



Calma (2019)

Pelillo, S.



Caos (2019)

Pelillo, S.



Secuelas (2019)

Pelillo, S.

Enlace a Novaessus:

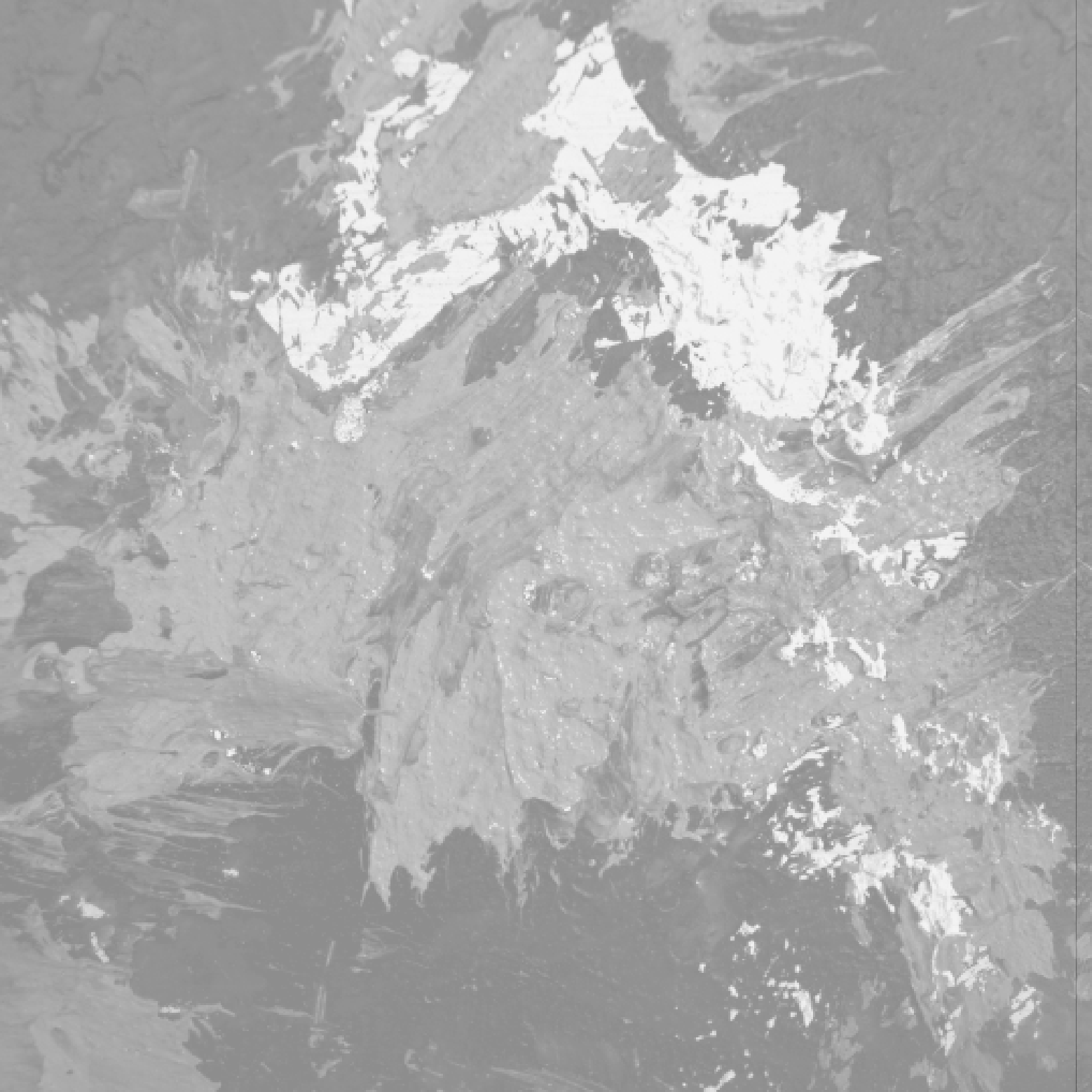
<https://soundcloud.com/silvia-pelillo-cepero/novaessus>

