

**GRADO EN COMUNICACIÓN
AUDIOVISUAL**

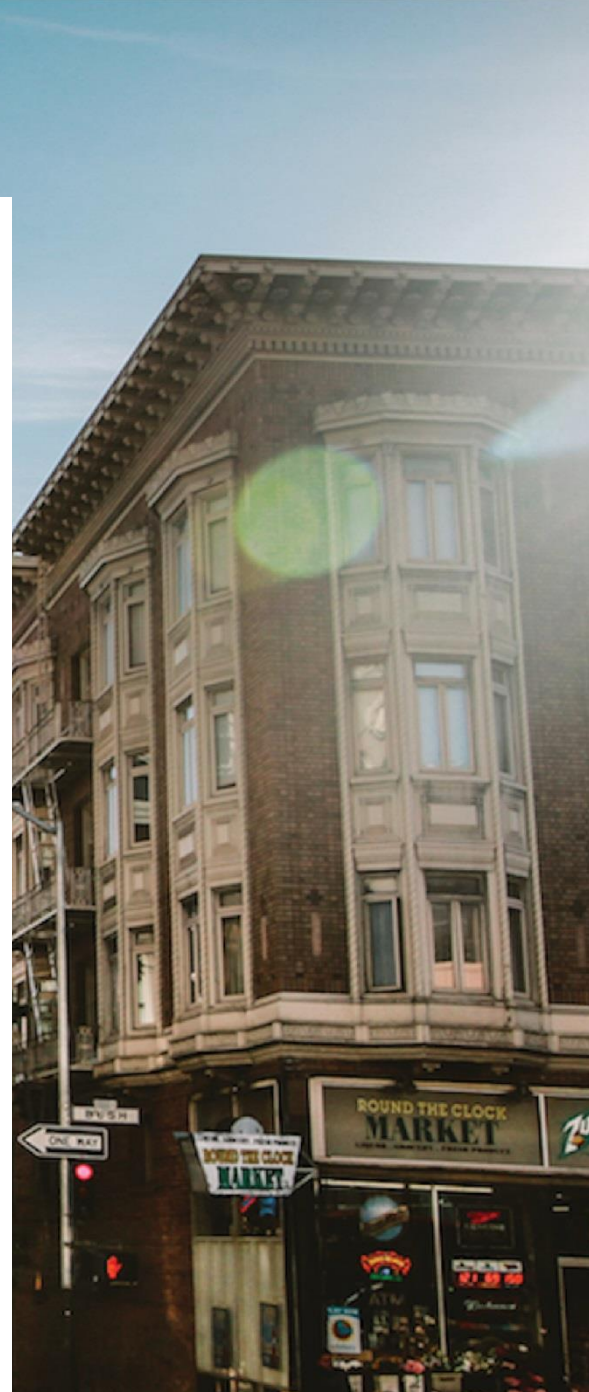
METAMORFOSIS

Dirección: Itxaso del Castillo

2016-2020

Un largometraje escrito por

Julen Garcia



eman ta zabal zazu



Universidad
del País Vasco

Euskal Herriko
Unibertsitatea

"Gradu Amaierako Lanaren egileak adierazten du lan original eta propio honetako datuak benetakoak direla, eta hala izan ezean bere gain hartzen duela jokabide ez-egokien (plagioen, irudien erabilera bidegabeen eta abarren) erantzukizuna. Irudien copyrighta haien jabeena edo lizentziadunena da. Dibulgazio helburuekin baino ez dira erabili hemen, lanaren marko teorikoa edo analisia ilustratze aldera"

"La autora o autor del trabajo fin de grado declara que son ciertos los datos que figuran en este trabajo original y propio, asumiendo en caso contrario, las responsabilidades que pudieran derivarse de las inexactitudes que consten en el mismo: plagio, usos indebidos de imágenes, etc. Todas las imágenes son copyright de sus correspondientes propietarios y/o licenciatarios. Se incluyen en el presente trabajo bajo finalidad meramente divulgativa para ilustrar el marco teórico o análisis del trabajo".

ÍNDICE

LOGLINE	4
SINOPSIS	4
ORIGEN DE LA IDEA	5
LOS PERSONAJES	6
REFERENCIAS AUDIOVISUALES	11
CRONOGRAMA DEL TRABAJO.....	13
TRATAMIENTO	14

LOGLINE

Tras un accidente, un hombre que ha perdido el rumbo en la vida, comienza a despertarse en los cuerpos de diferentes personas.

SINOPSIS

Carlos era un ingeniero que disfrutaba de una **vida casi perfecta** junto a su pareja *Laura*, pero todo cambia tras un **fatídico accidente**. A día de hoy es un hombre que ha perdido el rumbo en la vida y que está a punto de tocar fondo. **Incapaz de superar su trauma**, va acumulando problemas que afectan a todo aquel que le rodea.

El **rencor que siente hacia *Laura*** por haber superado el pasado, unido a su problema con el alcohol y las deudas que acumulan, han **deteriorado gravemente su relación**.

Borracho y tras una fuerte discusión con *Laura*, decide coger el coche. Conduce a gran velocidad bajo la lluvia, cuando una extraña luz le hace desviarse del camino. Se encuentra con un cartel publicitario que, como si fuera una **señal del destino**, parece estar escrito para él. Al no comprender su mensaje, grita desesperado en busca de respuestas. De golpe, un rayo impacta en el cartel provocando que caiga encima de *Carlos*.

A partir de este suceso, *Carlos* se **despertará cada día en el cuerpo de una persona distinta**. Pasará por diferentes cuerpos entre los que destacarán el de un Policía, una Pandillera y un famoso Actor. Vivirá esta aventura junto a su amigo de la infancia *Mario*, que le servirá como guía espiritual en los momentos más difíciles.

Carlos pasará por una infinidad de cuerpos que le servirán para derribar sus propias **barreras emocionales** y aprenderá varias **lecciones vitales**. Pero tendrá que hacer frente al duelo más grande que le pondrá el viaje. El reto de superar el accidente que les cambió la vida, **la muerte de su hija**.

ORIGEN DE LA IDEA

El embrión original de la idea nace a principio del año 2019, tras cursar la asignatura de “*Guión I: Ficción*” impartida por mi actual directora del TFG Itxaso del Castillo. En esta clase hicimos un ejercicio con el que desarrolle la idea principal de la trama: “¿Qué pasaría si un día me levanto en el cuerpo de otra persona?”

Con esta idea empiezo a confeccionar a los personajes principales que darían vida a la historia. Me baso en personas de mi entorno o de mis propias experiencias personales. De esta manera, trato de comprender con más exactitud la psicología y la forma de ser de mis personajes. Así nacen Carlos y Laura, una pareja que vive la trágica muerte de su hija. Laura trata de sobrellevar la pérdida de la mejor manera posible, buscando ayuda psicológica y tratando de apoyarse en sus familiares y amigos. Sin embargo, Carlos se da por vencido y se niega a rehacer su vida por respeto a la memoria de hija. Por lo que desarrollo un profundo rechazo a la actitud de Laura y a la posibilidad de volver a disfrutar de la vida como antes.

Después de tener clara la relación entre Laura y Carlos, creo a Mario, el fiel amigo de Carlos. En este largometraje, Mario adquiere la figura de sabio y su función será la de tratar de guiar a Carlos en su alocada aventura.

Una vez confeccionados los personajes principales, el siguiente paso es el de buscar el resto de personajes que poseerá Carlos en el transcurso de la historia. En este aspecto, me centro en buscar personajes muy diferentes los unos a los otros y en elaborar sus historias personales. De este modo, trato de buscar personajes e historias que puedan dar una lección de vida a Carlos y así desarrollar su arco como personaje.

Para el desarrollo de esta idea, he dado mucha importancia a la propia estructura narrativa. Creando puntos de giro claros para no perder la atención ni el interés del espectador. Tratando de tener un esqueleto para la historia que muestre la evolución del personaje principal y del resto. De esta manera, comprendo que el tema principal de la historia, no es de una persona que no consigue volver a su cuerpo. Sino que habla de la superación de una gran pérdida.

LOS PERSONAJES

CARLOS

El personaje principal de este largometraje, es el ya mencionado Carlos. Un hombre de 40 años que ha perdido las ganas de vivir. Pero esto no siempre fue así.

De joven es un chico tímido que no logra destacar en ningún área. Pero a medida que va creciendo, empieza a conocer su verdadero potencial. Trabaja en lograr la mejor versión de sí mismo, y así descubre el valor del esfuerzo y el sacrificio. Logra mucha confianza en si mismo y se vuelve una persona más extrovertida y sociable.

Estudia ingeniería mecánica y aunque empieza con ciertas dificultades, con esfuerzo puedo lograr destacar entre el resto del alumnado. En esta época conoce a Laura, una mujer que le llama la atención desde el primer momento. Los dos encajan muy bien y se pasan todo el día riendo juntos. Al de unas pocas citas, Laura le pide salir y comienza su noviazgo. Los dos viven completamente enamorados y felices.

Al acabar la universidad, Carlos trabaja en una empresa en la que logra ascender a una temprana edad. En esa empresa consigue llegar ser el líder de una sección en la que cuenta con varios trabajadores a su cargo. En este contexto, Laura descubre que está embarazada, pero aun siendo relativamente jóvenes, deciden casarse y tener el bebé.

De este modo, nace Oihana, la cual se convertirá en el ojito derecho de su padre.

En este punto, la vida de Carlos parece un sueño cumplido. Pero todo cambia cuando Oihana enferma con tan solo 8 años. Al principio no parece tan grave, pero tras realizarle unos análisis, descubren que tiene Leucemia. La vida de Carlos y Laura comienza a derrumbarse. Todo lo que han conseguido, no es nada comparado con la enfermedad de su hija. Carlos empieza a dejar de ir al trabajo y se pasa todo el día en el hospital junto a Oihana.

Finalmente, tras 4 meses de lucha, Oihana fallece en la cama del hospital. Este duro golpe pone la vida de Carlos patas arriba. Deja el trabajo y comienza a deambular por el mundo sin una razón para vivir. Desarrolla un problema con el alcohol y un gran rencor hacía Laura por tratar de seguir hacia delante. Al de poco, la idílica relación con la que contaban Carlos y Laura se deteriora con gravedad y la llama que hay entre los dos se apaga.

Los problemas económicos, asfixian a la pareja, por lo que empiezan a tener problemas para pagar la hipoteca. Mario tratando de ayudar, ofrece a Carlos un puesto de trabajo en su taller, pero al de poco deja de ir a trabajar.

Los problemas emocionales que acarrea Carlos, no le dejan desarrollar su vida con normalidad, por lo que su día a día se basa en ir de un lado a otro sin ningún rumbo en la vida.

LAURA

Laura es una mujer de 40 años licenciada en derecho. Ella y una de sus amigas son las dueñas de un pequeño bufete de abogados en el que trabajan. Viene de una familia de clase media-alta y siempre ha sido una mujer muy familiar y sociable. Desde que era una niña, ha estado siempre muy implicada en sus estudios y ha tratado de ser una alumna modelo.

Para Laura, tanto Carlos como Oihana son los dos pilares más importantes de su vida. Con la muerte de Oihana, Laura pasa por el reto más fuerte al que se ha enfrentado en su vida. Provocando que sienta un enorme vacío en su interior. Pero tras los meses más duros de su vida, Laura decide que por muy duro que le resulte, tiene que superar la tragedia. Por lo que empieza a refugiarse en sus familiares y amigos, además de asistir con regularidad a terapia. Con el paso del tiempo, empieza a levantar cabeza y a mejorar su estado anímico. Sin embargo, esta actitud es mal recibida por Carlos al pensar que Laura trata de olvidar a Oihana para poder ser feliz. Lo cual acaba haciendo aún más mella en su relación.

A Laura le duele mucho que Carlos piense de esa manera, pero ella es plenamente consciente de lo mucho que quería a Oihana. Y en el fondo sabe, que Oihana hubiera querido que sus padres volviesen a ser felices de nuevo. Y aunque ella sabe que jamás volverá a ser plenamente feliz, luchará lo que le queda de vida para seguir hacia delante.

