La traducción audiovisual en el aula ELE: traductores por un día con ClipFlair

Carolina Rincón Ponce
Instituto Cervantes de Nápoles / Liceo Statale G. Mazzini

1. INTRODUCCIÓN

En esta XIII edición del Encuentro Práctico de Español como Lengua Extranjera (EPELE) del Instituto Cervantes de Nápoles nos ha parecido pertinente abordar un tema que suscita gran interés por ser un recurso muy común en la clase de idiomas, esto es, la traducción. Como bien sabemos, tanto por parte del profesor como del alumno es una práctica cotidiana a pesar de que muchos rehúyan de ella por asociarla a un método poco moderno y obsoleto. Sin embargo, son muchos los profesionales que han superado las barreras que se crearon en torno a la traducción y avalan su gran utilidad pedagógica en el aprendizaje de una lengua extranjera. El problema estriba, en nuestra opinión, en cómo incluirla en un contexto educativo reglado como el de educación secundaria, que cuenta con un alumnado ávido de métodos innovadores. Se convierte, por tanto, en todo un reto porque inevitablemente surge *a priori* la siguiente pregunta: ¿cómo incluir la traducción en un aula de secundaria de manera atractiva y amena sin que se base todo en una simple actividad de mediación escrita?

A raíz de esta pregunta, surgió la inquietud por encontrar en la literatura sobre E/LE, en especial la concerniente a la traducción, alguna respuesta a nuestras necesidades. Y en esta búsqueda comenzamos por la traducción pedagógica hasta que, casualmente, desembarcamos en el mundo de la traducción audiovisual (a partir de ahora TAV) y ClipFlair.

En las siguientes páginas seguiremos brevemente el recorrido que realizamos en su día e identificaremos las premisas más importantes que han servido de andamiaje a nuestra experiencia hasta llegar al mundo de ClipFlair y su aplicación en el aula.

Esperamos, por tanto, que este artículo pueda servir como experiencia a otros docentes de español como lengua extranjera y que se animen a planificar sus clases incluyendo actividades que exploten la traducción audiovisual a través de ClipFlair.

2. LA TRADUCCIÓN EN EL AULA DE IDIOMAS

Para entrar en materia, creemos necesario partir de la nueva perspectiva que se crea gracias a los trabajos de Lavault (1985), que consigue superar la concepción tradicional del uso de la traducción en la clase de idiomas. Recordemos que esta visión típica del método de gramática-traducción consistía en la realización de actividades de descodificación de un texto en lengua meta y su posterior traducción a la L1 y que, como era de esperar, con la llegada de los enfoques comunicativos fue relegada a un segundo plano por no ser considerada una actividad significativa para el aprendizaje.

A partir de los estudios de Lavault, la denominada traducción pedagógica se constituye como una herramienta más en la clase de idiomas que puede servir como actividad complementaria y que, de hecho, el alumno utiliza de manera frecuente como estrategia de aprendizaje; lo que autores como Titford (1985), Hurtado Albir (1999) o más recientemente Carreres (2006) han denominado *silent translation* o traducción interiorizada. De ahí que, como señala Caballero Rodríguez (2010), su práctica en el aula guiada por el profesor pueda ser beneficiosa para que el alumno comprenda y reflexione sobre las diferencias y similitudes entre las lenguas que se trabajen en el aula. Además, ofrece la posibilidad al estudiante de manejar el diccionario de manera más crítica puesto que se manifestarán problemas de traducción generados de un uso inapropiado del diccionario.

Con la publicación del *Marco Común Europeo de Referencia* (a partir de ahora *MCER*) se asentó esta concepción, dado que de manera casi *revolucionaria*, el documento introduce la mediación –oral y escrita– como una de las actividades comunicativas de la lengua y, a su vez, la traducción como una más de las actividades de mediación lingüística, en particular, la escrita (2002: 60). Reconoce, por tanto, el importante papel que tiene esta en el aprendizaje y uso de una lengua extranjera.

