



UNIVERSITAT DE  
BARCELONA

---

**Departamento de Biblioteconomía y  
Documentación**

**Facultad de Biblioteconomía y  
Documentación**

**Trabajo de Grado en Comunicación Audiovisual**

**Curso 2015-2016**

**DESCONEXIÓN**

**ANNA CATALÁN MENÉNDEZ**

**TUTOR(ES): Paula Ortiz y Ricardo Íscar**

Barcelona, 9 junio del 2016



Desconexión por Anna Catalán Menéndez se distribuye bajo una Licencia Creative Commons Atribución-  
NoComercial-SinDerivar 4.0 Internacional.

## ÍNDICE

<b>1. Resumen .....</b>	<b>2</b>
<b>2. Introducción .....</b>	<b>3</b>
2.1 Presentación del proyecto .....	3
2.2 Objetivos.....	3
2.3 Contexto.....	4
2.4 Referentes .....	6
<b>3. Desarrollo.....</b>	<b>9</b>
3.1 High-concept.....	9
3.2 Storyline.....	10
3.3 Sinopsis .....	10
3.4 Estructura .....	15
3.5 Personajes principales.....	17
<b>4. Conclusiones .....</b>	<b>22</b>
<b>5. Bibliografía .....</b>	<b>24</b>
<b>6. Anexos .....</b>	<b>26</b>
6.1 Esquema de la estructura del argumento .....	27
6.2 Arcos dramáticos .....	29
6.3 Actores .....	31
6.4 Localizaciones.....	34
6.5 Fotografía.....	38
6.6 Tratamiento .....	39
6.7 Guion literario.....	74



## 1. Resumen

Este trabajo se divide en dos bloques principales. El primer bloque tiene la intención de presentar el proyecto, definir los objetivos, describir el contexto e identificar los referentes de la obra. La intención principal de esta sección es mostrar las preguntas clave que giran entorno al proyecto además de aportar evidencias que respaldan la creación del guion.

En el segundo bloque se pretende mostrar y describir los distintos pasos que se han seguido para poder llegar a la escritura del guion. Estos pasos se resumen en: high-concept, storyline, sinopsis extendida, estructura argumental, descripción y arco dramático de los personajes principales, tratamiento del guion y por último, el guion *per se*. La finalidad de este segundo apartado es aportar detalles de los procesos que se han seguido para así poder presentar la evolución de la idea.



## 2. Introducción

### 2.1 Presentación del proyecto

*Desconexión* presenta una temática diferente y que por lo tanto, representa dos retos creativos. El primero guarda relación con las tecnologías y contiene el planteamiento de dos preguntas claves: ¿qué pasaría si se crease una tecnología capaz de hacernos controlar nuestros sueños? y ¿cómo afectaría al ser humano la manipulación de estos? Con estas dos preguntas se plantea qué pasaría si los sueños, algo tan íntimo y secreto para las personas, pudiesen ser controlados por sus creadores y a su vez, pudiesen ser subidos a Internet y almacenados en una nube.

Tratando de ver ambas caras de la moneda, habría múltiples beneficios en cuanto a la educación, el desarrollo de la imaginación, del talento, de las habilidades, de la creatividad, etc. Pero a su vez estas conllevarían elementos negativos y perjudiciales para la salud: a nivel individual, el no-descanso de los individuos que usasen ésta tecnología al tener el cerebro en constante funcionamiento mientras permanecen en un estado lúcido del sueño. Y además, a nivel social, las condiciones de libertinaje podrían ser perjudiciales y llegar a corromper al *status quo*.

El segundo reto creativo aparece en otra de las tramas principales de *Desconexión*: el Alzheimer de Sophie. Este plantea dos grandes preguntas: ¿cómo controla sus sueños alguien que tiene Alzheimer? y ¿el consumo de dicha tecnología acelera el proceso de la enfermedad? Estas dos cuestiones van más allá de las planteadas anteriormente ya que estas representan un reto mayor al hablar de una enfermedad. Sin antecedentes ni estudios, ya que se presenta una historia ficticia, se pretende construir un escenario imaginario en el cual la tecnología que controla los sueños no será perjudicial en la aceleración del Alzheimer.

### 2.2 Objetivos

Como se observa en las preguntas formuladas en el apartado anterior, *Desconexión* no es únicamente una propuesta innovadora sino sobre todo de interés. El largometraje busca concienciar al público de la dependencia del ser humano hacia las tecnologías



y como resultado de la concienciación, realice un consumo exclusivamente funcional de estas.

Para lograr estos objetivos, por un lado, se reflejará, a través de la conducta de los personajes, su degradación como individuos. Teniendo en cuenta que los espectadores tienden a empatizar con los personajes en los primeros minutos de la película, es necesario que a través de ellos se muestre un empeoramiento en la evolución de la dependencia hacia el producto.

Por otro lado, y para aquella sección del público que tienden a fijarse además de en los personajes en el entorno de la acción, se pretende dibujar un entorno pesimista alrededor de los protagonistas en el que los altos cargos controlan absolutamente la población. De este modo, se refuerza el objetivo principal del guion desde todas las perspectivas posibles.

Este modo de presentar un entorno y unos personajes caricaturescos tiene su origen en la literatura, el ejemplo más claro se encuentra en la obra teatral *Luces de Bohemia*. Su autor, Ramón María del Valle-Inclán, fue el que acuñó la palabra *esperpento* y elaboró la obra con el fin de transmitir su visión crítica y grotesca de la España de principios del siglo XX.

En definitiva, el objetivo de este guion es realizar un *esperpento* de la sociedad de 2037 con el fin de comunicar una preocupación propia sobre la dependencia del ser humano por las tecnologías y la instrumentalización que ejercen sobre ellas los altos cargos para distraer y hacer más vulnerable a la población.

### 2.3 Contexto

Este apartado ha sido elaborado con datos procedentes de *Global Web Index* y *Statista*, una web de estadísticas que se basa en más de 18.000 recursos para extraer sus referencias.

Analizando el consumo de tecnología, *Statista* nos indica que en 2016 el 62,9% de la población mundial tienen teléfonos móviles, es decir, 4.61 billones de personas.



Además, también se puede anotar que un 45,2% de ellos utilizan un smartphone, es decir, que 2.08 billones de personas.

Por otro lado, 2.2 billones de personas en todo el mundo son usuarios de alguna red social, teniendo la más popular: Facebook, que abarca 1.1 billones de usuarios activos al mes, es decir, el 40% de los usuarios conectados a Internet usan Facebook.

Los datos de *Global Web Index* permiten saber que la población mundial de entre 16 y 64 años, en 2015, poseen de media 5,54 cuentas en Internet de las cuales 2,8 son cuentas activas. En el mismo año, pero teniendo en cuenta la población adulta, se obtienen estos datos: Facebook posee un 59% de usuarios activos, Twitter un 45%, Instagram un 42%, YouTube un 39%, Pinterest un 38%, Google+ un 37%, LinkedIn un 35% y Tumblr un 33%.

Analizando el tiempo invertido en el consumo de tecnología, globalmente, en 2014, el tiempo medio invertido en Internet al día se concentraba en una media de 6,15 horas de las cuales se invertía una media de 1,72 horas en redes sociales; eso supone que de las 6,15 horas totales en Internet, un 28% se invirtieron en usar redes sociales. Otro dato relevante es la consulta de microblogs, esta subió en 2014 a 0,81 horas de media diarias representando un 15% del total.

Incluyendo la variable edad en el tiempo diario invertido en tecnología a través del móvil, se puede ver que durante el 2015, la población comprendida entre los 16 y 24 años estuvo 3,26 horas, los de 25 y 34 años 2,69 horas; los de 35 y 44 años 1,82 horas y los de 45 y 54 años 1,07 horas.

Analizando el dinero invertido, los gastos que se realizaron en tecnología en España el 2012, fueron de 3.383 millones de euros durante los tres primeros meses del año. En telefonía móvil, el 2012, se gastó en total 1.455 millones; en televisión 309 millones y 658 millones en servicios de internet.

Y por último, analizando el tipo de dispositivos que poseen los usuarios activos en Internet se encuentra que durante el 2014, un 91% de la población mundial poseía un portátil, es decir, 1390.94 millones de personas; un 80% tenía un smartphone, es decir, 1218.21 millones de personas; un 47% poseía una tablet, es decir, 714.03 millones de



personas; un 37% tenía algún tipo de consola, es decir, 571.21 millones de personas; un 34% poseía una Smart TV, es decir, 525.66 millones de personas y un 9% tenía un Smart watch, es decir, 144.32 millones de personas.

