

# Ni brújula ni mapa: cartógrafo

## Taller sobre cómo documentar tu worldbuilding

Roldán García Párraga  
[contact@roldangp.com](mailto:contact@roldangp.com)

## Las posibles herramientas

## La herramienta de trabajo

- Hay un montón de herramientas para lo que vamos a hacer hoy.
- Las enumeraré en las siguientes páginas, con sus ventajas y desventajas.
- Aquí usaremos Obsidian por comodidad y simpleza, pero no es la más potente ni la más versátil.

# La más directa: Obsidian

- Obsidian
- De las herramientas que vamos a ver, es la más simple y directa

The image illustrates the Obsidian application interface across two devices: a desktop monitor and a smartphone.

**Desktop Monitor:**

- Left Panel (Navigation):** Shows a sidebar with 'Notes' and a list of folders like 'Clippings', 'Daily', 'Ideas', 'Meta', 'Projects', and 'References'. The 'Ideas' folder is expanded, showing a note titled 'Writing is telepathy'.
- Main Content Area:** Displays the note 'Writing is telepathy' with a purple '#evergreen' tag. The text reads: 'From [On Writing](#)  
**Ideas can travel through time and space**  
Ideas can travel through time and space without being uttered out loud. The process of telepathy requires two places:

  - A **sending place**, a transmission place — where the writer sends ideas, such as a desk
  - A **receiving place** — where the reader receives the ideas/imagery such as a couch, a comfortable chair, in bed

**Quote**

Look, here's a table covered with red cloth. On it is a cage the size of a small fish aquarium. In the cage is a white rabbit with a pink nose and pink-...


- Right Panel (Graph View):** Shows a network graph with nodes connected by lines. The central node is 'Writing is telepathy'. Other nodes include 'Books', 'On Writing', 'Calmness is a superpower', 'Everything is a remix', 'Creativity is combinatory uniqueness', 'Evergreen notes', 'mpany is a superorganism', 'chasm', and 'gation to your former self'. The node 'Writing is telepathy' is highlighted in purple.

**Smartphone:**

- Top Bar:** Shows the time '18:20' and status icons for signal, Wi-Fi, and battery.
- Project Page:** Titled 'Japan Trip Planning', it features a purple '#projects #travel' tag.
- To-do List:**
  - Schedule flights
  - Ask for recommendations
  - #Keiko
  - #Andrew
  - Garrett
  - Research ryokans in [[Kyoto]]
  - Itinerary
- Bottom:** A keyboard is visible at the bottom of the screen.

## La más directa: Obsidian

### Ventajas

- Muy simple y potente en la gestión de notas y referencias cruzadas.
- Grafo personalizable.
- Buena gestión de tags.
- Gran comunidad con muchísimos plugins.
- Si pagas la versión pro, almacenamiento en la nube y lo puedes llevar todo en el móvil.
- Hay plugins específicos para gestión de novelas.

### Desventajas

- No hay exportación nativa a Word (es a través de plugins).
- No es open source.

## El DIY: Visual Studio Code + FOAM + RMarkdown

- La más compleja de instalar, pero a la vez es la más versátil y potente.
- Visual Studio Code
- FOAM
- R y Rmarkdown
- LaTeX

# El DIY: Visual Studio Code + FOAM + Rmarkdown

## Ventajas

- Infinidad de plugins auxiliares.
- Al ser un sistema más abierto, puedes salirte de las intenciones del propio plugin.
- FOAM es el sistema más completo de los presentados aquí.
- Puedes exportar a cualquier tipo de formato, incluyendo ebook.
- Puedes modificar la presentación a través de LaTeX.
- Puedes instalar Language Tool, una LLM chiquita no generativa con la mayoría de las reglas ortográficas y de estilo de decenas de idiomas.

## Desventajas

- Instalarlo todo, si no conces de qué va la vaina, puede ser un dolor.
- VS Code ahora está lleno de morralla IA que hay que desactivar a manica.
- No tiene Canvas.

