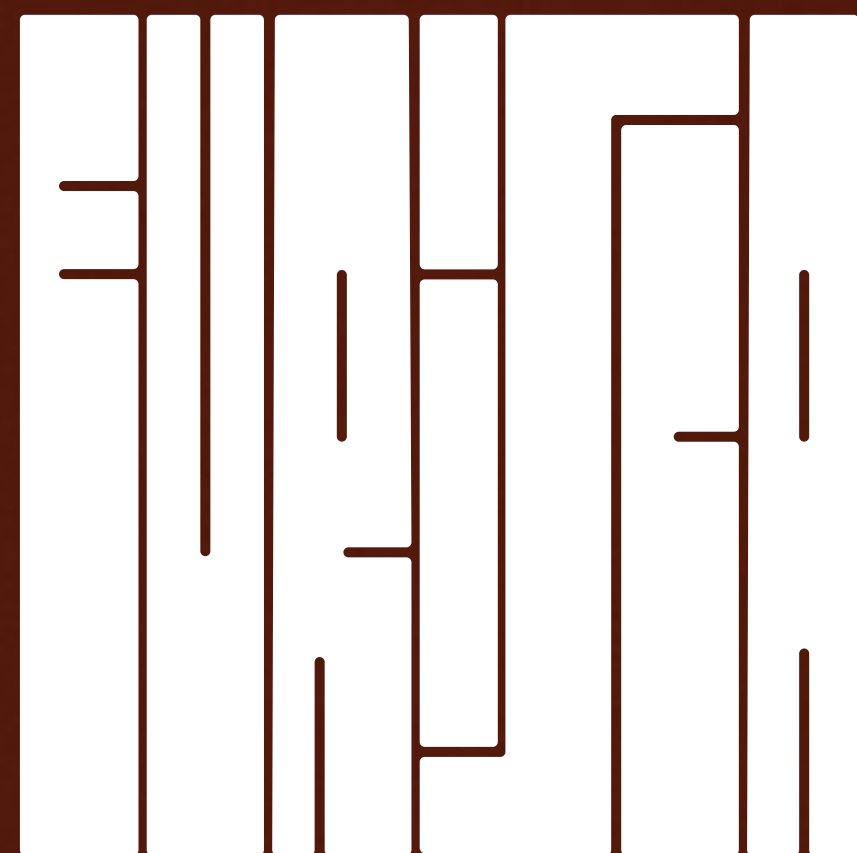




DESPERTANDO LA CURIOSIDAD

REVERS

L'altra cara del consum

REVERS

un projecte **Eurisca**

REVERS proposa un recorregut entre dues realitats que conviuen en un mateix gest: allò que veiem quan consumim i allò que preferim no mirar.

A la primera cara hi trobem el quotidià: desitjos immediats, objectes familiars, decisions ràpides que semblen innòcues. El consum apareix com un moviment lleuger, gairebé automàtic, part del paisatge diari.