Si se tienen en cuenta estos datos junto con el análisis de los indicadores más relevantes en el consumo de las tecnologías como su tipología, el tiempo invertido y el dinero desembolsado por los usuarios, es posible crear un mapa global de la incorporación de las tecnologías en la rutina de la población. Ante estos datos masivos, es posible, también, justificar la necesidad de la existencia del producto *Desconexión* como elemento equilibrador de la situación consumista anteriormente presentada.

## 2.4 Referentes

Después de realizar una búsqueda sobre películas que guardan relación con los sueños, se ha podido apuntar diversos proyectos como *No te mueras sin decirme adónde vas*, un film argentino de 1995 dirigido por Eliseo Subiela que trata sobre un proyccionista de un cine que consigue grabar uno de sus sueños en el que conoce a una mujer que vivió 110 años antes; *The Cell*, un film del 2000 dirigido por Tarsem Singh que trata sobre el mundo onírico en el que te sumerges mediante la conexión a una máquina que induce al sueño lúcido; *Despertando la vida*, un film de animación del 2001 dirigido por Richard Linklater que nos cuenta la historia sobre un hombre que está en continuo sueño lúcido; *La ciencia del sueño*, una película francesa de Michel Gondry del 2006 donde el protagonista sueña con conquistar a su vecina o *Paprika*, un film anime dirigido por Satoshi Kon estrenada en 2006 y basada en la novela de Yasutaka Tsutsui.

A pesar de la existencia y la importancia de las obras anteriores, los referentes de *Desconexión* son distintos. Se pueden agrupar los referentes en cuatro bloques: primeramente, los referentes que influyen la crítica hacia las tecnologías; después, los films que respaldan el libertinaje, los films que contribuyen al tratamiento del Alzheimer y por último, las películas que ayudan al tratamiento de los sueños.



El referente más claro ligado a la crítica de las tecnologías es la serie de *Black Mirror*. Esta serie escrita principalmente por Charlie Brooker es en su totalidad un referente para *Desconexión* en cuanto a la constante crítica que se realiza sobre el consumo de las tecnologías que se inventaran en el futuro. Aún así, la influencia individual de esta serie recae en el capítulo titulado *Tu historia completa* escrito por Jesse Armstrong como guionista principal. Este capítulo muestra el futuro dónde los humanos tienen implantados en la cabeza un “grano” que les permite, mediante unas lentes en los ojos, poder grabar su día a día. *Desconexión* recoge de este capítulo el tratamiento que se realiza sobre los efectos de la tecnología en la vida sentimental de una pareja. Si se tiene en cuenta que uno de los temas más recurrentes en cualquier guion es el amor, *Desconexión* debe aprovechar la existencia del capítulo de *Black Mirror* para basar su tratamiento del amor en él y sobretodo, para reforzar con él la crítica del guion.

Además, al sentir una profunda admiración hacia la serie *Black Mirror*, la localización de la historia de *Desconexión* es Reading, Reino Unido, el pueblo donde nació Charlie Brooker. Aparecen algunas calles de Reading como Upper Crown St., Hartsbourne Road, Promenade Road, Heamdean Rise y Gun Street, entre otros. Además del antiguo trabajo de Sophie en el Reading Post y el actual trabajo de Hugo en el almacén de Microsoft UK que se encuentra a las afueras de la ciudad.

En lo que respecta al libertinaje que los personajes adquieren ante el uso de la tecnología, se realiza un tratamiento parecido al que presenta *The Purge: La noche de las bestias* dirigido por James DeMonaco. Este film, aunque presenta un género distinto, describe perfectamente la libertad tomada por la población ante la ausencia de normas durante un día. En *Desconexión* se pretende realizar ese mismo paralelismo con la libertad que la empresa ofrece a los usuarios para soñar cualquier cosa.

Otra de las tramas más relevantes en *Desconexión* es la del Alzheimer de Sophie. Esta recoge varios elementos que aparecen en la película *Still Alice* escrita y dirigida por Richard Glatzer y Wash West. A pesar de que Sophie es más joven que Alice y ambas tienen profesiones distintas, hay elementos coincidentes: ambas sufren la misma tipología de Alzheimer, familiar de inicio precoz; ambas realizan las visitas al





neurólogo a escondidas de sus parejas; y además en el tratamiento del Alzheimer: las pruebas que el neurólogo les pide son las mismas al igual que los diagnósticos y la medicación.

Y por último, en el tercer acto, cuando el protagonista queda inmerso en el mundo de los sueños junto al avatar de la protagonista, nos recuerda a la película *Inception* escrita y dirigida por Christopher Nolan. De esta película se recogen dos planteamientos: por una parte, el tratamiento entorno a los sueños; en *Inception* los sueños son verosímiles como la realidad, accesibles, modificables y almacenables a distintos niveles. Y por otra parte, el concepto de poder atrapar en un sueño a la persona con la que sueñas.



### 3. Desarrollo

#### 3.1 High-concept

El *high-concept* consiste, primero, en determinar el “*what if?*” de la historia. En el caso de *Desconexión*, se plantea la pregunta de: ¿qué pasaría si las tecnologías nos permitiesen controlar los sueños?

Con esta premisa se pretende imaginar la situación hipotética de que en el 2037, la tecnología avance hasta el punto de poder crear un producto con el que se pueda controlar los sueños. Lo que se busca al formular ésta pregunta es, por un lado, realizar una crítica a como el gobierno o altos cargos controlan la sociedad mediante la creación de nuevas tecnologías. Y por otro, criticar las adicciones del ser humano hacia estas.

La tipología o arquetipo de historia que se muestra en *Desconexión*, apela a la novela *The Picture of Dorian Gray* escrita por Oscar Wilde. De dicha novela se pretende extraer, primero, la relación entre el personaje principal y el cuadro que lo representa, el cuál éste último, envejece por el primero. Y segundo, el origen de la historia, el hecho de “vender el alma al diablo” a cambio de un deseo.

Llevado a *Desconexión*, este paralelismo con la novela se plasma con el protagonista. En el tercer acto, cuando muere la protagonista, él se sumerge en el mundo de los sueños para siempre y abandona poco a poco su cuerpo físico para encarnar a su avatar. Por lo tanto, el espectador reconocerá con él la máxima expresión de la adicción del ser humano hacia aquello que evade o disipa el sufrimiento; función que tienen las drogas, todo tipo de entretenimiento y a su vez, la tecnología.

En lo que respecta al segundo punto de la historia de Dorian Gray, no está representado de manera tan explícita; aun así, en el clímax del guion donde la empresa que proporciona el producto controla totalmente la población y está al corriente de todo lo que sucede; es posible interpretar que el mundo ha vendido su “alma” a la compañía al seguir consumiendo el producto y ser ajenos a los efectos perjudiciales que nacen a raíz del consumo de este.



### 3.2 Storyline

Hugo, un mozo de almacén, decide invertir sus horas de sueño en la tecnología *uDreamer*, un dispositivo creado para controlar los sueños, con el fin de lograr ascender en su trabajo. Su mujer, Sophie, en cambio, es una persona muy naturalista que se muestra reacia al consumo del producto. Las tornas cambian cuando un día Sophie prueba el *uDreamer* y su consumo se convierte en una obsesión.

Las vidas de Hugo y Sophie se descontrolan del todo cuando a ella le diagnostican Alzheimer familiar y decide enfrascarse en una investigación sobre las enfermedades que han aparecido a raíz del consumo del *uDreamer*. Hugo, ante esta situación de descontrol, decide evadirse de la realidad y usar el producto para fantasear con una versión mejorada de su mujer, su avatar. Finalmente, cuando Sophie muere, él decide abandonar su vida física y se encierra en el mundo virtual para seguir con ella.

### 3.3 Sinopsis

En 2037, la empresa *uDream* presenta un dispositivo capaz de inducir al sueño lúcido. Mediante el control de la frecuencia cerebral, el individuo adquiere la capacidad de soñar aquello que desee. Además, un dispositivo llamado *uNebula*, les permite almacenar sus sueños en la nube, visionarlos y subirlos a las redes sociales.