## Estructura

## Pero antes...

## Nota rápida

### Historias

Mencionaré *historia* para referirme de manera indistinta a novela, ambientación de rol, videojuego, o lo que te venga en gana. Al final, esto vale para todo.

## Vamos al lío con Obsidian

- Voy a ir un poco a saco y trataré de dejar tiempo después para dudas.
- Lo siento por adelantado por correr.

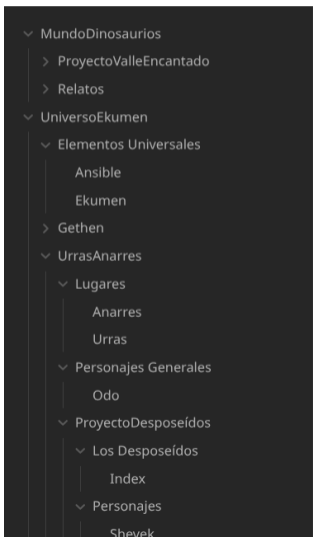
## Metodología: todo son fichas

- Basado en [Zettelkasten](#), pero muy muy libre.
  - Al final es: fichas, etiquetas y enlaces, y bastantes cosas alrededor para hacerlo más funcional.
- Pero las ideas principales son las siguientes:
  - Todo es una ficha.
  - Cada ficha debe de contener una única unidad de información.
  - Las fichas deben de estar etiquetadas para que se puedan relacionar.

## Otras recomendaciones

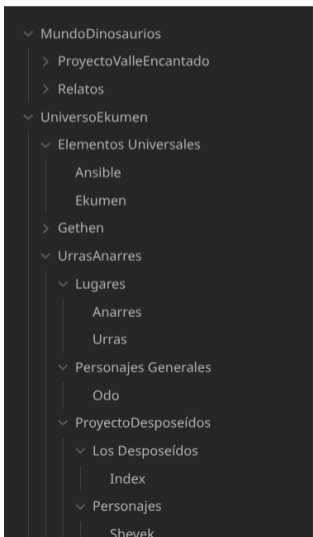
- Hay quien prefiere que cada proyecto de historia esté separado de todo lo demás.
- Idealmente, todo es un único proyecto gigantesco, que usarás (pausa dramática) el resto de tu vida.
  - La idea detrás de esto es usarlo como un “segundo cerebro”, en el que relacionar ideas rápidamente.

# Comencemos con la estructura I



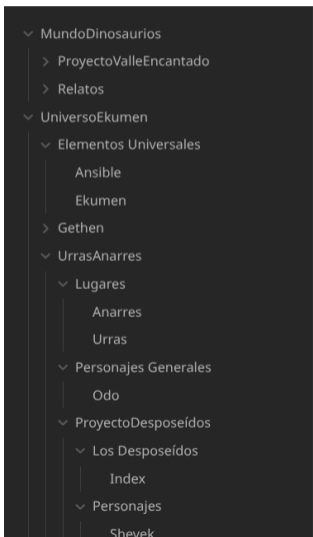
- Mi distribución recomendada no es por carpetas de proyectos, sino por carpetas de *mundos*.
- Así, luego es fácil ampliar un mundo u universo.
- En el ejemplo de aquí al lado, vemos el Ekumen como carpeta madre y subcarpetas por cada mundo (Urras/Anarres; Gethen aka Invierno...).
- Dentro de cada mundo, se crea una carpeta por cada historia, donde estarán los capítulos.
  - Luego entramos en eso.

## Comencemos con la estructura II



- Se crean subcarpetas para cada tipo de elemento.
  - Personajes (puede ser para cada historia o de manera general).
  - Enclaves/ciudades.
  - Razas.
  - Magia y sus sistemas.
  - Criaturas.