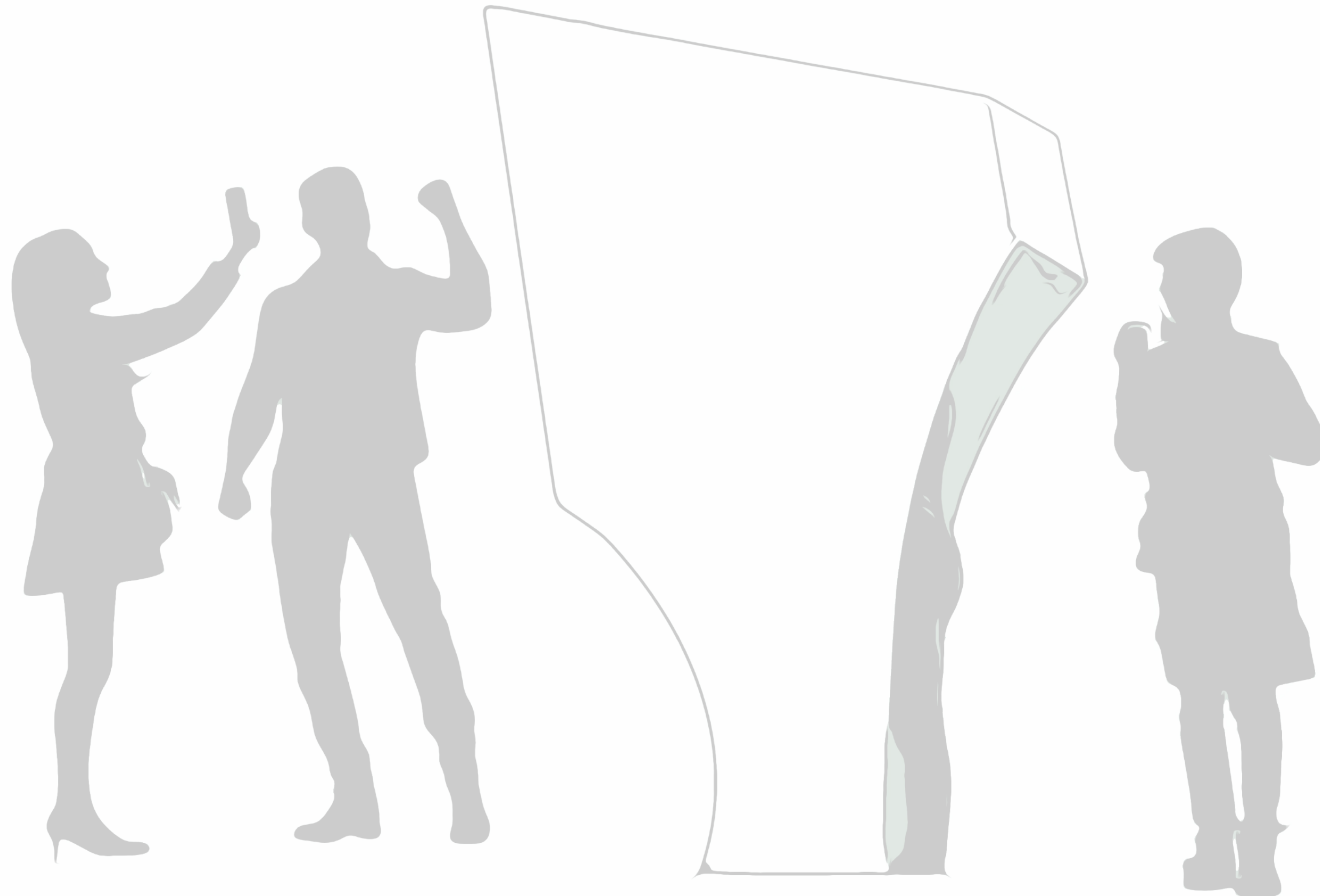
La segona cara, en canvi, és la que sovint queda oculta. Un espai silenciós on habiten les conseqüències humanes, socials i materials que rarament considerem quan triem què comprem. És un espai invisible que només es revela quan decidim rodejar la peça i observar amb atenció.

