

# MondoWrite

DEL CAOS A UN MUNDO ORDENADO

# Guía del usuario

Todo MondoWrite, paso a paso: el lienzo, la Biblia, el Esquema, el Manuscrito, el Guion, la IA opcional y las exportaciones, hasta el libro en rústica listo para imprimir.

Versión 1.33.0 ✦ noviembre de 2026

# Índice

**Bienvenido a MondoWrite** 5

Un solo contenido, cuatro vistas 5

Los principios de la app 5

Cómo leer esta guía 5

**Instalar y actualizar** 6

Descargar la app 6

Actualizaciones 6

La versión para navegador 6

**Primeros pasos** 7

La página de los proyectos 7

Tu perfil de autor 7

Crear un proyecto 9

Abrir o quitar un proyecto 9

Probar con un ejemplo 10

Importar 10

La barra superior 12

**Tu recorrido** 13

El arquitecto: planificarlo todo antes de escribir 13

El jardinero: escribir primero, estructurar después 13

El proyecto en desarrollo: la Biblia y el dosier 14

El autor de series 14

La reescritura: partir de un texto existente 14

La novela documentada: primero la investigación 15

El autor nómada: iPhone, iPad, computadora 15

**El lienzo** 16

Crear una tarjeta 16

Los tipos de tarjeta 17

Cambiar el tipo: la barra 18

Escribir en una tarjeta 19

Mencionar otra tarjeta: @ 19

Unir con hilos 19
Mover, ensanchar, ampliar 21
El menú ⋯ de una tarjeta 22
Imágenes, enlaces y documentos 22
Los marcos 23
Seleccionar varias tarjetas 24
Organizar el lienzo 25
Filtrar y buscar 26
Deshacer, eliminar, la papelera 27
Pendientes 27

**La Biblia** **29**
El índice 29
La portada del proyecto 29
La ficha de un personaje 31
Proponer un nombre 32
El asistente de personaje 32
El mapa de relaciones 33
Las cifras bajo cada ficha 34
Las demás fichas 34

**El Esquema** **36**
Las plantillas 36
Mis plantillas 37
Colocar las escenas 38
Los capítulos 39
Lista, fichas, cronología 39

**El Manuscrito** **41**
La cinta del relato 41
La columna de las escenas 42
La página 42
Dividir una escena, empezar un capítulo 43
Las páginas del libro 43
El estado de una escena 43
El punto de vista 44

Las versiones de una escena 44
Las notas al pie 44
Los comentarios 44
Los sinónimos 44
Estadísticas y objetivos 45
Crear una tarjeta mientras escribes: /Nombre 46
El Congelador 46
Los paneles 46
El corrector ortográfico 47
El modo concentración 47
La tipografía al escribir 47
Buscar y reemplazar 48
Ir a una página, una escena, un capítulo 48
Paleta de comandos 48
Escuchar tu texto 49
Revisar el texto 49
Las estadísticas del proyecto 50
Escribir desde la tarjeta 51
Los textos sin tarjeta 51

**El Guion** **52**

Pasar a guion 52
El editor 52
El autocompletado 53
La columna de las escenas y «En esta escena» 53
Portada y opciones 54
Estadísticas, Congelador y modo concentración 54
Revisar el guion 55
Filtrar por personaje 55
Las revisiones 56
Las estadísticas del guion 57
La escaleta de un guion 59
Una escena en su tarjeta 60

**La IA, opcional** **61**

Conectar un servicio 61

Lo que puede hacer la IA 62
Releer, ordenar y buscar con la IA 63
El modo Taller 64
Un asistente externo (MCP) 65

**Exportar y publicar 67**

El manuscrito 67
El libro en rústica (KDP) 68
El guion 69
La Biblia 71
El lienzo 72

**Tus archivos 73**

La carpeta de un proyecto 73
Copias en Markdown y versiones 73
Sincronizar entre dispositivos 73
Editar fuera de MondoWrite 74
Las copias de seguridad automáticas 75
Si falla el guardado 75

**Ajustes y apariencia 76**

El modo oscuro 77
Con el dedo 77
En el iPhone 77

**Atajos de teclado 80**

En todas partes 80
Lienzo 80
Texto (tarjetas, Biblia, manuscrito) 81
Manuscrito 81
Guion 81

**Preguntas frecuentes 82**

CAPÍTULO 1

# Bienvenido a MondoWrite

MondoWrite es un taller de escritura para novelistas y guionistas a quienes les gusta construir su historia antes de escribirla. Empiezas soltando tus ideas en cualquier parte, las relacionas, las ordenas poco a poco y luego escribes. De ahí su lema: *del caos a un mundo ordenado*.

## Un solo contenido, cuatro vistas

Tu proyecto es un único conjunto de tarjetas y de textos. Las cuatro vistas de la barra superior son cuatro maneras de leerlo: nunca se copia nada de una a otra.

| Vista | Para qué sirve |
|---|---|
| **Lienzo** | La pizarra libre donde nacen las ideas: tarjetas que sueltas, unes con hilos y agrupas en marcos. |
| **Biblia** | Las fichas de tu mundo (personajes, lugares, tramas, temas…), ordenadas solas por tipo, con la portada del proyecto en cabeza. |
| **Esquema** | El orden del relato: plantillas (tres actos, Save the Cat…) en las que colocar las escenas, capítulos y una cronología. |
| **Manuscrito** | El texto, escena a escena, maquetado como un libro. En un proyecto de guion, esta vista se convierte en **Guion**, y el Esquema en **Escaleta**, que lista las escenas en el orden del guion. |

Una escena creada en el Esquema tiene enseguida su tarjeta en el lienzo; un personaje escrito en el guion tiene su ficha en la Biblia; el texto escrito en una tarjeta Escena es el texto del Manuscrito.

## Los principios de la app

- **La estructura surge, no se configura.** Ningún campo obligatorio, ningún formulario que rellenar: una tarjeta nace «Idea» y se convierte en Personaje, Lugar o Escena cuando tú lo decides.
- **Bastan tres gestos:** escribir (para crear y redactar), tirar de un hilo (para relacionar), soltar (una imagen, un enlace, un archivo).
- **Tus textos son tuyos:** todo se guarda en una carpeta de archivos Markdown, legibles con cualquier editor de texto. Sin cuenta, sin servidor.
- **La IA es opcional** y solo hace preguntas y propuestas. Nunca escribe en tu lugar.
- **Ratón, dedo o teclado:** cada acción tiene un camino para cada uno. La app existe en español, francés e inglés, en claro y en oscuro.

## Cómo leer esta guía

Las capturas muestran el proyecto de ejemplo que viene con la app, *Caperucita Roja* de Charles Perrault (1697), ilustrado con los grabados de Gustave Doré. Los nombres de los botones se escriben **así**. Los atajos se dan para Windows y Linux con `Ctrl`; en un Mac, usa `⌘` (Cmd) en su lugar.

CAPÍTULO 2

# Instalar y actualizar

## Descargar la app

MondoWrite es una aplicación de escritorio para macOS, Windows y Linux. Los instaladores se publican en la página de versiones del proyecto: github.com/sebastienpiconnier/MondoWrite/releases. Toma la última versión y luego el archivo de tu sistema:

| Sistema | Archivo |
|---|---|
| Mac con chip Apple (M1 y posteriores) | `MondoWrite_x.y.z_aarch64.dmg` |
| Mac con procesador Intel | `MondoWrite_x.y.z_x64.dmg` |
| Windows | `MondoWrite_x.y.z_x64-setup.exe` (o el `.msi`) |
| Linux | `.AppImage` (cualquier distribución), `.deb` (Debian, Ubuntu) o `.rpm` (Fedora) |

En un Mac, abre el `.dmg` y arrastra MondoWrite a la carpeta Aplicaciones. En Windows, ejecuta el instalador. En Linux, haz ejecutable el AppImage o instala el paquete de tu distribución.

> **CONSEJO**
> Si macOS se niega a abrir una app descargada fuera de la App Store, haz clic derecho en MondoWrite en Aplicaciones, elige **Abrir** y confirma. Windows puede mostrar un aviso de SmartScreen: **Más información** y luego **Ejecutar de todas formas**.

## Actualizaciones

Al iniciarse, la app comprueba (como mucho una vez al día) si se ha publicado una versión nueva. Si es así, un aviso lo dice: **Actualizar** descarga e instala la versión nueva, después de guardar tu proyecto; MondoWrite se reinicia solo. **Novedades** abre la página de la versión, **Más tarde** cierra el aviso.

También puedes comprobarlo tú: **Ajustes**, sección **Actualizaciones**, **Buscar actualizaciones** (también en **Acerca de MondoWrite**). La casilla **Buscar actualizaciones al iniciar** desactiva la comprobación automática. Nunca se instala nada sin tu consentimiento.

## La versión para navegador

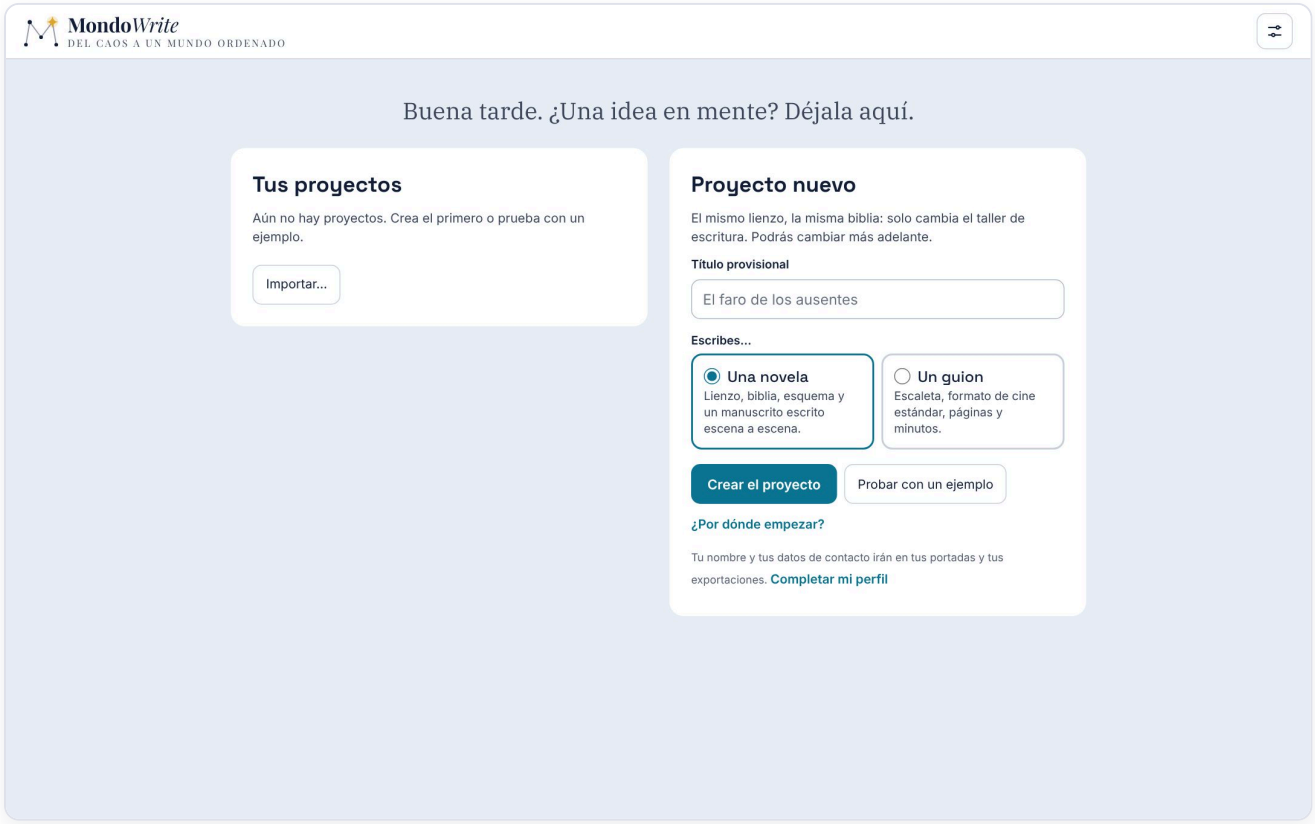
MondoWrite también funciona en un navegador web, para descubrir la app. Los proyectos se guardan entonces en el almacenamiento del navegador, no en una carpeta: para trabajar de verdad, usa la app de escritorio.

CAPÍTULO 3

# Primeros pasos

## La página de los proyectos

MondoWrite siempre se abre en la página de los proyectos. Allí te espera un saludo: te da los buenos días según la hora, con tu nombre si figura en tu perfil, y te propone retomar el último proyecto que abriste (o te dice cuántos días han pasado). Debajo, dos columnas: **Tus proyectos** (los que has abierto en este dispositivo) a un lado, **Proyecto nuevo** y **Grandes ejemplos** al otro.




*La página de los proyectos la primera vez que abres la app.*

## Tu perfil de autor

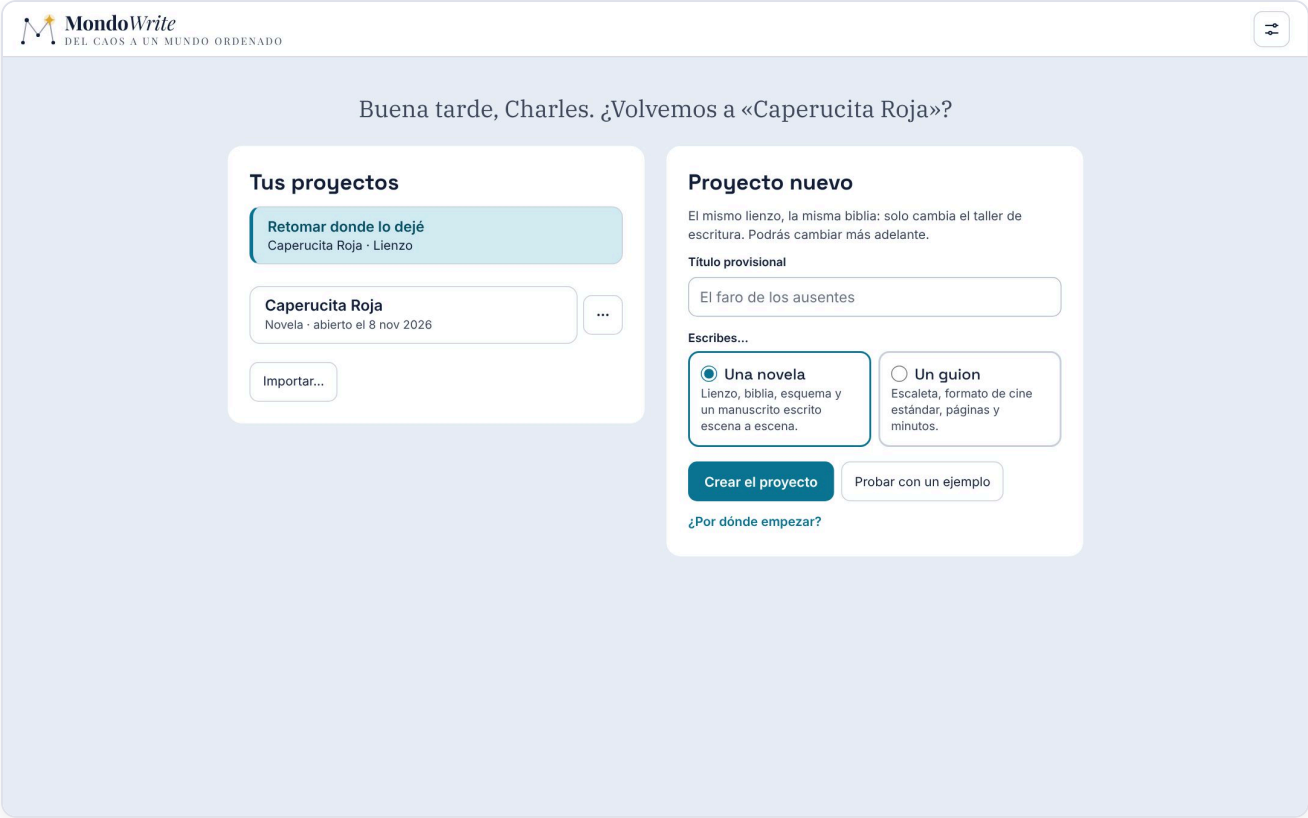
Rellena de una vez por todas la ventana **Tú, el autor**, que se abre con **Editar mi perfil…** en los **Ajustes** (y, mientras tu perfil esté vacío, con **Completar mi perfil** bajo **Proyecto nuevo**): nombre, apellidos, seudónimo (opcional: el nombre con el que firmas tu obra, si no es el tuyo), correo electrónico, teléfono, dirección y, si quieres, tu **Trayectoria** y tu **Filmografía o publicaciones** (una obra por línea). Estos datos se quedan en tu dispositivo, nunca en un proyecto. Sirven para:

- firmar tus exportaciones (el seudónimo si lo hay, si no, nombre y apellidos);
- rellenar con tus datos de contacto la portada del manuscrito exportado;
- rellenar la portada de cada guion nuevo;
- escribir la página «Sobre el autor» de los documentos que envías (Biblia), con tu trayectoria y tus obras.




*La ventana «Tú, el autor».*

Los **Ajustes** muestran luego tu nombre de autor; **Editar mi perfil…** vuelve a abrir la ventana, tanto desde la página de los proyectos como desde un proyecto abierto. La ventana de exportación de la Biblia también lleva allí, para completar la página «Sobre el autor» de un documento.




*El saludo y el proyecto de ejemplo en la lista.*

El último proyecto abierto tiene, al principio de la lista, un botón **Retomar donde lo dejé**: vuelve a abrir el proyecto en la vista donde lo dejaste y, en el Manuscrito o el Guion, en la misma escena, con el cursor en su sitio. Esa posición se queda en tu dispositivo (no se escribe en el proyecto): en otro dispositivo, el proyecto tiene la suya. En cuanto tienes seis proyectos o más, la lista gana un campo de búsqueda (título o nombre de la carpeta), un orden (**Última apertura**, **Nombre**, **Tipo**) y, si tienes novelas y guiones, un filtro **Mostrar**: **Novelas** o **Guiones**. El orden y el filtro se guardan para la próxima vez.

## Crear un proyecto

1. En **Proyecto nuevo**, escribe un **Título provisional** (podrás cambiarlo).
2. Elige **Una novela** o **Un guion**. El lienzo y la Biblia son los mismos; solo cambian el taller de escritura y el vocabulario. Podrás cambiar más adelante.
3. Haz clic en **Crear el proyecto** y elige la carpeta donde guardarlo (con iCloud o una carpeta en la nube, se crea allí directamente, en una carpeta con su nombre). Un proyecto es una carpeta: ponla donde quieras, también en iCloud Drive, Dropbox u OneDrive.

> **CONVIENE SABER**
>
> Si la carpeta elegida ya contiene un proyecto de MondoWrite, la app lo abre en lugar de sobrescribirlo. Crear nunca sobrescribe nada.

## Abrir o quitar un proyecto

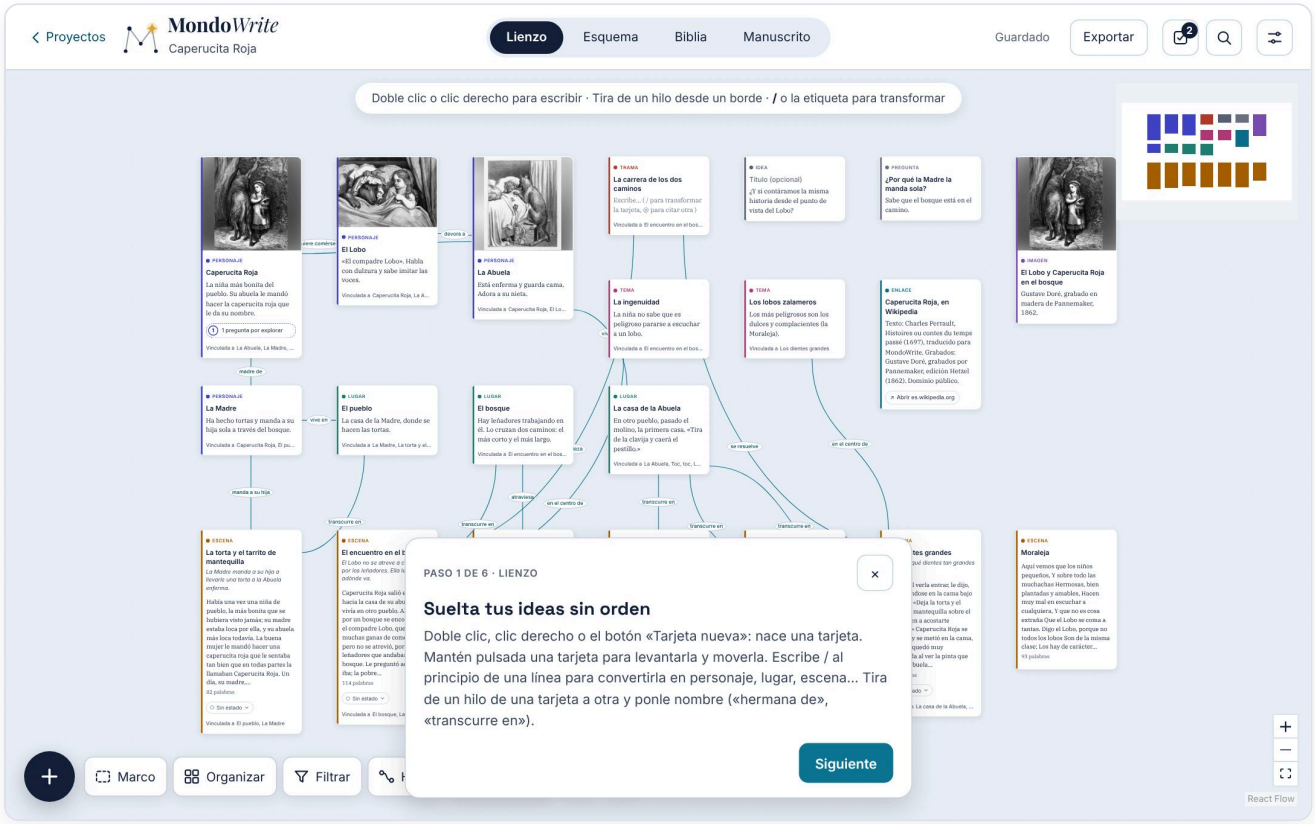
Haz clic en un proyecto de la lista para abrirlo. Si la apertura tarda (un proyecto de iCloud abierto por primera vez en el dispositivo, cuyos archivos siguen llegando), una ventana muestra cómo avanza. **Abrir una carpeta...** abre un proyecto que aún no está en la lista (copiado desde otra computadora, por ejemplo). El botón ··· junto

a un proyecto propone **Ocultar de la lista** (no se toca ningún archivo; **Proyectos ocultos** lo hace volver) y, en rojo, **Eliminar el proyecto…**, que pide confirmación: sus archivos se borran, en todos tus dispositivos si está en iCloud. Expórtalo antes en .zip si quieres conservar una copia.

## Probar con un ejemplo

**Probar con un ejemplo** crea el proyecto *Caperucita Roja* sin preguntar nada (en iCloud o en tu carpeta en la nube si tienes una; si no, en Documentos › MondoWrite en una computadora): personajes, lugares, escenas relacionadas, un esquema en dos capítulos, el texto completo del cuento y tres grabados de Doré. Es la mejor manera de descubrir la app. Se abre una **Visita guiada** de seis pasos; sigue disponible en los **Ajustes**.

**Grandes ejemplos**, en la página de los proyectos, propone obras de dominio público más completas, ilustradas, con su biblia, su esquema y su texto: *El conde de Montecristo* (novela y serie) y *El sabueso de los Baskerville* (novela y largometraje), en francés y en inglés. Se descargan desde mondowrite.app (necesitas conexión): **Descargar** trae el proyecto, comprueba que es el anunciado y lo abre como un proyecto importado (en una computadora, eliges la carpeta donde guardarlo). Los ejemplos en otro idioma se pliegan bajo **En otros idiomas**.




*La visita guiada presenta cada vista en unas líneas.*

## Importar

**Importar…**, en la página de los proyectos, crea un proyecto a partir de un archivo existente:

- **Word (`.docx`), Markdown (`.md`) o texto (`.txt`)**: un proyecto de novela. Se reconocen los capítulos (títulos de Word, «Capítulo 3», números solos, saltos de página), los separadores como `* * *` dividen las escenas, y un título y un «por Fulano» al principio se convierten en el título del proyecto. Un prólogo o un epílogo de una sola escena se convierte en una página del libro.

- **Fountain ( `.fountain` ) o Final Draft ( `.fdx` )**: un proyecto de guion, con sus tarjetas Escena, Personaje y Localización. Un archivo de texto con al menos dos encabezados de escena (INT., EXT.) también se lee como un guion.
- **PDF ( `.pdf` )**: un guion si contiene encabezados de escena; si no, una novela. En un guion, cada elemento se reconoce por su sangría (encabezado de escena, acción, personaje, acotación, diálogo, transición); se quitan los números de página y los (MORE) y (CONT'D) añadidos por el programa de origen, y una réplica cortada por un salto de página se vuelve a unir. En una novela, los párrafos se encuentran por la sangría de su primera línea, los títulos por su mayor tamaño, y se dejan aparte los titulillos, los números de página y las letras capitulares. Un PDF escaneado (imágenes, sin texto) no puede importarse. Relee el resultado: un PDF conserva la maquetación, no la estructura original.
- **Proyecto de MondoWrite ( `.zip` )**: un proyecto exportado con **Exportar** › **Proyecto completo (.zip)** vuelve a abrirse tal como estaba, imágenes y PDF incluidos.
- **Proyecto de Scrivener ( `.scriv` , o comprimido en `.zip` )**: una novela, o un guion si está escrito en modo guion. En Mac, elige el `.scriv` ; en Windows y Linux, el archivo `.scrivx` que contiene. Si el proyecto no puede leerse, comprímelo (clic derecho, **Comprimir**) y elige el `.zip` . Una ventana lista entonces las carpetas de la carpeta Binder: el Borrador (Draft) se importa siempre; desmarca las que no quieras.
  - **Borrador**: capítulos y escenas en el orden del Binder; cada documento conserva su título (sin «Capítulo 1 -»), su sinopsis y su estado («To Do» pasa a **Por escribir**, «First Draft» a **Borrador**, «Revised Draft» a **Revisada**, «Final Draft» y «Done» a **Terminada**); un documento dividido por `* * *` da varias escenas. Los comentarios y las notas al pie (del inspector o escritos en el texto) se quedan en su sitio; las imágenes del texto se convierten en tarjetas Imagen vinculadas a la escena.
  - **Personajes y lugares**: una ficha de la Biblia por documento; una ficha de plantilla rellenada («Character Sketch», «Setting Sketch») completa los campos de la ficha, una que nunca se rellenó se deja de lado. Una lista de personajes en un solo documento (un título «NOMBRE - frase gancho» por personaje, seguido de líneas como «Edad: …», «Profesión: …») da una ficha por personaje, con su frase gancho; los de una parte «Personajes principales» se marcan como principales.
  - **Investigación y demás carpetas**: un marco por carpeta en el lienzo; un PDF se convierte en tarjeta Documento, una imagen en tarjeta Imagen, una página web en tarjeta Enlace, un texto en tarjeta Idea.
  - **Palabras clave**: una tarjeta cada una (Personaje, Lugar o Tema cuando la palabra clave está bajo «Characters», «Locations» o «Themes»), unida con un hilo a cada escena que la lleva. Una palabra clave que nombra a un personaje de la Biblia («Ethan» para «Ethan Moreau») se une directamente a esa ficha. Una etiqueta renombrada «POV» da a cada escena su punto de vista; renombrada de otra forma («Trama»…), da tarjetas Trama unidas a sus escenas.
  - **Notas de documento**: una línea va a la sinopsis si está vacía; una nota más larga se convierte en una tarjeta Idea unida a la escena. Los marcadores y los enlaces internos se convierten en hilos.
  - **Instantáneas**: cada una se convierte en una versión de su escena (**Versiones de la escena…**), con su título y su fecha; puedes leerla, compararla o volver a ella.
  - **Páginas del libro**: un documento titulado Dedicatoria, Epígrafe, Agradecimientos, Créditos o Sobre el autor (o sus títulos ingleses) se convierte en la página del libro correspondiente, esté donde esté.
  - **Historial de escritura**: las palabras escritas cada día pasan a las estadísticas, y tu racha de escritura continúa.
  - **Guion** (modo guion de Scrivener): cada elemento se reconoce por su maquetación (encabezado de escena, acción, personaje, acotación, diálogo, transición) y el guion se escribe en formato estándar, números de escena incluidos; personajes y localizaciones reciben sus tarjetas, y una ficha de la carpeta de personajes completa al personaje del mismo nombre. La portada de Scrivener no es más que una plantilla: MondoWrite hace la suya.

- Un proyecto de Scrivener 2 (Mac) o 1 (Windows) no se importa: ábrelo antes en Scrivener 3, que lo actualiza.

Después de la importación, un aviso dice lo que se ha traído, y **Lo que no se ha traído**, lo que se ha quedado fuera (estados inventados, etiquetas de color, sonido y vídeo, papelera…). El proyecto de Scrivener nunca se modifica.

Una importación siempre va a una carpeta vacía: nunca sustituye a un proyecto existente.

## La barra superior

Una vez abierto un proyecto, la barra superior reúne todo lo que usas en todas partes:

- a la izquierda, **‹ Proyectos**, que guarda y vuelve a la lista;
- el **título del proyecto**, que se edita con un clic;
- las **cuatro vistas** (Ctrl 1 a 4);
- el **estado del guardado** (**Guardado**, **Sin guardar**, **Guardando…**): un clic guarda enseguida, como Ctrl S;
- **Exportar**; **Pendientes** (la marca de verificación, con el número de cosas que esperan); la lupa de búsqueda (Ctrl F); **Ajustes**; y el botón **IA** si has conectado una.

> **GUARDAR**
> Nunca necesitas guardar: la app lo hace sola, menos de un segundo después de tu último cambio. Un clic en el estado del guardado, o Ctrl S, fuerza un guardado inmediato.

Cuando falta espacio (un iPad en horizontal), la barra se queda en una sola línea para dejar la altura a tu trabajo: **Proyectos** conserva solo su flecha, **Exportar** se convierte en un icono y el estado del guardado se reduce a un punto mientras no está guardado. Las vistas solo pasan bajo el logotipo si eso no basta, en vertical por ejemplo. La duración y las páginas de un guion están en la vista Guion.

CAPÍTULO 4

# Tu recorrido

No hay un orden correcto: toma MondoWrite por el extremo que te convenga. Aquí tienes siete recorridos, del más planificado al más libre. Elige el tuyo y deja lo demás de lado hasta que lo necesites.

Para cada recorrido, la tabla muestra las vistas que cuentan desde el principio (●) y las que te ayudarán más tarde (○).

| Recorrido | Lienzo | Biblia | Esquema | Manuscrito o Guion |
|---|---|---|---|---|
| El arquitecto | ● | ● | ● | ○ |
| El jardinero | ○ | ○ | ○ | ● |
| El proyecto en desarrollo | ○ | ● | | |
| El autor de series | ● | ● | ○ | ● |
| La reescritura | ○ | ○ | ● | ● |
| La novela documentada | ● | ● | ○ | ○ |
| El autor nómada | ● | ○ | | ● |

## El arquitecto: planificarlo todo antes de escribir

Para quienes quieren conocer el final antes de la primera línea.

1. En el lienzo, vacía tu cabeza: una idea por tarjeta, sin orden. Luego conviértelas en Personajes, Lugares, Tramas, Escenas con `/`.
2. En la Biblia, da a tus personajes principales su motor (**Quiere**, **Necesita**, **Herida, conflicto interior**) y a cada trama su pregunta dramática.
3. En el Esquema, elige una plantilla (tres actos, Save the Cat, viaje del héroe) y coloca cada escena en su casilla.
4. **Organizar**, en el lienzo, muestra entonces toda la estructura de un vistazo.
5. Escribe en el Manuscrito, escena tras escena, en el orden del Esquema.
6. Relee con **Revisar** y luego exporta.