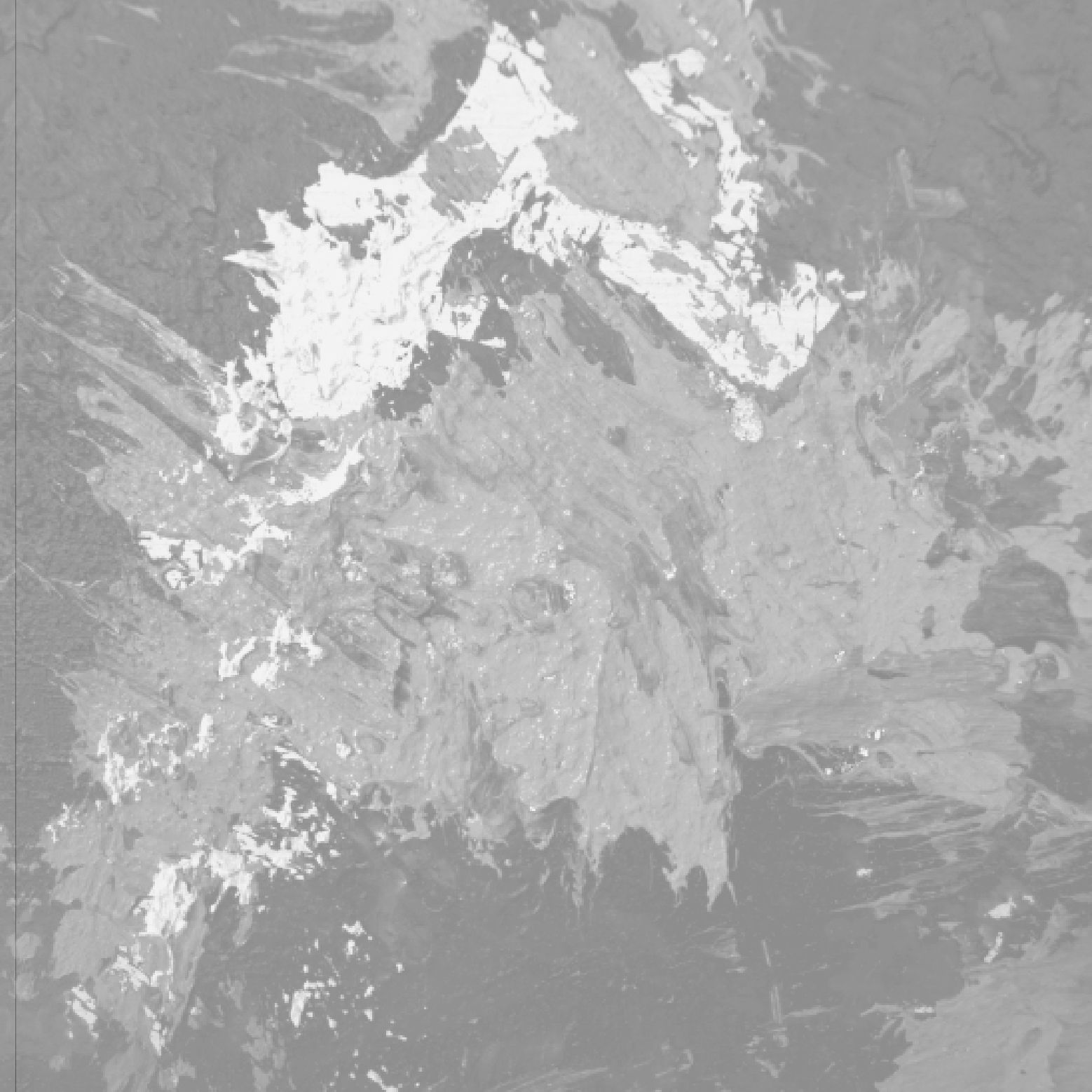




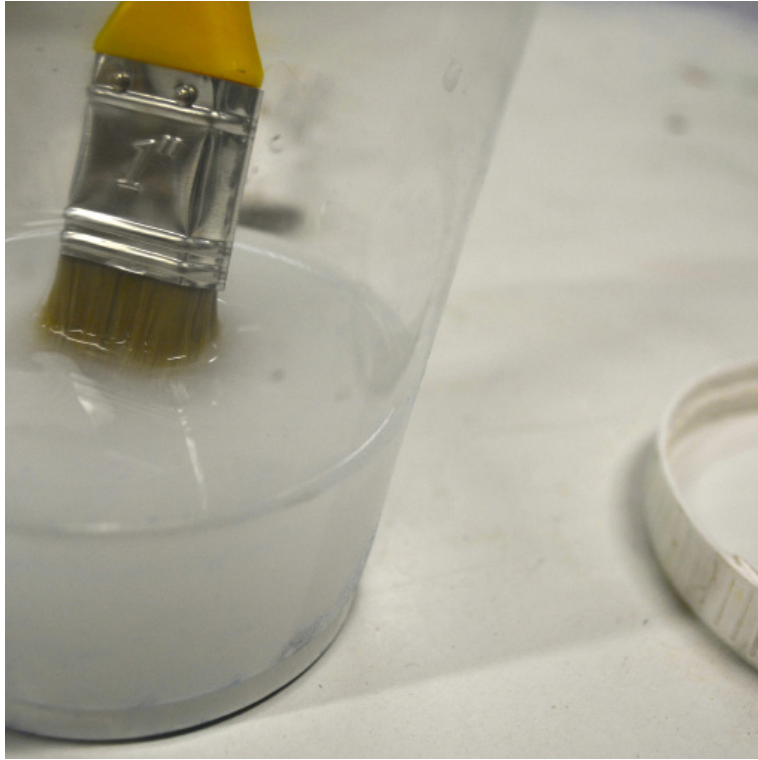
CONTRA MARTERE

SILVIA PELILLO CEPERO



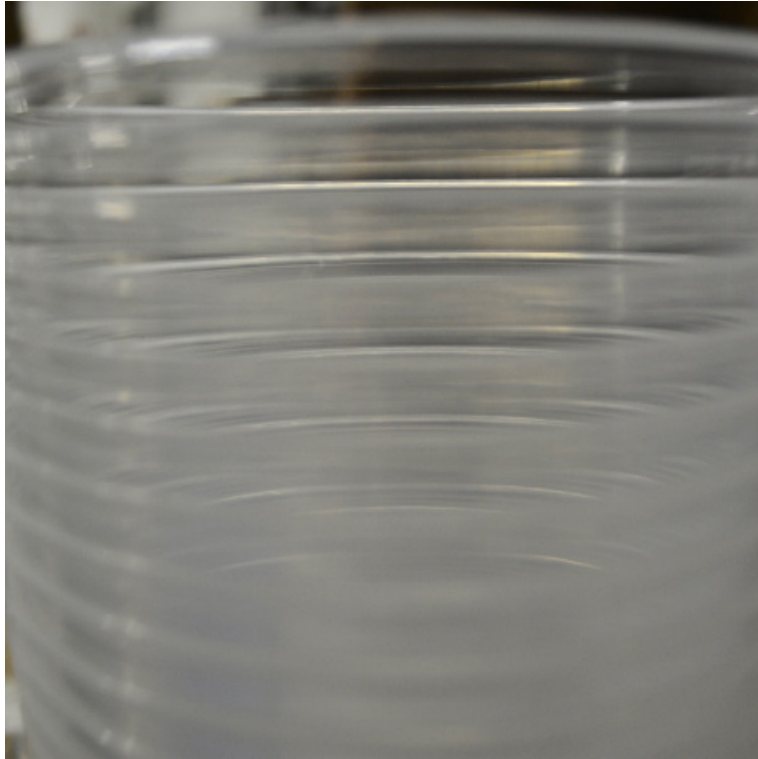


BLANKTUM









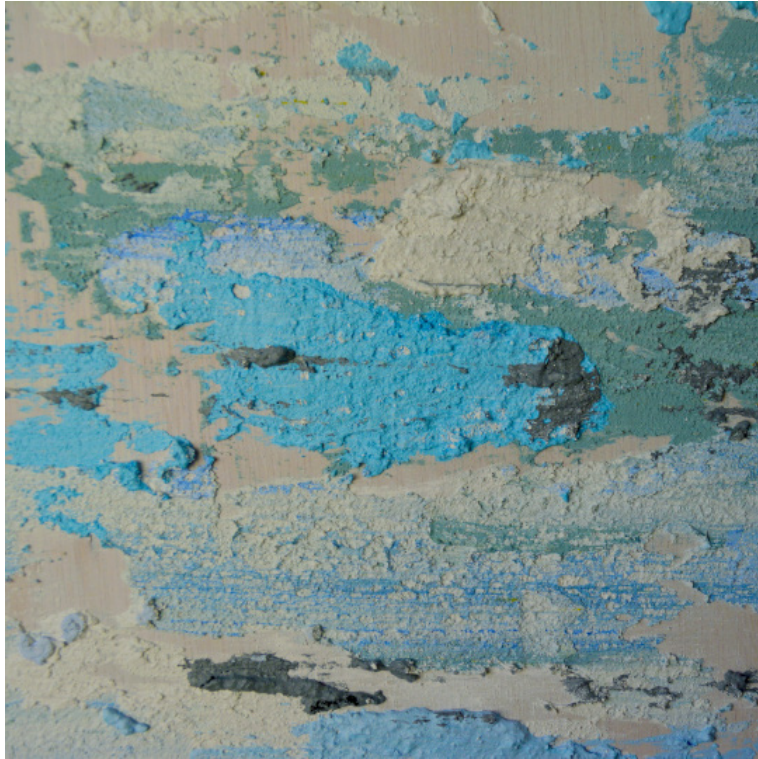








CALMA





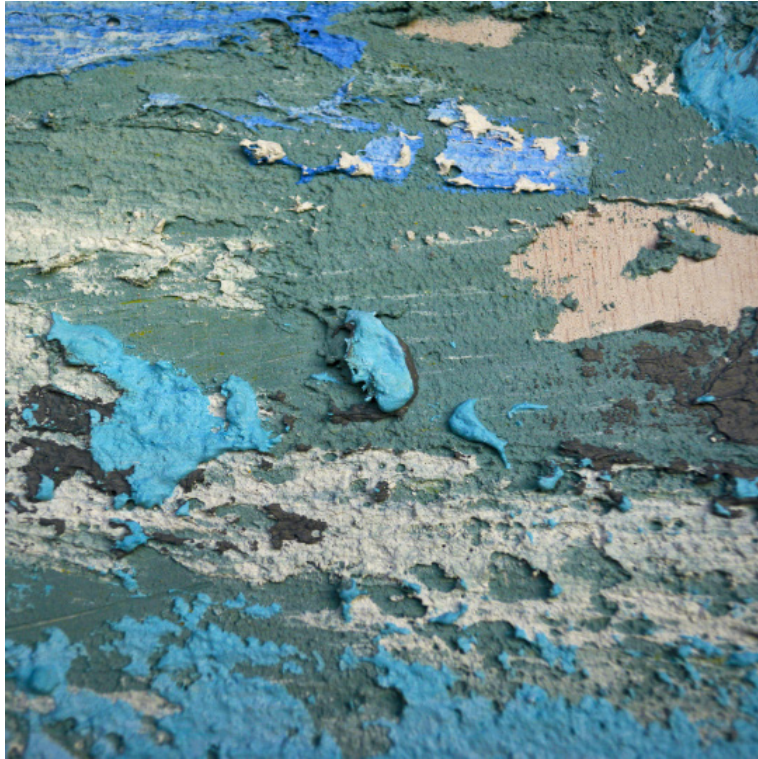










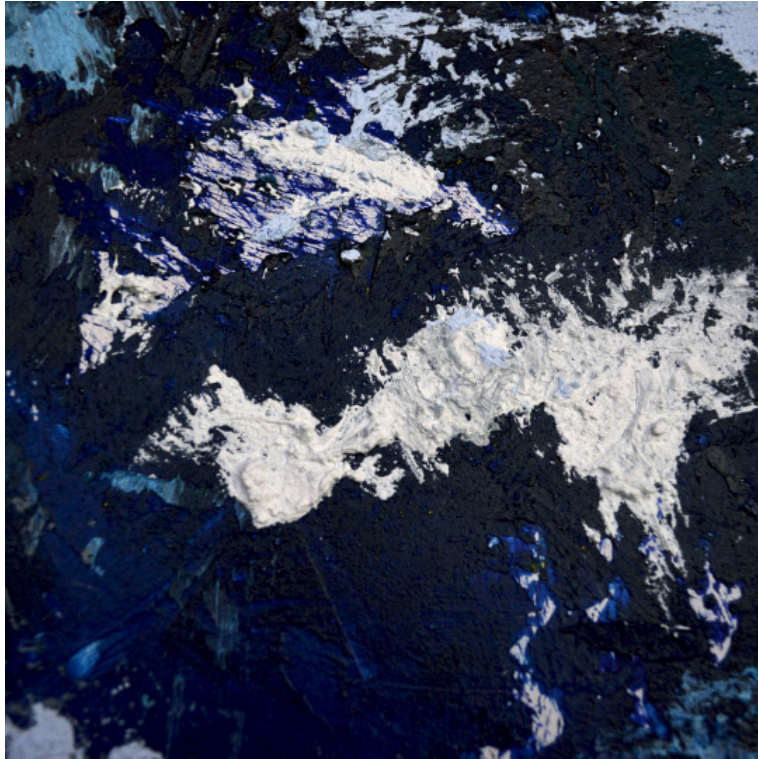


CAOS

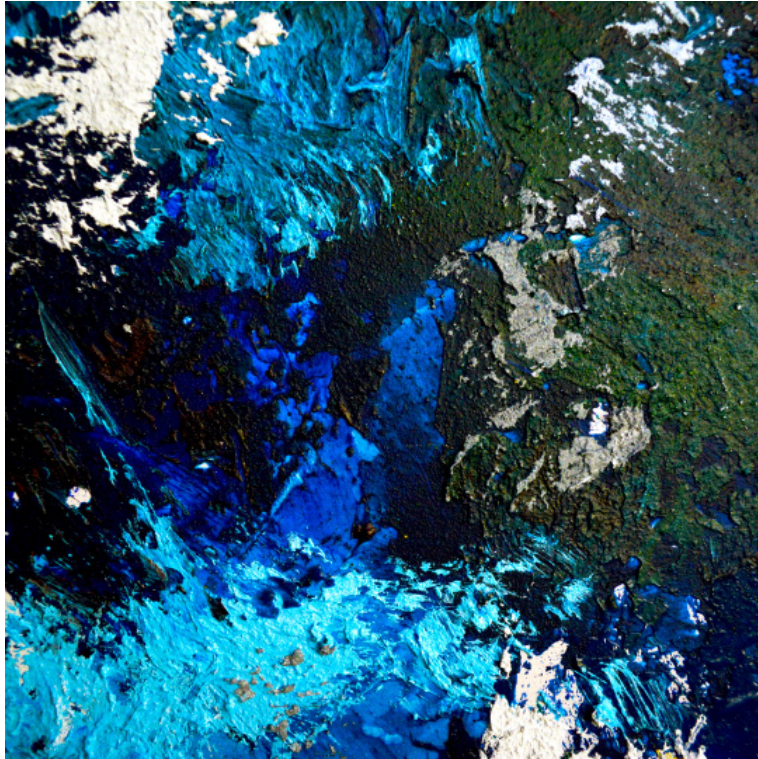








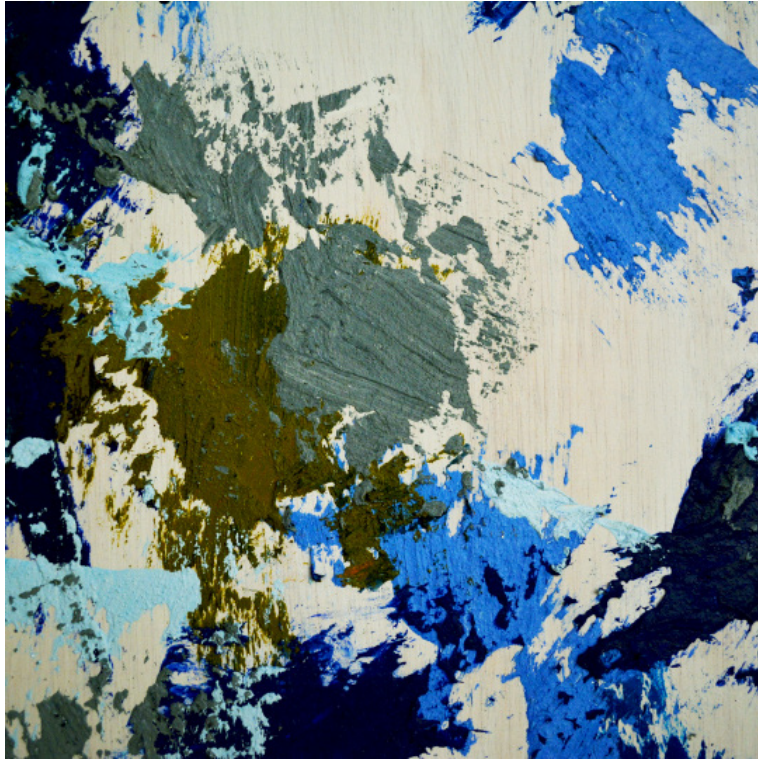


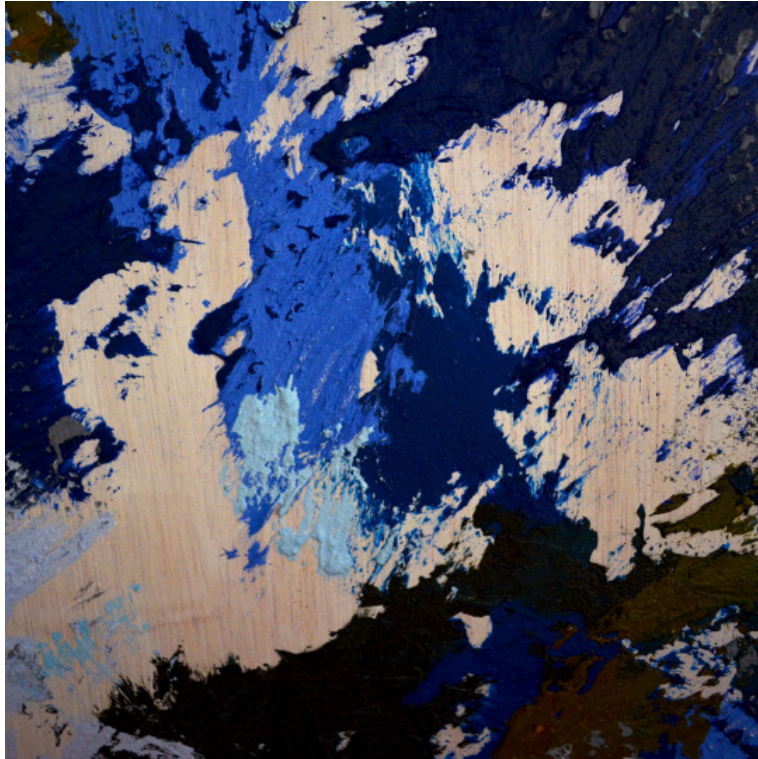




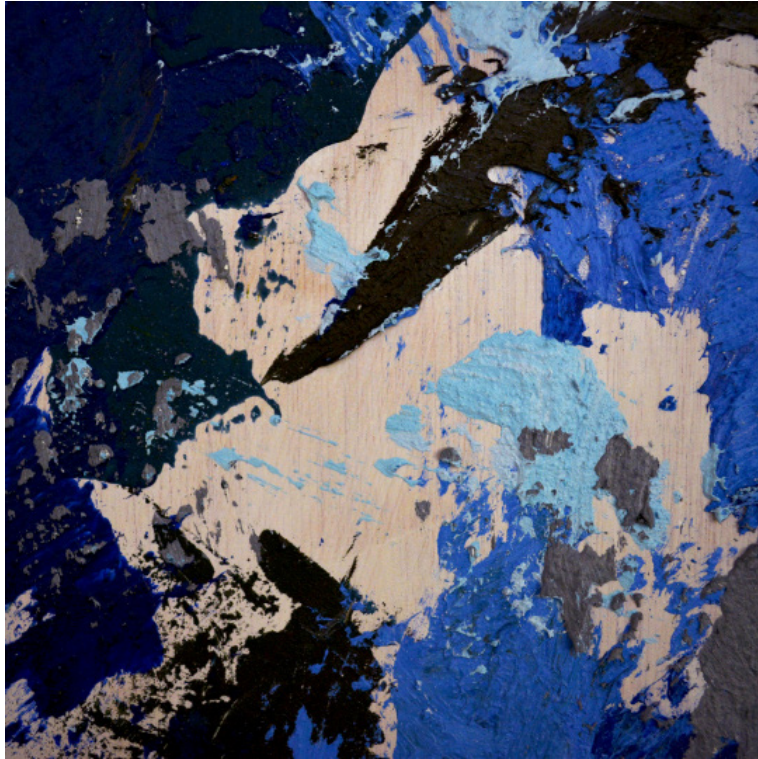


