

E S P A C I O A B I E R T O



Fernando Claudín

La serpiente de cristal



© Grupo Anaya, S. A., Madrid, 2002

Espacio Abierto

Trabajo realizado por: Esther García González

Coordinadora del proyecto: Isabel Morueco

Director editorial: Antonio Ventura

Directora de la colección: Norma Sturniolo

www.anayainfantilyjuvenil.com

1 ARGUMENTO

Sergio es un adolescente perteneciente a una familia madrileña acomodada. Su desmedida afición a los videojuegos, alentada por la actividad profesional del padre, que posee una empresa dedicada a dicho sector, le provoca un estado de shock que concluye con un coma y el ingreso de Sergio en un hospital.

Durante su estancia en el centro sanitario se desvelarán ante el lector las tensiones, los miedos, las ansiedades que caracterizan nuestra sociedad contemporánea: una sociedad dominada por las falsas apariencias, el consumismo, la soledad y el aislamiento del individuo.

2 COMENTARIO

La simbología de la «serpiente de cristal» domina la novela y, por ende, a todos sus personajes. Cada uno de ellos se refleja ante los ojos del lector como un ser quebradizo y frágil, como si se tratara de un «ser de cristal».

Probablemente, esta sea la principal característica de los personajes de la obra: la fragilidad. Se trata de personalidades dominadas por la ansiedad y el miedo, que se materializan de diversas formas: Sergio es un adicto a los videojuegos y apenas sale de casa ni se relaciona con

otros adolescentes, por lo que precisa recibir tratamiento psicológico.

Sus padres, Santiago y Virginia, mantienen una relación que ha ido enfriándose con los años y apenas se comunican. Él, obsesionado por los negocios; ella, dominada por una depresión provocada por la temprana llegada de la menopausia. Sumido cada uno en su propia realidad, desconocen la realidad de quienes los rodean: sus hijos.

Lorena, la hermana de Sergio, padece bulimia desde hace tiempo, sin que sus padres tengan conocimiento de ello, y se enfrenta sola a los terribles estragos físicos y psíquicos que causa esta enfermedad.

Borja, el mejor amigo de Santiago, y también su más firme competidor, se debate entre ambos extremos, para perder finalmente la amistad de Santiago.

Diego, el hijo de Borja, es un adolescente cuyo mejor amigo es una serpiente de cristal, la *Ophiodes Vertebralis*, una lagartija sin patas que *posee la habilidad de quebrar su cola cuando la persigue un enemigo más fuerte. Pasado un tiempo, le vuelve a salir otra cola* (pág. 157). Diego también sufrirá una crisis al descubrir que es adoptado.

A pesar de la vulnerabilidad y la fragilidad que rodean a los personajes, son precisamente los adolescentes quienes toman el mando de esta nave que va a la deriva para «recuperar su rumbo y conducirla a puerto». Los tres adolescentes, Sergio, Lorena y Diego, son quienes experimentan

un mayor acercamiento tanto entre ellos mismos como hacia los adultos que los rodean. Son quienes resuelven las situaciones más extremas y delicadas, sin ningún otro instrumento excepto el proceso de aprendizaje que proporciona la vida, «perdiendo extremos de la cola», como le ocurre a la serpiente de cristal, y como manifiesta Sergio a sus padres tras salir del estado de coma:

Yo he engañado a mi enemigo. Como la Ophiodes, he engañado a la muerte y ahora tengo una nueva cola. Me he regenerado. Vuelvo al punto de partida... (pág. 158).

Bueno, he aprendido, eso es lo que ha pasado, y no tropezaré dos veces en la misma piedra (pág. 158).

3 VALORES

☐ La prevalencia de la amistad y los sentimientos sobre la ambición y el dinero.

Diego acusa a su padre de cobardía por traicionar a Santiago (pág. 170).

Lorena hace reflexionar a su padre al pedirle que perdone a Borja (pág. 188).

☐ El miedo y la impotencia ante la muerte.

Sergio se pregunta sobre su muerte tras perder a su abuela Silvia (pág. 188).

☐ La necesidad de que exista un código ético en la sociedad.

Virginia recrimina a Santiago que haya creado un videojuego tan perverso como *Perfect Mission* (pág. 57).

☐ La necesidad del diálogo en la familia.

Virginia se duele ante Lorena de no haber hecho lo posible por conocer a sus hijos (pág. 164).

☐ La importancia de la familia en el desarrollo psicológico y afectivo de las personas.