Hugo y Sophie son una joven pareja de treinta y nueve años que vive en Reading, Reino Unido. Él trabaja en un almacén de drones como mozo de almacén desde hace catorce años, los mismos años que hace desde que conoció a Sophie. Ella, que ha sido recientemente despedida de su trabajo como columnista en el Reading Post, ahora tiene que enfrentarse al proceso de buscar empleo.

Ambos están en un momento de sus vidas confuso e inestable en distintos planos: como pareja, tienen una enorme frustración con no ser padres, Hugo sostiene que no tienen el dinero suficiente para mantenerse y Sophie, que sabe que es cierto, se reprime constantemente. En el ámbito laboral, Hugo es un trabajador sobrecualificado e inteligente pero a su vez, es una persona retraída; por ese motivo sufre *moving* en la empresa. Y en el ámbito personal, tanto Hugo como Sophie, perdieron a uno de sus padres años atrás: Hugo a ambos y Sophie a su madre cuando era pequeña. A causa



de eso, el entorno de la pareja se compone de las amistades y los familiares de Sophie: su padre, Thomas, su madrastra, Rebecca, y su hermana, Lexi.

Hugo es un consumidor reciente de *uDreamer*, dada su mala situación laboral ha decidido invertir sus horas de sueño en ascender en la empresa. Sophie, en cambio, es totalmente reacia a su consumo ya que sostiene que los sueños son algo personal y natural que no debe alterarse. Tras la cena con sus compañeros del Reading Post, Sophie decide intentar probar el producto; y al hacerlo, se queda totalmente enganchada.

Cuando el *uDreamer* se torna de pago, hecho que anuncia el director de la empresa en una emisión global, Sophie se vuelve más adicta e invierte el dinero del paro en el producto. Hugo, aunque se sorprende del cambio de parecer de Sophie, no le da más importancia.

El transcurso de la historia cambia cuando Sophie se da cuenta de que tiene pequeñas y ocasionales pérdidas de memoria y decide ir al neurólogo. Después de la segunda sesión, el neurólogo le pide que le acompañe alguien a la cita para recibir los resultados. Antes de llegar ese día, se ve como Sophie sale a correr y pierde la noción del tiempo, está alicaída, etc. Hugo, que está todo el día en el almacén, se da cuenta del cambio de humor de Sophie pero tampoco tiene el tiempo suficiente como para estar por ella y ayudarla.

Una noche, Sophie no puede más, y confiesa a Hugo sus visitas al neurólogo; y el día de las pruebas llega. Sin querer decírselo a los padres de Sophie, Hugo acompaña a Sophie a la visita, el neurólogo les anuncia que Sophie tiene Alzheimer familiar. Cuando los padres de Sophie regresan de su viaje, Sophie, sin querer hablar de su enfermedad, le pide a Hugo que nadie hable del tema.

Durante la cena, aunque todos saben de su enfermedad, nadie dice nada. Pero finalmente, cuando Sophie y Lexi se quedan solas, Lexi rompe las normas y pregunta a Sophie. Al día siguiente, el padre de Sophie le entrega la pulsera de pérdida de memoria y vuelve a verse con su hermana. En el bar, Lexi le cuenta a Sophie que está embarazada de Lucca, el chico que conoció en Ámsterdam.



Un día entre semana mientras está jugando a la aplicación para mejorar la memoria, aparece en televisión un bloguero que afirma que el uDreamer genera enfermedades. Sophie se empieza a obsesionar y empieza a buscar evidencias sobre esas enfermedades. Cuando se da cuenta de que su Alzheimer puede ser causado por el producto, llama a Hugo para contárselo y él preocupado le recuerda que es de origen familiar. Tras la llamada, Sophie borra todos sus sueños del uNebula.

Esa misma noche, cuando Hugo regresa a casa, ve las luces del despacho encendidas. Cuando entra, ve a Sophie entre un montón de papeles colgados en la pared e imprimiendo algunos más. Hugo le pregunta a Sophie que está haciendo y ésta le cuenta los casos de enfermedades que se han producido en su ciudad. Hugo le advierte que deje la investigación correr. Sophie se molesta y lo hecha del despacho.

Sophie pasa los siguientes días enfrascada en la investigación, perdiendo peso y fuerzas a velocidades gigantescas. Decide ponerse en contacto con Sally para contarle su investigación y quedan una tarde en casa de Sophie. Esta promete ayudarla y publicar una noticia en el periódico local. Sophie que no puede apagar su necesidad de salir a investigar, decide acercarse a un domicilio de las víctimas que el bloguero menciona en su blog.

Cuando llama a la puerta, aparece una anciana. Sophie le pregunta si puede contestarle unas preguntas sobre las enfermedades causadas por el *uDreamer*. La anciana rehúsa a responderla y le advierte que llamará a la policía, Sophie insiste y la mujer decide cerrarle la puerta. Sophie se resbala con una baldosa mal puesta y cae al suelo.

Cuando llega la policía, Sophie recobra está inconsciente. Los agentes deciden llevarla a la dirección que está anotada en su pulsera. Cuando llegan a Heamden Rise, a casa de su padre, Thomas habla con los policías y finalmente les convence para que dejen a su hija en casa. Cuando sacan a Sophie del coche, Rebecca y Thomas la suben hasta su habitación.

A la mañana siguiente, Sophie se siente como en casa, cuando baja a desayunar Rebecca les prepara unas tortitas y se pasan toda la tarde en el jardín. Cuando Lexi llega a media tarde, Thomas les cuenta la historia de cómo conoció a su madre. Cuando termina, Lexi hace recordar a Sophie que aún no ha hablado con Hugo.



Sophie retorna a la realidad y sube corriendo a por su móvil. Una vez regresa al jardín, decide llamarlo pero no obtiene respuesta.

Cuando llega a casa, Hugo la espera en silencio, está molesto porque no ha recibido ninguna noticia sobre ella. Después de pelearse, Hugo le plantea la cuestión de seguir juntos, Sophie que no lo tiene claro prefiere pensarlo. Por la mañana, Sophie se marcha a casa de sus padres dejando una nota a Hugo. Tras hablar con su padre, Sophie decide regresar con Hugo y anunciarle su decisión.

Hugo confundido tiene sueños de culpabilidad y empieza a beber. No puede hacer otra cosa que esperar a Sophie a que vuelva. Al volver, Sophie y Hugo tienen una conversación calmada en la que uno escucha al otro pacientemente. Sophie se va a dormir a la cama sola y a medianoche sufre un ataque en el que olvida a Hugo. Hugo intenta ayudarla pero no puede.

Sophie espera todo el día a que Hugo aparezca en casa y después de las doce de la noche, este regresa con dos copas de más. Sophie, que está en el sofá, empieza a acusarlo de estar bebido y Hugo al ver que Sophie no recuerda lo sucedido la noche anterior, se agobia y se va al balcón. Sophie que también decide aislarse, se va a la habitación y entra en el *uNebula*, cuando recuerda que ha borrado todos sus recuerdos decide fisgonear los de Hugo.

Tras ver sus sueños, Sophie no logra dormir en toda la noche. Ya al amanecer, decide coger su bolso y marcharse antes de que Hugo salga de casa. Llega al puente que hay al girar la esquina y se detiene. Unos minutos después, ve como Hugo sube al autobús y ella se esconde para que él no le vea. Cuando el autobús se marcha, Sophie deja todas sus cosas en medio de la calle y empieza a correr detrás de él. Cuando está a punto de alcanzarlo, un coche interrumpe su carrera. Sophie se da cuenta de la locura que acaba de cometer y corre de nuevo hacia el puente dónde dejó sus cosas. Al volver ya no las encuentra.

Se dirige hacia casa de sus padres, allí se desmaya en frente de la entrada y cuando despierta ve a Thomas, a Rebecca y a Hugo. Sophie y Hugo regresan a casa y por fin hacen las paces. Se ponen a mirar la televisión, Sophie le dice a Hugo que no ha cenado nada. Hugo sale a comprar una pizza ya que no tienen comida en la nevera.



Sophie se muere de hambre y se levanta a comerse la mitad de una manzana podrida que había en el frutero. Al comerla con mucha ansia, Sophie se atraganta y muere.