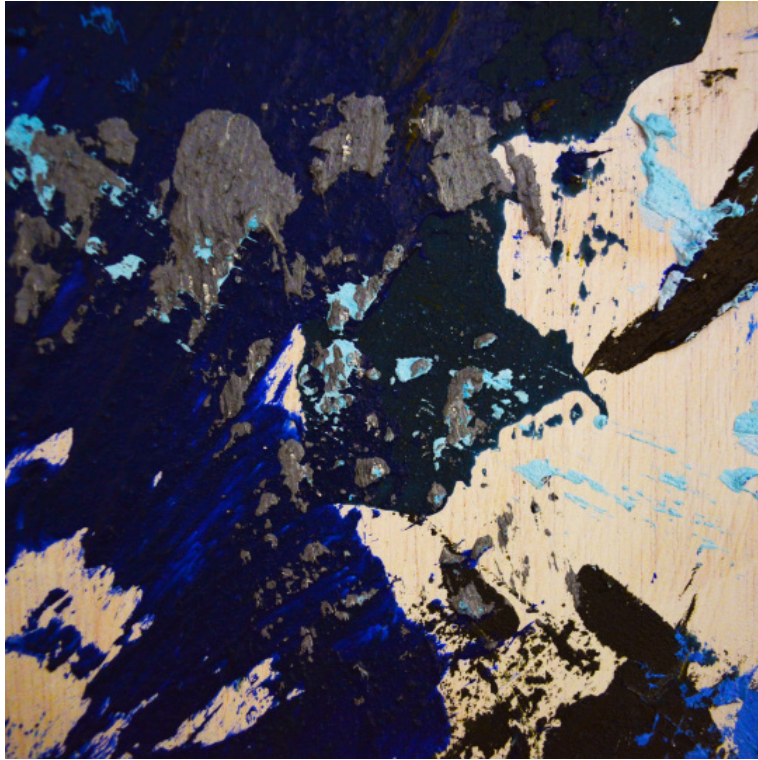
SECUELAS

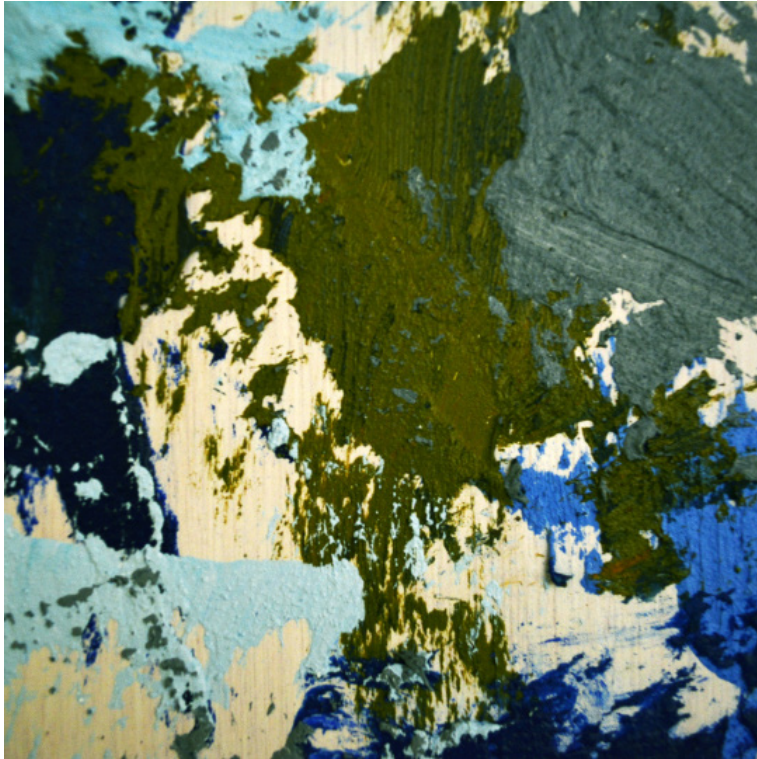


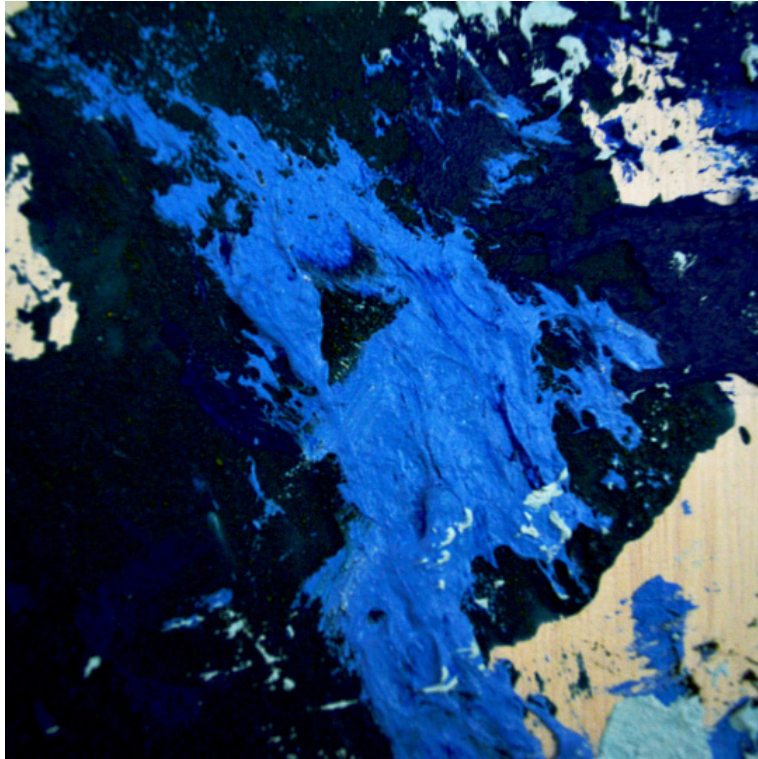




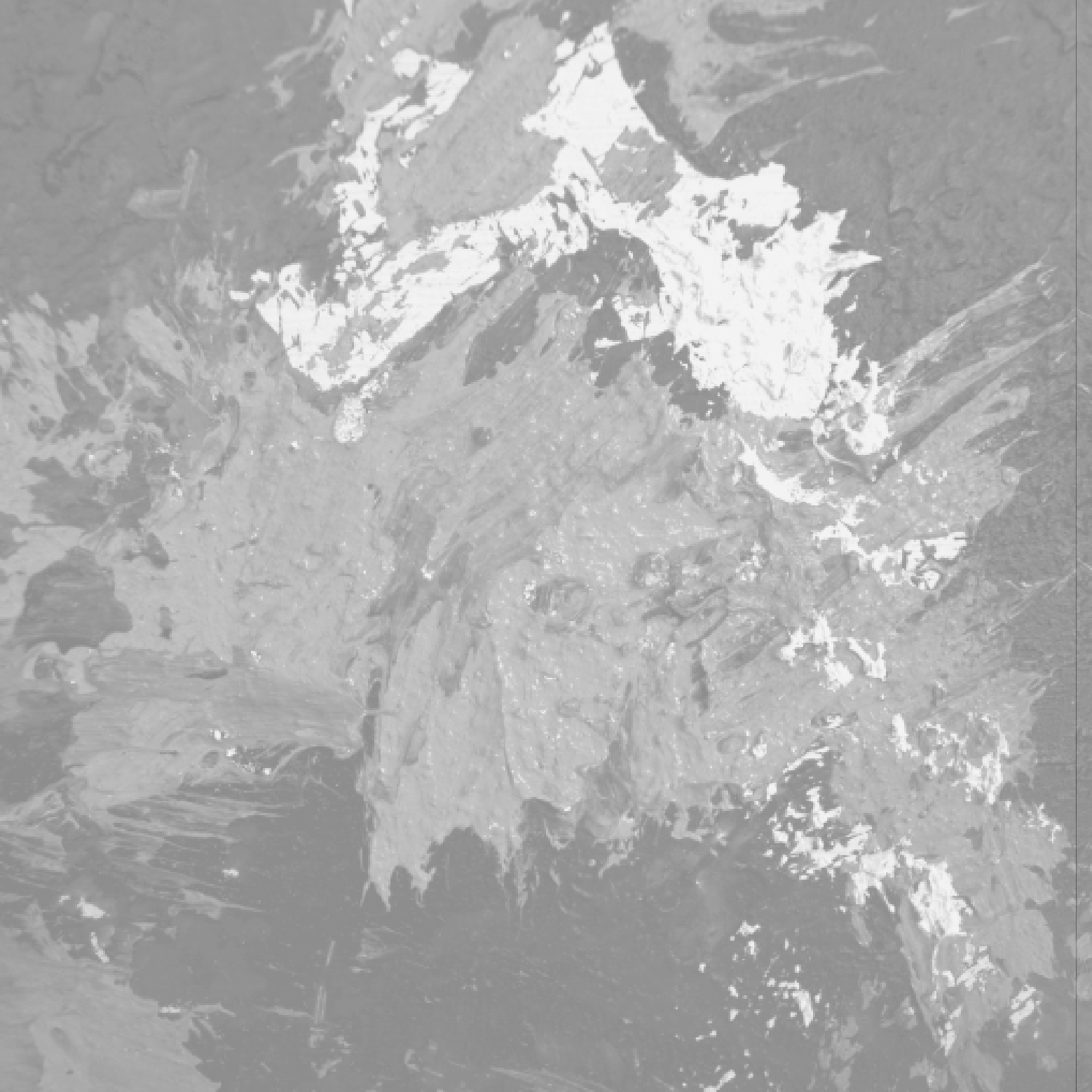


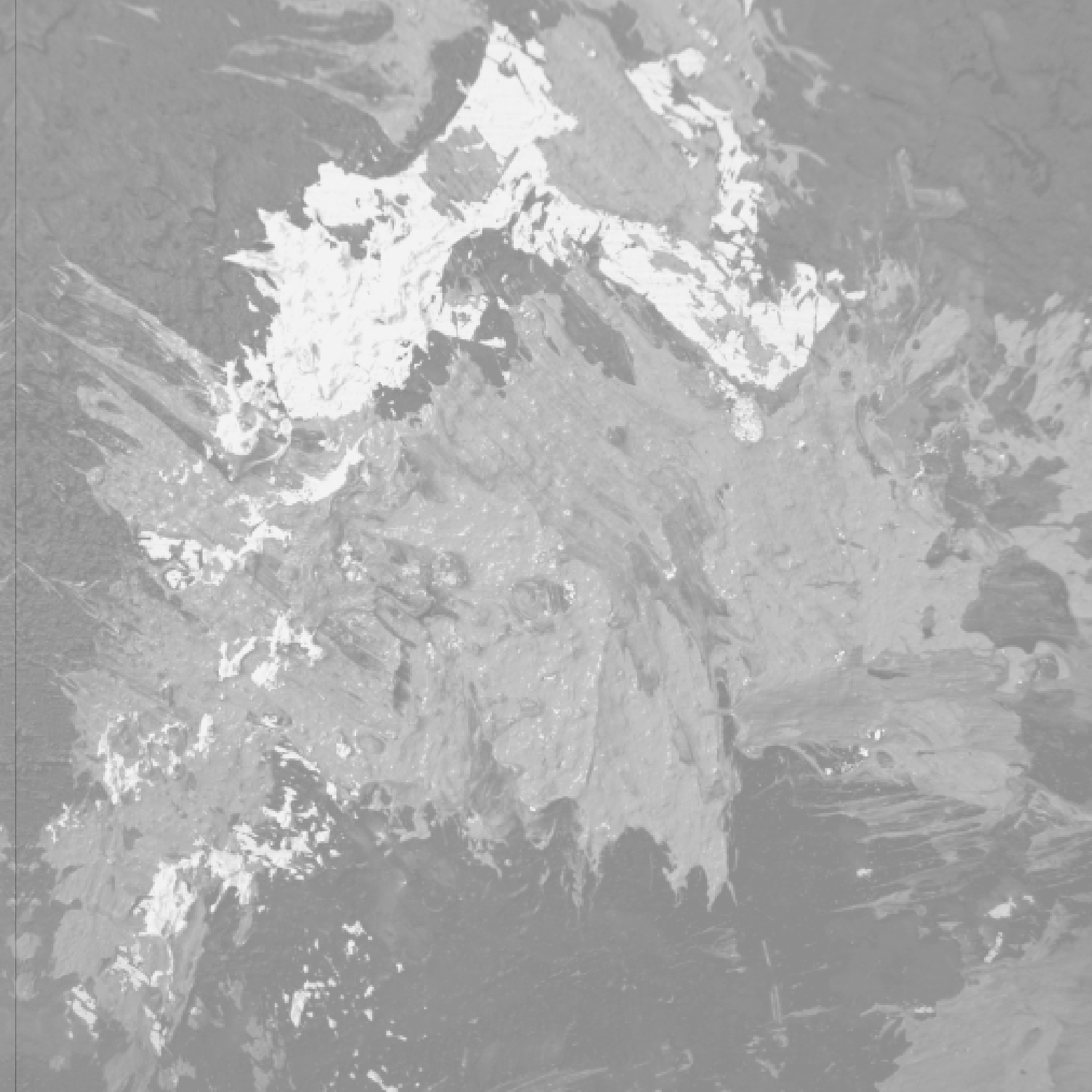














A black and white photograph of a rugged, rocky mountain landscape. The scene is dominated by dark, craggy rock formations and patches of snow or light-colored mineral deposits. A small stream or waterfall is visible in the lower right corner. The overall atmosphere is stark and dramatic.

EIDOINUS