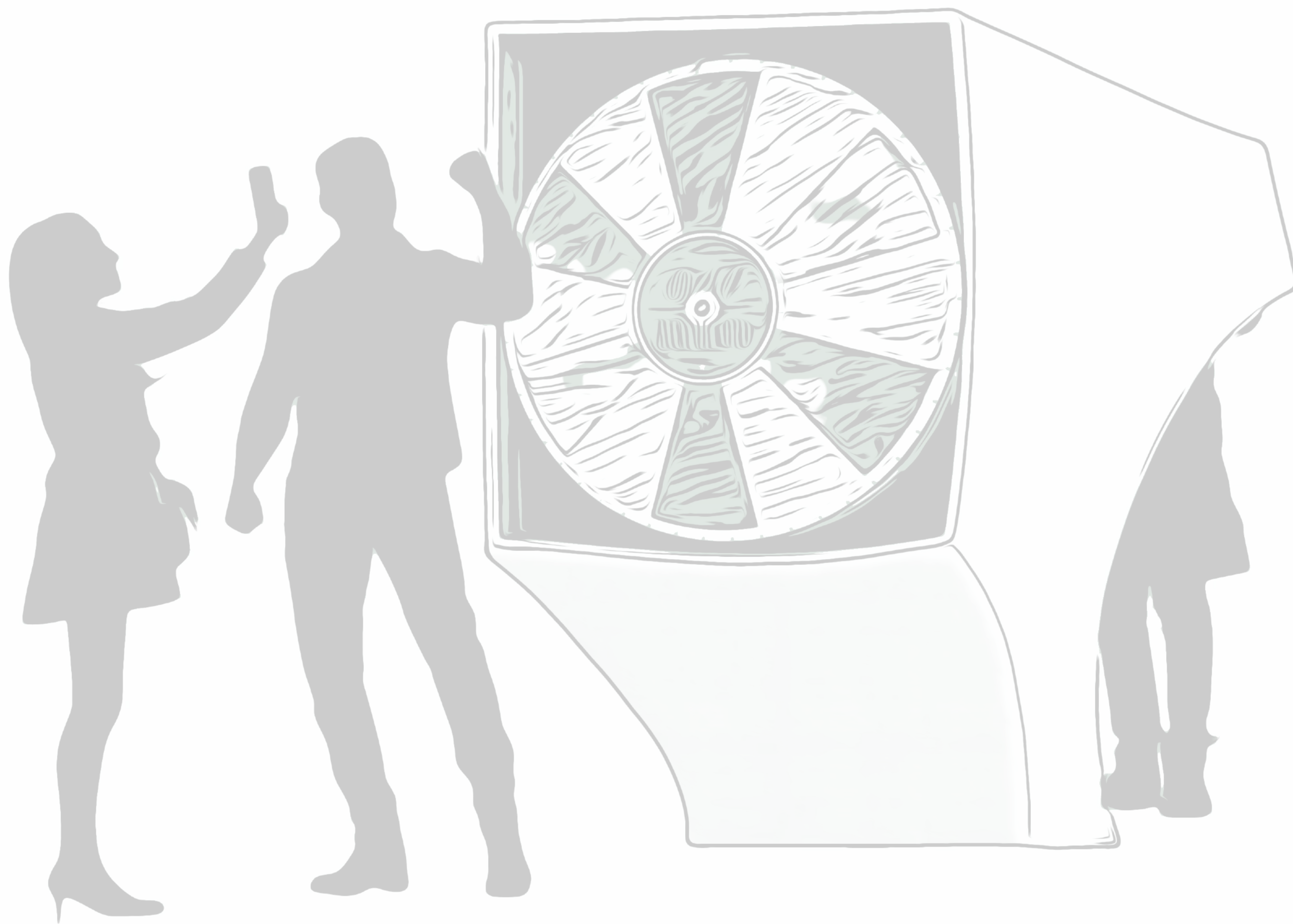
Què triem veure i què preferim no mirar quan consumim?

DESCRIPCIÓ

REVERS és una instal·lació interactiva formada per una ruleta doble, dissenyada per sensibilitzar les i els estudiants sobre com alguns patrons de consum poden estar vinculats a contextos de conflicte, específicament a Palestina.

L'obra crea dos espais d'interacció que representen dues cares d'una mateixa realitat: un exterior públic i un revers semiocult. En fer girar la ruleta exterior, la interior s'activa simultàniament, mostrant que cada elecció visible té un revers ocult que l'espectador ha de descobrir activament.





DESCRIPCIÓ • La cara visible: allò quotidià

A la cara exterior, la ruleta es presenta com un joc, amb objectes familiars –tecnologia, moda, menjar ràpid– que giren com en una fira.

