



STUDIO CAPOVOLTO “SUCCESSFUL INNOVATOR” - NOVA

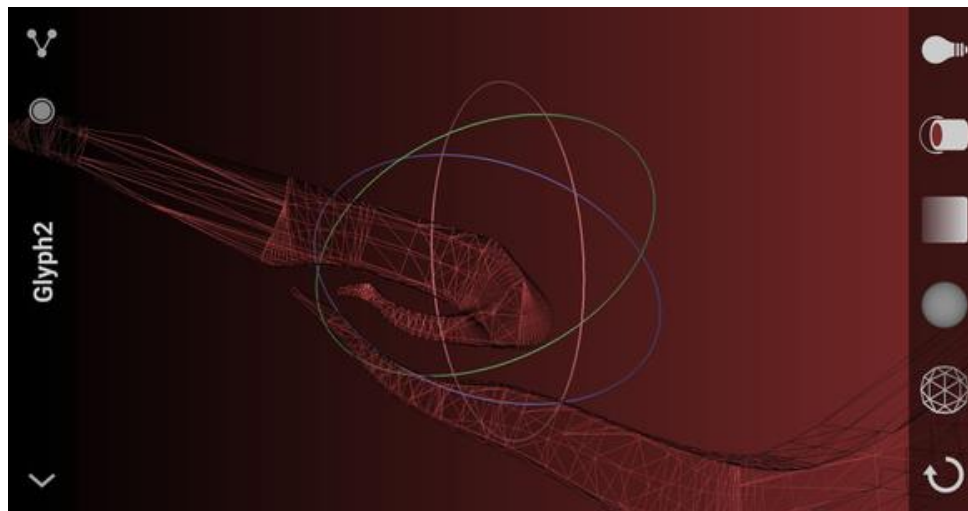
Progetto n. 2020-1-LT01-KA227-ADU-094751

Il progetto “And Oh Those Eyes That Were Data-Saturated”

Creatore della buona pratica, nazione: Alta Commissione per Cipro nel Regno Unito, Regno Unito

Settore: arti visive

Tipo di attività/occupazione: istituzione governativa



Risultati raggiunti nel settore culturale e creativo prima della pandemia

Prima della pandemia di Covid-19 la sezione culturale dell’Alta Commissione per Cipro promuoveva la cultura e la storia di Cipro nel Regno Unito, oltre che ospitare, organizzare e sostenere iniziative ed eventi e formare partnership con organizzazioni culturali, istituzioni accademiche e università. Inoltre il suo obiettivo principale è coinvolgere la comunità cipriota e il pubblico in brillanti conversazioni culturali. A tal fine l’Alta Commissione promuove le creazioni di artisti emergenti in molti generici artisti (musica, teatro, arti visive, film), tramite la creazione di piattaforme dove poter presentare le loro opere e incentivare la cooperazione con istituzioni



straniere. Per raggiungere questo obiettivo, prima della pandemia l'Alta Commissione organizzava anche vari eventi e mostre.

Le sfide della pandemia e le soluzioni innovative per superarle

La pandemia non ha causato solo perdite importanti per il settore culturale e creativo ma ha anche dato ad artisti e creativi la possibilità di ampliare i propri orizzonti e mostrare le loro opere in forma digitale su internet. "And Oh Those Eyes That Were Data-Saturated" è un progetto online iniziato dall'artista visivo Leontios Toumpouris e la sezione culturale dell'Alta Commissione per Cipro nel Regno Unito. Secondo il progetto, in un periodo di Covid-19 saturo di dati, gli artisti cercano canali e strategie di comunicazione per condividere interessi e idee. "And oh those eyes that were data-saturated" vuole instaurare un dialogo tra 24 artisti ciprioti per condividere le loro idee creative sulla rappresentazione dell'arte visiva durante la pandemia. Attraverso la piattaforma online ogni settimana gli artisti postano materiale sui loro attuali interessi di ricerca, prima di invitare gli artisti che gli succederanno in una catena di partecipazione e scambio di idee e processi. In questo modo gli artisti si ispirano e si motivano a vicenda per creare arte in modo collaborativo e solidale.



Condizioni per l'innovazione e il successo

Per garantire il successo di questa buona pratica sono richieste ottime capacità digitali, dato che la piattaforma del progetto è esclusivamente online e gli artisti devono essere in grado di accedervi, usarla e scambiarsi idee.

Fonte: <https://www.data-saturated.com/>

Spunti di riflessione



1. Cosa rende questa buona pratica innovativa?
2. Cosa ho imparato da questa buona pratica?
3. Come si può migliorare in questa buona pratica?

Questa storia di buone pratiche è stata preparata dal Center for Social Innovation Cyprus.