> **DÉJALO PARA MÁS TARDE**
> Al principio: la exportación de la Biblia.

## El jardinero: escribir primero, estructurar después

Para quienes descubren su historia escribiéndola.

1. Abre enseguida el Manuscrito y escribe. `Intro` dos veces en una línea vacía divide la escena; tres veces abre un capítulo nuevo.
2. Escribe `@` para mencionar a un personaje o un lugar: su tarjeta se crea si no existe. Los nombres que vuelven sin tarjeta aparecen en **Revisar**, con **Crear la tarjeta**.
3. La Biblia se llena sola: bajo cada ficha, las escenas donde aparece.
4. Más tarde, el Esquema sin plantilla muestra el orden de tus escenas; una plantilla te ayuda entonces a comprobar el ritmo.
5. Lo que cortas va al **Congelador**: nada se pierde.

> **DÉJALO PARA MÁS TARDE**
> Las fichas que rellenar y el asistente de personaje: te servirán en la reescritura.

## El proyecto en desarrollo: la Biblia y el dosier

Para quienes tienen que convencer antes de escribir: una editorial, una productora, una comisión de ayudas.

1. Rellena la portada, primera página de la Biblia: logline, tagline, etiquetas, nota de intenciones. **Hazme preguntas** hace una pregunta por cada campo vacío.
2. Marca a tus personajes principales con la estrella; dales una frase gancho, un motor y un arco.
3. Construye el mundo y la estructura: lugares, grupos, reglas, tramas y, para una serie, los episodios y **Escribir la serie**.
4. Mira las preguntas sobre la historia en **Revisar**.
5. **Exportar** › **Biblia…** para otra persona: elige el aspecto, vigila el número de páginas, añade la página «Sobre el autor» y, si quieres, las primeras páginas como anexo.

> **DÉJALO PARA MÁS TARDE**
> El Esquema y el Manuscrito, hasta que firmes el contrato.

## El autor de series

1. Crea un proyecto de **Guion**, elige el formato en la portada y luego rellena **Escribir la serie** (universo, antes del piloto, mecánica, la pregunta de la temporada) o **Escribir la película** (nota de dirección, viabilidad).
2. En la escaleta, **+ Episodio nuevo** convierte tu guion en una serie: nombra la temporada y cada episodio allí mismo, y dale a cada uno su sinopsis.
3. El cuadro de las tramas, en la exportación de la Biblia, muestra qué tramas viven en qué episodios.
4. Escribe cada episodio en la vista Guion (**Escribir el episodio**, en el menú ⋯ del episodio en la escaleta).
5. **Revisar** te dice si el piloto es demasiado corto o demasiado largo para su formato.
6. Exporta la biblia de la serie para una productora, con las primeras páginas del piloto como anexo.

## La reescritura: partir de un texto existente

Para quienes ya tienen un manuscrito o un guion escritos en otro lugar.

1. En la página de los proyectos, **Importar…** (Word, Markdown, texto, Fountain, Final Draft, Scrivener): capítulos, escenas, personajes y localizaciones se convierten en tarjetas.

2. **Organizar** el lienzo para ver capítulos y escenas de un vistazo.
3. **Revisar** detecta los nombres escritos de dos maneras y los personajes sin tarjeta; la ventana **Estadísticas** muestra quién está presente y quién se cruza con quién.
4. Da a cada escena un estado (borrador, por revisar, terminada) y resalta los pasajes «por revisar».
5. **Buscar y reemplazar**, o **Renombrar en todas partes…** desde el menú de una tarjeta.

## La novela documentada: primero la investigación

Para una novela histórica, una investigación, un mundo por inventar.

1. Pega enlaces, imágenes y PDF en el lienzo: cada uno se convierte en una tarjeta, con su ficha de fuente (autor, fecha, lo que me quedo de ella, fiabilidad).
2. Coloca las tarjetas del mundo: Acontecimiento para la cronología, Regla para sus leyes, Grupo para las familias y las instituciones, Objeto, Secreto.
3. Indica la **Certeza** de cada ficha: establecido, provisional, por explorar.
4. Tus fuentes se quedan en «Para ti»: nunca en un documento que envías.

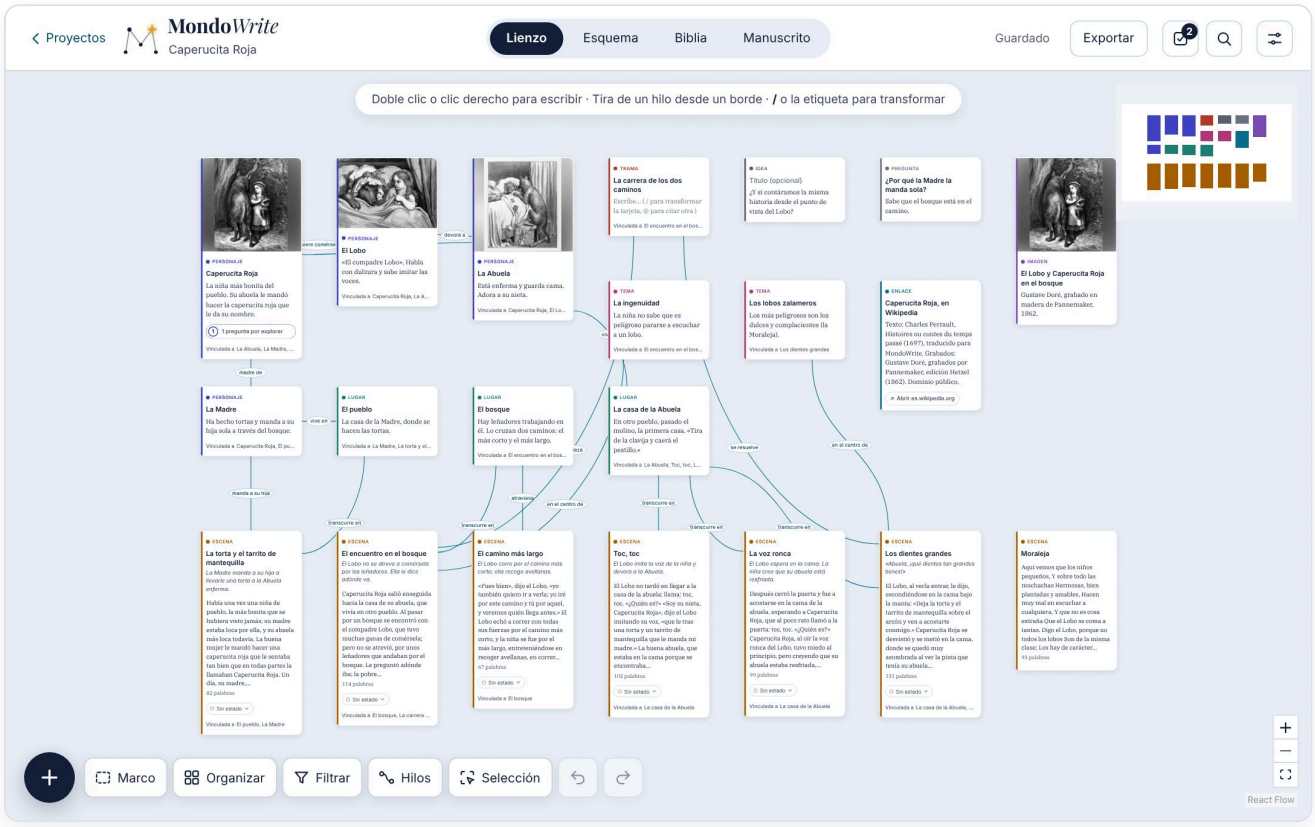
## El autor nómada: iPhone, iPad, computadora

1. Sincroniza tus proyectos por iCloud Drive (ver Tus archivos).
2. En el iPhone, el **+** del lienzo captura una idea al vuelo: la tarjeta se abre en pantalla completa, escribes y la cierras; el Manuscrito permite escribir unas líneas.
3. En el iPad o en la computadora, encuentras esas tarjetas en el lienzo y las ordenas con calma.
4. El **Modo concentración** apaga todo lo que rodea la página mientras escribes.

CAPÍTULO 5

# El lienzo

El lienzo es una gran pizarra sin bordes. En él sueltas tarjetas, las unes con hilos, las agrupas en marcos. Es el lugar del caos fértil.




*El lienzo del proyecto de ejemplo: personajes e imágenes arriba, lugares en el centro, escenas abajo, unidos por hilos con nombre.*

Para desplazarte, arrastra el fondo o desliza dos dedos sobre un trackpad (la rueda del ratón también sirve, con **Mayús** para ir de lado). Para hacer zoom, pellizca el trackpad o la pantalla, o mantén **Ctrl** mientras giras la rueda: el zoom funciona también sobre una tarjeta, incluso con los dos dedos encima. Una tarjeta cuyo texto se desplaza conserva el gesto mientras le quede texto por desplazar. Con un ratón, puedes recuperar el zoom con la rueda: en los **Ajustes**, en **Rueda y trackpad (lienzo)**, elige **Hacer zoom (como antes)**. Los botones **+**, **−** y el del marco, abajo a la derecha, acercan, alejan y muestran toda la pizarra. El minimapa, arriba a la derecha, muestra dónde estás; cada tipo de tarjeta tiene allí su color.

## Crear una tarjeta

Hay cuatro maneras de crear una tarjeta, para el ratón, el dedo y el teclado:

- un **doble clic** en el fondo, o un **clic derecho**;
- el botón **Tarjeta nueva**, abajo a la izquierda;
- la tecla **N**, cuando no estás escribiendo en una tarjeta.

La tarjeta nace donde has hecho clic, nunca encima de otra. El cursor está en su **título**; Intro pasa al **texto** de la tarjeta.

La flecha a la derecha de **Tarjeta nueva** abre la lista de todos los tipos: una tarjeta vacía, un personaje, un lugar, una escena, una trama, un grupo, un objeto, un acontecimiento, una regla, un secreto, un tema, una pregunta, una imagen (foto libre o imagen del dispositivo), un enlace o un documento PDF.




*El menú «Tarjeta nueva».*

## Los tipos de tarjeta

| Tipo | Lo que representa |
|---|---|
| **Idea** | El tipo de partida: una nota suelta, que se convertirá en otra cosa o seguirá siendo una idea. |
| **Personaje** | Una persona de la historia, con su ficha, su motor y su arco en la Biblia. |
| **Lugar** (**Localización** en un guion) | Un escenario, con su época, su ambiente, lo que ocurre en él. |
| **Escena** | Una escena del relato. Su texto es el del Manuscrito o del Guion. |
| **Trama** | Una línea argumental (principal, secundaria, romántica…) con su pregunta dramática. |
| **Grupo** | Una familia, un clan, una empresa, una banda: lo que quiere, cómo funciona, sus medios. Sus miembros son los personajes unidos a él por un hilo. |
| **Objeto** | Una cosa que cuenta en la historia: de dónde viene, para qué sirve, lo que simboliza, dónde está. |

| | |
|---|---|
| **Acontecimiento** | Algo que ocurrió, a menudo antes del relato: cuándo, lo que cambió, lo que se cuenta de ello. |
| **Regla** | Una regla del mundo (una magia, una ley, una costumbre): a qué se aplica, sus excepciones, lo que cuesta, lo que le pasa a quien la infringe. |
| **Secreto** | Lo que algunos ocultan: la verdad, lo que está en juego, las pistas sembradas, cuándo y cómo estalla. Quienes lo saben son los personajes unidos a él por un hilo. |
| **Tema** | Una idea que atraviesa la historia. |
| **Pregunta** | Algo que explorar más tarde. Las preguntas se reúnen en «Por explorar». |
| **Imagen**, **Enlace**, **Documento** | Tus fuentes: una imagen, una página web, un PDF, con autor y fecha. |

## Cambiar el tipo: la barra

Escribe `/` al principio de una línea del texto de la tarjeta (o en un título vacío): se abre el menú **Convertir en…**. Elige con las flechas e `Intro`, o con el ratón. Con el dedo o el ratón, también puedes tocar la etiqueta del tipo, arriba a la izquierda de la tarjeta. Cambiar el tipo no pierde nada: el texto y los hilos se quedan.




*«/» abre el menú de los tipos.*




*«@» propone las tarjetas del proyecto.*

## Escribir en una tarjeta

El texto de una tarjeta se formatea como en un procesador de textos ligero. Selecciona un pasaje: una pequeña barra propone negrita, cursiva, tachado, título, lista, casilla y cita, y después lo que puedes hacer con el pasaje (crear una ficha, nota, sinónimos, **Comentar**, **Congelador**, según el texto). En el iPad solo conserva estas acciones sobre el pasaje; en el iPhone no hay barra y el menú de iOS queda solo. También puedes escribir en Markdown, que se convierte en formato a medida que escribes: `**negrita**`, `*cursiva*`, `# Título`, `- lista`, `[ ]` para una casilla. Un texto en Markdown pegado se formatea igual. En el texto de una escena (el Manuscrito, la tarjeta Escena ampliada), una raya al principio de línea sigue siendo una raya de diálogo: empieza allí una lista con `*`.

Una tarjeta cuyo texto supera cierta altura se pliega, con **Más detalles** para desplegarla; se queda abierta mientras escribes.

## Mencionar otra tarjeta: @

Escribe `@` (o `[[`, como en Obsidian) seguido del principio de un nombre: aparece la lista de las tarjetas del proyecto. Elige una: su nombre se inserta como **mención**, y se tira solo un hilo entre las dos tarjetas. Si la tarjeta aún no existe, **Crear «…»** la crea al momento. También funciona en el texto de una ficha de la Biblia y en una tarjeta ampliada.

Una mención sigue a su tarjeta: si renombras la tarjeta, el nombre cambia allí donde se la menciona; si la eliminas, la mención vuelve a ser texto normal.

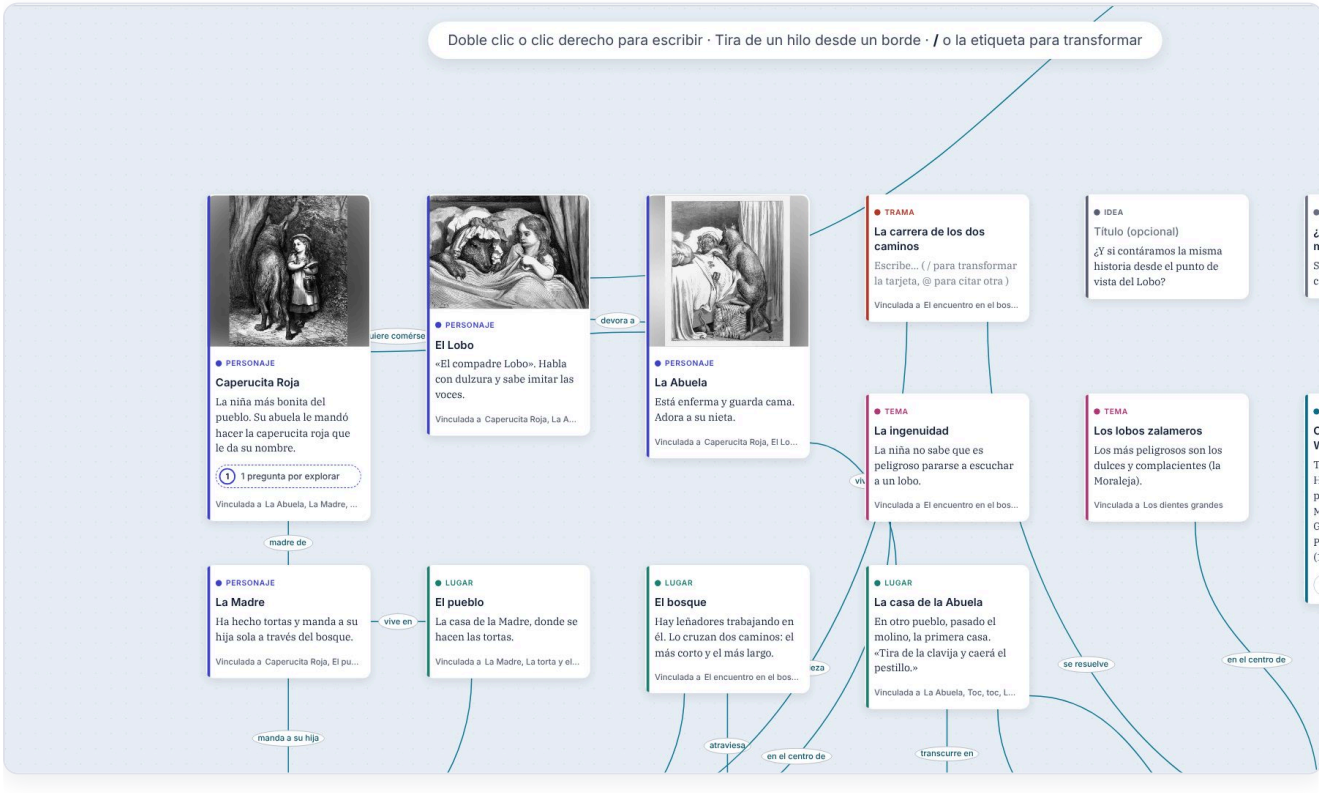



*La mención «El Lobo».*

## Unir con hilos

Pasa el puntero por encima de una tarjeta: aparece un punto en el centro de cada borde. Arrastra desde uno de ellos hasta otra tarjeta (a cualquier parte de la tarjeta): un hilo las une. Haz clic en el hilo para darle una **etiqueta**, la naturaleza del vínculo: «madre de», «transcurre en», «sospecha de»… Estas etiquetas vuelven a aparecer en la Biblia (**Vinculada a**) y en el mapa de relaciones. Para quitar un hilo, haz clic en él y luego en **Desvincular**.

Un hilo también tiene su ficha. En la Biblia, toca una tarjeta bajo **Vinculada a**: se abren tres casillas bajo la lista, **Su historia**, **Lo que está en juego entre ellos** y **Cómo evoluciona**. Un punto señala los hilos que tienen ficha. Lo que está en juego entre dos personajes acompaña a su relación en el dosier de presentación. Para quitar el hilo, usa **Desvincular de «…»** al pie de esa ficha.




*Hilos con nombre.*

Al pie de cada tarjeta vinculada, una línea discreta dice a qué está vinculada: **Vinculada a** El Lobo, La Abuela… Toca esa línea para desplegarla y luego un nombre: el lienzo se centra en esa tarjeta y la destaca.

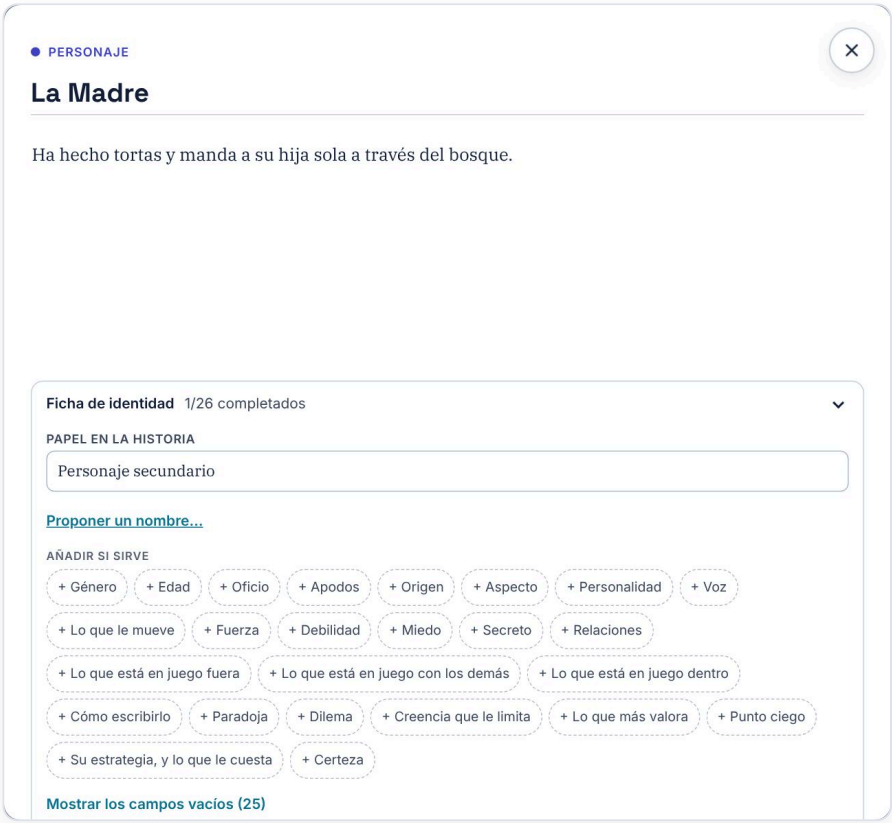
Cuando los hilos se cruzan demasiado, el botón **Hilos** (abajo, junto a **Filtrar**) los oculta todos. No se elimina nada, y la elección se guarda con el proyecto. Las tarjetas dicen entonces con todas las letras a qué están vinculadas; toca **Vinculada a** en una tarjeta para mostrar solo sus hilos, vuelve a tocar para ocultarlos. **Hilos** otra vez los hace volver todos.




*Hilos ocultos: cada tarjeta dice a qué está vinculada, y Caperucita Roja muestra los suyos.*

## Mover, ensanchar, ampliar

- **Mover**: agarra la tarjeta por su cabecera (o por su imagen) y arrástrala.
- **Ensanchar**: arrastra el tirador de la esquina inferior derecha de la tarjeta, o **Alt** ← →. La altura siempre sigue al texto.
- **Ampliar**: el botón de las dos flechas (o **Ctrl** **Intro** en la tarjeta seleccionada) abre la tarjeta en grande, con su ficha completa. Un clic al lado la cierra.

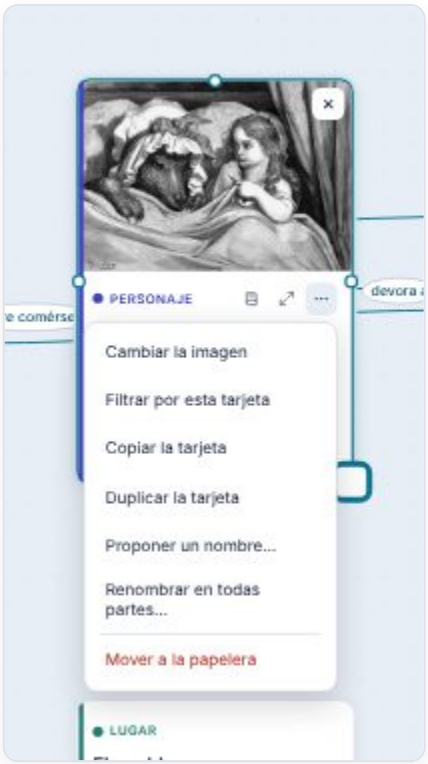



*Una tarjeta Personaje ampliada: su texto y su ficha.*

## El menú ⋯ de una tarjeta

El botón ⋯ (o un clic derecho fuera del texto de la tarjeta) propone:

- **Añadir una imagen** o **Cambiar la imagen**;
- **Filtrar por esta tarjeta**: mostrar solo esta tarjeta y sus vecinas (unidas por un hilo o una mención);
- **Copiar la tarjeta** y **Duplicar la tarjeta**;
- **Renombrar en todas partes...**: cambiar el nombre de la tarjeta y sustituirlo también en todo el texto (ver el Manuscrito, «Buscar y reemplazar»).




*El menú ⋯ de una tarjeta.*

El botón de la ficha (la pequeña página) de una tarjeta con tipo abre su ficha en la Biblia.

## Imágenes, enlaces y documentos

El lienzo también tiene tus fuentes a mano:

- **Una imagen**: suelta un archivo de imagen en el lienzo, pégalo (Ctrl V) o elige **Imagen** en el menú **Tarjeta nueva**. Una imagen soltada sobre una tarjeta se convierte en su imagen. Las imágenes se copian en la carpeta del proyecto y conservan sus proporciones.
- **Un enlace**: pega una dirección web en el lienzo. Nace una tarjeta Enlace, con el título, el autor, la fecha y la imagen de la página. Una dirección pegada en una tarjeta vacía convierte esa misma tarjeta en un Enlace.
- **Un PDF**: suéltalo o elige **Documento**. La tarjeta Documento muestra una vista previa de la primera página, el número de páginas y el autor; **Leer el documento** lo abre en el lector de la app.
- **Un texto pegado** se convierte en una Idea; un archivo `.md` o `.txt` soltado se convierte en una tarjeta (una nota de Obsidian conserva su título y su tipo).

Pegado sobre una tarjeta (haz clic en su borde y luego Ctrl V), el texto va a esa tarjeta, al final: a sus notas, o al texto de la escena en una tarjeta Escena. No se crea ninguna tarjeta.

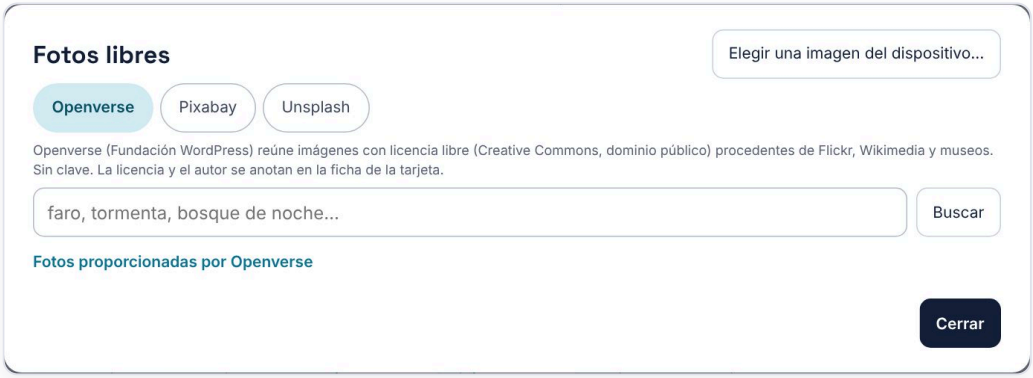
### Copiar, pegar y duplicar tarjetas

Selecciona una o varias tarjetas y luego Ctrl C y Ctrl V: las copias llegan donde está el puntero, con su ficha, sus imágenes, el texto de las escenas y los hilos entre ellas. Ctrl D, o **Duplicar la tarjeta** en el menú ⋯, pone una copia justo al lado. En otra app, pegar da el título y el texto de las tarjetas.

Una tarjeta que cambia de tipo no pierde nada: una Escena convertida en Idea conserva su sinopsis y su texto en sus notas, y un texto largo en una tarjeta que se convierte en Escena pasa a ser el texto de la escena (una línea corta se convierte en su sinopsis).

### Fotos libres

**Imagen** abre la ventana **Fotos libres**: busca una palabra («faro, tormenta, bosque de noche…») y elige una foto. Tres fuentes: **Openverse**, sin clave, que reúne imágenes con licencia libre (Flickr, Wikimedia, museos); **Pixabay** y **Unsplash**, que piden una clave gratuita, guardada en tu dispositivo. El autor, la página y la licencia de la foto quedan anotados en la ficha de la tarjeta. **Elegir una imagen del dispositivo…** toma un archivo de tu computadora.




*La ventana de las fotos libres.*

## Los marcos

Un marco agrupa tarjetas sin imponerles nada: «La familia», «Acto I», «Investigación». Selecciona tarjetas y pulsa C (o el botón **Marco**): el marco las rodea. Ponle nombre en su cabecera. Mover el marco (por su cabecera, o con una pulsación larga en un sitio vacío de su interior, con el dedo o el ratón) mueve las tarjetas que contiene; arrastra sus bordes para cambiar su tamaño. Eliminar un marco no elimina sus tarjetas.

Sin tarjetas seleccionadas, C pone un marco vacío en un espacio libre cerca del centro de la vista. Una tarjeta nueva nunca cae a caballo sobre un marco: creada en un marco (doble clic, clic derecho), se queda en él, junto a sus tarjetas; creada en otra parte, va a un espacio vacío.

El **candado** de la cabecera bloquea el marco: ni él ni sus tarjetas se mueven ya, ni siquiera con **Organizar**. Las tarjetas siguen siendo editables, enlazables y eliminables.

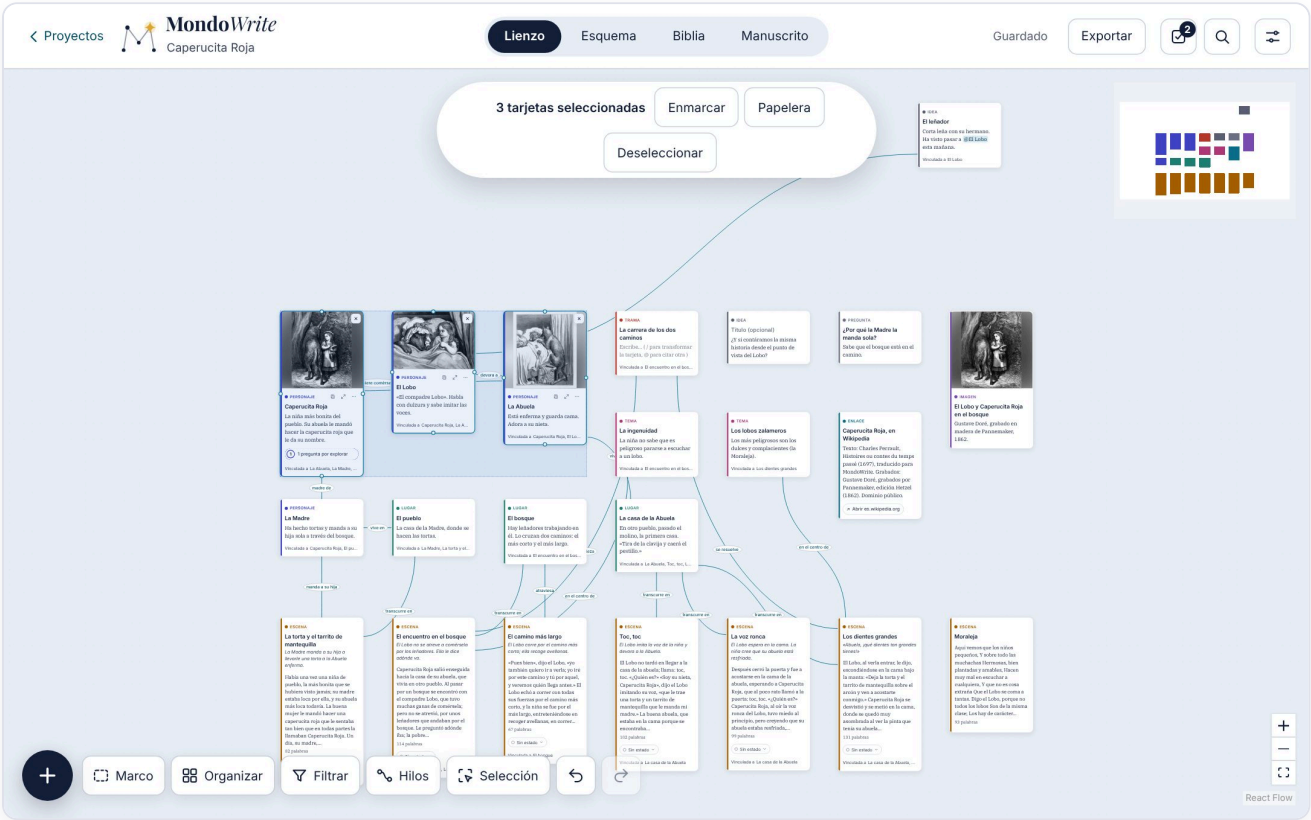
Los marcos tienen una **jerarquía**: un marco colocado dentro de otro tiene un título más pequeño y un contorno de puntos. Un marco dentro de un marco de primer nivel (un capítulo en una casilla, una casilla en un marco «Acto I» que tú has dibujado) baja un nivel, sin nada que configurar. Las casillas de una plantilla de estructura tienen el título más grande, un contorno de color y su posición junto al nombre («Casilla 3 de 15»). Al alejarte, los títulos crecen y pasan por encima de las tarjetas: de lejos, el lienzo se lee como un índice. El título de un capítulo se coloca entonces bajo el de su casilla en lugar de taparlo. De cerca o de lejos, los títulos de los marcos quedan delante: los hilos y sus etiquetas pasan por debajo.




