

Índice

- Manual de uso de Gombro
- Escritura tracción a sangre humana
- La filosofía de Gombro

PARTE I — Empezar

- 1 — ¿Qué es Gombro?
 - 1.1 Las escritoras y varones que habrían usado Gombro
 - 1.2 Borges algebraico en Gombro
 - 1.3 Dabble y Gombro: comparativa
 - 1.4 Proyecto y sesión
 - 1.5 Los tres paneles: editor, explorador y terminal
 - 1.6 De cómo se conecta todo
- 2 — Primeros pasos
 - 2.1 Paso 1 — Crear el primer proyecto
 - 2.2 Paso 2 — Crear la primera sesión
 - 2.3 Paso 3 — Empezar a escribir
 - 2.4 Cosas clave antes de seguir
- 3 — El Editor
 - 3.1 Menú contextual
 - 3.2 Modo párrafo y modo frase
 - 3.3 Modo zen
 - 3.4 Layout — tres paneles
 - 3.5 Ancho de hoja
 - 3.6 Escala de texto
 - 3.7 Referencia de teclado
- 4 — Terminal de comandos ★
- 5 — El Explorador
 - 5.1 Acordeón de sesiones
 - 5.2 Agregar sesión o párrafo en posición
 - 5.3 Reordenar párrafos
 - 5.4 Estadísticas del proyecto
 - 5.5 Selección múltiple
 - 5.6 Menú contextual de sesión
 - 5.7 Menú contextual de proyecto
 - 5.8 Opciones de vista del Explorador

PARTE II — Escribir

- 6 — El Diario
 - 6.1 Cómo funciona
- 7 — Atrapasueños
 - 7.1 Cómo funciona
 - 7.2 Alimentar el Atrapasueños desde notas
 - 7.3 Compilar los sueños
 - 7.4 Referencia
- 8 — Notas del proyecto
- 9 — Plan de escritura por horas
 - 9.1 Cómo abrirlo
 - 9.2 Configurar el plan (primera vez)
 - 9.3 El tablero (dashboard)
 - 9.4 Indicador en el Explorador
 - 9.5 Modificar y reiniciar el plan
 - 9.6 Referencia

PARTE III — Trabajar el texto

- 10 — Álgebra Borgiana ★
 - 10.1 Insertar un fragmento pendiente
 - 10.2 Crear una variante desde una selección
 - 10.3 Agregar sub-variantes
 - 10.4 Resolver una rama
 - 10.5 Exportar variantes a DOCX
 - 10.6 Sintaxis
 - 10.7 La filosofía
- 11 — Senderos (Laberintos narrativos) ★
 - 11.1 Crear un sendero
 - 11.2 Senderos en el Explorador
 - 11.3 Abrir un sendero
 - 11.4 El banner de origen
 - 11.5 Compilar — Versión Laberinto
 - 11.6 Referencia
- 12 — Baraja y cut-up ★
 - 12.1 Cuándo usar Baraja
- 13 — Versiones de párrafo
- 14 — Marcas de Duda
 - 14.1 Cómo marcar texto con duda
 - 14.2 Cómo confirmar (quitar la duda)
 - 14.3 Referencia
- 15 — Tablas

- 15.1 Crear una tabla
- 15.2 Editar una tabla
- 15.3 Tablas importadas
- 15.4 Al compilar
- 15.5 Referencia

PARTE IV — Explorar el manuscrito

- 16 — Búsqueda y Colecciones ★
 - 16.1 Búsqueda en frases
 - 16.2 Colecciones
- 17 — Hashtags y filtros
 - 17.1 Filtro por hashtag en el Explorador
 - 17.2 Referencia
- 18 — Vista de mi libro en un gráfico ★
 - 18.1 Cómo leer el grafo
 - 18.2 Filtro por palabras clave
 - 18.3 Colores y mitades: varias palabras clave a la vez
 - 18.4 Combinar palabras clave: Y / O
 - 18.5 Órbita de párrafos
 - 18.6 Subrayado en el Editor
 - 18.7 Controles del grafo
- 19 — Modo Schrödinger ★
 - 19.1 ¿Qué es texto en estado cuántico?
 - 19.2 Cómo tachar texto
 - 19.3 El botón ⌘ Schrödinger
 - 19.4 La lista Schrödinger
 - 19.5 Schrödinger y el compilar
 - 19.6 El flujo completo
 - 19.7 Referencia
- 20 — Resumen extractivo ★
 - 20.1 Vista proyecto — el libro de un vistazo
 - 20.2 Resumen de una sesión individual
 - 20.3 Los dos algoritmos
 - 20.4 Hashtags como señales
 - 20.5 Referencia
- 21 — Modo Kerouac ★
 - 21.1 Cómo activarlo
 - 21.2 Qué hace
 - 21.3 Sync con el Explorador
 - 21.4 Guardar en Modo Kerouac
 - 21.5 Referencia

PARTE V — Organizar

- 22 — Indicadores de sesión
 - 22.1 Cómo agregar una nota a una sesión
 - 22.2 El indicador
 - 22.3 Referencia
- 23 — Sincronizar libretas desde otros dispositivos
 - 23.1 Cómo funciona la conexión
 - 23.2 Flujo típico
 - 23.3 El panel Libreta Obsidian
 - 23.4 Múltiples proyectos
 - 23.5 Referencia
- 24 — Insertar imagen
 - 24.1 Cómo insertar
 - 24.2 Cambiar el tamaño
 - 24.3 Al compilar
 - 24.4 Referencia

PARTE VI — **Compilar** (*exportar a md/doc*)

- 25 — Importar y exportar
 - 25.1 Importar documentos md y doc
 - 25.2 Exportar md y doc
- 26 — Compilar Modal ★
 - 26.1 Partes disponibles
 - 26.2 Formato
 - 26.3 Referencia
 - 26.4 Dónde se guardan los archivos
 - 26.5 Windows bloquea el guardado en Documentos
- 27 — Respaldo y recuperación
 - 27.1 Cómo funciona
 - 27.2 Dónde se guardan
 - 27.3 Cambiar la carpeta
 - 27.4 Rotación de backups
 - 27.5 Restaurar un backup
 - 27.6 Referencia de comandos
 - 27.7 Atajos de teclado
- Flujo de trabajo recomendado
 - 27.8 Fase 1 — Abrir el instrumento
 - 27.9 Fase 2 — Dejar que el azar trabaje
 - 27.10 Fase 3 — Etiquetar y mapear
 - 27.11 Fase 4 — Buscar y coleccionar
 - 27.12 Fase 5 — Leer el manuscrito completo
 - 27.13 Fase 6 — Exportar
- Funciones estrella ★

- Sobre mi, el fabulador de Gombro
- Índice Alfabético

Manual de uso de Gombro

Editor para {almas frágiles, inmaduras e inventivas|escribir tu novela de la palabra cero al manuscrito final.|escribir en palabras tu vacío.} Este es un ejemplo de uso de Gombro de opciones en la corrección de un texto.

Escritura tracción a sangre humana

Un texto producido por IA es de plástico, botox binario chorreando, desmenuzando sus labios artificiales. Gombro es un editor de textos humanos.

Gombro es para escribir una novela y centrado en el manuscrito.

Gombro es flojo para trabajos académicos (sugiero Scrivener). Tampoco tiene un corrector ortográfico y menos gramatical.

Lo más interesante:

La filosofía de Gombro

1. Se crea primero el Proyecto del escrito: una novela, un libro de cuentos, poesía.
2. Se abre la primera sesión automáticamente y empezamos la fragilidad de quebrar el silencio de la página en blanco.
3. Al otro día iniciamos una nueva sesión, y al otro, otra sesión... y así.
4. El centro de Gombro es el párrafo. Allí transcurre todo.
5. Hay una opción para que la frase sea el centro de gravedad.
6. Gombro no tiene fichero de personaje, tramas, plot, arcos, caminos de héroes, superhéroes, sagas. Porque no creemos que la literatura tenga que ver con esas cosas horribles de Dabble y Atticus.
7. Todo es ir de párrafo a párrafo sin redes de estructuras pueriles.

PARTE I — Empezar

1 — ¿Qué es Gombro?

Gombro es un editor para escribir, corregir y planificar una novela.

Un editor pensado para el {juego|fuego |trabajo } del manuscrito.

*Las palabras separadas por `|` entre llaves, como `{juego|trabajo ad honorem}`, son alternativas de la **Álgebra Borgiana** (ver [Capítulo 10](#)): al compilar, cada grupo se muestra apilado para que elijas la versión final.*

No hay ~~residuos de~~ IA en Gombro, te la tienes que ver con tu escritura (humana) desnuda, la que balbuceaste (dadá) a los meses, la que heredaste de padres, abuelos, antepasados, sapiens, erectus hasta llegar a un origen desconocido.

No hay, como en Word, empezar con "abrir archivo nuevo". En Gombro se abre una nueva sesión y vamos al encuentro con lo nuevo, lo inventivo, la ocurrencia.

Gombro es una estación de juego y trabajo.

Es un juego, {divertido|entretenido}, que hacemos por gozo. Los escolásticos borraron la comedia como género literario (aunque no estoy seguro, ni se bien quienes son los escolásticos) y en todo caso nadie habla del juego como el género literario escondido, juego a dos puntas: lector (veedor) y escritor. Pocos (yo) dicen: escribo porque me divierto (lo dice Melville en boca de Ismael en el primer párrafo de Moby Dick).

Escribir es por si una actividad inmadura, {juvenil|infantil|~~pueril~~}, un juego con uno mismo. Gombro solo pretende recuperar {ese|el} sentir poético de la escritura. La verdad que me resulta aburrido escribir desde la {solemnidad|inmortalidad|horroris causa}. Al final tiene razón Roberto Bolaños: de nosotros, de la especie humana, de la tierra, del sistema solar, de la Vía Láctea no quedará ni el murmullo de una lágrima cayendo en el vacío de la noche.

Las escritoras y varones que habrían usado Gombro

Kafka lo habría usado y le hubiera permitido teclear sin hacer ruido y despertar a su padre en el cuarto de al lado.

Jacques Vaché lo habría encontrado rebuscado, se habría burlado de Bretón que seguro lo usaría.

Mi amigo Raúl Silanes por viciosa amistad lo habría usado, en especial el modo Kerouac que permite escribir como si lo hiciéramos en un rollo de teletipo (un día llegó al café. nos juntábamos los sábados en la mañana, en un bar de la calle Colón, contando que esa noche había escrito una novela de 140 páginas).

Kerouac seguro la habría usado para su novela En el camino en el modo Kerouac y Zen, pero murió en 1968.. ¿Y Gombrowicz? No lo sé.

Joyce lo habría usado para Finnegan Wake (no se me ocurre cómo) y Julio Cortázar en Rayuela, la herramienta senderos para ese ir y venir de su novela .

Borges, en El Aleph, inspiró la herramienta de corregir con llaves algebraicas.

Borges algebraico en Gombro

Algo parecido a lo que hizo Pierre Menard con El Quijote, hice pero con el manuscrito de El Aleph, con la herramienta agregar variantes y subvariantes revivimos la álgebra borgiana. He dejado en juegos de Gombro este mismo texto del maestro y con un entretenimiento que es adivinar qué variante y subvariante quedó y para que ustedes hagan la suya. En el [Capítulo 10 — Álgebra Borgiana](#) está explicado cómo agregar variantes y subvariantes.

inefable centro }
Arriba, ahora, al ~~más difícil punto~~ de mi relato; ~~empieza, ahora,~~ ^{empieza, aquí,} mi desesperación de escritor.

alfabeto }
escritor. Todo lenguaje es un repertorio de símbolos cuyo ~~manejo~~ ^{ejercicio} presupone un pasado que los interlocutores comparten;

que los interlocutores comparten ¿cómo {transmitir {a los otros una experiencia
un hecho
un hecho
un hecho incomparable
haciendo transmitir el tumultuoso Aleph
Transmitir a los otros el infinito Aleph,
análogo trance
que mi temerosa memoria apenas
que mi propia memoria apenas
que mi propia memoria temerosa apenas comprende? Los místicos, se temen parecido

¿Cómo {trasmitir a los otros a otros el infinito Aleph}{hare para transmitir|el tumultuoso Aleph|un hecho incomparable}|{podré comunicar|un hecho incomparable|el tumultuoso Aleph}|{transmitir a|los otros una experiencia|otros un hecho}|transmir un hecho}, {que mi propia temerosa memoria apenas|que mi temerosa memoria apenas|que mi propia memoria temerosa apenas comprende?}abarca?

Los místicos, en {análogo trance|trance parecido}, prodigan los emblemas: para significar la divinidad, un persa habla de un pájaro que de algún modo es todos los pájaros...

Aquí el texto completo manuscrito de lo que emulamos con Gombro:

inefable centro }
Arriba, ahora, al ~~más difícil punto~~ de mi relato; ~~empieza, ahora,~~ ^{empieza, aquí,} mi desesperación de escritor.
alfabeto }
escritor. Todo lenguaje es un repertorio de símbolos cuyo ~~manejo~~ ^{ejercicio} presupone un pasado que los interlocutores comparten; ¿cómo {transmitir {a los otros una experiencia
un hecho
un hecho
un hecho incomparable
haciendo transmitir el tumultuoso Aleph
Transmitir a los otros el infinito Aleph,
análogo trance
que mi temerosa memoria apenas
que mi propia memoria apenas
que mi propia memoria temerosa apenas comprende? Los místicos, se temen parecido

¿Sabe cuál opción eligió Borges?, aquí la solución (¿acertaron?): Arriba, ahora, al inefable centro de mi relato; empieza, aquí, mi desesperación de escritor. Todo lenguaje es un alfabeto de símbolos cuyo ejercicio presupone un pasado que los interlocutores comparten; ¿cómo transmitir a los otros el infinito Aleph, que mi temerosa memoria apenas abarca? Los místicos, en análogo trance, prodigan los emblemas: para significar la divinidad, un persa habla de un pájaro que de algún modo es todos los pájaros; Alanus de Insulis, de una esfera cuyo centro está en todas partes y la circunferencia en ninguna; Ezequiel, de un ángel de cuatro caras que a un tiempo se dirige al Oriente y al Occidente, al

Norte y al Sur. (No en vano rememoro esas inconcebibles analogías; alguna relación tienen con el Aleph.) Quizá los dioses no me negarían el hallazgo de una imagen equivalente, pero este informe quedaría contaminado de literatura, de falsedad. Por lo demás, el problema central es irresoluble: la enumeración, siquiera parcial, de un conjunto infinito. En ese instante gigantesco, he visto millones de actos deleitables o atroces; ninguno me asombró como el hecho de que todos ocuparan el mismo punto, sin superposición y sin transparencia. Lo que vieron mis ojos fue simultáneo: lo que transcribiré, sucesivo, porque el lenguaje lo es. Algo, sin embargo, recogeré. (párrafo de El Aleph).

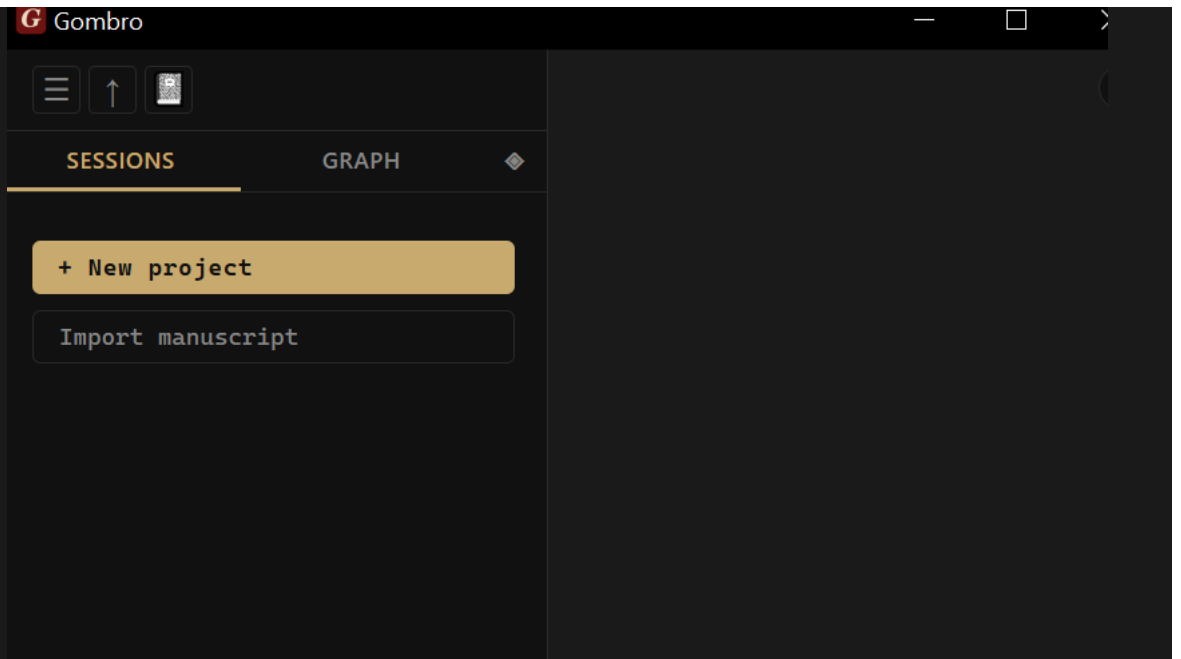
Dabble y Gombro: comparativa

DABBLE OFRECE	EXCELENTE PARA :	GOMBRO	GOMBRO HACE OTRA COSA
Plot Grid	Quien necesita ordenar su primera novela.	No todo manuscrito nace como organigrama.	Baraja, cut-up, deriva, Mapa cronológico
Arcos de personaje	Quien busca una guía inicial y cree que la razón gobierna la novela.	Un personaje, si tal cosa existe en una novela, no es un objeto mecánico, solo podemos ponerle escucha de frase a frase y sorprendernos de lo que hace.	Los personajes, las situaciones, son parte de algo real: el texto que se va escribiendo (Gombro no hace nada, hace la autora, autor).
Story beats	Quien quiere una estructura segura	La literatura no siempre pide semáforos	Senderos narrativos
Metas de palabras	Quien necesita disciplina	Escribir no es cargar camiones de texto	Podemos fijar un plan de horas semanales de dedicación como hacía Virginia Woolf.
Worldbuilding	Quien arma mundos de forma ordenada	Esto viene de algunas ridiculeces tomadas del Señor de los anillos. No construimos ningún mundo como en Empire IV.	Hay herramientas para no perdernos en el mundo espontáneo que genera una novela como los mapas cronológicos, las palabras claves, las colecciones.
Nube/sync	Quien quiere comodidad	El manuscrito no tiene por qué vivir en plataforma ajena	Local, privado, sin IA

Proyecto y sesión

Gombro es siempre un proyecto que es de lo que estamos escribiendo y el aquí y ahora que es la sesión de escritura.