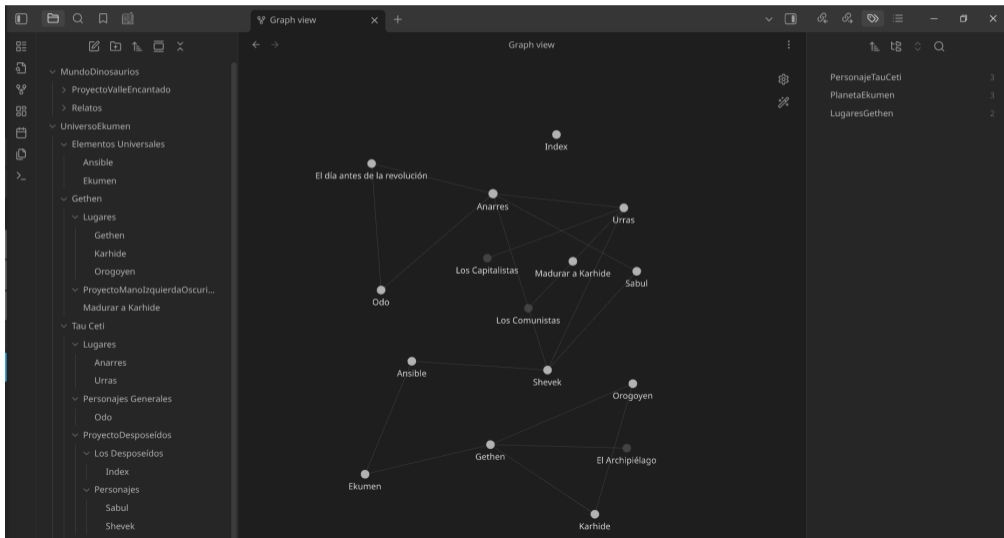
## Comencemos con la estructura III



Nota muy, muy muy, muy importante.

- TODAS LAS NOTAS DEBEN ESTAR ENLAZADAS.
- Una nota que no esté enlazada con algo es un aviso de que no necesitamos ese elemento en nuestro mundo o historia.

# Comencemos por la estructura IV



## Vamos con los tags

## Etiquetas para vivir y relacionar

- Las etiquetas nos permiten crear enlaces entre elementos que, de otra forma, no serían factibles o sencillos de ver.
- No recomiendo crear las etiquetas a lo loco, hay que pensar bastante antes en qué estructura de etiquetado se prefiere, para no sufrir luego.

## ¿Etiquetas generales o localizadas?

- Con esto me refiero a si se prefieren usar etiquetas por mundo o etiquetas globales, comunes a todos los proyectos.
- Ambas tienen ventajas y desventajas. Pongamos el ejemplo con la etiqueta Personaje.
- Si se usa Personaje, en general, en el grafo se “juntarán” los personajes de todas las historias.
- En cambio, si se usa Personaje\_NombreMundo, aparecerán más agrupados y será más simple filtrar.
  - Cambiar de opinión sobre esto es una faena.
  - Yo personalmente uso etiquetas generales porque
  - Las properties también se pueden acceder a través del comando de ejecutar.
  - En una miaja hablamos de ellas.

## Etiquetas como forma de ordenación

- Las etiquetas son el elemento fundamental de ordenar documentos en estos sistemas.
- Las etiquetas crean estructura y no se pueden crear a lo loco.
  - Compensa sentarse y escribirlas con calma antes que rehacerlas 20 veces después.
  - Nunca, jamás, penséis a lo pequeño con las etiquetas. Pensad a lo grande. Las etiquetas mal pensadas no escalan bien, obligan a reescribir muchísimo.

## Otros elementos de clasificación (o útiles)

## Properties

- Son propiedades avanzadas de los documentos.
- Se pueden añadir de manera personalizada para filtrar, todavía más, por tipo de documento.
- Se pueden complementar a los tags para aportar información de más alto nivel.
  - Por ejemplo, si usas tags locales como `PersonajeTauCeti` (por mundo), puedes complementarlo a su vez con una propiedad más global, como `Tipo:: Personaje`
  - Funciona genial para añadir más posibles categorías que no funcionan bien por tags.