Aquestes imatges al·ludeixen, de manera simbòlica i sense anomenar-les, a marques comercials implicades en el context del genocidi a Gaza.

Aquesta superfície lluminosa, accessible i compartida representa la dimensió innocent, quotidiana i aparentment neutra del consum contemporani.

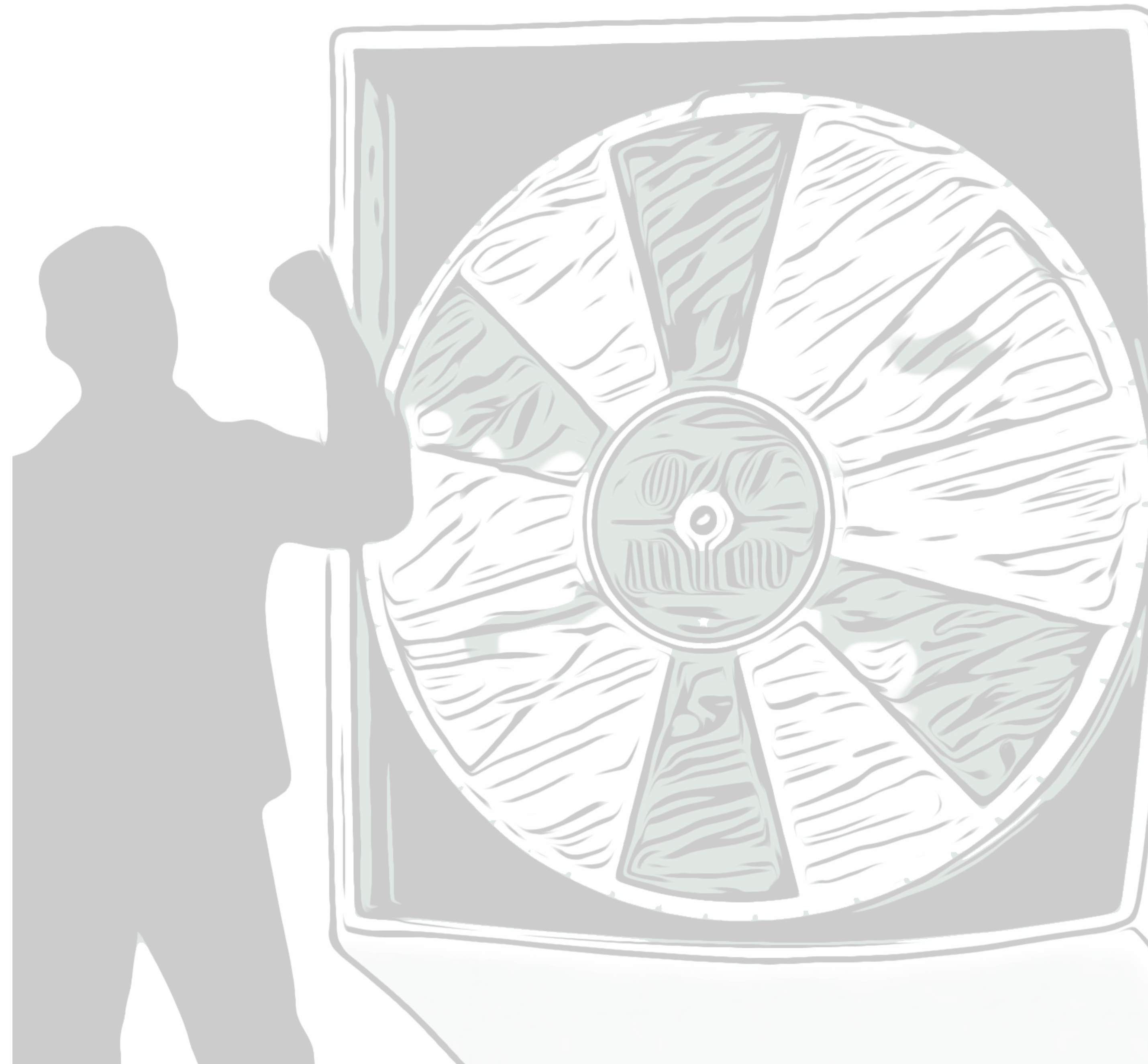
DESCRIPCIÓ • El revers: allò que no solem mirar

En rodejar la peça per descobrir-ne el revers, apareix l'altra cara de la ruleta.