*Un marco «La familia» alrededor de los personajes y los lugares.*

## Seleccionar varias tarjetas

Con el ratón: **Mayús** + arrastrar rodea tarjetas; **Ctrl** + clic añade una tarjeta a la selección; **Ctrl** **A** lo selecciona todo, **Esc** deselecciona. Con el dedo: el botón **Selección** hace que arrastrar rodee las tarjetas en lugar de mover la vista. Una barra en la parte superior propone entonces **Enmarcar**, **Papelera** y **Deseleccionar**; las tarjetas elegidas se mueven juntas.




*Seis tarjetas seleccionadas y la barra de selección.*

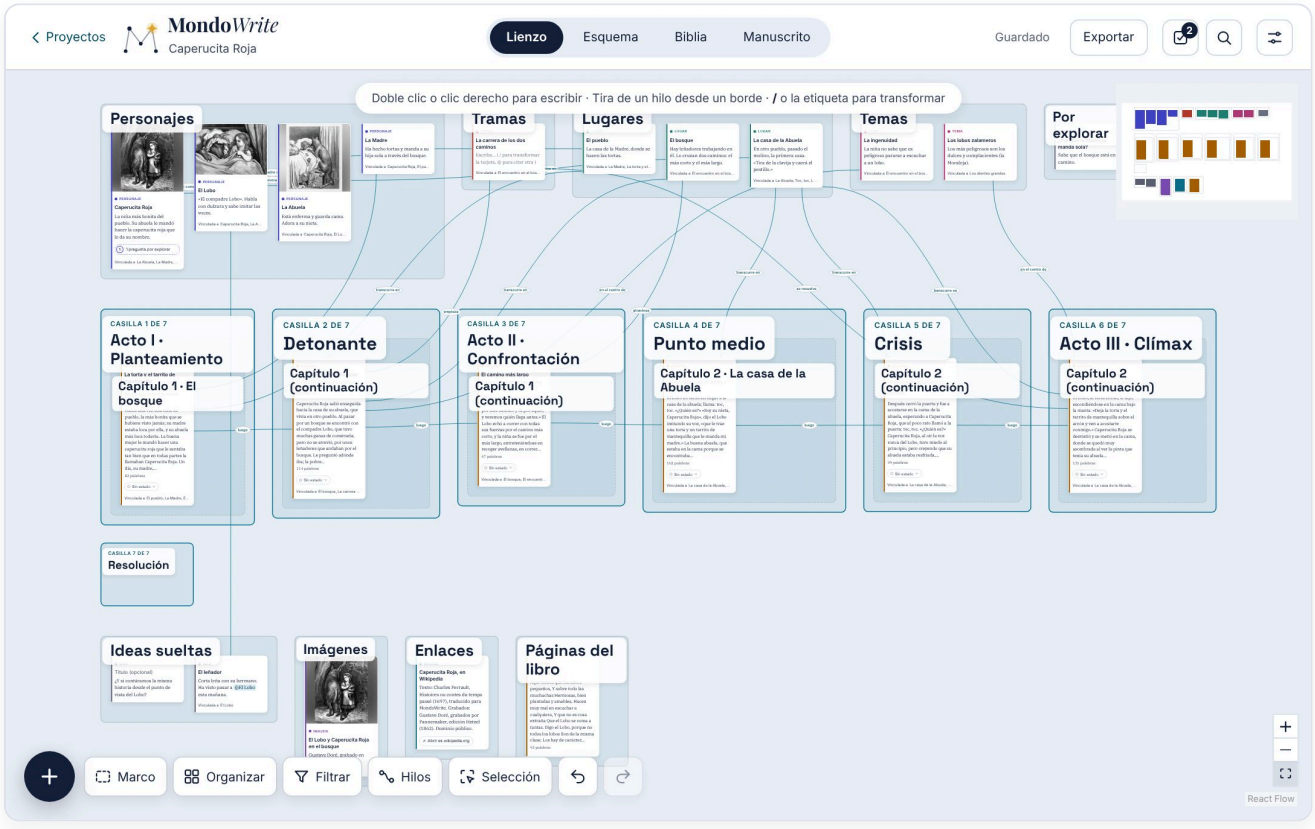
## Organizar el lienzo

Cuando todo se desborda, **Organizar** pone cada tarjeta en un marco: personajes, lugares, tramas, temas, preguntas, imágenes, enlaces, ideas sueltas, y las escenas por casilla de la plantilla y por capítulo, unidas en el orden del relato por hilos «luego». El conjunto forma un bloque compacto, con la forma de la pantalla: cuantas más tarjetas hay, más largas son las filas de escenas, y los marcos se alinean en ese ancho en lugar de estirarse en una larga franja. Un capítulo repartido en varias casillas lleva su título en la primera y «(continuación)» en las demás. Los marcos bloqueados se quedan en su sitio. Un solo deshacer (<kbd>Ctrl</kbd> <kbd>Z</kbd>) lo devuelve todo a su lugar.

En una **serie**, las escenas se ordenan por temporada y por episodio: un gran marco por temporada, un marco por episodio dentro («Ep. 3 · Tormenta»), con sus escenas dentro. Estos marcos aparecen solos en cuanto creas temporadas y episodios en la escaleta, incluso antes de la primera escena (si el lienzo aún no tiene ningún marco tuyo), y luego siguen cada cambio. Las escenas escritas antes del primer episodio van a **Fuera de episodio**; las tarjetas Escena todavía no escritas en el guion, a **Por colocar**. Suelta una escena en el marco de otro episodio: pasa allí con todo su texto, donde la has puesto, y el lienzo se ordena de nuevo. Sin arrastrar, **Colocar en** en la escaleta hace lo mismo.

Cada casilla de la plantilla tiene su marco, incluso vacío («Aún no hay nada aquí»): los huecos de la estructura saltan a la vista. Suelta una escena en el marco de una casilla para colocarla en esa casilla, en el sitio donde la sueltes (sujeta la tarjeta por su cabecera); el Esquema, la escaleta y el Manuscrito siguen enseguida. En un guion, las casillas son las de la plantilla elegida en la escaleta.

A partir de ahí, el lienzo sigue solo al relato: mover una escena o un capítulo en el Esquema, el Manuscrito o la lista de escenas del Guion la mueve también en el lienzo, sin volver a **Organizar**. Un lienzo organizado se organiza de nuevo; si no, las escenas solo intercambian sus sitios y nada más se mueve.

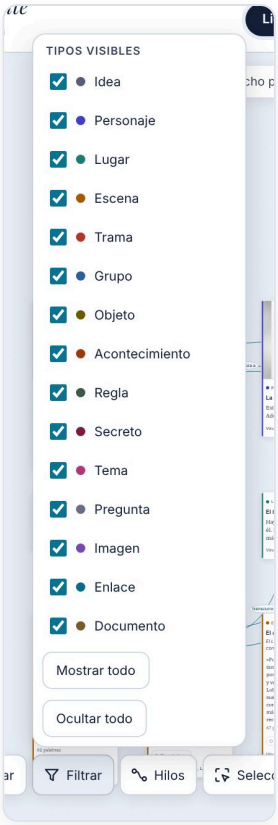



*El lienzo después de «Organizar».*

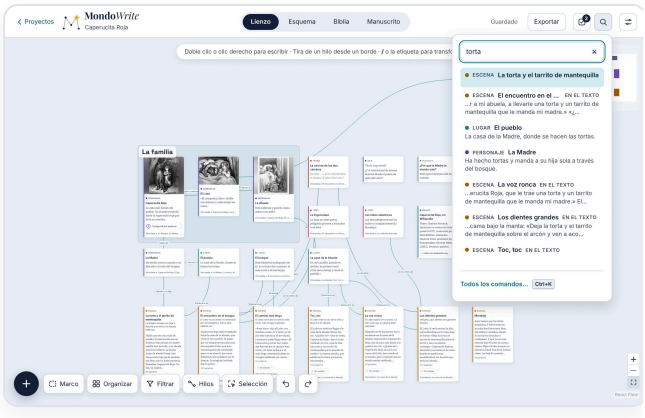
## Filtrar y buscar

**Filtrar** oculta tipos de tarjetas (no se elimina nada): desmarca los tipos que ya no quieres ver. Un aviso «Filtro activo» te lo recuerda arriba (en un teléfono, el embudo del botón se rellena en su lugar); **Mostrar todo** lo hace volver todo, y **Ocultar todo** desmarca todos los tipos a la vez (útil para quedarte con uno o dos).

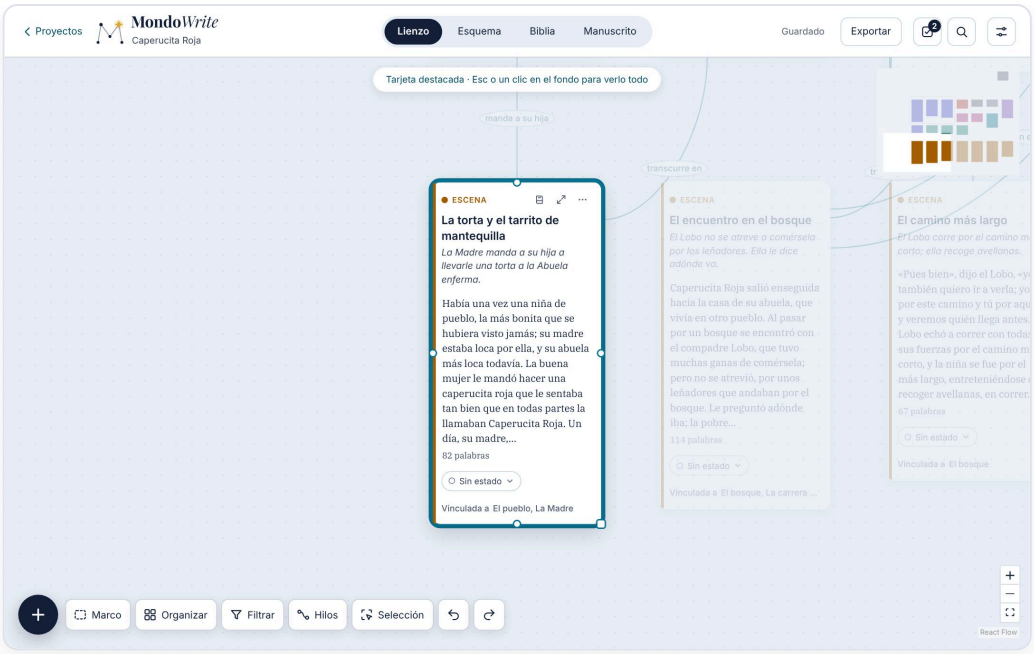
La lupa (Ctrl F) busca en los títulos y el texto de las tarjetas, sin distinguir mayúsculas ni acentos, y también en el texto de las escenas («en el texto»). Elige un resultado: el lienzo se centra en la tarjeta y se acerca (al 100 %, nunca más lejos) y la destaca (las demás se atenúan; Esc o un clic en el fondo lo devuelve todo), o la escena se abre en el Manuscrito.




*El filtro por tipo.*




*La búsqueda, en las tarjetas y en el texto.*




*El resultado elegido, destacado en el lienzo.*

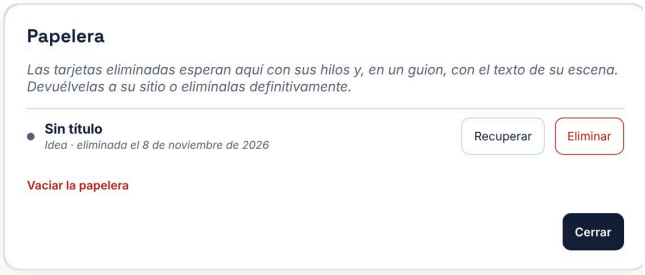
## Deshacer, eliminar, la papelera

**Deshacer** y **Rehacer** (abajo, o Ctrl Z y Ctrl Mayús Z) deshacen y rehacen los cambios del lienzo, del esquema y de la papelera. Dentro de un texto, estos atajos deshacen lo escrito.

Eliminar una tarjeta (**Mover a la papelera**, en rojo al final de su menú ⋯, o Supr) la lleva a la **papelera**, con su sitio y sus hilos. Un mensaje propone enseguida **Deshacer**. La papelera se abre desde el menú del botón **Ajustes** (**Papelera (n)**), o en un Mac desde **Archivo** › **Papelera…**: **Recuperar** devuelve la tarjeta, **Eliminar** la borra para siempre. El texto de una escena nunca se pierde con su tarjeta.




*El mensaje después de una eliminación.*




*La papelera.*

## Pendientes

El botón **Pendientes** (Ctrl Mayús L) reúne todo lo que espera: las casillas sin marcar de tus tarjetas, los pasajes marcados **Por revisar** en el manuscrito y las preguntas **Por explorar** (preguntas guardadas en la ficha de un personaje y tarjetas Pregunta). Una tarea se queda donde la pusiste: marcarla en el panel la marca en su tarjeta.




*El panel «Pendientes».*

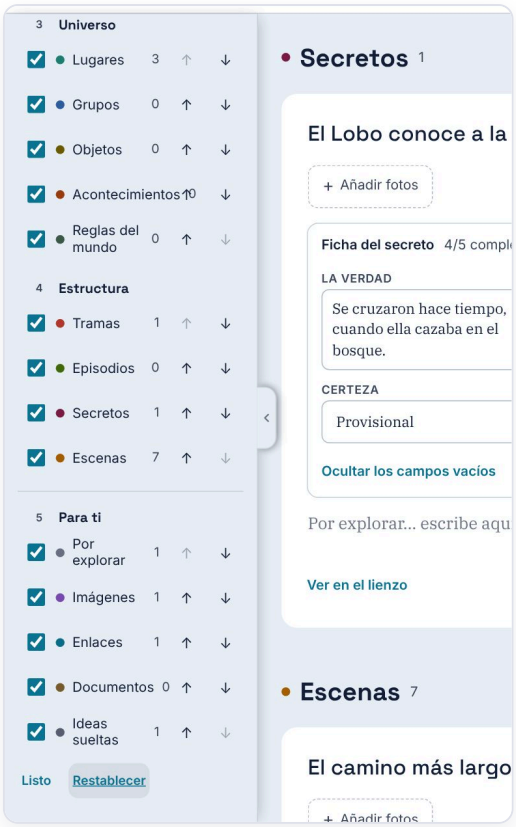
CAPÍTULO 6

# La Biblia

La Biblia reúne las fichas de tu mundo. Se construye sola: cada tarjeta con tipo del lienzo tiene en ella su ficha, ordenada por tipo. No se copia nada: editar una ficha edita la tarjeta.

## El índice

A la izquierda, el **índice** ordena las secciones en cinco partes numeradas, en el orden de un dosier: **1 · Presentación** (el proyecto, los temas), **2 · Personajes**, **3 · Universo** (los lugares), **4 · Estructura** (tramas y escenas) y, aparte, **5 · Para ti** (preguntas por explorar, imágenes, enlaces, documentos, ideas sueltas): lo que es solo para ti, nunca impreso en un dosier que envías. Cada sección muestra su número de fichas; un clic te lleva a ella. El botón **+** de cada sección crea allí una ficha (y por tanto una tarjeta en el lienzo). Cada ficha se pliega con su flecha, arriba a la derecha, para mostrar solo su título; **Contraer todo** y **Desplegar todo** hacen lo mismo con toda la sección. El dispositivo lo recuerda de una sesión a otra, y una ficha abierta desde el lienzo se despliega sola. **Elegir y ordenar las secciones** permite ocultar secciones y cambiar su orden dentro de su parte, con las flechas; este ajuste se aplica también a la exportación de la Biblia en Word y en Markdown.




*Elegir y ordenar las secciones.*

## La portada del proyecto

La Biblia se abre en la portada: la tarjeta de identidad de tu libro, útil para presentarlo a una editorial, un agente o una productora.

- la **sobrecubierta**: título, **tagline** (una línea que da ganas de saber más) y **etiquetas** para el género, el público, el formato, el punto de vista, el tiempo verbal, el tono, el estado (primer borrador, reescritura…), los créditos y la obra en la que se basa el proyecto (**Basado en**). Se proponen sugerencias, o texto libre con **Otro**;
- bajo el título, la **cubierta del libro** (o el **cartel de la película** en un guion): **Añadir una cubierta** (**Añadir un cartel**) abre la ventana Fotos, para una imagen del dispositivo o una foto libre; también puedes soltar la imagen sobre la sobrecubierta. Su menú ⋯ la reemplaza o la quita (el archivo se queda en la carpeta del proyecto). También es la portada del PDF de la Biblia;
- la **logline** (quién quiere qué, qué se lo impide, qué está en juego), el **resumen**, los **títulos comparables** («Dune» se encuentra con «El nombre de la rosa») y la **nota de intenciones**;
- la **extensión**, calculada a partir del manuscrito (palabras escritas y objetivo), y los **temas**, que son tus tarjetas Tema.

**Hazme preguntas**, arriba a la derecha de la portada, hace una pregunta a la vez por cada campo vacío («¿Quién quiere qué, qué se lo impide y qué está en juego?» para la logline). Tu respuesta va tal cual al campo, con **Añadir**; **Otra** pasa a la pregunta siguiente. Como el asistente de personaje, nunca responde por ti.

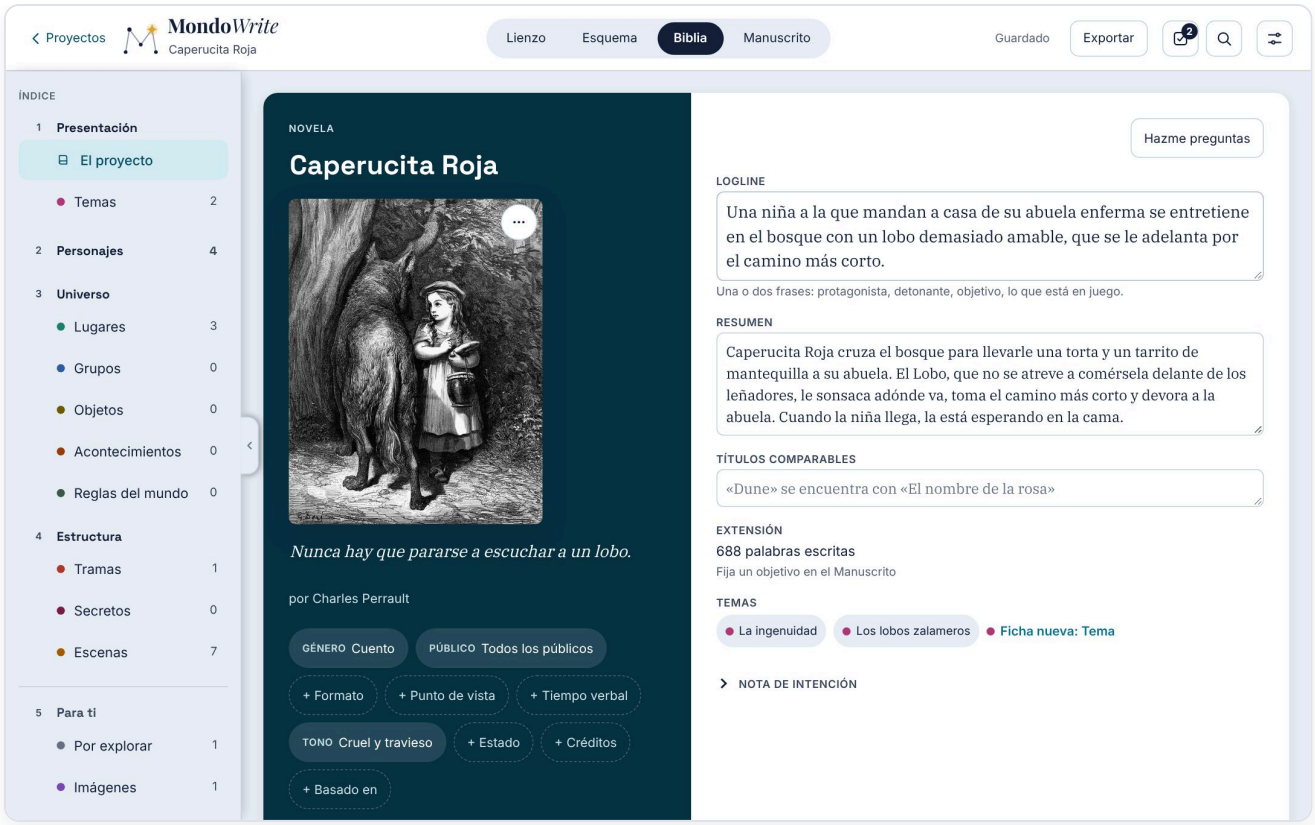
En un **guion**, la portada sigue a la etiqueta **Formato**: mientras no se elige, no adivina nada y te invita a elegirlo. Para una **serie**, tiene además una parte que se pliega, **Escribir la serie**, para todo lo que ayuda a una productora a creer en ella y a un guionista a sumarse: **Por qué ahora**, **Por qué yo**, **La promesa** (lo que el público vuelve a buscar, episodio tras episodio), **Lo que no es**, **El universo**, **Antes del piloto** (lo que pasó antes del primer episodio), **Lo que los mantiene unidos** (por qué tus personajes no pueden marcharse), **La mecánica** (el conflicto central que genera los episodios), **Un episodio tipo**, **La pregunta de la temporada**, **Dónde termina la temporada**, **Las temporadas siguientes**, **Qué hacer**, **Qué evitar**, **Ideas para seguir** y **Otros soportes** (pódcast, novela gráfica, juego: solo se imprime en un documento que envías). Dos etiquetas más bajo el título: **Forma** (episódica, serializada, híbrida) y **Piloto** (piloto de premisa o piloto tipo).

Para una **miniserie**, las mismas secciones, sin las temporadas siguientes: la pregunta y el final abarcan toda la miniserie.

Para una **película** (largometraje, cortometraje, telefilme), la parte se llama **Escribir la película**: **Por qué ahora**, **Por qué yo**, **Lo que no es**, **Nota de dirección** (cómo la ves: imagen, sonido, ritmo), **Viabilidad**, **Qué hacer**, **Qué evitar** e **Ideas que conservar**. El **Tratamiento** (toda la película contada en 5 a 10 páginas) es opcional: **Añadir un tratamiento** lo muestra. La viabilidad llega ya rellenada a partir del guion (escenas, páginas, localizaciones, interior y exterior, día y noche, papeles con diálogo, localizaciones principales): cámbiala y complétala (época, efectos, escenas de acción); **Volver a tomar las cifras del guion** la recalcula. Una película no tiene episodios ni etiquetas **Forma** o **Piloto**. Una sección ya rellenada que no corresponde al formato elegido pasa a **Otras secciones**: no se pierde nada.

Los **episodios** viven en la escaleta, temporada a temporada; la portada dice cuántos hay y te lleva allí (**Ver los episodios**, **Episodio nuevo**). En la Biblia, la sección **Episodios** (Estructura) los lista con su temporada: cambia un título allí mismo, escribe la sinopsis, o **Escribir el episodio** para abrirlo en la vista Guion. **+ Temporada nueva** y **+ Episodio nuevo en esta temporada** también están ahí. La exportación de la biblia de la serie lee esos episodios: su lista, sus tramas y personajes (los de las escenas del episodio, por los hilos y las réplicas) y el cuadro de las tramas.

Bajo la nota de intenciones, una indicación discreta da su extensión: una página tiene unas 450 palabras.

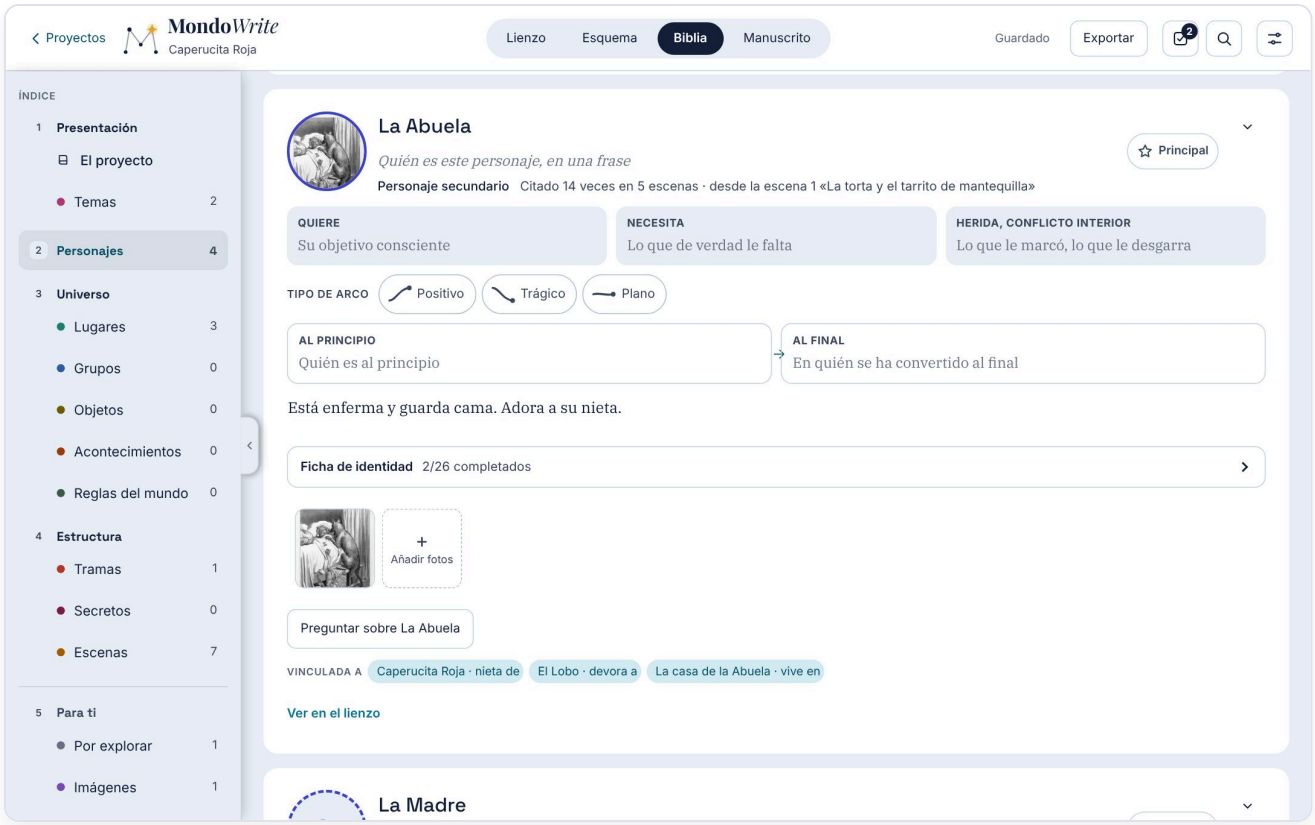



*La portada del proyecto, en cabeza de la Biblia.*

## La ficha de un personaje

Cada personaje tiene una ficha que va al grano:

- su **retrato** (la imagen de la tarjeta, en un círculo), su papel y, en una línea, cuántas veces se le nombra en el manuscrito, en cuántas escenas, a partir de cuál;
- bajo su nombre, su **frase gancho**: quién es, en una frase. El dosier también la usa;
- el botón **Principal** (una estrella) lo marca como personaje principal: pasa a la cabeza de la sección y, en un dosier que envías, conserva su ficha completa; los demás se agrupan en «Y también»;
- su **motor**: lo que quiere (**Quiere**), lo que necesita (**Necesita**) y su **Herida, conflicto interior**. Si su papel dice «antagonista», el motor se convierte en **Motivación**, **Fuerza**, **Debilidad**;
- su **tipo de arco**, dibujado: **Positivo** (crece), **Trágico** (cae), **Plano** (no cambia, pero cambia el mundo), y luego su arco en dos tiempos: **Al principio** y **Al final**;
- tu **texto** libre (el texto de la tarjeta), editable allí mismo;
- la **ficha** plegada: género, edad, profesión, apodos, origen, aspecto, carácter, voz, miedo, secreto, relaciones… Todo es opcional. Los campos vacíos esperan bajo **Añadir si sirve**: un toque abre uno. Ahí encontrarás también los tres niveles de lo que está en juego (**Lo que está en juego fuera**, **Lo que está en juego con los demás**, **Lo que está en juego dentro**) y **Cómo escribirlo**, útiles para una biblia de serie, y luego más para profundizar: **Paradoja**, **Dilema**, su creencia limitante, lo que valora, su **Punto ciego**, su estrategia y lo que le cuesta;
- la **galería** de fotos de referencia (**Añadir fotos**) y las tarjetas **Vinculada a**, con la etiqueta de cada hilo.




*La ficha de la Abuela: retrato, motor, arco, texto, ficha, galería y vínculos.*

## Proponer un nombre

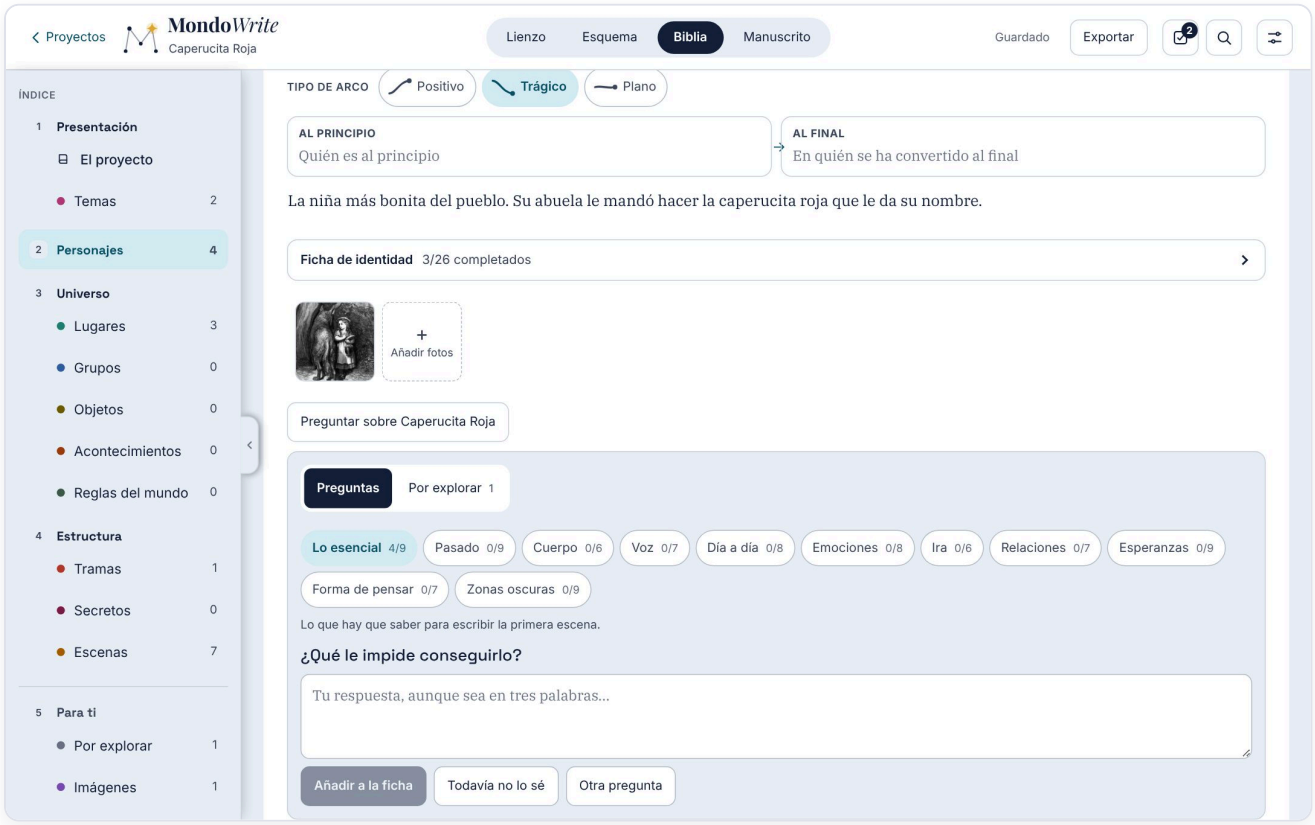
Para un personaje, **Proponer un nombre…** (menú ⋯ de la tarjeta, final de su ficha, o al escribir un nombre nuevo en el guion) abre una ventana: elige un **País**, lo que buscas (un nombre y un apellido, un nombre, un apellido) y el **Género**, y un clic en un nombre se lo da a la tarjeta; **Otros** saca nuevos. Las listas se incluyen con la app (sin conexión). Para Francia y Estados Unidos vienen de registros oficiales (INSEE; Social Security Administration y Census): el sorteo sigue la frecuencia de cada nombre, y **Nacido en los años** elige la década de nacimiento (rellenada con la edad de la ficha, a fecha de hoy; en una historia de época, elige la década a mano). Los demás países usan listas sin época ni frecuencia: el sorteo solo tiene en cuenta el país y el género. No se propone un nombre o apellido que ya lleva una tarjeta del proyecto.