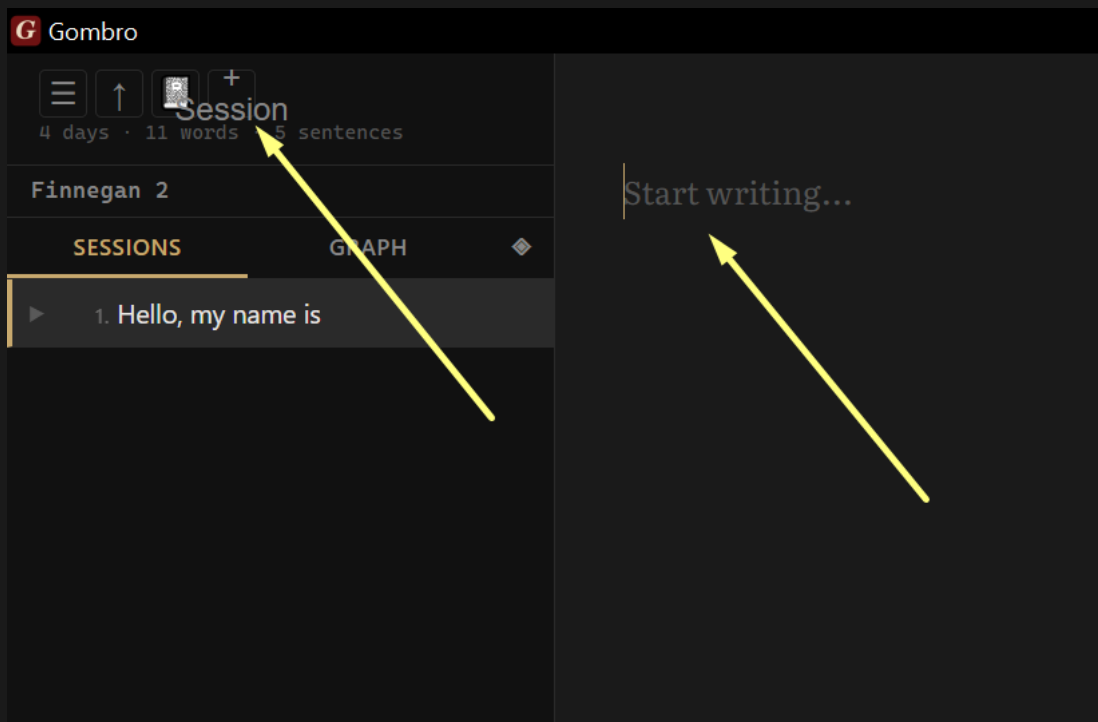
Proyecto



Cuando abrimos Gombro nos aparece un escritorio con 3 paneles: una terminal de comandos abajo (no se asusten es muy sencillo de usar) , el panel de escritura a la derecha y el de la izquierda, el explorador le podemos llamar, donde hay dos posibilidades:

1. Crear nuestro proyecto de libro.
2. Importar un manuscrito que puede estar en formato doc o markdown (md). Gombro asume como estructura del mismo su orden en capítulos que este tenga (la división por títulos 1, 2 ,3 y siempre toma como capítulo a los títulos 1).

Sesión



La sesión es cuando arrancamos a escribir y que podemos no saber en qué terminará. Luego se podrá convertir en un capítulo del libro.

La sesión nueva la abrimos con las teclas ctrl + n o haciendo clic en el signo mas de la barra superior de navegación.

Sesión existente. Es una posibilidad, en ese caso, hacemos clic en el explorador, en la sesión.

The screenshot shows the Gombro application interface. On the left, a sidebar titled 'Gombro' contains a 'Session' section with statistics: '16 days · 405110 words · 15903 sentences'. Below this is a list of sessions for 'Quixote', including '15. Chapter II. Which tells of t...', '16. Chapter III. Which recount...', and '17. Chapter IV. Concerning ...'. The '17. Chapter IV' session is expanded, showing a list of paragraphs. A yellow arrow points from the text 'Session' in the sidebar to the word 'Session' in the paragraph list. A red arrow points from the word 'Paragraph' in the text editor to the first paragraph in the list. The text editor on the right displays the text: 'It must have been dawn... knight that his joy almo... provisions that he had t... with everything, includ... but was very well suitec... and the horse, as if he c... ground.' Below this, another paragraph is visible: 'Don Quixote had not go... feeble cries, like those c...'

Y allí se despliega la sesión en párrafos, haciendo clic en ellos abrimos uno, pero siempre tenemos a la vista al resto de los demas párrafos de esa sesión.

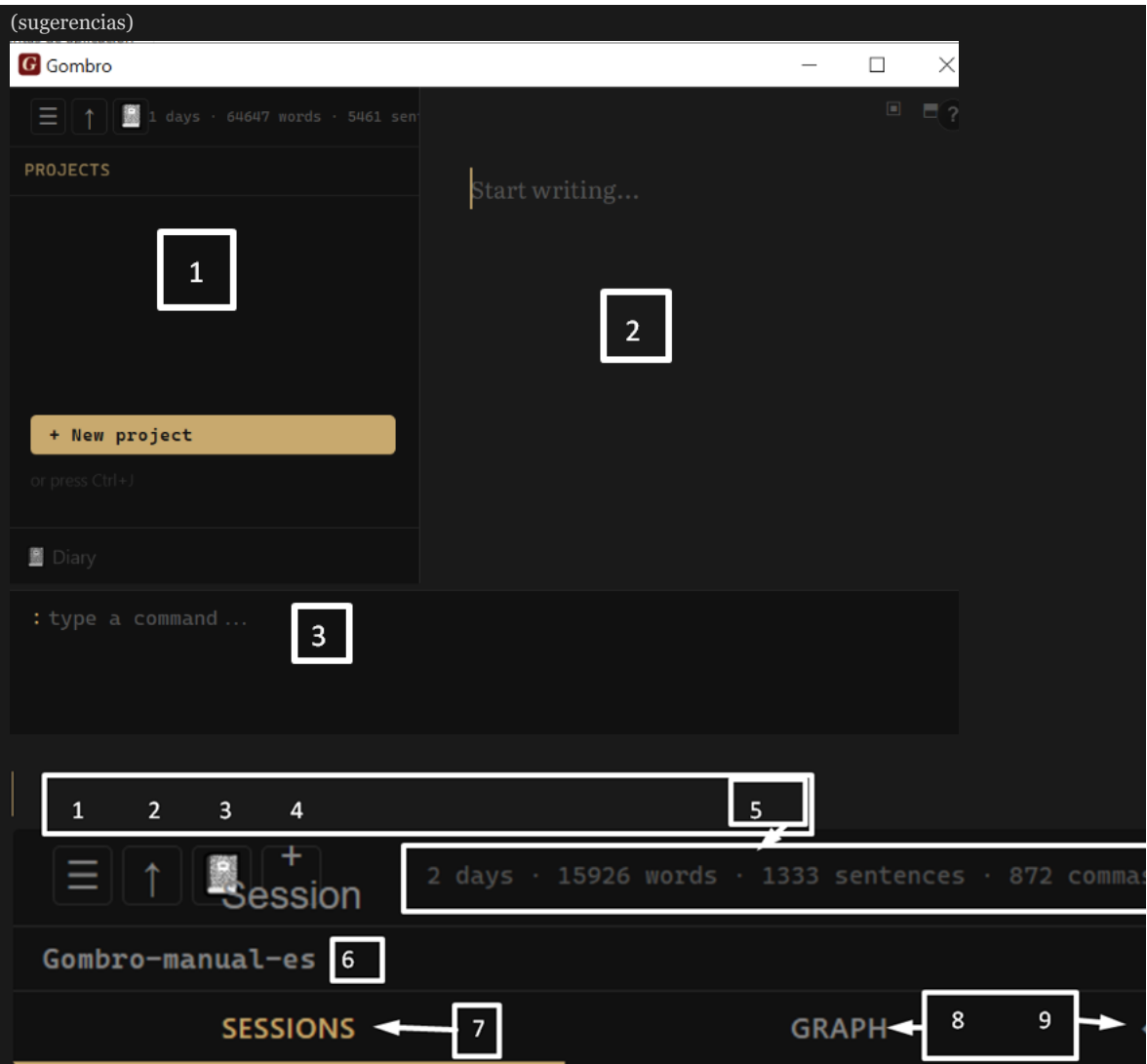
Modo **Kerouac** es queremos ver la totalidad de la novela (Proyecto) como un solo documento.

The screenshot shows the Gombro application interface with the 'Kerouac Mode' menu open. The menu is located in the top right corner and contains the following options: 'Kerouac Mode', 'Hide Schrödinger', 'Hide paths', and 'Hide collections'. A red arrow points from the 'Kerouac Mode' option in the menu to the 'Kerouac Mode' button in the sidebar.

El Modo Kerouac se activa desde la barra de navegación con el boton derecho del ratón (homenaje al escritor que escribió En el camino en un rollo continuo de teletipo así su escrito fluía sin interrupciones).

Los tres paneles: editor, explorador y terminal

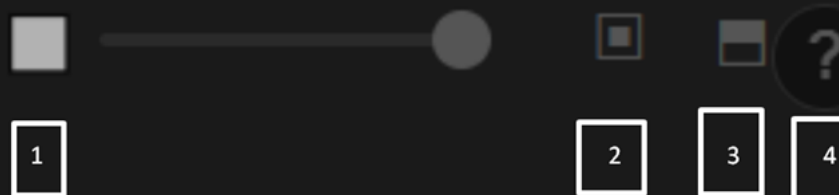
A la izquierda el explorador, es como el índice de tu libro, a la derecha el editor, es donde jugás con las palabras (o ellas juegan con vos) y abajo la terminal (no la de autobuses) para que le des órdenes



Barra de navegación del explorador

1. Sanguche (las tres rayitas horizontales)
2. La flecha para arriba
3. Diario
4. Signo +
5. Días, palabras, frases, comas
6. Proyecto en el que trabajamos
7. Sesiones (pestaña de las sesiones)
8. Graph
9. Modo resumen

Barra de navegación del editor



1. Manija para agrandar o reducir el tamaño de la hoja de escritura.
2. División horizontal
3. División vertical
4. Ayuda (?)

a) **Explorador** — el panel izquierdo. Lista de sesiones del proyecto activo. Ver [Capítulo 5](#).

b) **Editor** — el área central de escritura. Cada bloque separado por una línea en blanco es un párrafo independiente. Ver [Capítulo 3](#).

c) **Terminal de comandos** — el panel en la parte inferior. Presioná  o  para abrirlo. Ver Capítulo 4.

d) **Barra de estado** — muestra el conteo de palabras del documento activo y acceso a opciones de compilación.

De cómo se conecta todo

Primero creamos el proyecto, luego están las sesiones y estas contienen párrafos.

Los párrafos van dejando una huella de versiones que siempre podemos recuperar.

En los párrafos pueden haber:

1. hashtag: son palabras claves relacionadas con nuestro libro: personajes, lugares.
2. Lo de destino de baraja se refiere a una herramienta donde podemos mezclar párrafos por pura experimentación y ver que resulta.



W. H. Auden found in Don Quixote a portrait of a man with faith in God and in himself." Though Auden was wrong-headed. Against Auden I set Miguel de Cervantes' Don Quixote. Unamuno, Alonso Quixano is the Christian knight of the Spanish religion, Quixotism.

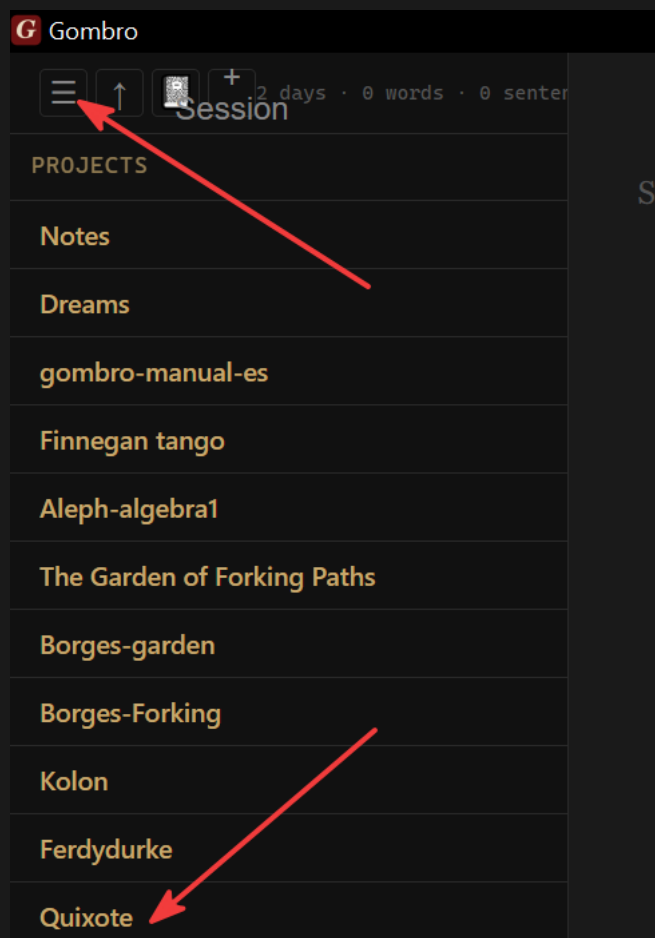
Herman Melville blended Don Quixote and

3. Nodo de grafo: cuando hacemos el mapa cronológico de la novela, cuando hacemos clic en un nodo este nos lleva a un parrafo donde aparece la palabra clave (después lo explicamos bien pero no es difícil porque ya manejamos intuitivamente este concepto).

2 — Primeros pasos

Paso 1 — Crear el primer proyecto

Escribí en la terminal de comandos / (slash) y te aparece el menú de comandos (tranquila!, dont panic) y allí te aparece create project, hacés clic y escribís el título de tu novela en ciernes. Podés también si estás en el editor apretar las teclas Ctrl+T y emergerá en toda su abominable belleza el menú a la carta de comandos.



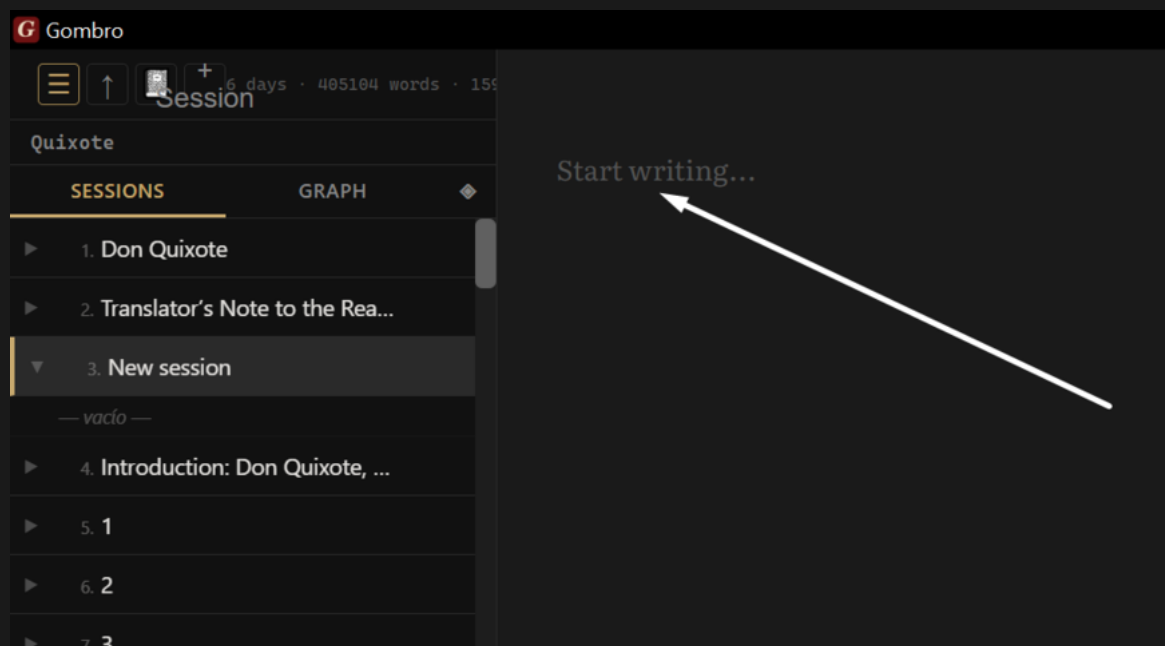
Después el proyecto se crea y queda activo.

Paso 2 — Crear la primera sesión

Ahora hacés clic en el sanguchito del menú y abrís tu proyecto, en este mal ejemplo Quijote (novela que escribió, ya manco, Miguel de Cervantes para resarcir años en la cárcel de Argel en manos de

traficantes de esclavos).

Aparecerá esto:



La hoja en blanco (gris).