A continuación se ve como Hugo se encierra en el mundo de los sueños e ingresa todo su dinero y el seguro de vida de Sophie en el producto. Se ve como poco a poco deja de levantarse para comer, beber agua o ir al baño. Unos meses después aparecen los *City Cleaners* en la casa y se averigua que Hugo a muerto. Antes de irse, cogen el *uNebula* de la pareja.

Se ve al secretario de la empresa *uDream* como habla con el director de la empresa y le informa de las enfermedades que se han causado a raíz del producto en todo el mundo. El empresario le pide que investigue al bloguero y que prepare la defensa para el juzgado, le recomienda alegar que ellos no se hacen responsables del consumo imprudente del producto.

Finalmente, se ve que aparece de nuevo el bloguero en televisión y expone nuevos casos de enfermedades, entre ellos, los casos de muerte de Hugo y de Sophie. Se ve como la población lo mira desde un bar, desde casa o desde su teléfono móvil y siguen con sus vidas.



### 3.4 Estructura

La narración de toda historia está dividida en tres actos; el primero, introducción, se presentan los personaje, sus rutinas y la ruptura de éstas, en definitiva, se produce un conflicto. En el segundo acto, el desarrollo, se narra el proceso de resolución del conflicto a la vez evolucionan los personajes; y por último, en la conclusión, sucede el punto culminante de la historia que marca la resolución final del conflicto y de la evolución de los personajes<sup>1</sup>.

#### ACTO I

Se presenta a los personajes: Hugo y Sophie. Se muestra el entorno laboral de Hugo y la rutina de Sophie. Tras la cena con los compañeros del Post, Sophie sufre un punto de cambio en su personaje, ya que de ser una mujer naturalista, se vuelve alguien adicto al *uDreamer*. Se puede decir que la cena tienen la función de **punto de giro**. Su rutina cambia al llegar al **detonante**, cuando el *uDreamer* se vuelve un sistema de pago y por lo tanto, la población se ve obligada a reducir las horas de sueño controlado. Para evidenciar las causas negativas del cambio, en diversas ocasiones se ve como ha afectado el detonante a la población pero, sobre todo, como ha afectado a la protagonista. El primer acto se termina con el **segundo punto de giro**, cuando a Sophie le diagnostican Alzheimer.

#### ACTO II

Una vez pasado el primer punto de giro, empieza el segundo acto. En éste, se explican las fases de confusión temporal y espacial de Sophie junto con la investigación que emprende en busca de víctimas enfermas como consecuencia del *uDreamer* (**tercer punto de giro**) y el intento frustrado de Hugo para ascender nos hará llegar al **midpoint** de la narración, cuando Hugo deja de usar el *uDreamer* como herramienta para su trabajo y empieza a fantasear con el avatar de Sophie.

El agravamiento del Alzheimer de Sophie que llegará en su punto máximo cuando olvida todos sus recuerdos con Hugo además de olvidarlo a él. Este segundo acto, en definitiva, muestra el deterioro de la relación de los protagonistas a causa de sus

---

<sup>1</sup> La representación gráfica de la estructura argumental se encuentra en el Anexo 6.1.





múltiples conflictos internos. El acto concluye con el **cuarto punto de giro**, cuando Sophie muere atragantándose con una manzana.

### **ACTO III**

Una vez sucede el cuarto punto de giro, empieza el tercer acto. Tras el suceso, Hugo recibe el dinero del seguro de vida de Sophie; poco a poco deja de asistir al trabajo y se encierra en el mundo onírico con el *uDreamer*. Tras medio mes sin beber ni comer, Hugo muere.

Cuando el dinero del seguro de vida se acaba, la luz y el agua se cortan, la compañía de los *City-cleaners*, los que se encargan de la limpieza de casas abandonadas, mandan a un equipo a reconocer el estado de la casa.

Tras efectuar la limpieza completa de la casa y el traslado del cuerpo, se llevan el *uNebula* de la pareja a la central. Allí es dónde sucede el **clímax** del relato, cuando el secretario de la empresa *uDream* notifica al director de los numerosos casos aislados de enfermedades que están apareciendo en la población. La escena concluye cuando el director ordena al secretario que prepare una posible defensa para el caso en el tribunal y que en esta aparezca la alegación de la no obligación de la empresa en el consumo de su producto.

La historia termina cuando aparece el programa de televisión del bloguero hablando de las nuevas víctimas, entre ellas aparecen Hugo y Sophie, y se ve como millones de personas lo están viendo pero nadie hace nada: la información muere en la memoria residual de la población.



### 3.5 Personajes principales

En este apartado, se detalla información sobre la bibliografía y arco dramático de los dos personajes principales: Sophie y Hugo.

#### **Sophie Morris-Fellner**

Nacida el 28 de Mayo de 1998 en Reading, Reino Unido. Hija de Flora Cook y Thomas Morris; hermana menor de Lexi Morris, nacida el 1992. Thomas trabaja de policía en la comisaría de Castle St. y Flora es doctora en el hospital Asterol. Viven en el 11 de Heamdean Rise, un barrio tranquilo en Caversham. Antes de que Sophie empiece la primaria, Flora muere en un accidente de coche al cruzar la calle sin mirar. A pesar de la pérdida, Sophie empieza la primaria en Caversham School y luego estudia en la prestigiosa escuela Queen Anne's Caversham hasta los 18 años. Cuando termina sus estudios obligatorios, decide estudiar en la Universidad de Reading la carrera de Literatura inglesa y más tarde realiza un master en escritura creativa y crítica. La universidad le facilita las prácticas en el periódico de la ciudad: el Reading Post dónde, finalmente, empezará a trabajar.

Durante el transcurso de su vida académica, Sophie sufre diversas alteraciones en su vida. Una de ellas es que su padre, Thomas, vuelve a casarse con Rebecca, la directora de la escuela de Sophie, una vez ella termina sus estudios allí. Este casamiento provoca un sentimiento de rechazo hacia su padre y hacia su madrastra. La segunda, sucede en la universidad, cuando empieza una relación con Martin Gray y este, tras tres años de relación, la engaña con otra. Este suceso, que desequilibra emocionalmente a Sophie lo supera gracias al apoyo de su familia y, concretamente, de Rebecca. Sophie se muda nada más empezar a trabajar en el Post al apartamento número 26 de Riverside Court, Promenade Road; apartamento que comparte con Hugo: su marido.

Sophie es un personaje redondo, con un arco dramático radical. Sophie parte en el inicio de la narración desde un momento difícil en su vida: se ha quedado sin trabajo. Esta situación, de la cual se avergüenza, no le permite avanzar. Debido a esta situación de cambio, Sophie intenta adaptarse rompiendo su moral y probando un producto que



jamás habría probado: el uDreamer. La situación que siente de desapego con su yo interior la hace aumentar el consumo del producto hasta llevarla a la adicción.

Su situación empeora más cuando el neurólogo le diagnostica Alzheimer familiar, este estado la hace odiarse aún más y por extensión odiar a su pareja. En este extremo del cambio, se ve a una mujer adulta comportarse como una niña hasta el momento en el que vuelve a casa de sus padres. En este punto, el extremo anteriormente comentado vuelve a cambiar y gracias a su padre, la conducta de Sophie vuelve a normalizarse.

Cuando por fin parece haber hecho las consigo misma y con Hugo, tiene una segunda recaída en la que regresa a su punto extremo al ver como su marido fantaseaba con su avatar. Pero esta vez ese estado no dura demasiado ya que ha aprendido a valorar el amor que siente por ella misma y por Hugo. Justo cuando aprende a apreciar lo que tiene, muere.

Con el personaje de Sophie, se quiere maximizar los extremos negativos del comportamiento humano que se resumen en el egoísmo y sus propios miedos. Esta exageración tiene la intención de apelar a la conciencia del espectador y a despertar un rechazo durante la evolución del personaje para así rechazar, a su vez, dichos sentimientos negativos.

### **Hugo Fellner Jenkins**

Nacido el 5 de Febrero de 1997 en Reading, Reino Unido. A pesar de haber nacido en Inglaterra, como su madre Ava Jenkins, tiene raíces alemanas por parte de su padre, Egon Fellner. Sus padres se conocieron en Reading, Ava trabajaba en un negocio familiar en una pequeña tienda de tartas: Mrs. Tasty; Egon, que había sido trasladado por trabajo a Inglaterra, pronto fue despedido. Egon terminó trabajando en la tienda de Ava y cansándose con ella.