3. LA TRADUCCIÓN AUDIOVISUAL

Ahora que hemos puesto en evidencia de una manera sintética las ventajas que tiene el uso de la traducción en el aula de idiomas, vamos a restringir aún más nuestro campo de acción y nos centraremos en la traducción audiovisual; que a nuestro modo de ver tiene un gran potencial educativo entre el público joven que aprende español como lengua extranjera, sobre todo por contar con un componente lúdico y motivador para nada indiferente.

En nuestra revisión bibliográfica sobre la TAV (recordemos que es la primera vez que nos acercamos a este tipo de prácticas en el aula), los aspectos que nos han llamado más la atención y que han sido, en cierto modo, determinantes a la hora de decantarnos por esta experimentación han sido los siguientes: el uso de materiales multimedia reales, el fenómeno del *fansubbing* y, por último, el

descubrimiento de la plataforma ClipFlair, a la que le dedicaremos una sección independiente.

Por lo que respecta a los materiales audiovisuales, la TAV consiste en la transferencia de un texto origen a un texto meta, pero a diferencia de la traducción literaria, el texto de origen es multimedia y multimodal con unas características predeterminadas y definidas por dos canales, el auditivo y el visual. Otra característica fundamental es que podremos ver y oír el texto cuantas veces queramos y necesitemos. La extensa variedad de productos, desde videoclips, videojuegos, dibujos animados, anuncios, series de televisión, películas, cortometrajes, documentales, etc., hace que dispongamos de una gran riqueza de material que nos puede servir para complementar los libros tradicionales, o incluso sustituirlos, como bien señala Díaz (2012: 96). Coincidimos plenamente con Díaz *(ibidem:* 98), igualmente, cuando afirma que la importancia de los vídeos no estriba solamente en que el estudiante pueda observar cómo los nativos interactúan entre sí, sino que además intervienen una serie de elementos lingüísticos (acentos y entonación) y paralingüísticos (gestos, expresiones faciales, posturas, etc.) que ayudan a interpretar el texto y que son de gran utilidad a la hora de trabajar la competencia intercultural.

Otro de los aspectos que nos había llamado la atención era la existencia del fenómeno del *fansubbing*, lo que nos ha dado pie a concebir la introducción del uso de la TAV en el aula de manera *amateur*, sin que los aprendientes perciban traba alguna por asociarla a una actividad de gran complejidad y dentro de un ámbito profesional. El *fansubbing* es una práctica de amplias dimensiones que surge en Estados Unidos en la década de los ochenta y que se centró originariamente en la traducción de series anime y manga japonesas. En la actualidad se ha extendido por todo el mundo y dan fe de ello las innumerables páginas, portales y foros dedicados a la subtitulación de productos audiovisuales. Los *fansub* (del inglés: *fan subtitled*), son grupos de aficionados a la traducción sin ánimo de lucro que se dedican a traducir y subtitular todo tipo de material audiovisual, sobre todo series de televisión cuyos derechos de emisión y reproducción no han sido adquiridos por ninguna distribuidora en el país de destino, pero asimismo se pueden encontrar canciones subtituladas o documentales de breve duración. El objetivo de los *fansub* es distribuir sus traducciones de manera gratuita posteriormente por la red. Normalmente funcionan como una cadena de trabajo en la que cada miembro del grupo realiza una tarea: traducción, corrección, sincronización o edición; conviene comentar que desde el mundo de la traducción profesional son vistos como «intrusos». En definitiva, sin dilatarnos más en este aspecto, la conclusión que hemos sacado es que, ya sea de manera organizada o no, es evidente que hoy en día son muchos los internautas que se dedican a subtitular material audiovisual por cuenta propia a pesar de que en numerosísimas ocasiones las traducciones no estén bien hechas. Si a esto sumamos que la mayor parte de nuestros estudiantes son amantes de la música latina y buscan en la red vídeos subtitulados –en su mayoría por traductores aficionados– para poder leer y cantar a la vez; entonces, ¿por qué no podrían hacerlo también nuestros alumnos de una manera productiva para aprender y/o consolidar su competencia lingüística?