Santiago y su familia redescubren el placer de disfrutar de las cosas sencillas y de los momentos de acercamiento (pág. 120).

Santiago le agradece a Lorena que al menos ella conserve la entereza necesaria en una situación como la que están viviendo (pág. 145).

☐ La fidelidad.

Sergio sabe guardar el secreto de su hermana. *Guardar secretos es su especialidad* (pág. 48).

☐ La confianza en la capacidad de superación del ser humano.

Lorena se siente capaz de superar la enfermedad que padece y así se lo hace ver a su madre (pág. 162).

A C T I V I D A D E S

ANTES

DE LA LECTURA

A TRAVÉS DE LA IMAGEN

En primer lugar, mostraremos a los alumnos la imagen de la cubierta del libro. En ella aparecen dibujadas dos manos (como si formaran parte de un cómic) que sostienen un mando de videojuegos, del que sale, no se sabe muy bien cómo, una serpiente.

Pediremos a los alumnos que asocien ideas con cada uno de los componentes de esta imagen.

¿Por qué las manos no son reales?

¿Nos estará dando una idea de lo mecánico, automatizado...?

¿Por qué precisamente una serpiente?

¿Qué representa su longitud, su deslizamiento, su movimiento sinuoso?

¿Qué cualidades positivas y negativas (en sentido simbólico) se atribuyen a la serpiente? ¿Qué relación puede tener una serpiente con un juego, mejor dicho, con un mando que controla un videojuego?

Las diferentes ideas que manifiesten los alumnos, aun aquellas que a primera vista puedan parecer distorsionadas, servirán para establecer una buena dinámica de comunicación entre los alumnos y un ambiente muy propicio de colaboración para el resto de las actividades y para realizar una lectura significativa de la obra.

VIDEOJUEGOS A LA CARTA

Tras indicar a los alumnos que se trata de un relato cuyo contenido está ambientado en época y escenarios actuales, y que su principal protagonista es un adolescente con inquietudes y problemas semejantes a los de ellos, se les puede pedir que, por escrito, realicen una propuesta al directivo de una empresa de videojuegos en la que se recojan 10 aspectos que ellos consideren positivos y 10 aspectos que, por el contrario, consideren negativos en la creación de un videojuego.

Posteriormente, en grupos, deberán recrear el momento en el que ofrecerán su videojuego al empresario más poderoso del sector, haciendo hincapié en las características y posibles atractivos que posee el artículo para el público.

LAS MARCAS PUBLICITARIAS

A partir de la actualidad representada tanto en los personajes como en las situaciones de la obra que van a leer, solicitaremos a los alumnos que confeccionen una lista con los objetos y artículos de marca que consideran imprescindibles en el desarrollo de su vida cotidiana.

A continuación, los ordenarán según el orden de prioridad.

Después, determinarán qué artículos han sido los más valorados en sus clasificaciones, así como los aspectos —sociales e individuales— que podrían estar vinculados a ellos: amistad, amor, relaciones familiares, ocio y diversión...

Por último, se suscitará un debate acerca

de si es posible el desarrollo de dichos aspectos sin el consumo de determinadas marcas publicitarias.

AUTÉNTICOS PUBLICISTAS

Podemos proponer a los alumnos que, con aquellos artículos que han considerado imprescindibles en el desarrollo de su vida cotidiana realicen anuncios publicitarios. Pueden establecerse dos líneas de creación: una publicitaria, en la que se destaquen los valores más importantes que puedan vincularse a dichos artículos, y otra «contrapublicitaria», en la que recojan sus aspectos más negativos.

DESPUÉS

DE LA LECTURA

VIDEOJUEGOS ¿SÍ O NO?

Hay muchos niños y adolescentes enganchados a los videojuegos... (pág. 42).

—...Ese juego es agresivo, absorbente, casi inhumano...

—¿Y cómo crees que son los juegos de la competencia...? La competencia es muy fuerte, así es cómo funciona el mercado... (pág. 57).

Tras realizar un pequeño análisis de la situación que vive el protagonista de la novela, y teniendo en cuenta también algunos casos reales de adolescentes que, emulando a los personajes de los video-

juegos y de los juegos de rol, han llegado incluso a asesinar, podemos propiciar un debate entre los alumnos acerca de si algunos videojuegos pueden resultar perjudiciales o no para el desarrollo normalizado de los individuos.