## El asistente de personaje

**Preguntar sobre …** abre el asistente, que te ayuda a profundizar en un personaje haciéndote preguntas, una a una. Nunca responde por ti.

- Las preguntas se ordenan por **tema**: **Lo esencial**, **Pasado**, **Cuerpo**, **Voz**, **Día a día**, **Emociones**, **Ira**, **Relaciones**, **Esperanzas**, **Forma de pensar**, **Zonas oscuras**. Cada tema muestra cuántas preguntas tienen respuesta.
- Escribe tu respuesta, aunque sea en tres palabras, y luego **Añadir a la ficha**. Si la pregunta corresponde a un campo de la ficha, la respuesta va a ese campo; si no, se guarda en **Respuestas a las preguntas**, bajo la ficha.
- **Todavía no lo sé** guarda la pregunta para más tarde, en la pestaña **Por explorar** (y en «Pendientes»). **Otra pregunta** pasa a la siguiente.

- Con una IA conectada, **A medida** pide una pregunta escrita a partir de la ficha, y **Síntesis por la IA** pone en orden lo que has escrito (ver el capítulo sobre la IA).

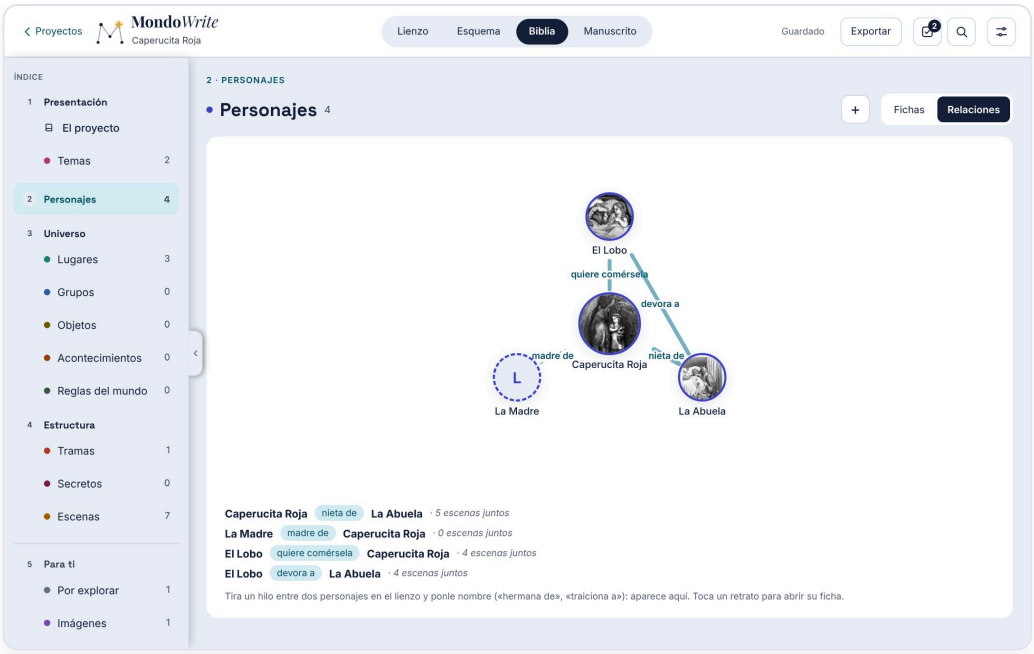



*El asistente hace una pregunta de «Lo esencial».*

## El mapa de relaciones

En la sección Personajes, la pestaña **Relaciones** dibuja a los personajes y los hilos que los unen en el lienzo, con sus etiquetas, y luego la lista de las relaciones. Tira de un hilo entre dos personajes y ponle nombre («hermana de», «traiciona a»): aparece aquí. Toca un retrato para abrir su ficha.

Un hilo se engrosa con el número de escenas que comparten los dos personajes, y la lista lo dice con todas las letras («3 escenas juntos»). Un hilo de puntos une a dos personajes que nunca comparten escena: una relación que el relato todavía no muestra.




*Las relaciones entre los personajes del cuento.*

## Las cifras bajo cada ficha

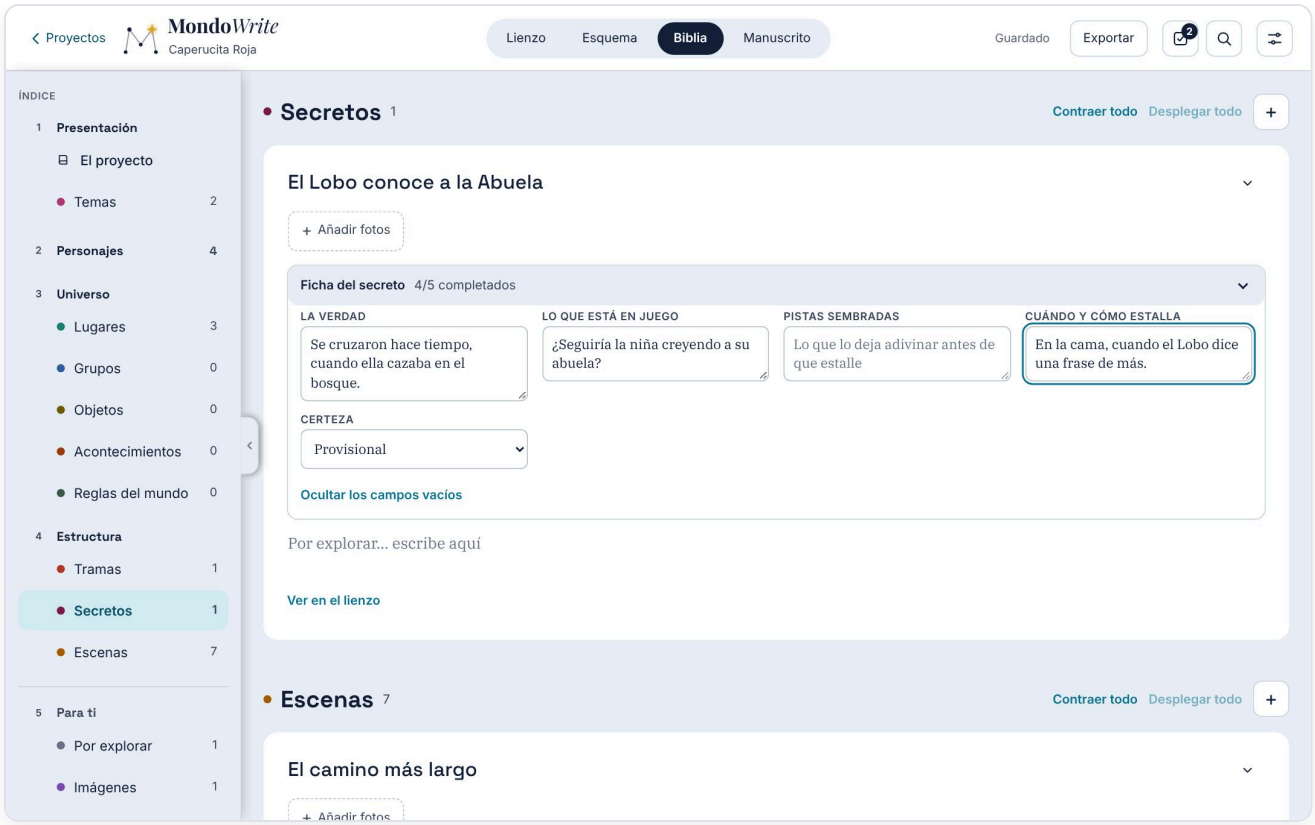
Bajo el nombre de cada personaje, una línea discreta da sus escenas (y, en un guion, sus réplicas y su parte del tiempo de palabra); bajo el nombre de cada lugar, sus escenas (y para una localización, sus páginas, interior o exterior, día o noche). Todo se lee en tu texto. El detalle, la ordenación y la exportación en CSV están en la ventana **Estadísticas**, que se abre desde el Manuscrito o el Guion (ver «Las estadísticas del proyecto»).

## Las demás fichas

Cada tipo tiene su ficha, plegada bajo el texto:

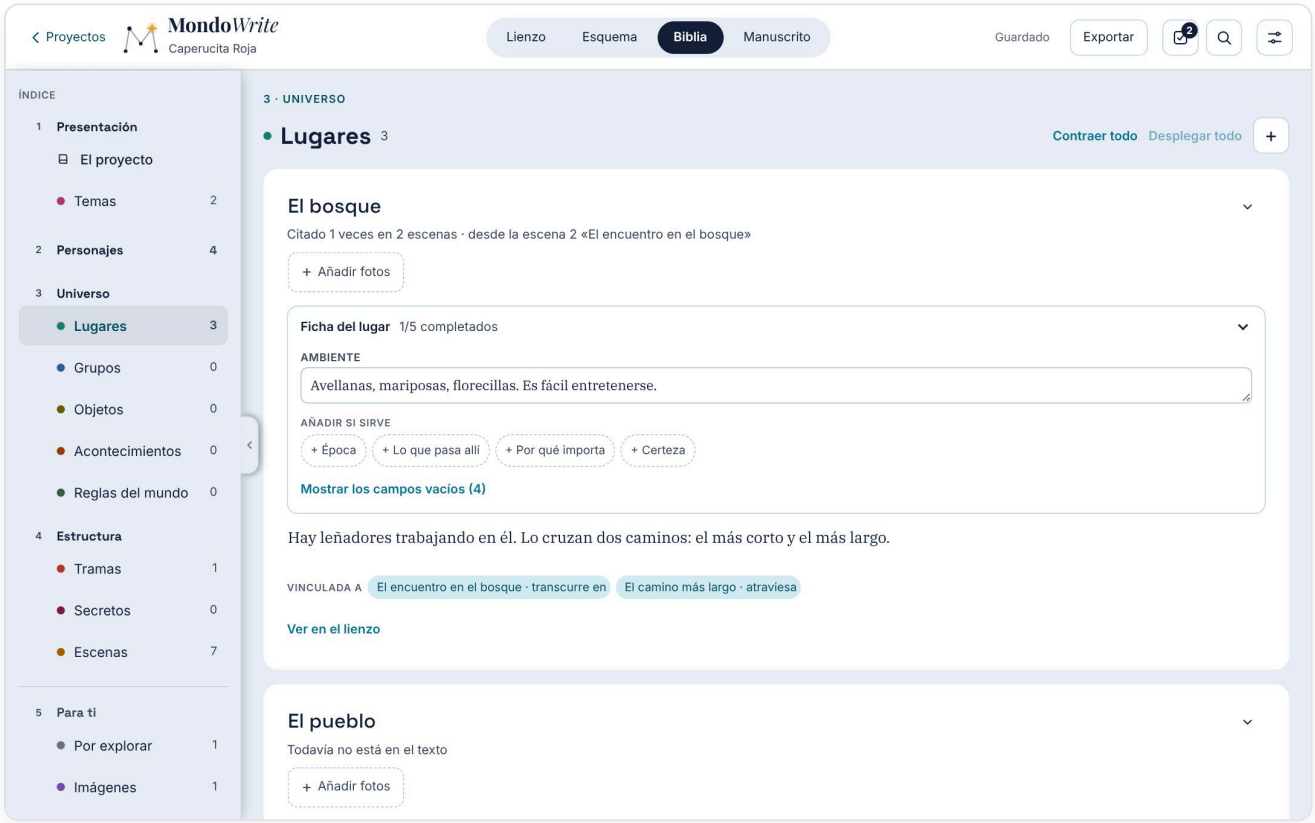
- **Lugar**: época, ambiente (sonidos, olores, luz), lo que ocurre allí, por qué importa. Se muestra el número de escenas que transcurren en él.
- **Trama**: naturaleza, pregunta dramática, lo que está en juego, detonante, obstáculos, giro, resolución.
- **Grupo, Objeto, Acontecimiento, Regla, Secreto**: ver «Los tipos de tarjeta».
- **Escena**: su sinopsis, su estado y el principio de su texto (un clic lo abre para escribir) y luego, si sirve, su objetivo, su obstáculo, su giro y lo que ha cambiado al final.
- **Pregunta**: su **Estado** (abierta, decidida, abandonada) y lo que se ha decidido. Una pregunta resuelta pasa al final de la sección, en gris.
- **Enlace, Imagen, Documento**: dirección, autor, publicación, fecha de consulta, lo que te quedas de ella, su fiabilidad. **Completar desde la página** trae el título y el autor de la página web.

Todas las fichas, salvo la de una escena, tienen una casilla **Certeza**: **Establecido**, **Provisional** o **Por explorar**. Te dice sobre qué puedes construir; nunca aparece en un documento que envías.




*Un secreto, su verdad, cómo estalla y su certeza.*

Las preguntas **Por explorar** y las ideas sueltas también tienen sus secciones. **Ver en el lienzo**, al pie de cada ficha, muestra su tarjeta destacada: las demás se atenúan hasta que haces clic en el fondo o pulsas **Esc**.




*La sección de los lugares.*

CAPÍTULO 7

# El Esquema

El Esquema da forma al relato: el orden de las escenas, su lugar en una estructura, sus capítulos. Solo contiene escenas: las del lienzo, de la Biblia o del Manuscrito, siempre las mismas.

## Las plantillas

El menú **Plantilla** propone una estructura, con una frase que la explica:

- **Libre**: una sola lista, en el orden en que colocas las escenas;
- **Tres actos**: planteamiento, detonante, confrontación, punto medio, crisis, clímax, resolución;
- **Save the Cat**: los quince momentos de Blake Snyder, de la imagen de apertura a la imagen final;
- **Viaje del héroe**: las doce etapas de Christopher Vogler, a partir de Joseph Campbell;
- **Círculo de Dan Harmon**: ocho pasos en círculo, de la comodidad al cambio;
- **Pirámide en cinco actos**: la pirámide de Gustav Freytag, de la exposición al desenlace;
- **Seis etapas (Hauge)**: seis etapas y cinco puntos de giro en torno al objetivo visible del héroe;
- **Siete puntos**: la estructura de Dan Wells, construida a partir del final;
- **Kishōtenketsu**: cuatro movimientos sin conflicto obligatorio (introducción, desarrollo, giro, conciliación);
- **Romántica**: el encuentro, el enamoramiento, la ruptura, el regreso;
- **Novela policíaca**: el crimen, la investigación, la pista falsa, la revelación, el enfrentamiento, la resolución.

Cada casilla tiene un nombre, una ayuda y un lugar habitual en el relato, que muestra la cinta del relato (ver el Manuscrito). Cambiar de plantilla no pierde ninguna colocación: cada plantilla conserva la suya. Cada casilla se abre con su posición («Casilla 3 de 15»), un título grande y su número de escenas; los capítulos vienen debajo, más pequeños, como en el lienzo.




*La plantilla Save the Cat, sus casillas y sus ayudas.*

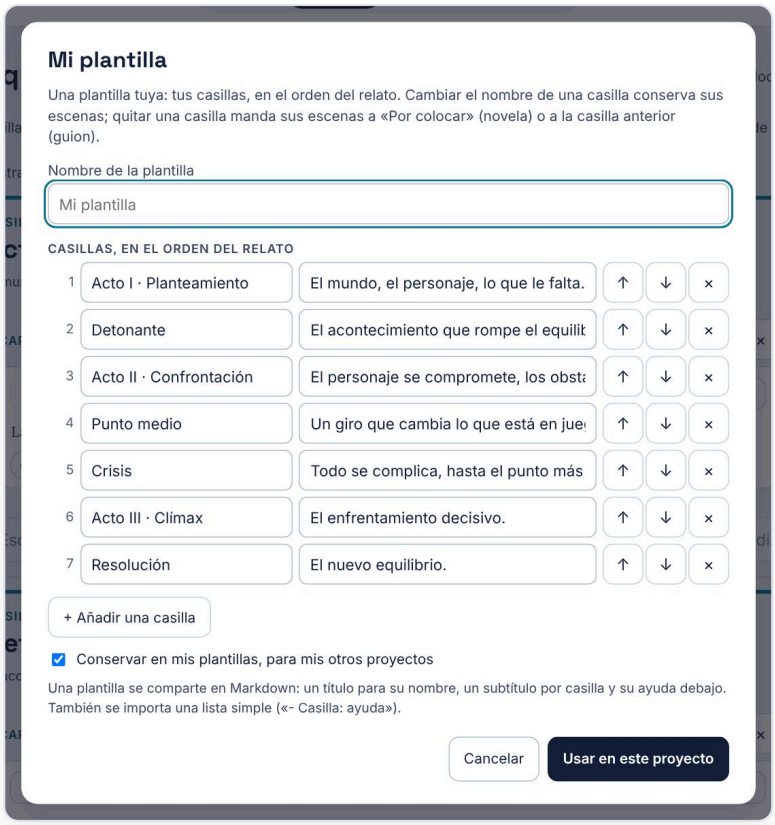
El **Círculo de Dan Harmon** también se dibuja en círculo: el mundo conocido arriba, lo desconocido abajo, y el número de escenas de cada paso. Un paso vacío aparece con trazo discontinuo; toca un paso para ir a su casilla.




*El círculo de Dan Harmon y sus pasos todavía vacíos.*

## Mis plantillas

En el menú **Plantilla**, **Crear una plantilla...** abre la lista de casillas, rellenada con las de la plantilla actual: renómbralas, escribe lo que va en ellas, cambia su orden, quita algunas, añade otras. Las escenas siguen a su casilla, aunque se renombre. **Conservar en mis plantillas** la propone luego en todos tus proyectos, novela o guion; **Editar las casillas...** la vuelve a abrir más tarde. Una casilla quitada envía sus escenas a «Por colocar» (en un guion, a la casilla anterior).




*Una plantilla propia, nacida de los tres actos.*

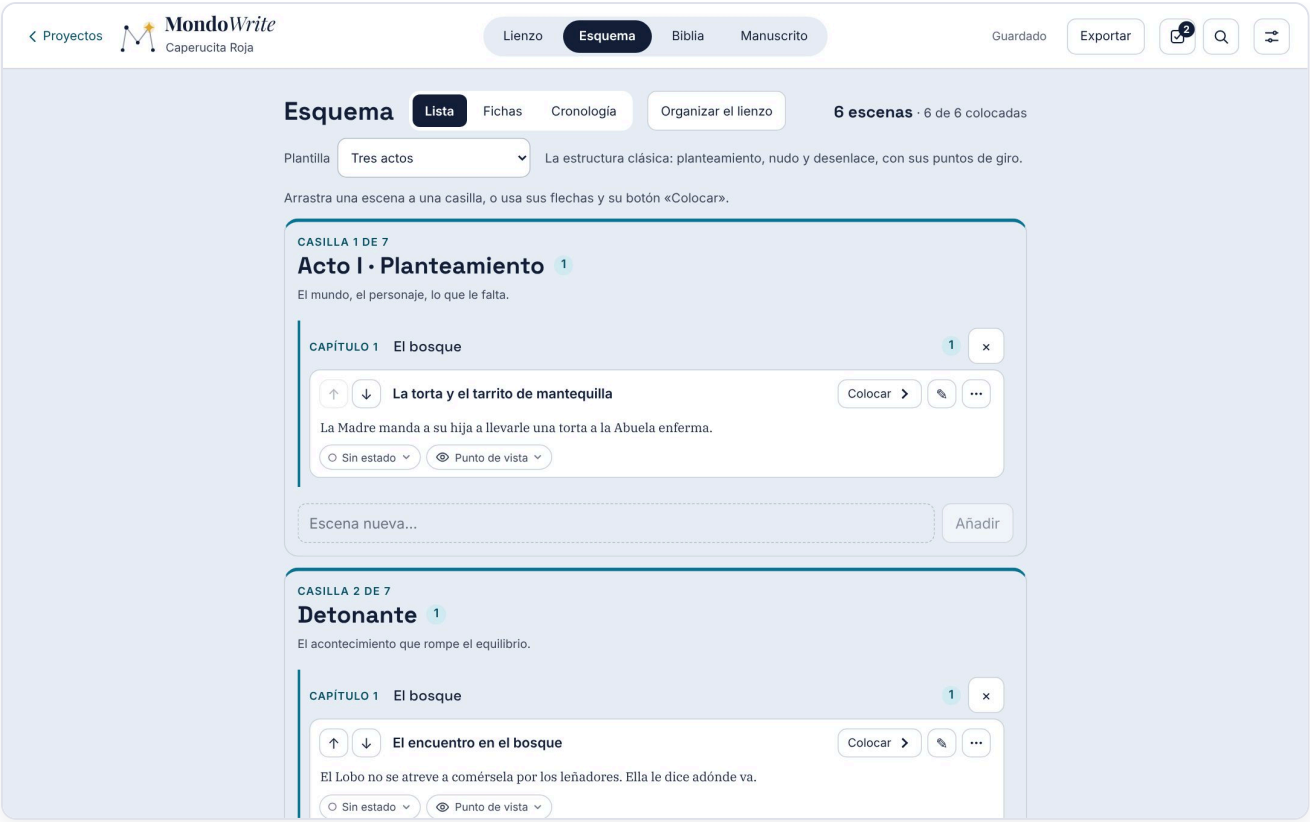
Para compartir una plantilla (con un coautor, entre dos dispositivos, o a partir de una estructura encontrada en otra parte): **Exportar esta plantilla…**, en el mismo menú, la guarda en un archivo Markdown (el nombre de la plantilla como título, cada casilla como un subtítulo, su ayuda debajo), legible en cualquier editor de texto; para una plantilla guardada, **Gestionar mis plantillas…** (mismo menú) abre su lista: el botón ⋯ de cada una propone **Exportar…** y, en rojo, **Quitar de mis plantillas** (**Deshacer** la recupera mientras se muestra el mensaje). Quitar una plantilla no cambia ningún proyecto que ya la use. **Importar una plantilla…** lee un archivo así, pero también una simple lista («- Casilla: ayuda», una casilla por línea) o un archivo JSON, y abre el editor ya rellenado: comprueba las casillas y luego **Usar en este proyecto**. No entra nada en el proyecto antes de ese clic.

## Colocar las escenas

En la presentación **Lista**, cada escena muestra su título, su sinopsis y luego su estado y su punto de vista. Su capítulo y su casilla esperan tras el botón **Colocar**, junto al lápiz: un toque los abre bajo la escena. La escaleta de un guion se presenta igual. Para mover una escena:

- arrástrala a otra casilla o a otro sitio;
- o usa sus flechas, o **Colocar** y luego **Colocar en**.

Las escenas todavía no colocadas esperan en **Por colocar**, en el orden del lienzo. **Escena nueva…** al final de cada casilla crea una escena allí mismo (y su tarjeta en el lienzo). El lápiz (✎) abre la escena en el Manuscrito; el botón ⋯ propone **Ver en el lienzo** y, en rojo, **Mover a la papelera**.




*El esquema en tres actos, como lista, con los capítulos.*

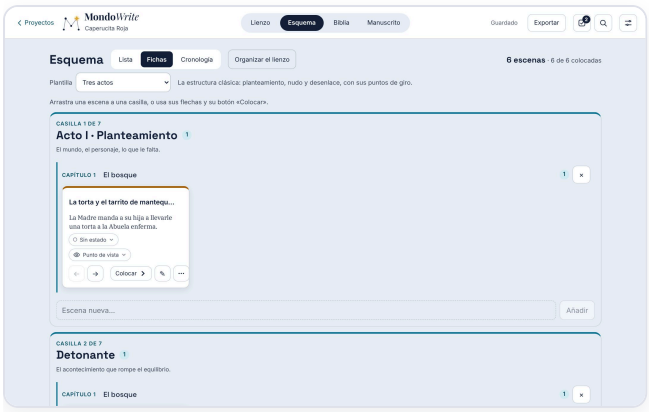
## Los capítulos

Los capítulos dividen el relato. El menú **Capítulo** de una escena propone **Capítulo nuevo a partir de aquí**; cada capítulo puede tener un título (opcional). Los capítulos se numeran solos, según su lugar. Eliminar un capítulo devuelve sus escenas al capítulo anterior: no se elimina ninguna escena. En el Manuscrito, también puedes empezar un capítulo desde el teclado (ver más abajo).

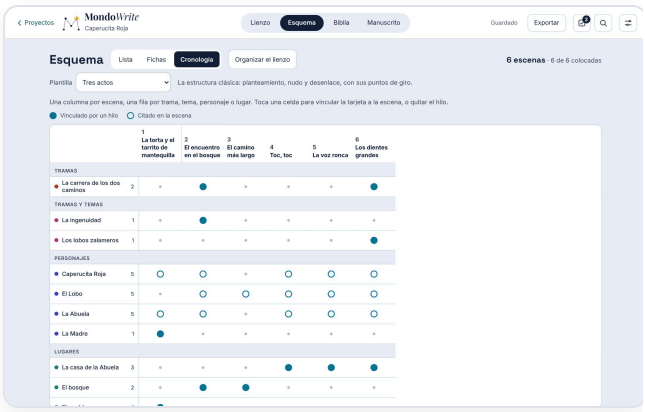
## Lista, fichas, cronología

Tres presentaciones del mismo esquema:

- **Lista**, para leer y reordenar;
- **Fichas**, como tarjetas extendidas sobre una mesa;
- **Cronología**: una columna por escena, una fila por trama, tema, personaje y lugar. Un punto lleno indica un hilo entre la tarjeta y la escena; un punto hueco, que la escena la nombra en su texto. Toca una celda para tirar o quitar el hilo. La columna de las tarjetas se queda fija a la izquierda mientras las escenas se desplazan por debajo.




*Las fichas.*



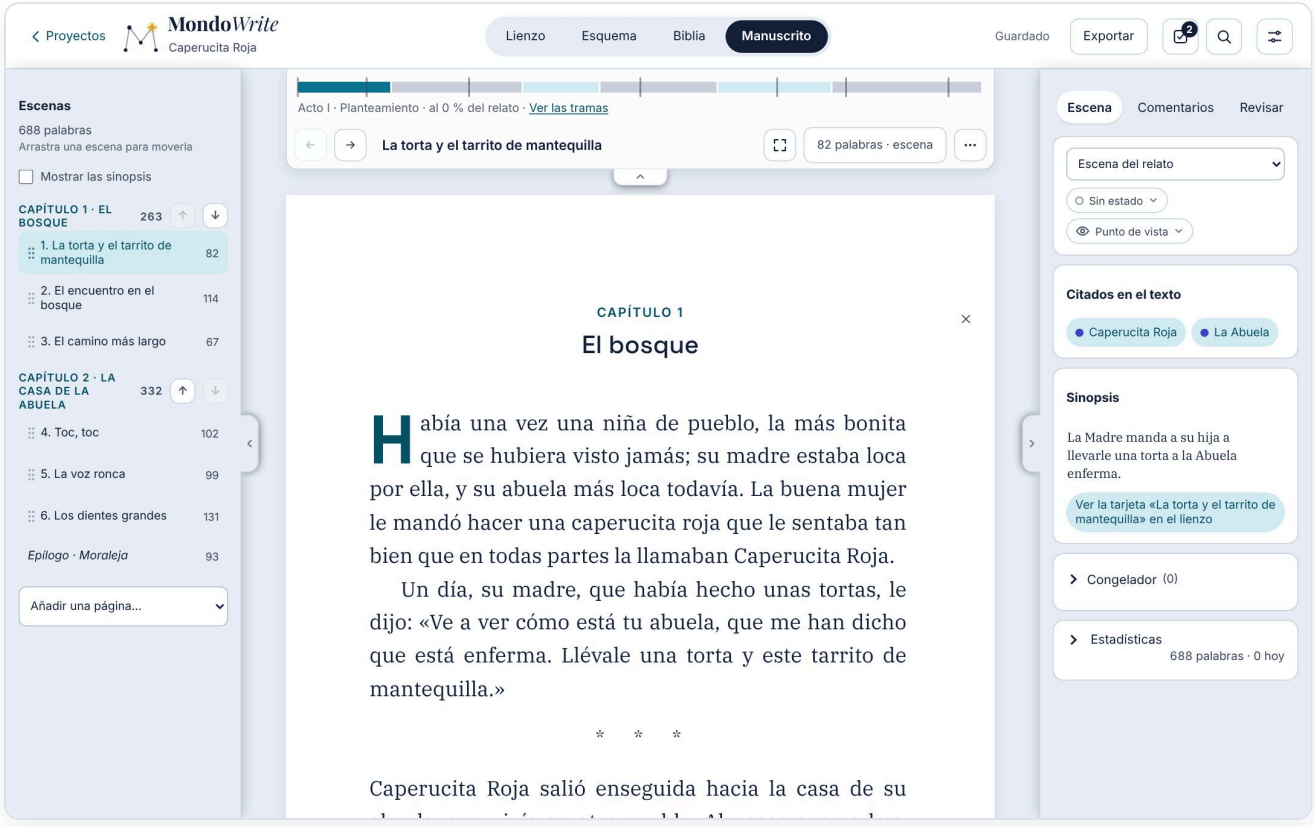

*La cronología por trama.*

**Organizar el lienzo** ordena también el lienzo a partir del esquema: una casilla de la plantilla y luego un capítulo por marco.

CAPÍTULO 8

# El Manuscrito

El Manuscrito es donde escribes: todo el libro, escena tras escena en el orden del esquema, en páginas maquetadas como las de un libro. Las escenas se suceden sin corte, y lo que escribes va a la escena donde está el cursor.




*La vista Manuscrito: las escenas a la izquierda, la página en el centro, las estadísticas y la escena en curso a la derecha.*

## La cinta del relato

Una vez elegida una plantilla, una banda fina en la parte superior de la barra (y bajo la barra del Guion) muestra la estructura de tu texto tal como es: cada casilla ocupa el sitio que ocupan de verdad sus escenas, en palabras (en páginas en un guion). Una marca fina indica dónde suele empezar cada casilla en esa estructura: la diferencia se ve sin que se imponga nada. Toca una escena en la cinta para ir a ella; la línea de debajo dice en qué casilla estás y en qué punto del relato. Mientras hay poco escrito, cada escena cuenta como una parte igual.

- **Ver las tramas** añade una fila por tarjeta Trama: llena para las escenas unidas por un hilo, clara para las escenas que la mencionan.
- **Ver la curva** aparece en cuanto dos escenas han rellenado **Para el héroe, la escena termina** (mejor, peor, igual) en su ficha: la curva sube y baja con la suerte del héroe, escena a escena.




*La cinta del relato y la fila de las tramas.*

## La columna de las escenas

A la izquierda, todas las escenas del libro, por capítulo, con su número de palabras. Un clic abre una escena. Para moverla, arrástrala (sobre la mitad superior de otra escena para ponerla antes, sobre la mitad inferior para ponerla después), o usa sus flechas o **Alt** ↑ ↓. Toma el capítulo y la casilla de su nueva vecina. Un capítulo entero también se mueve, arrastrando su título o con sus flechas.




*La columna de las escenas.*

## La página

Encima de la página, una sola línea: las flechas de las escenas, el título de la escena, el botón del **Modo concentración** (dos esquinas que se separan), el contador de palabras (no en el iPhone) y un botón ⋯ para lo demás: **Modo concentración**, **Escuchar**, **Voces de la lectura…**, **Reemplazar**, **Ir a…**, **Revisar**, **Estadísticas** y, en rojo, **Mover a la papelera**. El número y el título del capítulo están en el margen superior; la primera letra de un capítulo se convierte en letra capitular cuando no estás escribiendo en ese párrafo. La sinopsis de la escena aparece como marca de agua en una escena todavía vacía, como una nota de esquema. El tipo de página, el estado y el punto de vista de la escena están al principio de la pestaña **Escena** de la columna derecha.