Mario

Viene de unos orígenes muy humildes con una modelo de familia monomarental. El contexto familiar que tiene, le complica hacer amigos normalidad. Por lo que crecerá sin apenas amigos y con una gran carencia de habilidades sociales.

Llega al instituto siendo un adolescente muy tímido, pero será en ese lugar en el que conocerá a su gran amigo Carlos. Al principio, Mario será muy desconfiado con él al no estar acostumbrado a encontrarse en ese tipo de situaciones. Pero finalmente los dos labran una gran relación en apenas tiempo. Dicha relación seguirá hacia delante, llegando a vivir juntos en su época universitaria.

Mario comienza estudiando educación social, pero al no tener recursos suficientes, tendrá que compaginar sus estudios con su trabajo de repartidor. Deja su vida social a un lado para poder hacer frente a sus trabajos y a sus estudios. Por lo que, a pesar de seguir siendo buena, su relación con Carlos se distancia un poco.

Harto de su precario trabajo, comenzará a vender marihuana para poder pagar sus estudios. Esto le lleva a conocer a hacer varios amigos que resultarán ser una muy mala influencia para él. Los que harán que con el tiempo deje sus estudios de un lado y empeoren su conducta.

Cuando un día la policía entra en la casa de Carlos y Mario, encuentran un par de pastillas que Mario se dedica a vender. Sin embargo, como Mario contaba con varias multas que lo podrían llevar a la cárcel, Carlos engaña a la policía para hacerse cargo de las pastillas.

Tras un día en el calabozo, Carlos vuelve a casa y se encuentra a Mario completamente destrozado. Ese en ese momento en el que Mario le promete que dejará de salir con las malas compañías que le rodean y volverá a encaminar su vida. Al no poder volver a la universidad, Mario encuentra trabajo en un taller en el que irá ascendiendo poco a poco.

Aunque Mario vive la muerte de Oihana de una manera completamente diferente a Carlos o Laura, también dejará un gran vacío en su interior. Por lo que trata de ayudar en todo lo posible a Carlos y a Laura.

En definitiva, Mario es un hombre solitario y reservado, pero tiene un gran corazón y es un amigo fiel que se desvive por volver a ver feliz a Carlos.

Oihana

Aunque Oihana no llega a aparecer físicamente en la historia, tiene un papel fundamental en el transcurso de la trama. Siendo su muerte, el eje principal de la situación en la que se encuentran los personajes principales.

Es una niña muy feliz durante toda su vida y tiene una gran relación con su padre. Un día Carlos se percató de que Oihana tiene ciertos moratones en las piernas y aunque al principio no le dan gran importancia, la llevan al médico. Tras unos análisis descubren que Oihana tiene Leucemia y que necesitará un ingreso inmediato en el hospital.

Este hecho trastoca la vida de sus padres, pero Carlos está convencido de que sobrevivirá e intenta que Oihana lo pase lo mejor posible en el hospital. Su situación médica comienza a mejorar, lo que da esperanzas a sus padres. Pero al de 4 meses, su estado de salud empeora repentinamente y fallece a los 8 años de edad.

Luis

Luis o Policía, es el primer cuerpo que posee Carlos en la trama. Este hombre de mediana edad tiene una esposa y 3 hijos adolescentes. Es un policía que lleva trabajando en la misma comisaría desde los 25 años. Por lo que cuenta con cierto renombre entre los policías.

Este cuerpo, sirve para que Carlos comprenda el verdadero valor que tiene la familia y anhele el sentimiento de estar en familia rodeado de sus seres queridos.

Johana

Johana o Pandillera, es el cuerpo que posee Carlos que tiene más peso en el largometraje. Johana es una mujer de tan solo 18 años que reside en un barrio pobre a las afueras de la ciudad. Convive en una pequeña casa con sus dos hermanos pequeños de 10 y 8 años y su madre.

Con este cuerpo, Carlos aprende varias lecciones que le sirven para enmendar los errores del pasado. Por ejemplo, comprende que tratar de ser feliz no implica olvidar a Oihana.

Mafioso

Es el cuerpo de un hombre de unos 60 años de edad que Carlos posee. Mafioso es el líder una organización criminal que se dedica al secuestro, venta de armas y trata de blancas. Este peligroso criminal destaca por su forma de hablar y su extravagante apariencia. Está inspirado en *Terry Benedict*, el personaje interpretado por *Andy Garcia* en "*Ocean's Eleven*"

Con este cuerpo, Carlos trata de enmendar los errores que ha ido cometiendo durante todo el largometraje. Le será de gran utilidad el poder y el dinero que tiene Mafioso para realizar esta tarea.

Cucaracha

El largometraje comienza con la metamorfosis de Cucaracha, que funcionará como una metáfora visual convertida en personaje. Tiene apariciones esporádicas durante toda la trama y lo que la caracteriza, es el marcado patrón que tienen sus intervenciones.

Cucaracha siempre interviene antes de que sucedan ciertos acontecimientos que tendrán gran importancia en la trama. Y salvo en una ocasión, siempre acaba dichas intervenciones siendo aplastada. La única vez que salva su vida es en el desenlace de la historia cuando Carlos logra volver a su cuerpo.

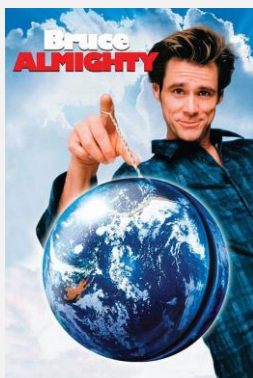
REFERENCIAS AUDIOVISUALES



Collateral Beauty

Un ejecutivo de éxito, profundamente deprimido tras sufrir la muerte de su hija, busca el sentido de la vida y empieza a escribir cartas al amor, la muerte y el tiempo.

Esta película dirigida por David Frankel y protagonizada por Will Smith, me sirvió para inspirarme en la forma en la que la pérdida de Oihana influye en el carácter y la actitud de Carlos.



Bruce Almighty

Tras pasar el peor día de su vida, el reportero de televisión Bruce Nolan le reprocha a Dios lo mal que está administrando el mundo, por lo que el Todopoderoso le otorga sus poderes y lo desafía a hacerlo mejor que él.

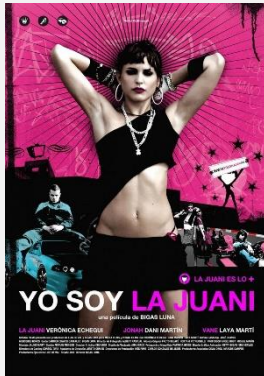
Este largometraje interpretado por Jim Carrey y dirigido por Tom Shadyac, me sirvió como referente en cuanto al arco de personaje que tiene el protagonista.



The Cobbler

Un zapatero frustrado se encuentra una máquina de coser mágica que le permite transformarse en los clientes de su zapatería.

Dirigida por Thomas McCarthy e interpretada por Adam Sandler, este film me sirvió de inspiración al tratar el cambio de cuerpos como trama principal.



Yo soy la Juani

Juani es una adolescente del extrarradio que tiene problemas en casa, pero llega un momento en el que la situación se le hace insostenible y decide irse para comenzar su carrera como actriz.

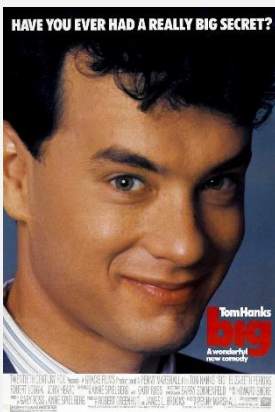
Esta película dirigida por Bigas Luna me sirvió de inspiración para la creación del personaje de Johana y del barrio en el que se cría.



Los principios del cuidado

Ben, un escritor retirado decide dedicarse a cuidar enfermos tras pasar por la muerte de su hija. Su primer cliente será Trevor, un deslenguado chico de 18 años con distrofia muscular.

Esta película dirigida por Rob Burnett, me sirvió de referente en lo que al ritmo y tono del largometraje se refiere



Big

En un carnaval, una máquina que cumple deseos, transforma a un jovencito de 13 años en un hombre de 35 años de edad.

Esta película dirigida por Penny Marshall se vuelve un referente clave en la creación de mi historia, ya que me sirve de inspiración, en cuanto a narrativa y a estructura se refiere.

CRONOGRAMA DEL TRABAJO

MES	DICIEMBRE				ENERO				FEBRERO				MARZO				ABRIL				MAYO			
SEMANA	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Sinopsis	█	█	█																					
Personajes				█	█	█	█																	
Trama y Estructura							█	█	█	█														
Tratamiento											█	█	█	█	█	█	█	█						
Primer borrador dialogado																			█	█	█	█		
Segundo borrador dialogado																							█	█
Memoria y dossier																								█

TRATAMIENTO

CARRETERA. EXT/Día

Al borde de la carretera nos encontramos con **CUCARACHA** patas arriba. Una de las patas se mueve y poco a poco su cuerpo rasga su vieja muda. Su nuevo cuerpo blanquecino se desprende de la anterior piel y camina al centro de la carretera.

Escuchamos música rock a lo lejos junto al sonido de un motor. La música se escucha cada vez más cerca, hasta que la rueda de un coche aplasta a CUCARACHA.

El cuerpo de CUCARACHA permanece despachurrado en la carretera, aparece el título sobreimpresionado:
METAMORFOSIS

SECUENCIA DE MONTAJE

CARLOS (40) conduce un viejo coche deportivo por una solitaria carretera del bosque. Lleva puestas unas gafas de sol y conduce despreocupado con la música a todo volumen. El bosque acaba y el terreno se vuelve desértico.

Los créditos aparecen a medida que el coche avanza.

El viejo coche de **CARLOS** empieza a hacer ruidos raros. **CARLOS** mira el nivel del depósito. No le queda gasolina y se desvía en la primera curva.

GASOLINERA. EXT/día

CARLOS está aburrido esperando fuera del coche con el maletero abierto. Ve como **ANCIANA (70)** llega en coche a los surtidores de gasolina. **ANCIANA** sale para recargar combustible, pero tiene dificultades para echar gasolina.

CARLOS cierra el maletero y se acerca a ella.

SURTIDORES DE GASOLINA. EXT/día

CARLOS se acerca a ANCIANA y le ofrece su ayuda. Amablemente ANCIANA acepta su ayuda. CARLOS la coge de la mano y la conmueve con su gesto de solidaridad.

ANCIANA entra en el coche. CARLOS da dos pasos hacia atrás y, con disimulo, coge un objeto que hay detrás del surtidor. Dentro del coche ANCIANA se peina mirando el espejo del parasol.

CARLOS coge la manguera y comienza a rellenar una garrafa de gasolina que no llegamos a ver. Mientras, finge recargar el combustible del coche. Se reclina para mirar a través de la ventanilla del coche y ve a ANCIANA mirándole con ternura. CARLOS sonríe falsamente y vuelve a la misma posición.

Deja la manguera en el surtidor y se apoya en la ventanilla del copiloto. ANCIANA baja la ventanilla y agradece su ayuda.

ANCIANA abre su bolso, saca un billete y se lo ofrece. CARLOS lo rechaza varias veces, pero cuando ANCIANA lo va a guardar, se lo quita de la mano. Se lo guarda en el bolsillo trasero del pantalón y se despiden amablemente.

ANCIANA arranca y se marcha. CARLOS se despide de ella y al moverse el coche vemos la garrafa de gasolina en el suelo. A medida que el coche se aleja, la sonrisa de CARLOS aumenta.

PARKING GASOLINA. EXT/DÍA

CARLOS se acerca a su coche y lo recarga con la garrafa. Guarda la garrafa en el maletero y entra rápidamente en el coche. Arranca haciendo una quema de rueda. La fuerza del motor provoca que la matrícula se descuelgue y caiga al suelo. Pone la música a todo volumen y se marcha a gran velocidad.

EDIFICIO. EXT/DÍA

CARLOS aparca su viejo coche frente a un edificio antiguo. Sale del coche y entra en el edificio.