Pero sin duda, el gran descubrimiento de esta fase de búsqueda fue la plataforma ClipFlair a la que a continuación dedicaremos una sección donde explicaremos en líneas generales sus características.

4. CLIPFLAIR Y LA SUBTITULACIÓN

ClipFlair es el resultado de un proyecto financiado por la Comisión Europea dentro del Lifelong Learning Programme, en el que han participado universidades de países como Portugal, Grecia, España, Reino Unido, Polonia, Estonia, Irlanda y Rumania, desde diciembre de 2011 hasta mayo de 2014. Se trata de una plataforma de libre acceso con red social que permite trabajar con material audiovisual en una interfaz de usuario traducida a 15 idiomas[1].

Los objetivos de este proyecto tan innovador y ambicioso son, en primer lugar, establecer un marco metodológico para que los estudiantes puedan acercarse a la lengua extranjera interactuando con el texto, la imagen y el sonido; en segundo lugar, desarrollar materiales que puedan ser reutilizados, o no, por otros usuarios y que incluyan actividades para trabajar las cuatro destrezas lingüísticas y refuercen los conocimientos culturales; y por último, crear una comunidad en la que los usuarios puedan cooperar con el resto de participantes. Por tanto, ClipFlair se propone como el escenario ideal en el que poder trabajar con nuestros alumnos.

Por otra parte, ClipFlair no es solo un programa en línea, ofrece también a sus usuarios la posibilidad de poder descargar la aplicación y trabajar desde el ordenador personal sin conexión a Internet. Asimismo, utiliza una extensión de archivo propia, de manera que cada actividad que se realice se puede guardar en el equipo sin que se pierda nada, facilitando de esta manera la corrección de tareas y la retroalimentación por parte del profesor.

El usuario de ClipFlair trabajará en una interfaz que le da acceso a varias secciones, entre las que destacamos la Galería y el Studio[2]. En la Galería, profesores y estudiantes podrán encontrar todo un repertorio de material adiovisual (imágenes, vídeos y más de 300 actividades), así como un filtro de búsqueda de actividades según el idioma, nivel, destrezas trabajadas, autores, etc., que el usuario podrá abrir, compartir o descargar.

Pero sin duda, la sección de mayor utilidad es el Studio porque es el espacio de trabajo del alumno. Se trata de un verdadero estudio de traducción, un contenedor de elementos redimensionables que se pueden ir añadiendo según las exigencias. Existen diferentes componentes que son perfectamente editables en cualquier momento: el componente clip, el componente texto, el componente subtítulos, el componente audiodescripción y el componente imagen/mapa. Todos ellos nos indican

---

[1] Para más información véase: http://clipflair.net/es/perspectiva-general/

[2] Recomendamos usar el explorador Mozilla Firefox y descargar el programa Silverlight de Microsoft para poder acceder.

la variedad de actividades de traducción audiovisual que incluye en entorno: audiodescripción, doblaje, voces solapadas, comentario libre, karaoke y subtitulado.

Por lo que concierne a la subtitulación, hemos elegido esta opción para una primera aproximación a la traducción audiovisual por parte de nuestros discentes por ser una de las prácticas más comunes en TAV a la hora de transferir material lingüístico de la versión original a la versión meta y porque nuestros alumnos están acostumbrados a ver material audiovisual subtitulado.

Para Díaz Cintas (2012), definición que adoptamos en este artículo, el subtitulado es un tipo de práctica de traducción que utiliza el texto escrito, que suele aparecer en la parte inferior de la pantalla, para tratar de narrar el diálogo original de los personajes y plasmar los elementos discursivos que aparecen en pantalla (cartas, inserciones, graffitis, inscripciones, pancartas y similares), así como transmitir la información comprendida en la banda sonora (canciones, voces en *off*). Normalmente, la subtitulación suele ser fiel al original, pero se suele sintetizar por razones de espacio cuando es necesario.