## Properties II

- No voy a entrar en mucho detalle en este taller para que no se vaya el tiempo, pero es algo muy versátil.
- Ideal para crear categorías más “macro”.
- Se pueden filtrar aparte en el grafo, para que solo aparezcan las que te interesen.

## Alias

- Un alias sirve para dirigir a una misma nota desde diferentes lugares
- Por ejemplo, el planeta Gethen, de La mano izquierda de la oscuridad, conocido por la gente del Ekumen como Invierno.
- Los alias se acceden desde las `properties`.
- Se pueden definir tantos alias como se necesiten.

# Canvas

Un canvas sirve para crear diagramas, moodboards o lo que se necesite.

- Se pueden añadir notas directamente.
- O crear nuevas notas al momento.
- También añadir imágenes.

# Canvas II

Gethen

**Gethen**

Properties

- tags: [PlanetaEkumen](#) × [Gethen](#) ×
- aliases: [Invierno](#) ×
- Tipo: [Planeta](#)
- + Add property

Planeta perteneciente al [Ekumen](#), compuesto por las naciones de [Karhide](#), [Orogoyen](#) y El Archipiélago.

Contiene

**Karhide**

Properties

- tags: [LugaresGethen](#) × [Gethen](#) ×
- Tipo: [Nación](#)
- + Add property

Pais del planeta [Gethen](#). Enemistado con [Orogoyen](#).

**Orogoyen**

Properties

- tags: [LugaresGethen](#) × [Gethen](#) ×
- Tipo: [Nación](#)
- + Add property

Pais similar al comunismo soviético, enemistado con [Karhide](#).

[#LugaresGethen](#)

Pasted image 20251206211337.png

## Uso de un canvas

- Principalmente, le encuentro utilidad durante la fase de lluvia de ideas inicial.
- Como moodboard me gusta bastante, es visual y sencillo de generar.

# Base

- Es la parte más nueva de Obsidian y la que menos he tocado, aviso.
- Sirve para crear “vistas” de notas, útil cuando tiene varios cientos y quieres verlas de un tirón categorizadas.

file name	Tipo	file links	tags	> All views
<a href="#">Anarres</a>	Planeta	<a href="#">Urras Odo</a>	PlanetaEk	▼ This view 1
<a href="#">El día antes de la revolución</a>	Relato	<a href="#">Odo Anarres</a>	Relato ×	All the following are true
<a href="#">Index</a>	Capitulo		TauCeti ×	where <a href="#">file</a> <a href="#">has tag</a> <a href="#">TauCeti</a>
<a href="#">Odo</a>	Personaje	<a href="#">El día antes de la revolución Anarres</a>	Personaje	+ Add filter + Add filter group
<a href="#">Sabul</a>	Personaje	<a href="#">Anarres Shevek</a>	Personaje	
<a href="#">Shevek</a>	Personaje	<a href="#">Anarres Urras Ansible</a>	PersonajeTauCeti × TauCeti ×	
<a href="#">Urras</a>	Planeta	<a href="#">Los Capitalistas Anarres</a> <a href="#">Los Comunistas</a>	PlanetaEkumen × TauCeti ×	

## Plantillas

- Permiten generar una estructura de nota de manera simple y directa.
- Puedes definir una carpeta en tu sistema para almacenar todas las plantillas, y luego definirla en las opciones.
- Si tus fichas de personaje (o entidades de cualquier tipo) tienen unos campos muy reglados, tener plantillas es lo más recomendable.

## Plugins imprescindibles

## Instalar plugins

- Desde las opciones se pueden buscar Community Plugins, que permiten ampliar las funciones de Obsidian.
- Desde ahí, se pueden instalar (y luego activar, no se activan automáticamente).