**Tipo de letra e interlineado. Ajustes** › **Escritura** ofrece varios tipos de letra para la página (IBM Plex Serif por defecto, Literata, EB Garamond, Atkinson Hyperlegible, muy legible, y Courier Prime, como una máquina de escribir) y un interlineado (**Predeterminado**, **Sencillo**, **1,5**, **Doble**). Es un ajuste del dispositivo, solo para la pantalla: las exportaciones mantienen su formato. Con más interlineado, cada página tiene menos líneas y el libro tiene más páginas en pantalla. **Un tipo de letra del ordenador…** admite cualquier tipo de letra instalado: elígelo en la lista (en un ordenador) o escribe su nombre; el campo se muestra con ese tipo de letra. Si falta en otro dispositivo, allí la página mantiene el predeterminado.

**Solo escribir.** Si no usas ni el lienzo ni la Biblia, marca **Solo escribir** en **Ajustes** › **Escritura**: tus proyectos se abren en el Manuscrito (o el Guion) y la barra superior solo muestra esa vista. No se quita nada: **Todas las vistas** vuelve a mostrar las demás, y `Ctrl` `1` a `4` sigue llevando a ellas.

**Zoom de la página.** `Ctrl` `+` y `Ctrl` `–` amplían o reducen toda la página, sin cambiar su maquetación ni sus saltos de página; `Ctrl` `0` vuelve al tamaño normal. El ajuste también está en los **Ajustes** (**Zoom de la página**) y, en Mac, en el menú **Visualización**. Se aplica también a la hoja del Guion. Ampliada más allá de la ventana, la página se desplaza de lado.

## Dividir una escena, empezar un capítulo

Puedes dividir el relato sin dejar el teclado:

- `Intro` dos veces (en una línea vacía) divide la escena: nace una escena nueva, el resto del texto pasa a ella y su tarjeta aparece en el lienzo justo debajo de la anterior;
- `Intro` tres veces empieza un capítulo nuevo;
- `Retroceso` en la escena recién nacida, todavía vacía, deshace la división.

Un mensaje **Deshacer** aparece durante diez segundos después de cada división.

**Fusionar dos escenas.** Lo contrario de dividir: en el menú ⋯ de la barra, **Fusionar con la escena siguiente** une la escena actual con la siguiente del mismo capítulo. El texto, la sinopsis, los hilos y los comentarios de la segunda se unen a la primera, y su tarjeta va a la papelera, desde donde puedes recuperarla. Un mensaje **Deshacer** deja las dos escenas como estaban. La orden también está en el menú ⋯ de cada escena del Esquema (**Fusionar con la siguiente**), en el Guion (la escena siguiente, sin sección entre ambas) y, en Mac, en el menú **Edición**. `Retroceso` al principio de una escena también la une a la anterior.

## Las páginas del libro

Un libro publicado también tiene páginas fuera del relato. El menú **Añadir una página…**, bajo la columna de las escenas, las crea: **Portada**, **Créditos**, **Dedicatoria**, **Epígrafe**, **Prólogo**, **Epílogo**, **Agradecimientos**, **Sobre el autor**. Se colocan solas al principio o al final del libro y cada una se maqueta a su manera (una dedicatoria centrada en cursiva, una página de créditos en letra pequeña…). El menú del tipo de página, en la barra, convierte una escena en página del libro y a la inversa.

## El estado de una escena

Cada escena tiene un estado, en el orden en que avanza: **Por escribir** (punto vacío: aún no hay nada escrito), **Borrador**, **Por revisar**, **Revisada** o **Terminada**. Lo eliges allí donde ves la escena (la pestaña Escena de la columna derecha del Manuscrito, la tarjeta, la Biblia, el Esquema), y un punto de color lo recuerda en las listas. Las estadísticas cuentan las escenas terminadas.

## El punto de vista

Cuando varios personajes cuentan la historia, la etiqueta **Punto de vista**, junto al estado, dice quién narra la escena. Escribe un nombre para buscar entre tus personajes, o para crear uno (**Crear «nombre»**). El narrador aparece en la tarjeta, en el Esquema y en color en la cinta del relato. En la lista de escenas, **Sus escenas en punto de vista** conserva solo las escenas de un narrador (las demás se pliegan en una sola línea), y el lienzo se puede filtrar del mismo modo. La ficha de un personaje en la Biblia dice cuántas escenas narra.

## Las versiones de una escena

Antes de reescribir una escena, guarda el texto de hoy: en el menú ⋯ de la barra, **Conservar esta versión…** (Ctrl Alt S). Dale un nombre si quieres («Antes de cortar el sueño»). **Versiones de la escena…** abre la lista: elige una versión para leerla, o **Comparar con** el texto actual u otra versión (las palabras quitadas, tachadas en rojo; las añadidas, subrayadas en verde). **Volver a esta versión** vuelve a poner su texto en la escena; el texto anterior se guarda antes como versión, así que nada se pierde. El menú ⋯ de la versión la copia, la renombra o la elimina (un mensaje permite deshacer). Cada versión es un archivo de la carpeta `versions/` del proyecto, legible fuera de la app.

## Las notas al pie

Para añadir una nota (una fuente, una precisión), pon el cursor donde va la llamada y pulsa Ctrl Alt F, o selecciona una palabra y toca **Nota** en la barra que aparece. Un pequeño número aparece en el texto y debajo se abre una ventana para escribir la nota; Intro te devuelve al texto. Un clic en el número vuelve a abrir la nota, y **Eliminar la nota** la quita. Los números se suceden solos a lo largo del libro. Al exportar, la nota se convierte en una verdadera nota al pie en Word, en una nota que se abre con un toque en el EPUB, y en una nota al final del capítulo en el PDF y el libro en rústica. En el archivo de la escena se escribe como en Markdown: `[^1]` en el texto, `[^1]: texto` al final.

## Los comentarios

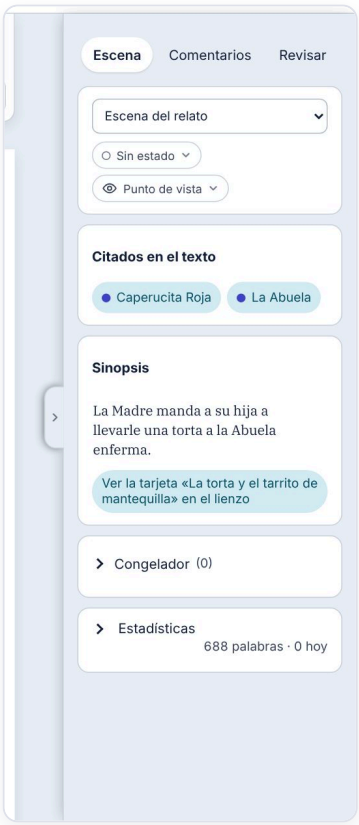
Para anotar una observación sobre un pasaje sin tocar el texto, selecciónalo y toca **Comentar** en la barra que aparece (Ctrl Alt M). El pasaje se tiñe y se abre la pestaña **Comentarios** de la columna derecha, lista para tu texto. Un clic en el pasaje trae de vuelta su comentario; un clic en la cita del comentario trae de vuelta el pasaje. **Resolver** lo archiva en **Resueltos** (el pasaje deja de estar teñido), **Reabrir** lo recupera, y el menú ⋯ lo elimina (un mensaje permite deshacer). Los comentarios abiertos también aparecen en **Pendientes**. En un guion, un comentario abarca una acción o una réplica entera: pon el cursor en ella y luego **Comentar este elemento** en el menú ⋯. Los comentarios viven en la carpeta `commentaires/` del proyecto, legibles fuera de la app, y nunca aparecen en una exportación.

## Los sinónimos

Pon el cursor en una palabra (o selecciónala) y pulsa Ctrl Alt Y (Cmd Alt Y en Mac), o toca **Sinónimos** en la barra de formato, o elige **Sinónimos de la palabra…** en la paleta de comandos. Una ventana lista los sinónimos por sentido; un clic (o Intro) reemplaza la palabra conservando su mayúscula. No se reemplaza nada sin tu elección, y todo funciona sin conexión. En un guion, el atajo responde en las acciones y los diálogos. Por ahora, el diccionario incluido es **inglés**; en otro idioma, la ventana lo dice sin más.

## Estadísticas y objetivos

La columna derecha empieza por la escena: su tipo de página, su estado y su punto de vista, luego **Citados en el texto** lista los personajes y lugares que nombra (un clic muestra su tarjeta); luego vienen su **Sinopsis**, editable allí mismo, y el **Congelador** (plegado en una línea mientras está vacío). Abajo del todo, **Estadísticas** está plegado en una línea (palabras del libro, palabras de hoy); tócalo para abrirlo, y se queda abierto hasta que lo cierres. Dentro están las **estadísticas** del libro: palabras, páginas (estimadas en 250 palabras por página, como una novela impresa), tiempo de lectura, escenas escritas, capítulos, palabras por escena y, para la escena en curso, su número de palabras y su lugar en el libro. Fija un **Objetivo del día** y un **Objetivo del libro** en palabras: se muestran el avance del día, el número de días seguidos y el avance del libro. Para ir más lejos: una **Fecha límite** (la meta del día se calcula sola según las palabras y los días que quedan), un **Objetivo de sesión** (las palabras escritas desde que empezaste, con un ✓ al alcanzarlo, también en modo concentración; **Nueva sesión** vuelve a cero), un **Objetivo por escena** y un **Objetivo por capítulo**. Estos objetivos se guardan con el proyecto.




*Primero la escena: citados en el texto, sinopsis, Congelador; las estadísticas plegadas abajo.*




*Estadísticas y objetivos, desplegados.*

## Crear una tarjeta mientras escribes: /Nombre

Para crear un personaje o un lugar sin salir de tu frase, escribe `/` seguido del nombre, en cualquier parte del texto (después de un espacio, un paréntesis o unas comillas): «/Faro de los Buenos Deseos» admite nombres de varias palabras. El menú propone **Personaje** o **Lugar**; la tarjeta se crea en segundo plano, el nombre sigue siendo texto normal (no queda ningún enlace en el manuscrito) y sigues escribiendo. Rellenarás la tarjeta más tarde en la Biblia.

Otra manera: selecciona un nombre que ya hayas escrito y escribe `/`, o toca el botón **Personaje** o **Lugar** de la pequeña barra que aparece sobre la selección.

## El Congelador

Un pasaje del que dudas no tiene por qué borrarse. Mata a tus *darlings* sin perderlos: selecciónalo y pulsa **Ctrl** **Mayús** **K** (o, en una pantalla táctil, toca el botón del Congelador en la barra de la selección): sale del texto y va al **Congelador** de la columna derecha, con la escena de la que viene. **Devolver a su sitio** lo vuelve a poner exactamente donde estaba; si el texto ha cambiado entretanto, va al lugar más cercano, y al final de la escena en curso si la escena de origen ya no existe. El Congelador se guarda en el proyecto. Un pasaje tiene que estar dentro de una sola escena.

## Los paneles

La columna de las escenas y la columna derecha se pliegan: un tirador en el borde de la página las abre y las cierra, y MondoWrite recuerda tu elección. En una pantalla estrecha (iPad en vertical, iPhone) se convierten en cajones sobre la página, cerrados por defecto en un teléfono.

## El corrector ortográfico

El corrector ortográfico del sistema se ajusta en los Ajustes, **Corrector ortográfico**: **Salvo manuscrito y guion** (por defecto: el texto de tus escenas no se subraya mientras escribes), **En todas partes** o **En ninguna parte**. En Mac, iPad e iPhone, el sistema subraya las palabras a medida que las escribes o vuelves a ellas: un texto ya escrito no siempre se revisa entero en cuanto se abre. Desmarcar **Sugerencias y corrección automática del teclado** impide que el teclado del iPad, del iPhone o del Mac te sugiera palabras y corrija tu texto por ti.

## El modo concentración

El **Modo concentración** (Ctrl Mayús F) deja solo tu texto, en una columna en el centro de la pantalla, alineado a la izquierda y sin división de palabras, como en iA Writer. En cuanto escribes, la barra superior y el puntero se desvanecen; mueve el ratón (o toca la pantalla) para que vuelvan. Abajo, un pequeño contador vuelve en cada pausa: las palabras de la escena y las escritas durante la sesión.

En la barra, **Resaltar** pasa por los modos (todo el texto, la frase, la línea, el párrafo), también con Ctrl Mayús E; **Máquina de escribir** mantiene la línea en curso en el centro de la pantalla. En los **Ajustes**, eliges el ancho de la columna (estrecha, media, ancha) y, en una computadora, el paso a pantalla completa. Esc sale de él. El Guion tiene el mismo modo concentración, conservando su formato estándar.




*El modo concentración.*

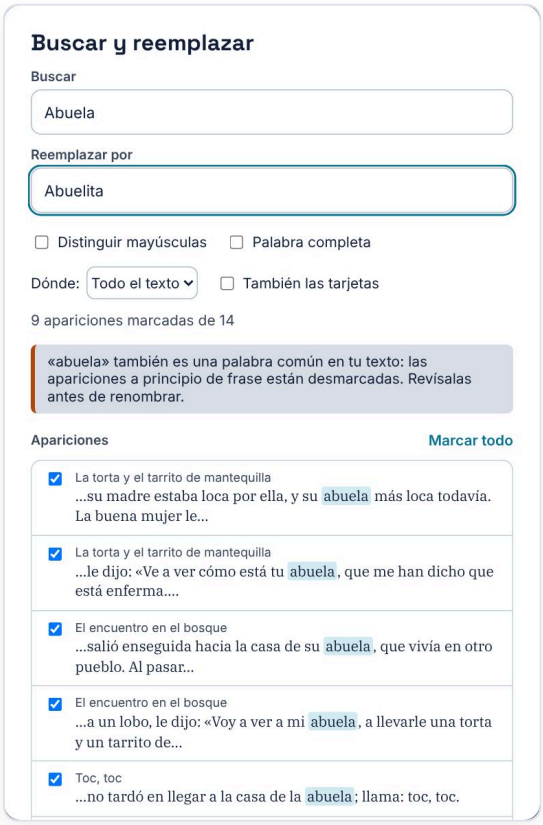
## La tipografía al escribir

A medida que escribes, MondoWrite pone la tipografía correcta: comillas latinas « », comillas inglesas “ ” en el segundo nivel, puntos suspensivos …, raya a partir de dos guiones, y en francés las « » con sus espacios de no separación. El ajuste **Tipografía al escribir** decide: seguir el idioma de la interfaz, uno de una veintena de idiomas (alemán „ “, francés « » con espacios, sueco ” ”…) o ninguno. Práctico cuando escribes en otro idioma que el de la interfaz.

## Buscar y reemplazar

**Reemplazar** (Ctrl Mayús H) busca en todo el texto o en la escena en curso, con o sin las tarjetas. **Distinguir mayúsculas** y **Palabra completa** afinan la búsqueda; el número de apariciones se muestra a medida que escribes. La palabra sustituida conserva sus mayúsculas. **Deshacer** lo devuelve todo a su sitio. Las menciones @ nunca se tocan: ya siguen a su tarjeta. Cada aparición se lista con la frase que la rodea: desmarca las que deban quedarse como están.

**Renombrar en todas partes…** (menú ⋯ de una tarjeta) solo sustituye el nombre tal como lo escribiste, o en mayúsculas: un personaje llamado Rosa nunca cambia «la rosa del jardín». Si el nombre también es una palabra corriente en tu texto (Luz, Paz, Rosa…), MondoWrite te lo dice y desmarca las apariciones a principio de frase, donde la palabra y el nombre se confunden: léelas antes de renombrar.




*Buscar y reemplazar.*

## Ir a una página, una escena, un capítulo

**Ir a…** (Ctrl G, en el menú ⋯ del Manuscrito y del Guion, y desde cualquier vista) abre una pequeña ventana: escribe un número para ir a esa página, o a la escena con ese número en un guion (al capítulo con ese número en una novela), o una palabra del título de una escena, de un capítulo o de una sinopsis. Los pasajes «por revisar» del manuscrito y las notas `[[…]]` del guion también están ahí. Intro te lleva al primer lugar encontrado; las flechas eligen otro.

## Paleta de comandos

**Ir a…** lleva a lugares; la paleta lleva a acciones. Ctrl K, en cualquier parte (página de proyectos incluida), abre un campo: escribe el nombre de lo que quieres hacer, *organizar*, *exportar*, *modo concentración*, *estadísticas*… e Intro lo ejecuta. Las flechas eligen otro comando; el grupo (Archivo, Edición, Visualización…) está a la izquierda y el atajo, si lo hay, a la derecha, para aprenderlo de paso. Solo se ofrecen los comandos

posibles donde estás: nada de modo concentración en el lienzo, nada de «Organizar el lienzo» en el Manuscrito. Con el ratón o con el dedo, la paleta se abre desde **Todos los comandos…**, al pie de la búsqueda (la lupa de la barra superior). Son los mismos comandos que la barra de menús del Mac: en Windows y Linux, es la forma de encontrarlo todo con el teclado.




*La paleta de comandos, aquí después de escribir «export».*

## Escuchar tu texto

**Escuchar** lee el texto en voz alta desde donde estás, con las voces instaladas en el dispositivo (nada sale a internet): en un guion, el narrador lee los encabezados, la acción y las transiciones, y cada personaje dice sus réplicas con su propia voz; en una novela, el narrador lo lee todo, hasta el final del libro. El pasaje que se lee se resalta y la página lo sigue. **Pausa**, **Reanudar** y **Detener** sustituyen al botón durante la lectura; escribir en el texto también la detiene.

**Escuchar** está en el menú ⋯ de la barra; durante la lectura, la barra muestra **Pausa**, **Detener** y la flecha de las voces. **Voces de la lectura…** (mismo menú) o esa flecha abre la elección de las voces: la del narrador, la de cada personaje (si no, se le asigna una, siempre la misma), la velocidad y, en un guion, si se leen las acotaciones. Estas elecciones se quedan en el dispositivo, ya que las voces cambian de un dispositivo a otro.

## Revisar el texto

**Revisar** (en el menú ⋯ de la barra) abre la pestaña del mismo nombre en la columna derecha, junto a **En esta escena**. No se relee nada mientras la pestaña está cerrada (la escritura sigue fluida); abierta, se actualiza cuando haces una pausa, y entonces el número de puntos encontrados aparece en el menú y en la pestaña. Señala lo que merece una mirada, sin corregir nunca nada: un nombre escrito casi como el de una ficha («Inès» por «Inés»), dos espacios seguidos, un espacio antes de una coma o de un punto, la misma palabra repetida a pocas palabras de distancia en un párrafo (**Repeticiones cercanas**). Toca un punto para ir al pasaje, seleccionado en el texto. En un manuscrito bastante largo, **Palabras más usadas** enumera las palabras que más vuelven, sin palabras funcionales ni nombres propios: toca una palabra para ver cada uso en «Buscar y reemplazar». **Renombrar en todas partes…** abre «Buscar y reemplazar» con el nombre correcto; **Ignorar** quita el punto de la lista hasta que se cierre la app.

También hace preguntas sobre la historia, nunca errores: el personaje marcado como principal no es el que se ve en más escenas («¿A quién seguimos de verdad?»); un personaje principal no ha rellenado su casilla «Quiere»; una serie todavía no tiene episodios; un secreto no tiene prevista ninguna revelación, o estalla sin ninguna pista sembrada antes; un objeto se nombra en una sola escena (sembrado sin recogerse, o recogido sin sembrarse); una casilla de la plantilla empieza a más de diez puntos de su lugar habitual (a partir de seis escenas, según la cinta del relato: la pregunta lleva a su primera escena). Toca la pregunta para abrir la ficha; **Es a propósito** la deja de lado.

## Las estadísticas del proyecto

**Estadísticas** (en el menú ··· de las barras del Manuscrito y del Guion, y en el menú **Visualización** del Mac) abre una ventana que cuenta, en tu texto, lo que no ves mientras escribes. Allí no se escribe ni se guarda nada.

- **Personajes**: para cada uno, sus escenas, réplicas y palabras dichas (guion), su parte del tiempo de palabra (o su **Presencia** en una novela, las escenas donde el texto lo nombra) y sus apariciones, de la primera a la última escena. Toca el título de una columna para ordenar, un nombre para abrir su ficha. Debajo, **Por género** agrupa los valores del campo «Género» de las fichas tal como los escribiste.
- **Lugares** (**Localizaciones** en un guion): para cada lugar, sus escenas, su parte del relato, sus apariciones y los personajes que se cruzan en él. En una novela, una escena transcurre en un lugar cuando un hilo la une a ese lugar en el lienzo, o cuando su texto lo nombra.
- **Quién se cruza con quién**: un cuadro de las escenas que comparte cada pareja de personajes (hablan en ellas o se les nombra). Toca una celda para listar sus escenas comunes y abrir una. Al lado, el dúo más presente y los personajes que nunca se cruzan: nada grave en sí, es una pregunta que hacerse.

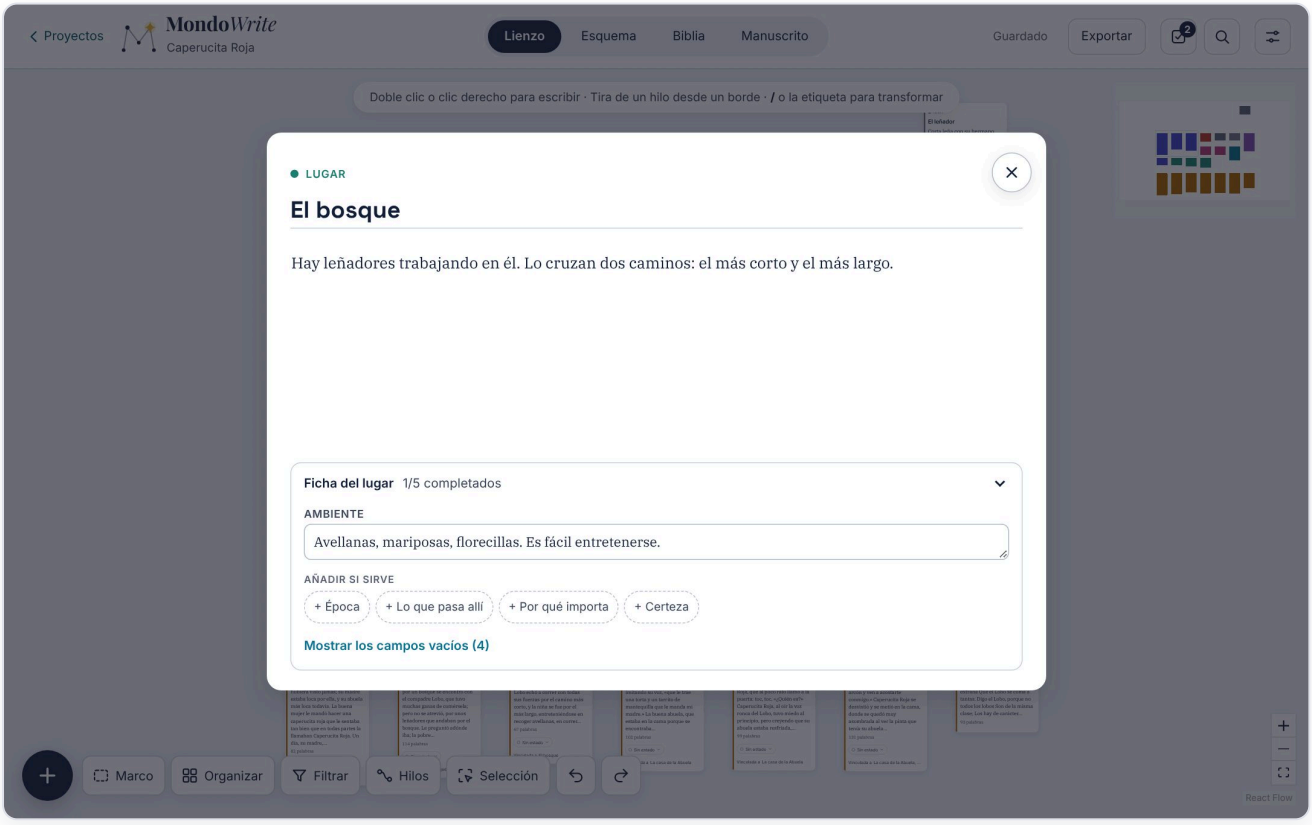
Cada pestaña tiene su **Exportar en CSV...**, para una hoja de cálculo.




*La ventana Estadísticas, pestaña Personajes, sobre el cuento.*

## Escribir desde la tarjeta

Una tarjeta Escena lleva su texto. En el lienzo, muestra su sinopsis, el principio de su escena y su número de palabras. Ampliada, se convierte en una página donde escribes la escena, la misma que en el Manuscrito; **Abrir en el Manuscrito** te lleva allí.




*La escena «El encuentro en el bosque» escrita en su tarjeta ampliada.*

## Los textos sin tarjeta

Eliminar una tarjeta Escena nunca elimina su texto. Si una escena ha perdido su tarjeta, aparece en **Textos sin tarjeta**, al final de la columna: **Volver a crear la tarjeta** la devuelve al libro.

CAPÍTULO 9

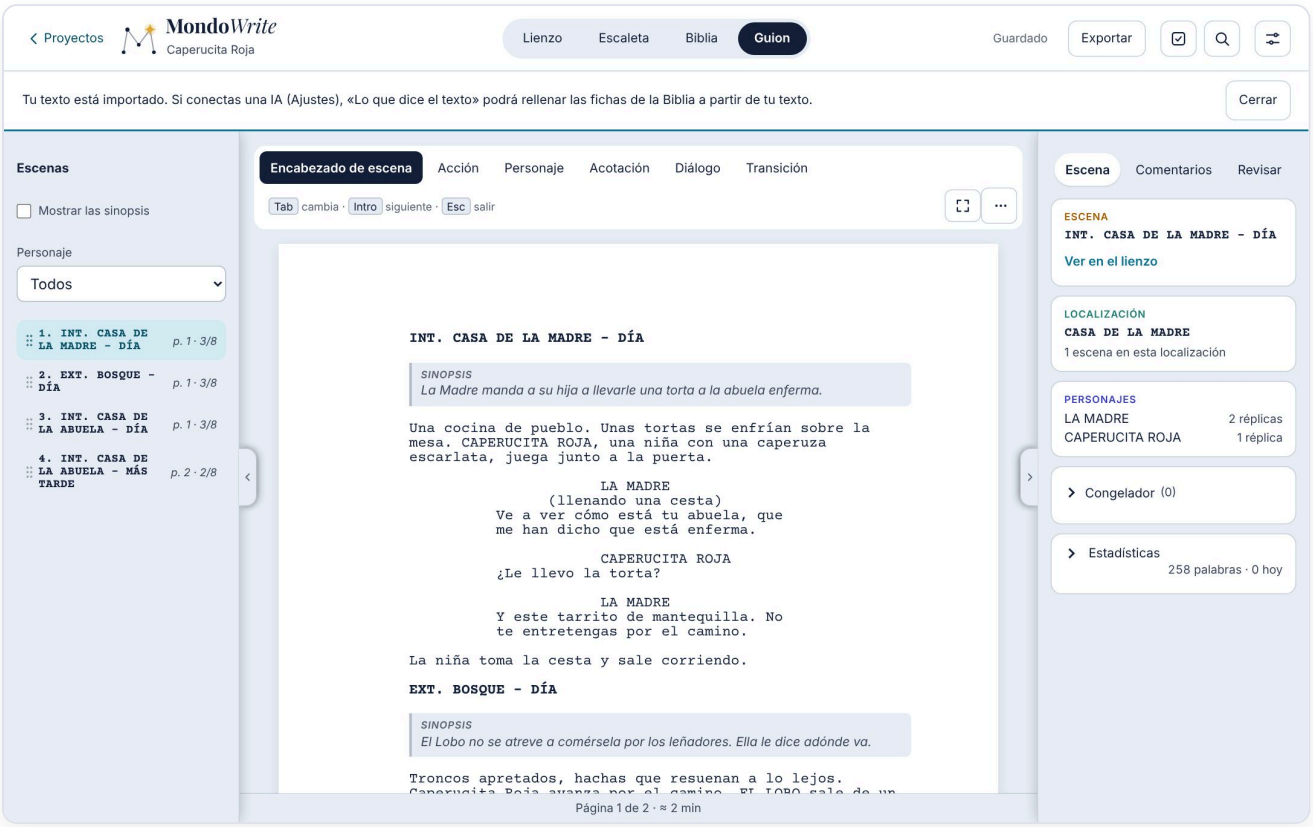
# El Guion

En un proyecto de guion, el Manuscrito se convierte en la vista **Guion**: un editor en formato de cine estándar, que guarda el texto en Fountain, un formato abierto que leen Highland, Fade In, WriterSolo, Slugline o Trelby. La **Escaleta** lista las escenas en el orden del guion.

## Pasar a guion

Crea un proyecto con **Un guion**, importa un archivo Fountain o Final Draft, o cambia un proyecto existente en **Ajustes** › **Este proyecto** › **Tipo de proyecto**. El vocabulario sigue: los Lugares se llaman Localizaciones, el título de una tarjeta Escena es su encabezado («INT. FARO - NOCHE»), y la extensión se cuenta en páginas y minutos (una página equivale más o menos a un minuto), que se muestran en la vista Guion.

## El editor




*La vista Guion: las escenas a la izquierda, la página en el centro, «En esta escena» a la derecha.*

El guion está hecho de **elementos**: **Encabezado de escena**, **Acción**, **Personaje**, **Acotación**, **Diálogo**, **Transición**. La barra encima de la página muestra el elemento en curso y permite cambiarlo con un clic. Desde el teclado:

- **Tab** cambia el tipo de elemento (**Mayús** **Tab** en el otro sentido);
- **Intro** pasa al elemento lógico siguiente: personaje y luego diálogo, diálogo y luego acción…;
- **Esc** sale de la página y pasa a la barra de elementos.

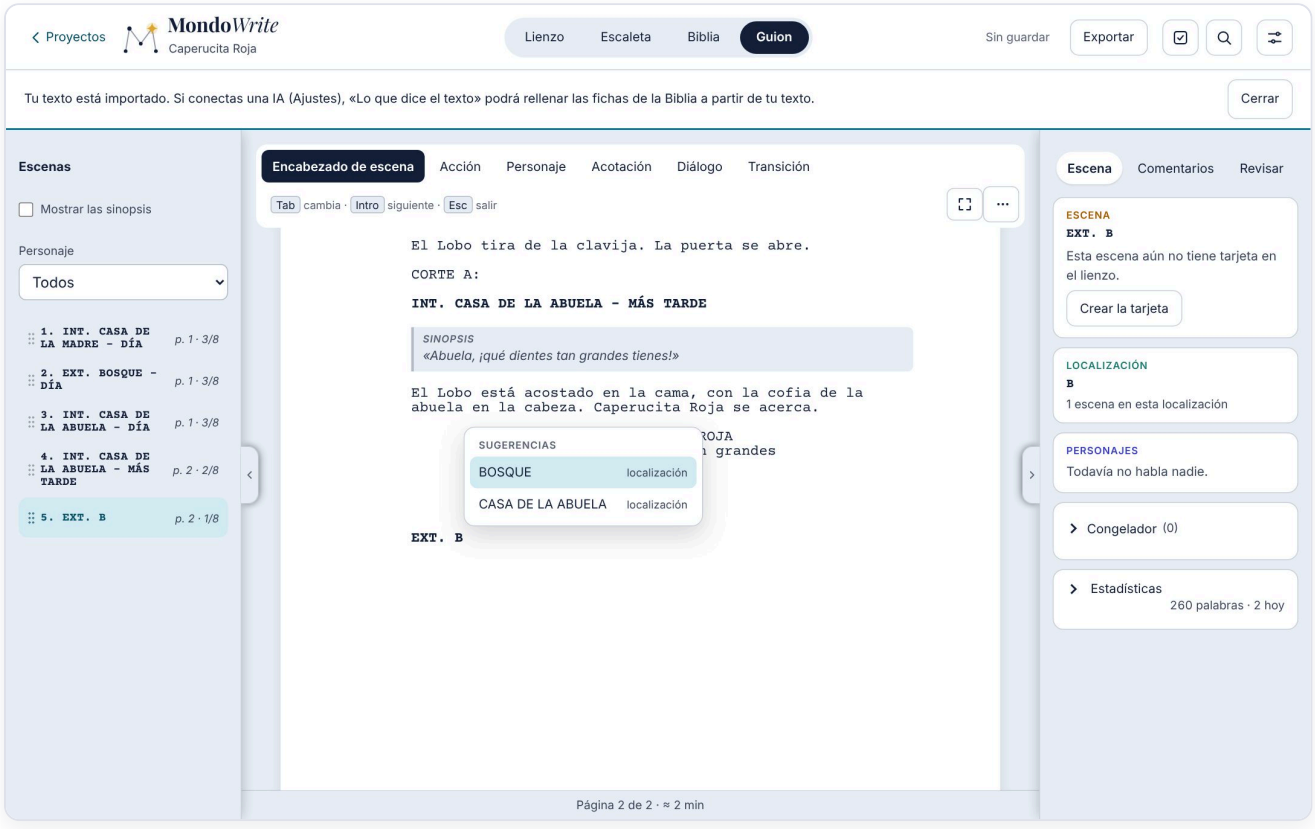
La barra recuerda estas teclas hasta que hayas cambiado cinco veces de elemento con **Tab**; entonces cabe en una línea. Del mismo modo, la indicación de la parte superior del lienzo se borra una vez que has creado una tarjeta, trazado un hilo y cambiado un tipo. La **Visita guiada** las hace volver.