Y debes empezar a escribir:

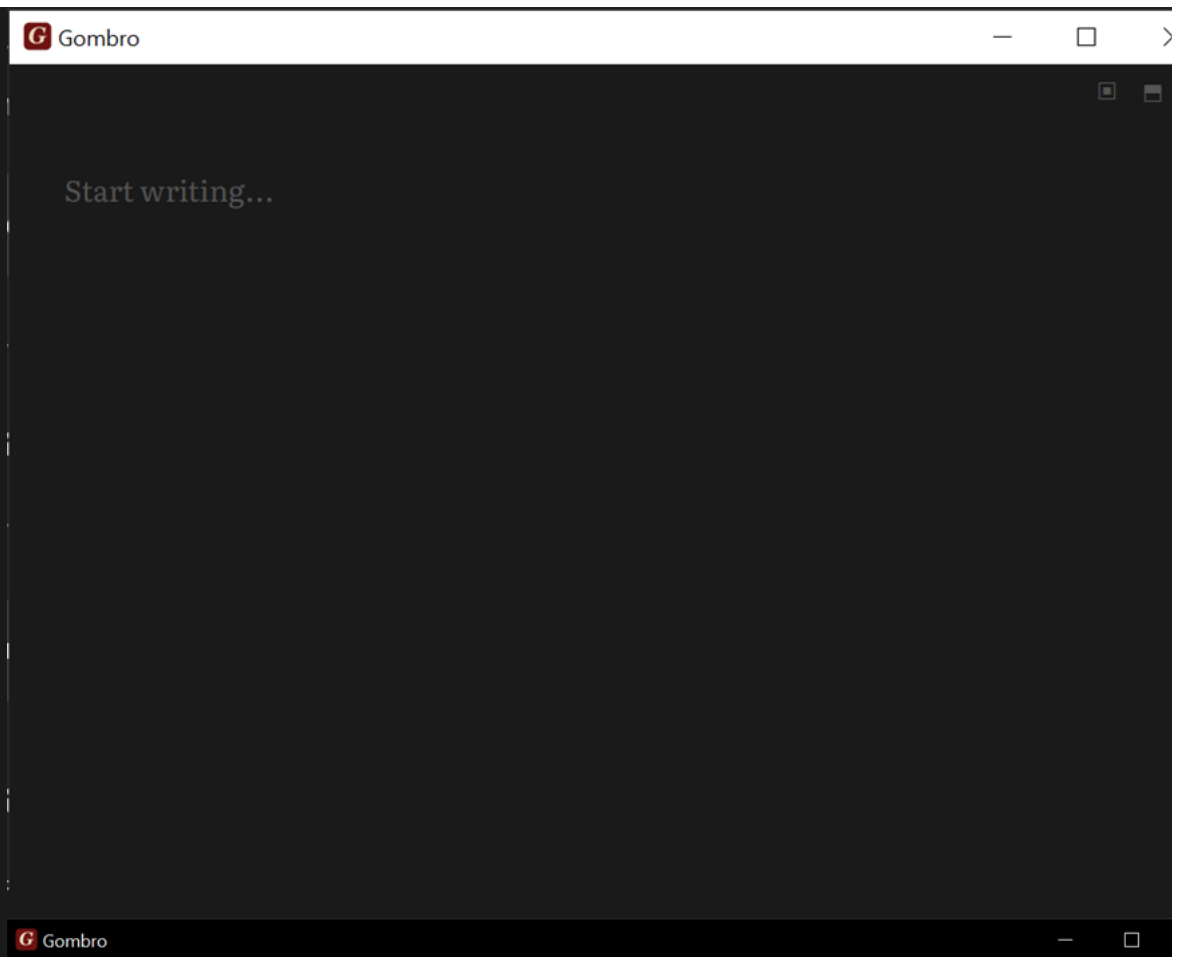
reaste el nombre de la criatura: "Kolon". (cla: explicar lo de que Gombro no abre documentos como word sino que parte de la idea de la sesion, cada vez que nos ponemos a escribir iniciamos una sesion, escribir es un acto creativo, de improvisacion, no sabemos a veces lo que se nos va a ocurrir , la magia de que lo que sucede nos sorprende a nosotros. En esto seguimos los pasos de una sesion de una banda de tango o jazz (respeta mi escritura no inventes o alucines y deja este texto entre parentesis asi lo reviso))

Presioná `Ctrl+N`, o abrí la Terminal de comandos y escribí:

```
nuevo Capitulo Uno (cl) no se entiende lo de nuevo cap uno)
```

Paso 3 — Empezar a escribir

Hacé clic en el área del Editor y empezá a escribir. Eso es todo.



The ship, like a wandering shard of desert, ran aground on a beach gnawed away by shadows. A man collapsed on deck rose with the sluggishness of a shipwrecked mollusk. He shook off the dust that covered him and gazed, on the horizon, at a phosphorescent tower, erect as a tombstone.

He walked along the beach. He barely remembered an identity. He saw himself running with his brother along the banks of a brown river while moving away from a motionless mother who, from a window, gave them worry.

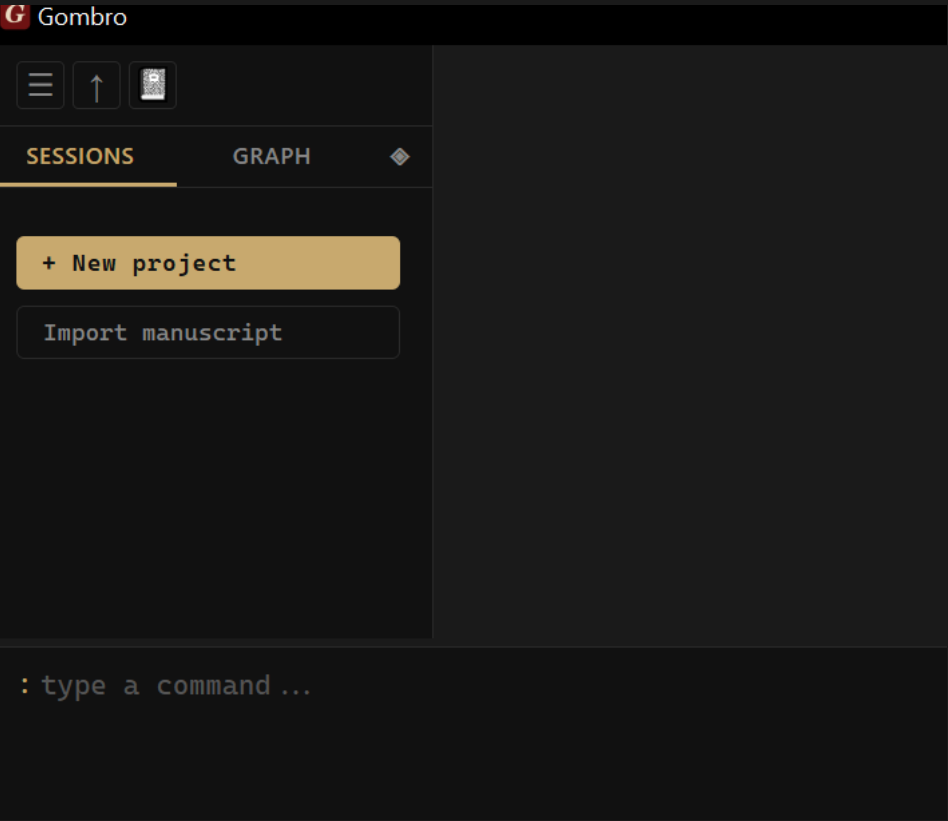
His clothes — which had once shone in the sun — showed a defeated warrior: epaulettes without fringes, trousers eaten away at the cuffs, and feet sore from marsh grasses.

Cosas clave antes de seguir

QUÉ	CÓMO
Abrir la Terminal	<code>:</code> o <code>/</code> (barra inferior de la ventana)
Crear una sesión	<code>Ctrl+N</code> o <code>nuevo <nombre></code> en la Terminal

QUÉ	CÓMO
Abrir la ayuda	Botón <code>[?]</code> , <code>F1</code> , o <code>ayuda</code> en la Terminal
Cambiar idioma	Chip <code>[ES]</code> en la barra superior o <code>lang en</code> en la Terminal
Cerrar cualquier modal	<code>Esc</code>

3 — El Editor

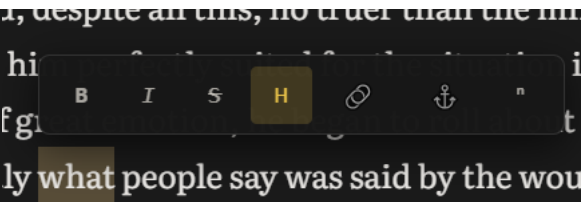


El Editor es donde todo sucede. Es intencionalmente austero — sin barras de herramientas, sin botones de formato, sin reglas. Solo el texto y vos.

Cada bloque de texto separado por una línea en blanco es un **párrafo** — la unidad fundamental en Gombro. Los párrafos se guardan, versionan, barajan y etiquetan individualmente.

Barra de formato

El editor tiene una pequeña barra de botones de formato inline. Aparece en la barra superior del editor, junto a los controles de ancho de hoja.



Seleccioná texto antes de hacer clic: el botón envuelve la selección con la marca. Si no hay selección, inserta la marca con el cursor en el centro para que escribas directamente.

BOTÓN	TOOLTIP	SINTAXIS	RESULTADO EN EL EDITOR
B	Negrita	<code>**texto**</code>	texto
<i>I</i>	Itálica	<code>*texto*</code>	<i>texto</i>
S	Tachado	<code>~~texto~~</code>	texto
H	Resaltado	<code>==texto==</code>	fondo amarillo sobre el texto
	Enlace	<code>[texto] (url)</code>	hipervínculo
	Ancla / Título	<code>++texto++</code>	marcador de posición navegable
ⁿ	Nota al pie	<code>texto[^1]</code>	referencia a pie de página

Las marcas de formato se muestran visualmente en el editor (negrita real, itálica real, fondo amarillo para resaltado) y se guardan como sintaxis Markdown en la base de datos.

Sintaxis inline – referencia rápida

SINTAXIS	NOMBRE	EN <code>.DOCX</code>	EN <code>.HTML</code>
<code>**texto**</code>	Negrita	Negrita	<code></code>
<code>*texto*</code>	Itálica	Cursiva	<code></code>
<code>~~texto~~</code>	Tachado	Tachado	<code><s></code>
<code>==texto==</code>	Resaltado	Texto normal (sin equivalente Word)	<code><mark></code> (fondo amarillo)
<code>++texto++</code>	Ancla / Título	Negrita + subrayado	<code><u id="a-slug"></code>
<code>[t] (https://...)</code>	Enlace externo	Hipervínculo clicable en Word	<code></code>
<code>[t] (#slug)</code>	Enlace interno	Hipervínculo interno en Word	<code><a></code> con hover popup

Menú contextual

Hacé clic derecho sobre cualquier párrafo del editor (Figura 3.1):

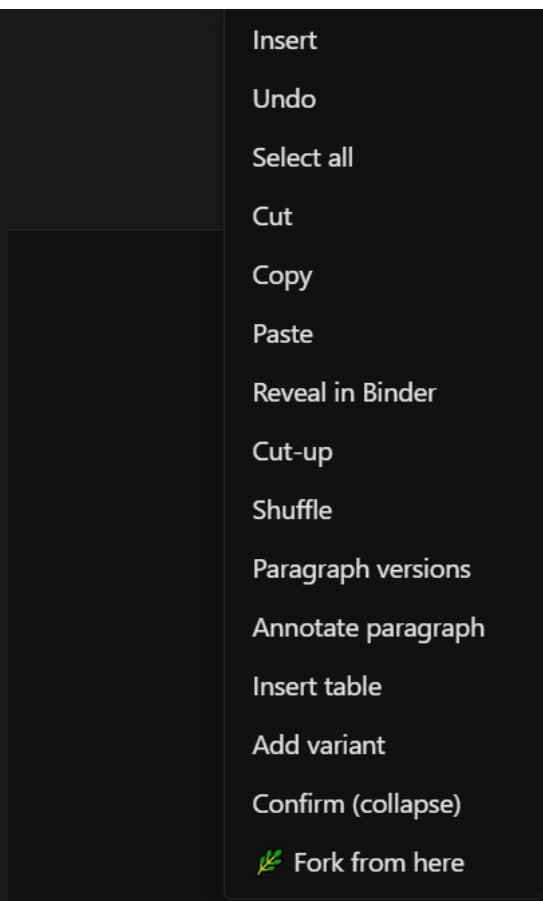


Figura 3.1 — El menú contextual del panel Editor.

- **Insertar** — inserta un elemento en el cursor: imagen, tabla o separador.
- **Deshacer** — deshace el último cambio de texto en el párrafo activo.
- **Seleccionar todo** — selecciona todo el contenido del párrafo activo.
- **Cortar / Copiar / Pegar** — operaciones estándar de portapapeles.
- **Revelar en Archivador** — resalta la sesión actual en el Explorador izquierdo.
- **Cut-up** — mezcla el párrafo con un párrafo aleatorio de otra sesión del proyecto. Ver [Capítulo 12](#).
- **Shuffle** — reorganiza aleatoriamente el orden de los párrafos dentro de la sesión actual.
- **Versiones del párrafo** — abre el historial de versiones del párrafo. Ver [Capítulo 13](#).
- **Anotar párrafo** — agrega una nota privada adjunta al párrafo, no compilable.
- **Agregar variante** — abre el sistema de Álgebra Borgiana para escribir alternativas al párrafo sin borrar el original. Ver [Capítulo 10](#).
- **Confirmar (colapsar)** — resuelve una variante borgiana: elige una opción y descarta las demás.
-  **Senderear desde aquí** — crea un sendero narrativo que se bifurca desde este párrafo. Ver [Capítulo 11](#).

Modo párrafo y modo frase

El editor trabaja en dos modos:

Modo párrafo — el modo por defecto. Ves todo el texto del párrafo activo y escribís libremente. Cada bloque separado por una línea en blanco es un párrafo independiente.

Modo frase — activalo con `modo frase` en la Terminal. Cada `.` aísla la frase actual — de a una, el resto desaparece. Escribís, ponés punto, se bloquea y se abre la siguiente.



Figura 3.2 — Activando Modo Frase desde la Terminal: escribí `/` para abrir el menú de comandos y elegí "modo frase", o escribí el comando directamente.

Las dos vistas del editor (Figuras 3.3 y 3.4):

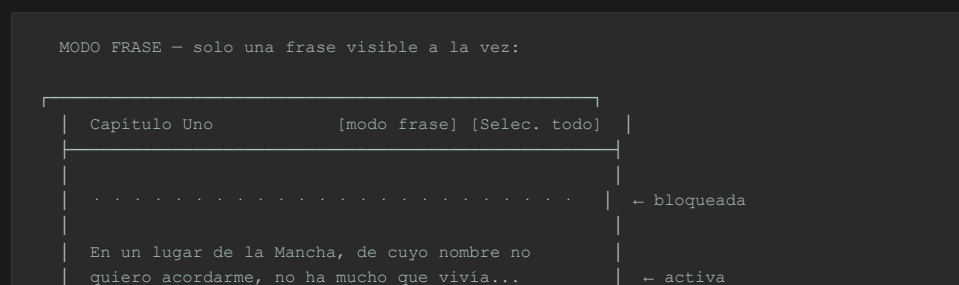
Las ruedas del carro crujían el dolor del animal. Su conductor; era un llanto de piedras, de estrellas, del pasajero.

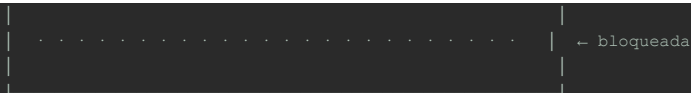
Figura 3.3 — Modo párrafo: el párrafo completo está visible y editable.

Las ruedas del carro crujían el dolor del animal.

Su conductor; era un llanto de piedras, de estrellas, del pasajero.

Figura 3.4 — Modo frase: solo la frase activa aparece; el resto se atenúa.

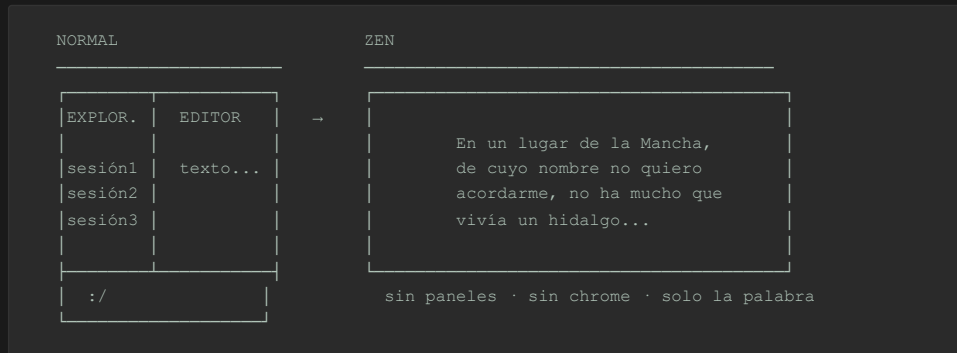




escribís → punto [.] → se bloquea → se abre la siguiente

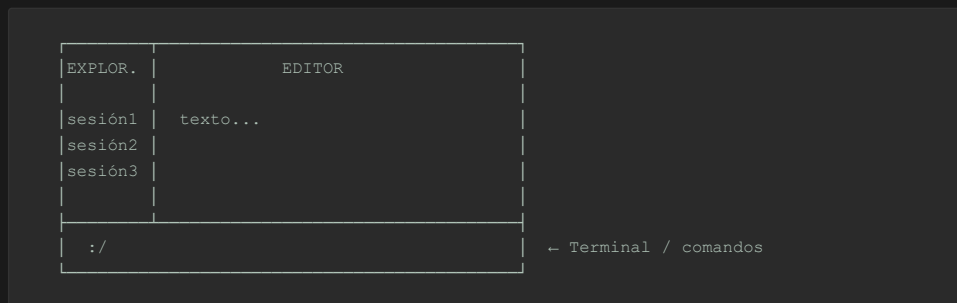
Modo zen

Expande el editor a pantalla completa. Activalo con `zen` en la Terminal, o presionando `Esc` en reposo.



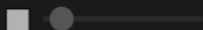
Layout — tres paneles

Gombro tiene tres zonas permanentes:

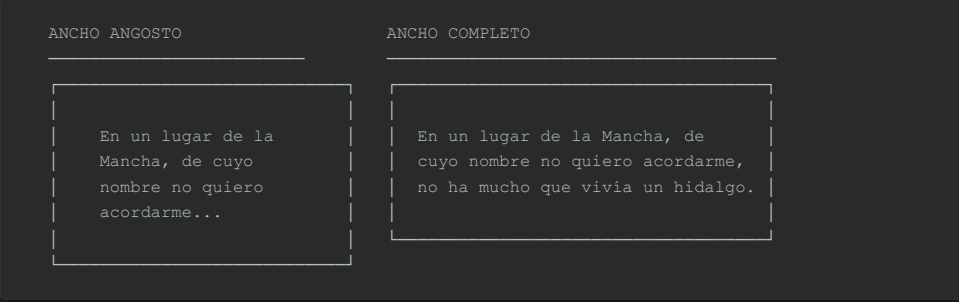


- **Explorador** (izquierda) — lista de sesiones del proyecto activo.
- **Editor** (centro/derecha) — área de escritura.
- **Terminal** (abajo) — línea de comandos. Abrila con `:` o `/`. Presioná `Ctrl+T` para la paleta flotante.