### Plugins imprescindibles

- Longform: para escritura de novela.
- Pandoc: para exportar a formatos diferentes a PDF.
- Hay [listas](#) por ahí bastante interesantes sobre este tema, pero yo soy de usar lo mínimo posible.

## Longform: Plugin de escritura de novelas de Obsidian

- Es un plugin específico para la escritura de textos largos, como novelas.
- Permite definir un proyecto en una carpeta, donde se almacenarán los capítulos (o escenas) que luego se usarán para construir el proyecto entero.
- Al final, genera un fichero único juntando todo, que puede ser exportado a tu formato de preferencia.
- OJO: solo una novela por proyecto, me temo, por lo que no es tan versátil como me gustaría.

# Pandoc

- Un exportador sencillo (se accede por el botoncito de funciones de Obisian, el que parece una terminal).
- Permite exportar a Word o PDF, así como a otros formatos diferentes a través de Pandoc.

## Hablemos del proceso (¿Cómo vamos de tiempo?)

## ¿Cuándo escribir sobre el mundo?

A lo largo de las siguientes diapositivas voy a dejar una serie de consejos a la hora de planificar y documentar.

### Disclaimer: aquí una brújula cartógrafo

Se me ha prohibido decir que soy más brújula que mapa. Así que me sugirieron decir que soy cartógrafo. O sea, no hay una enorme planificación de antemano (la justicia), sino que creo el acervo a posteriori.

### Disclaimer número 2

El lore es el enemigo de las buenas ideas (la frase no es mía). No dejéis que el lore dicte el rumbo de la historia, que sea al revés.

## ¿Cuándo construyo el mundo?

- Hay dos momentos principales cuando escribir el mundo:
  - Antes de comenzar la historia.
  - Durante la escritura.
- Cada momento implica un nivel de detalle diferente.

## Antes de comenzar la historia

- Este momento es el de escribir lo más básico y elemental, a saber:
  - Fichas de los personajes.
  - Elementos muy relevantes del mundo que tengan que ver con el pasado de los personajes.
- Nada de esto debe de estar detallado. No escribas más que lo imprescindible para antes de comenzar la historia.
- Una veintena de notas es aceptable. ¿Más? Estás sobreescribiendo.

## Durante la escritura de la historia

- Inventa mientras escribes.
- No desarrolles los términos en ese instante, no dejes que el lore mate tu estado de concentración.

## Inicio de El día antes de la revolución

Vamos con un ejemplo

### Fragmento

La voz del `[[altoparlante]]` resonaba como un furgón de cerveza vacío sobre una calle empedrada, y los presentes estaban apretujados unos sobre otros como las piedras de un adoquinado mientras el estruendo de la voz los dominaba. `[[Taviri]]` se encontraba quién sabe dónde en otra parte de la sala. Ella debía conseguirlo. Se abrió fatigosamente paso serpenteando entre las personas apretujadas y vestidas de oscuro.

## El proceso II

- 1 Escribe sin pausa, déjate llevar.
- 2 La primera vez que dejes caer un nuevo término (personaje, hecho, lo que sea que vaya a tener ficha propia), ponlo entre los dos corchetes que indican un nuevo enlace.
  - 1 Esto aplica también a la primera vez que se mencione algo por capítulo.
- 3 No rellenes la ficha todavía, ya llegaremos. Sigue escribiendo.

## El proceso II

- 4 ¿Has acabado la sesión de escritura? Bien, ahora decide:
  - 1 Redactar las nuevas fichas de lo que hayas escrito hoy. Apto para la gente con mucha voluntad y valor.
  - 2 Dejarte un día a la semana para redactar, de un tirón, todas las fichas pendientes de esa semana.
  - 3 Ambos métodos son perfectamente válidos a no ser que escribas todos los días 5.000 palabras, ahí mejor redactar las fichas cada día.
- 5 Rellena las fichas con calma, razona por qué están ahí, qué significan.
- 6 Itera sobre esto. “Solo” es seguir este proceso, durante mucho tiempo. Con las semanas, tendrás una base de datos de conocimientos.

