

La Máquina de Escribir en
"Guías para no Dormir"
presenta...



**VAS A ESCRIBIR
50.000
PALABRAS
EN UN MES**

O, dicho de otra forma: algunas técnicas
y trucos que a mí me funcionan
para superar el reto del NaNoWriMo

@ayrtha

www.ayrtha.com/velanima

Índice de contenido

Índice de contenido.....	2
¡Vamos a escribir una novela!.....	3
¿Qué es el NaNoWriMo?.....	4
El Recopilador.....	8
Buscando ideas.....	12
Construir un argumento desde cero.....	18
Fichas de personajes.....	24
Los metadatos.....	29
La organización.....	33
Últimos consejos para ganar.....	40
¡EPÍLOGO!.....	42

¡Vamos a escribir una novela!

Este documento recopila, ordena y mejora una serie de entradas que escribí en mi blog La Máquina de Escribir (antes Vel Anima) para superar con éxito el NaNoWriMo.

Hasta hoy he participado en siete convocatorias, empezando en la de 2009, y de momento he fallado solo la de 2011, así que conozco los tropiezos que pueden ocurrir también.

Si queréis conocer más otras partes de mi proceso de escribir o conocer algunas de mis variadas opiniones y terrorífico gusto, ¡no dudéis en visitar mi blog!



¿Qué es el NaNoWriMo?

Si estáis leyendo este documento, probablemente ya tenéis una idea de lo que es el NaNoWriMo, pero voy a escribir una pequeña introducción antes de entrar en materia.

NaNoWriMo significa National Novel Writing Month (Mes Nacional Escribiendo una Novela).

El «concurso» consiste en escribir 50.000 palabras durante un mes, en noviembre, en concreto. Se inició en 1999 con apenas 21 participantes, pero para 2010 eran más de 200.000, y el proyecto ya tiene alcance internacional.

Aunque en origen consistía en escribir una novela original, hoy en día hay muchos que aprovechan para dedicarse a otro tipo de escritos, como no-ficción, fan-fic, etc. Se les suele llamar «rebeldes».

Durante el mismo, además, los participantes pueden hacer donaciones para apoyar el mantenimiento del concurso y un programa benéfico de Jóvenes Escritores.

El concurso no tiene premios como tales, más que la honra de haber terminado las 50.000 palabras dentro del plazo establecido, aunque en los últimos años cada vez más patrocinadores ofrecen productos gratis o rebajados a concursantes y ganadores.

Por lo demás, la motivación es puramente personal, cualquier excusa es buena para ponerse a escribir:

- Porque es divertido (sobre todo escribir con falta de sueño).
- Porque te obligas a sentarte y dedicar un tiempo a esa idea de novela que siempre has tenido ahí.
- Porque quieres ver hasta dónde puedes llegar.
- Porque quieres fardar.
- Porque puedes socializar y discutir tus traumas con otros escritores.
- Porque quieres mejorar algún aspecto de tus habilidades creativas.
- ¿He dicho ya que es divertido?

- Etc.

Una mala motivación es esforzarse en escribir una buena historia. El NaNoWriMo no trata de calidad, trata de escribir.

Obviamente, si puedes escribir algo decente, hazlo, puedes usar el concurso para hacer los primeros borradores de una (o varias) historias, hay novelas publicadas de forma tradicional que se originaron en el NaNoWriMo y que están cosechando éxito (como «Agua para Elefantes»).

Escribir es la palabra clave, luego pasarlo bien. Las correcciones se dejan para el resto del año siguiente.

A la hora de enfrentarse a la página en blanco, hay dos tipos de personas:

- a) las que tienen su historia perfectamente planificada y su tiempo claramente organizado.
- b) quien llega a noviembre sin ninguna idea clara y sencillamente se pone a escribir lo primero que se le pasa por la cabeza.