CASA. INT/DÍA

Es un piso antiguo que reluce impoluto, hasta la llegada de CARLOS. Que entra y tira las llaves a un bol que hay en el mueble de la entrada sin llegar a encestar. Se quita las zapatillas con desgana y las deja tiradas en la entrada. Se desviste de camino a la cocina y lanza la ropa al sofá.

En la cocina abre un armario, coge dos cuencos y los deja sobre la encimera. Se acerca a la nevera y ve que tiene una nota pegada. La coge y la lee: "¡¡¡NOTARIO A LAS 7: 30!!!". Tiene el dibujo de una casa. Suspira aburrido y deja la nota sobre la encimera.

Abre la nevera y coge una tarrina grande de helado con mala pinta. Al cogerlo se da cuenta de que tiene otra nota pegada. La coge y lee: "¡7 y 30, NO TE OLVIDES!" Suspira enfadado y tira la nota a la basura. Cierra la nevera.

Abre la tarrina y echa helado en uno de los cuencos. Vuelve a meter la cuchara en la tarrina y se da cuenta que ha puesto un cuenco de más. Se queda mirando pensativo al otro cuenco, hasta que rápidamente tapa la tarrina y abre la nevera. Guarda la tarrina y coge una cerveza. Con el cuenco y la cerveza se acerca al salón.

Se sienta en el sofá y enciende la televisión. Cambia de canal comiendo helado y bebiendo cerveza. Le llaman al teléfono. Es su amigo **MARIO (40)**. CARLOS ve la llamada y cuelga el teléfono. Se queda viendo las noticias donde hablan sobre el secuestro de **SECUESTRADO (30)**. Un joven proveniente de una familia adinerada.

MARIO le vuelve a llamar. CARLOS le cuelga y pone el teléfono en vibración. Al de pocos segundos, MARIO le vuelve a llamar. Suspira y deja el helado y la cerveza sobre la mesa.

Coge la llamada. MARIO le echa la bronca por llegar tarde al trabajo. Sin darle importancia, CARLOS miente diciendo que está a punto de llegar. Sin llegar a creerle, MARIO le cuelga cabreado. CARLOS apaga la televisión y se empieza a vestir sin ganas.

Se pone la camiseta con dificultades y deja caer su peso apoyándose en el respaldo del sofá. Se queda mirando al techo pensativo. El silencio comienza a hacerse cada vez más duro hasta cambiarle el gesto de la cara. Rápidamente levanta la espalda del sofá y enciende la televisión.

Se queda embobado viendo la televisión hasta que aparece **LAURA (40)** por el pasillo. CARLOS se sorprende y deja de prestar atención a la televisión. LAURA se mosquea al encontrar la ropa de CARLOS tirada por el suelo. Pone la ropa encima del sofá y le recuerda que tienen una cita en la notaría para refinanciar la hipoteca. CARLOS cansado le dice que lo hará.

LAURA sin llegar a creerle del todo le pregunta sobre el trabajo. CARLOS no quiere decir que vuelve a llegar tarde y se inventa una excusa. Se prepara rápido para no tener que dar más información y se despide de ella.

LAURA se acerca para despedirse con un beso, pero CARLOS se va antes de que pueda dárselo. CARLOS sale de casa rápidamente. LAURA se queda mirando la puerta un gesto de preocupación.

TALLER. INT/DÍA

CARLOS entra en el taller y se dirige hacia la sala de las taquillas. MARIO está arreglando el motor de un coche recostado en el suelo. Ve entrar a CARLOS y rápidamente se levanta para cortarle el paso. MARIO es un hombre grande y rudo.

MARIO cabreado le echa la bronca por no tomarse en serio su ayuda. Recuerda haberle conseguido el trabajo para poder enderezar su vida y como no ha sido capaz de hacerlo.

CARLOS no atiende con seriedad a MARIO. Se lo quita de encima y entra en la sala de las taquillas.

SALA DE TAQUILLAS. INT/DÍA

CARLOS Con la taquilla abierta, CARLOS saca su mono de trabajo. MARIO entra entrüstecido y se queda en el marco de la puerta. Le dice que sus jefes han decidido despedirlo.

CARLOS indignado insulta a la gente del taller y al propio MARIO. Recoge sus cosas hasta sacar un diploma en ingeniería enmarcado. Lo utiliza para restregárselo a MARIO. Guarda sus cosas y cierra con fuerza la puerta de la taquilla.

y se lo restriega al resto del taller. Cierra su taquilla.

SALÓN RECREATIVO. INT/DÍA

CARLOS está en la sala de recreativos de un centro comercial. Cerca de la entrada hay un gran comedor con varias mesas y al otro lado están las máquinas recreativas. La luz entra por un gran ventanal que da al exterior del centro comercial.

CARLOS juega embobado en una máquina recreativa diseñada para niñas. A su lado hay una mesa alta con una caja encima. En la caja de cartón están los objetos que tenía en el taller y encima de ellos su teléfono.

Pierde la partida y mete una moneda pegada a un hilo de nailon. Saca la moneda y sigue jugando la partida. Su teléfono empieza a vibrar sin que CARLOS se dé cuenta. En la pantalla vemos el nombre de LAURA.

NOTARIA. INT/día

LAURA está en la sala de reuniones de la notaria. A un lado de la mesa está LAURA. Al otro lado está **BANQUERO** junto a un notario. Miran cabreados a LAURA al ver que CARLOS no aparece.

LAURA mira preocupada el móvil. CARLOS no coge la llamada. Nerviosa intenta relajar el ambiente. Les dice que no se preocupen, que CARLOS llegará a tiempo.

SALÓN RECREATIVO. INT/DÍA

CARLOS embobado sigue jugando en la máquina recreativa. Pierde la partida y vuelve a sacar la moneda pegada al nailon. En una de las mesas del comedor están sentados **VÁNDALO 1 (14), VÁNDALO 2 (14) Y VÁNDALO 3 (14)**. Los tres tienen apariencia de gamberros.

CARLOS tiene dificultades para recuperar la moneda. Los vándalos le miran entre risas. CARLOS no los escucha y sigue luchando con la máquina para recuperar su moneda. Tira demasiado de la moneda y el hilo se rompe. Enfadado golpea la máquina.

Los vándalos se ríen con más fuerza y lo llaman fracasado. CARLOS los escucha y responde de malas maneras.

Los chavales le responden de la misma forma y siguen burlándose de él. No se lo toma muy en serio hasta que VÁNDALO 1 dice que se suicidaría si él fuese su padre.

Enfadado, CARLOS coge su caja y se acerca a ellos para seguir con la discusión. Antes de responder, ve un coche de policía a través del ventanal. Los dos policías salen del coche dejando una ventanilla abierta.

Deja la caja en la mesa y con una mala excusa abandona la conversación para salir del local. Los vándalos se ríen de CARLOS como si hubieran ganado la discusión.

CENTRO COMERCIAL. EXT/DÍA

CARLOS se acerca al coche de policía que está aparcado frente al centro comercial. Sonríe.

SALÓN RECREATIVO. INT/DÍA

Los vándalos siguen hablando entre risas hasta que llega CARLOS. Serio y con unas gafas de sol, abre su chaqueta y muestra un chaleco antibalas. Saca una placa de policía y dice ser un agente infiltrado.

Cuenta como acaban de mandar al garete una operación secreta de alto riesgo. Les amenaza con llevarlos a la cárcel. Los tres vándalos quedan aterrorizados.

CARLOS sigue con su interpretación, pero al girarse ve a los policías volver al coche y sorprenderse del robo. Lanza lo robado a los vándalos, coge su caja y se marcha del local. Los policías ven a los vándalos con sus cosas y entran en el centro comercial.

CENTRO COMERCIAL. INT/DÍA

CARLOS sale del local con la caja y se cruza con POLICÍA (50). Mantienen un largo contacto visual. Los policías entran en el local y CARLOS camina hacia la salida. Pero de golpe, una mano detiene a CARLOS agarrándole del hombro.

Se da la vuelta asustado para ver quién es. Es **EXCOMPAÑERO (30)**. A CARLOS le cambia de golpe el gesto de la cara y se comporta de manera formal. EXCOMPAÑERO le llama jefe y habla con pena intentando no entrar en detalles.

CARLOS trata de evitar el tema al que se refiere e intenta escapar de la conversación. EXCOMPAÑERO le recuerda que después de tanto tiempo aún se nota su ausencia en la oficina.

A CARLOS le resulta duro hablar con EXCOMPAÑERO. Mira a la cristalera de la sala de recreativos. Los vándalos le señalan frente a la policía. CARLOS se excusa rápidamente con EXCOMPAÑERO y sale del centro comercial. La policía corre tras él. EXCOMPAÑERO queda extrañado.

PARKING DEL CENTRO COMERCIAL. EXT/DÍA

Los policías salen del centro comercial corriendo y ven a CARLOS esconderse entre los coches. CARLOS se acerca al coche de MUJER y finge entrar en el. Se agacha entre los coches y va a gatas con la caja hacia el suyo. Los policías entran en su coche para perseguirle.

MUJER se marcha del parking y van tras ella al pensar que se trata de CARLOS. Los policías salen del parking. Ya en el coche, CARLOS se sorprende de haberse librado y suspira aliviado. Sonríe y arranca el motor.

Conduce junto a la cristalera del centro comercial. Los vándalos le miran asombrados. CARLOS baja la ventanilla y les hace una peineta. Acelera quemando rueda y sale a toda velocidad del parking.

CARTEL DE CARRETERA. EXT/DÍA

CARLOS sale de la ciudad a gran velocidad. A un lado de la carretera hay un cartel en el que pone: "Buen viaje"

BAR DE MOTEROS. INT/NOCHE

Un hombre mete una moneda en la máquina de discos y comienza a sonar una canción romántica. El bar es un lugar con temática motera y gente con malas pintas.

CARLOS está sentado en una banqueta en la barra, enfrente del **BARMAN (60)** que limpia unas jarras. CARLOS está borracho y pide otra cerveza. Se niega a dársela hasta que no pague las anteriores.

CARLOS le ofrece un reloj falso, pero BARMAN se lo rechaza. Después de una pequeña conversación, CARLOS paga y BARMAN le sirve otra cerveza.

LAURA entra cabreada en el bar. CARLOS la ve llegar. En ese momento se da cuenta que se le ha olvidado ir a la notaría a firmar. Suspira preparándose para una bronca.

LAURA ve a CARLOS y se acerca a él. Cabreada y decepcionada, le echa la bronca por haber faltado a su promesa. Le recuerda que le quiere, pero no puede vivir para siempre en el pozo del que no quiere salir. Hace mención a la pérdida que tuvieron, pero CARLOS trata de esquivar el tema y la ignora.

LAURA respeta que CARLOS no quiera hablar sobre eso, pero insiste en que tienen derecho a rehacer su vida y volver a ser felices. Para sí mismo, CARLOS hace un comentario despectivo de lo rápido que ella lo superó.

LAURA lo escucha y responde muy dolida diciendo lo mal que ella lo pasó. Con lágrimas en los ojos, LAURA le dice que le quiere, pero necesita volver a ser feliz sin sentirse culpable. CARLOS apenado no responde.

LAURA menciona que van a perder la casa al no haber podido refinanciar su deuda. CARLOS trata de tranquilizarla torpemente y promete que lo arreglará en cuanto encuentre un nuevo trabajo. Cuando LAURA descubre que ha sido despedido, se pone a llorar enfadada.

Le recrimina a CARLOS la actitud que tiene ante todo lo que le rodea y dice que no piensa desperdiciar su vida de esa manera. Llorando rompe la relación y se despide de él antes de irse.

CARLOS trata de tranquilizarla y la agarra del brazo. LAURA dirigiéndose a la salida, pega un pequeño tirón para soltar la mano de CARLOS. Al soltarse del brazo de LAURA, CARLOS se cae de la banqueta. LAURA sale del bar.

Todo el bar queda en silencio de golpe. CARLOS arrepentido se mantiene tirado en el suelo. La gente del bar mira con asco a CARLOS. Comienzan a lanzar comentarios despectivos. CARLOS les responde irónicamente y se levanta a duras penas del suelo. Coge la cerveza y sale del bar.