Hi trobem imatges reals i no gràfiques de Gaza: runes, joguines trencades, parets marcades per l'impacte. Aquest contrast reforça la desconnexió entre el discurs comercial i allò que passa lluny de la nostra mirada quotidiana.

Amb aquestes imatges busquem evidenciar que darrere de cada espai destruït hi ha persones; que els conflictes no són abstractes, sinó viscuts per cossos reals.

Aquestes imatges no busquen mostrar violència directa, sinó humanitzar el conflicte, revelant els rastres del que falta, del que resisteix, del que fa mal.



DESCRIPCIÓ · Un moviment que revela un vincle

El gest de fer girar la ruleta, símbol d'atzar i desig, revela un mecanisme més profund: allò que triem en una cara té conseqüències en l'altra. La instal·lació converteix aquest joc en un mirall, on el visible i l'invisible es connecten en un mateix moviment.

La instal·lació no assenjala culpables ni prescriu comportaments. La seva intenció és generar curiositat i reflexió, contraposen el visible del consum amb l'invisible de les seves possibles conseqüències humanes.

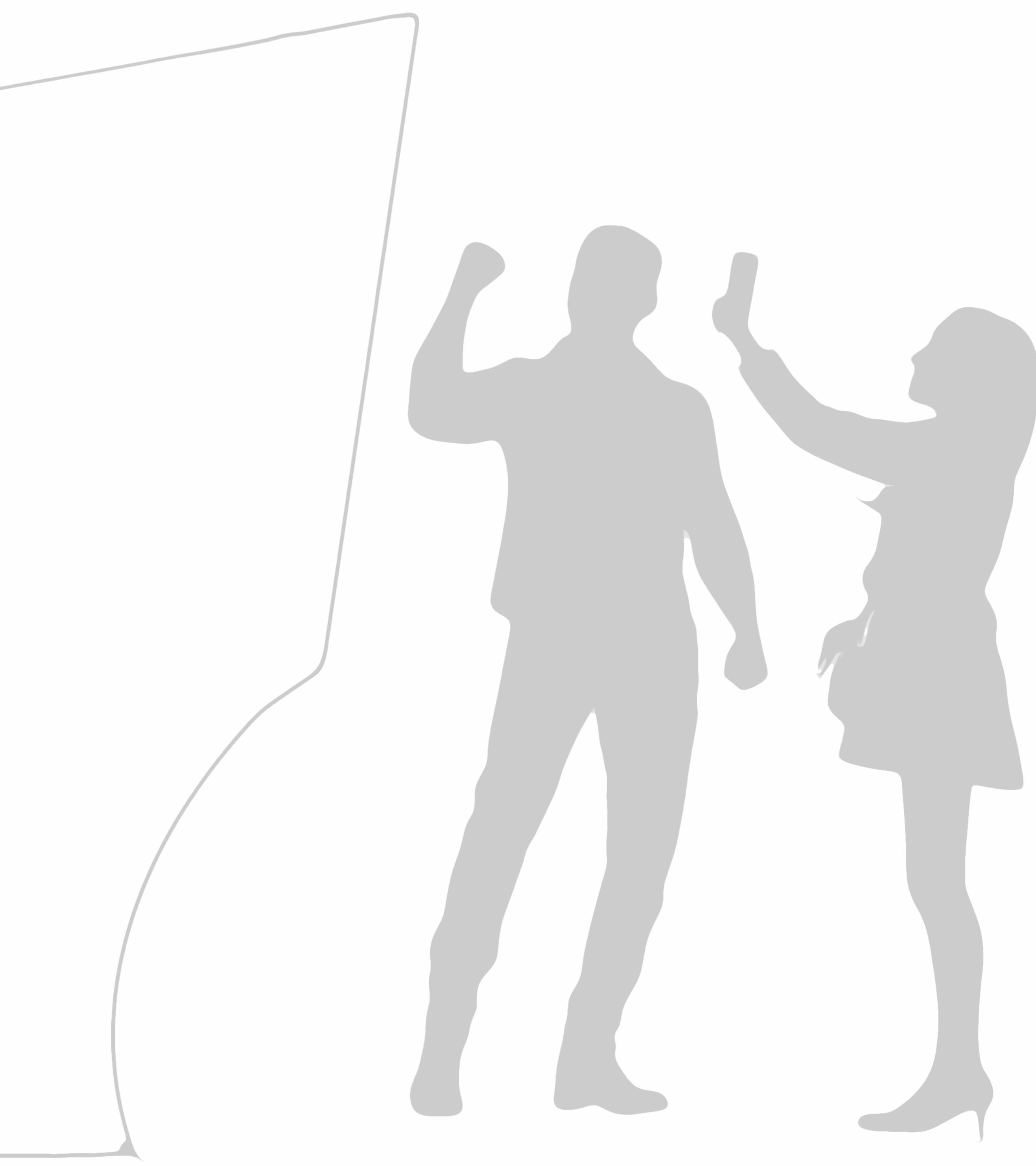
En lloc d'indicar què cal fer, la peça planteja una pregunta oberta:

