



¿QUÉ ES EL *SHOW, DON'T TELL*?

No me lo digas, muéstrame

Dicen que el estilo forma parte del ADN de un escritor. El estilo parte de una base, de cómo un escritor entiende el lenguaje, cómo lo usa y su particular manera de plasmar sus historias con palabras.

Pero la literatura actual, como la perteneciente a cada período cultural e histórico, tiende a regirse por unas normas generales, no escritas, que tienen que ver con la madurez a la que han llegado escritores y lectores. En este contexto se enmarca una de las normas que dan vigencia a cualquier texto actual: no me lo digas, muéstrame.

Show, don't tell

¿Qué significa? Fácil, cuando describamos un espacio, un personaje, un período histórico, cuando queramos contar una particularidad, una anécdota, no seamos literales. No me digas que Marta es inconformista, muéstrame.

Opción dicha: Marta era inconformista, delante de una injusticia o adversidad, jamás se quedaba quieta.

Opción mostrada: Marta estaba harta de que las ramas del árbol que se erguía delante de su casa entraran por su balcón y, casi casi, por su ventana. ¡Quién sabe qué podía pasar! Sus gatos podían escaparse, sus hijos pequeños trepar y caerse. Así que, después de llamar varias veces al Ayuntamiento para

que le dieran una solución y de visitar a los responsables de jardinería del mismo, no pudo esperar más: pidió prestada una sierra y ella misma solucionó el problema.

Fijémonos en los dos casos: la primera nos cuenta, sin más, cómo es Marta. La segunda nos pone en escena la cualidad que queremos describir y no solo eso: la justifica sin dar argumentos, nos cuenta más cosas de la vida de la protagonista (no lo hemos dicho sin más, pero vemos que Marta tiene hijos. Hemos aprovechado la anécdota para decir que los tiene). Con la segunda opción, el lector ha dibujado una imagen clara de quién es Marta. Estamos tratando, pues, al lector como un ser inteligente, capaz de leer este texto y decir: "Marta es una inconformista".

Uno de los grandes retos se basa en cómo explicamos/presentamos a nuestros personajes. Muchos escritores noveles caen en el clásico error de querer explicar demasiadas cosas de sus personajes. Si para cada característica o cualidad que queremos explicar creamos una anécdota propia, podemos llenar nuestra novela o relato de paja. Veamos dos consejos para evitarlo:

Utiliza las anécdotas o acciones para mostrar más de una característica. Con el ejemplo del apartado anterior, queríamos decir que Marta es inconformista. De pasada, hemos dado mucha información: Marta vive en un piso bajo, tiene balcón, tiene hijos, gatos, se preocupa por ellos, su ciudad tiene ayuntamiento, pide favores a sus vecinos, no le molesta arremangarse y cortar ella misma el árbol, es resolutiva, todo ello sin usar verbos como "es", "piensa", "cree".

Utiliza esas anécdotas o acciones para hacer que la trama avance: imaginemos que estamos escribiendo una novela romántica y necesitamos que los protagonistas se conozcan en una situación de conflicto. Inventemos que la ciudad de Marta tiene una ordenanza muy estricta sobre la poda de los árboles y que el chico del que se enamorará perdidamente es policía. Perfecto, enviemos al policía a poner orden en esa "poda ilegal" y ya tenemos integrada esta anécdota en la trama.

Qué hacer y qué no

No existen normas estrictas y es difícil ceñirse y ser coherente durante toda la novela. Silvia Adela Kohan, en su Guía para escribir una novela, ofrece **seis maneras de mostrar un personaje**: mediante lo que siente, mediante lo que hace, mediante lo que dice, mediante lo que piensa, mediante un objeto y mediante otros personajes.

Mediante lo que siente: es evidente que esto nos lleva a escribir automáticamente algo como "Marta es contradictoria" (narrador 3a persona) o "Soy contradictoria" (narrador 1a persona). Pero en ambos casos podemos jugar a favor del show, don't tell. Imaginemos que Marta piensa en primera persona algo como: "Siento que no quiero ver más a Pablo". En el párrafo siguiente, Marta nos cuenta: "Me llamó y, sin pensarlo, me puse el abrigo y salí a buscarlo". Hemos expresado lo que siente y, a la vez, hemos mostrado que es contradictoria.

Mediante lo que hace: Anécdotas y acciones tal y como hemos contado.

Mediante lo que dice: los diálogos son una gran herramienta para mostrar sin contar. Con ellos podemos mostrar cómo se comunica (explicamos gustos, clase social, cultura), lo que dice en relación con lo que piensa, si encuentra o no palabras en determinados momentos. En definitiva, trucos para explicar a un personaje sin decir directamente cómo es.

Mediante lo que piensa: nos pasa lo mismo que con "mediante lo que siente", existen mil trucos para bordear lo obvio y acabar mostrando y no diciendo.

Mediante un objeto: hablamos de la relación de los personajes con los objetos, cómo los trata, a cuáles da más valor. Imaginemos que el bolso de Marta cae a la vía del metro y esparce todos sus objetos. Ella baja, pero el ruido de un tren llegando la alerta: solo puede coger una cosa o será embestida. ¿Qué escogerá? ¿Su billetera? ¿La foto de sus hijos? ¿Su teléfono?

Mediante otros personajes: esta es una gran manera de conseguir mostrar todas las caras de un personaje.

Nota: Información tomada de varias fuentes que puede ser consultada de manera abierta.