BAR DE MOTEROS. EXT/NOCHE

CARLOS sale del bar, cabreado y borracho en mitad de la lluvia. Se acaba la cerveza que tiene en la mano de un trago y la lanza con fuerza a un lado. Abre su chaqueta y del bolsillo interior saca una petaca. La abre y sigue bebiendo.

Se dirige a su coche, cuando se le estampa un periódico en la cara. Malhumorado se lo quita de la cara y lee el anuncio de un gimnasio en el que pone: "Cambia de vida fácilmente". Aparecen personas muy atléticas posando.

Enfadado tira el periódico al suelo. Abre la puerta del coche y entra.

COCHE. INT/noche

CARLOS conduce rápidamente quejándose de lo ocurrido y bebiendo de la petaca. Es una noche muy lluviosa y CARLOS conduce sin cuidado. Sobrepasa el arcén y las ruedas del lateral derecho entran en una superficie terrosa. CARLOS pega un volantazo y vuelve a su carril.

La radio suena de fondo y CARLOS escucha un anuncio en el que **LOCUTOR** habla sobre lo fácil y bueno que es cambiar de vida. Cabreado con el mensaje que manda LOCUTOR, apaga la radio.

Gira el volante más de la cuenta e invade un trozo del carril contrario. Otro coche que va en el carril contrario le pita con el claxon. CARLOS redirecciona el coche y evita el accidente.

Da un gran trago a la petaca y la lanza por la ventanilla. Sigue hablando para sí mismo sobre lo ocurrido, mientras conduce cada vez más temerosamente.

Mira hacia arriba y se le ilumina la cara. Ve algo que lo deja incrédulo. Cabreado se desvía a un lado de la carretera.

cartel publicitario. EXT/noche

Hay un cartel publicitario iluminado a un lado de la carretera. En el cartel pone: "Es hora de cambiar". Es un cartel sobre una bebida energética con un mecanismo en el que un brazo enorme sube y baja una lata del refresco.

CARLOS deja el coche bajo el cartel y sale sin cerrar la puerta. Empieza a gritar y maldecir el cartel por no entender el mensaje que le quiere dar. Sigue lloviendo, pero a CARLOS le da igual mojarse.

CARLOS vuelve a maldecir el cartel, que sigue moviendo el brazo mecanizado que sostiene la lata. CARLOS se pone de rodillas y pide una explicación al propio cartel. El mecanismo del brazo del cartel se detiene de golpe.

CARLOS vuelve a gritar y un rayo cae en la mano del brazo mecanizado. La enorme lata que sostiene el brazo, cae de golpe y aplasta a CARLOS.

FADE OUT.

HABITACIÓN DE POLICÍA. INT/DÍA

FADE IN

Suena el pitido de la alarma que hay encima de la mesita de noche. CARLOS la apaga torpemente y abre lentamente los ojos. Está en la cama de una habitación que no conoce. Se encuentra dolorido y aturdido. Extrañado observa el cuarto.

Mira a la mesita de noche y ve una foto de POLICÍA junto a **ESPOSA (50)** y sus 3 hijos. La coge y no entiende que hace esa foto en la mesita. Está sorprendido y aturdido. Se levanta de la cama y anda torpemente por el cuarto como si tuviese resaca. Se pone delante de un espejo.

Levanta la cabeza y mira su reflejo. Se da cuenta de que ese no es su cuerpo. Ahora se encuentra en el cuerpo de POLICÍA. No comprende lo que está ocurriendo y nervioso comienza a tocarse la cara.

Se estira la grasa de la cara como si tratase de arrancarla. No puede evitar mantener su cara de incredulidad mientras mira fijamente al espejo. Baja las manos y empieza a tocar su barriga asqueado.

Camina hasta el centro de la habitación en un pequeño ataque de ansiedad. Intenta calmarse pensando que se trata de un sueño. Cierra los ojos y se pellizca en el brazo para intentar despertarse. No funciona. Vuelve a intentar calmarse y decide volver a la cama para dormir.

Se tumba en la cama y cierra los ojos. Mantiene los ojos cerrados de manera forzada durante unos pocos segundos hasta que se da por vencido.

Se levanta rápidamente de la cama, coge una bata de casa y se la pone por encima del pijama. Se acerca a la puerta de la habitación cuando ESPOSA sale del baño y le corta el paso. CARLOS se queda callado sin saber cómo reaccionará.

ESPOSA cariñosamente se acerca a CARLOS y trata de besarle. Él se resiste con una mala excusa y le da una palmadita de la espalda. Consigue soltarse de sus brazos y se acerca a la puerta de la habitación. Se despide rápidamente sin esperar la réplica de ESPOSA. Ella se queda extrañada.

ESCALERAS CASA DE POLICÍA. INT/DÍA

CARLOS baja lentamente las escaleras mientras mira de un lado a otro. Mira la puerta de la entrada con ganas de llegar a ella. Baja por completo las escaleras y mira al otro lado de la pared que separa el hall del comedor.

HIJA 1 (16) aparece de golpe detrás de CARLOS. HIJA 1 comienza a chillarle cabreada. CARLOS sorprendido trata de calmarla. HIJA 1 está enfadada porque HIJO 1 (14) ha estado cogiendo sus cosas. CARLOS no sabe cómo actuar ni que decir. HIJA 1 se va enfada a la cocina. CARLOS suspira aliviado.

HIJO 2 (14) baja las escaleras corriendo. Está enfadado porque dice no haber tocado las cosas de HIJA 1. CARLOS intenta calmarle para irse cuanto antes. CARLOS se agobia y no sabe que más decirle. HIJO 2 se va al salón.

CARLOS suspira agobiado. Camina hasta la entrada y abre la puerta de la calle. **HIJA 3 (19)** sale gritando de la habitación que hay al fondo. CARLOS lo escucha asustado.

HIJA 3 está enfadada porque los gritos de HIJA 1 e HIJO 2 la han despertado. HIJA 3 llega a la entrada y ve como la puerta pega un portazo. Se queda extrañada.

VECINDARIO DE POLICÍA. EXT/DÍA

CARLOS camina por la calle en pijama y con la bata puesta. No se puede creer lo que está pasando. Se para frente al buzón metalizado que hay frente a uno de los chalets de la zona. Increíblemente comienza a mirar su reflejo en el buzón.

Desesperado comienza a abofetearse la cara para despertar del sueño en el que cree que se encuentra. Comienza golpeándose levemente y a medida que no despierta se abofetea más fuerte.

Un coche de policía le pita por detrás y CARLOS gira la cabeza sorprendido. En el coche está **COMPAÑERO (40)** alucinado. COMPAÑERO se extraña de encontrarle en la calle en pijama y actuando de manera tan rara.

CARLOS no sabe cómo reaccionar. COMPAÑERO le dice que se deje de tonterías y que se suba al coche para no llegar tarde. CARLOS sube al coche sin saber cómo actuar.

VESTUARIO DE COMISARÍA. INT/DÍA

El vestuario está lleno de policías poniéndose rápidamente el uniforme de antidisturbios. CARLOS se encuentra perdido dentro de ese jaleo y no sabe ponerse el uniforme. **JEFE DE POLICÍA (60)** mete prisa a los policías para salir cuanto antes.

CARLOS se pone la parte de arriba del uniforme al revés. Los policías salen a toda velocidad del vestuario. CARLOS se ve arrastrado por la muchedumbre.

CALLE. EXT/DÍA

Hay una gran manifestación en plena calle. Se diferencian dos bandos claros, el de la policía y el de los manifestantes. Los dos bandos se movilizan y actúan de manera muy violenta. Sin saber que hacer, CARLOS se queda en el medio intentado escabullirse.

ENTRADA COMISARÍA INT/DÍA

CARLOS entra por la puerta principal de la comisaria. Camina sin varias de las protecciones del uniforme antidisturbios y con el casco en la mano. Está agotado y lleva mala cara.

Frente a él, dos policías llevan esposado a ANTISISTEMA. Los policías le llevan arrastras ya que no deja de resistirse. Al pasar cerca de CARLOS le insulta y escupe en la cara. CARLOS se quita el escupitajo de la cara y frunce aún más el ceño. CARLOS pasa frente a un tablón de noticias en el que hay una foto de SECUESTRADO.

COMISARÍA. INT/DÍA

CARLOS sale vestido con el uniforme policial del vestuario cuando JEFE DE POLICÍAS le detiene. Le presenta a **CADETE** que va a comenzar en la comisaria. Así que CARLOS se encargará de patrullar con él en su primer día.

JEFE DE POLICÍAS le entrega las llaves del coche patrulla. Sigue hablando y se gira para hablar con CADETE que pone cara de sorpresa. JEFE DE POLICÍA vuelve a girarse y no ve a CARLOS. Se queda extrañado sin saber que decir a CADETE.

TALLER. INT/DÍA

CARLOS entra alterado en el taller vestido con el uniforme. MARIO está soldando unas placas metálicas. CARLOS se acerca y le interrumpe. MARIO no le reconoce y le trata como a un desconocido. CARLOS le explica lo que le ha pasado y MARIO piensa que está de broma.

MARIO se pone de mal humor por no gustarle la policía. Se quiere librar de él y le pide que se vaya. CARLOS se lo toma mal y ofendido se va gritándole.

COCHE DE POLICÍA. INT/DÍA

CARLOS está pensativo mientras come un helado en el coche de policía. Está aburrido y cansado de la situación. Cabizbajo levanta la mirada para el exterior. Se le ilumina la cara como si hubiese visto algo de interés.

VÁNDALO 1, VÁNDALO 2 y VÁNDALO 3 cruzan la calle. Sale del coche, tira el helado al suelo y se ajusta el cinturón.

ACERA. EXT/DÍA

CARLOS se acerca a los vándalos y pide que se detengan. Insinúa que tienen drogas y ellos lo niegan acobardados. Comienza a meterles miedo echándoles la culpa de delitos que no han cometido. Les pide que se tumben en el suelo con las manos en la cabeza para cachearles.

VÁNDALO 1 va a dejar su monopatín en el suelo, pero CARLOS se comporta como si fuese a sacar un arma. Les apunta con la pistola para asustarles.

Los vándalos se tumban con las manos en alto y CARLOS no deja de burlarse. Finalmente, CARLOS le roba el monopatín a VÁNDALO 1 y se va corriendo al coche.

Sube al coche de policía y arranca rápidamente. Los VÁNDALOS le miran asombrados con la boca abierta. CARLOS pega un pequeño derrape en el cruce y se marcha a gran velocidad.

COCHE. INT/DÍA

CARLOS se pone unas gafas de sol y sonríe.

SECUENCIA DE MONTAJE

- Usando el megáfono del coche de policía, CARLOS intimida a los viandantes que cruzan un paso de cebra.

- CARLOS apunta con una pistola en la galería de tiro. Dispara y se queda alucinado. Dispara con varias armas más y se emociona aún más.

Apunta con una escopeta de bolas de goma. Antes de disparar, JEFE DE POLICÍA le llama la atención. Al girarse, CARLOS dispara por accidente el arma. La pelota golpea directamente en la entrepierna de CADETE que está limpiando su arma en una mesa. CADETE cae al suelo de dolor. JEFE DE POLICÍA suspira enfadado.

- CARLOS sale de la sala de pruebas encendiéndose un porro y con otro en la oreja. Al abrir la puerta sale una gran humareda que sigue a CARLOS.

TALLER. INT/DÍA

MARIO está tumbado encima de un patín arreglando el motor de un coche. CARLOS le pega unos pequeños golpes para llamarle la atención. MARIO sale tranquilamente pensando que se trata de un cliente.

Al salir solo ve una pistola apuntándole. MARIO asustado se levanta de golpe. CARLOS comienza a reírse. MARIO se le acerca muy cabreado y contiene sus fuerzas para no golpearlo.

CARLOS le tranquiliza y vuelve a tratar de explicarle que se ha despertado en el cuerpo de una persona diferente. MARIO sigue sin creérselo y le obliga a irse del taller.