SILVIA PELLILLO CEPERO





¿Dónde termina un cambio, y dónde comienza el siguiente?

A

Accidente

(sust., *m.*)

1. Acontecimiento que cambia el orden natural de algo.
2. Discontinuidad o imperfección en el terreno.
3. Suceso inesperado.

Alquimia

(sust., *f.*)

1. Proceso mágico e increíble de cambio, cuyos resultados son siempre inesperados.
2. Intercambio. En este caso, es imprescindible que se sacrifique algo con un valor equivalente al de aquello que desea obtenerse. Los materiales que se utilicen serán los mismos que se obtengan a cambio, pero cambiará su forma física.

Arché

(sust., *m.*)

Término filosófico que se refiere al material primigenio de todas las cosas, la unidad esencial a la que todo puede reducirse. El arché del mundo es el cambio.

B

Blanktum

(sust., *m.*)

De *blank* (blanco) y *momentum* (momento)

Momento totalmente en blanco, durante el cual parece que se para el tiempo. Es lo que hay antes, es decir, nada. Estos momentos se dan entre cambio y cambio, es decir, después de las secuelas de uno y antes de la calma del siguiente.

Búsqueda

(sust., *f.*)

1. Proceso que se lleva a cabo con la intención de encontrar algo, o a alguien.
2. Hacer lo necesario para llegar a algo, y después llevarlo a otro lugar.

C

Calma

(sust., *f.*)

Momento de estabilidad y tranquilidad. Detrás de esta sensación de equilibrio, comienza a gestarse un cambio.

Caos

(sust., *m.*)

Cuando la calma se expande hasta su límite, el cambio que se estaba gestando estalla provocando un desorden, algo incontrolable. Es el cambio en sí, pues arremete contra todo lo que había hasta entonces, haciéndolo mutar o forzándolo a desaparecer.

Casualidad

(sust., *f.*)

Combinación de sucesos incontrolables que por azar acabanchocando en un mismo punto, creando resultados totalmente inesperados.

Color

(sust., *m.*)

1. Sensación percibida con el sentido de la vista e interpretada por el cerebro. Se basa en la longitud de onda de los rayos luminosos, y la sensación será diferente dependiendo de la misma.
2. Material que se utiliza para pintar.
3. Propiedad especial que se le proporciona a algo.
4. Excusa para llevar a cabo una acción.