Un aspecto importantísimo a la hora de trabajar con la subtitulación son las normas que subyacen en esta práctica y por tanto consideramos fundamental transmitirlas a los alumnos antes de comenzar con la experimentación. Las indicaciones más comunes son las siguientes:

- Los subtítulos aparecerán en la parte inferior de la pantalla, no superarán el límite de dos líneas y el número de caracteres será de 28 a 40.
- El tiempo estimado de aparición del subtítulo en la pantalla será de tres segundos para una línea y de seis segundos como máximo para dos.
- Debe existir sincronía entre la enunciación y la salida y entrada de los subtítulos y se debe respetar el ritmo de la película y la velocidad de la escritura.
- Los puntos suspensivos serán usados para las pausas, vacilaciones, suspense o continuación de frases entre subtítulos.
- El punto aparecerá al final de la frase o del subtítulo.
- En caso de utilizar abreviaturas, se usarán las más comunes y de manera prudente.
- Se condensará el diálogo siempre que sea posible y necesario omitiendo la información redundante.

El Studio será el lugar de trabajo donde nuestros alumnos elaborarán los subtítulos del vídeo y, como hemos mencionado antes, lo preparará el docente previamente ofreciendo la posibilidad de incluir varios componentes. En nuestra propuesta, una vez que los alumnos abran el archivo con extensión.clipflair encontrarán los siguientes componentes:

- Componente **Texto:** es la ventana donde aparecerá la descripción completa de las actividades que el alumnado realizará.

– Componente **Clip:** se trata de la ventana donde aparecerá el videoclip.
– Componente **Captions:** es sin duda es más imprtante puesto que es aquí donde el alumno incluirá los subtítulos al audio del videoclip y podrá modificar tanto el momento de inicio y final del subtítulo. De este modo, los alumnos podrán ir introduciendo la traducción en un primer momento y, luego, ir adaptando los subtítulos siguiendo las normas que hemos especificado con anterioridad (tiempo, caracteres, puntuación ortográfica, etc.).

5. LA EXPERIENCIA EN EL INSTITUTO G. MAZZINI (NÁPOLES)

La propuesta de actividades que presentaremos a continuación ha sido diseñada durante el último trimestre del año académico 2016-2017 para un grupo de 28 alumnos del instituto público G. Mazzini de Nápoles que cursan el tercer año de la modalidad de lenguas extranjeras[3]. Por tanto, estos alumnos han estudiado dos cursos completos de español y tienen un nivel que oscila entre el A2 y el B1 del *MCER*.

El material audiovisual en el que se centra nuestra propuesta de actividades es el cortometraje *Manguitos*[4] (2010), del director canario Roberto Pérez Toledo, un cortometraje de cinco minutos de duración, sencillo pero intenso e intimista, en el que predomina la voz en *off* del protagonista. La elección de este cortometraje se ha basado en que se trata un tema que puede motivar a los alumnos, se acerca a su realidad y es una secuencia independiente, puesto que no es necesario conocer a los personajes o saber qué pasa antes o después para entenderlo. Será por tanto un *input* para crear un ambiente distendido en clase donde surja el debate y se promueva de este modo el intercambio de ideas y opiniones.

La secuencia de actividades consta de tres fases fundamentales: previsionado, visionado y posvisionado. Durante el previsionado se preparará a los alumnos al visionado del cortometraje activando esquemas mentales y conocimientos previos. En la fase de visionado, las actividades propuestas ayudarán a los alumnos a concentrarse en el contenido del clip, tanto a nivel visual como sonoro y lingüístico. El posvisionado, en cambio, es la etapa de aproximación al texto en sí, para aclarar dudas sobre elementos lingüísticos antes de pasar a la traducción en italiano y a otras actividades más creativas basadas en el contenido del clip.

Respecto al tipo de subtítulos nos hemos centrado en los interlingüísticos, que son aquellos en los que el audio está en L2 y los subtítulos irán apareciendo en L1. Los alumnos podrán usar el diccionario bilingüe italiano-español y a través de las actividades serán conscientes de lo importante que es la transferencia de sentido del texto original a la hora de elegir la palabra más idónea, de las similitudes y

[3] En Italia esta modalidad se llama «Liceo Lingüístico» y dura cinco años (de los 14 a los 19).
[4] Cortometraje disponible en Vimeo en la siguiente dirección: https://vimeo.com/13262767

diferencias entre el italiano y el español y de lo importante que es saber manejar el diccionario.