## El resultado

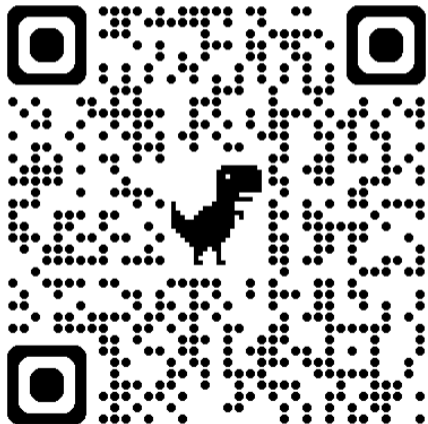
- No voy a enseñar mi proyecto de Obsidian, es muy simple, sino el mío personal de escritura, en FOAM.
- La filosofía de trabajo es la misma, igual que la estructura, pero quiero enseñar lo que ocurre cuando desarrollas suficiente una base de conocimiento con el paso de los meses.

## Problemas que todavía no he afrontado

- ¿Qué ocurre cuando quieres usar el mismo nombre en dos personajes diferentes?
- ¿Qué ocurre si en dos historias diferentes usas el mismo nombre para un término?
  - Esto se que Obsidian lo gestiona bastante guay. FOAM, no tanto.

**Pues hasta aquí**

## Contacto (si os interesa)



Sé que ha sido una cantidad de información ingente y casi ridícula, así que si queréis hacerme preguntas:

- Pilladme por banda cuando no esté en algún turno. Como eso puede ser puñetero...
- Podéis escribirme a:
  - [contact@roldangp.com](mailto:contact@roldangp.com)
  - Entrar en mi web (ahí estarán las diapos): <https://roldangp.com>
  - Mastodon:  
<https://neopaquita.es/@Alcarendor>  
(entro muy poquico ya).

No prometo nada pero tengo pendiente de llevar esto a formato blog (Obsidian por un lado y FOAM por otro)

**Finalistas de “buenos programas de escribir y/o gestionar worldbuilding”**

# La versión open source de Scrivener: NovelWriter

- NovelWriter
- Viene a ser un Scrivener, algo más reducido, pero para todos los sistemas operativos.

The screenshot displays the NovelWriter application interface. The main window shows a project titled "Sample Project - novelWriter" with a menu bar (Project, Document, Edit, View, Insert, Format, Search, Tools, Help) and a "Project Content" sidebar. The central editor displays a scene titled "Making a Scene" with metadata like "@pov: Jane" and "@char: John, Jane". A "Writing Statistics" window is open, showing a table of session data.

Session Start	Length	Idle	Words	Histogram
2022-06-13	00:14:21	40 %	3	3
2022-06-06	00:10:16	7 %	4	4
2022-06-05	00:11:22	6 %	1,344	1,344
2022-05-17	00:13:28	0 %	0	0
2022-04-17	00:02:18	0 %	18	18
2022-04-02	00:07:23	56 %	817	817
2022-03-20	00:01:13	88 %	2	2
2022-02-20	00:07:33	60 %	774	774
2022-01-04	00:14:03	33 %	82	82
2021-12-15	03:46:54	100 %	6	6
2021-11-09	00:13:49	90 %	7	7
2021-10-24	00:10:28	59 %	4	4

A "Build Manuscript" dialog is also visible, showing options for "My Manuscript" and a preview of the manuscript's title page, which includes the title "My Novel" by Jane Smith and a word count of 934.