En el iPhone, la barra está plegada en la parte superior de la página: solo muestra el tipo del elemento en curso. Tócala para abrir el panel (los seis elementos, luego el botón del **Modo concentración** y el menú ⋯: **Escuchar**, **Congelador**, **Reemplazar**, **Ir a…**, **Revisar**); se cierra en cuanto eliges un elemento. La ventana **Estadísticas**, demasiado ancha para un teléfono, no se propone allí: ábrela en el iPad o en una computadora.

La app reconoce lo que escribes: una línea que empieza por «int.» o «ext.» se convierte en encabezado, un paréntesis bajo un personaje en acotación. El elemento que escribes pasa a mayúsculas cuando hace falta. La página se corta en páginas reales (Carta o A4), con el número de página y la duración abajo.

## El autocompletado

Mientras escribes un encabezado o un nombre de personaje, MondoWrite propone las localizaciones y los personajes de la Biblia, los momentos del día (DÍA, NOCHE…), las extensiones (V.O., OFF, CONT.). Elige con las flechas e **Intro**. Un nombre nuevo propone crear su ficha o su localización.




*El autocompletado propone la localización «Bosque» de la Biblia.*

Una escena o un personaje escritos en el guion reciben su tarjeta en el lienzo (con la tarjeta de la localización y el hilo «transcurre en»), sin copiar nada.

## La columna de las escenas y «En esta escena»

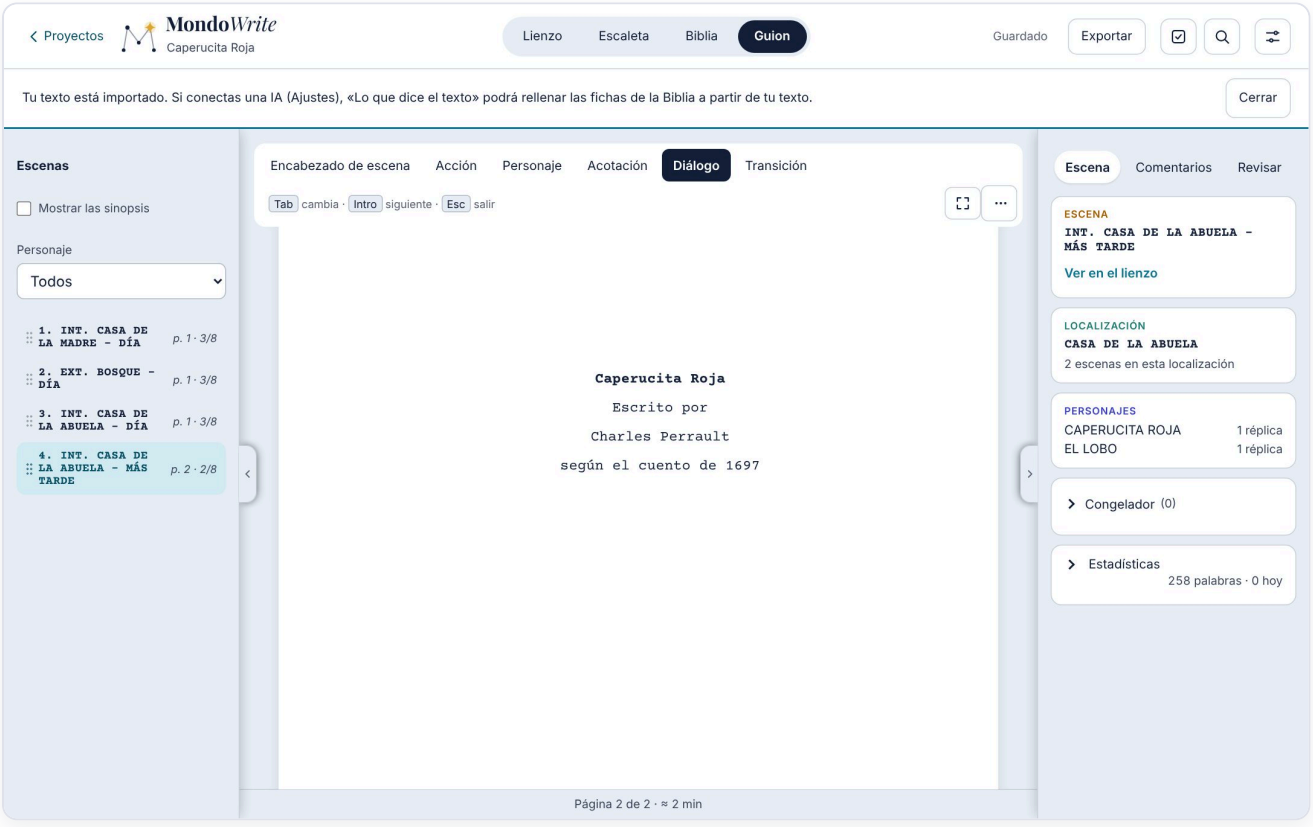
A la izquierda, la lista de las escenas con su página; un clic te lleva a ella. La lista solo muestra los encabezados, para ver el mayor número posible de una vez. Se reordenan arrastrando su asa (⋮⋮ a la izquierda de cada escena), con sus flechas o **Alt** ↑ ↓. A la derecha, la pestaña **Escena** muestra la tarjeta

de la escena, su **sinopsis** (escríbela o cámbiala allí, como en el Manuscrito; es una línea Fountain `= …` bajo el encabezado, que la página no muestra y que la impresión ignora), su localización (con el número de escenas que transcurren en ella) y los personajes que hablan, con su número de réplicas. Las dos columnas se pliegan con los tiradores de los bordes de la página, como en el Manuscrito (y se convierten en cajones en una pantalla estrecha).

## Portada y opciones

Al principio de la página, la portada se rellena allí mismo: título, crédito («Escrito por»), autor, fuente, contacto, fecha de la versión. El nombre de tu perfil se pone ahí en cada guion nuevo.

La numeración de las escenas y el subrayado de los encabezados (en pantalla, en el PDF y en la exportación a Final Draft), así como el tamaño de página (Carta o A4), se ajustan en **Ajustes** › **Este proyecto**. En la barra, **Modo concentración**, **Escuchar** y el menú ⋯ (**Congelador**, **Reemplazar**, **Ir a…**, **Revisar**, **Estadísticas**) funcionan como en el Manuscrito.




*La portada del guion.*

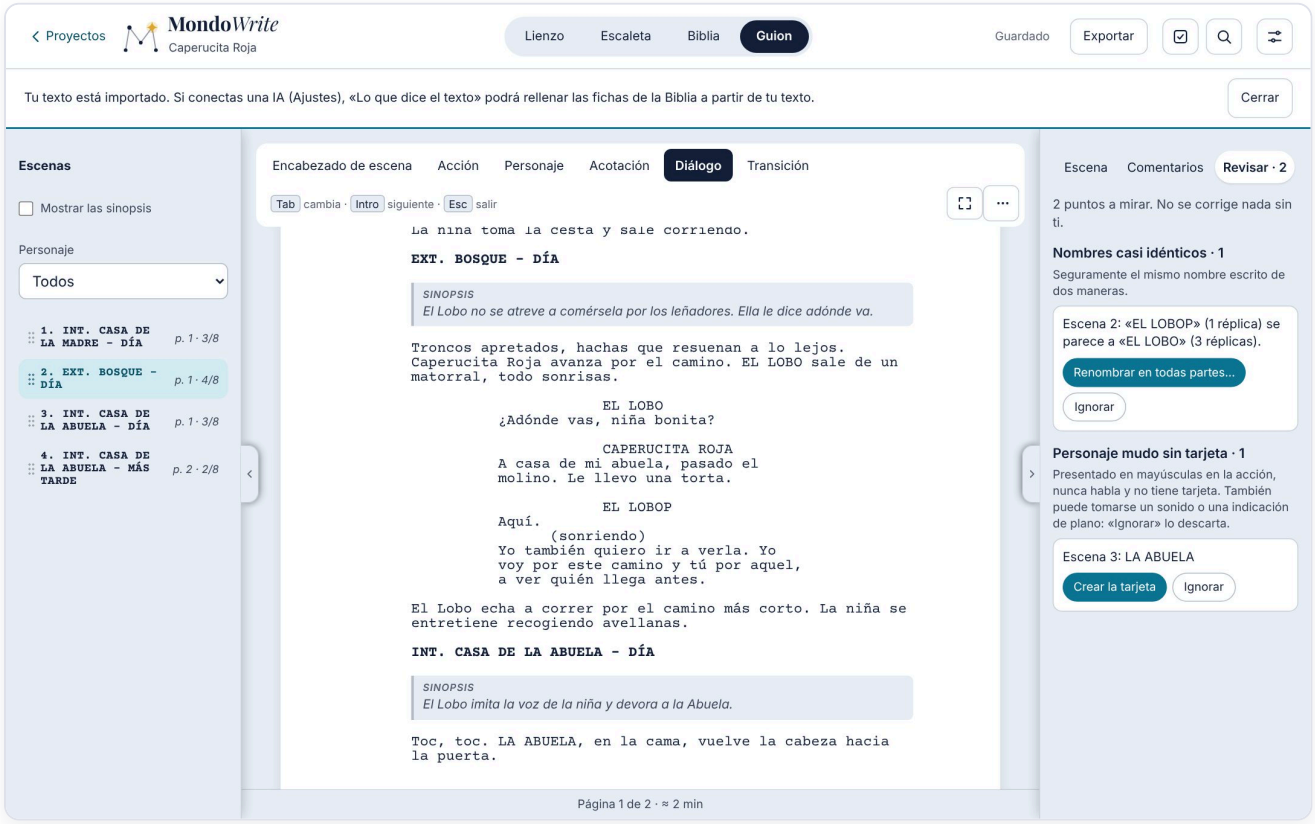
## Estadísticas, Congelador y modo concentración

En la columna derecha, después de la escena y del **Congelador**, **Estadísticas** (plegado) da las cifras del guion: palabras, páginas (medidas sobre la maquetación del guion), duración, escenas escritas y los objetivos del día y del proyecto. Las palabras escritas en el guion cuentan para el avance del día y los días seguidos, como en el Manuscrito. El **Congelador**: selecciona un pasaje y pulsa **Ctrl** **Mayús** **K** para apartarlo; **Devolver a su sitio** lo trae de vuelta.

El **Modo concentración** deja solo el texto, sin saltos de página, y funciona como en el Manuscrito: barra y puntero ocultos mientras escribes, resaltado con **Ctrl** **Mayús** **E**, máquina de escribir, contador en cada pausa (página, duración y palabras de la sesión). **Esc** sale de él.

## Revisar el guion

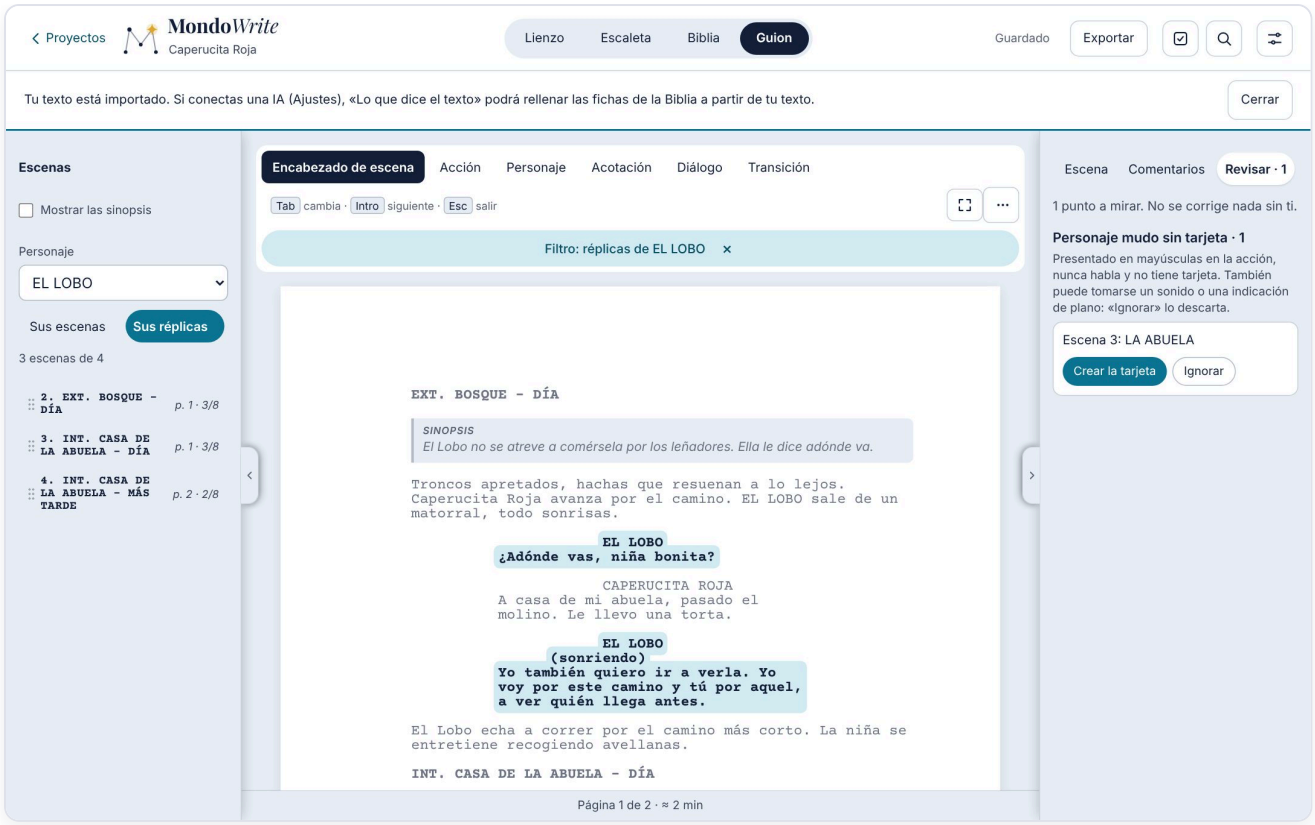
Como en el Manuscrito, **Revisar** abre una pestaña de cosas que mirar: nombres de personajes casi idénticos («CAPERUSITA» junto a «CAPERUCITA», con el número de réplicas de cada uno), un personaje que habla sin tarjeta (**Crear la tarjeta**; una errata en un nombre conocido se lista entre los nombres casi idénticos, con **Renombrar en todas partes…**), un personaje mudo sin tarjeta (presentado en mayúsculas en la acción, nunca habla; también puede tomarse un sonido o una indicación de plano, **Ignorar** lo descarta), una acción de más de 4 líneas, un encabezado sin INT./EXT. o sin momento, un personaje sin réplica, espacios de más, y las preguntas sobre la historia (personaje principal, casilla «Quiere», serie sin episodios, con **Episodio nuevo**, secretos, objetos, y la extensión del piloto: más o menos una página por minuto, según el formato elegido en la portada, por ejemplo de 27 a 35 páginas para episodios de 30 minutos). Toca un punto para ir al elemento; nada cambia sin ti.




*La pestaña «Revisar» del guion.*

## Filtrar por personaje

Arriba de la lista de escenas, elige un **Personaje**: **Sus escenas** conserva solo las escenas en las que habla o se le nombra en la acción; **Sus réplicas** atenúa además todo lo que no dice. El texto atenuado sigue siendo editable, y la hoja se vuelve continua mientras el filtro está activo. El aviso de la barra, o **Todos**, devuelve todo el guion. Desde su ficha en la Biblia, **Ver sus réplicas en el guion** pone directamente este filtro.




*Las réplicas del Lobo; el resto, atenuado.*

## Las revisiones

Cuando un guion circula, cada versión debe reconocerse de un vistazo: las líneas cambiadas llevan un asterisco en el margen derecho, y cada versión tiene su color. Es el uso de todos los programas de guion, y MondoWrite lo sigue. Nada es obligatorio: sin revisión abierta, el texto nunca se marca.

- **Abrir una pasada**: menú ⋯ de la vista Guion, **Revisiones…**. Elige un color (en el orden habitual: azul, rosa, amarilla, verde, dorada, beige, salmón, cereza, y se vuelve a empezar), una fecha y, si quieres, un nombre («Guion de rodaje»), y después **Abrir la revisión**. Aparece en la barra una pastilla del color de la pasada.
- **Escribir**: mientras la pasada está abierta, cada línea que escribes, pegas o modificas recibe el color de la pasada como fondo discreto y un asterisco en el margen. Quitar palabras de una línea también la marca, como en Final Draft. Los nombres de personaje nunca se marcan. Una línea ya marcada por una pasada anterior toma la marca de la más reciente.
- **Cerrar la revisión** deja de marcar; las marcas ya puestas se quedan.
- **Nueva versión limpia** quita todas las marcas sin tocar el texto (se puede deshacer). Úsala cuando la versión ya ha salido, antes de abrir la pasada siguiente.

### Bloquear las páginas

En cuanto las páginas han salido al equipo, **Bloquear las páginas** congela la paginación de ese momento y numera las escenas. Cada página conserva su número y empieza en el mismo sitio: lo que sobra toma una letra (12, 12A, 12B), una página suprimida deja «13-14» en la anterior, y una escena añadida entre la 12 y la 13 pasa a ser la 12A. **Desbloquear…** pide confirmación; los números de escena ya puestos se quedan.

Con las páginas bloqueadas, una escena que quitas conserva su lugar: **Omitir la escena** (menú ⋯ de la vista Guion o de una escena de la escaleta, paleta de comandos, menú Edición en Mac) deja «OMITIDA» en lugar de su encabezado, con su número, en la hoja y en el PDF. Su texto y su tarjeta van a la papelera; **Recuperar** los

devuelve al lugar de «OMITIDA».

### Una forma de trabajar

1. Escribe con libertad, sin revisión ni bloqueo, mientras el guion es solo tuyo.
2. Cuando sale al equipo, bloquea las páginas. Es la versión blanca.
3. Abre la revisión azul y corrige. Exporta el PDF con **Solo las páginas revisadas de la última pasada**: el equipo imprime únicamente las páginas que han cambiado.
4. En la versión siguiente, **Cerrar la revisión**, **Nueva versión limpia** si quieres empezar de cero, y abre la revisión rosa, y así sucesivamente.

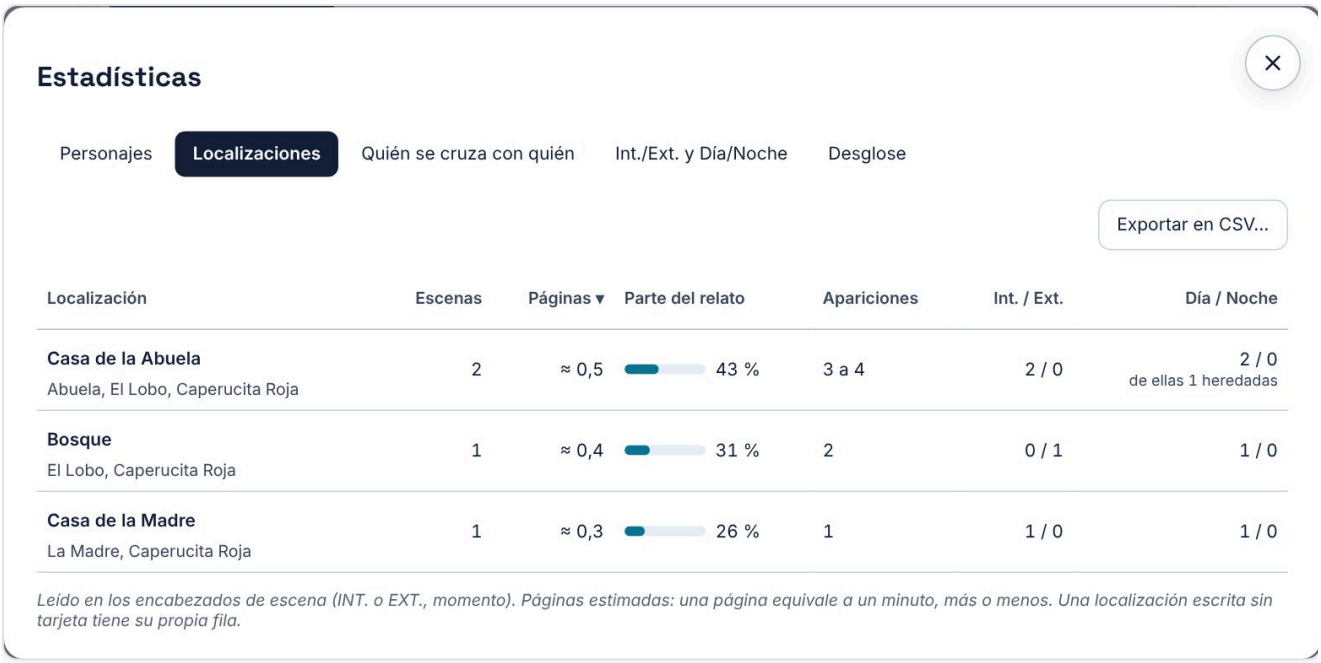
### Qué ocurre con las marcas

- **PDF**: un asterisco en el margen de cada línea de la pasada, y «Revisión azul» con la fecha en el encabezado de la página. Con **Páginas en color** (ventana del PDF), cada página revisada se imprime en el papel de su última pasada, como las páginas que se intercalan en los ejemplares del equipo; las páginas sin revisión se quedan en blanco.
- **Final Draft (FDX)**: las revisiones se escriben en el archivo. Aún no lo hemos comprobado en el propio Final Draft; cuéntanos qué ves allí.
- **Fountain**: la marca es una nota `[[cosmos:rev:2]]` al final de la línea, que los demás programas ignoran.

## Las estadísticas del guion

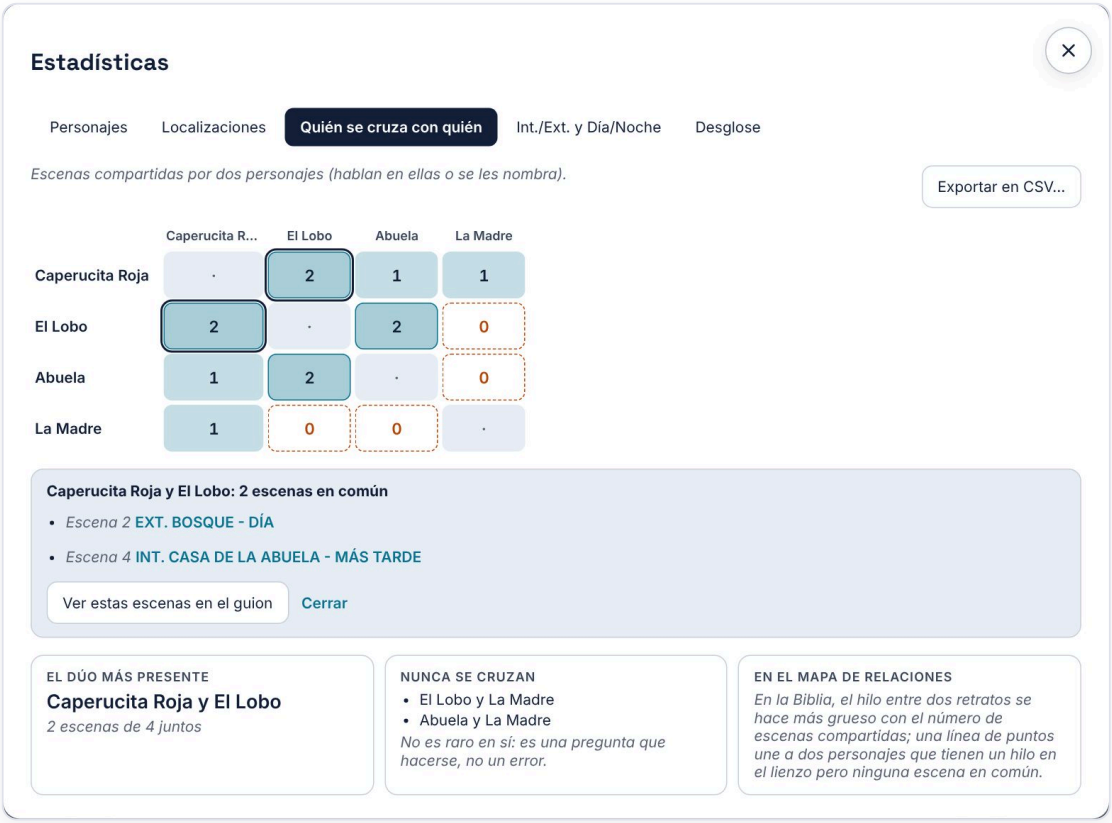
**Estadísticas**, en el menú ⋯ de la barra, abre la misma ventana que en una novela (ver «Las estadísticas del proyecto»), leída en el guion. La pestaña **Localizaciones** es un desglose para el rodaje: las páginas de cada localización (una página equivale más o menos a un minuto), sus escenas de interior o exterior, de día o de noche, y los personajes que se cruzan en ella. Ves de un vistazo lo que costará caro (las noches en exterior) o una localización usada una sola vez. Una localización escrita sin tarjeta tiene su propia fila. En la pestaña **Personajes**, la parte **Sin diálogo** lista a quienes nunca hablan: los personajes que tienen tarjeta y los nombres escritos en mayúsculas en la acción, con sus escenas y **Crear la tarjeta**. La exportación CSV también los cuenta, con 0 réplicas.

En una **serie**, **Contar**, arriba de la ventana, limita las cifras a una temporada o a un episodio; **Ir a** (<kbd>Ctrl</kbd> <kbd>G</kbd>) propone también cada temporada y cada episodio, con el nombre de su temporada, y lo abre en la vista Guion. **Revisar** compara la extensión de cada episodio escrito con el formato de la portada (para episodios de 52 minutos, de 47 a 60 páginas) y señala a un personaje principal ausente de tres episodios seguidos o más.




*Las localizaciones del cuento en forma de guion.*

En **Quién se cruza con quién**, una celda tocada propone también **Ver estas escenas en el guion**: el filtro conserva entonces solo las escenas donde se cruzan los dos personajes.




*El Lobo y Caperucita Roja comparten dos escenas.*

La pestaña **Int./Ext. y Día/Noche** cuenta en todo el guion. Una escena «MÁS TARDE», «CONTINUO» o «MISMO MOMENTO», o sin momento, retoma el día o la noche de la escena anterior: se cuenta como «retomada», sin tocar el texto. Una escena INT./EXT. cuenta a los dos lados.



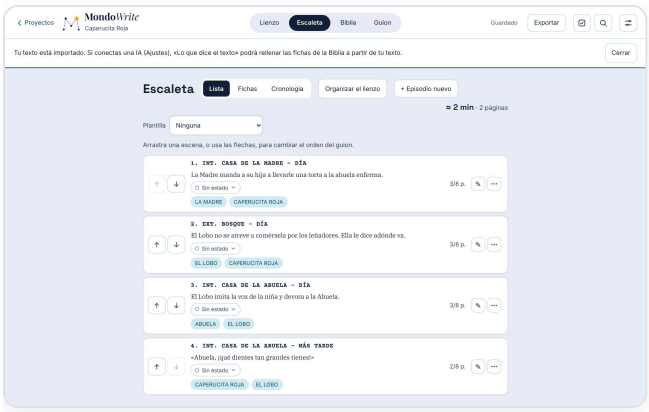

*Interior o exterior, día o noche, en todo el guion.*

## La escaleta de un guion

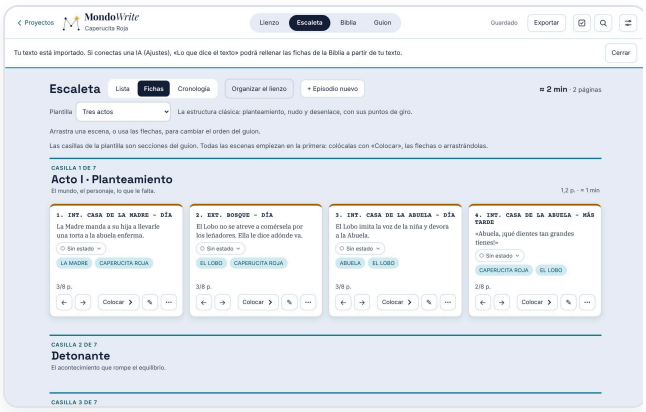
La escaleta lista las escenas en el orden del guion, con su sinopsis, sus personajes, su extensión y su estado. La extensión de una escena se cuenta en octavos de página, como en un plan de rodaje: «3/8 p.», «1 p.», «1 2/8 p.»; la lista de escenas de la vista Guion también la muestra, tras su página, y la ficha de desglose de una escena la muestra arriba. Arrastra una escena o usa sus flechas para cambiar el orden del propio guion. En cada escena, ↗ muestra su tarjeta en el lienzo y ✎ la abre en el Guion.

El menú **Plantilla** propone: ninguna, tres actos, Save the Cat, ocho secuencias (la película en ocho secuencias de unos quince minutos), episodio de serie (teaser, cuatro actos, tag) y las estructuras del Esquema (viaje del héroe, círculo de Dan Harmon, pirámide en cinco actos, seis etapas, siete puntos, kishōtenketsu, romántica, novela policíaca), además de tus propias plantillas (ver el Esquema). Las casillas de la plantilla son secciones del archivo Fountain, que los demás programas ven como secciones normales. En la vista Guion, el cursor espera bajo la primera casilla hasta que la sigue una escena, y lo que escribes bajo una casilla empieza un encabezado de escena; coloca las escenas con **Colocar en**, las flechas o arrastrando. Cada casilla muestra su posición («Casilla 3 de 15»), un título grande, su ayuda y su extensión; tus propias secciones se quedan más pequeñas, bajo las casillas.

Para una **serie**, **+ Episodio nuevo** (arriba de la escaleta, en cualquier guion que no sea una película) crea el primer episodio bajo una **Temporada 1**: lo que ya has escrito se convierte en su guion. La escaleta muestra entonces la serie como un árbol, temporada › episodio › escenas. Toca un título para cambiarlo allí mismo, **+ Sinopsis** bajo un episodio para decir en dos o tres frases lo que pasa en él, la flecha para plegar una temporada o un episodio. Cada uno muestra sus páginas. Su menú ⋯ propone **Escribir el episodio**, **Subir**, **Bajar** (un episodio pasa de una temporada a la siguiente) y **Quitar**: solo se va el título, el texto se une a lo que lo precede. **+ Temporada nueva** añade una al final; **Episodio nuevo en esta temporada** está en el menú de una temporada. Pasa una escena a otro episodio con **Colocar en** o las flechas. En la vista Guion, el selector de arriba de la lista de escenas abre **Todo el guion** o un solo episodio; sus flechas van al anterior o al siguiente. En **Todo el guion**, la lista de escenas sigue las temporadas y los episodios (un título te lleva allí con un clic) y el texto nombra cada parte: Temporada, Episodio 2, Casilla. La cinta de las casillas solo se muestra con un episodio abierto. Una escena escrita en un episodio se une enseguida a su marco en el lienzo. Todo se queda en `scenario.fountain`, donde temporadas y episodios son secciones normales para los demás programas. Cada episodio tiene su propia plantilla: **Plantilla del episodio**, bajo su sinopsis, pone sus casillas solo en el texto de ese episodio (**Episodio de serie** en cabeza de la lista), tus propias plantillas incluidas (**Mis plantillas**: crear una, reutilizar una guardada, editar la del episodio); **Colocar en** las nombra con su episodio, y **Organizar** las dibuja dentro del marco del episodio.