CARLOS da algunos pasos hacia la salida hasta que recuerda una anécdota que solo conocen ellos dos. Le cuenta la vez en la que la policía hizo un registro en el piso universitario que tenían y encontraron varias pastillas de MARIO. Como por aquel entonces MARIO tenía varias faltas, podría haber ido a la cárcel, pero CARLOS asumió la culpa.

MARIO se queda sorprendido, pero cree que CARLOS lo sabe por el informe policial que hicieron. CARLOS le mira seriamente y le dice que en el informe policial no sale nada sobre lo que paso cuando volvió a su piso. Que no mencionan que MARIO se pasó toda la noche llorando por sentirse culpable, ni la promesa que hizo a CARLOS de dejar su mala vida.

MARIO sabe que es algo que solo CARLOS podía conocer.
Comienza a creer a CARLOS.

CAFETERÍA. INT/DÍA

CARLOS y MARIO están sentados en una de las mesas del fondo de la cafetería. En la tele salen imágenes de FAMOSO.

CARLOS está comiéndose una tarrina de helado mientras le cuenta la historia a MARIO. MARIO no acaba de entender lo que está pasando, pero cree a CARLOS.

CARLOS y MARIO hablan durante un largo rato para intentar sacar conclusiones de lo que puede estar ocurriendo. CARLOS le pide a MARIO que no le diga nada a LAURA. Mira el reloj y se da cuenta de que tiene que volver a la comisaría.

COMISARÍA. INT/NOCHE

CARLOS entra en la comisaría que está prácticamente vacía, deja su chaqueta en el perchero y se dirige a los vestuarios. JEFE DE POLICÍA está hablando con MADRE (45) y VÁNDALO 1. Ven entrar a CARLOS y MADRE se levanta cabreada para hablar con él. Es una mujer corpulenta, por lo que se levanta con dificultades.

MADRE y JEFE DE POLICÍA junto a VÁNDALO 1 se acercan a CARLOS para cortarle el paso. VÁNDALO 1 está triste y avergonzado y MADRE muy indignada. JEFE DE POLICÍA está cabreado por el comportamiento que CARLOS ha tenido con VÁNDALO 1 y por la actitud irresponsable que ha tenido durante todo el día. Le echa una bronca y dice que no tiene otra opción que despedirlo.

CARLOS entrega el arma y la placa. Coge su chaqueta y se va haciendo comentarios sarcásticos. Cuando pasa cerca de VÁNDALO 1 le hace el gesto de cortarle el cuello. VÁNDALO 1 traga saliva.

ENTRADA CASA DE POLICÍA. INT/NOCHE

CUCARACHA con su cuerpo aún blanquecino, sale de un agujero a unos metros de la puerta principal. CUCARACHA merodea por el piso en busca de comida. Camina hasta llegar a una trampa para roedores que tiene algo de comida encima. Se pone encima de la trampa y empieza a comerse la comida.

La trampa se activa con un mecanismo para aplastar ratas. La CUCARACHA se mueve a gran velocidad y consigue que la trampa no le alcance. La CUCARACHA se queda observando la trampa.

La puerta principal se abre y una bota acaba aplastando el cuerpo de CUCARACHA. Se trata de CARLOS, que entra en casa y deja su chaqueta en el perchero del hall. Viene cabreado y cansado. ESPOSA se acerca y cariñosamente le dice que le estaban esperando. CARLOS la mira con intriga.

COMEDOR CASA DE POLICÍA. INT/NOCHE

HIJA 1, HIJA 2, HIJO 1 y ESPOSA están sentados en la mesa sobre la que hay mucha comida con buena pinta. CARLOS camina tímidamente observando la escena. Mira sorprendido esa situación tan familiar. Con una media sonrisa toma asiento. CARLOS queda frente a ESPOSA y con los hijos a los lados.

Al sentarse, todos comienzan a comer y CARLOS observa callado el buen ambiente que hay entre todos. Todos interactúan de manera cariñosa y cercana. Hay muchas bromas en la mesa y todos hablan de cosas cotidianas que les han pasado.

CARLOS vive la situación como un mero espectador y sonríe tímidamente. ESPOSA le observa desde el otro lado de la mesa y sonríe al ver que CARLOS vuelve a parecer feliz.

Al ver a CARLOS callado, HIJA 2 trata de hablar con él. Al llamarle papa, a CARLOS le cambia por completo el gesto de la cara. Agacha la cabeza completamente desmoronado. Se levanta de la mesa y sin dar muchas explicaciones sube las escaleras. La familia queda en silencio y extrañada.

ESPOSA se acerca a la entrada y ve a CARLOS cerrar la puerta de la habitación. ESPOSA se queda apenada por la actitud de su marido.

HABITACIÓN DE POLICÍA. INT/NOCHE

CARLOS está sentado en una silla frente a un pequeño balcón con el pijama puesto. Tiene las piernas apoyadas en la barandilla y la mirada perdida en el cielo. Está melancólico y tiene lágrimas en los ojos.

Escucha como abren la puerta del cuarto. Rápidamente baja las piernas y se limpia las lágrimas. Pone un gesto serio para no parecer triste. ESPOSA entra en el cuarto.

ESPOSA está preocupada por la actitud de CARLOS. Él dice que no le de importancia y le pide disculpas que no parecen muy sinceras. No logra convencer a ESPOSA que permanece triste. CARLOS dice de malas maneras que hay cosas mucho más graves en el mundo que esa tontería.

Tras una pequeña bronca, no entiende porque su marido se comporta de esa manera y se va al baño a llorar. CARLOS cabreado se mete en la cama.

HABITACIÓN DE POLICÍA. INT/NOCHE

CARLOS está enfadado mientras intenta dormir. Los ruidos de ESPOSA llorando en el baño no lo dejan dormir. El despertador de la mesilla de noche marca las 23:59. Cabreado resopla y mira el despertador.

CARLOS levanta la mitad de su cuerpo y grita de malas maneras para que ESPOSA llore en silencio en el baño. Suena un pitido y el reloj marca las 00:00. CARLOS cae inconsciente de golpe.

FADE OUT

HABITACIÓN DE MADRE. INT/DÍA

FADE IN

Suena el despertador de la mesita de noche. CARLOS abre los ojos y aturdido observa la habitación. Apaga el despertador. Le cuesta mucho moverse, pero finalmente acaba levantándose. Se acerca al baño lentamente y con ciertas dificultades. Jadea por el esfuerzo que le supone caminar.

BAÑO DE MADRE. INT/DÍA

CARLOS se mira en el espejo y se da cuenta de que está en el cuerpo de MADRE. Suspira desilusionado. Se queja por no poder volver a su cuerpo. Tras una pequeña pausa sonríe vilmente.

SECUENCIA DE MONTAJE

- CARLOS abre la puerta de la habitación de VÁNDALO 1 con un portazo y le despierta apresuradamente. VÁNDALO 1 se despierta sobre saltado.

- CARLOS prepara un desayuno asqueroso y lo pone frente a VÁNDALO 1. Este lo mira con asco. Mira extrañado a CARLOS por su comportamiento.

- MADRE conduce rápidamente por las calles de la ciudad. VÁNDALO 1 viaja aterrado.

INSTITUTO. EXT/DÍA

VÁNDALO 1 baja del coche en la puerta del instituto y se junta con VÁNDALO 2 y VÁNDALO 3. CARLOS que lleva ropas muy apretadas y provocativas, se despide de VÁNDALO 1 intentando llamar la atención. Todo el mundo mira entre risas a VÁNDALO1.

A VÁNDALO 2 se le escapa una pequeña risa. VÁNDALO 1 le recrimina y obliga a sus amigos a entrar en el instituto. Sus amigos entran por la puerta y VÁNDALO 1 mira avergonzado a su madre. CARLOS sonríe.

COCINA DE MADRE. INT/NOCHE

CARLOS busca comida en la nevera, pero se desespera al ver que solo hay verduras, frutas y demás comidas saludables.

VÁNDALO 1 entra por la puerta sin saludar a CARLOS. Sorprendido por la hora, CARLOS le pregunta para saber porque llega tan tarde. VÁNDALO 1 entra en su habitación sin dirigirle la palabra.

PASILLO DE MADRE. INT/NOCHE

CARLOS abre levemente la puerta del cuarto de VÁNDALO 1 y asoma la cabeza. VÁNDALO 1 está tumbado en la cama mirando el teléfono. Al ver a CARLOS asomar la cabeza, bloquea el móvil y se tumba mirando a la pared.

CARLOS baja la cabeza avergonzado y queda pensativo unos segundos. Vuelve a levantar la cabeza y le quita importancia con un gesto. Cierra la puerta.

HABITACIÓN DE MADRE. INT/NOCHE

CARLOS se mete a la cama con dificultades. Se tumba por completo y se queda dormido.

FADE OUT

HABITACIÓN DE FAMOSO. INT/DÍA

FADE IN

La alarma del reloj de pulsera que lleva CARLOS comienza a pitar. Se despierta aturdido y detiene la alarma. Sorprendido observa el reloj oro que lleva puesto. Abre los ojos y encuentra una habitación enorme y lujosa.

CARLOS se acerca al espejo que hay al fondo de la habitación. Se mira en el espejo y se da cuenta que está en el cuerpo de FAMOSO, cantante muy reconocido. CARLOS reacciona entusiasmado.

SECUENCIA DE MONTAJE

- CARLOS camina por la casa de FAMOSO alucinado por el lujo y las curiosidades que encuentra por todas partes. La casa es enorme y va entrando por todas las habitaciones y lugares hasta llegar al enorme jardín. CARLOS alucina.

- CARLOS está con unas gafas sol encima de una colchoneta en la piscina. Sujeta un helado mientras maneja el móvil con la otra mano. Está impresionado viendo los importantes contactos que tiene FAMOSO en el móvil.

Hace varias llamadas tontas al presidente de España, a un director de cine, a un cantante y aún importante empresario.

- CARLOS entra en el garaje. Observa emocionado los coches de lujo que tiene FAMOSO. Se acerca a un impresionante coche deportivo y mira intrigado a través de la ventanilla.

- Montado en el coche, CARLOS abre los portones que separan la casa del exterior. Sale con su deportivo junto a varios guardaespaldas que controlan a los cientos de fans que se acercan en masa. CARLOS emocionado abre la ventanilla y comienza a saludar a sus fans. Baja del coche y se hace fotos con los fans.

CALLE. EXT/DÍA

CARLOS conduce por las calles de la ciudad con la capota bajada. Para frente a un semáforo en rojo. Espera a que cambie de color toqueteando la radio.

Mira a través de la ventanilla y sorprendido se quita las gafas de sol. LAURA camina por la acera con prisa.

CARLOS abre tímidamente la puerta del coche y queda con la mirada perdida durante unos pocos segundos. El semáforo cambia a verde. CARLOS menea la cabeza y cierra la puerta con fuerza. Se pone las gafas y se marcha.

TALLER. INT/DÍA

MARIO prepara un café en una de las mesas del taller. Se da la vuelta al escuchar el motor de un coche. Queda asombrado al ver entrar el deportivo de CARLOS en el taller. Deja el café en la mesa y se acerca al coche.

El coche se detiene y MARIO lo observa alucinado. CARLOS sale con elegancia del deportivo y se quita las gafas dejándolas sobre el asiento. MARIO reconoce a CARLOS como un cantante famoso y admite ser su fan.

MARIO camina alrededor del coche observando todos sus detalles. Mientras tanto habla de manera muy personal sobre la forma en la que sus canciones le han influido.

MARIO se acerca a la puerta del copiloto y ve el tarro de helado que hay en el asiento. Agacha la cabeza decepcionado y llama a CARLOS por su verdadero nombre.

CARLOS comienza a reírse. MARIO levanta la cabeza y sonríe avergonzado. Se acerca a CARLOS y le da un abrazo con mucho cariño al saber que está bien.

Tienen una pequeña conversación y MARIO se acerca a la mesa para coger varios libros. Le explica a CARLOS que ha estado investigando diferentes culturas en las que hablan sobre la reencarnación. Cree que CARLOS puede estar experimentando una reencarnación en vida para lograr un crecimiento personal y mejorar como ser humano.