Hugo, nació en la trastienda de Mrs. Tasty, tras su nacimiento, los tres se mudan al piso de enfrente, 42 de Crown St.. Hugo se cría en una casa de 60 m<sup>2</sup> con dos habitaciones, un baño, una cocina y una sala de estar. Tiene una infancia tranquila,



Hugo pasa desapercibido por los matones de su colegio, forma parte de cuadrilla de tres amigos y saca notas notables. En casa, Hugo aprende de su padre a tener un pensamiento crítico, a hacer siempre lo correcto y a quejarse de lo mal que va la economía. De su madre, aprende que debe comer de todo, que debe hacer los deberes antes de irse a dormir y que el amor incondicional existe.

En 2013 Hugo empieza el bachillerato, estudia el bachiller social, así se lo recomiendan sus padres y profesores. A mitad del primer año, la madre de Hugo se suicida tomando una sobredosis de pastillas para dormir. Hugo y Egon venden el piso y vuelven a vivir en la trastienda de Mrs. Tasty. El negocio empieza a fallar ya que Ava era la cocinera oficial, Egon incapaz de llevar el negocio solo, pide a Hugo ayuda. Este empieza a dejar de asistir a clases y empieza a pasar tiempo en la tienda. Allí desarrolla sus sentidos y resulta ser un talentoso cocinero; mientras, su padre intenta enseñarle los conocimientos básicos sobre: sociología, psicología, política, geografía, etc.

Sin embargo, el no asistir a clases hace que Hugo suspenda el primer año. Cuando por fin Egon puede pagar a un ayudante para realizar el turno de mañana, Hugo retoma el bachiller tras haber perdido un año. En 2017 se gradúa con notas regulares a causa de haber trabajado todas las tardes en Mrs. Tasty.

En 2016 se aprueba la ley de “eliminación de estudiantes” a causa de la grandiosa cantidad de alumnos. Ésta consiste en que aquellos alumnos que no estén en su año correspondiente de curso académico, pierden el derecho a estudiar en la universidad y quedan en la lista de espera, de la cual solo entran cinco alumnos por sorteo. Hugo, al haber suspendido un año, queda automáticamente descartado para el proceso de selección universitario. Al no poder estudiar, Hugo se vuelca en la pastelería, asiste a cursos online sobre cocina y mejora considerablemente su técnica a la par que sus habilidades. La relación de Hugo y Egon empieza a deteriorarse ya que Egon se siente culpable por el fracaso escolar de Hugo y se encierra completamente en sí mismo y en la bebida.

También en 2016, se anuncia la compra de la empresa Superflux, especializada en prototipos de drones, por parte de Microsoft. La empresa establece su sede central en



Reading y muchas empresas de drones aparecen de manera discreta. En 2023, abren la primera fábrica llamada S-Drone en Reading y muchos jóvenes de la ciudad, entre ellos Hugo, se presentan para todo tipo de trabajos: creativos, técnicos, analistas, RRHH, I+D+i, etc. Tras infinitas fases de selección, Hugo empieza a trabajar de mozo de almacén. El salario que obtiene es mucho mayor que el de la pastelería y le permite ir ahorrando dinero.

En 2024, consigue pagarse un apartamento en el número 4 de Douglas Court, Hartsbourne Road, cerca de la Universidad de Reading, a su pesar. Justo en la calle de encima hay un club de bolos, ese mismo año, en una visita de su padre, deciden ir a jugar un viernes por la noche. Esa noche conoce a Sophie, se dan los números de teléfono y deciden quedar dos semanas después. Empiezan a salir y tres años después, Hugo se va a vivir a casa de Sophie en Riverside Court.

Hugo es un personaje bastante plano que no evoluciona hasta llegar al mid-point. Su arco dramático evoluciona entre su yo físico y su yo virtual. Esta contraposición y esta evolución interior vienen dadas por el carácter introspectivo y racional del personaje. Durante su estado físico, aunque hay momentos en los que muestra sus sentimientos de rabia e ira, el personaje aparece como alguien frío y calculador. Esta decisión pasa por el hecho de que Sophie es un personaje muy desequilibrado y Hugo necesita aportar la estabilidad a la pareja.

Este estado de equilibrio cambia por dos razones: la primera, porque Sophie llega a sus extremos de locura y crea una situación de inestabilidad emocional; y segundo, porque no consigue el ascenso por el que tanto había trabajado. En ese momento, Hugo abandona su lado racional y se sitúa al mismo nivel destructivo que Sophie. Para mantener la consonancia entre los dos personajes, Hugo no regresa a su estado original hasta que su mujer lo hace pero es entonces cuando ella muere. Este hecho, y teniendo en cuenta que Hugo ya era alguien destructivo, lo hace volverse aún más y se empieza a autodestruir hasta conseguirlo.

Con este personaje, se intenta, primero, equilibrar la narración y evitar el caos que desata el personaje de Sophie. Segundo, explicar que la racionalidad tiene su límite



cuando vives en un entorno inestable. Y tercero, mostrar que el hombre más frío y calculador puede terminar destruyéndose ante la pérdida de su mujer.

En conclusión, estos dos personajes representan dos enfoques de ver y vivir la vida: un enfoque racional y un enfoque emocional. Ambos sufren durante la infancia, pero a pesar de ello, uno sigue por un lado y el otro por el contrario. Con esta contraposición, se intenta representar el ying y el yang, pero sobretodo, el mensaje que se quiere transmitir es: que ambos se ven afectados por la tecnología, es decir, que los dos tipos de personalidades podrían ser víctimas<sup>2</sup>.

---

<sup>2</sup> La representación gráfica de los arcos dramáticos de los personajes de encuentran en el Anexo 6.2.



#### 4. Conclusiones

*Desconexión*, desde el principio, ha sido un proyecto que tenía la intención de ser un largometraje que criticase. Ante esta premisa, la primera idea fue crear un personaje masculino que tuviese un don para ver las energías humanas y consiguiese salvar a la humanidad.

Después de elaborar una primera versión de la historia hubo un cambio en el planteamiento general. Por una parte, el protagonista del film pasó a ser una mujer, este cambio fue dado ante la visualización del film *Still Alice* que a parte de cambiar el género del protagonista, también influyó en la aparición de la enfermedad de Alzheimer como trama principal. Este cambio aportó una contraposición que enriquece la historia: el hecho de que el protagonista reviva sus recuerdos con el avatar de su mujer y que esta esté perdiendo gradualmente la memoria. Este detalle aporta a la narración el drama necesario para conmover al espectador.

Y por otra parte, el hecho de realizar una crítica e intentar explicar el daño que puede significar para la población el uso excesivo de las tecnologías, es mucho más real y más fácil de empatizar, si se trata de una enfermedad clínica que no de una enfermedad que se ha descubierto a través de un don. Este aspecto, aunque pequeño, cambia el sentido de la narración y la hace tornarse más real y por lo tanto más cercana al espectador, más creíble.

Si se analiza el proceso de introducción de este trabajo, se podría decir que está formada por una justificación en datos reales y en referentes audiovisuales conocidos; ambos datos que dotan al trabajo de evidencias más objetivas. Pero a pesar de todo, en el desarrollo del mismo, dónde aparecen elementos descriptivos de la obra y por lo tanto, más creativos, cabe destacar que se ha procedido con el proceso establecido y correcto de elaboración de un guion: primero de todo, la elaboración de un *pitching*, el cual contiene el género, el formato, el storyline, una breve descripción en un párrafo sobre el inicio, el desarrollo y el final de la historia; la sinopsis, una versión más extensa del punto anterior y el high-concept, que a pesar de ser una parte del proceso muy americana, consigue determinar el prototipo de la historia a contar y se centra en la estructura de esta. En definitiva, este documento en su conjunto te



permite vender la obra y de esta manera esclareces los apartados más esenciales de la materialización de la idea.

Una vez desarrollado el *pitching*, se procede a la estructuración de la obra en tres actos acompañados de una concreción general de las tramas principales, una estructuración del argumento, que contiene la estructura de toda la historia con los puntos de giro, detonante y clímax de esta; y la elaboración de la bibliografía de los personajes principales junto con su arco dramático, es decir la evolución que sufren desde el inicio de la narración hasta el final.