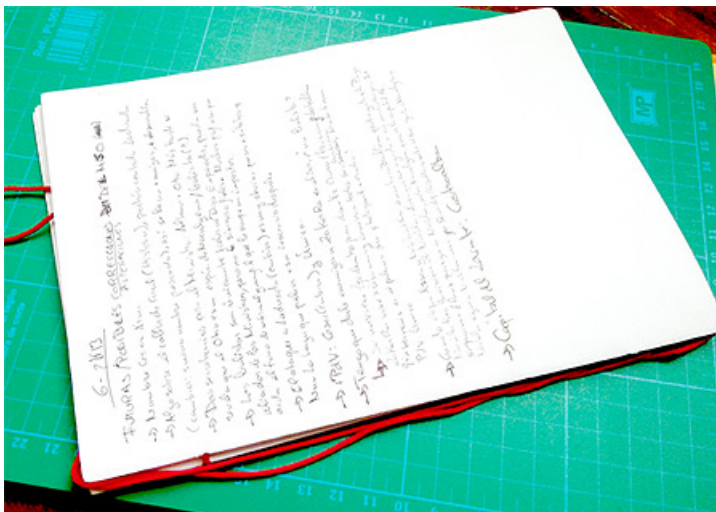
Yo tiendo a ser tipo a), cuanto más planifico, más fácil es cumplir los objetivos. Sin embargo, varios años he participado

solo con una idea vaga de lo que quería y no me ha ido del todo mal tampoco. Este texto está orientado al tipo a), pero si el tipo b) se da cuenta en el último momento que necesita apoyo, este librito podrá ayudarle también.

El Recopilador

Para empezar necesitaremos elegir y obtener un recopilador. El recopilador es el lugar donde vas a recoger todas las brillantes ideas que se te ocurran para el NaNo. Es decir, un cuaderno de notas, aunque se puede ser más ingenioso.

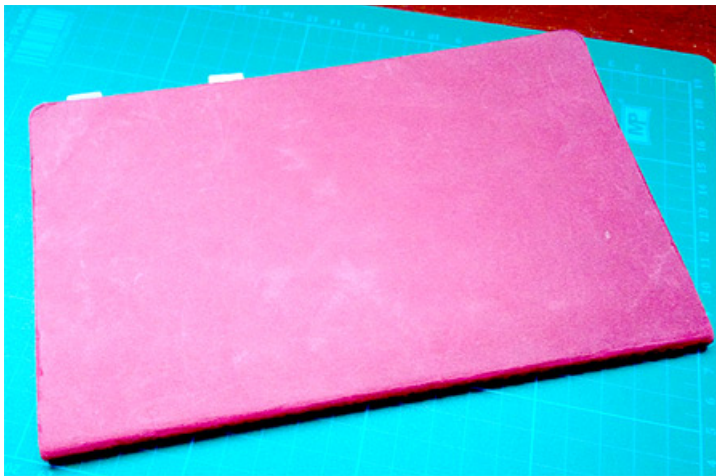
Esto es un ejemplo de lo que uso para muchos de mis trabajos:



Básicamente son folios blancos doblados, perforados y unidos con hilo, en este caso lana fina.

¿Cutre? Puede que un pelín. La razón es que, sencillamente, cuando me vienen ideas a la cabeza puedo apuntarlas en cualquier papel que tenga a mano, hacerle un par de agujeros y juntarlo con sus hermanos. También ocupa menos espacio que una carpeta con anillas, por si quiero llevarlo dentro de un libro, o similar, y tomar notas en el tren, sobre una rodilla... Además, así reciclo... y soy rúcana.

De vez en cuando, también da por ser un poco menos cutre y me gasto dinero en cosas, como esta libreta tan cuca:



Esta en concreto es un modelo de moleskine, y la usé para mi NaNoWriMo de 2012.

Con este tipo de cuadernos, dedicados en exclusiva a una historia, tengo todas mis ideas juntas, puedo ir consultando y corrigiendo diferentes aspectos de la misma, sin tener que andar buscando en una libreta genérica, sin que abulten mucho, por lo que son más cómodos de usar.

En los recopiladores puedo hacer fichas de personaje, un esquema de la trama, recoger frases que suenen interesantes antes de que se me olviden (y así no acabo escribiendo: «y entonces Perica cogió el cacahuete del suelo y pensó algo muy profundo, porque es un cacahuete, que representa la infancia, o los elefantes de colores, o algo»), que es lo que acabo haciendo cuando llevo cinco horas delante de la pantalla y he perdido la inspiración), etc.