CARLOS no le da importancia a la conversación al no estar interesado en volver a su vida anterior. MARIO le recuerda que no está en su cuerpo y le habla sobre la responsabilidad que debe tener con la vida de los demás.

CARLOS responde aburrido diciendo que se portará bien.

SECUENCIA DE MONTAJE

- CARLOS conduce a toda velocidad por la autopista de noche. Grita entusiasmado. Un radar de tráfico le detecta superando la velocidad máxima. Salta un flash que ciega la pantalla. FADE OUT

- ASISTENTE llama a la puerta y despierta a CARLOS llamándole "Su Santidad". Abre los ojos y mira sorprendido la enorme habitación con toques renacentistas en la que se encuentra. Emocionado corre al baño.

- CARLOS se pone frente al espejo de un baño muy grande con un estilo romano y toques dorados. CARLOS mira su reflejo y se encuentra en el cuerpo del PAPA. Sonríe alucinado.

- Vemos varios despertadores pitando a las 8:00. CARLOS los apaga torpemente. Golpea el último despertador y lo lanza contra el suelo.

- La cámara hace un travelling circular alrededor de CARLOS que permanece quieto frente al espejo. CARLOS cambia múltiples veces de cuerpo, mientras la cámara hace su movimiento. Pasa por algunos cuerpos como el de un travestí, una anciana muy mayor o un hombre al que le falta una mano.

Existen personas y habitaciones de todo tipo. El único denominador común es la posición que mantiene CARLOS al mirar su reflejo en el espejo. Las personas son de diferentes niveles socio-económicos, géneros, razas, condiciones físicas y etc.

FADE OUT

CUARTO DE PANDILLERA. INT/DÍA

FADE IN

Suena la alarma del móvil que hay sobre la mesilla. CARLOS abre los ojos aturdido y mira a sus alrededores. Se encuentra en una habitación muy humilde con un estilo joven. De fondo, se escucha una discusión en el salón.

Se levanta y coge un espejo portátil que hay sobre la mesa. Lo levanta y mira su reflejo. CARLOS se encuentra en el cuerpo de **PANDILLERA (24)**.

SALÓN DE PANDILLERA. INT/DÍA

CARLOS sale de su habitación y ve a **NIÑO (10)** discutiendo con **NIÑA (10)**. **MADRE DE PANDILLERA** está cocinando en la diminuta cocina pegada al salón. NIÑO persigue a NIÑA disparándola con una pistola de juguete.

CARLOS observa su alrededor y ve como la casa está en muy malas condiciones. Los muebles son viejos, el techo está lleno de humedades y las paredes tienen desconchones.

CARLOS muestra un gesto de desagrado por la vivienda cuando NIÑA le coge de la mano. NIÑA pide que le proteja y le enseña la muñeca que le ha roto NIÑO. CARLOS se queda sorprendido mirando a NIÑA y rápidamente suelta su mano. NIÑA se extraña del comportamiento de su hermana.

MADRE DE PANDILLERA llama a NIÑO y NIÑA a comer y los niños se acercan a la cocina. CARLOS mira melancólico a NIÑA. MADRE DE PANDILLERA sale al salón para decir a CARLOS que vaya a comer. CARLOS se queda en silencio sin saber cómo reaccionar.

De golpe, **PANDILLERO 1 (30)** entra por la puerta seguido de **PANDILLERO 2 (30)**. Son dos jóvenes maleducados con mala pinta. A MADRE DE PANDILLERA le cambia por completo la cara. PANDILLERO 1 le propone a CARLOS ir a dar una vuelta. CARLOS se pone una chaqueta y dice que si tratando de alejarse de NIÑA.

MADRE DE PANDILLERO grita a PANDILLERO 1 para que salga de su casa. Pide a CARLOS que se quede y deje de andar con esas malas compañías. CARLOS la mira, pero ve a NIÑA mirarle con ternura. CARLOS lamentándolo se va con PANDILLERO 1. MADRE DE PANDILLERA mira apenada a CARLOS.

COCHE DE PANDILLERO. INT/DÍA

CARLOS está sentado en el asiento del copiloto. PANDILLERO 1 conduce y PANDILLERO 2 va en la fila de atrás. Conduce por el barrio y CARLOS mira por la ventanilla. PANDILLERO 1 va hablando, pero CARLOS no le presta atención.

Es un barrio muy pobre a las afueras de la ciudad. Los niños juegan en las calles cerca de pandillas. Las pandillas se dedican a beber en plena calle, jugar a fútbol en los parques o molestar al resto de vecinos.

PANDILLERO 1 se da cuenta de que CARLOS no le escucha y le reclama la atención de malas maneras. CARLOS le calla de golpe con un aluvión de mala leche. PANDILLERO 1 se queda sorprendido y PANDILLERO 2 comienza a reírse. PANDILLERO 1 mira a PANDILLERO 2 y también empieza a reírse sorprendido.

COCHE DE PANDILLERO. INT/DÍA

PANDILLERO 1 para frente a **CAMELLO** que se acerca a su ventanilla a hablar. Quiere comprar marihuana a PANDILLERO 1.

CAMELLO ve a CARLOS y hace un comentario machista. CARLOS responde cabreado y le obliga a pedirle disculpas. CAMELLO sigue haciendo comentarios machistas.

Finalmente, CARLOS demuestra tener más mala leche y CAMELLO se disculpa. PANDILLERO 1 le entrega la mercancía y coge el dinero. Se despiden y PANDILLERO 1 sigue con la ruta. PANDILLERO 1 y PANDILLERO 2 quedan impresionados con CARLOS.

SECUENCIA DE MONTAJE

- CARLOS está sentando en un banco rodeado de pandilleros. PANDILLERO 1 está apostando con el resto sobre el partido de baloncesto callejero que están viendo. CARLOS asesora con las apuestas. CARLOS tiene razón y PANDILLERO 1 gana la apuesta.

- CARLOS camina junto a PANDILLERO 1 y 2. SEÑORA pasa nerviosa cerca de ellos escondiendo su bolso. CARLOS la asusta. Los 3 se ríen.

- Los 3 salen de un supermercado. CARLOS coge un helado sin pagar. El vigilante se acerca, pero CARLOS sonríe y se niega a pagar. El vigilante humillado no se atreve a actuar.

COCHE. INT/DÍA

PANDILLERO 1 aparca frente a una pequeña tienda familiar. Gira la cabeza y con una leve sonrisa reta a CARLOS. Le dice que recoja la comisión por la protección que ofrece la banda al pequeño negocio. CARLOS se niega al parecerle demasiado,

En la radio suena la misma canción que sonó en el bar en el que rompió con LAURA. CARLOS mira por la ventanilla y ve a **TENDERO** besándose con su mujer. Parecen vivir enamorados en una nube de despreocupación y felicidad.

Esa escena lo cabrea y acepta el reto. CARLOS sale del coche y PANDILLERO 2, le sigue por detrás.

TIENDA. EXT/DÍA

Se acercan a TENDERO y rompe el romántico momento que está teniendo con su mujer. TENDERO se preocupa al ver a PANDILLERO 2. TENDERO corre a la caja registradora y les da el dinero que hay dentro. No es suficiente para pagar la comisión.

PANDILLERO 2 empuja a TENDERO al suelo. TENDERO se queja y CARLOS quitando le importancia le dice que no conoce el dolor de verdad. CARLOS sale de la tienda, para evitar que PANDILLERO 2 rompa algo. CARLOS y PANDILLERO 2 suben al coche.

COCHE. INT/DÍA

CARLOS entra en el coche y suspira aliviado con una sonrisa en la cara. PANDILLERO 1 empieza a reírse seguido de PANDILLERO 2. CARLOS se ríe levemente. PANDILLERO 1 arranca y se marchan de la zona.

COCHE. INT/DÍA

PANDILLERO 1 está impresionado con la actitud que está teniendo CARLOS. Así que le invita a algo que él considera "muy grande" y a conocer al jefe. PANDILLERO 1 habla emocionado a CARLOS ya que para él es una buena oportunidad de crecer en la banda.

CARLOS no entiende muy bien la situación, pero acepta ir. Aunque antes quiere hacer una parada para ver a un amigo.

TALLER. EXT/DÍA

CARLOS se acerca a la puerta principal del taller y habla emocionado a MARIO. Al principio no le reconoce, pero al de poco se da cuenta de que es CARLOS. MARIO se enfada porque hace mucho que no sabe nada de él.

CARLOS no se lo tomó en serio y le cuenta que hacía mucho que no se encontraba tan bien. Dice estar disfrutando de los cuerpos que le tocan y sin pensar tanto. MARIO enfadado le dice que también debería pensar en el resto. LAURA está destrozada desde el accidente.

CARLOS se sorprende, pero antes de responder PANDILLERO 1 toca el claxon desde la otra acera. MARIO reconoce el tipo de coche y las ropas que lleva CARLOS. Se da cuenta de que se trata de alguna banda. Se decepciona con CARLOS por juntarse con malas compañías conociendo su historia.

CARLOS responde a la defensiva diciendo que solo está llevando la vida del cuerpo al que posee. MARIO cree que su dolor personal no puede ser una excusa para hacer daño a los demás. CARLOS se lo toma como un ataque muy personal y se despide de MARIO cabreado.

Se acerca al coche y abre la puerta. Mira apenado a MARIO desde la distancia. Entra en el coche.

COCHE. INT/DÍA

CARLOS entra en el coche y mira apenado por la ventanilla. PANDILLERO 1 le habla y CARLOS intenta no parecer afectado. Hablan brevemente y toman rumbo a su destino.

ENTRADA NAVE ABANDONADA. INT/DÍA

CUCARACHA camina por el suelo de la nave industrial. Su cuerpo tiene un tono más oscurecido. Se acerca a un cable pelado cerca de un enchufe. Lo huele tratando de descubrir de lo que se trata. CUCARACHA recibe un gran chispazo. Queda patas arriba sin signos de vida.

Mueve poco a poco una de sus patas. Comienza a mover todo el cuerpo y se da la vuelta. CUCARACHA sigue viva. Se queda quieta disfrutando de su nueva oportunidad.

De golpe, la puerta de la nave se abre y pega un portazo que aplasta por completo a CUCARACHA. Entran PANDILLERO 1 y PANDILLERO 2 seguidos por CARLOS que les pregunta sobre que va el tema. PANDILLERO 1 prefiere no explicárselo antes de tiempo. CARLOS se queda extrañado.

NAVE INDUSTRIAL. INT/DÍA

Los 3 esperan aburridos y en silencio. Están sentados sobre un material de oficina abandonado.

La luz de un coche entra por las ventanas de la nave industrial. PANDILLERO 1 se prepara nervioso para impresionar a su jefe. PANDILLERO 1 y PANDILLERO 2 se ponen firmes y piden a CARLOS que haga lo mismo. CARLOS suspira y lo hace.

SICARIO 1 y **SICARIO 2** entran por la puerta. Comprueban el entorno y dan un paso a un lado. Aparece **MAFIOSO (60)** un extravagante señor vestido con unas ropas tan caras como horteras. Tanto sus apariencias como su forma de hablar destacan en un peligrosísimo delincuente.

SICARIO 1 cachea a los pandilleros y a CARLOS. PANDILLERO 1 trata de impresionarlo, pero MAFIOSO se muestra indiferente. MAFIOSO observa indiferente a PANDILLERO 2 que permanece en silencio. No muestra ninguna emoción hasta ver a CARLOS. A MAFIOSO le llama la atención CARLOS por el cuerpo de la joven que posee.

Torpemente trata de ser elegante con un piropo y un besa en la mano. CARLOS asqueado aleja la mano. MAFIOSO lo encuentra gracioso y le considera un reto a conquistar.

MAFIOSO sorprendido le pregunta por su presencia en un lugar como ese. CARLOS responde sarcásticamente sin dar importancia a la situación. Al escuchar su respuesta, PANDILLERO 1 se pone aún más nervioso y dice que CARLOS quiere formar parte de la banda. MAFIOSO se alegra al saberlo y mira a CARLOS con una perversa sonrisa.