## La versión open source de Scrivener: NovelWriter

### Ventajas

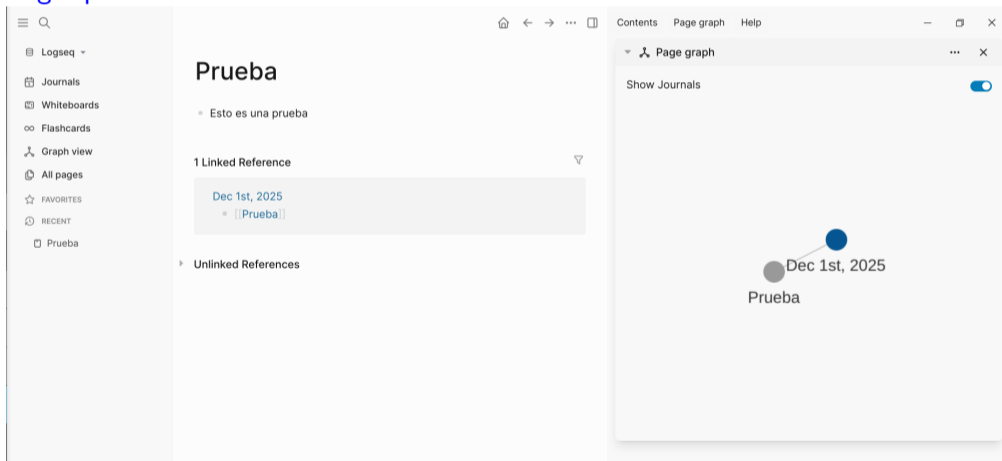
- Específico para escritura de novela.
- Herramientas específicas para gestión de escenas o personajes.
- Exporta a Word y PDF
- Gestión de tags decente

### Desventajas

- No tiene vista de grafo
- Difícil de gestionar grandes volúmenes de documentación.
- No se lleva bien con las referencias cruzadas.

# La menos escritorial: Logseq

- Esta directamente no la recomiendo para escribir textos.
- Logseq



## La menos escritorial: Logseq

### Ventajas

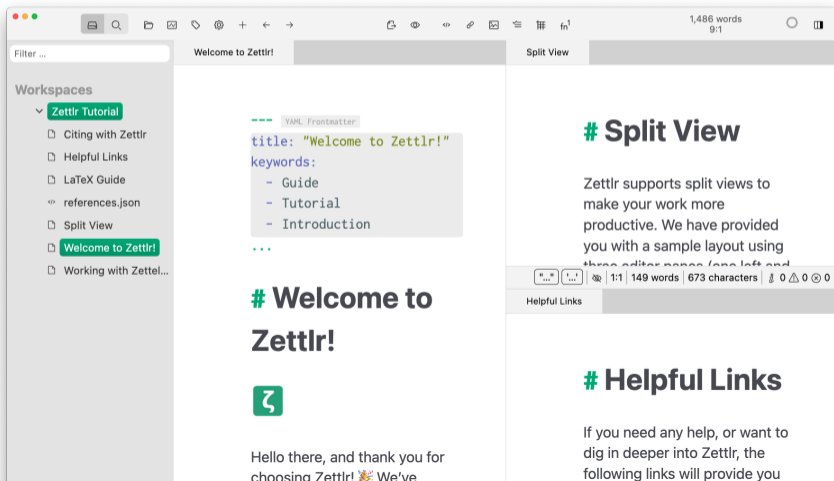
- La mejor gestión de notas a gran escala.
- Permite hacer scripts y filtrados rápidos de grandes volúmenes de notas.
- Integrado un diario.
- Permite enlazar secciones de notas.
- Gestión de tags y metadatos personalizada.

### Desventajas

- No exporta a nada.
- Todo son bullet points, no se pueden escribir textos largos.

# Un mastodonte: Zettlr

- Tremendamente potente y con gestión decente de documentos largos.



## Un mastodonte: Zettlr

### Ventajas

- Específicamente diseñada para la metodología Zettelkasten.
- Permite exportar documentos grandes.
- Completa y se integra con Language Tool (incluso en local).

### Desventajas

- Ardua, no es simple.
- Para lo complejo que es, le falta versatilidad.
- El grafo está oculto tras chorrecientos menús.

## Otros sistemas que no he trasteado suficiente

- Lokus.
- Otterly.
- Cherit.