Destacar de este punto en concreto el hecho de que Sophie y Hugo son personajes que divergen al principio de la historia pero que llegados al momento de la locura, son muy parecidos. Además, teniendo en cuenta su pasado, ambos pierden una figura muy importante para ellos: su madre. La diferencia es que Sophie consigue avanzar en sus estudios y en su vida gracias a su padre y a la aparición de su madrastra y Hugo no consigue hacerlo y se queda atrás. Por lo tanto, con los personajes el espectador ve una gran comparación entre dos maneras distintas de superar un conflicto.

Una vez se llega a este momento de concreción, se elabora un tratamiento del guion, es decir, un documento detallando lo que sucede en cada escena y el número de escenas de cada acto. Para elaborar el tratamiento, se ha utilizado el método de los post-it; este método permite colocar una breve pero concisa descripción de la acción de cada escena y puedes moverla o eliminarla de manera mucho más visual y efectiva. En este momento también es cuando puedes empezar a concretar las localizaciones y los espacios que vas a usar para la narración y que actrices o actores podrían representar a los personajes.

Y no es hasta haber terminado estos procesos que se puede empezar a escribir el guion. Personalmente, esta experiencia de seguir el método de concreción ha representado una facilidad en el momento de elaborar el guion. El método te permite concretar aspectos minúsculos que ya has resuelto una vez empiezas a escribir el guion.





## 5. Bibliografía

Globalwebindex.net. (n.d.). *GlobalWebIndex | Know Your Audience™*. [online] Available at: <http://www.globalwebindex.net> [Accessed 5 Jun. 2016].

Statista. (n.d.). *Statista - The Statistics Portal*. [online] Available at: <http://www.statista.com> [Accessed 5 Jun. 2016].

FilmAffinity. (n.d.). *No te mueras sin decirme adónde vas (1995)*. [online] Available at: <http://www.filmaffinity.com/es/film805205.html> [Accessed 5 Jun. 2016].

IMDb. (n.d.). *The Cell (2000)*. [online] Available at: <http://www.imdb.com/title/tt0209958/> [Accessed 5 Jun. 2016].

Es.wikipedia.org. (n.d.). *Despertando a la vida*. [online] Available at: [https://es.wikipedia.org/wiki/Despertando\\_a\\_la\\_vida](https://es.wikipedia.org/wiki/Despertando_a_la_vida) [Accessed 5 Jun. 2016].

FilmAffinity. (n.d.). *La ciencia del sueño (2006)*. [online] Available at: <http://www.filmaffinity.com/es/film703647.html> [Accessed 5 Jun. 2016].

FilmAffinity. (n.d.). *Paprika, detective de los sueños (2006)*. [online] Available at: <http://www.filmaffinity.com/es/film292688.html> [Accessed 5 Jun. 2016].

Kaire, S. (n.d.). *High Concept Defined Once and For All*. [online] [www.writersstore.com](http://www.writersstore.com). Available at: <https://www.writersstore.com/high-concept-defined-once-and-for-all/> [Accessed 5 Jun. 2016].

Nosvemosigual.com.ar. (2016). *Story line :: Taller de cine y animación*. [online] Available at: <http://www.nosvemosigual.com.ar/story-line/> [Accessed 5 Jun. 2016].



Huntley, C. (n.d.). *A Comparison of Seven Story Paradigms: ®Dramatica® Syd Field Michael Hauge Robert McKee Linda Seger John Truby Christopher Vogler*. 1st ed. [ebook] 138 N. Brand Blvd. #201 Glendale, CA 91203: Write Brothers® Inc. Available at: [http://dramatica.com/resources/assets/Dramatica\\_paradigms-0707.pdf](http://dramatica.com/resources/assets/Dramatica_paradigms-0707.pdf) [Accessed 5 Jun. 2016].

BUMILLER, E. and SHANKER, T. (2011). *War Evolves With Drones, Some Tiny as Bugs*. 1st ed. [ebook] United States: NYTimes.com. Available at: [http://www.nytimes.com/2011/06/20/world/20drones.html?\\_r=0](http://www.nytimes.com/2011/06/20/world/20drones.html?_r=0) [Accessed 5 Jun. 2016].

Boudjit, K., Larbes, C. and Alouache, M. (2013). *Control of Flight Operation of a Quad rotor AR. Drone Using Depth Map from Microsoft Kinect Sensor*. 1st ed. [ebook] International Journal of Engineering and Innovative Technology (IJEIT). Available at: [http://www.ijeit.com/Vol%203/Issue%203/IJEIT1412201309\\_03.pdf](http://www.ijeit.com/Vol%203/Issue%203/IJEIT1412201309_03.pdf) [Accessed 5 Jun. 2016].

Jain, A. (2015). *The Drone Aviary | superflux*. [online] Superflux.in. Available at: <http://www.superflux.in/blog/the-drone-aviary> [Accessed 5 Jun. 2016].

Walsh, F. (2015). “*Tengo 39 años y tengo Alzheimer*”. [online] BBC Mundo. Available at: [http://www.bbc.com/mundo/noticias/2015/03/150319\\_salud\\_alzheimer\\_precoz\\_testimonio\\_finde\\_np](http://www.bbc.com/mundo/noticias/2015/03/150319_salud_alzheimer_precoz_testimonio_finde_np) [Accessed 5 Jun. 2016].