Què hi ha darrere del que consumo?

L'objectiu és que cada persona pugui formar el seu propi criteri sobre el boicot, el consum conscient i la seva relació amb els conflictes. És una experiència que apel·la a l'autonomia, l'empatia i la responsabilitat individual, no a l'obediència ni a la moralització.

La tensió entre els dos espais convida a una reflexió profunda sobre l'impacte econòmic i polític de les nostres decisions quotidianes, deixant que cada visitant decideixi per si mateix a través de la crida final:

No ho deixis a l'atzar. Informa't!



OBJETIUS

Despertar curiositat crítica sobre els vincles entre consum i conflicte.

Visibilitzar realitats que sovint queden fora del relat quotidià.

Fomentar una mirada autònoma, empàtica i conscient.

Oferir una experiència que convida a dialogar amb allò incòmode des d'un espai segur.

Activar la reflexió a través del joc, no de la instrucció.

DESCRIPCIÓ TÈCNICA

Estructura principal

Dimensions: aproximadament 1,80 m d'alçada i 1,50 m d'amplada.

Forma: estructura tridimensional autoportant, composta per tres panells de fusta MDF de 10–12 mm.

El disseny inclinat genera un espai frontal accessible i un revers semiocult que convida l'espectador a rodejar la peça.

Materials: el panell posterior, on es farà la silueta infantil, serà de MDF més gruixut, mentre que els discos de la ruleta seran d'un material més lleuger per reduir pes.

Mecanisme de la ruleta doble

Discos: fabricats en MDF lleuger de 6 mm.

Gràfica: les imatges (tant de consum com de Gaza) s'imprimiran en vinil adhesiu d'alta qualitat.

Rotació: s'utilitzarà un mecanisme de rodament simple i robust (tipus Lazy Susan o similar) que asseguri un gir suau i simultani.