Me gusta también que las hojas sean lisas para poder garabatear diseños y hacer esquemas, pero eso es personal, tampoco me molestan mucho los cuadernos rayados o a cuadros.

Cada cual debería estudiar con qué método se siente más a gusto a la hora de tomar notas de la que será su novela (o novela para los rebeldes) de cara al NaNoWriMo.

Las claves a la hora de elegir el Recopilador deberían ser:

- *No debería costar trabajo apuntar una idea en cuanto aparezca.* No es buena idea tener un recopilador digital, como el popular Scrivener, si pasáis mucho tiempo lejos de un ordenador.
- *Que no se pierdan las ideas.* Apuntar en cualquier papel a mano está bien, pero luego hay que buscar dónde meter estos papeles y que estén juntos.

Cuanto antes se empiece a planificar, mejor. Aunque solo sean apuntes dispersos o investigación.

Buscando ideas

Para quienes les gusta planificar, encontrar ideas sobre lo que escribir es el primer paso del NaNoWriMo. Y para quienes se lancen a la aventura sin planificar ningún texto, parecería que no tiene importancia, sin embargo es todo lo contrario: si empezamos sin ideas, es transcendental saber buscarlas, porque no tenemos un guión coherente en el que depender.

En el NaNoWriMo hay que escribir 50.000 palabras. En un mes.

No podemos permitirnos quedarnos mucho tiempo en blanco, no podemos volver atrás y replantear la historia. En el NaNoWriMo no existe el echar la vista atrás. Hay que escribir sin parar.

¿Cómo se buscan ideas rápido para salir del paso?

Os ofrezco sugerencias.

1º Ideas de lata:

Piratas, ninjas y zombies.

Es parte de la sabiduría popular de los nanoitas (este nombre me lo acabo de inventar) que meter cualquiera de esos tres colectivos puede ayudar a empezar, o tirar, de una historia.

¿Un romance victoriano al que le falta chicha? *Zombies*.

¿Un análisis metafórico sobre la raíz del bien y el mal que necesita una mirada más certera al abismo de la fragilidad humana? *Zombies*.

¿La heroína está atrapada en un zulo y no sabes cómo sacarla? *Zombies*.

¿No tienes nada para empezar la historia? Estás mirando el feisbu y, *de repente, zombies*.

Hay otras ideas de lata, hay hasta generadores de argumentos de lata. Usadlos sin miedo.

2° Buscar inspiración en los lugares más insospechados, los sospechados también sirven:

Ideas pueden salir de cualquier sitio, solo hay que entrenar nuestra mente para buscarlas.

Mira los objetos que haya encima de la mesa, ¿de dónde vienen?, ¿cuáles son sus historias?, ¿es el ordenador un invento alienígena que IBM lleva años ocultando?

Detalles de tu vida, detalles de la vida de otros, ¿cómo sería todo si fueras de otro sexo o género?, ¿si vivieses en otro planeta?, ¿en otra época? Recuerta tu desayuno, imagina un mundo sin café, *el horror...*

Incrusta el chip escritor en tu cerebro, **transforma cualquier objeto o circunstancia en una novela en potencia.**

3º Buscar inspiración en otras obras:

Nadie dijo que el NaNoWriMo tuviera que ser absolutamente original (mientras lo que escribáis sea vuestro, claro), se pueden escribir *fanfics*.

Para hacerlo más legal, en vez de basar tu novela en obras con derechos de autor puedes inspirarte en novelas sin derechos de autor, cuentos populares, etc.

Puedes hacer una historia donde torturas al personaje aquel de aquella novela que te obligaron a leer en el instituto y

que le tienes una tirria horrible, o coger tu cuento favorito e imaginar cómo sería en el mundo contemporáneo, o en un mundo futurista.

También puedes meter auto-insertos como casas, no importa.

Canciones y poemas también pueden contener pequeñas historias que se pueden desarrollar en largas novelas.

4º Ideas clave:

La idea fundamental a partir de la que se desarrolla toda la historia puede ser algo simple y de diversos orígenes. Solo necesitáis esa semilla y, con un poco de mimo y riego de café, puede crecer hasta una larga narración de más de 50.000 palabras:

Mezcla géneros, imagina que puede salir de aquí: comedia futurista, fantasía costumbrista, erótica prehistórica (puede que Jean M. Auel tenga los derechos de esto), melodrama de ciencia ficción, etc.