Comunicación

(sust., *f.*)

Acción mediante la cual se transmite un mensaje. Esta acción necesita cuatro elementos principales para poder existir: el emisor (persona que transmite), el mensaje (la idea que se quiere compartir) el receptor (la persona a la que va dirigido el discurso) y el medio de comunicación (método por el que se lleva a cabo la acción).

Contra Martere

(sust., *f.*)

De *contra* (contrario) y *martere* (materia)

Magia que se produce cuando uno encuentra un material valioso en un lugar en el que no debería estar, o redescubre un material olvidado que ya estaba en su posesión.

D

Disolvente

(sust., *m.*)

Material que divide, separa y hace posible la mezcla de un soluto. También puede utilizarse para aumentar la cantidad de materia que uno tiene, pero puede alterar sus propiedades.

E

Eidoinus

(sust., *f.*)

De *eidoia* (idea) y *repentinus* (repentino)

Idea repentina que aparece que ha de llevarse a cabo en el instante en el que aparece, es casi como una estrella fugaz. Estas ideas son las madres de los mejores proyectos, nacen en el estómago y tiran de nosotros con una gran fuerza que no desaparece hasta que no se finaliza el trabajo.

Encuentro

(sust., *m.*)

1. Coincidencia de algo o alguien en un punto.
2. Choque de dos o más cosas o personas.
3. Dar con algo o alguien.

Excalgidus Capsa Mageia

(sust., *f.*)

De escalofrío (*ex-*, *calor* y *frigidus*), *capsa* (caja) y *mageia* (magia)

Ese cosquilleo o escalofrío que uno siente cuando algo parece encajar e ir viento en popa tan perfectamente que parece casi cosa de magia.

Experimentación

(sust., *f.*)

Método de estudio y aprendizaje basado en ensayo y error. Implica realizar un salto de fe, adentrarse en lo desconocido.

H

Historia

(sust., *f.*)

1. Exposición de hechos acontecidos a lo largo del tiempo, en cualquier ámbito (social, político, natural...).
2. Suceso inventado.
3. Aventura increíble.

I

Improvisación

(sust., *f.*)

A la hora de llevar a cabo una tarea, hacerlo de forma espontánea, dejando al azar el resultado. Se deja que sea el subconsciente el que se encargue de desarrollar el proyecto.

M

Material

(sust., *m.*)

Elemento que se utiliza para la conformación de una obra. Puede ser tangible, como un lienzo, o intangible, como una idea o un concepto.

Mezcla

(sust., *f.*)

Combinación varios elementos hasta que durante esta fusión se cree algo nuevo.

N

Novaressus

(sust., *f.*)

De *nova* (nuevo) y *processus* (proceso)

La excitación y nerviosismo que se siente cuando se va a iniciar un proceso totalmente nuevo.

O

Obseroximus

(sust., *m.*)

De observar (*ob-*; y *servare*, cuidar) y *proximus* (próximo)

Acción de acercarse a algo que se está creando para observarlo desde un nuevo punto de vista, encontrando cosas totalmente nuevas dentro de él.

Observación

(sust., *f.*)

Acción de mirar algo con total detenimiento y detalle con intención de analizarlo y sacar unas conclusiones.

Observaxius

(sust., *f.*)

De observar (*ob-* y *servare*) y *laxius* (disperso)

Acción de alejarse de algo que se está creando para observarlo desde un nuevo punto de vista, apreciarlo en su conjunto y también fuera de contexto.

P

Pintar

(v.)

1. Método artístico por el que se busca transmitir una idea, concepto, emociones, críticas o reflexiones. Otras de sus finalidades son la documentación, la experimentación o simplemente provocar una experiencia estética.
2. Referido al crecimiento de un proyecto, que está madurando.

Procectus

(sust., *m.*)

De *processus* (proceso) y *fructus* (gozado)

Dícese del disfrute del proceso y todo lo que conlleva y nos aporta, aunque no siempre parezca ir en buena dirección y no tenga el desenlace deseado.

R

Rizoma

(sust., *f.*)

Según el filósofo Deleuze, hacer rizoma significa expandir las raíces propias. Hacer rizoma lleva a salir de la zona de confort, a expandir el campo de acción de cada uno, e implica un proceso inagotable de aprendizaje.

S

Secuela

(sust., *f.*)

Todo lo que queda tras el caos, es el resultado del estallido. La calma se convierte en algo totalmente diferente gracias al caos, y lo único que nos queda de ella es su secuela. Esta secuela puede acabar convirtiéndose en una nueva calma.

Sentido

(sust., *m.*)

1. Dirección que algo o alguien toma.
2. Intención o explicación de las cosas.
3. El cuerpo humano tiene seis sentidos, que son capacidades por las cuales percibimos aquello que nos rodea. Son: el oído, el gusto, el olfato, el tacto, la vista y la intuición. Este último sentido, sin embargo, parece que se pierde o incluso nunca llega a desarrollarse en algunas personas. Los artistas son las personas que más desarrollado tienen esta cualidad.

Serendipia

(sust., *f.*)

Magia por la cual se produce un encuentro fortuito de algo que ni siquiera se estaba buscando. Estos encuentros siempre son los más valiosos.

Soluto

(sust., *m.*)

Aquello que está disuelto, separado. Es el material que se mezcla con el disolvente con la intención de crear un nuevo material.

V

Variación

(sust., *f.*)

Suceso por el cual una cosa muta, se transforma y deja de ser como era anteriormente.

GLOSARIO

Accidente	Improvisación
Alquimia	
Arché	Material
	Mezcla
Blanktum	
Búsqueda	Novaressus
Calma	Obseroximus
Caos	Observación
Casualidad	Observaxius
Color	
Comunicación	Pintar
Contra martere	Proectus
Disolvente	Rizoma
Eidoinus	Secuela
Encuentro	Sentido
Excalgidus capsa mageia	Serendipia
Experimentación	Soluto
Historia	Variación