Una conducta patológica, ¿puede estar impulsada por un videojuego o existe una situación mental que determina esa conducta independientemente del medio que se utilice para la «puesta en escena», o la consumación del delito?

Invitaremos a los alumnos a que busquen referencias de médicos, psicólogos, etc., sobre el tema.

UN FINAL DIFERENTE

Propondremos a los alumnos que con los siguientes episodios o acontecimientos de la novela, o bien con aquellos que a ellos les parezcan más destacables, escriban otro posible desenlace:

—Intento de suicidio de Borja.

—Adopción de Diego.

—Restitución de los parámetros del videojuego por parte de Sergio.

—Bulimia de Lorena.

LA IMAGEN ANTE LOS DEMÁS

Tras proponer a los alumnos que recopilen información gráfica acerca de sus ídolos musicales, actores, deportistas y personajes públicos en general, se les pedirá que expliquen en qué creen ellos que se basa el éxito del personaje, y si dicho éxito está vinculado a su imagen física.

Tomando como ejemplo alguno de los

párrafos de la novela que hacen referencia a la enfermedad que padece Lorena, la hermana de Sergio, podemos suscitar entre los alumnos un debate acerca de si la imagen física de una persona puede condicionar su aceptación y su éxito en el grupo social:

Regresó al espejo para constatar que su imagen no había mejorado. No resultaba reconfortante.

Le pareció que en el ínterin había engordado una barbaridad y que estaba espantosa. Salió despedida al cuarto de baño (pág. 20).

A continuación, se preguntará a los alumnos qué estarían dispuestos a hacer para mejorar su imagen ante los demás o bien para tener éxito social.

ENFERMEDADES CON ÉXITO

Inciendo en la importancia que entre los adolescentes están adquiriendo enfermedades como la anorexia y la bulimia en nuestra sociedad, podemos proponer a los alumnos que recopilen información acerca de las mismas, así como de los personajes públicos que han declarado padecerlas.

Daba igual lo que fuera. No percibía los sabores. La cuestión era devorar, abrir la boca, engullir, masticar, tragar, y vuelta a empezar, una vez tras otra. Una miradita al espejo, me peso en la báscula, me mido la cintura, vomito, soy una exper-

ta, me basta abrir la boca y manipular la campanilla, ¡campanilla, la hora de comer, de devolver! (pág. 73).

Los alumnos, analizando las características del personaje de Lorena, deben tratar de establecer qué tipo de personalidad puede verse afectado por estas enfermedades.

¿ME HAS TRAICIONADO?

—¿Qué hacías tú con ese cartucho de prueba?

—Ya sabes, lo de siempre, nada especial. El espionaje industrial está a la orden del día. Necesitamos saber en qué está metida la competencia, es lo normal. Ya sabes cómo funciona el negocio. Es una guerra, tú lo decías, ¿recuerdas? (pág. 110-111).

A partir de este fragmento de la novela en el que se recoge la traición de Borja a Santiago, propondremos a los alumnos que escriban un breve episodio novelado en el que imaginen, a su elección, o bien que traicionan a su mejor amigo o bien que no pueden hacerlo.

¿DE QUÉ HABLAMOS Y A QUÉ JUGAMOS?

Las nuevas tecnologías han abierto otras posibilidades para la ocupación del tiempo libre y el ocio. Este hecho en ocasiones, como les ocurre a los personajes de la novela, puede afectar a las relaciones personales y familiares.

Algunos de estos personajes optan final-



LA SERPIENTE DE CRISTAL

mente por dedicar algo de su tiempo a ocupaciones que potencian la comunicación interpersonal.

—¡Ya lo tengo! —dijo—. ¿Qué tal si vamos al solar? Joaquín, Chema y los demás han quedado para jugar al fútbol. ¿Te hace dar unas patadas?

—¿Por qué no? —repuso, sin apenas percatarse de que por primera vez desde hacía muchos años iba a dedicar la tarde del sábado a una actividad que no fueran los videojuegos (pág. 199-200).

—Hacía un siglo que no salíamos de cámping —dijo Lorena.

—¿Os acordáis de cuando pasábamos juntos las vacaciones de verano? —preguntó Virginia (pág. 145).

Tras proponer a los alumnos un breve debate acerca de cómo ocupan su tiempo de ocio en sus casas y con los amigos, se les pedirá que relaten por escrito cómo pasarían un día prescindiendo de todo aquello de lo que disponen habitualmente para disfrutar de su tiempo libre.