Un personaje en concreto. Escribe diferentes rasgos en papelitos, metedlos en un bol, agítadlos y sacad tres o cuatro al azar: este es vuestro protagonista. Invéntate su historia.

Parte de un supuesto: ¿y si los burros volasen?, ¿y si los humanos vinieran de otro planeta?, ¿y si mi perro supiera hablar?, ¿y si fueras el clon de alguien?

Tener una idea clave puede servir para hacer toda una historia, pero también para desatascar los momentos de incertidumbre. ¿No sabes cómo llegar al final?, ¿y si el prota es en realidad un robot espía de una inteligencia enemiga y no lo sabe?, ¿y si es todo un sueño?

5º Azar:

He participado también en el reto de cómic 24 páginas en 24 horas, para trazar un argumento de cero a toda pastilla, saqué cartas del tarot al azar para elegir de qué iba a tratar la historia y uno de los personajes.

Puedes usar dados de rol, escribir palabras en papelitos y sacarlas, lo que sea.

6º El Cuaderno de Notas:

Si me has hecho caso y tienes un recopilador a mano, podemos apuntar todas las ideas que se nos vayan ocurriendo antes y durante el concurso.

No importa que parezca una idea tonta, no podemos juzgar nuestras ideas, muchas veces es la idea que parece más tonta en un primer vistazo la que nos saca del apuro.

Aprovecha los momentos en los que las ideas vienen a ti, en vez de ir nosotros a por ellas, y guárdalas bien, pueden ser preciosas.

No tengas miedo a escribir algo más estúpido que inteligente, es el NaNoWriMo, **no hay mejor oportunidad que esta de escribir realmente lo que os de la gana, *escribid por placer.***

Si al final resulta que esa idea estúpida no era tan mala, es algo que ya has ganado, y si lo es... bueno, para eso están las correcciones más adelante, *pero os nos hemos divertido primero.*

Construir un argumento desde cero

Si no tienes ideas, o no están muy claras aún, voy a reducir el argumento a su mínima expresión.

Un argumento complejo nos viene mejor ya que podremos rellenar palabras y palabras sin darnos cuenta, pero estoy basando este texto en el hecho de que no tenemos nada para empezar, así que el argumento se hará más elaborado de forma progresiva según añadas más detalles.

Voy a hacer una pequeña descripción de tres métodos muy útiles para la historia, estos son:

- Los tres elementos clave.
- Escribir el final primero.
- Esquema de un argumento completo.

Los tres elementos claves

Para crear el argumento más simple necesitamos tres elementos:

- Un protagonista

- Un antagonista
- Un conflicto

En la historia ha de haber como mínimo alguien que quiera algo (tan concreto/indeterminado o trascendental/inútil como consideréis oportuno), ***este es el protagonista***; alguien que quiera algo que sea incompatible con el «algo» del protagonista, ***este es el antagonista***.

El ***conflicto*** es el punto intermedio donde el deseo de ambos personajes se cruza.

El final debería resolver este conflicto (también se puede dejar abierto, pero la impresión que debemos trazar durante toda la historia es que el conflicto puede resolverse, si no va a quedar algo raro).

Ejemplo de los tres elementos:

Sonia quiere una piruleta, la piruleta esta en un armario alto donde Sonia no llega. Sonia busca maneras de alcanzarla. Al final:

- Sonia consigue la piruleta.

- Sonia no consigue la piruleta.

Sonia es la protagonista.

El armario alto, el antagonista.

La lucha por llegar a lo alto, el conflicto.

Elegir si Sonia consigue la piruleta, o no, ayudará a guiar el desarrollo de la trama.

Escribir el final primero

Esta idea suele asociarse con historias de misterio con «sorpresa final» estilo Shyamalan, pero creo que, respecto a métodos para evitar quedarse sin nada que escribir, es el mejor.

Tener una idea de hacia dónde queremos dirigir la novela a menudo evita incómodos rodeos a nuestra historia, o relleno que no va a ninguna parte y nos frustra.

