione delle

performance; essendo il complesso, molto più ampio rispetto a Casa Museo Martelli dove era stato previsto l'evento, è stato necessario riadattare il progetto per intero, trasformando le varie proposte scelte e aumentando il numero del personale previsto. Inoltre, il cortile della Chiesa andava riadattato affinché fosse in sintonia con il tipo di evento pensato. E' stata necessaria l'aggiunta di due sponsor tecnici, *I Fratelli Edison* che con le loro installazioni di luci hanno valorizzato il cortile, la facciata posteriore della Chiesa e i ballerini che si sono esibiti, e la *Casa del Tessuto* che ha permesso di coprire dei lavori in corso che sporcavano la cornice classico/contemporanea. Sono sorte però altre problematiche che hanno costretto a riformulare un nuovo piano budget. Per permettere alle installazioni Edison di essere funzionali come da previsioni, è stato necessario l'intervento dell'Enel per l'aggiunta di un allaccio temporaneo con un voltaggio più ampio.

Per ogni decisione di aggiunta sponsor o modifica degli ambienti a disposizione è stato fondamentale un continuo confronto da parte del team Renaissance con la Sovrintendenza, con i monaci della Chiesa e con la custode del Cenacolo. Essendo lo spazio molto più grande di Casa Museo Martelli è stato necessario l'aumento del personale del gruppo Miosotys Dans, che, avendo effettuato un sopralluogo, ha deciso di modificare la performance prevista. La nuova rappresentazione prevedeva la presenza in loco di materiali aggiuntivi alla precedente, abbastanza ingombranti, costringendo il noleggio di un trasporto con relativo permesso Ztl, trovandosi la location in una zona a traffico limitato.

Le difficoltà emerse in questa fase di progetto, sono attribuite alla rivisitazione del budget che ha dovuto prevedere l'inserimento e la modifica contrattuale degli sponsor individuati. E' stato dunque fondamentale il coordinamento e l'interazione da parte del team con la Soprintendenza, con gli sponsor e con ogni soggetto direttamente coinvolto nell'evento. Le criticità sono sorte inizialmente rispetto alla gestione degli artisti e del catering, in quanto erano state date loro informazioni inizialmente differenti rispetto agli spazi disponibili della nuova location, fortunatamente durante l'allestimento e le prove le difficoltà sono state risolte con successo.

Di fondamentale importanza, prima dell'inizio dell'evento, è stato il coordinamento delle prove, attribuendo orari e spazi differenti agli artisti, al personale della location, al catering e agli sponsor tecnici presenti nella fase di allestimento. Inoltre è stata essenziale la gestione tra lo staff, la custode del Cenacolo, i monaci e la Soprintendenza. Durante l'evento invece, è stato importante il coordinamento e la gestione di affluenza del pubblico all'ingresso e durante la serata, delle tempistiche di start up e di coordinamento delle performance degli artisti e il controllo continuo dell'evento e della location. Lo staff Renaissance ha collaborato in maniera unitaria e funzionale, rendendo gli spazi sicuri, fruibili e d'impatto.

A conclusione di questo percorso di ideazione, pianificazione e realizzazione del progetto, sono state individuate criticità che hanno messo a dura prova il team che però è riuscito a mantenere sempre buon autocontrollo, una buona gestione e collaborazione e ciò ha permesso di ottenere grandi soddisfazioni e successo.