*La escaleta de un guion, como lista.*




*Como fichas, con la plantilla en tres actos.*

## Una escena en su tarjeta

Ampliada, una tarjeta Escena de un guion muestra su encabezado, su sinopsis y un editor limitado al texto de esa escena, con la misma barra de elementos.




*La escena «EXT. BOSQUE - DÍA» escrita en su tarjeta.*

CAPÍTULO 10

# La IA, opcional

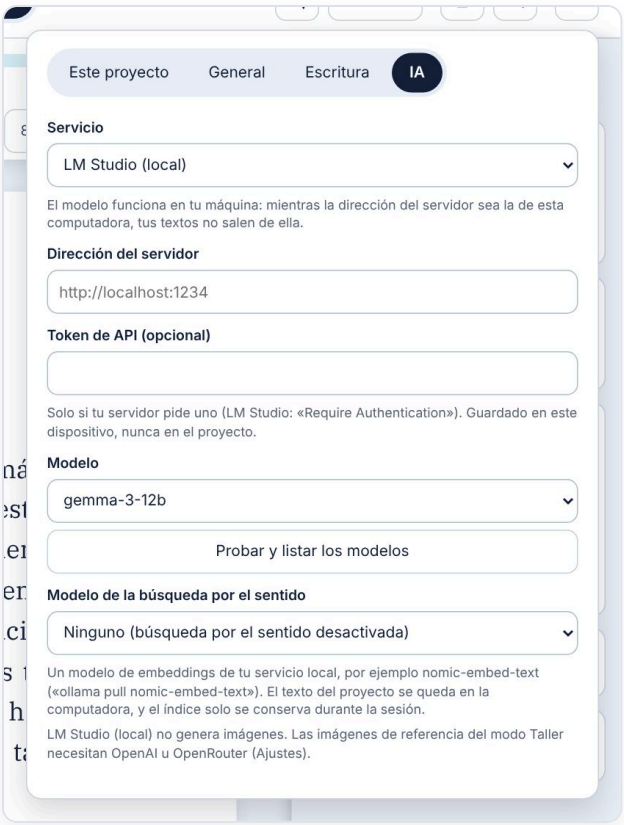
MondoWrite funciona por completo sin IA. Si conectas una, hace preguntas y propuestas; nunca escribe tu texto, y nada cambia sin tu decisión.

## Conectar un servicio

En **Ajustes** › **IA (opcional)**, elige un **Servicio**:

- **Claude (Anthropic), OpenAI, OpenRouter**: servicios en línea. Pega tu **Clave de API**; se queda en tu dispositivo, guardada en el llavero del sistema (Llavero en Mac, iPhone y iPad, Administrador de credenciales en Windows, Secret Service en Linux) cuando lo hay, y nunca en el proyecto. Tus tarjetas solo se envían al servicio cuando lanzas una acción de IA.
- **Ollama, LM Studio**: modelos que funcionan en tu computadora. Mientras la dirección del servidor sea la de esta computadora, tus textos nunca salen de ella; cualquier otra dirección se señala en los Ajustes. Indica la dirección del servidor (la que viene por defecto suele funcionar; una dirección que termina en `/v1` también). Si LM Studio pide un token («Require Authentication» en los ajustes de su servidor), crea uno en LM Studio y pégalo en **Token de API (opcional)**.
- **Apple Intelligence (en el dispositivo)**: en un Mac o un iPhone con Apple Intelligence (macOS 26, iOS 26 y posteriores), el modelo de Apple, gratuito, sin clave ni configuración, y nada sale del dispositivo. Solo aparece cuando está disponible; si Apple Intelligence está desactivado, los Ajustes lo dicen, con **Volver a comprobar**. Este modelo es pequeño: sirve para las acciones cortas (Ordenar las ideas, preguntas del asistente, Preguntar al personaje, modo Taller); las lecturas de todo el relato (coherencia, voces, lector beta, lo que dice el texto) aparecen en gris con el motivo, y la búsqueda por el sentido y la descripción de fotos no se proponen.

**Probar y listar los modelos** comprueba la conexión y propone la lista de los modelos disponibles. El botón **IA** aparece entonces en la barra superior. Si no se ha podido cargar la lista, un mensaje lo dice: vuelve a pulsar el botón para reintentar.




*Conectar LM Studio en los Ajustes.*




*El menú IA.*

## Lo que puede hacer la IA

- **Ordenar las ideas**: propone un tipo para cada una de tus ideas sueltas («esta es un personaje», «esta un lugar»), con su motivo. Aplica o ignora cada propuesta, o **Aplicar todo**; todo se puede deshacer en el lienzo. Por encima de 80 ideas, la IA mira las 80 primeras y lo dice: vuelve a lanzarla cuando estén ordenadas.
- **Comprobar la coherencia**: señala posibles contradicciones entre tus tarjetas, en forma de preguntas. Una pregunta puede convertirse en tarjeta Pregunta.
- **Preguntas a medida**: en el asistente de un personaje, **A medida** pide una pregunta escrita a partir de su ficha. Respondes tú.
- **Síntesis**: **Síntesis por la IA** pone en orden lo que has escrito sobre un personaje (ficha, notas, respuestas), sin inventar nada; solo entra en la ficha cuando haces clic.
- **Preguntar al personaje**: en el asistente de un personaje, la pestaña **Preguntar** da la vuelta a la entrevista. Tú haces las preguntas y el personaje responde en primera persona, solo a partir de lo que has escrito (su ficha, sus respuestas, sus hilos, las escenas donde aparece). Sobre lo que tus textos no dicen, responde que no lo sabe; un nombre que no existe en tu proyecto se señala. La conversación no se guarda: **Guardar** archiva una respuesta con las respuestas de la ficha.
- **De las notas a las tarjetas**: **IA** › **De las notas a las tarjetas...**. Pega notas, una lluvia de ideas o un dictado, hasta 8.000 caracteres: la IA propone tarjetas, cada una con un tipo, un título y un pasaje de tu texto, e hilos entre ellas. Tu texto nunca se reescribe: un pasaje que no se encuentra tal cual se descarta. Marca lo que conservas, cambia un tipo o un título y luego **Crear las tarjetas**; todo se deshace de una vez.
- **Describir una foto**: amplía una foto de la galería y luego **Describir con la IA**. Para un lugar, la IA anota lo que muestra la foto; para un personaje, propone la edad aparente y el aspecto, que aceptas campo por

campo. Nunca intenta identificar a una persona. El modelo tiene que saber leer imágenes.



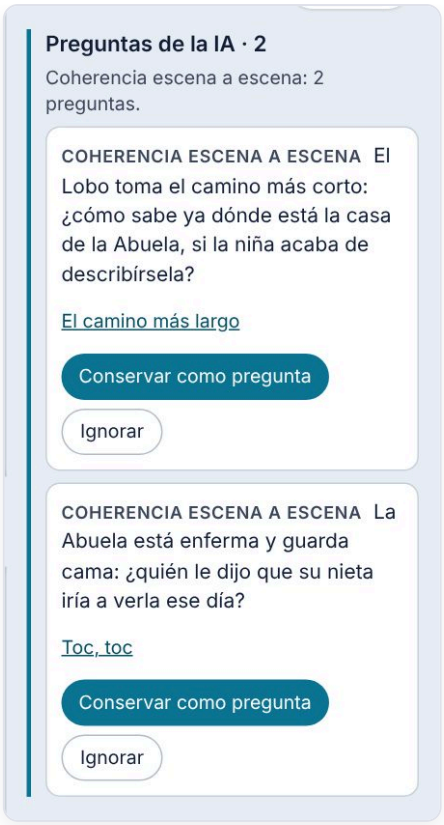

*La pestaña «Preguntar»: el personaje responde a partir de lo que has escrito.*

Mientras trabaja, un botón **Cancelar** la detiene (menú IA, galería, asistente de personaje). La IA siempre nombra las tarjetas por su título. Cuando algo falla, un mensaje dice qué: servicio inalcanzable, clave rechazada, modelo desconocido, límite alcanzado, respuesta que tarda demasiado.

## Releer, ordenar y buscar con la IA

Estas herramientas siguen la regla de siempre: la IA pregunta o propone, siempre con el pasaje de tu texto en el que se apoya, y no entra nada en el proyecto sin tu clic.

- **Relectura por la IA** (botón **IA**): **Coherencia escena a escena** lee todo el relato en orden (edades, estaciones, quién sabe qué y cuándo), **Cronología** detecta las marcas de tiempo y señala un orden imposible, **Voces de los personajes** dice cuándo dos personajes suenan igual, **Lector beta** dice dónde se pierde el interés y qué esperaba. Las preguntas llegan a la pestaña **Revisar** del Manuscrito o del Guion, en **Preguntas de la IA**: cada una lleva a su escena, y **Conservar como pregunta** la convierte en una tarjeta Pregunta vinculada.
- **Ordenar los hilos** (botón **IA**): la IA propone los hilos que faltan entre tus tarjetas, con una etiqueta y el pasaje que lo dice. **Tirar de este hilo** o **Tirar de todos los hilos**; una propuesta cuyo pasaje no está en tu texto se descarta.
- **Una pregunta para una casilla vacía**: en el Esquema, una casilla de plantilla sin escena tiene un botón **Una pregunta**. **Guardar** la archiva como tarjeta Pregunta.
- **Lo que dice el texto**: en la ficha de un personaje o de un lugar en la Biblia, la IA lee tu texto y propone rellenar los campos vacíos, cada uno con su cita. **Añadir a la ficha**, campo por campo. Práctico después de importar una novela terminada, una vez creadas las fichas.
- **Desglose** (guion): en la ficha de una escena, **Desglosar esta escena**; en las Estadísticas, pestaña **Desglose**, **Desglosar todo el guion**. La IA lee las acciones y propone accesorios, vestuario, figurantes, vehículos y efectos que marcar; la lista por categoría muestra las escenas de cada uno, con su extensión en octavos de página.
- **Búsqueda por el sentido**: en la búsqueda (Ctrl o Cmd + F), **Por el sentido** encuentra un pasaje incluso sin la palabra que has escrito («¿dónde hablé de la carta?»). Solo con Ollama o LM Studio y un modelo de embeddings elegido en **Modelo de la búsqueda por el sentido** (nomic-embed-text, por ejemplo): tu texto nunca sale de tu computadora, y el índice solo se guarda durante la sesión.




*Las preguntas de la relectura en la pestaña «Revisar», cada una con la escena en la que se apoya.*

## El modo Taller

Por defecto, la IA de MondoWrite pregunta y propone; no escribe por ti. El modo Taller, que se activa proyecto por proyecto en **Ajustes** › **Este proyecto** › **Modo Taller**, le permite proponer texto. Una etiqueta **Taller** en la barra superior te lo recuerda.

- **Tres variantes** (el botón ✦ de la barra de formato, o la barra del Guion): tres reformulaciones de una frase o una réplica seleccionada; **Tomar** sustituye la selección.
- **Proponer una sinopsis**: un resumen de una o dos frases sacado del texto de la escena, en el campo de la sinopsis.
- **Tres direcciones** (barras del Manuscrito y del Guion): tres pistas de una línea para lo que sigue; **Convertir en tarjeta** crea una tarjeta Idea vinculada a la escena.
- **Proponer un borrador** en la portada, y **Proponer una ficha** para un personaje secundario: propuestas campo por campo, para añadir, sustituir o ignorar.
- **Generar una imagen** (ventana Fotos y galería de una ficha, con OpenAI u OpenRouter): un retrato, un decorado, una escena o un ambiente a partir de una descripción rellenada con la ficha, que editas antes de enviarla. El título de un lugar, un objeto o una escena acompaña la descripción; el nombre de un personaje, nunca: se describe por su ficha (edad, género, apariencia), y la instrucción pide una persona ficticia, sin texto ni logotipo. Para ilustrar una **escena**, marca los **Personajes que deben parecerse** (narrador, quienes hablan, quienes el texto nombra o un hilo enlaza): el retrato de cada uno se envía como imagen de referencia, para reconocerlos de una ilustración a otra; un personaje sin retrato solo se describe. Con OpenRouter, elige un modelo de imagen que también lea imágenes. En la portada del proyecto, **Generar una imagen** dibuja la cubierta o el cartel a partir de la tagline, la logline, el género, el tono y los temas; **Escribir el título en la imagen** (sin marcar por defecto) añade el título del proyecto. Te quedas con una

imagen o con ninguna; la que conservas lleva el crédito «Imagen generada» con el servicio y el modelo, y recibe una línea del diario. Elige el modelo en **Modelo de imagen (opcional)**.




*«Tres direcciones» en modo Taller: cada pista puede convertirse en tarjeta.*

Todo lo que aceptas recibe un subrayado de puntos, se lista en **Pendientes** (**Pasajes de la IA**) y se cuenta en las Estadísticas (**Texto tocado por la IA**). Cuando has retocado un pasaje, **Ya lo he hecho mío** quita la marca. Cada propuesta aceptada añade también una línea al archivo `ia-journal.md` del proyecto (fecha, acción, tarjeta o escena, servicio y modelo, número de palabras): te ayuda a responder a Amazon KDP, que pide declarar el texto generado por IA. Una versión de MondoWrite anterior a la 1.8.0 conserva el texto pero pierde la marca si vuelve a guardar el proyecto.

## Un asistente externo (MCP)

MondoWrite puede abrirse a un asistente que ya usas, como **Claude Desktop** o cualquier programa compatible con el protocolo MCP. Le hablas en su propia ventana («relee el capítulo 3 y dime dónde decae la atención», «crea la ficha de la hermana de Inès a partir de las escenas donde aparece») y trabaja directamente en tu proyecto. Usa tu propia suscripción o tu modelo local: MondoWrite no pide ninguna clave y no envía nada por su cuenta. Solo en ordenador (macOS, Windows, Linux).

### Conectarlo

1. En **Ajustes** › **IA**, marca **Permitir que un asistente externo lea mis proyectos**.
2. Haz clic en **Conectar con Claude Desktop**, luego sal de Claude Desktop y vuelve a abrirlo: MondoWrite aparece entre sus herramientas. Para otro programa, **Copiar la configuración (otros programas)** y pégala en sus ajustes MCP.
3. Proyecto por proyecto, en **Ajustes** › **Este proyecto**, elige el **Acceso del asistente externo a este proyecto**: **Ninguno** (por defecto), **Solo lectura** o **Lectura y escritura**. Un proyecto en «Ninguno» le es invisible, y volver a «Ninguno» le retira el acceso al instante.

### Lo que puede leer

- En **Solo lectura**, incluso con la app cerrada: la lista de tus proyectos abiertos al asistente, la vista general de un proyecto, las escenas en el orden del relato con su texto, las fichas de la Biblia, los hilos y la búsqueda en todo el proyecto. Lee el proyecto tal como se guardó por última vez.
- Cuando el proyecto está abierto en MondoWrite, lee también lo que calcula la app: las tareas pendientes, los comentarios, las estadísticas, los puntos de la revisión, las versiones de una escena y el diario de la IA.

### Lo que puede hacer, en lectura y escritura

Solo mientras el proyecto está abierto en MondoWrite; con el proyecto cerrado, no puede escribir nada.

- **La Biblia**: crear una ficha, cambiar su tipo (una Idea pasa a Personaje), rellenar sus campos y sus notas, renombrarla en todo el proyecto, guardar una pregunta pendiente en un personaje, añadir una tarjeta Pregunta.
- **Los hilos**: unir dos tarjetas, cambiar la etiqueta de un hilo y su ficha (historia, lo que está en juego, evolución), desunir. En sus notas y textos, cita una tarjeta escribiendo su título entre corchetes dobles, `[[Inès Morvan]]`: MondoWrite lo convierte en una mención real y tira el hilo.
- **Las escenas**: crear una (o una página del libro: dedicatoria, prólogo…), escribir o completar su texto, sustituir un solo pasaje citado palabra por palabra, escribir su sinopsis, rellenar su ficha (estado, punto de vista, lo que quiere el personaje, obstáculo, giro, desglose…), moverla, fusionar dos escenas, cortar una, enviarla a la papelera o sacarla de ella.
- **La estructura**: crear, renombrar, mover y borrar un capítulo; elegir una plantilla y colocar una escena en una casilla; crear y renombrar episodios y temporadas de una serie.
- **El resto**: dejar un comentario sobre un pasaje o resolverlo, guardar una versión de una escena, buscar y reemplazar, escribir un campo de la portada, cambiar el título del proyecto y los objetivos de escritura, poner, renombrar o quitar un marco, organizar el lienzo.

No puede borrar un proyecto, vaciar la papelera, exportar ni tocar los ajustes.

### Tú decides

- Todo lo que escribe queda **marcado como IA** (subrayado punteado, como en el modo Taller, hasta que lo retomas) y anotado en `ia-journal.md` con el nombre del programa.
- Cuando el asistente ha leído el proyecto abierto hace menos de diez minutos, se enciende una pastilla **Asistente** en la barra superior. Su menú dice quién lo leyó y cuándo, y **Cortar el acceso a este proyecto** se lo retira de un gesto.
- Cada petición es **un solo paso de deshacer**. Un aviso arriba de la pantalla dice «Claude acaba de modificar tu proyecto» (o el número de cambios) con **Deshacer**, mientras no hayas hecho nada desde entonces: tu propio trabajo nunca se deshace.
- Antes de reescribir una escena o sustituir un pasaje, MondoWrite guarda una **versión** («Antes del asistente externo»), que encuentras en las versiones de la escena.

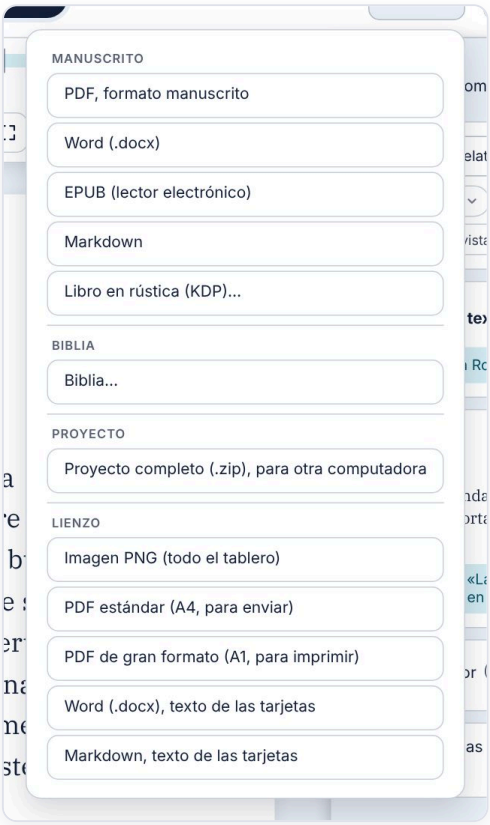
### Instrucciones listas

En Claude Desktop, el botón «+» ofrece también cinco instrucciones de MondoWrite: relectura beta (las reacciones de un lector, sin reescribir), coherencia (las contradicciones entre las escenas y la Biblia, en forma de preguntas), desglose (accesorios, vestuario, figurantes… escena por escena), interrogar a un personaje (que solo responde con lo que escribiste) y punto del proyecto (dónde estás, qué falta).

CAPÍTULO 11

# Exportar y publicar

El botón **Exportar** fabrica tus archivos dentro de la app, sin herramienta externa. Elige el formato: el archivo se guarda donde decidas.




*El menú Exportar de una novela.*

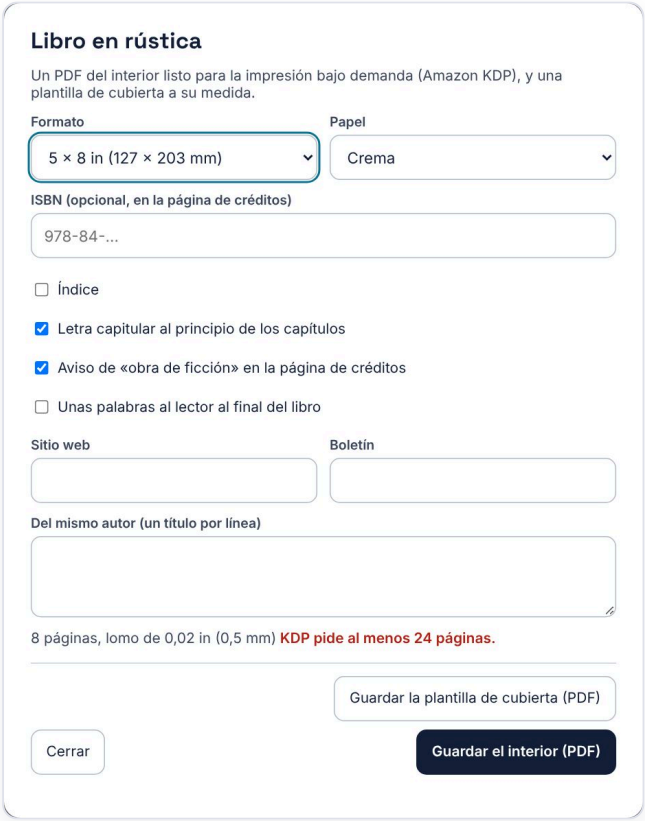
## El manuscrito

- **PDF, formato manuscrito**: el formato que esperan agentes y editoriales (llamado «Shunn»): Courier 12, doble espacio, sangrías, tus datos de contacto arriba a la izquierda de la portada, el número de palabras redondeado a la derecha, el título en el centro y «por» tu nombre. Cada página lleva la cabecera «Nombre / TÍTULO / página», cada capítulo empieza en una página nueva y un «#» separa dos escenas. El PDF tiene un marcador por capítulo.
- **Word (.docx)**, para retocar o enviar;
- **EPUB (lector electrónico)**, con su índice;
- **Markdown**, un único archivo de texto;
- **Página web (HTML)**, una sola página que se abre en cualquier navegador, clara u oscura según el dispositivo del lector, con su índice y tus notas: para leer, imprimir o poner en un sitio web.

Las escenas de un mismo capítulo forman un solo capítulo, separadas por «* * *». Las páginas del libro (dedicatoria, prólogo...) están en su lugar.

# El libro en rústica (KDP)

**Libro en rústica (KDP)…** prepara tu libro para la impresión bajo demanda (Amazon KDP): un PDF del interior listo para imprimir y una plantilla de cubierta a su medida.




*La ventana «Libro en rústica».*

## Los ajustes

- **Formato**: 5 × 8, 5,25 × 8, 5,5 × 8,5 o 6 × 9 pulgadas. El cuerpo de letra y los márgenes siguen al formato.
- **Papel**: blanco, crema o prensa. Define el grosor del lomo.
- **ISBN** (opcional), impreso en la página de créditos.
- **Índice**, **Letra capitular al principio de los capítulos**, el aviso de «obra de ficción», **Unas palabras al lector al final del libro** («Gracias por leer», con tu **Sitio web** y tu **Boletín**), y la lista **Del mismo autor**.

Los ajustes se guardan con el proyecto. En cuanto se abre la ventana, y con cada cambio, el libro se maqueta: la ventana muestra el número de páginas y el ancho del lomo, y avisa si KDP rechazaría el libro (menos de 24 páginas, o demasiadas páginas para ese papel).

## Lo que contiene el interior

- Una verdadera maquetación de libro: márgenes en espejo, con un margen de encuadernación (el margen del lado del lomo) que crece con el número de páginas, como exige KDP;
- la portadilla, la página de créditos en su reverso (la tuya si has escrito la página «Créditos»; si no, una página por defecto: copyright, todos los derechos reservados, aviso de ficción, ISBN), la dedicatoria y el epígrafe en páginas impares, el índice con los números de página;
- cada capítulo en una página impar, la página 1 al principio del relato, titulillos (tu nombre en las páginas pares, el título en las impares) y números de página en las esquinas exteriores;

- texto justificado, con división de palabras según el idioma (francés o inglés), sin líneas sueltas al principio ni al final de página, en Crimson Text con su cursiva;
- las páginas finales: palabras al lector, agradecimientos, sobre el autor, «Del mismo autor»; un número de páginas par; un marcador por capítulo.

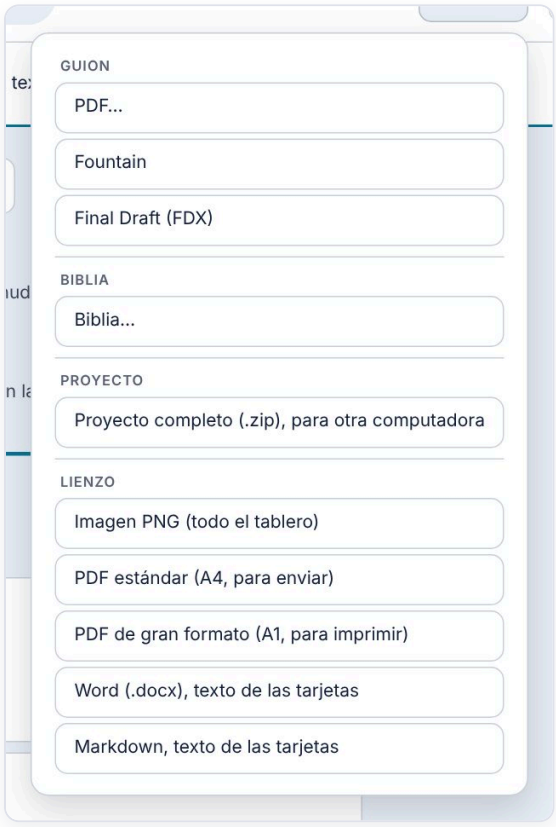
### La plantilla de cubierta

**Guardar la plantilla de cubierta (PDF)** da una página al tamaño exacto de tu cubierta completa (contracubierta, lomo, cubierta), sangrado incluido: el lomo calculado según el número de páginas y el papel, las zonas de seguridad en las que mantener el texto, la zona del código de barras que añade KDP y las medidas escritas encima. Úsala como capa guía en tu programa de diseño y ocúltala antes de exportar tu cubierta. Por debajo de 79 páginas, KDP no acepta texto en el lomo.

> **CONSEJO**
> Rellena las páginas «Portada», «Créditos», «Dedicatoria» o «Agradecimientos» en el Manuscrito para que sustituyan a las que fabrica MondoWrite. Comprueba siempre el previsualizador de KDP antes de publicar.

## El guion

- **PDF…**: el formato estándar (Courier 12, márgenes estándar, más o menos una página por minuto, diálogos cortados limpiamente entre páginas con «(SIGUE)» y «(CONT.)», diálogos simultáneos lado a lado), en una ventana de ajustes descrita más abajo;
- **Fountain**, el archivo de texto del guion;
- **Final Draft (FDX)**, para las producciones que lo usan.




*El menú Exportar de un guion.*

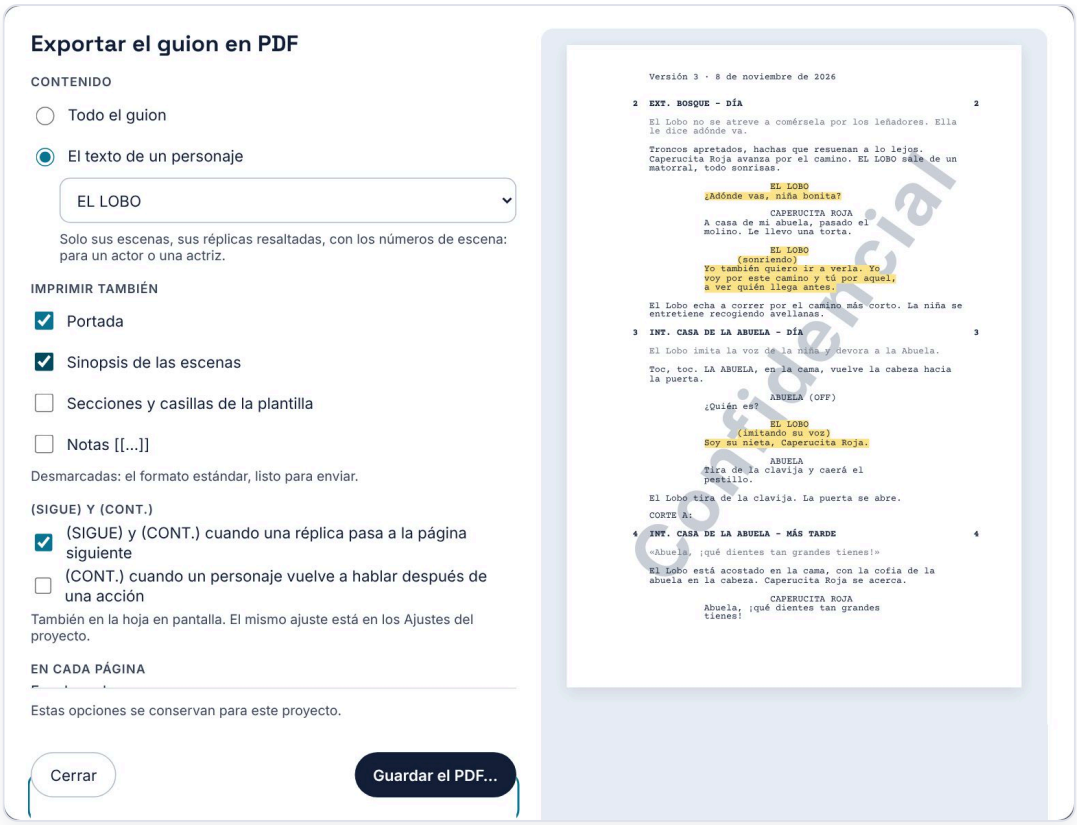
### Los ajustes del PDF

La ventana **Exportar el guion en PDF** muestra la primera página tal como saldrá, actualizada con cada elección:

En una serie, **Lo que se exporta** elige todo el guion, una temporada o un episodio (por defecto, el episodio abierto en la vista Guion). Como es costumbre, la primera página del texto no lleva número; las siguientes, sí. El PDF da a cada episodio su propia portada (el título del proyecto, la temporada cuando hay varias, luego el episodio) y páginas numeradas desde 1, también para toda la serie o una temporada. Las exportaciones a Fountain y Final Draft siguen la misma elección, en un solo texto.

- **Contenido**: **Todo el guion**, o **El texto de un personaje**. Para un actor: solo sus escenas, sus réplicas resaltadas, y las escenas conservan su número del guion completo (para hablar de la «escena 12» con el equipo).
- **Imprimir también**: la portada, las sinopsis de las escenas, las secciones y casillas de la plantilla, tus notas `[[…]]`, en gris. Todo desmarcado (salvo la portada), es el formato estándar, el que se envía.
- **(SIGUE) y (CONT.)**: cuando una réplica pasa a la página siguiente (marcado por defecto), y cuando un personaje vuelve a hablar después de una acción en la misma escena («HUGO (CONT.)»). Los dos ajustes se aplican también a la página en pantalla, y están también en **Ajustes** › **Este proyecto**. En el PDF, una réplica larga se corta al final de una frase, con al menos dos líneas a cada lado y nunca justo después de una acotación; si ninguna frase termina en el lugar adecuado, la réplica entera pasa a la página siguiente. En pantalla, el nombre de un personaje nunca se queda solo al pie de una página: pasa a la siguiente con su réplica.
- **En cada página**: un **Encabezado** arriba a la izquierda, donde `{date}`, `{title}` y `{author}` se rellenan al exportar («Versión 3 · {date}»), y una **Marca de agua** en diagonal («Confidencial»). El número de página se queda arriba a la derecha.
- **Páginas en color** imprime cada página revisada en el papel de su última pasada (azul, rosa, amarillo…); las demás se quedan en blanco. **Solo las páginas revisadas de la última pasada**: esta casilla aparece en cuanto una revisión tiene líneas marcadas. El menú ⋯ de la vista Guion abre **Revisiones…**: abre ahí una pasada (un color por versión, en el orden azul, rosa, amarilla, verde, dorada, beige, salmón, cereza); las líneas cambiadas llevan un asterisco en el margen y el color de la pasada, y el PDF también las marca, con «Revisión azul» en lo alto de la página. **Bloquear las páginas** está ahí también: congela la paginación y numera las escenas, así que una página añadida pasa a ser 12A, una página suprimida deja «13-14» en la anterior, y una escena añadida entre la 12 y la 13 pasa a ser 12A. **Desbloquear…** pide confirmación.