La clave de este método *no es el final en sí*, no solo vamos a pensar qué queremos que aparezca en el último capítulo, si no *cómo queremos llegar hasta allí*, y una vez sabemos cómo, debemos plantear el resto del argumento de manera que obtengamos todo lo que necesitamos, antes, o durante, el final.

Ejemplo:

Final que queremos: La intrépida amazona rescata a su perra Cuki.

Cómo: lanzándose desde un helicóptero hasta el edificio en llamas y luego tirándose con ella por una de las ventanas.

Necesitamos:

- Intrépida Amazona
- Helicóptero
- Edificio en llamas con ventanas a una altura prudencial a la calle.
- Perra sin olfato atrapada en el edificio en llamas.

Construcción del argumento hasta llegar al final:

El tren donde la intrépida amazona viajaba sufre un accidente en la alta montaña, Cuki, desorientada, acaba en la casa perdida de un guardabosques. El guardabosques deja un cigarrillo mal apagado y prende fuego a la casa, al huir se encuentra con la amazona y le dice que su perrita estaba con él.

Para llegar antes, la amazona roba un helicóptero que estaba por ahí y corre a rescatar a su perrita.

Esquema-ejemplo de argumento completo:

Este puede ser el esqueleto de cualquier historia, rellena los nombres genéricos con lo que consideres oportuno y ya tienes una novela.

Protagonista quiere *Cosa X* y la busca activamente.

Descubre que para conseguir *Cosa X* necesita *Cosa Y*.

Busca *Cosa Y*, la encuentra, pero *Antagonista* quiere quitársela.

Protagonista y *Antagonista* se enfrentan.

Protagonista pierde y se queda sin *Cosa Y*.

Protagonista busca a *Antagonista* para recuperar *Cosa Y* antes de *Antagonista* consiga *Cosa X*.

Antagonista consigue *Cosa X*, todo parece perdido,

Protagonista consgue *Plan de el Último Momento*.

Protagonista y *Antagonista* se enfrentan de nuevo.

Protagonista usa Plan de el Ultimo Momento.

Es Súper Efectivo. Protagonista consigue Cosa X.

Descubre que *Cosa X* es su padre.

NOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOO

Fin.

Por supuesto, este esquema es un ejemplo, puedes alterarlo como te convenga, meter tantos Antagonistas, Protagonistas y Cosas como quieras, y veces en las que el protagonista fracasa como te apetezca.

Fichas de personajes

Para ganar el NaNoWriMo, crear personajes es la forma más fácil de rellenar páginas y paginas y paginas, cada personaje tiene una descripción, una historia, un objetivo, un desenlace, etc.

Se pueden hacer grandes épicas en base a un solo personaje, pero cuando necesitamos rellenar páginas de palabras, cuantos más personajes mejor.

Fichas de personaje

La ficha del personaje es el pan nuestro de cada día para los nanonianos (inventado también). Haz una ficha para cada uno de tus personajes, cuantos más datos absurdos mejor.

Cada pequeño detalle de su vida no nos da necesariamente una visión más profunda del mismo, pero es un relleno más que aceptable en el NaNo.

Un ejemplo de ficha de personaje:

Información general:

Nombre: Apodo:

Edad: Sexo/Género:

Raza/Etnicidad/Nacionalidad:

Objetivos (en la historia):

Papel (su función básica en la historia, no es lo mismo que sus Objetivos aunque puede solaparse):

Transfondo:

Familia:

Estudios/Trabajos/Oficios:

Amigos:

Residencia: Aficiones:

Habilidades: Orígenes:

Físico:

Pelo: Ojos:

Piel: Constitución:

Altura: Voz/Acentos:

Rasgos característicos: Enfermedades:

Psíquico:

Personalidad aparente: Personalidad oculta:

Carácter: Vicios/Manías:

Fortalezas: Moral:

Rasgos característicos: Enfermedades/Trastornos:

Relleno:

Estilo de ropa más habitual, comida favorita, ¿fuma/bebe?, primera pareja (si tuvo) ¿quién fue y por qué lo dejaron?, color favorito, de qué lado de la cama se levanta, qué hace antes de acostarse, zurdo/diestro, joyas/maquillaje/tatuajes, qué coche tiene, a quién quería parecerse cuando era peque, qué canciones escucha cuando se enfada o está triste, etc. Podéis poner lo que se os ocurra.