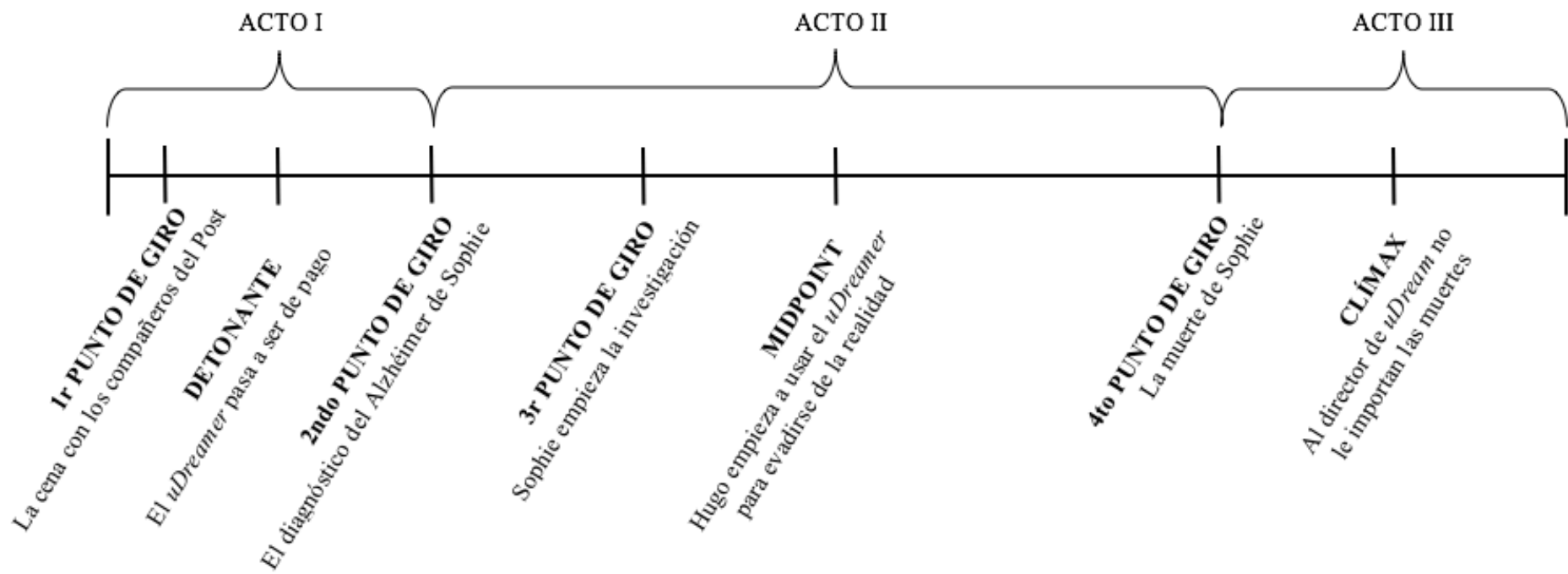


## 6. Anexos



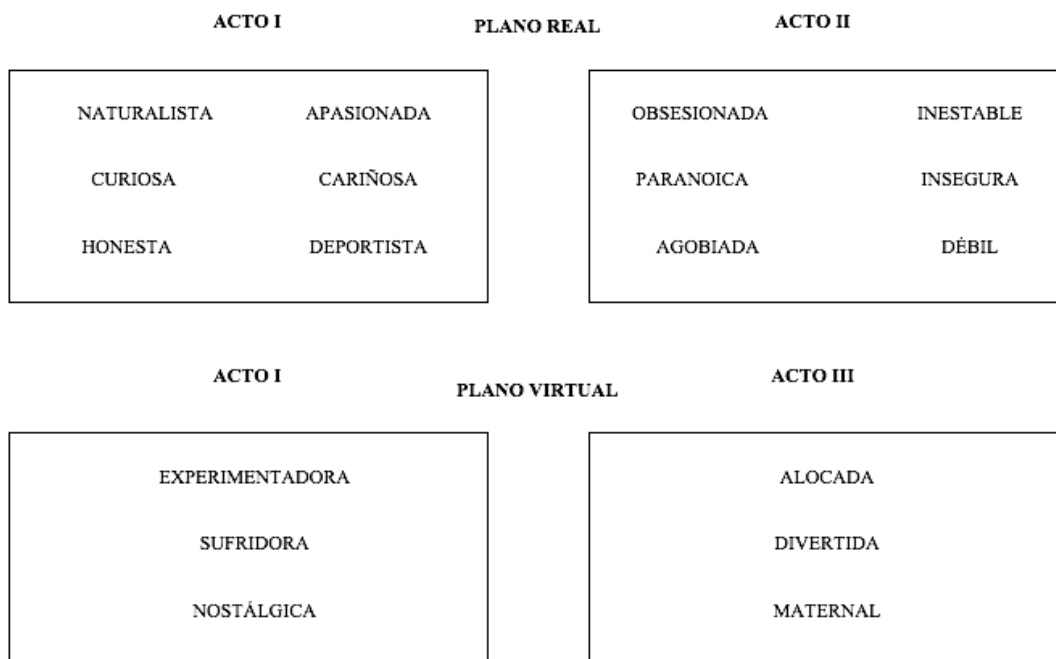
## 6.1 Esquema de la estructura del argumento





## 6.2 Arcos dramáticos

### Sophie Morris-Fellner



## Hugo Fellner

ACTO I	PLANO REAL	ACTO III	
INTROSPECTIVO	APLICADO	IMPOTENTE	DÉBIL
ATENTO	INTELIGENTE	RECHAZADO	SOLITARIO
IRÓNICO	RACIONAL	DEPRESIVO	MORIBUNDO

ACTO I	PLANO VIRTUAL	ACTO III
CENTRADO	CARIÑOSO	
MOTIVADO	MORBOSO	
NOSTÁLGICO	PATERNAL	



### 6.3 Actores



#### **ROONEY MARA – SOPHIE**

Sophie podría estar interpretada por Rooney Mara. Por proyectos anteriores como en *The Social Network* (2010) dirigida por David Fincher, pero sobre todo por *Her* (2013) dirigida por Spike Jonze; ambos proyectos demuestran que la actriz ya ha realizado propuestas que tratan las tecnologías.



#### **BENEDICT CUMBERBATCH – HUGO**

Hugo podría estar interpretado por Benedict Cumberbatch, por su trabajo en *The Imitation Game* dirigida por Morten Tyldum en 2014 pero también en la serie *Sherlock* se puede ver que es un actor que el público reconoce por haber interpretado papeles de genios frustrados y marginados.







### **FELICITY JONES – LEXI**

Lexi, la hermana de Sophie podría estar interpretada por Felicity Jones por la similitud con Rooney Mara.



### **CHARLOTTE RAMPLING – REBECCA**

Rebecca, la madrastra de Sophie podría estar interpretada por Charlotte Rampling.



### **MICHAEL CAINE – THOMAS ADULTO**

Thomas, el padre de Sophie, podría estar interpretado por Michael Caine.





### **EMILY BLUNT – FLORA**

Flora, la madre de Sophie que falleció en un accidente de coche podría estar interpretada por Emily Blunt ya que Sophie la recuerda tal y como estaba en su infancia.



### **JOSEPH MORGAN – THOMAS JOVEN**

En los flashbacks de Sophie, podría aparecer Joseph Moran interpretando el papel de Thomas joven.

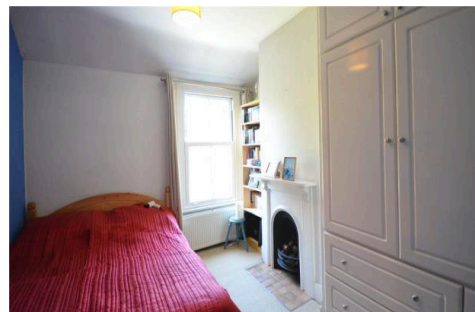


## 6.4 Localizaciones

- **Casa de Sophie y Hugo:** 8 Riverside Court, Promenade Road, Caversham, Reading, Berkshire RG4



- **Casa de los Morris (padres de Sophie) :** 11 Heamdean Rise, Caversham, Reading, Reading RG4 7SA



- Calle Promenade



- Calle Heamdean Rise



- **Calle Gun**



- **Caversham Court Gardens**



- Calle Hartsbourne



- Calle Crown



## 6.5 Fotografía

Primeramente, en lo que respecta a la iluminación, se busca una iluminación ambiental. Teniendo en cuenta el género dramático de la historia, este tipo de iluminación crea sensaciones emotivas en el receptor. Por ejemplo, el tipo de luz en el retrato de los protagonistas sería una luz dura frontal que ilumine los ojos pero sin crear sombras en el cuello. De este modo, con este tipo de iluminación, se resaltan las facciones de los actores y a su vez, ayuda a la ambientación de acciones dramáticas. El color de la iluminación sería, en términos generales, colores fríos; exceptuando los interiores y exteriores de la casa de los padres de Sophie. De este modo, la iluminación iría en consonancia con las emociones de los protagonistas: en su residencia y en el trabajo aparecerían colores fríos y en casa de los padres de Sophie y las escenas con Lexi presentarían colores más cálidos.

La segunda variable a tener en cuenta es el encuadre. La dinámica general de ordenación de planos podría ser: plano general de la localización (más en exteriores), plano de situación de los personajes, plano medio corto, primer plano y si es el caso, plano detalle. Por ejemplo, durante una conversación de los protagonistas, encontraríamos una dinámica de plano contra plano de planos cortos con una combinación de escorzos y de puntos de vista subjetivos de los personajes.

Por último, para la composición de los planos se escogerían planos simétricos, con el punto de fuga central y con mucha profundidad de campo. El motivo principal de esta elección es que este tipo de composición transmite una realidad buscada y prefabricada que reflejaría una concordancia con la crítica del proyecto.



## 6.6 Tratamiento

### ACTO I

#### ESCENA I

EXT. – TERRAZA CASA RIVERSIDE – DÍA

Vemos a SOPHIE en el balcón de espaldas a nosotros. Tiene un saco de tierra en el suelo y cuatro plantas en sus macetas de plástico. Sobre el balcón hay cuatro macetas grandes. Sophie se dispone a coger una planta, sacarla de su maceta de plástico y plantarla en la primera maceta grande. Con el rastrillo en la mano aplana la tierra y se dispone a repetir el proceso. De repente, cuando tiene la segunda planta en la mano, suena su teléfono móvil. Sophie se asusta y la planta cae al suelo.

Sophie suelta un grito, coge su móvil enfadada y contesta la llamada. Oímos la voz de HUGO al otro lado del teléfono, éste le pregunta si está bien y Sophie le dice que sí pero que deje de llamarla cada media hora que está llevando el despido de una manera controlada y relajada.

Sophie se despide y devuelve su teléfono móvil al bolsillo trasero de su pantalón. Mira al suelo hacia la planta que se la ha caído y con pena la recoge y la planta.

#### ESCENA II

INT. – ALMACÉN – DÍA

Vemos a Hugo y a OTROS EMPLEADOS trabajar en un almacén, algunos descargan las cajas de un camión que acaba de llegar, otros utilizan el toro para llevarlas a las estanterías y otros revisan las cajas una vez están colocadas en su sitio. Hugo se guarda el móvil detrás del pantalón. Él es el único que revisa las cajas con una libreta en la mano, los demás utilizan una tablet. En la libreta lleva una lista de recuentos de todos los artículos y está haciendo algunas operaciones.