5.1. Descripción general de la propuesta

- Destrezas: comprensión auditiva y de lectura, expresión escrita y expresión e interacción orales.
- Objetivos generales: familiarizar al alumnado con el uso de la traducción audiovisual a través del entorno ClipFlair, en particular la subtitulación, como práctica en el aula; promover el debate el clase, la argumentación y la contraargumentación aportando ideas y exponiendo la propia opinión.
- Contenidos gramaticales: revisión de los tiempos del pasado y verbos de opinión, así como el condicional y el futuro para hacer hipótesis.
- Contenidos léxicos: vocabulario relacionado con el cortometraje y con las relaciones interpersonales.
- Tipo de actividad de TAV: subtitulado.
- Tema: amor, mentiras piadosas, sentimiento de culpa, ingenuidad.
- Duración: 4 sesiones de 1 hora.

5.2. Secuencia de actividades

Sesión 1

Actividad 1 (10 min.). El profesor indica el título del cortometraje para que los alumnos hagan hipótesis sobre el tema principal. A continuación se les muestra algunos fotogramas del cortometraje y, como deducirán que el tema es el amor, se hace una lluvia de ideas. Tendrán que indicar una palabra que relacionen con el amor y a continuación se clasificarán las palabras seleccionadas en dos categorías: positivas y negativas.

Actividad 2 (15 min.). Los alumnos visionarán el cortometraje (2 veces) y posteriormente responderán a las siguientes preguntas:

- ¿Qué relación existe entre los personajes?
- ¿Desde cuándo se conocen?
- ¿Qué poder afirma el protagonista que posee?
- ¿Por qué la chica le está enseñando a nadar?
- ¿Qué tendría que confesarle el chico?
- Ahora que has visto el corto, ¿por qué crees que se titula *Manguitos*?

Actividad 3 (10 min.). Con esta actividad se trabajarán expresiones que aparecen en el cortometraje para favorecer la traducción que deberán hacer en una fase posterior. Los alumnos tendrán que explicar su significado gracias al contexto que ofrece el vídeo:

rastrero vivita y coleando salud de hierro mentirijilla sentirse a flote

Actividad 4 (25 min.). Los alumnos escucharán el cortometraje (sin imagen) y rellenarán los huecos de la ficha que les habrá entregado el profesor con la transcripción del cortometraje[5]. La ficha A se centrará en los tiempos del pasado y la ficha B, en el léxico. Se realizará una corrección por parejas. Esta actividad se hará individualmente y como paso posterior se corregirá por pares, emparejando alumnos con diferentes fichas.

Actividad 5 (en casa). Esta actividad consiste en la traducción individual de la transcripción del cortometraje (Ficha A o B, según les haya tocado) pudiendo hacer uso del diccionario.

Sesión 2

Actividad 1 (30 min.). Con esta actividad se llevará a cabo una puesta en común para corregir las traducciones y se seleccionará la traducción más adecuada en grupo.

Actividad 2 (20 min.). La siguiente actividad consiste en elaborar el guion de un final diferente para la historia del cortometraje; a continuación, escenificarlo y dramatizarlo en parejas.

Actividad 3 (10 min.). El profesor presentará a los alumnos la plataforma ClipFlair mostrando un par de ejemplos de actividades de la Galería y explicará cómo crear subtítulos a través del Studio. Les entregará, además, una hoja con las normas de subtitulación para que la lean en casa.

Sesión 3

Actividad 1 (1 h.). El profesor habrá preparado previamente la actividad como archivo con extensión.clipflair y los alumnos podrán abrirla directamente desde el ordenador. Se les darán como ejemplo los dos primeros subtítulos con su tiempo

[5] Véase Anexos 1 y 2.

de inicio y final correspondientes para que después continúen ellos. Es conveniente hacer la actividad en parejas o grupos de tres alumnos y que cada equipo subtitule una parte del cortometraje. Al final guardarán todos los cambios realizados y enviarán el archivo por correo electrónico al profesor para una evaluación posterior.