Ancho de hoja



El slider en la barra superior del editor controla el ancho de la columna de texto. Moveló hacia la izquierda para un texto más angosto (estilo "hoja de papel"), hacia la derecha para aprovechar todo el ancho disponible.



El ajuste se guarda automáticamente y persiste al reabrir Gombro.

Escala de texto

Cambiá el tamaño del texto en el editor con `/escala` en la Terminal. El número es un porcentaje: `100` es el tamaño por defecto.

```
/escala 125 → texto más grande (25% sobre el defecto)
/escala 80  → texto más chico (20% bajo el defecto)
/escala 100 → vuelve al tamaño original
```

Esto no cambia la tipografía ni el interlineado — solo escala el tamaño base.

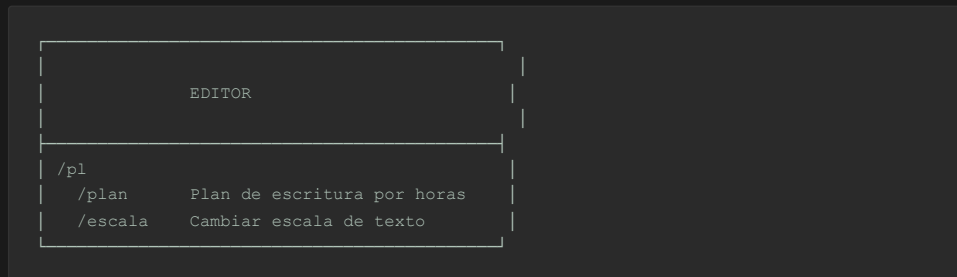
Referencia de teclado

ACCIÓN	CÓMO
Abrir Terminal	<code>:</code> <code>o</code> <code>/</code>
Paleta flotante	<code>Ctrl+T</code>
Búsqueda flotante	<code>Ctrl+F</code>
Nueva sesión	<code>Ctrl+N</code>
Sesión del diario de hoy	<code>Ctrl+D</code>
Post-it de la sesión activa	<code>F4</code>
Ayuda	<code>F1</code>
Seleccionar todo	Botón <code>[Seleccionar todo]</code> o clic derecho
Activar Modo Frase	<code>modo frase</code> en Terminal
Activar Modo Zen	<code>zen</code> en Terminal · <code>Esc</code> en reposo
Cerrar Terminal / búsqueda / activar Zen	<code>Esc</code> (en cascada)
Indentar párrafo	<code>Tab</code>
Des-indentar párrafo	<code>Shift+Tab</code>
Modo Kerouac (proyecto completo)	<code>Ctrl+K</code>

4 — Terminal de comandos ★

La Terminal de comandos es el panel de línea de comandos de Gombro — vive abajo del editor.

Presioná `:` o `/` para abrirla. `Esc` para cerrar.

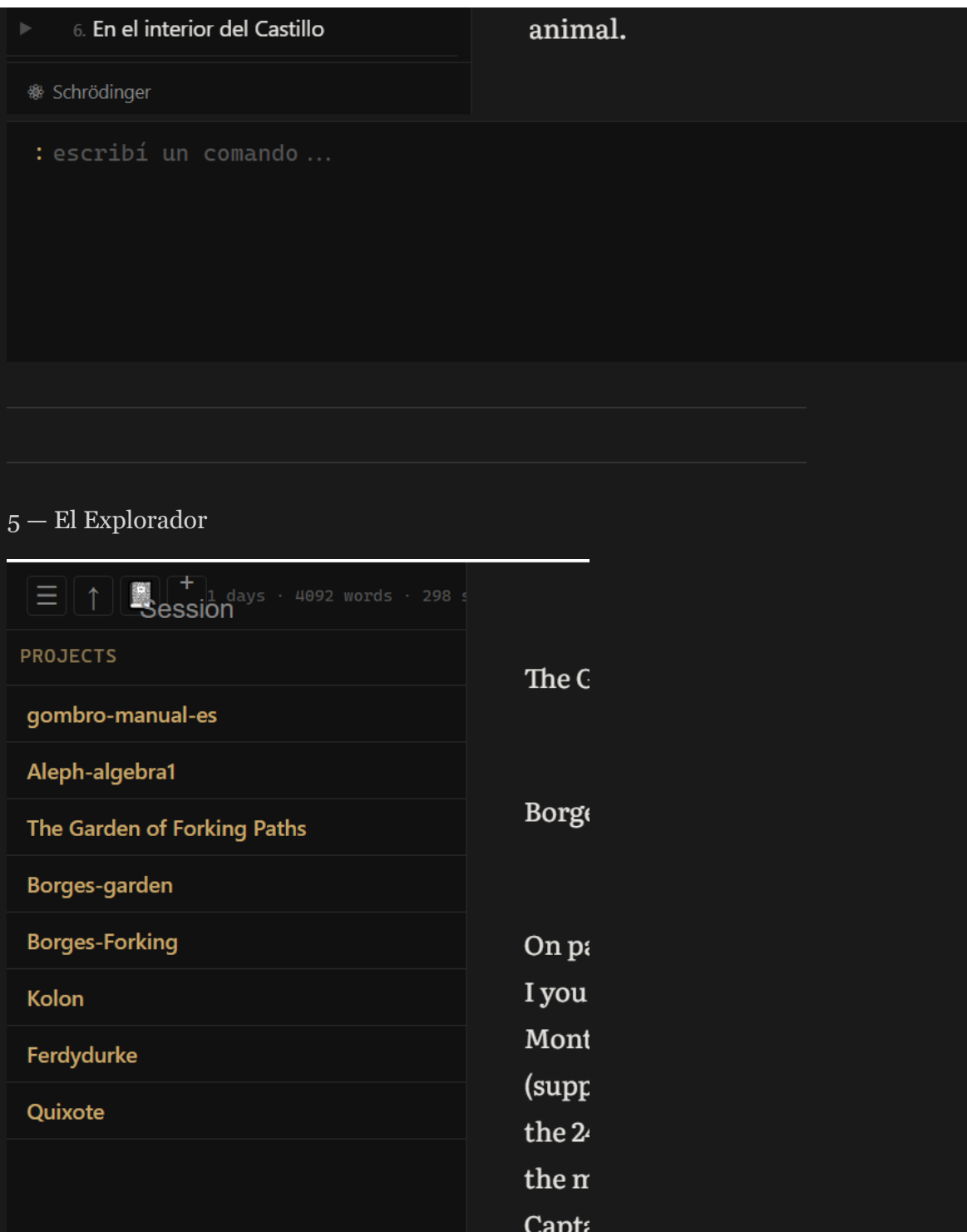


Escribí `/` para ver todos los comandos disponibles (Figura 4.1):

games	Games: Rogue
collections	Collections panel
compile	Export sessions
create project	Create project
cut-up	Cut-up: mix with other para
cut-up history	Cut-up history
graph	Open graph
help	Open help
import	Import file
<code>/ type a command ...</code>	

Figura 4.1 — La Terminal con `/` muestra todos los comandos disponibles.

- **buscar** — busca texto en todas las sesiones del proyecto activo.
- **compilar** — abre el modal de exportación a `.docx` o `.md`.
- **laberintos** — exporta los senderos narrativos del proyecto.
- **nuevo** — crea una nueva sesión en el proyecto activo.
- **abrir** — muestra la lista de proyectos para cambiar el activo.
- **crear proyecto** — crea un proyecto nuevo.
- **ver colecciones** — abre el panel de colecciones de búsqueda guardadas.
- **ver grafo** — abre la vista de grafo del proyecto.
- **importar** — importa un archivo `.md`, `.docx` o `.txt` como nueva sesión.



5 — El Explorador

Figura 5.0 — El Explorador: barra superior (a–e) y lista de sesiones.

El Explorador es el panel izquierdo — tu lista de proyectos y sesiones. La barra superior tiene cinco controles:

- a) ≡ — menú de opciones del Explorador: ocultar Schrödinger, senderos, colecciones y activar Modo Kerouac. b) ↑ — importar un archivo externo (`.md`, `.docx`, `.txt`) como nueva sesión. c) 📄 — acceso directo al Diario. Ver [Capítulo 6](#). d) + — crear una nueva sesión al final de la lista. e) **Estadísticas** — días de escritura y total de palabras del proyecto activo. Ver [Capítulo 9](#).

Acordeón de sesiones

Cada sesión en el Explorador puede expandirse para mostrar sus párrafos como una tabla de contenidos. El comportamiento es de **acordeón** — solo una sesión puede estar abierta a la vez.

GESTO	QUÉ HACE
Clic en el nombre de la sesión	Expande la sesión y muestra sus párrafos · el editor va al primer párrafo
Clic en otro nombre de sesión	Cierra la anterior · abre la nueva · editor va al primer párrafo
Clic en un párrafo del outline	El editor va exactamente a ese párrafo
Clic en ►/▼	Solo despliega/colapsa el outline sin mover el editor

ACORDEÓN — una sola sesión abierta a la vez:

► Capítulo Uno	← cerrada
▼ Capítulo Dos ← abierta	
· El viajero llegó al cast...	← párrafo 1
· Mercedes apareció en el umbral	← párrafo 2
· Un humo vaporoso rodeaba...	← párrafo 3
► Capítulo Tres	← cerrada

Agregar sesión o párrafo en posición

Clic derecho en una sesión o en un párrafo del outline expandido para insertar contenido nuevo **exactamente debajo** del elemento clickeado:

GESTO	QUÉ HACE
Clic derecho en sesión → Agregar sesión abajo	Crea una sesión nueva inmediatamente debajo de esa sesión, lista para renombrar
Clic derecho en párrafo (outline) → Agregar párrafo abajo	Inserta un párrafo vacío debajo del párrafo seleccionado — aparece "nuevo párrafo" en el explorador hasta que escribís

Reordenar párrafos

En el outline expandido de una sesión podés reordenar párrafos con drag & drop, igual que las sesiones:

GESTO	QUÉ HACE
Arrastrar párrafo del outline → soltar en otra posición	Mueve el párrafo a esa posición, guarda en DB y recarga el editor

Estadísticas del proyecto

Las estadísticas aparecen al pie del Explorador y se actualizan en tiempo real:

- **Días** — cuántos días distintos escribiste en este proyecto.
- **Palabras** — total de palabras en todas las sesiones del proyecto.
- **Frases** — total de oraciones.
- **Comas** — cantidad de comas. Proxy de complejidad sintáctica.

Selección múltiple

En el Explorador podés seleccionar varias sesiones a la vez:

GESTO	QUÉ HACE
<code>Ctrl+click</code>	Agrega o quita una sesión de la selección
<code>Shift+click</code>	Selecciona el rango desde la última sesión clickeada hasta esta
<code>Delete</code>	Elimina todas las sesiones seleccionadas de una vez

Menú contextual de sesión

Clic derecho sobre cualquier sesión (Figura 5.1):



Figura 5.1 — El menú contextual de una sesión en el Explorador.

- **Agregar sesión abajo** — crea una nueva sesión inmediatamente debajo de esta.
- **Renombrar** — cambia el nombre de la sesión.
- **Duplicar** — crea una copia exacta de la sesión con todo su contenido.

- **Barajar (Abarajar)** — aplica la técnica cut-up a todos los párrafos de la sesión. Ver [Capítulo 12](#).
- **Deshacer barajada** — revierte la última operación de baraja.
- **Subir / Bajar** — reordena la sesión dentro del proyecto. También podés arrastrar y soltar directamente en la lista.
- **Mover a** `<proyecto>` — transfiere la sesión a otro proyecto existente.
- **Eliminar** — borra la sesión y todo su contenido. Esta acción no se puede deshacer.

Menú contextual de proyecto

Clic derecho sobre el nombre de un proyecto:

- **Renombrar** — cambia el nombre del proyecto.
- **Resumen del proyecto al 20%** — genera un resumen extractivo de todo el proyecto. Ver [Capítulo 20](#).
- **Eliminar** — borra el proyecto y todas sus sesiones.

Opciones de vista del Explorador

Clic en `≡` para mostrar u ocultar elementos:

- **Ocultar Schrödinger** — oculta el botón `⌘`. Ver [Capítulo 19](#).
- **Ocultar senderos** — oculta el panel de senderos narrativos. Ver [Capítulo 11](#).
- **Ocultar colecciones** — oculta la sección de colecciones guardadas. Ver [Capítulo 16](#).
- **Modo Kerouac** — activa la vista continua del proyecto completo. Ver [Capítulo 21](#).

PARTE II — Escribir

6 — El Diario

El Diario es un proyecto especial que Gombro mantiene separado de tus proyectos de escritura. Una sesión por día, con nombre automático según la fecha. Presioná `Ctrl+D` desde cualquier lugar para abrirlo.

```
EXPLORADOR — el diario siempre al final:
```

```
| ▶ PROYECTO: Don Quijote |
|   La Mancha             |
|   El Caballero           |
|   ────────────          |
| ▶ PROYECTO: DIARIO      | ← siempre al fondo
```

Mié, 22 abril, 26	← hoy (creada automáticamente)
Mar, 21 abril, 26	
Lun, 20 abril, 26	

Cómo funciona

- `Ctrl+D` desde cualquier lugar — abre la sesión de hoy, creándola si no existe
- Los nombres de sesión son fechas literarias: *Mié, 22 abril, 26*
- `Ctrl+N` está deshabilitado en modo diario — una sesión por día, creada automáticamente
- A medianoche, Gombro cambia automáticamente a la sesión del día siguiente
- También disponible desde el menú slash: escribí `/` → *diario* o *diary*

FLUJO:

```
Presionás Ctrl+D desde cualquier lugar
      ↓
¿Existe la sesión de hoy?
├── Sí ──> quedás ahí
└── NO ──> se crea sola "Mié, 22 abr, 26"
                ↓
            se abre en el editor
                ↓
    escribis libremente — se guarda solo
                ↓
    medianoche → se abre la sesión del día siguiente
```

El diario no es un proyecto — es un hábito. Gombro lo mantiene fuera del camino de tu ficción, siempre al fondo de la lista, siempre a un atajo de distancia.

7 — Atrapasueños

El Atrapasueños es el cuaderno de sueños de Gombro. Capturá sueños nocturnos, diurnos, divagaciones, imágenes fugaces — cada entrada es una sesión independiente, con su propia identidad.

A diferencia del Diario, que crea una sesión por día, el Atrapasueños crea **una sesión nueva cada vez** que lo abrís. Cada sueño es su propio fragmento.

EXPLORADOR — el atrapasueños:

► PROYECTO: Don Quixote La Mancha	
► PROYECTO: Sueños El caballo sin jinete La ciudad de agua Un tren que no llega	← siempre al fondo ← ordenados por primeras 3 palabras

Cómo funciona

- `Ctrl+O` desde cualquier lugar — abre una sesión nueva vacía en el proyecto Sueños, lista para escribir
- También disponible desde la Terminal: `/sueños`, `/dreams`, `/atrapasueños`, `/dreamcatcher`
- Las sesiones se ordenan **alfabéticamente por las primeras 3 palabras** del contenido — no por fecha
- El nombre de la sesión es la fecha y hora de creación (se actualiza automáticamente cuando escribís)

```
FLUJO:

Presionás Ctrl+O
    ↓
Se abre una sesión vacía en el proyecto Sueños
    ↓
Escribís el sueño libremente
    ↓
Las primeras 3 palabras se convierten en el encabezado
    ↓
Se guarda solo — aparece en la lista ordenado alfabéticamente
```

Alimentar el Atrapasueños desde notas

Si escribís una nota rápida (`F4`) con el hashtag `#dreams` o `#sueños`, Gombro captura ese contenido automáticamente y crea una entrada en el Atrapasueños con ese texto.

```
Nota rápida con F4:

┌ Soñé que volvía a la casa ─┐
│ de mi infancia. Todo era  │
│ idéntico pero más grande. │
│ #sueños                    │
└───────────────────────────┘

    ↓ al guardar
→ se crea una entrada en Sueños con ese contenido
```

Compilar los sueños

Al compilar con el modal de compilar, podés incluir el Atrapasueños como una sección separada del documento final.

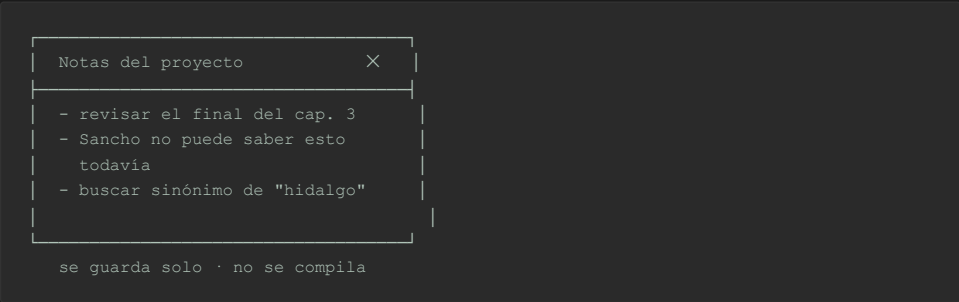
Referencia

ACCIÓN	CÓMO
Abrir nuevo sueño	<code>Ctrl+O</code> desde cualquier lugar
Comando	<code>/sueños</code> · <code>/dreams</code> · <code>/atrapasueños</code> · <code>/dreamcatcher</code>

ACCIÓN	CÓMO
Capturar sueño desde nota	<code>F4</code> → escribir con <code>#sueños</code> o <code>#dreams</code>
Incluir en compilar	Modal compilar → checkbox Atrapasueños

8 — Notas del proyecto

Presioná `Ctrl+P` para abrir un bloc de notas adjunto al proyecto activo. Escribí libremente — se guarda automáticamente. Presioná `Esc` para cerrar.



La nota no aparece en el Explorador, no se compila al exportar, y no tiene versiones. Es una mesa auxiliar al lado de tu escritorio.

9 — Plan de escritura por horas

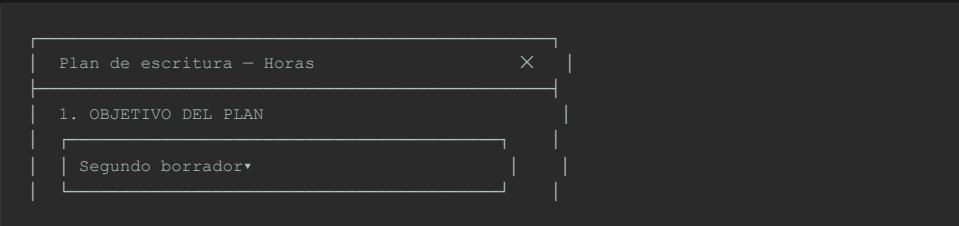
El Plan de escritura es un modal que te ayuda a planificar una etapa del manuscrito (un borrador, una revisión) en términos de **horas de dedicación por día**, y muestra cuánto llevás escrito frente a lo planeado. No es una herramienta de productividad estricta. Es un espejo con fecha de cierre.

