

Se llamaba Carolina

Autor / Author

JIMÉNEZ LOZANO, José

Editorial / Publishing company

Ediciones Encuentro. Madrid, 2016. 234 pp.

Las obras de José Jiménez Lozano, como la buena Literatura, nos llevan a plantearnos las grandes cuestiones que importan al hombre. Con *Se llamaba Carolina* el autor nos enfrenta a la nostalgia que experimenta el ser humano. En nuestra sociedad, la lectura de la obra de Lozano invita al sosiego, a no hacer tabla rasa de la Historia, a extraer la realidad vital que se esconde detrás de cada situación a la que nos enfrentamos. Consideramos que la reseña sobre esta novela tiene entidad más que de sobra para ser incluida en la revista *Relecciones* porque las reflexiones a las que invita: cultura digital, la importancia del mito literario, la necesidad de una relectura cultural,... caben de lleno en la temática de esta publicación.

Lozano rescata el sabor de las representaciones teatrales ambulantes que se interpretaban por los pueblos españoles. El argumento se sitúa en la España de la posguerra, en un pueblo castellano, una compañía el Miércoles de Ceniza iba a representar Hamlet. El pueblo vibra, algunos de sus habitantes participarían en el teatro. Cine vs. teatro, no hay parangón, las sombras que se proyectan en la pantalla blanca no despertaban las mismas emociones que Hamlet en su monólogo sujetando una calavera. A la vez, aunque las experiencias que invita a vivir el teatro puedan ser más auténticas que las que levanta el celuloide, el autor tampoco pretende denostar los nuevos soportes de comunicación. Pero ante la amenaza de desaparecer estas representaciones, invita a que se recupere su esencia. Lozano provoca que nos hagamos a una reflexión: a veces recuperar la memoria de lo vivido en el pasado es más interesante que tirar por tierra todo lo que esa experiencia aporta.

En el libro se juega magistralmente con tres tiempos y argumentos: por un lado, la historia de las personas del pueblo, se nos van presentando cada una de sus vidas, el autor introduce a Carolina, maestra suplente que enamora al narrador adolescente de la novela; por otro, la situación que España vive durante la Guerra Civil y su dura

posguerra, recuerdos que levantan heridas y que truncan muchas veces la vida de los que la sufren; y, por último, invita a saborear la obra de Shakespeare, un guiño al autor en su cuarto centenario.

La vida del pueblo muestra también una triple convivencia de escenarios: una realidad ficcional que es la vida de las gentes del pueblo castellano, la Guerra Civil es la realidad histórica y la obra de Hamlet la ficción total de la mano de Shakespeare. Sin embargo, las tres se entrelazan en el libro: mundos posibles-mundos reales-mundos ficticios. Y como resultado de esta convivencia, surge una genial obra que invita al autor a ser releída una y otra vez.

Esta visión de tres tiempos, tres escenarios, es un colapso para la mentalidad actual que se está acostumbrando a representaciones propias de los formatos de videojuegos: planos cortos, secuencias rápidas que se retroalimentan en un ambiente de autodestrucción-reconstrucción. ¿Dónde queda ahí espacio para saborear el monólogo de Hamlet?, ¿cómo podemos recordar a aquella profesora que venía a nuestras casas a explicarnos la manera de describir en un papel el olor de una rosa?, ¿la Guerra Civil es un nuevo videojuego para descargar en un móvil? Nada de eso parece requerir una respuesta por nuestra parte porque ya hemos pasado de nivel sin tener que responderlas. ¿A quién le importa ya si el Miércoles de Ceniza se puede representar una obra de teatro? Además si ese miércoles es el día del espectador y el cine cuesta menos, hay que aprovechar si quieres ver la nueva película de los X-men, así a la LAN party podrás ir a la última demostrando que eres el más friki entre los frikis. Nuevos retos, nuevos tiempos, nuevos formatos... pero, ¿a costa de qué? De perder la visión de nuestra propia realidad, de querer ser uno de los personajes de la consola porque se es héroe de una manera más sencilla, con menos esfuerzo y que te miden por puntos, de una forma totalmente objetiva si tu capacidad para alcanzar la meta ha sido más rápida que la del contrincante. El otro compete conmigo en la escalada de puntos, si le destruyo más fácil es que yo alcance el premio y me lleve la medalla de oro.

¿Por qué no dejamos el botón del mando por un momento y nos animamos a pasar las hojas de *Se llamaba Carolina*? Tan solo es necesario sentarse un rato, aislado del ruido, solo yo y el sonido de las páginas al ser pasadas. Solo mis ojos recorriendo el tiempo, conociendo a Arlequina, metiéndonos en un piso de Madrid en 1937 y susurrando como Ofelia a oídos de su amado.

Todavía estamos a tiempo de hacer que nuestro mundo real no sea solo ficticio, todavía es posible alcanzar una meta de la mano del vecino que me la tiende para construir una Historia. Un mundo donde nos atrevamos a ser los protagonistas y a vivir como héroes desgastándonos por el que está a nuestro lado porque solo así recuperaremos la aventura que supone ser persona. Un reto más allá del que nos propone una consola, donde se nos medirá el resultado no por los puntos conseguidos en la pantalla, si no por cuánto de nosotros hemos puesto al servicio del otro.

El héroe que podemos admirar puede ser más que una conexión de 1 y 0. Puede ser un hombre de carne y hueso que vive a nuestro lado. Una persona a la que me he atrevido a preguntarle su nombre y proponerle dar un paseo mientras llevaba en mi mano un libro

titulado *Se llamaba Carolina*. No es nostalgia infructuosa la que propone el autor. Es una nueva forma de entender la realidad, o mejor dicho, es recordar que del pasado podemos extraer valores, enseñanzas,... válidas y necesarias para ser capaces de entender nuestra condición de una forma plena. Es una invitación a vivir con pleno sentido nuestra vida y atreverse a tomar las riendas de la misma. Para ello no podemos olvidar nuestra Historia, el trabajo y sentir de nuestros antepasados y los valores que han conformado nuestra civilización. ■

MIRÓ LÓPEZ, Susana

Universidad Francisco de Vitoria
Madrid (España)