Rellenar la ficha

Obviamente, una vez tenemos la ficha, lo que nos toca hacer es rellenarla. ¿Cómo? Si no tienes una idea básica para los personajes, se puede usar cualquier método que he planteado en la sección sobre búsqueda de ideas.

Crear un elenco de personajes

Plantéate una plantilla mínima de personajes para empezar:

- Protagonista
- Aliado del protagonista
- Antagonista
- Aliado del antagonista
- Fuente de información que ayuda al protagonista
- Fuente de desinformación que confunde al protagonista
- Comodín (este personaje puede encuadrarse en cualquier papel, puede hacer cualquier cosa que el autor quiera que haga, a menudo sirve para crear intriga con el lector porque nadie sabe si es de los buenos, de los malos, asuntos propios o pasaba por allí).

Esos son ya siete (7) personajes, así, de la nada, cada uno con su historia, sus rarezas, sus objetivos y sus páginas llenas de deliciosas letras para ganar el concurso.

Podemos crear varios protagonistas (aunque en condiciones normales se considera que manejar muchos personajes principales es difícil, esto es NaNoWriMo, ¡inténtalo!), muchos aliados del antagonista principal, varios secundarios cotillas o bocazas que hablen mucho, un par de comodines por ahí para crear suspense...

Cada personaje necesita:

- Su introducción.
- Su transfondo.
- Sus objetivos.
- Su evolución personal.
- Su conclusión.
- Etc.

¿Personajes o trama?

A la hora de empezar a escribir nuestro argumento hay quien empieza con el guión, otros con los personajes. Esto da igual, lo que os fluya de forma más natural será lo mejor.

Los metadatos

Los metadatos son los datos básicos de la obra: título, género, autor, número de páginas, etc

Como ya tenemos una idea de nuestra historia, vamos a rellenar algunos de estos metadatos, creo que empezar por esta información es clave para centrar nuestra obra:

Título

Vamos a elegir un título para la obra. Dar un título le confiere identidad a la historia, aunque sea provisional, es algo concreto sobre lo que puedes trabajar, es la diferencia entre tener una idea en la cabeza y tener una nueva obra entre las manos.

Es posible que, a medida que nuestra historia avance, el título no nos convenza, por la razón que sea, y no pasa nada por cambiarlo.

Así que, ponle un título. Ahora.

Género

El género se refiere a si es fantasía, ci-fi, policíaca, romance, etc. También si es de aventuras, épica, comedia...

Elegir el género de nuestra historia ayudará a concretar muchos de los límites y libertades de la misma, por ejemplo, si elegimos una comedia romántica sería un poco absurdo que aparecieran piratas interestelares de la nada, entonces saltaría a la fantasía y/o ci-fi, sin embargo, en una comedia romántica podemos escribir páginas y páginas de moñerías, que no quedarían demasiado bien en una novela de aventuras espaciales (aunque algo de moñería ocasional tampoco hace daño).

Y si va a haber comedia, habrá que pensarse los chistes, porque no hay nada más cutre que leer una novela donde un personaje se supone que es gracioso y es más rancio que el pan de un mes.

Los géneros tienen también sus propios tópicos y clichés sobre los que podemos construir la historia si nos

quedamos sin ideas en algún momento del NaNo, podemos elegir nuestro tópico favorito, o destrozarlo uno al que le tengamos manía, y ya tenemos más páginas por rellenar.

Estas idiosincrasias de cada género pueden ayudar o entorpecer el llegar a las 50.000 palabras. Así que elige con cuidado.

Tema

El tema suele ser el concepto de fondo que hace que una novela, con todas sus tramas y sub-tramas, sea relativamente coherente. También puede entenderse como el Objetivo de la historia, no de los personajes, sino del autor.

El tema a menudo resulta simplemente: «analizamos el sentido de la vida», «la justicia», «la transición entre la infancia a la madurez», «la afectación de políticas liberales en campos de trigo inspirados en el medievo europeo», etc.

Aparte del tema principal, también podemos tener sub-temas donde poder seguir rellenando páginas y, aún

así, ser capaces de mantener un nexo común a toda la historia para no perdernos e irnos por las ramas.