Cómo abrirlo

Presioná `Ctrl+Shift+P`, o escribí `/plan` en la Terminal y presioná `Enter`. Ambos abren el mismo modal, centrado sobre el editor. Cerralo con `X`, con `Esc`, o tocando fuera del modal.

Configurar el plan (primera vez)

Si el proyecto activo no tiene un plan, el modal abre directamente en el formulario de configuración:



sugerencias: Primer borrador · Segundo borrador · Manuscrito final · Revisión final

Fecha de cierre

2026-08-01

Te quedan: 52 días

2. HORAS DE DEDICACIÓN POR DÍA

2

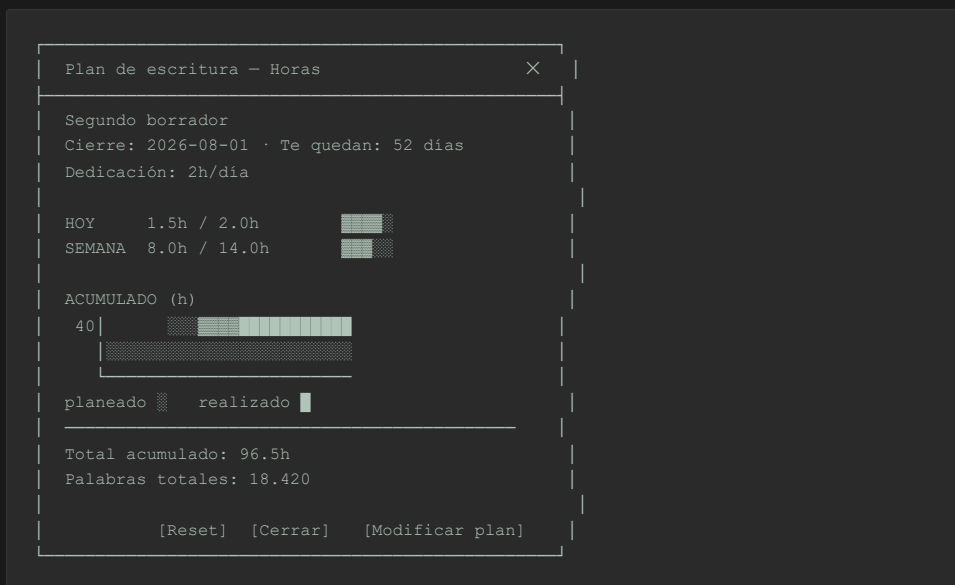
Eso son 14.0h por semana · 104.0h en total hasta el cierre

[Cancelar] [Guardar plan]

- **Objetivo** — un nombre libre para esta etapa (con sugerencias rápidas: *Primer borrador*, *Segundo borrador*, *Manuscrito final*, *Revisión final*).
- **Fecha de cierre** — el día en que querés tener esta etapa terminada.
- **Horas de dedicación por día** — cuánto tiempo planeás escribir cada día. Gombro calcula automáticamente el total semanal y el total hasta el cierre.

El tablero (dashboard)

Una vez configurado, el modal abre directamente en el tablero:

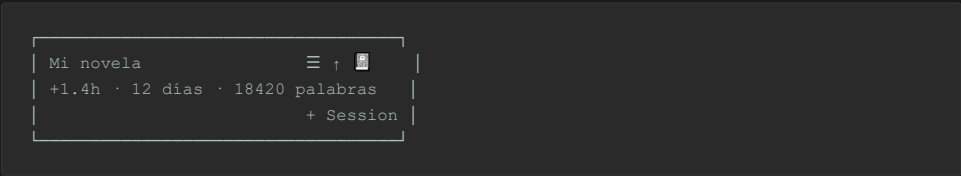


- **HOY / SEMANA** — horas escritas hoy y en la semana actual, frente a la meta calculada según tu dedicación diaria. La barra se llena a medida que avanzás.
- **ACUMULADO (h)** — gráfico con dos series: *planeado* (, la línea recta de tu dedicación diaria multiplicada por los días transcurridos) y *realizado* (, lo que efectivamente escribiste). Si la barra realizada va por delante de la planeada, vas adelantado.
- **Total acumulado** — la suma de **todas** las horas registradas en el proyecto desde siempre, sin importar cuántos planes configuraste. Este número nunca se reinicia.

- **Palabras totales** — el conteo de palabras actual de todo el proyecto, igual que en el Explorador. Es solo informativo: el plan se mide en horas, no hay una meta de palabras.

Indicador en el Explorador

Mientras el modal está cerrado, la línea de estadísticas del proyecto en el Explorador muestra un indicador `±Xh`: la diferencia entre lo planeado y lo realizado hasta hoy.



- `+1.4h` → vas 1.4 horas **adelantado** respecto del plan.
- `-2.0h` → vas 2 horas **atrasado**.

Si el panel del Explorador se angosta y no entra todo en una línea, la línea de estadísticas pasa a su propia fila para no superponerse con los botones de la cabecera.

Modificar y reiniciar el plan

- **Modificar plan** — abre de nuevo el formulario de configuración con los datos actuales cargados. Podés cambiar el objetivo, la fecha de cierre o la dedicación diaria sin perder el progreso: el gráfico de "ACUMULADO" sigue contando desde el mismo punto de partida.
- **Reset** — borra la configuración del plan actual (objetivo, fecha de cierre, dedicación) y vuelve al formulario de configuración, como si fuera la primera vez. **El historial de horas escritas no se borra**: queda guardado y sigue sumando al "Total acumulado". Es la forma de cerrar una etapa (ej: "Segundo borrador") y empezar la siguiente desde cero, sin perder el registro de lo ya hecho.

Un plan de escritura no es un plazo. Es un hábito hecho visible — y un historial que no se pierde al pasar de etapa.

Referencia

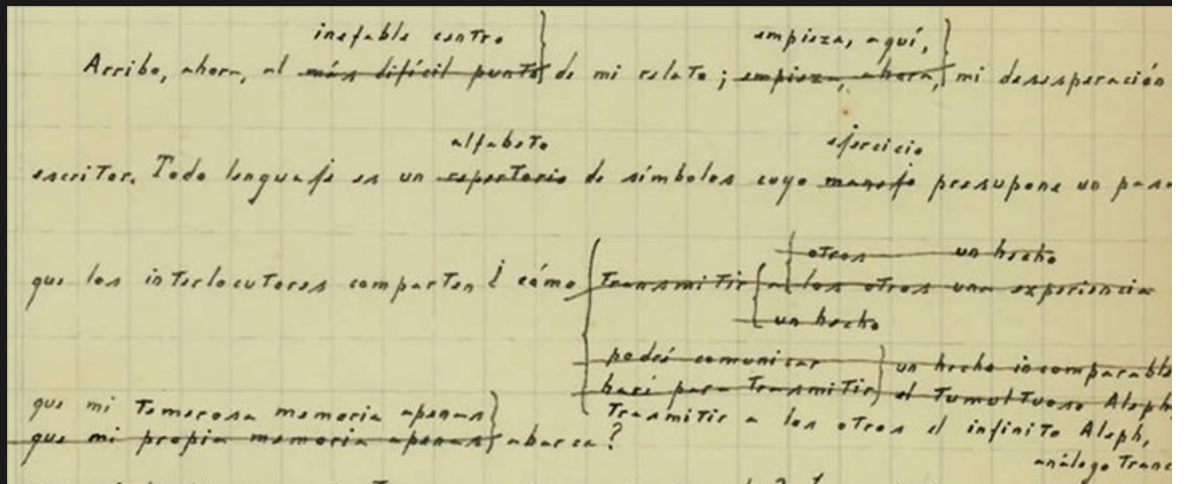
ACCIÓN	CÓMO
Abrir Plan de escritura	<code>Ctrl+Shift+P</code> , o <code>/plan</code> en la Terminal
Configurar plan (primera vez)	Completar objetivo, fecha de cierre y horas/día, luego "Guardar plan"
Modificar plan existente	Botón "Modificar plan" en el tablero
Reiniciar plan (nueva etapa)	Botón "Reset" en el tablero
Cerrar el modal	Botón "Cerrar", <code>✕</code> , <code>Esc</code> , o clic fuera del modal
Ver avance sin abrir el modal	Indicador <code>±Xh</code> en la línea de stats del Explorador

PARTE III — Trabajar el texto

10 — Álgebra Borgiana ★

El Álgebra Borgiana es el sistema de Gombro para escribir con alternativas abiertas — inspirado directamente en la forma en que Borges corregía sus manuscritos: no borrando, sino **ramificando**.

En los borradores manuscritos de Borges se puede ver una palabra tachada con tres alternativas escritas al lado, unidas por una llave. No las resolvía de inmediato. Las dejaba coexistir en la página hasta que la correcta se volvía obvia — o hasta que la ambigüedad misma se convertía en el punto.



Insertar un fragmento pendiente

1. Hacé clic para posicionar el cursor (o seleccioná una palabra/frase)
2. Clic derecho → **Insertar**
3. Escribí tu texto en el panel — admite múltiples líneas
4. Presioná **ok** (o `Ctrl+Enter`) para insertar como bloque Borgiano pendiente

Si cerrás el panel sin presionar ok, no se inserta nada. El bloque queda pendiente hasta que lo confirmés.

FLUJO DE INSERCIÓN:

cursor aquí |
...vivía un hidalgo | de los de lanza...

clic derecho → Insertar

de cuyo nombre prefiero no acordarme, [ok]	← escribí acá
--	---------------

presioná ok (o `Ctrl+Enter`)

resultado — bloque pendiente insertado:
...vivía un hidalgo [] de los de lanza...

```
|| de cuyo nombre prefiero ||
|| no acordarme,           ||
||                         ||
(pendiente - confirmalo o dejalo abierto)
```

Crear una variante desde una selección

1. Seleccioná cualquier palabra o frase
2. Clic derecho → **Agregar variante**
3. Escribí la alternativa y presioná `Enter`

El texto seleccionado se convierte en la primera opción. Tu nuevo texto es la segunda. Ambos aparecen como un bloque visual. Las variantes se apilan con la **original abajo** y las nuevas arriba — la primera versión es siempre la de abajo:

```
SELECCIONAR → clic derecho → Agregar variante:

...el perro estaba [muerto]
                    ↓
escribi la alternativa: "vivo"
                    ↓
...el perro estaba
| vivo              | ← nueva variante (arriba)
| muerto           | ← original (abajo)
|                 | ...ladrando todavía

agregá más variantes → cada nueva queda arriba de las anteriores
```

Agregar sub-variantes

Podés ramificar una opción dentro de un bloque borgiano — crear una variante de una variante. Así se reproduce la estructura arbórea de los manuscritos de Borges: cada rama puede bifurcarse en nuevas ramas.

1. Clic derecho sobre una fila específica del bloque
2. Elegí **Agregar sub-variante**
3. Escribí la alternativa y presioná `Ctrl+Enter`

La opción elegida se convierte en un nuevo bloque anidado con dos ramas — la original y la nueva:

```
SUB-VARIANTE — ramificar una opción existente:

| el perro caminaba | ← clic derecho → Agregar sub-variante
| el perro venía    |
|                  |
                    ↓
| [ el perro trotaba | ← sub-bloque anidado (nueva variante arriba)
|  el perro caminaba | ← original abajo
| ]                 |
| el perro venía    |

Sintaxis interna: {el perro venía|{el perro caminaba|el perro trotaba}}
```

No hay límite de profundidad — cada rama puede seguir bifurcándose.

Resolver una rama

RESOLUCIÓN — al estilo Borges (tachado, no borrado):

clic derecho en "muerto" → Elegir ésta:

muerto

vivo

inconsciente

→

muerto

~~vivo~~

~~inconsciente~~

← elegida

← tachada (sigue visible)

clic derecho → Confirmar (colapsar) → texto plano: "muerto"

las alternativas desaparecen solo cuando VOS lo decidís.

Clic derecho en cualquier fila del bloque:

ACCIÓN	EFFECTO
Elegir ésta	Tacha todas las demás opciones
Tachar ésta	Marca esta opción como descartada
Confirmar (colapsar)	Colapsa el bloque a texto plano (si hay una sola opción viva)

Exportar variantes a DOCX

Al compilar a `.docx`, las variantes borgianas se exportan como una **llave tipográfica apilada** — inline en el texto, sin recuadros ni bordes. La versión original queda abajo; las variantes añadidas después quedan arriba.

EN GOMBRO:

...para que le des {órdenes|sugerencias|instrucciones} a la terminal...

EN WORD (.docx):

instrucciones

sugerencias

para que le des {órdenesa la terminal.

La llave `{ }` escala para abarcar todas las opciones. Su punto central coincide con el centro del bloque. El texto antes y después de la variante continúa en la misma línea.

Sintaxis

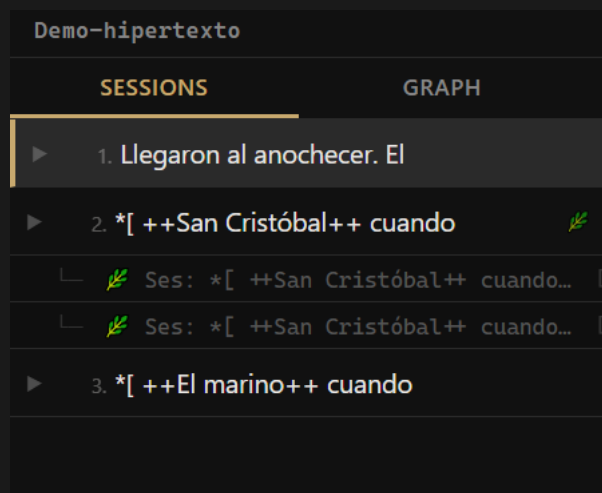
Internamente se guarda como `{opción1|opción2|~~tachada~~}`. Nunca lo ves mientras escribís — el editor renderiza el bloque visual automáticamente.

La filosofía

El Álgebra Borgiana es una forma de **mantener las contradicciones abiertas** — de escribir un texto que contiene sus propias alternativas sin forzar una resolución.

Borges escribió: "El tiempo se bifurca perpetuamente hacia innumerables futuros." El Álgebra Borgiana es el procesador de texto que le cree.

11 — Senderos (Laberintos narrativos) ★



Un **Sendero** es una bifurcación narrativa. Desde cualquier párrafo podés abrir un camino alternativo — una versión de la historia que se separa en ese punto exacto y sigue su propio rumbo. El texto se bifurca, no se reemplaza.

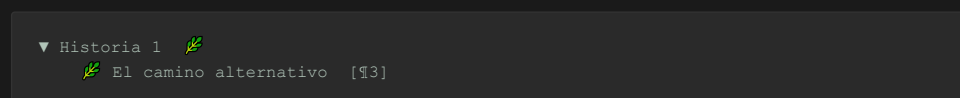
Crear un sendero

Hacé clic derecho en el párrafo donde querés bifurcar y elegí  **Senderear desde aquí**. Gombro crea el sendero y lo registra en el Explorador **debajo de la sesión de origen**, como una fila hijo.

El nombre del sendero se genera automáticamente: `Ses: [nombre de sesión] - párrafo: [primeras palabras]`. Podés renombrarlo con clic derecho.

Senderos en el Explorador

Los senderos aparecen **inline**, anidados bajo la sesión donde nacieron:



- El indicador  en la sesión indica que tiene al menos un sendero.
- El botón **[¶N]** navega al párrafo exacto donde nace la bifurcación.

Abrir un sendero

Hacé clic en el sendero en el Explorador. Se abre como una sesión propia con el contenido heredado hasta el punto de bifurcación. Lo que escribas en el sendero no toca la sesión original.

El banner de origen

Cuando un sendero está abierto, aparece una barra verde arriba del editor. Al hacer clic volvés a la sesión de origen en el punto de bifurcación.

Compilar — Versión Laberinto

Al abrir el modal de compilar con **Proyecto** activo, si el proyecto tiene senderos aparece el checkbox:

 **Versión laberinto (senderos intercalados con §)**

Al activarlo, el documento compilado numera todas las secciones y agrega marcadores de bifurcación:

```
§ 1 Sesión A
§ 2 Sesión B
§ 3 Sesión C ← punto de bifurcación
  [ El camino alternativo → ir a § 5]
  [Lectura normal → § 4 Sesión D]
§ 4 Sesión D
§ 5  El camino alternativo
  [← Este sendero nació en § 3 Sesión C]
  [La historia continúa en § 4 Sesión D]
```

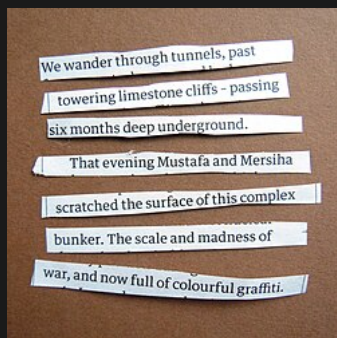
Los marcadores son **hipervínculos internos** en `.docx` y links en `.md`. El lector navega entre la lectura lineal y los desvíos sin perder el hilo.

Referencia

ACCIÓN	CÓMO
Crear sendero	Clic derecho en párrafo →  Senderear desde aquí
Abrir sendero	Clic en el sendero en el Explorador
Ir al párrafo de origen	Clic en el botón ¶N junto al sendero
Volver al origen	Clic en el banner verde arriba del editor
Renombrar	Clic derecho en el sendero → Renombrar
Eliminar	Clic derecho en el sendero → Eliminar sendero
Versión Laberinto	Modal compilar → activar  Versión laberinto

12 — Baraja y cut-up ★

"When you cut into the present, the future leaks out." — William S. Burroughs



Fuente: Cut-up technique - Wikipedia

La técnica del cut-up fue inventada por Tristan Tzara en los años 20 y llevada a su extremo por **William S. Burroughs** y Brion Gysin en los 60. Burroughs recortaba páginas de periódicos, novelas propias, transcripciones — y las mezclaba físicamente para romper la linealidad del significado. El resultado no era azar puro: era colisión controlada. El escritor decide qué queda.