Sesión 4

Actividad 1 (1 h.). El profesor propondrá un debate sobre el valor de la sinceridad a la hora de entablar nuevas relaciones y el alcance que pueden tener las mentiras piadosas. Lanzará preguntas a partir de las cuales se desarrollará un debate y lo moderará para que sea dinámico y haya espontaneidad.

Ejemplos de preguntas:

- ¿Mentirías para conquistar a una persona?
- ¿Qué harías tú si fueras la chica?
- ¿Renunciarías a una persona que te agrada si descubres que te ha mentido en algo insignificante?

6. CONCLUSIONES

A pesar de que nuestra experiencia con la plataforma ClipFlair ha sido breve, destacamos su versalitidad a la hora de proponer una gran variedad de recursos para incluir la traducción audiovisual en el aula de idiomas y también el espacio de trabajo de los estudiantes, un entorno de fácil manejo para un usuario con conocimientos básicos de informática.

Ha sido, sin duda, todo un descubrimiento y los alumnos han acogido de buen grado la iniciativa. Seguramente, los alumnos más jóvenes son los más indicados para este tipo de experimentación porque nos encontramos ante una generación de nativos digitales, pero aun así, consideramos que es esencial seleccionar material adecuado al tipo de alumnado porque se obtendrán mejores resultados y será una experiencia más motivadora.

Por otra parte, corroboramos que la introducción de la traducción pedagógica en el aula idiomas solo acarreará beneficios a los estudiantes siempre y cuando esta sea un medio, un enfoque más en la didáctica de idiomas, no un fín en sí misma.

Para concluir, necesitaríamos experimentar aún más con la plataforma ClipFlair para sacar más conclusiones respecto a otras posibilidades de la traducción audiovisual como el doblaje o la audiodescripción y sobre cómo las actividades pueden evolucionar según el nivel de los alumnos. Pero en líneas generales, aconsejamos

a los profesores incluir en sus clases este tipo de actividades aprovechando todas las facilidades que ofrece la plataforma ClipFlair.

BIBLIOGRAFÍA

Alcarazo López, N. (2014). «Aplicaciones prácticas de la traducción pedagógica en la clase de ELE». *RedELE* 26.

Caballero Rodríguez, B. (2010). «El papel de la traducción en la enseñanza del español». *E/LE en Asia-Pacífico: Selección de artículos del Congreso de Español como Lengua Extranjera en Asia-Pacífico (CE/LEAP)*, 339-352.

Díaz Cintas, J. (1994). «El subtitulado como técnica docente». *Vida Hispánica* 12: 10-14.

— (2012). «Los subtítulos y la subtitulación en la clase de lengua extranjera». *Abehache* 3: 95-114.

Navarrete, M. (2013). «El doblaje como herramienta didáctica en el aula de español y desde el entorno CipFlair». *MarcoELE* 16: 75-87.

Romero, L., Torres-hostench, O. y Stravroula, S. (2001). «La subtitulación al servicio del aprendizaje de lenguas: el entorno LvS». *Babel* 57: 305-323.

Soriano Fernández, S. (2010). «Con cortos y sin cortes. Una propuesta didáctica para el uso de cortometrajes en la clase de ELE». *MarcoELE* 10.

Talaván, N. (2013). *La subtitulación en el aprendizaje de las lenguas extranjeras*. Madrid: Ediciones Octaedro.

— (2012). «Justificación teórico-práctica del uso de los subtítulos en la enseñanza-aprendizaje de lenguas extranjeras». *Trans. Revista de Traductología* 16: 23-37.

Zabalbeascoa Terrán, P. (1990). «Aplicaciones de la traducción a la enseñanza de lenguas extranjeras». *Sintagma* 2: 75-86.

ANEXO 1

ALUMNO A

Tienes que visionar el cortometraje y rellenar los huecos en blanco.