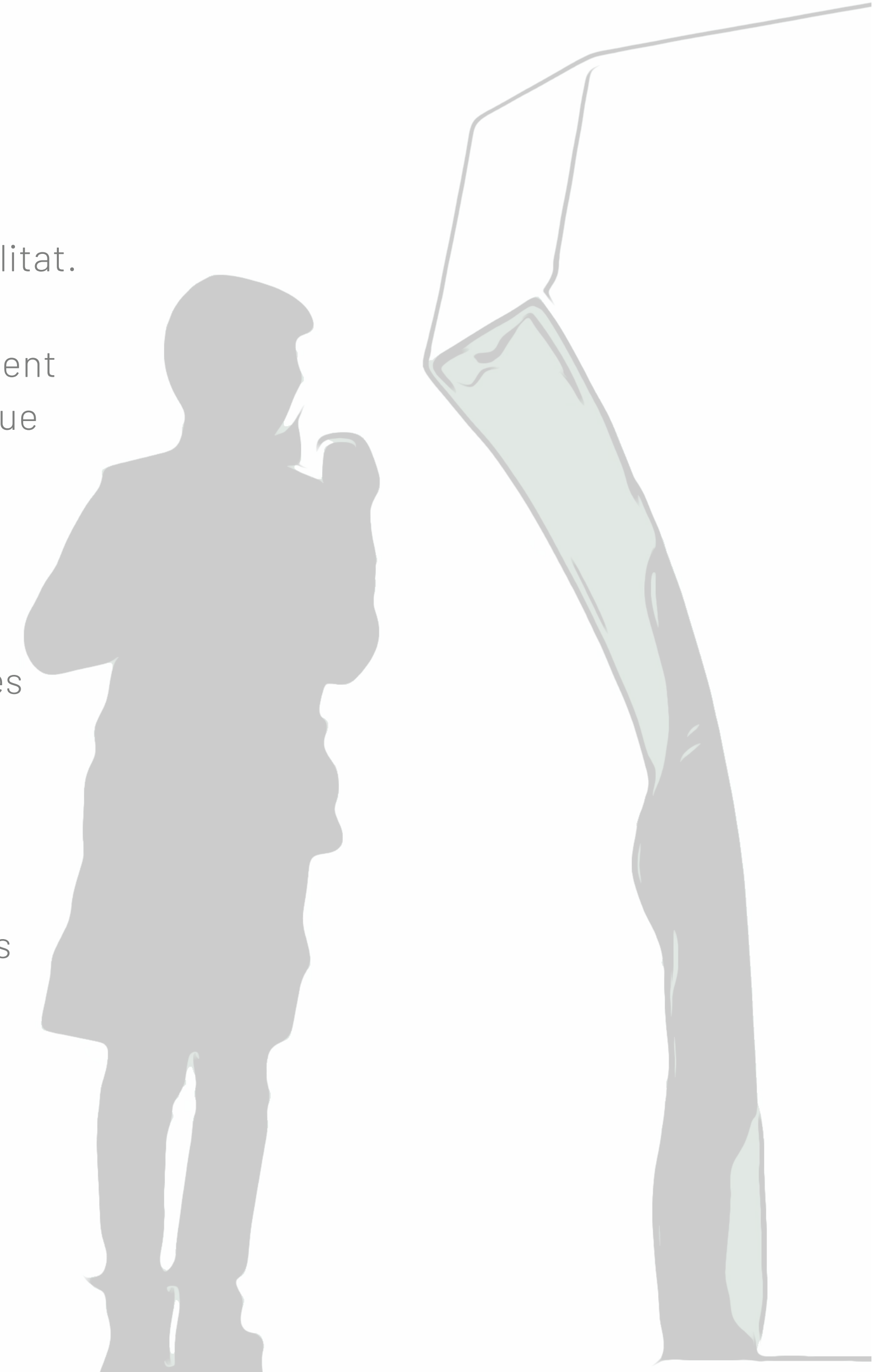
Il·luminació

Llum interna per reforçar el contrast entre les dues cares sense dramatitzar la imatge.

Interacció

Un únic punt de gir activa simultàniament les dues ruletes.

El mecanisme és visible des del revers per subratllar la relació entre les dues realitats.



Una abraçada i fins aviat!

PARLEM!

+34 656 613 143

hola@eurisca.org

 [@projecteurisca](https://www.instagram.com/projecteurisca)