Baraja aplica esa lógica directamente a tu manuscrito: toma un párrafo que escribiste y lo **mezcla con un párrafo aleatorio de otro lugar del proyecto**. Todo el material viene de tu propia escritura — no hay nada ajeno.

ANTES DE BARAJAR:

sesión "Capítulo Uno"

En un lugar de la Mancha,
de cuyo nombre no quiero
acordarme, no ha mucho
que vivía un hidalgo...

sesión "El Caballero"

Frisaba la edad de nuestro
hidalgo con los cincuenta
años; era de complexión
recia, seco de carnes,
enjuto de rostro.

↓ clic derecho → Barajar (Baraja) ↓

DESPUÉS — los dos colisionan:

En un lugar de la Mancha, seco de carnes, enjuto de
rostro — de cuyo nombre no quiero acordarme, no ha
mucho que vivía un hidalgo de los de lanza en astillero,
adarga antigua. Frisaba los cincuenta años y madrugaba mucho.

algo nuevo apareció. no lo planeaste.

Clic derecho en cualquier párrafo → **Barajar (Baraja)**.

Si el resultado no te interesa: clic derecho en la sesión → **Deshacer barajada**.

Cuándo usar Baraja

- Cuando un párrafo se siente atascado
- Cuando querés conexiones inesperadas entre sesiones
- Cuando la siguiente frase lógica es lo último que querés escribir

*Baraja no es un generador aleatorio. Es un **estímulo desde tu propia escritura** — todo lo que extrae viene de texto que vos mismo escribiste.*

1. Seleccioná la palabra o frase
2. Clic derecho → **Duda**

El texto aparece subrayado con el color de acento del editor.

Cómo confirmar (quitar la duda)

1. Clic derecho sobre el texto marcado
2. Elegí **Confirmar (quitar duda)**

El texto queda limpio — sin la marca, sin modificar el contenido.

Referencia

ACCIÓN	CÓMO
Marcar como duda	Seleccioná → clic derecho → Duda
Confirmar (quitar duda)	Clic derecho sobre texto marcado → Confirmar (quitar duda)

15 — Tablas

Gombro permite crear y editar tablas directamente en el editor. Las tablas se muestran como un widget visual — no como texto plano — y se pueden editar celda por celda.

Crear una tabla

Presioná **Ctrl+Shift+T**. Se abre un panel donde elegís la cantidad de filas y columnas. Gombro inserta la tabla en el cursor.

Editar una tabla

Personaje	Rol	Estado
Alonso	protagonista	activo
Sancho	escudero	activo
Dulcinea	ausente	-

Hacé **clic** sobre la tabla para abrir el editor de celdas. Podés:

- Editar el contenido de cada celda

- Agregar o quitar filas y columnas
- Activar o desactivar la fila de encabezado

Tablas importadas

Al importar un archivo `.md` que contiene tablas en formato `| col | col |`, Gombro las convierte automáticamente al formato nativo `:::tabla` — quedan editables igual que las creadas dentro de Gombro.

Al compilar

FORMATO	RESULTADO
<code>.docx</code>	Tabla con bordes y encabezado en negrita, embebida en el documento
<code>.md</code>	Tabla en formato GFM estándar, legible en cualquier visor Markdown

Referencia

ACCIÓN	CÓMO
Crear tabla	<code>Ctrl+Shift+T</code>
Editar tabla	Clic sobre la tabla

PARTE IV — Explorar el manuscrito

16 — Búsqueda y Colecciones ★

Encontrá cualquier fragmento del manuscrito en menos de un segundo.

← search →

in paragraphs

in phrases

all projects

⌘ navegar · Enter seleccionar · ←

/ se

La búsqueda recorre el texto completo de cada párrafo en el proyecto activo — todas las sesiones a la vez.

buscar hidalgo

RESULTADO DE BÚSQUEDA — "buscar hidalgo":

	hidalgo	[5 resultados]
La Mancha		
...no quiero acordarme, no ha mucho que vivía un [hidalgo] de los de lanza...		
El Caballero		
Frisaba la edad de nuestro [hidalgo] con los cincuenta años...		
La partida		
...con que suelen armarse los [hidalgos]...		
+ Guardar como colección		

clic en cualquier resultado → va directo al párrafo en el editor

Búsqueda en frases

Usá el modo frase para resultados a nivel de oración individual — más precisos, más localizados:

buscar hidalgo en frases

BÚSQUEDA EN FRASES — más granular:

sin modo frase:

La Mancha
...no quiero acordarme, no ha mucho que vivía un [hidalgo]
de los de lanza en astillero, adarga antigua, rocin flaco
y galgo corredor...
(párrafo entero)

con modo frase:

La Mancha
...vivía un [hidalgo] de los de lanza en astillero...
(solo la oración que lo contiene)

Colecciones

Una Colección es una búsqueda guardada. Después de cualquier búsqueda, hacé clic en + **Guardar como colección**. Ponele nombre, guardala, y aparece en el Explorador — un clic para volver a ejecutarla.

Sesiones [1]

```
| La Mancha |
| El Caballero |
| Olla y Renta |
| El Ama |
| _____ |
| COLECCIONES | ← búsquedas guardadas, siempre a un clic
| ▶ El arco del hidalgo |
| ▶ Comida e ingresos |
| ▶ Debate de nombres |
| _____ |
```

17 — Hashtags y filtros

Etiquetas que asignás manualmente a párrafos individuales. Rastreá personajes, objetos, motivos recurrentes — encontralos todos al instante.

Clic derecho en un párrafo → # (**panel de hashtags**). Activá o desactivá etiquetas, creá nuevas.

Buscá por etiqueta igual que cualquier término:

```
buscar #ama
```

Filtro por hashtag en el Explorador

Si tu proyecto usa hashtags, podés filtrar la lista de sesiones por hashtag directamente desde el Explorador — sin abrir el panel de búsqueda.

En la parte inferior del Explorador, los hashtags del proyecto aparecen como etiquetas pequeñas. Hacé clic en una para mostrar solo las sesiones que contienen ese hashtag. Hacé clic de nuevo para quitar el filtro.

Es útil cuando un proyecto tiene muchas sesiones y querés enfocarte en las que corresponden a un personaje, lugar o tema específico.

```
| Sesiones |
| _____ |
| ▼ La Mancha #hidalgo #ama |
| ▼ El Caballero #hidalgo |
| ▼ Olla y Renta #ama |
| _____ |
| HASHTAGS |
| [ #hidalgo ] [ #ama ] [ #lanza ] |
| _____ |
| ↑ clic en una etiqueta filtra |
| la lista de sesiones |
```

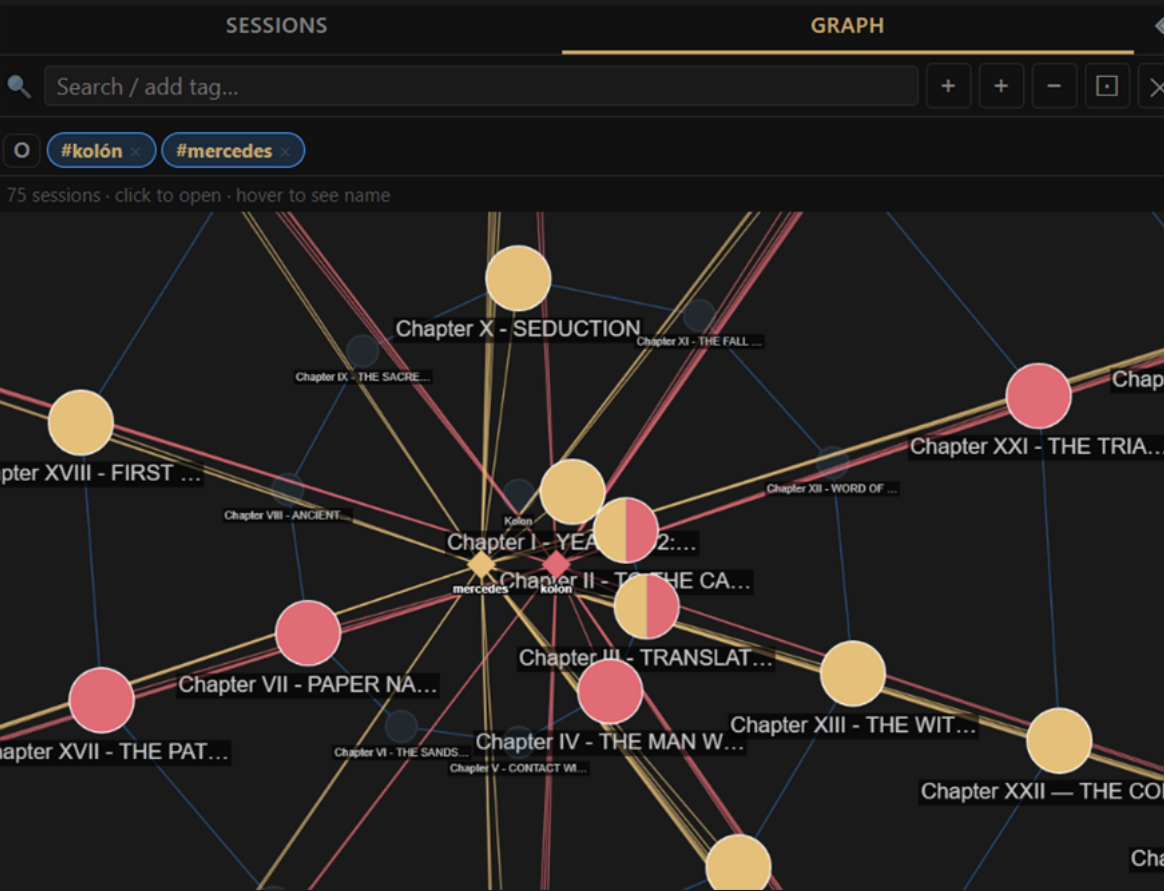
Referencia

ACCIÓN	CÓMO
Agregar hashtag	Clic derecho en párrafo → # (panel de hashtags)

ACCIÓN	CÓMO
Buscar por hashtag	buscar #etiqueta en la Terminal
Filtrar por hashtag	Clic en la etiqueta de hashtag en el Explorador
Quitar el filtro	Clic de nuevo en el hashtag activo
Gestionar hashtags	/tag en la Terminal

18 — Vista de mi libro en un gráfico ★

Tu proyecto completo de un vistazo. Todas las sesiones como nodos — filtrá por palabra clave para ver dónde vive cada tema.



En el Explorador, hacé clic en la pestaña **GRAPH**. Gombro carga automáticamente todas las sesiones del proyecto como nodos dispuestos en espiral. El tamaño de cada nodo refleja la cantidad de párrafos de esa sesión.

Cómo leer el grafo

Cada nodo es una sesión: **más grande = más párrafos**. Las líneas unen las sesiones en su orden dentro del proyecto. La barra superior muestra el total — por ejemplo "75 sesiones · clic para abrir · hover para ver el nombre".

- Clic en un nodo → abre esa sesión en el Editor
- Hover → muestra el nombre completo de la sesión

Filtro por palabras clave

La barra de búsqueda del grafo sirve para encontrar sesiones por contenido:

1. Escribí una palabra en la barra → Enter o clic en +
2. La palabra se guarda como chip en el panel de keywords
3. Las sesiones que contienen esa palabra se destacan: crecen al doble de tamaño y se pintan con el **color** asignado a esa keyword
4. Las que no coinciden se atenúan
5. Al volver a abrir el grafo, las keywords se activan automáticamente

Colores y mitades: varias palabras clave a la vez

Cuando activás **más de una** palabra clave, cada una recibe un color fijo (la primera **roja**, la segunda **dorada/ámbar**, la tercera verde, y así). Ese color aparece tanto en el diamante de la keyword (al centro) como en las esferas que la contienen:

- Una sesión que menciona **una sola** keyword → esfera del **color pleno** de esa keyword.
- Una sesión que menciona **dos** → esfera partida **mitad y mitad** con los dos colores, como un gráfico de torta.
- Tres o más → la esfera se reparte en porciones iguales, una por keyword.

Así, de un vistazo, ves *qué tema vive en cada sesión* — y dónde se cruzan — sin abrirlas.

En la imagen de arriba, **#kolón** aparece en **rojo** y **#mercedes** en **dorado**; las sesiones que mencionan a los dos se ven partidas **mitad y mitad**.

Combinar palabras clave: Y / O

A la izquierda de los chips hay un botón que alterna entre **O** (cualquiera) e **Y** (todas). Se aplica solo a las keywords **activas**:

- **O** (por defecto): se destacan las sesiones que contienen **cualquiera** de las keywords activas.
- **Y**: se destacan **solo** las sesiones que contienen **todas** las keywords activas — es decir, dónde los temas **se cruzan** dentro de la misma sesión.

Ejemplo. Con los chips `kolon` y `mercedes` activos: en **O** se prenden todas las sesiones donde aparece alguno; en **Y** se prenden solo las sesiones donde aparecen **los dos** (dónde se encuentran los personajes).

Si tenés muchas palabras, activá o desactivá los chips con un clic: el botón Y/O combina únicamente las que estén activas.



O •kolon × •mercedes × okristobal × — O: cualquiera de las activas

(kristobal está desactivada)

Y

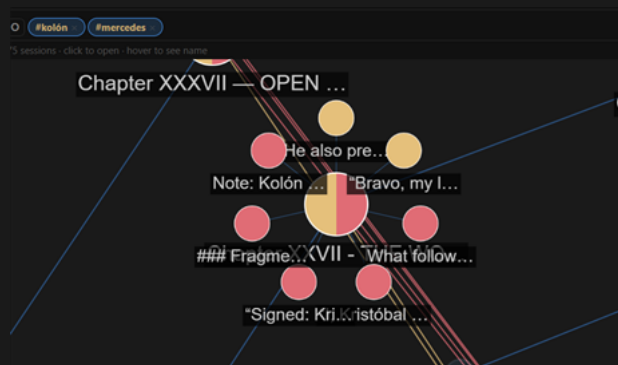
•kolon × •mercedes ×

← Y: SOLO donde están las dos
(dónde se cruzan en la sesión)

• chip activo (con color)

○ chip desactivado (gris)

Órbita de párrafos



By candlelight, Kristóbal interprets the manuscript and world map left by Marcos, which point to the sea route toward lands bored by the noise of monkeys and give the keys for avoiding storms, hot waters and sea monsters.

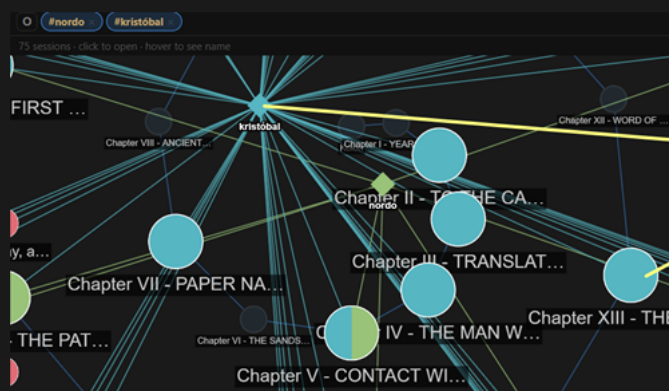
Among Marcos's things, Kristóbal has found a strange book titled The Folded Line. It speaks of a place invisible to common sense, reached by taking a backward leap toward the folded. Before reaching that place, one must cross a night without stars. There is no guarantee of arriving anywhere, only the happiness of walking through a cool night with the smell of mountains.

Con keywords activas, hacé clic en una sesión destacada para ver qué párrafos específicos contienen la palabra:

- Los párrafos que coinciden aparecen como nodos pequeños alrededor de la sesión
- Clic en un párrafo → abre el editor en ese punto exacto
- Cada párrafo coincidente se pinta con el color de su keyword (y mitad/mitad si contiene dos), igual que las sesiones

Subrayado en el Editor

Cuando hacés clic en una esfera o en un párrafo del grafo, Gombro abre esa sesión en el Editor y **subraya todas las palabras clave activas** dentro del texto (no solo una), para que las ubiques de inmediato.



suckie and the young woman telling him that his mouth was full of a child.

It must have been midnight when the blind young woman, King, entered Kristóbal's room. Her feet made the sound of on the sands of the beach. She undressed and let her breasts over Kristóbal's, grazing and caressing his thick-haired chest nipples, amusing herself and playing, feeling her nipples sh merely bringing them near Kristóbal's mouth. While she su told him that the temple princesses always had their breast milk, that this was a grace of Amaunac to save her people fr That in her case it was more recent—the rape... and one mo breasts ran with milk. and that if she does not find a man to

Controles del grafo

ACCIÓN	CÓMO
Abrir el grafo	Explorador → pestaña GRAPH
Agregar keyword	Escribí en la barra → Enter o +
Activar/desactivar keyword	Clic en el chip
Eliminar keyword	Clic en × del chip
Abrir sesión	Clic en el nodo
Zoom	Rueda del mouse
Ajustar vista	Botón 
Cerrar grafo	Botón × o Escape

19 — Modo Schrödinger ★

En 1935 Erwin Schrödinger describió un gato encerrado en una caja: sin abrir la caja, el gato está simultáneamente vivo *y* muerto. Solo al observarlo colapsa en uno de los dos estados.

El Modo Schrödinger de Gombro aplica esa lógica al texto: hay fragmentos que todavía no son ni una cosa ni la otra. Están escritos, pero no decididos.

¿Qué es texto en estado cuántico?

En Gombro, un párrafo está en estado Schrödinger cuando contiene alguno de estos elementos:

TIPO	CÓMO SE VE	QUÉ SIGNIFICA
Tachado	texto tachado	Marcado para posible borrado — todavía no decidiste
Variante borgiana	{opción A opción B}	Dos posibilidades, ninguna elegida

El tachado dice: *"puede que esto sobre."* La variante dice: *"puede que esto sea esto, o aquello."* Ninguno de los dos es definitivo. El texto sigue abierto.

Cómo tachar texto

Seleccioná cualquier fragmento → clic derecho → **Tachar**. El texto queda visible pero cruzado.

...en un lugar de la Mancha, de cuyo nombre ~~no quiero acordarme~~, no ha mucho...

↑ en el editor se ve con tachado visual,
los ~~ están ocultos pero guardados

Luego, clic derecho sobre el texto tachado:

Borrar	← elimina el fragmento
Editar	← quita el tachado, editás

Editar es la opción borgiana: no borrás el pensamiento, lo transformás. Escribís la variante, Enter, y queda limpio sin tachadura.