SICARIO 2 interrumpe para llevarlos a la sala.

ALMACÉN ABANDONADO. INT/DÍA

CARLOS entra por la puerta seguido por MAFIOSO, SICARIO 1 y 2 y PANDILLERO 1 y 2. MAFIOSO va detrás de CARLOS tratando de conquistarlo. CARLOS camina harto de hablar con él.

Entran en el taller y caminan hasta llegar frente a una persona atada a una silla y con una bolsa en la cabeza. CARLOS se sorprende y se pone nervioso. SICARIO 1 se acerca y le quita la bolsa de la cabeza. Se trata de SECUESTRADO, el joven del que hablaban en las noticias.

CARLOS lo reconoce y nervioso hace preguntas al resto. MAFIOSO le dice que como la familia y el gobierno no han querido colaborar, tendrán que acabar con él. Nerviosa pregunta a PANDILLERO 1 para que han venido y él responde que se ocuparán de deshacerse del cuerpo.

SICARIO 1 le quita la mordaza de la boca a SECUESTRADO y este comienza a pedir piedad. CARLOS trata de impedir el asesinato, pero PANDILLERO 1 manda que se calle para no dejarlo en evidencia.

MAFIOSO mira a CARLOS y finge replantearse el asesinato durante unos segundos. Tras una pausa, manda matar a SECUESTRADO. SICARIO 1 saca su pistola y le apunta.

SICARIO 1 está apunto de apretar el gatillo. CARLOS mira el arma apretándose los dientes. SECUESTRADO no deja de pedir piedad. SICARIO 1 está apunto de disparar hasta que MAFIOSO le interrumpe con un grito. Se gira a SICARIO 1 y con un gesto le pide el arma.

Se acerca a CARLOS y de manera desagradable le huele el pelo mientras le apunta con la pistola al cuello. MAFIOSO le reta diciendo que para entrar en la banda deberá matar a SECUESTRADO. MAFIOSO deja el arma en la mano de CARLOS.

CARLOS apunta durante varios segundos a la cabeza de SECUESTRADO. Nervioso toma una enorme bocanada de aire hasta encontrar el coraje que le hace falta.

Rápidamente se gira y coge a MAFIOSO del cuello apuntándole a la cabeza. SICARIO 2 saca su pistola y comienza a apuntarle. CARLOS amenaza con matar a MAFIOSO y pide que deje la pistola en el suelo. SICARIO 1 lo hace y MAFIOSO sigue tratando de conquistar a CARLOS.

CARLOS obliga a SICARIO 1 a desatar a SECUESTRADO. Con SECUESTRADO ya desatado, CARLOS comienza dar pequeños pasos hasta llegar a una puerta. SECUESTRADO le abre la puerta y entra. Cuando ya está cerca de la puerta, CARLOS empuja a MAFIOSO con los sicarios y pandilleros. CARLOS entra corriendo y pone un taco de madera que atasca por completo la puerta.

SICARIO 1 y 2 preocupados se acercan a levantar a MAFIOSO. MAFIOSO dice haberse enamorado del difícil carácter de CARLOS. Pero tras unos pocos segundos, saca una pistola de la chaqueta y manda su asesinato.

TALLER ABANDONADO. INT/DÍA

CARLOS y SECUESTRADO están en un taller abandonado lleno de maquinaria antigua. Al fondo hay una enorme puerta de garaje oxidada que da al exterior.

Comienzan a aporrear la puerta, por lo que CARLOS se pone a pensar rápidamente. Se acerca corriendo al interruptor de la puerta del garaje. Lo pulsa, pero la puerta no se abre.

CARLOS se acerca corriendo al motor que debería abrir la puerta, para ver que falla. El motor gira, pero la cadena de distribución está rota.

Con ayuda de SICARIO, CARLOS encuentra una nueva cadena, algunas herramientas y aceite para el motor. Se acerca y rápidamente comienza a arreglar el motor. Los sicarios casi han tirado la puerta abajo.

CARLOS termina de arreglar el motor y ata una pequeña cuerda a la cadena de la máquina. Corriendo vuelve y aprieta el interruptor. La puerta comienza a abrirse y CARLOS pasa debajo de ella con SECUESTRADO. Los sicarios y MAFIOSO tiran la puerta abajo y comienzan a disparar.

Cuando ya está fuera del edificio, tiran de la cuerda y rompen la cadena de la máquina. La puerta del garaje se desploma. Los sicarios intentan levantar la puerta a pulso.

CALLEJÓN. EXT/NOCHE

CARLOS corre a la salida del callejón junto a SECUESTRADO. El resto logra levantar la puerta de garaje. SICARIO 2 y MAFIOSO salen al callejón y se ponen a disparar. Una bala alcanza en el abdomen a CARLOS.

SECUESTRADO le ayuda a correr hasta llegar a la carretera. Se lanzan frente a un camión para pararlo. El camión frena a punto de atropellarles. Su luz blanca les ciega por completo.

FADE OUT

HABITACIÓN DE HOSPITAL 1. INT/NOCHE

FADE IN

CARLOS abre los ojos y está rodeado de NIÑO, NIÑA y MADRE DE PANDILLERA. Todos se alegran mucho al ver a CARLOS abrir los ojos. Sorprendido trata de tranquilizarlos. NIÑO y NIÑA se acercan y lo abrazan. CARLOS sonríe.

SECUESTRADO entra vendado en la habitación e interrumpe ese momento tan bonito. Le pide a CARLOS que vaya a ver a sus nuevos fans. CARLOS extrañado le hace caso.

ENTRADA DEL HOSPITAL. INT/NOCHE

CARLOS llega a la entrada junto a SECUESTRADO y MADRE DE PANDILLERA. La entrada está llena de periodistas que le preguntan acerca de su heroica hazaña.

CARLOS responde cordialmente y aprovecha para pedir perdón a MADRE DE PANDILLERA por no haberla hecho caso. MADRE DE PANDILLERA le mira feliz llena de orgullo. Los periodistas comienzan a hacer preguntas a SECUESTRADO y aprovecha para salir del círculo que han montado.

CARLOS está saliendo del círculo cuando ve de lejos a LAURA. Sorprendido comienza a caminar tras ella. LAURA camina rápidamente por el pasillo. CARLOS intenta llegar hasta ella, pero la cantidad de periodistas no le deja avanzar. Logra salir del círculo y corre dolorido tras ella.

PASILLO HOSPITAL. INT/NOCHE

CARLOS persigue corriendo a LAURA por el pasillo, pero ella no se da cuenta. LAURA entra en una habitación acristalada. CARLOS corre a la cristalera que separa la habitación del pasillo. Al mirar a través de la cristalera, se queda completamente en silencio.

Completamente en shock, CARLOS ve su verdadero cuerpo tumbado en la cama. LAURA se acerca al cuerpo y completamente destrozada le da un beso en la frente. Deja su bolso y chaqueta en una silla y sale de la habitación.

Al salir ve a CARLOS mirando su propio cuerpo en shock. LAURA le pregunta si necesita ayuda. A CARLOS no le salen las palabras al ver a LAURA con los ojos llenos de lágrimas y completamente destrozada.

LAURA se va sin darle mucha importancia. CARLOS se queda preocupado con la mirada perdida.

CAFETERÍA. INT/NOCHE

CARLOS y MARIO están sentados en la cafetería del hospital, que está completamente vacía. CARLOS dice querer volver a su cuerpo por el daño que la situación está causando a LAURA.

MARIO vuelve a hablarle de la reencarnación en vida. Cree que, para poder volver a su cuerpo, tendrá que enmendar los problemas que ha provocado a los cuerpos poseídos. CARLOS decide cambiar su conducta y reparar los daños causados.

MARIO le dice que tiene que volver a ser la persona que era antes de su pérdida. CARLOS se sincera y con lágrimas en los ojos habla sobre la pérdida que nunca menciona. La muerte de Oihana, su hija.

CARLOS se niega a ser feliz por respeto a su hija. Cree que sería como olvidarla fingiendo que nada pasó. Explica lo duro que le ha resultado seguir hacia delante en un mundo al que ya no le encuentra el sentido. Habla entre lágrimas mientras MARIO trata de consolarlo.

Siente que no puede aceptar la muerte de su hija como si nada, mandando un reproche a la actitud de LAURA. MARIO le dice que LAURA luchó durante años para poder sobrellevarlo. A CARLOS siente que lo superó demasiado para poder ser feliz.

Aun así CARLOS quiere volver a su cuerpo para que LAURA no tenga que volver al pozo del ya que salió. MARIO ve a CARLOS destrozado por sincerarse por primera vez y lo abraza con fuerza. CARLOS se queda llorando en su hombro.

PASILLO HOSPITAL. INT/NOCHE

CARLOS camina a su habitación y se limpia las lágrimas con la manga. Hay un policia vigilando la puerta. Le saluda y entra.

HABITACIÓN DE HOSPITAL 1. INT/NOCHE

CARLOS está tumbado en la cama del hospital intentando dormir. NIÑO y MADRE DE PANDILLERA están dormidos. NIÑA se levanta del sofá y se acerca a CARLOS con su muñeca.

NIÑA le llama la atención y CARLOS se gira para hablar con ella. NIÑA quiere que le arregle su muñeca. A CARLOS le cuesta hablar con ella, pero finalmente la ayuda.

NIÑA se tumba junto a CARLOS y le da su muñeca. A medida que CARLOS va arreglando la muñeca, le va contando una emotiva historia. NIÑA va cerrando los ojos poco a poco hasta dormirse acurrucada a CARLOS. Acaba de arreglar la muñeca y tapa a NIÑA con la manta. Concluye la historia emocionado. Cierra los ojos y apoya levemente su cabeza en NIÑA, hasta dormirse.

FADE OUT.

HABITACIÓN DE MAFIOSO. INT/DÍA

FADE IN

La alarma del despertador de pesa comienza a pitar. CARLOS se despierta aturdido y apaga la alarma. CARLOS está en una enorme habitación con retoques rústicos y lujosos. Coge un espejo de mano con toques dorados y mira su reflejo. Se encuentra en el cuerpo de MAFIOSO.

SICARIO 2 entra con prisas en la habitación y le dice que es hora de marchar.

SALÓN DE MAFIOSO. INT/DÍA

SICARIO 2 dirige a CARLOS por la enorme mansión. Llegan hasta el salón donde está SICARIO 1 al lado de la mesa. En la mesa hay una montaña de fajos de billetes junto a unos cuantos maletines. SICARIO 2 le dice que es todo el dinero que han preparado para la huida y que el coche está esperándoles.

CARLOS les comenta que ha decidido posponer la huida al día siguiente. Estos no comprenden la decisión por el peligro que acarrea. CARLOS les tranquiliza y dice que se dedicarán a otros asuntos. SICARIO 1 y SICARIO 2 no entienden su decisión, pero la acatan. Salen de la sala.

CARLOS se acerca a la montaña de billetes. Coge uno de los fajos y muestra una gran sonrisa.

SECUENCIA DE MONTAJE

- Lllaman a la puerta de la habitación de PANDILLERA en el hospital. PANDILLERA abre, pero no ve a nadie. Mira hacia abajo y se encuentra una pequeña caja de regalo. La abre y sorprendida mira a MADRE DE PANDILLERA. Coge un puñado de fajos de billetes con la mano y se los muestra.

- MADRE cierra la puerta de la entrada. Lleva en los brazos un monopatín con un lazo y una caja. VÁNDALO 1 come cabreado en la mesa de la cocina. MADRE le sorprende dejando el monopatín frente a él. Deja la caja sobre la mesa y juntos la abren. Se encuentra varios fajos de billetes. Se abrazan emocionados.

- TENDERO sale a la puerta de su tienda. Encuentra una caja de regalos en el suelo y la abre. Se encuentra varios fajos de billetes. Sonríe sorprendido.

- MARIO abre su taquilla. Se sorprende al encontrarse una caja de regalos dentro de ella. Abre la caja y encuentra un montón de fajos de billetes. Sorprendido ve una nota pegada a la tapa de la caja y la coge. En la nota pone: "Siento haber sido un mal amigo".