[Voz en *off*]

Aquí donde nos veis, ya hace dos días que somos _____. Aunque, bueno... no he sido del todo _____ con ella. La otra noche en la _____ solo conseguí captar su atención de una forma, mintiéndole.

Hablábamos del verano y las _____, y entonces le conté que, que yo no sé nadar.

Ni siquiera sé cómo se me ocurrió algo tan rastrero. De repente, estaba hablándole sobre mi _____ y... supongo que una cosa me llevo a la otra. Le conté que no sé nadar porque tengo pánico al agua desde que con _____ años vi como mi abuela moría ahogada en una _____ de Gran Canaria. Ella al principio me preguntó si estaba de coña pero me creyó cuando vio que se me humedecían los _____. Entonces me besó y me prometió que me enseñaría a nadar.

Lo que ella no sabe es que puedo expulsar _____cuando quiera sin que signifique nada, es un poder que tengo.

Veis lo que os digo.

Diálogo

Tienes que perder el _____, relajarte y disfrutar, ¿vale? El ser humano flota por _____que no se te olvide. Además tienes tus _____, así que no te vas a hundir. Prueba hacerlo a tu _____y ya perfeccionarás la técnica, ¿vale? Y piensa en tu abuela, hazlo por ella.

[Voz en *off*]

Y pienso en mi _____, que está tan tranquila en el pueblo vivita y coleando con sus 62 años recién cumplidos y su _____de hierro.

Creo que otro dia le diré la _____, que sí, que sé nadar, que incluso gané un trofeo en el polideportivo al mejor nadador en cien metros _____ cuando tenía 9 años. Le explicaré que fue una simple _____ gracias a la cual hoy estamos aquí. Ademas le mentí pero solo en parte porque hace dos días sí que estaba hundido y ahora sin embargo al mirar en sus ojos me siento a _____ en todos los sentidos. Espero que ella lo entienda.

Tengo _____ de llorar, no solo de expulsar lágrimas. Tengo ganas de llorar de verdad.

ANEXO 2

ALUMNO B

Tienes que visionar el cortometraje y rellenar los huecos en blanco.

[Voz en *off*]

Aquí donde nos veis, ya hace dos días que somos novios. Aunque, bueno... no he sido del todo sincero con ella. La otra noche en la discoteca solo _____ captar su atención de una forma, _____.

_____ del verano y las piscinas, y entonces le _____ que, que yo no sé nadar.

Ni siquiera sé cómo se me ocurrió algo tan rastrero. De repente, estaba hablándole sobre mi abuela y... supongo que una cosa me _____ a la otra. Le conté que no sé nadar porque tengo pánico al agua desde que con ocho años _____ como mi abuela moría ahogada en una playa de Gran Canaria. Ella al principio me preguntó si estaba de coña pero me _____ cuando vio que se me _____ los ojos. Entonces me besó y me _____ que me enseñaría a nadar.

Lo que ella no sabe es que puedo expulsar lágrimas cuando _____ sin que signifique nada, es un poder que tengo.

Veis lo que os digo.

Diálogo

Tienes que perder el miedo, relajarte y disfrutar, ¿vale? El ser humano flota por naturaleza, que no se te olvide. Además tienes tus maguitos, así que no te vas a hundir. Prueba hacerlo a tu manera y ya _____ la técnica, ¿vale? Y piensa en tu abuela, _____ por ella.

[Voz en *off*]

Y pienso en mi abuela, que está tan tranquila en el pueblo vivita y coleando con sus 62 años recién cumplidos y su salud de hierro.

Creo que otro día le _____ la verdad, que sí, que sé nadar, que incluso _____ un trofeo en el polideportivo al mejor nadador en cien metros mariposa cuando _____ 9 años. Le _____ que fue una simple mentirijilla gracias a la cual hoy estamos aquí. Ademas le _____ pero solo en parte porque hace dos días sí que estaba hundido y ahora sin embargo al mirar en sus ojos me siento a flote en todos los sentidos. Espero que ella lo entienda.

Tengo ganas de llorar, no solo de expulsar lágrimas. Tengo ganas de llorar de verdad.