

ANTES DE ENTRAR EN TERRANOVA

A Terranova nadie llega para aprender el camino, todas las personas llegan para ayudar a crearlo.

Si esta bitácora llegó hasta tus manos es porque también has sido invitada o invitado a Terranova. Antes de comenzar conviene presentarte a algunas personas, lugares, objetos y palabras que encontrarás durante la travesía. No intentes recordarlos todos, ellos mismos volverán a encontrarte cuando llegue el momento.

LOS HABITANTES

Aprendices de Marinería

Son quienes acaban de descubrir que los barcos también pueden navegar por la imaginación. Todavía se marean un poco con las tormentas, preguntan dónde queda el norte y aprenden que la mejor brújula suele ser una buena compañera o un buen compañero de viaje.

Exploradoras y exploradores

Después de aprender a navegar, descubren que los bosques también esconden mapas. Tienen la costumbre de seguir huellas, hacer demasiadas preguntas y sospechar que detrás de cualquier piedra puede estar comenzando una nueva historia.

Capitanas y Guías

Dicen que conocen el camino. Ellas insisten en que sólo saben leer un poco mejor el viento. Les gusta ver cómo una tripulación encuentra rumbos que nadie había imaginado.

Consejeras de Alta Mar y de Terranova

Cuando una tormenta se instala en el corazón de alguien, suelen ser las primeras en escucharla. Hablan bajito, hacen preguntas curiosas y poseen un extraño talento para encontrar faros donde otras personas apenas ven niebla.

Capitán del Viento

Conversa con títeres cuando nadie los está mirando. Lo curioso es que ellos siempre le responden. Gracias a él descubrimos que un pedazo de tela puede decir verdades que las personas tardan mucho tiempo en animarse a contar.

Hada de la Expresión

Colecciona palabras hasta que encuentran la historia donde querían vivir. Dicen que incluso los silencios hablan un poco mejor cuando ella anda cerca.

Trovadores

Nunca dejan escapar una buena historia. Escuchan, preguntan, recuerdan y terminan encontrando relaciones donde las demás personas sólo habían visto casualidades.

LOS SERES DEL BOSQUE

James

Capitán de las primeras expediciones. Enseña que navegar consiste en aprender a leer el viento, confiar en la tripulación y descubrir que los mapas más importantes siempre terminan dibujándose durante el viaje.

Momo

Guardiana del tiempo del corazón. Recuerda que existen relojes incapaces de medir aquello que verdaderamente sostiene la vida.

Casiopea

La tortuga que responde caminando despacio. Su lentitud permite que las preguntas alcancen la profundidad necesaria para transformarse en sabiduría.

Ser Misterioso

Durante buena parte de la travesía nadie conoce su nombre. Llegas en forma de cartas, plumas y señales que aparecen entre los árboles. Cada mensaje invita a mirar un poco más lejos, a confiar en las preguntas y a seguir caminando. Si quieres saber quién es, tendrás que acompañar la expedición hasta el momento en que él mismo decide presentarse.

Ayerlén

Sabia antigua de Terranova. Custodia la memoria del territorio y recuerda que ninguna comunidad comienza completamente desde cero. Siempre camina sobre las huellas de quienes la precedieron.

Los Hombres Grises

Coleccionistas de tiempo vacío. Allí donde aparecen, la prisa intenta ocupar el lugar del encuentro, la imaginación pierde espesor y las historias comienzan a olvidar sus propios nombres.

LOS LUGARES

Terranova

Territorio donde las historias, el juego, el arte y el pensamiento aprenden a respirar juntos. No aparece en ningún mapa; surge cada vez que una comunidad decide habitar el misterio.

La Isla de la Fantasía

Lugar donde los cuentos permanecen vivos y los personajes esperan ser nuevamente encontrados por quienes todavía saben escuchar.

Los Refugios

Pequeños territorios contruidos por cada comunidad para pensar, imaginar, discutir y cuidar la vida compartida.

El Árbol de la Sabiduría

Guardián de la palabra y de la memoria. Desde sus ramas llegan cartas que nunca entregan respuestas definitivas; abren preguntas capaces de seguir creciendo mucho después de haber sido leídas.

LOS OBJETOS

La Semilla Dorada

Mucho más que un tesoro. Custodia la promesa de una vida que sólo florece cuando encuentra una comunidad dispuesta a cuidarla.

El Poder Dorado

La fuerza que aparece cuando el cuidado, la imaginación y la cooperación comienzan a crecer juntas.

Las Cartas

Puertas entre mundos. Cada una llega para mover una pregunta, alterar el rumbo de una expedición o recordar que el misterio siempre conserva algo más por revelar.

Las Plumas

Huellas del Ser Misterioso. Señalan que alguien sigue acompañando la travesía, aun cuando permanezca fuera de la vista.

Las Estatuas de San Agustín

Antiguas guardianas de la memoria. Recuerdan que ningún territorio nace sin las historias de quienes lo habitaron antes.

LAS PALABRAS QUE CONVIENE LLEVAR EN LA MOCHILA

Asombro

El modo en que el mundo llama nuestra atención antes de convertirse en pregunta.

Misterio

Aquello que continúa ofreciendo nuevos sentidos cada vez que una comunidad decide permanecer junto a él.

Imaginación

El arte de descubrir relaciones donde antes sólo parecían existir distancias.

Tiempo del corazón

El ritmo donde la vida encuentra espacio para escuchar, jugar, crear, esperar y dejarse transformar.

Travesía

Una experiencia compartida que transforma al mismo tiempo el territorio y a quienes lo recorren.

Custodia

El gesto de recibir una herencia, enriquecerla con la propia experiencia y entregarla nuevamente a quienes vendrán después.

Constitución subjetiva

La forma singular en que cada persona llega a participar en el mundo mediante los vínculos, las historias, el cuerpo, la imaginación y la vida compartida.

Comunidad

El lugar donde las historias aprenden a escribirse entre muchas voces.

HABITAR EL MISTERIO