Estas elecciones se guardan en el proyecto: la próxima vez, la ventana se abre tal como la dejaste.




*El texto del Lobo, para el actor, con encabezado y marca de agua.*

## La Biblia

**Biblia…** abre la ventana **Exportar la Biblia**. Bastan tres preguntas, y la vista previa, a la derecha, muestra el PDF real, página a página, rehecho con cada cambio.

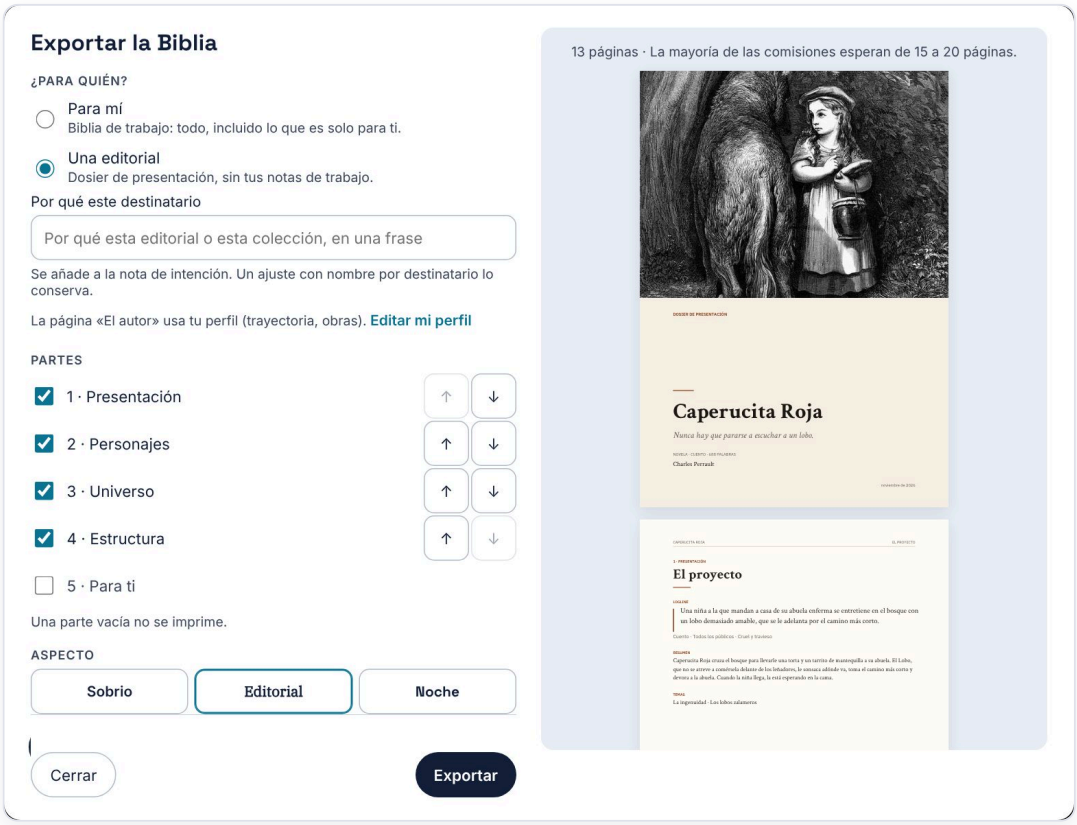
- **¿Para quién? Para mí** da la **biblia de trabajo**: todo, incluida la parte «Para ti». **Una editorial** (novela) da un **dosier de presentación**, **Una productora** (guion) una **biblia de serie**: sin tus notas de trabajo, con la ficha de cada personaje principal (las fichas se suceden, sin página en blanco entre ellas).
- **Partes**: marca las partes que imprimir y ordénalas con las flechas. Una parte vacía no se imprime; «Para ti» va siempre al final.
- **Aspecto**: **Sobrio**, **Editorial** o **Noche**, un color entre cuatro, una **Imagen de portada** (por defecto **La imagen de la portada del proyecto**, si pusiste una; si no, una imagen tomada de tu proyecto, o **Ninguna**), y las **Fotos de los lugares en miniatura**.

Para otra persona, el documento sigue siendo corto: encima de la vista previa, el número de páginas va seguido de una indicación, «La mayoría de las comisiones esperan de 15 a 20 páginas», nunca de un bloqueo. **Por qué este destinatario** añade una frase al final de la nota de intenciones («Por qué esta cadena»): guarda un ajuste por destinatario. Tu trayectoria y tus obras (perfil de autor) forman una página «Sobre el autor» al final, precedida de «Por qué yo» para una serie. La voz de los personajes y las notas de escritura se quedan en la biblia de trabajo.

Una biblia de serie recibe además el universo y lo que pasó antes del piloto, lo que mantiene unidos a los personajes, la mecánica, la pregunta de la temporada y dónde termina, los episodios (una lista corta: número, título, hito, sinopsis, personaje central, agrupados por temporada), las temporadas siguientes, las reglas de escritura y, para otra persona, los otros soportes. Los grupos, objetos, acontecimientos y reglas del mundo siguen a los lugares en la parte Universo; los secretos siguen a las tramas en la Estructura. Dos opciones,

desmarcadas para una productora: **Cuadro de las tramas** (qué tramas en qué episodios, o en qué partes del piloto si no hay episodios) y **Página «De un vistazo»** (las frases gancho de los personajes y los episodios en los que aparece cada uno). **Adjuntar las primeras páginas del piloto** añade al final las diez primeras páginas del guion, en formato estándar. Para una editorial, **Adjuntar las primeras páginas del manuscrito** hace lo mismo con tu novela, en formato manuscrito. El aspecto propuesto por defecto es Sobrio para una productora, Editorial para una editorial.

Tus elecciones se guardan con el proyecto. **Ajuste** las guarda con un nombre («Para mi editora», «Sala de guionistas») para volver a encontrarlas. El archivo lleva la fecha del día («Dosier de presentación - Título - 2026-10-26»): cada envío conserva su versión. **Word**, **Markdown** y **Página web** conservan las partes elegidas y su orden, no el aspecto; la página web lleva las imágenes.




*La ventana «Exportar la Biblia»: un dosier de presentación con el aspecto Editorial.*

## El lienzo

El **lienzo** se exporta como imagen PNG de toda la pizarra, en PDF normal (A4, para enviar) o en gran formato (A1, para imprimir y colgar en la pared), o como texto de las tarjetas (Word, Markdown), una parte por marco.

CAPÍTULO 12

# Tus archivos

Un proyecto de MondoWrite es una carpeta normal, llena de archivos de texto que puedes abrir, copiar, respaldar o versionar a tu gusto.

## La carpeta de un proyecto

| Archivo o carpeta | Contenido |
|---|---|
| `cosmos.json` | El título, el tipo, la posición de las tarjetas, los hilos, los marcos, el esquema, los objetivos, la portada del proyecto, los ajustes del libro en rústica. |
| `cartes/` | Una tarjeta por archivo Markdown, con una pequeña cabecera (tipo, título, imagen, ficha). |
| `manuscrit/` | El texto de cada escena de una novela, en Markdown. |
| `scenario.fountain` | El texto del guion, en Fountain. |
| `medias/` | Las imágenes y los PDF de las tarjetas. |
| `corbeille/` | Las tarjetas eliminadas, a la espera de recuperarse o borrarse. |
| `markdown/` | Copias legibles del manuscrito, de la biblia y del lienzo, con una versión por día. |

Una mención de una tarjeta se escribe como un enlace Markdown normal: `[@El Lobo](cosmos:…)`. Todo sigue siendo legible en cualquier editor de texto (los nombres de las carpetas están en francés, y «cosmos» viene del antiguo nombre de la app).

## Copias en Markdown y versiones

Después de cada guardado, la app de escritorio escribe en `markdown/` el manuscrito, la biblia y el lienzo en Markdown, con enlaces entre las fichas. Cada día se guarda una copia con fecha en `markdown/versions/`: treinta días, y después una por mes. Estas copias nunca se vuelven a leer: escribe siempre en la app. El ajuste **Copias en Markdown en la carpeta del proyecto** (**Ajustes** › **Este proyecto**) las desactiva.

## Sincronizar entre dispositivos

Un proyecto sigue siendo una carpeta normal: un servicio de sincronización la copia de un dispositivo a otro, y MondoWrite vuelve a cargar los cambios. Elige según tus dispositivos:

| Tus dispositivos | Método recomendado |
|---|---|
| iPhone, iPad y Mac | iCloud Drive, activado por defecto: nada que configurar. |
| Con una PC con Windows o Linux | Una carpeta de Dropbox elegida en cada dispositivo. |
| Un traspaso puntual | Un archivo .zip. |

- **iCloud Drive (iPhone, iPad, Mac).** Los proyectos se guardan en la carpeta MondoWrite de iCloud Drive (subcarpeta `projets`). La casilla **Ajustes** › **Sincronizar los proyectos con iCloud Drive** está marcada por defecto en el iPhone y el iPad, y en el Mac en cuanto iCloud Drive contiene esa carpeta. Los proyectos creados en un dispositivo aparecen solos en la página de los proyectos de los demás, sin buscarlos. Cada dispositivo tiene que haber iniciado sesión en la misma cuenta de iCloud, con iCloud Drive activado. Sin iCloud Drive, los proyectos se quedan en el dispositivo y los Ajustes lo dicen. Si más tarde se desactiva iCloud Drive, la página de los proyectos avisa de que los proyectos de iCloud ya no aparecen: no se pierden y vuelven cuando se reactiva. En el Mac, si los proyectos tardan en llegar, **Encontrar la carpeta…** abre la carpeta MondoWrite de iCloud: elige allí `projets`. iCloud a veces crea un duplicado «projets 2» cuando dos dispositivos crean esa carpeta a la vez: la página de los proyectos lo dice, y **Volver a ponerlos con los demás** traslada sus proyectos a `projets`.
- **Una carpeta en la nube (iPhone, iPad, PC, Mac).** En la página de los proyectos, **Elegir una carpeta en la nube…** memoriza una carpeta sincronizada. Los proyectos nuevos se crean en una subcarpeta con su título, y los proyectos que contiene aparecen en la lista. Elige la misma carpeta en cada dispositivo. En el iPhone y el iPad, el selector es la app Archivos. Solo aparecen en la lista las carpetas que contienen un proyecto. **Dejar de sincronizar** (computadora) o **Volver a los proyectos de iCloud** (iPhone, iPad) deja esa carpeta: no se elimina nada.
- **Un archivo .zip. Exportar** › **Proyecto completo (.zip)** se lo lleva todo (texto, ajustes, imágenes y PDF). **Importar…** lo pone en una carpeta vacía y nunca sobrescribe un proyecto.

> **ONEDRIVE**
> OneDrive no sirve para sincronizar con un iPhone o un iPad: iOS no deja que una app elija una carpeta de OneDrive (aparece en gris en el selector). En una computadora, una carpeta de OneDrive funciona como carpeta en la nube, pero solo entre computadoras. Para unir una PC y un iPhone, usa Dropbox.

En el iPhone y el iPad, la app vuelve a cargar el proyecto abierto cada 20 segundos y cuando vuelves a él. En una computadora, ve los cambios en cuanto llegan a la carpeta.

> **EVITA**
> No escribas en dos dispositivos a la vez: la sincronización a veces tarda unos segundos. Si el mismo archivo ha cambiado en los dos lados, la app conserva las dos versiones y te deja elegir.

Para eliminar un proyecto de todos tus dispositivos: en el iPhone y el iPad, **Eliminar el proyecto…** en el menú ··· de la página de los proyectos; en una computadora, mueve su carpeta a la papelera (en el Finder: iCloud Drive › MondoWrite › projets).

## Editar fuera de MondoWrite

Puedes editar un archivo del proyecto con otro programa, o desde otra computadora a través de una carpeta sincronizada. La app se da cuenta y retoma la versión nueva. Si el mismo archivo ha cambiado en los dos lados, no se sobrescribe ninguno: se conserva la versión del disco, la tuya se guarda al lado («… (MondoWrite).md») y un aviso te deja elegir: **Esta** o **La otra** (**La de iCloud** para un proyecto de iCloud).

## Las copias de seguridad automáticas

En la app (ordenador, iPhone, iPad), MondoWrite guarda una copia de cada proyecto **aparte**, en su propia carpeta del dispositivo, nunca en la del proyecto: si esa carpeta se daña, se borra o se sincroniza mal, las copias siguen ahí. Se hace una copia después de un guardado, como mucho cada 30 minutos mientras escribes; MondoWrite guarda las 5 últimas y luego la última de cada día durante 30 días. Contiene los textos, la papelera y las versiones de las escenas; las imágenes se guardan una sola vez, al lado.

**Copias de seguridad…**, en el menú del botón **Ajustes**, muestra las copias del proyecto abierto, con su fecha, y **Hacer una copia ahora**. La página de proyectos también tiene un botón **Copias de seguridad…**, que muestra las de todos los proyectos, incluso de uno cuya carpeta ha desaparecido (en Mac: **Archivo** › **Copias de seguridad…**). **Abrir esta copia** la abre como un **proyecto nuevo**, con la fecha de la copia tras el título: el proyecto actual no cambia. Así recuperas un lienzo, una biblia o un plan de antes; para el texto de una sola escena, bastan sus versiones.

## Si falla el guardado

Un mensaje bajo la barra superior dice por qué (disco lleno, permisos insuficientes, carpeta no encontrada) y propone: **Reintentar**; **Indicar la carpeta del proyecto…** si se ha movido o renombrado; **Exportar una copia…** (todo el proyecto en un archivo .zip, para no perder nada); o **Volver a los proyectos sin guardar**.

> **COPIAS DE SEGURIDAD**
>
> Las copias automáticas se quedan en el dispositivo: guarda también tus proyectos en una carpeta sincronizada (iCloud Drive, Dropbox, OneDrive) o cópialos en otro sitio de vez en cuando. Como son archivos de texto, ocupan muy poco espacio.

CAPÍTULO 13

# Ajustes y apariencia

El botón **Ajustes** (los controles deslizantes, arriba a la derecha) abre primero el menú de la app, el mismo en computadora, iPad e iPhone: **Ajustes…**, **Papelera (n)** (proyecto abierto), **Copias de seguridad…** (app instalada), **Comandos…** (la paleta), luego **Visita guiada**, **Guía del usuario**, **Atajos de teclado** y **Acerca de MondoWrite**. **Ajustes…** (Ctrl ,) abre cuatro pestañas, que solo contienen ajustes: **Este proyecto** (cuando hay un proyecto abierto), **General**, **Escritura** e **IA**.



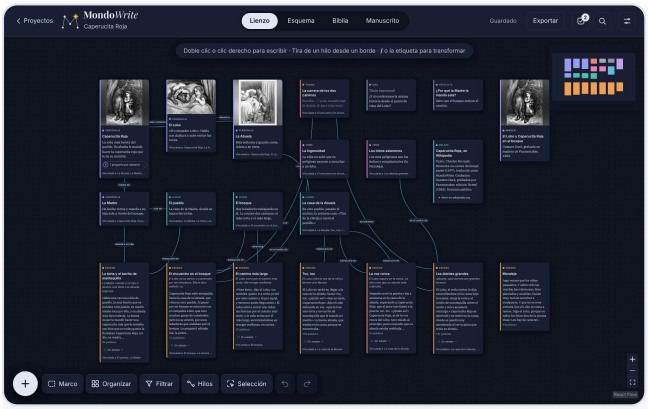

*Los Ajustes.*

| Ajuste | Efecto |
|---|---|
| **Este proyecto** | Tipo de proyecto (novela o guion); para un guion, el tamaño de página y las opciones de numeración; las copias en Markdown; el modo Taller. |
| **Idioma** | Español, francés, inglés y los idiomas traducidos por la comunidad. La primera vez, el idioma del sistema. **Traducir MondoWrite a tu idioma** abre la guía de los traductores. |
| **Apariencia** | Como el sistema, clara u oscura. |
| **Tipografía al escribir** | Seguir el idioma de la interfaz, un idioma a tu elección, o ninguno. |
| **Corrector ortográfico** | Salvo manuscrito y guion (a petición), en todas partes o en ninguna parte. |
| **Sugerencias y corrección automática del teclado** | Palabras propuestas y corregidas por el teclado del sistema, o ninguna. |
| **Nombre de autor** | Se lee en tu perfil; **Editar mi perfil…** abre la ventana **Tú, el autor**. |
| **Fotos libres** | Las claves de Pixabay y Unsplash (Openverse no necesita ninguna). |
| **IA** | El servicio, la clave o la dirección, el modelo. |
| **Actualizaciones** | La comprobación al iniciar y el botón de comprobación (app de escritorio). |

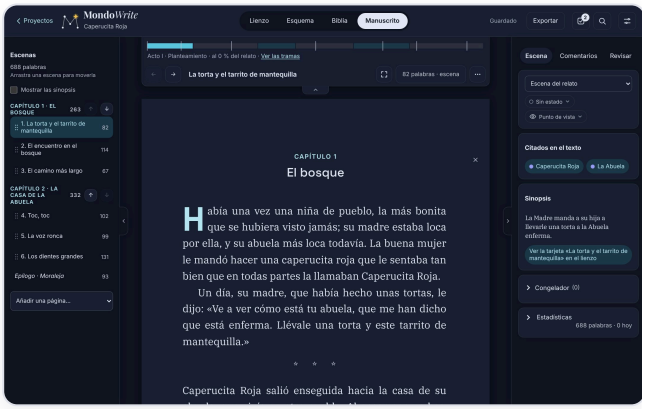
**Guía del usuario** abre esta guía en tu navegador; **Visita guiada** repite la visita y hace volver las ayudas que se habían borrado (la indicación del lienzo, las teclas del guion). La guía también se abre en cualquier parte con F1, directamente en el capítulo de la vista en la que estás, y, en un Mac, desde el menú **Ayuda** de la barra de menús, que sigue el idioma de la app. En Windows y Linux, F11 pone la ventana en pantalla completa y la devuelve a su tamaño. En un Mac, cada orden de la interfaz tiene también allí su lugar: **Formato** (negrita, cursiva, tachado, «por revisar»), **Visualización** (paneles, modo concentración, resaltado) y **Lienzo** (tarjeta nueva, marco nuevo, organizar, hilos). Windows, Linux, el iPad y el iPhone no tienen barra de menús: el menú del botón **Ajustes** hace sus veces, y **Comandos…** (Ctrl K) reúne todas las órdenes. El idioma, la apariencia, las claves y el perfil son ajustes del dispositivo; el tipo de proyecto y los ajustes del libro en rústica se guardan en el proyecto.

## El modo oscuro

Toda la app existe en oscuro, hasta la página del manuscrito. Elige **Oscura**, o **Como el sistema** para seguir a tu computadora.




*El lienzo en modo oscuro.*




*El manuscrito en modo oscuro.*

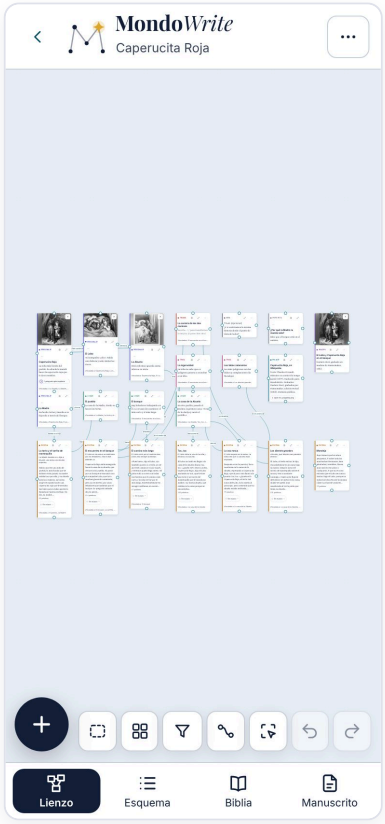
## Con el dedo

En una pantalla táctil, todo funciona con el dedo: una pulsación larga en una tarjeta la levanta (queda seleccionada, con una sombra) para que puedas moverla, una pulsación larga dentro de un marco no bloqueado levanta el marco con sus tarjetas, tocar la etiqueta de una tarjeta cambia su tipo, el botón **Selección** permite rodear tarjetas, y cada acción de arrastrar y soltar tiene también un botón.

## En el iPhone

En un teléfono, las cuatro vistas son pestañas en la parte inferior de la pantalla, al alcance del pulgar: **Lienzo**, **Esquema**, **Biblia** y **Manuscrito** (**Escaleta** y **Guion** para un guion), en el mismo orden que en la computadora. El orden de las secciones de la Biblia se queda en el iPad y en la computadora, donde tiene sitio. **Exportar** está en el menú ⋯ arriba a la derecha, solo con las exportaciones directas: el manuscrito (PDF, Word, EPUB, Markdown, página web) o el guion (PDF en formato estándar, Fountain, Final Draft), la Biblia entera (Word, Markdown, página web) y el proyecto completo; la app Archivos se abre para elegir dónde guardarlo. Las exportaciones que tienen su ventana de ajustes (PDF del guion con sus opciones, libro en rústica, Biblia en PDF) y las del lienzo se quedan en el iPad y en la computadora. Decide el ancho de la pantalla: un iPhone plegable abierto, o una ventana más ancha, recupera la disposición del iPad.

En el lienzo, con dos dedos te desplazas y haces zoom. El **+** abre la lista de tipos: elige uno, y la tarjeta nueva se abre enseguida en pantalla completa, con el título listo para lo que escribas; la tecla de retorno del teclado pasa al texto. Ciérrala con la cruz: la tarjeta está en su sitio en el lienzo, en la Biblia y en tus otros dispositivos. Una tarjeta que ya existe se abre en grande con su botón **Ampliar la tarjeta**.




*El lienzo en el iPhone, con sus cuatro pestañas.*




*Una tarjeta recién creada, abierta en grande para rellenarla.*

En el **Manuscrito** y en el **Guion**, separa dos dedos sobre la página, como para ampliar: entras en el **Modo concentración**; júntalos para salir. Un deslizamiento rápido de un dedo hacia la derecha abre el panel de las escenas, hacia la izquierda el panel derecho; el mismo gesto en sentido contrario cierra el panel abierto. En la **Biblia**, abre y cierra el índice. Estos gestos también funcionan en el iPad, incluso mientras escribes; las asas del borde de la pantalla siguen ahí si prefieres tocar. En el trackpad de un ordenador (Mac, PC, Linux), el mismo pellizco abre y cierra el **Modo concentración**.

Las notas tomadas con la Libreta de una versión anterior siguen siendo tarjetas «por ordenar»: **Por ordenar · N**, en el lienzo, las lista, con un punteado alrededor de cada una; en cuanto mueves una o la unes a otra tarjeta, sale de la lista.

CAPÍTULO 14

# Atajos de teclado

La lista completa se abre en cualquier momento con Ctrl / . En un Mac, Ctrl se convierte en ⌘ y Alt en ⌥.

## En todas partes

| | |
|---|---|
| Ctrl / | La lista de los atajos |
| Ctrl 1 … 4 | Lienzo, Esquema, Biblia, Manuscrito |
| Ctrl F | Buscar una tarjeta o un pasaje |
| Ctrl + − 0 | Zoom de la página (Manuscrito, Guion): ampliar, reducir, tamaño normal |
| Ctrl Mayús H | Buscar y reemplazar en el texto |
| Ctrl G | Ir a una página, una escena, un capítulo |
| Ctrl K | Paleta de comandos: ejecutar una acción por su nombre |
| Ctrl Mayús L | Pendientes |
| Ctrl S | Guardar |
| Ctrl Z · Ctrl Mayús Z | Deshacer · Rehacer |

## Lienzo

| | |
|---|---|
| N | Tarjeta nueva |
| C | Marco nuevo (alrededor de la selección) |
| / | Cambiar el tipo (al principio de una línea, o en un título vacío) |
| @ o [[ | Mencionar otra tarjeta |
| Ctrl Intro | Ampliar la tarjeta seleccionada |
| Alt ← → | Ensanchar o estrechar la tarjeta |
| Mayús + arrastrar | Rodear varias tarjetas |
| Ctrl + clic | Añadir una tarjeta a la selección |
| Ctrl A · Esc | Seleccionar todo · Deseleccionar todo |
| Supr | Mover la selección a la papelera |
| Ctrl C · Ctrl V | Copiar las tarjetas seleccionadas · Pegar tarjetas, un enlace, una imagen o un texto (en la tarjeta que tiene el foco) |

| | |
|---|---|
| Ctrl D | Duplicar las tarjetas seleccionadas |

## Texto (tarjetas, Biblia, manuscrito)

| | |
|---|---|
| Ctrl B · Ctrl I | Negrita · Cursiva |
| Ctrl Mayús D | Tachado |
| Ctrl Alt 1 … 3 | Título, subtítulo |
| Ctrl Mayús 8 · 7 | Lista con viñetas · Lista numerada |
| Ctrl Mayús 9 | Casilla |
| Ctrl Mayús B | Cita |
| Ctrl Mayús X | Marcar «por revisar» |
| ** * # - [ ] | Markdown al escribir y al pegar |

## Manuscrito

| | |
|---|---|
| Intro Intro | Dividir la escena (en una línea vacía) |
| Intro Intro Intro | Capítulo nuevo |
| / + nombre | Crear una tarjeta de personaje o de lugar (o selecciona un nombre y luego /) |
| Ctrl Mayús K | Enviar el pasaje seleccionado al Congelador |
| Ctrl Mayús F · Esc | Modo concentración · Salir de él |
| Ctrl Mayús E | Modo concentración: cambiar el resaltado |
| Alt ↑ ↓ | Mover la escena (columna de las escenas) |

## Guion

| | |
|---|---|
| Tab · Mayús Tab | Cambiar de elemento |
| Intro | Elemento siguiente |
| Esc | Barra de elementos (o salir del modo concentración) |
| Ctrl Mayús K | Enviar el pasaje seleccionado al Congelador |
| Alt ↑ ↓ | Mover la escena (columna de las escenas) |

CAPÍTULO 15

# Preguntas frecuentes

### ¿Dónde se guardan mis textos?

En la carpeta que elegiste al crear el proyecto. La ruta no se muestra en la app: encuéntrala con **Abrir una carpeta…**, o busca en tu computadora el archivo `cosmos.json`.

### ¿Cómo trabajo en dos computadoras?

Elige la misma carpeta en la nube (Dropbox, iCloud Drive u OneDrive) en las dos computadoras con **Elegir una carpeta en la nube…**: sus proyectos aparecen en los dos lados. Entre dos Mac, iCloud lo hace solo. Ver «Sincronizar entre dispositivos». Evita escribir en las dos a la vez: si un archivo cambia en los dos lados, la app conserva las dos versiones y te deja elegir.

### He eliminado una tarjeta por error.

Ctrl Z, o el botón **Deshacer** del mensaje, o **Ajustes** › **Papelera** › **Recuperar**. El texto de una escena nunca se borra con su tarjeta.

### ¿Cómo convierto una novela en guion?

**Ajustes** › **Este proyecto** › **Tipo de proyecto**. Las tarjetas, la Biblia y los archivos no cambian. La primera vez, las escenas se convierten en encabezados del guion y su sinopsis las acompaña; el texto en prosa se queda en el manuscrito, disponible si vuelves a la novela.

### Mi PDF de libro en rústica tiene muy pocas páginas.

KDP exige al menos 24 páginas. Un formato más pequeño (5 × 8) o un índice y unas páginas finales añaden algunas páginas; si no, el texto es simplemente demasiado corto para un libro en rústica.

### La IA no responde.

Para Ollama o LM Studio, comprueba que el programa está abierto y que hay un modelo cargado, y luego **Probar y listar los modelos**. Para un servicio en línea, comprueba la clave de API y tu saldo. El mensaje de error dice qué es lo que bloquea. En LM Studio, carga el modelo con un «Context Length» de al menos 16.384 para las relecturas y la coherencia: con 4.096 u 8.192, MondoWrite envía paquetes más pequeños, y una petición que no cabe se rechaza con un mensaje que lo dice. Con un modelo que razona (GPT-5, o3…), MondoWrite le pide que razone poco; si sigue sin devolver nada, elige uno más ligero (una versión «mini»).

### No se puede describir mi foto.

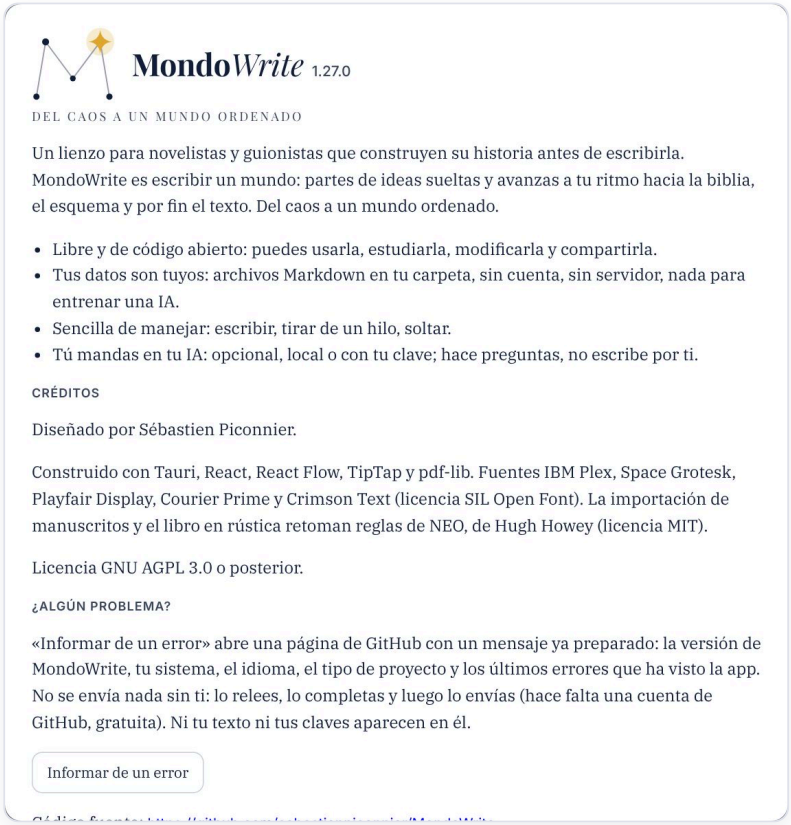
El modelo elegido tiene que saber leer imágenes (por ejemplo gemma3, qwen2.5vl o llava con Ollama).

### He encontrado un error.

Menú del botón **Ajustes** › **Acerca de MondoWrite** › **Informar de un error** (en un Mac, también en el menú **Ayuda**). Se abre una página de GitHub con un mensaje ya rellenado: tu versión, tu sistema, tu idioma, el tipo de proyecto y los últimos errores que ha detectado la app. Describe lo que ha pasado y cómo reproducirlo, y luego envíalo (hace falta una cuenta gratuita de GitHub). No se envía nada sin ti, y ni tu texto ni tus claves están en el mensaje.

### ¿MondoWrite es gratuito?

Sí. MondoWrite es software libre (licencia GNU AGPL 3.0 o posterior): puedes usarlo, estudiarlo, modificarlo y compartirlo. El código fuente está en github.com/sebastienpiconnier/MondoWrite. Se inspira, entre otros, en NEO, el programa de escritura de Hugh Howey.




*Acerca de MondoWrite.*