El botón ⚗ Schrödinger

Al pie del Explorador, sobre las Colecciones, aparece siempre el botón Schrödinger:

sesión 1		
sesión 2		
sesión 3		
⚗ Schrödinger	[3]	← indicador amarillo = párrafos pendientes
📁 mi colección		

- El **indicador** se actualiza automáticamente cuando cambiás de proyecto o guardás
- Hacé **click** para ver la lista de párrafos en estado cuántico
- Hacé clic en cualquier párrafo del resultado para ir directo a él en el editor

La lista Schrödinger

Al hacer clic en ⚗, el panel del Explorador muestra los párrafos pendientes agrupados por sesión — igual que los resultados de búsqueda:

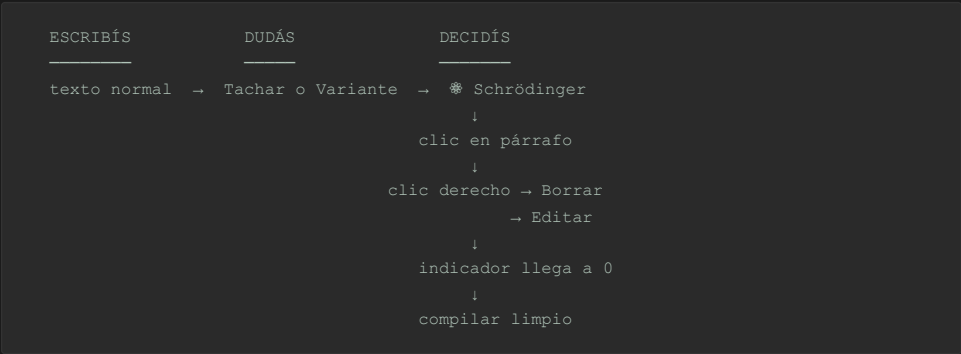
⚗ Schrödinger	[3]	[X cerrar]
Capítulo Uno		
~~no quiero acordarme~~, no ha mucho...		
Capítulo Dos		
...vivía un hidalgo {de los de lanza con lanza} en astillero...		
Epílogo		
~~Esta parte sobra~~ · La historia que...		

Schrödinger y el compilar

Cuando compilás a `docx` o `md`, Gombro escanea el proyecto. Si hay párrafos en estado Schrödinger, aparece un aviso antes de generar el archivo:

⚗ 3 párrafos en estado Schrödinger
(tachaduras o variantes sin resolver)

El flujo completo



Borges tachaba pero no borraba. Dejaba visible lo descartado, como una prueba de que el pensamiento había estado ahí. El Modo Schrödinger es eso: un espacio para la duda antes de la decisión.

Referencia

ACCIÓN	CÓMO
Tachar selección	Seleccioná → clic derecho → <code>Tachar</code>
Borrar tachado	Clic derecho sobre tachado → <code>Borrar</code>
Editar tachado	Clic derecho sobre tachado → <code>Editar</code> → escribís → Enter
Ver párrafos pendientes	Clic en <code>⌘ Schrödinger</code> en el Explorador
Comando directo	<code>schrodinger</code> en la Terminal · <code>Ctrl+Q</code>

20 — Resumen extractivo ★

Instrumentos para que el autor vea mejor su propio manuscrito. No un copiloto más listo que el piloto.

Summary 20% Classic **TextRank**

KOLON

Fragment too short to summarize.

CHAPTER I

Fragment too short to summarize.

YEAR 3492: RETURN

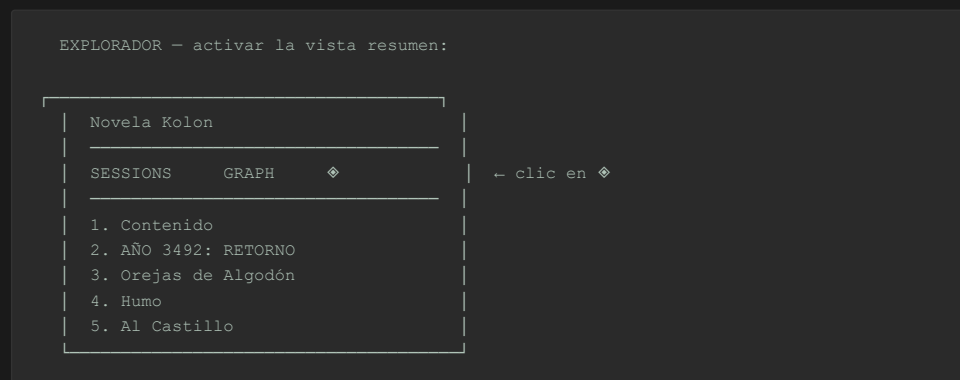
The ship, like a wandering shard of desert, ran aground
brother along the banks of a brown river while moving
left, as something still and remote, between dusk and fo

El resumen extractivo de Gombro no inventa texto. Selecciona frases originales del capítulo — las que mejor representan el conjunto — y las muestra en orden narrativo. Es un espejo, no una síntesis.

No usa IA generativa. No reescribe. No resume "en sus propias palabras". Toma tus frases y las agrupa.

Vista proyecto — el libro de un vistazo

Hacé clic en el botón  en el Explorador (junto a SESSIONS y GRAPH):

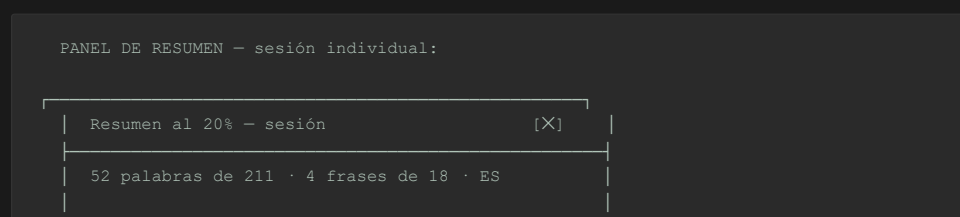


El editor muestra todas las sesiones resumidas al 20%, cada una con su título, en orden narrativo.

La vista se genera automáticamente al activar . Al cerrar volvés exactamente donde estabas.

Resumen de una sesión individual

Para resumir una sesión abierta, usá `/resumir` en la Terminal o el menú contextual. Se abre el panel flotante de resumen:



Un humo vaporoso y fosforescente rodeaba las casas de la ciudad. ... Mercedes se había deslizado hasta la puerta. ... -Imperceptible, como un fantasma cansado. ... Llegaron a la habitación, las tinieblas retrocedieron ante el candil.

[Clásico] [TextRank] [10%] [20%] [30%] [50%]
[Copiar]

Los dos algoritmos

	CLÁSICO	TEXTRANK
Cómo	Palabras clave más frecuentes	Frases más representativas
Bueno para	Capítulos con términos repetidos	Capítulos con vocabulario variado
Velocidad	Instantáneo	Un poco más lento

Hashtags como señales

Los hashtags del proyecto (`#palabra`) actúan como boost words — las frases que los contienen suben en el ranking y tienen más chances de quedar en el resumen.

Referencia

ACCIÓN	CÓMO
Vista proyecto (todas las sesiones)	Clic en  en el Explorador
Cerrar vista proyecto	Clic en  de nuevo
Abrir sesión desde la vista	Clic en el bloque de resumen
Resumen de sesión individual	<code>/resumir</code> en la Terminal
Cambiar porcentaje	Botones 10% / 20% / 30% / 50%
Cambiar algoritmo	Botones Clásico / TextRank
Copiar resumen	Botón Copiar

21 — Modo Kerouac ★

En 1951, Jack Kerouac pegó hojas de papel formando un rollo continuo de 36 metros para poder escribir *En el camino* sin interrupciones — sin cambiar páginas, sin cortes, sin perder el flujo. Escribió la primera versión en tres semanas.

El Modo Kerouac de Gombro replica esa idea: junta todas las sesiones del proyecto en un único documento continuo, scrolleable de principio a fin.

Cómo activarlo

Opción A — Menú del Explorador: Hacé clic en ≡ en el Explorador → **Modo Kerouac**

Opción B — Atajo de teclado: `Ctrl+K`

Para salir: el mismo menú → **Salir de Kerouac**, o `Ctrl+K` de nuevo.

Qué hace

- El editor carga todas las sesiones del proyecto concatenadas, en el orden del Explorador
- Cada sesión tiene un encabezado visual que la identifica
- El texto es **completamente editable** — los cambios se guardan automáticamente por sesión
- El Explorador sincroniza en tiempo real con el cursor: al mover el cursor a una sesión, el Explorador resalta esa sesión y muestra sus párrafos en el acordeón

MODO KEROUAC — todo el libro de una vez:

```
| CAPÍTULO UNO  
| En un lugar de la Mancha, de cuyo nombre no  
| quiero acordarme, no ha mucho que vivía...  
|  
| CAPÍTULO DOS  
| Frisaba la edad de nuestro hidalgo con los  
| cincuenta años; era de complexión recia...  
|  
| CAPÍTULO TRES  
| ...
```

Sync con el Explorador

Mientras estás en Modo Kerouac:

- Al mover el cursor a una sesión → el Explorador scrollea y abre el acordeón de esa sesión
- Al hacer clic en una sesión del Explorador → el editor scrollea a esa sesión
- Al hacer clic en un párrafo del Explorador → el editor scrollea a ese párrafo exacto

SYNC BIDIRECCIONAL:

cursor en Capítulo Dos

```
CAPÍTULO UNO      →  
...  
  
CAPÍTULO DOS ← cursor  
Frisaba...
```

Explorador

```
▶ Capítulo Uno  
▼ Capítulo Dos ← abierto  
  · párrafo 1  
  · párrafo 2 ← destacado  
▶ Capítulo Tres
```

Guardar en Modo Kerouac

Los cambios se guardan automáticamente cada pocos segundos. Al salir del Modo Kerouac, Gombro detecta en qué sesión estaba el cursor y la abre normalmente.

Referencia

ACCIÓN	CÓMO
Activar Modo Kerouac	<code>Ctrl+K</code> · menú ≡ → Modo Kerouac
Salir del Modo Kerouac	<code>Ctrl+K</code> · menú ≡ → Salir de Kerouac
Navegar desde Explorador	Clic en sesión o párrafo del acordeón
Guardar	Automático — sin acción necesaria

PARTE V — Organizar

22 — Indicadores de sesión

Cada sesión del Explorador puede tener su propia nota — una anotación libre visible de un vistazo. Un indicador () aparece en las sesiones que tienen notas, para saber de un vistazo cuáles tienen contexto.

Cómo agregar una nota a una sesión

- Hacé clic derecho en el nombre de la sesión en el Explorador.
- Seleccioná **Anotar sesión**.
- Se abre un pequeño panel. Escribís tu nota.
- La nota se guarda sola.

Las notas también se pueden anclar a párrafos específicos usando `F4` mientras escribís.

El indicador

Las sesiones con al menos una nota muestran un indicador  en el Explorador. Sirve para marcar sesiones que necesitan atención, tienen contexto, o están en progreso — sin tener que abrirlas.

Referencia

ACCIÓN	CÓMO
Agregar nota a sesión	Clic derecho en sesión → <code>Anotar sesión</code>
Agregar nota a párrafo	<code>F4</code> con el cursor en el párrafo
Ver todas las notas	<code>/nota ver</code> en la Terminal

23 — Sincronizar libretas desde otros dispositivos

Obsidian es una aplicación de notas para escritores y pensadores. Guarda las notas como archivos de texto plano (`.md`) en tu computadora — sin nube, sin suscripción. Podés descargarlo gratis en [obsidian.md](#).

Si usás Obsidian junto con Gombro, la **Libreta Obsidian** te permite traer tus notas de Obsidian a tu proyecto de escritura en forma automática.

Cómo funciona la conexión

Obsidian y Gombro corren en tu computadora. Gombro encuentra tu vault de Obsidian automáticamente — no hace falta configurar rutas ni ajustes.

La conexión se basa en **hashtags**. Si tu proyecto en Gombro se llama *Kolon*, Gombro va a buscar las notas de Obsidian que contengan `#kolon`. Cada nota que coincida aparece en la Libreta Obsidian.

Flujo típico

1. Estás afuera, leyendo, pensando. Abrís Obsidian en el celular o la notebook y escribís: *"El uniforme del coronel roza el suelo cuando camina. #kolon"*
2. De vuelta en tu escritorio, abrís Gombro y abrís el proyecto Kolon.
3. Aparece una notificación: **"Tenés notas nuevas en Obsidian."**
4. Escribís `/obsidian` en la Terminal. Se abre la Libreta Obsidian.
5. Ves la nota. La copiás a tu sesión. Listo.

El panel Libreta Obsidian

- Muestra solo las notas **nuevas o modificadas** desde la última vez que las revisaste.
- Cada nota tiene dos botones:  **Copiar** (copia el contenido al portapapeles y la saca de la vista) y  **Borrar** (marca como leída — no vuelve a aparecer salvo que la nota cambie en Obsidian).

- Hacé clic en **Actualizar** para volver a escanear el vault.

Múltiples proyectos

El hashtag se deriva del nombre del proyecto en forma automática. Proyecto *Quixote* → busca `#quixote`. Podés usar múltiples hashtags en una misma nota de Obsidian para enviarla a varios proyectos.

Referencia

ACCIÓN	CÓMO
Abrir Libreta Obsidian	<code>/obsidian</code> en la Terminal
Copiar una nota	Clic en  — copia al portapapeles, sale de la vista
Descartar una nota	Clic en  — marca como leída, no vuelve a aparecer
Actualizar	Clic en Actualizar en el panel
Descargar Obsidian	<code>obsidian.md</code> (gratis)

24 — Insertar imagen

Podés insertar imágenes directamente en el editor. La imagen se copia automáticamente a la carpeta del proyecto y se muestra renderizada inline — no como un enlace, sino como la imagen real.

Cómo insertar

Posicioná el cursor donde querés la imagen y presioná `Ctrl+I`. Se abre el selector de archivos del sistema. Elegí la imagen (`.jpg`, `.jpeg`, `.png`, `.gif`, `.webp`, `.svg`).

La imagen se copia a `AppData\gombro\{proyecto}\images\` y aparece centrada en el editor al 60% del ancho.

Cambiar el tamaño

Hacé **clic** sobre la imagen para ciclar entre tres tamaños:

TAMAÑO	ANCHO
S	25% del área de texto
M	60% del área de texto (por defecto)

TAMAÑO	ANCHO
L	100% del área de texto

El tooltip muestra "*Clic para ampliar*" o "*Clic para reducir*" según el tamaño actual. El tamaño elegido se guarda con el documento.

Al compilar

- `.md` — la carpeta `images/` se copia al lado del archivo generado.
- `.docx` — las imágenes se embeben directamente en el documento Word.
- `.html` — las imágenes se convierten a base64 y quedan embebidas en el archivo. El `.html` es completamente autocontenido.

Referencia

ACCIÓN	CÓMO
Insertar imagen	<code>Ctrl+I</code> → elegir archivo
Cambiar tamaño	Clic en la imagen (cicla S → M → L → S)

PARTE VI — Compilar (*exportar a md/doc*)

25 — Importar y exportar

Importar documentos md y doc

Hacé clic en `[+]` en el encabezado del Explorador. Acepta `.txt`, `.md`, `.docx`. Cada párrafo/sección se convierte en una sesión en un nuevo proyecto.

Exportar md y doc

```
compilar
```

Al escribir `compilar` se abre el **modal de compilar** — un panel donde elegís exactamente qué partes incluir y el formato de salida (`.docx` o `.md`). Ver [Capítulo 26](#) para la referencia completa.

26 — Compile Modal ★

COMPILE PROJECT ✕

PARTS TO INCLUDE

☒ The project (all sessions)

☐ Collections (no collections)

☐ Paths (no paths)

☐ Dictionary

☐ Diary

☐ Dreamcatcher

FORMAT

☒ Word (.docx) ☐ Markdown (.md) ☐ HTML (.html)

Cancel

Compile

El modal de compilar reemplaza la exportación directa de `/compilear`. En vez de generar el archivo de inmediato, abre un panel donde elegís exactamente qué partes incluir y en qué formato.

MODAL DE COMPILAR:

Compilar proyecto [X]

Partes a incluir

☒ El proyecto (todas las sesiones)

☐ Colecciones

☒ Senderos

☐ Diccionario

☐ Diario

☐ Atrapasueños

Formato

☒ Word (.docx)

☐ Markdown (.md)

☐ HTML (.html)

[Compilar]

Partes disponibles

SECCIÓN	QUÉ INCLUYE
El proyecto	Todas las sesiones visibles en el orden del Explorador
Colecciones	Las búsquedas guardadas del proyecto

SECCIÓN	QUÉ INCLUYE
Senderos	Los laberintos narrativos del proyecto (bifurcaciones)
Diccionario	El diccionario vivo de #tags del proyecto
Diario	Todas las entradas del Diario personal
Atrapasueños	Todas las entradas del cuaderno de sueños

Cada sección aparece separada por un salto de página en el `.docx`, con su propio título.

Formato

FORMATO	RESULTADO
Word (.docx)	Un único archivo <code>.docx</code> — hipervínculos clicables, <code>++ancla++</code> como negrita + <u>subrayado</u>
Markdown (.md)	Archivo <code>.md</code> + carpeta <code>images/</code> al lado
HTML (.html)	Documento autocontenido — imágenes en base64, sin dependencias externas

Exportación HTML

El HTML generado es un archivo único que funciona sin servidor ni internet:

- **Sidebar** — tabla de contenidos lateral con las sesiones del proyecto
- **Hover popup** — al pasar el cursor sobre un link interno (`[texto] (#ancla)`), aparece una ventana con la vista previa del destino
- **Links internos** — `[texto] (#ancla)` navega con scroll suave al destino
- **Links externos** — `[texto] (https://...)` abre en nueva pestaña con indicador ↗
- **Resaltado** — `==texto==` se renderiza como `<mark>` (fondo amarillo)
- **Anclas** — `++texto++` genera un marcador navegable con `id` propio
- **Imágenes** — embebidas en base64 directamente en el HTML
- **Tema oscuro** — diseño editorial de fondo oscuro

KOLON_MASTER_ORDENADO

Kolon

Chapter I - YEAR 3492: RET...

Chapter II - TO THE CASTLE

Chapter III - TRANSLATOR

Chapter IV - THE MAN WIT...

Chapter V - CONTACT WIT...

Chapter VI - THE SANDS WL...