CALLE. EXT/DÍA

CARLOS espera frente a la casa de POLICÍA. POLICÍA sale de casa y CARLOS va detrás de él sin ser visto. POLICÍA viste con malas pintas y sin su uniforme.

CENTRO COMERCIAL. INT/DÍA

POLICÍA come en una de las mesas del comedor general de un centro comercial. Ve el telediario en la televisión que está colgada del techo. Muestran el vídeo que captó una cámara de seguridad del callejón en el que MAFIOSO y SICARIO 1 disparan a SECUESTRADO y CARLOS.

CARLOS aparece delante de la televisión para que POLICÍA lo reconozca. POLICÍA no se da cuenta y CARLOS empieza a señalar la televisión.

POLICÍA se da cuenta, pero nervioso no se atreve a actuar. CARLOS se acerca y dice que no se opondrá si alguien trata de detenerlo. POLICÍA no se fía de CARLOS y decide no hacer nada. CARLOS le enseña un paquete de cocaína que tiene en la mochila para darle más razones a POLICÍA.

POLICÍA no hace nada, por lo que CARLOS saca la pistola y dispara 3 veces al techo. La gente huye gritando.

Varios policías y vigilantes de seguridad del centro comercial corren a la zona del comedor. CARLOS baja la pistola y apunta a POLICÍA. Tras unos pocos segundos, da la vuelta a la pistola y la deja caer en el centro de la mesa.

POLICÍA coge la pistola y apunta a CARLOS. Se levanta de la silla y manda a CARLOS poner los brazos a la altura de la cabeza. CARLOS le sugiere que use las esposas que tiene en el bolsillo trasero del pantalón. POLICÍA coge las esposas del pantalón de CARLOS y le detiene.

El resto de policías del centro comercial llegan corriendo. Entre ellos se encuentra COMPAÑERO que le felicita a POLICÍA por su gran trabajo. POLICÍA sonríe ilusionado.

CÁRCEL. INT/NOCHE

Cierran la puerta de la celda. CARLOS está durmiendo en una de las literas con una sonrisa en la cara.

FADE OUT

HABITACIÓN DE HOSPITAL 2. INT/DÍA

FADE IN

CARLOS despierta en la habitación del hospital. Confundido levanta la mirada y ve su propio cuerpo tumbado en la cama. Por unos segundos cree haber vuelto a su antiguo cuerpo. Sorprendido se da cuenta de no estar en su verdadero cuerpo y no comprende lo ocurre.

Se acerca al baño y mira su reflejo en el espejo. Está en el cuerpo de LAURA. Se cabrea por no haber vuelto a su cuerpo y se vuelve loco al pensar que jamás lo hará.

DOCTOR entra en la habitación. CARLOS deja de actuar como un loco y disimula avergonzado. **DOCTOR** le cuenta que el cuerpo en coma sigue empeorando y le pide que reconsidere la desconexión. CARLOS rechaza desenchufar el cuerpo. **DOCTOR** respeta su decisión y se marcha.

CARLOS pensativo, recibe un mensaje en el móvil de LAURA. Es **PADRE DE LAURA** que quiere verla.

CASA DE PADRE DE LAURA. INT/DÍA

CARLOS entra en casa. **PADRE DE LAURA** se levanta de la silla y se le acerca. Apenado abraza a CARLOS para consolarlo. **PADRE DE LAURA** cuenta que le han llamado del seguro por la indemnización del accidente.

Si decide desconectar el cuerpo de CARLOS la indemnización sería mayor y más rápida al no llegar a juicio. A **PADRE DE LAURA** le apena tener que desenchufar a CARLOS, pero cree que es lo mejor.

Así LAURA podría volver a retomar su vida sin esperar durante años a que CARLOS despertará. Con lágrimas en los ojos CARLOS rechaza la oferta. **PADRE DE LAURA** sabe que es una decisión muy dura, pero no quiere que LAURA vuelva al pozo en el que entró con la muerte de Oihana.

PADRE DE LAURA le recuerda lo mal que lo pasó y todo el trabajo personal que tuvo que hacer para poder

sobrellevarlo. Abraza a CARLOS y le insiste en su derecho a ser feliz. CARLOS se queda destrozado al darse cuenta de lo injusto que ha sido con LAURA. Se despide de PADRE DE LAURA y sale de casa destrozado. PADRE DE LAURA le mira muy preocupado.

CALLE. EXT/DÍA

CARLOS sale llorando del edificio al conocer el daño que está haciendo a LAURA. Se apoya en la pared del edificio mientras llora desconsolado.

HOSPITAL. INT/DÍA

CARLOS se dirige a **ENFERMERA** y le pregunta por DOCTOR.

DESPACHO DE DOCTOR. INT/DÍA

CARLOS firma con DOCTOR los papeles para ser desconectado. Está triste y DOCTOR trata de consolarla. CARLOS avisa de que no estará cuando desconecten el cuerpo. Acaba de firmar y se guarda el bolígrafo en el bolsillo.

CASA. INT/NOCHE

CARLOS pone una canción desde el móvil y suena en un pequeño altavoz portátil sobre una silla. Deja el móvil en la silla y se sienta en el suelo apoyado en una calefacción. Al fondo de la habitación hay un mapa rojo con una X que marca una ubicación.

Con lágrimas en los ojos, se pone cinta americana en la boca. La calefacción tiene dos esposas en cada extremo. Coge una y se la engancha a la mano derecha. Da un golpe fuerte para comprobar que la calefacción aguanta los tirones. Con dificultades se pone la otra esposa.

FADE OUT

PASILLO HOSPITAL. INT/DÍA

FADE IN

CUCARACHA ha recuperado por completo su color negro. A medida que saca la cabeza, el agujero en la pared se hace más grande. CUCARACHA logra salir y se queda cerca de una papelera al lado del ascensor.

CUCARACHA tiene el cuerpo completamente negro. Camina unos pocos pasos hasta que se le cae la última escama de su

antiguo exoesqueleto. Se escucha la puerta del ascensor abriéndose y a la gente salir.

Se quita la escama cuando un zapato está apunto de aplastarla. CUCARACHA se mueve rápidamente y se salva del golpe. Se detiene y observa la situación. En ese instante, CARLOS sale del ascensor y tira un helado a la papelera. El helado cae fuera de la papelera y aplasta a CUCARACHA.

CARLOS recién salido del ascensor, camina por el pasillo del hospital. **CARLOS está en el cuerpo de ENFERMERA** y camina moviendo el trasero con mucha sensualidad. Camina a la habitación donde está su cuerpo en coma.

Inicio del MONTAJE PARALELO

CASA. INT/DÍA

LAURA despierta aturdida. Sorprendida, ve que está atada a la calefacción. Intenta soltarse las esposas. El ruido que hace queda tapado por la música del altavoz.

HABITACIÓN DE HOSPITAL 2. INT/DÍA

DOCTOR y otros dos médicos mantienen una pequeña conversación antes de empezar el proceso de desconexión. Entra CARLOS.

CASA. INT/DÍA

Al intentar escapar, a LAURA se le cae el bolígrafo del bolsillo. Sorprendida lo coge y empieza a soltar la esposa derecha.

HABITACIÓN DE HOSPITAL 2. INT/DÍA

CARLOS mira su cuerpo en coma y se le escapa una lágrima que trata de disimular.

CASA. INT/DÍA

LAURA suelta la esposa derecha y se destapa la boca. Mira el móvil que está en la silla. Tira el móvil al suelo con la pierna y lo coge con la mano. Hace una llamada.

TALLER. INT/DÍA

MARIO coge el teléfono. Sale corriendo sin dar explicaciones.

CASA. INT/DÍA

Al deja el móvil LAURA ve una carta en el suelo. La coge y la empieza a leer. Es una carta muy emotiva en la que CARLOS pide perdón por su comportamiento desde la muerte de Oihana. Se escucha en Voz en Off durante el montaje paralelo.

CASA. EXT/DÍA

MARIO llega a la puerta de casa. Intenta abrirla, pero está cerrada. Comienza a pegar patadas a la puerta.

HABITACIÓN DE HOSPITAL 2. INT/DÍA

Comienzan con el proceso de desconexión. CARLOS se pone nervioso y las pulsaciones del cuerpo en coma comienzan a subir. Los médicos se sorprenden.

CASA. INT/DÍA

MARIO tira la puerta abajo. Entra en casa y se encuentra a LAURA esposada al radiador.

HABITACIÓN DE HOSPITAL 2. INT/DÍA

Desenchufan la máquina de respiración artificial. CARLOS comienza a tener la visión más borrosa y a perder fuerzas. Al cuerpo en coma le bajan las pulsaciones y deja de respirar.

PASILLO HOSPITAL. INT/DÍA

LAURA y MARIO salen corriendo del ascensor.

HABITACIÓN DE HOSPITAL 2. INT/DÍA

CARLOS sentado cierra los ojos. El cuerpo entra en parada.

LAURA y MARIO gritan desde el pasillo para que no lo desconecten. CARLOS ve a LAURA, se levanta y corre a ella. CARLOS la besa con pasión para disfrutar del último beso.

Fin del MONTAJE PARALELO

Le suben las pulsaciones al cuerpo en coma. CARLOS se despierta en su cuerpo cogiendo una enorme bocanada de aire. **CARLOS ha vuelto a su cuerpo.**

LAURA y ENFERMERA se dejan de besar. ENFERMERA se separa extrañada y LAURA la mira confusa tras disfrutar el beso.

LAURA ve a CARLOS y corre con MARIO a la habitación. CARLOS va a decir algo, pero LAURA le cierra la boca con un beso. CARLOS se separa y entre lágrimas le dice que quiere volver a disfrutar la vida con ella. LAURA vuelve a besarle.

PASILLO HOSPITAL. INT/DÍA

CUCARACHA saca la cabeza del helado. Sale y se menea para limpiarse. Camina hasta salir de la escena.

FADE OUT

CEMENTERIO. EXT/DÍA

FADE IN

CARLOS, LAURA y MARIO caminan vestidos de negro. LAURA se pone frente a CARLOS y pregunta si realmente está preparado. Él responde que sí. Los 3 se acercan a una tumba.

Encima de la tumba hay una foto de Oihana. CARLOS deja unas flores encima de la tumba y comienza a llorar. Con lágrimas en los ojos, MARIO y LAURA abrazan a CARLOS.

PARKING CEMENTERIO. EXT/DÍA

MARIO se despide de CARLOS con cariño y se marcha. CARLOS se limpia los ojos y mira a LAURA. Dice estar preparado para comprar una nueva casa y seguir hacia delante. LAURA se alegra por su cambio de actitud, pero dice que sin su trabajo no podrían pagarla. CARLOS sonríe.

MONTE. EXT/DÍA

CARLOS anda cogido de la mano con LAURA mientras dice que un amigo les va ayudar con la compra de la casa. Los dos caminan felices por el monte.

Con ayuda de una pala, CARLOS hace un agujero en el suelo. Toca algo duro con la pala. Lo saca y es un maletín. LAURA abre la caja y se asombra al ver que está lleno de fajos de billetes. LAURA sonríe con los ojos llorosos.

NUEVA CASA. INT/DÍA

CARLOS y LAURA llegan ilusionados a su nueva casa. LAURA sostiene una caja grande. Se acercan a la chimenea del salón. LAURA deja la caja en el suelo y la abre.

Saca una foto y se la entrega a CARLOS. Juntos ponen la foto encima de la chimenea. CARLOS mira emocionado a LAURA y esta le mira orgullosa. Los dos se dan un emotivo abrazo.

Es una foto de Oihana junto a CARLOS y LAURA.

SECUENCIA DE CRÉDITOS

Vemos unos cuantos vídeos caseros en los que aparecen CARLOS y LAURA con **OIHANA**. En ellos CARLOS juega con OIHANA y se comporta como un padre ejemplar.

Entre ellos vemos a CARLOS y OIHANA jugando al fútbol, disfrazados de princesas y a los tres juntos en la playa.

FIN