La idea de decidirnos por estos datos ahora, se debe a que cuanto antes tengamos una definición de lo que queremos hacer, más fácil nos resultará rellenar los huecos en adelante.

Parece un poco contraproducente, en un reto como el NaNoWriMo poner límites a nuestra historia tan pronto, pero, en mi experiencia, los límites a menudo ayudan más con la inspiración que ver una simple hoja en blanco.

La organización

Los mejores momentos del NaNoWriMo son los momentos de inspiración cuando empezamos a escribir, escribir y escribir sin parar. Aquí es donde ganamos palabras y es imprescindible conocer cuántas palabras somos capaces de hacer por hora para poder organizar nuestro tiempo de forma efectiva.

A estos momentos de escritura continua les voy a llamar MEP (Momento de Eficiencia Palabril) y es un concepto que me he sacado de la manga, pero creo que es muy importante a la hora de programar la escritura de nuestra novela.

El MEP, básicamente, son la cantidad de palabras que podemos escribir en una hora. Para tener una idea realista de cómo podemos planificar bien nuestro tiempo, vamos a calcular primero nuestro MEP personal.

Y lo vamos a hacer de esta forma:

- Coge un libro, un periódico, o cualquier otro texto, y reescríbelo con en el mismo sistema que vayas a usar para escribir durante el NaNoWrimo.

- Escribe durante 5 minutos. No hace falta que esos 5 minutos estés con los dedos pegados a las teclas, todas las pequeñas manías se deben tener en cuenta para un cálculo realista
- Al final de esos cinco minutos cuenta las palabras que has hecho. Para que sirva de ejemplo, vamos decir que has conseguido escribir 150 palabras en 5 minutos, que está muy bien.

Ahora, vamos a calcular las palabras por hora, para ello multiplicamos las palabras que hemos escrito en 5 minutos *por diez*: $150 \times 10 = 1.500$ palabras a la hora, este es nuestro MEP.

Y probablemente alguien se dará cuenta de que una hora tiene 12 divisiones de 5 minutos, he descontado 10 minutos de cada hora porque:

- Las normas de seguridad y salud recomiendan unos 10 minutos de descanso ocular por cada hora de trabajo.
- Rara vez vamos a conseguir escribir una hora completa: nos levantaremos al baño, a por un café, lucharemos por

quitaros el rabo de vuestro gato de la cara, recibiremos una llamada de teléfono, etc.

De hecho, si el lugar donde vas a escribir tiene muchas distracciones (niños, parejas quejicas...), quitad otros 5 minutos, es decir, habrá que multiplicar las palabras escritas en 5 minutos *por nueve*: $150 \times 9 = 1.350$ palabras/hora - MEP.

Con un MEP de solo 1.350 palabras, en una hora al día estás cerca de lograr las 1.667 palabras al día de media que son necesarias para superar el reto. Con escribir dos horas al día incluso sobraré tiempo.

Pero aquí hay otro problema, mucha gente no tiene dos horas al día todos los días, así que hay que organizarlo de otra forma.

Organización Semanal

Observa lo que haces en un día normal de trabajo: no solo hay que ir a trabajar, también hay que coger el coche, ir a hacer recados, ducharse, lavar la ropa o fregar el baño, atender a la pareja/perros/niños...

Todas estas obligaciones a menudo toman preferencia sobre un reto como el NaNoWriMo que, en el fondo, solo nos recompensa con satisfacción personal y amor propio (y quién necesita de eso, *¿eh?*).

Mucha gente cree que puede dedicarle unas horas a su novela al final del día, cuando las prioridades anteriores están cumplidas. Sin embargo, para la mayoría de las personas esto no es realista.

Escribir requiere mucho esfuerzo mental y es un tipo de trabajo que es casi imposible de forzar. El esfuerzo físico se puede forzar, pregúntale a cualquier deportista, el esfuerzo mental... nah... cuando se agota se agota y no se puede hacer mucho al respecto.

Al final de un día de trabajo y responsabilidades, lo más seguro es que nuestras cabezas estén demasiado cansadas para pensar en nuestra historia.

De aquí viene la importancia de escribir preparados, cuánto mejor tengamos planteada la historia, haremos un ejercicio mental menor cuando escribamos, pero aún así será

difícil y una buena organización del tiempo aliviará muchos encontronazos con la página en blanco.