Chapter VII - PAPER NAVIG...

Chapter VIII - ANCIENT TL...

Chapter IX - THE SACRED B...

Chapter X - SEDUCTION

Chapter XI - THE FALL OF F...

Chapter XII - WORD OF GOD

Chanter XIII - THE WITTHD...

Kolon

Raúl Lilloy

Chapter I - YEAR 3492: RETURN

The ship, like a wandering shard of desert, ran aground on a beach gnawed away by shadow. A man collapsed on deck rose with the sluggishness of a shipwrecked mollusk. He shook off the dust that covered him and gazed, on the horizon, at a phosphorescent tower, erect as a tombstone.

Referencia

ACCIÓN	CÓMO
Abrir el modal	<code>compilar</code> en la Terminal · <code>/compilar</code>
Compilar	<code>Enter</code> o botón Compilar
Cerrar sin compilar	<code>Esc</code>

Dónde se guardan los archivos

Por defecto, Gombro abre el diálogo de guardar en `Documentos\Gombro`. Podés elegir cualquier otra carpeta desde ese diálogo.

Windows bloquea el guardado en Documentos

Windows tiene una función de seguridad llamada **Acceso controlado a carpetas** que protege `Documentos`, `Imágenes` y otras carpetas de escritura no autorizada. Si al compilar aparece un error de acceso, hay dos opciones:

Opción A — Instalar Gombro desde Microsoft Store (recomendado)

Las apps instaladas desde la Tienda de Windows tienen permisos automáticos para escribir en `Documentos`. No requiere ninguna configuración adicional.

→ [Gombro en Microsoft Store](#)

Opción B — Permitir Gombro manualmente

Si instalaste Gombro desde el sitio web:

1. Abrió **Seguridad de Windows** (desde el menú inicio o el ícono del escudo en la barra de tareas)

2. Andá a **Protección contra virus y amenazas**
3. Bajá hasta **Protección de ransomware** → clic en **Administrar protección de ransomware**
4. Activá **Acceso controlado a carpetas** si no está activo
5. Hacé clic en **Permitir una aplicación a través del Acceso controlado a carpetas**
6. Hacé clic en + **Agregar una aplicación permitida** → **Aplicaciones bloqueadas recientemente** o **Examinar todas las aplicaciones**
7. Navegá hasta `C:\Users\[tu usuario]\AppData\Local\gombro-gui\gombro-gui.exe` y seleccionalo

Gombro podrá guardar en `Documentos` sin restricciones.

27 — Respaldo y recuperación

Gombro guarda todo en un único archivo SQLite: `gombro.db`. Un respaldo es simplemente una copia de ese archivo. Recuperar es reemplazarlo por una copia anterior.

Cómo funciona

Respaldo automático — cada vez que cerrás Gombro, se guarda un backup automáticamente. No requiere configuración.

Respaldo manual — escribí `respaldo` en la Terminal en cualquier momento para guardar un snapshot inmediato.

Recuperación — escribí `recuperar` en la Terminal para abrir la lista de backups. Seleccioná uno y hacé clic en **Restaurar seleccionado**.

Dónde se guardan

Por defecto, los backups van a una carpeta llamada `backup_gombro` junto al archivo de base de datos:

```
%AppData%\gombro\backup_gombro\
gombro-2026-04-29_10-00-00.db
gombro-2026-04-30_09-15-00.db
```

Cambiar la carpeta

Abrió el modal de recuperación (`recuperar`) y hacé clic en **Cambiar...** — se abre un diálogo nativo para elegir carpeta. Podés elegir cualquier carpeta: Dropbox, Google Drive, un disco externo. El ajuste se guarda y se aplica a todos los backups posteriores, incluidos los automáticos al cerrar. Podés cambiarlo en cualquier momento.

Rotación de backups

Gombro conserva los **10 backups más recientes**. Cuando se crea uno nuevo y se supera ese límite, el más viejo se elimina automáticamente.

Restaurar un backup

1. Escribí `recuperar` en la Terminal.
2. Seleccioná un backup de la lista.
3. Hacé clic en **Restaurar seleccionado**.

Gombro cierra la base de datos, la reemplaza con el backup elegido y recarga todo de inmediato. No hace falta reiniciar.

Referencia de comandos

COMANDO	ACCIÓN
<code>respaldo</code>	Guardar un snapshot ahora
<code>recuperar</code>	Abrir lista de backups y restaurar

Atajos de teclado

ATAJO	ACCIÓN
<code>:</code> o <code>/</code>	Abrir Terminal de comandos
<code>Ctrl+T</code>	Abrir paleta de comandos flotante
<code>Ctrl+F</code>	Abrir búsqueda flotante
<code>Ctrl+N</code>	Nueva sesión (deshabilitado en modo diario)
<code>Ctrl+D</code>	Abrir la sesión del diario de hoy
<code>Ctrl+O</code>	Atrapasueños — abrir nuevo sueño
<code>Ctrl+Q</code>	Modo Schrödinger — ver párrafos con texto cuántico
<code>Ctrl+K</code>	Modo Kerouac — ver el proyecto completo como documento continuo
<code>Ctrl+I</code>	Insertar imagen
<code>Ctrl+Shift+T</code>	Insertar tabla
<code>F4</code>	Alternar post-it de nota para la sesión activa
<code>F1</code>	Abrir ayuda

ATAJO	ACCIÓN
Esc	Cerrar Terminal → cerrar búsqueda → activar Zen
F2	Renombrar sesión seleccionada en el Explorador
Delete	Eliminar sesión seleccionada (o todas las multi-seleccionadas)
↑ ↓	Navegar sesiones en el Explorador
Enter	Abrir sesión seleccionada en el Explorador
Ctrl+clic	Multi-seleccionar sesiones en el Explorador
Shift+clic	Seleccionar rango de sesiones en el Explorador

Flujo de trabajo recomendado

De proyecto en blanco a borrador exportado — una sugerencia, no una regla.

Fase 1 — Abrir el instrumento

```
crear proyecto Don Quijote
nuevo La Mancha
```

Escribí hasta que la sesión esté lista, luego creá otra. No organices todavía.

Fase 2 — Dejar que el azar trabaje

Elegí un párrafo que se sienta atascado. Clic derecho → Barajar. Quedáte con lo que te sorprendió. Deshacé lo que no funcionó. Usá el **Modo Frase** para ir más despacio.

Fase 3 — Etiquetar y mapear

Etiquetá elementos recurrentes. Abrió el Grafo, construí un mapa visual de conexiones.

Fase 4 — Buscar y coleccionar

Buscá elementos para rastrear. Guardá las búsquedas más útiles como Colecciones. Usá las Versiones de Párrafo para comparar y restaurar.

Fase 5 — Leer el manuscrito completo

Activá el **Modo Kerouac** (`Ctrl+K`) para ver todas las sesiones como un documento continuo.
Revisá el flujo narrativo, editá desde la perspectiva del todo.

Fase 6 — Exportar

Ordená las sesiones en el Explorador como querés que aparezcan en el documento. Luego:

```
compilar Don Quijote — Primer Borrador
```

Abrí el `.docx` para el formateo final y la entrega.

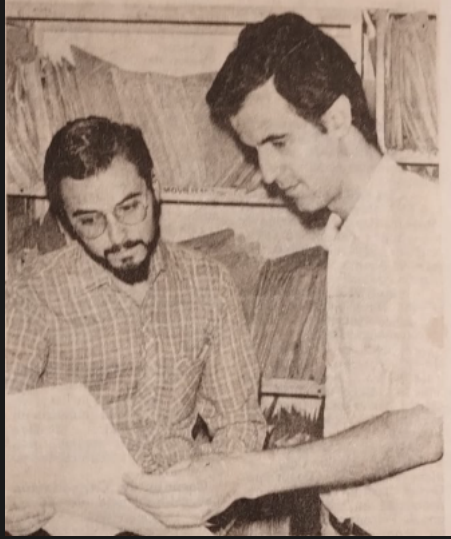
Funciones estrella ★

función	capítulo
★ Terminal de comandos	4
★ Modo Frase — separar por sentencias	3
★ Búsqueda y Colecciones	16
★ Vista de mi libro en un gráfico	18
★ Baraja y cut-up	12
★ Álgebra Borgiana	10
★ Modo Schrödinger	19
★ Senderos (laberintos narrativos)	11
★ Compilar Modal	26
★ Resumen extractivo	20
★ Modo Kerouac	21
★ Exportación HTML	26
★ Plan de escritura por horas	9

Sobre mi, el fabulador de Gombro

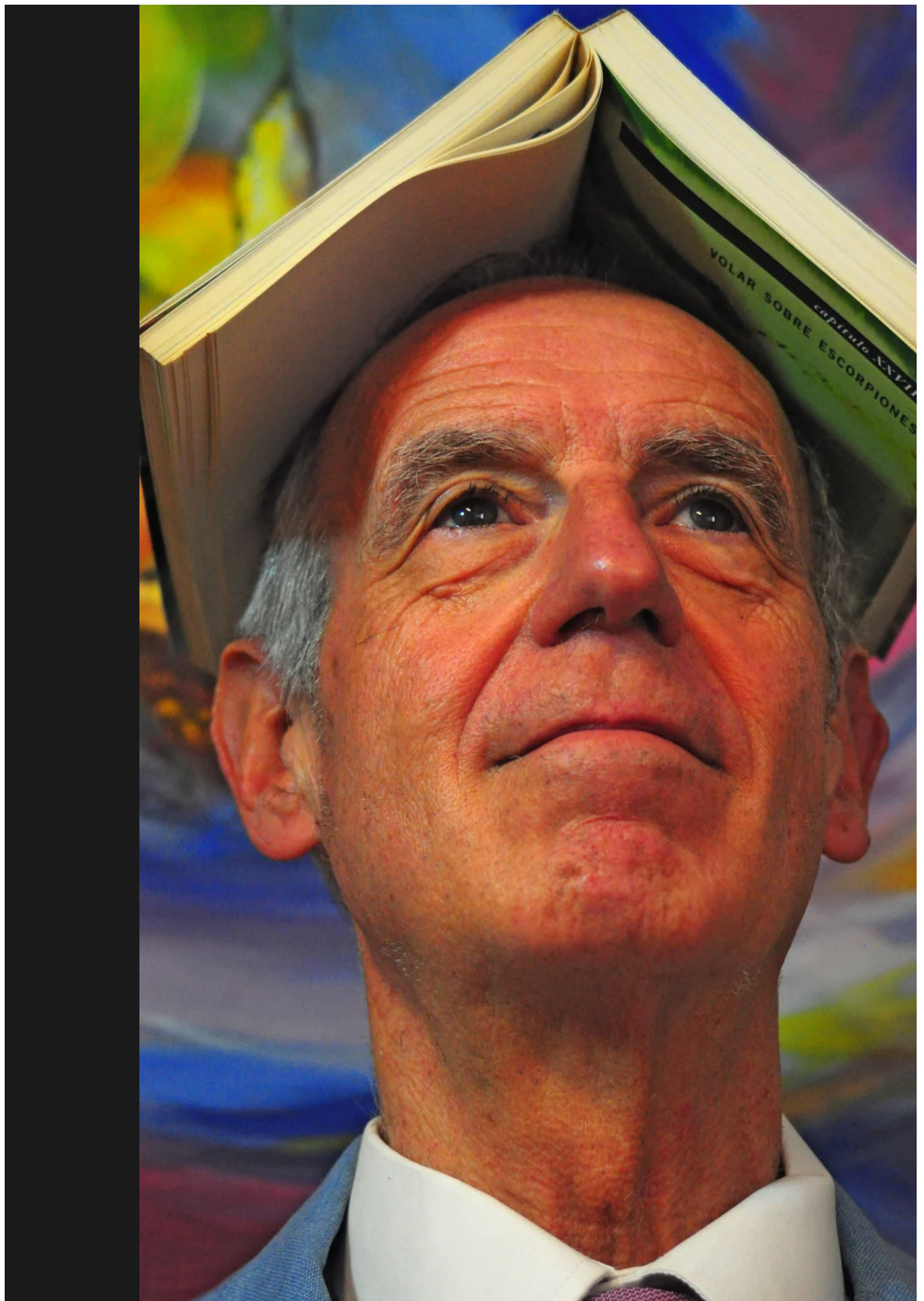
Me llamaron, cuando nací, **Raúl Lilloy Alonso** , en la llamada Alvear, al sur del Aconcagua, y a 500 metros del Río Atuel (presente en mi novela Vorg). A los 5 años por desafortunadas decisiones de dinero, mi padre nos lleva a Mendoza. Abrevio: estudié ciencias políticas, me gradué en dos universidades: Uncuyo y Complutense de Madrí(d). Hice o me hicieron dos posgrados: (mala)Educación en Almería y Urbanismo en Szczecin, Polonia, donde escribí mi novela Kolon (con o sin acento).

Sigo, ya termino, milité en los setenta y me expulsaron de Ciencias (a)políticas, después de 8 años de exilio mental, me recibí de politocrata, fui investigador universitario, profesor de criminalística (y castigo) y monté un taller de escritura con Raúl Silanes, primero en Rajatablas y después, en incubook.com, un taller de cómo escribir un libro en 30 días y que la sensatez llevó a 9 meses.



Raúl Silanes y Raúl Lilloy en el taller «Rajatabla» (diario Mendoza, 14 de marzo de 1983). Raúl Silanes and Raúl Lilloy at the “Rajatabla” workshop (Mendoza newspaper, March 14, 1983).

Hace unos cuatro meses trabajo en Gombro y espero que me abandone en manos de la barbarie literaria, donde pertenezco.



Índice Alfabético

CONCEPTO / ACCIÓN	CÓMO	CAPÍTULO
Abarajar (mezclar frases)	<code>abarajar</code>	12
Álgebra Borgiana	Seleccioná texto → clic derecho → Agregar variante	10
Ancho de hoja	Slider en la barra superior del editor	3
Ancla / Título (<code>++</code>)	Botón <code>🔗</code> o <code>++texto++</code>	3
Atrapasueños — desde nota	<code>F4</code> → escribir con <code>#sueños</code> o <code>#dreams</code>	7
Atrapasueños — nuevo sueño	<code>Ctrl+O</code> · <code>/sueños</code> · <code>/dreams</code>	7
Ayuda	<code>ayuda</code> · <code>F1</code>	—
Backup / Recuperación	<code>respaldo</code> · <code>recuperar</code>	27
Baraja (cut-up)	Clic derecho en párrafo → Baraja	12
Barra de formato	Botones B/I/S/H/ <code>🔗</code> / <code>🔗</code> / <code>^n</code> en la barra superior del editor	3
Borgiana — exportar a DOCX	Compilar → <code>.docx</code> — variantes como llave tipográfica	10
Borgiana — insertar	Clic derecho → Insertar	10
Búsqueda	<code>buscar <termino></code> · <code>Ctrl+F</code>	16
Búsqueda en frases	<code>buscar <termino> en frases</code>	16
Colecciones	Búsqueda → + Guardar como colección	16
Compilar / Exportar	<code>compilar</code> → abre modal con checklist de partes	25, 26
Compilar a HTML	Modal compilar → Formato HTML → guarda <code>.html</code> autocontenido	26
Crear proyecto	<code>crear proyecto <nombre></code>	2
Diario	<code>diario</code> · <code>Ctrl+B</code>	6
Duda — confirmar	Clic derecho sobre texto marcado → Confirmar	14
Duda — marcar texto	Seleccioná → clic derecho → Duda	14
Escala de texto	<code>/escala [50-300]</code>	3
Explorador — acordeón	Clic en sesión → expande párrafos · clic en otro → cierra el anterior	5
Grafo — búsqueda	Barra de búsqueda del grafo	18
Grafo — multi-selección	<code>Ctrl+clic</code> en nodos	18
Grafo de sesiones	Explorador → pestaña GRAPH	18

CONCEPTO / ACCIÓN	CÓMO	CAPÍTULO
Hashtag — filtro en Explorador	Clic en etiqueta de hashtag en el Explorador	17
Hashtags	Clic derecho en párrafo → # (panel de hashtags)	17
Highlight / Resaltado	Seleccioná → botón <code>hl</code> o <code>==texto==</code>	3
Imagen — cambiar tamaño	Clic en la imagen	24
Imagen — insertar	<code>Ctrl+I</code>	24
Importar archivo	↑ (cabecera del Explorador) — .md / .docx / .txt	25
Indicadores de sesión	Clic derecho sesión → Anotar sesión	22
Kerouac — activar	<code>Ctrl+K</code> · menú ≡ → Modo Kerouac	21
Modo frase	<code>modo frase</code>	3
Modo Kerouac	<code>Ctrl+K</code>	21
Modo Schrödinger	<code>schrödinger</code> · <code>Ctrl+Q</code>	19
Modo zen	<code>zen</code>	3
Notas (proyecto)	<code>F4</code> · clic derecho sesión → Anotar sesión	8
Obsidian — sincronizar	<code>/obsidian</code>	23
Párrafo — versiones	Clic derecho en párrafo → Versiones	13
Párrafos — agregar abajo	Clic derecho párrafo (outline) → Agregar párrafo abajo	5
Párrafos — navegar	Clic en párrafo del outline → cursor en el editor	5
Párrafos — reordenar	Arrastrar párrafo en el outline y soltar	5
Plan de escritura	<code>plan</code>	9
Proyectos — lista	<code>abrir</code> · <code>ver proyectos</code>	5
Resumen — algoritmo	Botones Clásico / TextRank	20
Resumen — cambiar porcentaje	Botones 10% / 20% / 30% / 50% en el panel	20
Resumen — sesión individual	<code>/resumir</code> en la Terminal	20
Resumen — vista proyecto	Clic en  en el Explorador	20
Revelar sesión en Explorador	Clic derecho en párrafo → Revelar en Archivador	5
Senderos — crear	Clic derecho en párrafo →  Senderear desde aquí	11
Sesiones — multi-selección	<code>Ctrl+clic</code> en sesiones	5
Sesiones — nueva	<code>nuevo [nombre]</code> · <code>Ctrl+N</code>	5
Sesiones — nueva abajo	Clic derecho sesión → Agregar sesión abajo	5
Sesiones — reordenar	Clic derecho → Mover arriba / abajo · Arrastrar y soltar	5
Tablas — insertar	<code>Ctrl+Shift+T</code>	15

CONCEPTO / ACCIÓN	CÓMO	CAPÍTULO
Terminal de comandos	<code>:</code> <code>o</code> <code>/</code>	4