Hay que plantearse con realismo el tiempo y las energías que tenemos y buscar huecos con antelación. En vez de dejar el concurso para la última hora del día, nos podemos levantar media hora antes, preparamos el desayuno y nos sentamos frente al ordenador, sin distracciones, antes de ir a trabajar.

Esto es la mitad de un MEP, unas 750 palabras, menos de la media que necesitas para ganar, pero más de lo que conseguirías si no escribes nada ese día.

También hay que aprovechar los días de fin de semana y fiestas que podáis permitirlos. Esos son días en los que puedes trabajar durante horas y horas, ganando palabras sobre la media en caso de que en el futuro encuentres algún problema, o para recuperar las palabras perdidas durante la semana laboral.

Calcula, si en un fin de semana tienes seis horas completamente tuyas para escribir, con un MEP de 1.500 eso son 9000 palabras en un fin de semana, hay 4 fines de semana en noviembre, ya son 36000 palabras, *más de la mitad del reto se puede superar escribiendo solo los fines de semana.*

Ahora tienes que conocer tu MEP, tus jornadas laborales y tus fines de semana y hacer tus propios cálculos.

Además, necesitarás un calendario.

Organización Mensual

En mi experiencia es mejor programar más horas los primeros días, porque siempre se empieza con más ganas y se pueden rellenar un montón de palabras sin que nos demos cuenta.

Los días siguientes consistirán más en luchar y acomodarse a una rutina, pero, una vez creada esta rutina, las cosas volverán a ir más suaves.

Esta montaña rusa hay que añadirla también a nuestras previsiones.

Usa esto como guía para organizar tus sesiones de escritura:

- Consigue un buen calendario de noviembre, uno de esos grandes donde se puede escribir dentro de cada día. Usa uno digital, si quieres, y ponlo como fondo de pantalla.

- Señala con claridad las fechas más y menos favorables para escribir, que sepas con antelación, pon colorines, o la cantidad de palabras que quieres hacer en esos días.
- Marca tus hitos personales (como hacer 25.000 palabras para el día 13).
- Cualquier posible imprevisto se recogerá en el acto y se recalculará el calendario.

Tampoco está demás avisar a familiares/amigos/gatos de que esos días tienes otros asuntos que atender.

Regala un videojuego nuevo a los hijos/pareja para que os dejen en paz. Compra comida con antelación. No abras la puerta a desconocidos (a los conocidos sólo si traen más comida). ¡Y diviértete!

Últimos consejos para ganar

- Para no perder el tiempo inventando/buscando nombres, o cualquier otra referencia, usa «PERSONAJE 1», «LABORATORIO X», «CONTAR UN CHISTE SOBRE BORRACHOS AQUÍ» como sustituto sirve.
- Hacer largas descripciones de objetos, personas o paisajes. Si la inspiración no viene, saca un paraje de una enciclopedia y descríbelo con todo detalle, hasta el número de cantos rodados.
- Recuerda, en caso de duda: zombies, ninjas, piratas y/o vampiros.
- Matar personajes sin avisar es casi tan popular como los zombies.
- Dar nombres compuestos a los personajes y lugares, escríbelos completos siempre que puedas.
- Usar citas de modo habitual, haciendo que los personajes lean grandes trozos de otras novelas, repasar recetas o la lista de la compra, también que sufran arrebatos y les de

por recitar poesía o cantar canciones porque sí. Es el «estilo Tolkien».

- Poner largos títulos de capítulos cada pocos párrafos.
- Hacer que los personajes se enfrasquen en espesas meditaciones filosóficas, o incluir opiniones sobre si las ballenas son peces o mamíferos. En Moby Dick funcionó.

Y lo más importante...

NO CORREGIR NI EDITAR

¡EPÍLOGO!

En 2008 escribí mi primer NaNoWriMo y en 2012 ese manuscrito se convirtió en [La Reina de los Monstruos](#), mi primera novela autopublicada. ¡Echadle un vistazo!



Además sigo escribiendo y sigo mejorando. [Pásate por mi blog](#) si quieres más trucos y consejos sobre cómo me las apaño para escribir, o búscame [tuitear](#) si quieres hablar.