### **ESCENA III**

INT. – COMEDOR – TARDE

A cámara rápida, vemos como suena la alarma para comer, van al comedor, dónde Hugo no habla con nadie, sigue con su libreta.

### **ESCENA IV**

INT. – ALMACÉN – NOCHE

Vemos como siguen moviendo cajas esta vez colocándolas en otro camión. Se termina la jornada. Vemos que el preparador de pedidos cuelga unos papeles en el cartón de la oficina y se marcha.

Su encargado, CHARLES, los reúne en círculos y les da algunas indicaciones. Hugo asiente en silencio mientras los demás comentan. Cuando todos regresan a sus casas, Hugo se acerca a unos papeles que ha dejado el preparador de pedidos. Hugo se acerca y saca su libreta y vemos que los cálculos de Hugo cuentan diez unidades más. Hugo sonrío por debajo de la nariz, suspira y se marcha.

### **ESCENA V**

INT. – CASA RIVERSIDE – DÍA

Sophie está realizando estiramientos en el salón con su ropa de salir a correr. De repente coge su móvil, va a WhatsApp y escribe un mensaje a LEXI. Vemos que ésta contesta y Sophie sale disparada de casa y sin ella darse cuenta, se olvida de la cartera.



## ESCENA VI

EXT. – CALLE PROMENADE – DÍA

Vemos como corre dirección norte hacia Hemdean Rise. En el número once le espera Lexi, su hermana, también con ropa de deporte. Cuando ve a Sophie acercarse empieza a correr en sentido contrario. Sophie la atrapa y ambas corren al unísono.

Un rato después, vemos que están sudadas y cansadas. Llegan a la puerta de una cafetería, se miran y empiezan a reírse.

## ESCENA VII

INT. – CAFETERÍA – TARDE

Sophie le da un abrazo a su hermana, esta rechista pero termina achuchándola. Se piden dos ensaladas y a la hora de pagar Sophie no encuentra su billetera. Lexi la invita. Comen y se ponen al día. Deciden tomar un trozo de *carrot cake* cada una. Sophie recibe un WhatsApp de JOHANNA confirmando la cena del Sábado.

Lexi se preocupa por Sophie y le pregunta como lleva lo del despido, Sophie le dice que se siente estresada en casa y que se ha puesto a plantar plantas. Lexi se ríe a carcajadas y le dice que use el *uDreamer*, Sophie pone cara de asco y niega con la cabeza. consejos. Lexi, cambiando de tema, le explica que se va unos días a Ámsterdam de viaje y que la semana que viene no podrán verse.

## ESCENA VIII

INT. – SALÓN CASA RIVERSIDE – NOCHE

Es Sábado y Hugo y Sophie esperan a los compañeros de trabajo de Sophie para cenar. Hugo va refunfuñando por la casa inquieto mientras Sophie está preparando algo para picar. Sophie vemos como está dudando con las cantidades de la comida pero al final hecha lo que le parece.



MIKE, SALLY, Johanna y STEPHEN llaman a la puerta. Hugo entorna los ojos y Sophie suelta una carcajada. Abre la puerta. Todos se dan sus respectivos besos y se sientan a cenar. Alagan la comida de Sophie, hacen algunas bromas al respecto.

Están sentados en el sofá viendo la televisión alguno de los sueños que han colgado en Facebook y hablando el *uDreamer*, cuando Sophie empieza a molestarse, cambian de tema y ponen la televisión. Aparece en pantalla una entrevista dónde la presentadora habla con un BLOGUERO llamado Martin que está en contra de los sueños con *uDreamer*. Sophie sonríe y sube el volumen, de vez en cuando hace algún comentario reforzando los argumentos de Martin.

Cuando se van, Sophie y Hugo recogen la mesa mientras hablan del uso del *uDreamer* y porqué lo consumen. Sophie se tira encima suyo y hacen el amor encima de la encimera.

## ESCENA IX

INT. – DORMITORIO CASA RIVERSIDE – NOCHE

Sophie y Hugo están en la cama. Hugo está durmiendo profundamente y Sophie lo mira con el ceño fruncido. Vemos una única luz que procede el *uNebula* que está encima de la mesita de noche de Hugo. De repente la habitación se ilumina por la luz que desprende el teléfono móvil de Sophie y vemos un WhatsApp de su PADRE, Thomas. Éste le envía un mensaje de buenas noche y le advierte que en dos semanas regresaran a casa. Apaga el móvil y se acuesta.

Una hora más tarde, Sophie se levanta sobresaltada y busca el móvil de nuevo, va a WhatsApp y abre la conversación con su padre. Sophie empieza a escribir un mensaje preguntándole cuando regresan a casa, antes de enviarlo lee el mensaje de su padre, lo borra y apaga el móvil.



## **ESCENA X**

INT. – DESPACHO NEUROLOGO – DÍA

Sophie le dice que está olvidando algunas palabras y sucesos. El neurólogo le hace un test de memoria. Sophie se equivoca en un par de preguntas. El neurólogo pregunta por su vida personal y familiar. Le pide una resonancia. Mientras tanto le recomienda ejercicio y beber mucho agua.

## **ESCENA XI**

INT. – SALÓN CASA RIVERSIDE – DIA

Vemos a Sophie caminando de arriba para abajo del salón. Abre uno de los cajones del mueble y saca un paquete de tabaco con un mechero.

## **ESCENA XII**

EXT. – TERRAZA CASA RIVERSIDE – DÍA

Sale a la terraza a fumarse un cigarrillo y suspira. Tira la ceniza en una de las macetas.

## **ESCENA XIII**

INT. – SALÓN CASA RIVERSIDE – DÍA

Sophie entra de nuevo y va directa hacia el dormitorio.

## **ESCENA XIV**

INT. –DORMITORIO CASA RIVERSIDE – DÍA

Se tumba en la cama y enciende la televisión. Cambia de lado de la cama y estira su brazo hacia el *uNebula* de la mesita de Hugo. Cuando Sophie lo toca éste se enciende y en la



televisión aparece un iniciar sesión. Sophie coge el mando y coloca el cursor encima de crear cuenta. Sophie introduce sus datos y se crea la cuenta.

## **ESCENA XV**

INT. – BAÑO CASA RIVERSIDE – DÍA

Sophie se inserta el controlador detrás de la oreja derecha.

## **ESCENA XVI**

INT. – DORMITORIO CASA RIVERSIDE – DÍA

Vuelve a la cama cerrando la puerta del baño.

## **ESCENA XVII**

EXT. – ACANTILADO – DÍA - SUEÑO SOPHIE

Vemos a Sophie encima de un acantilado. Empieza a correr cada vez más rápido hasta que alza el vuelo, Sophie sobrevuela por encima del mar y cierra los ojos.

## **ESCENA XVIII**

INT. – SALÓN CASA RIVERSIDE – DÍA

Mientras Sophie y Hugo están comiendo, ven en las noticias el comunicado de la empresa *uDream*: el *uDreamer* va a ser de pago. A Sophie se le atraganta un trozo de carne. Hugo la mira extrañado. Sophie le dice que hace dos días se hizo una cuenta. Hugo se extraña pero no dice nada.



Abren sus teléfonos móviles, abren la app del *uDreamer*, incorporan el número de sus cuentas bancarias y cierran el móvil. Hacen algún comentario sobre lo rápidas que son las empresas cambiando sus apps para ofrecer un método de pago.

## **ESCENA XIX**

EXT. – CALLE GUN – TARDE

Sophie está corriendo por la calle principal de Reading. Ve un Subway y entra.

## **ESCENA XX**

INT. – SUBWAY – TARDE

En un *timelapse* vemos como la gente entra y se va y ella sigue sentada comiendo un bocata y luego simplemente mirando al horizonte.

## **ESCENA XXI**

INT. – SALÓN CASA RIVERSIDE – NOCHE

Sophie entra feliz en casa y se encuentra con Hugo en la entrada con los brazos cruzados. Sophie dice que no esperaba encontrarlo tan temprano. Hugo le dice que la avisó de que hoy vendría antes. Le va a dar un beso y Sophie se aparta, dice que va a la ducha.

## **ESCENA XXII**

INT. – DORMITORIO CASA RIVERSIDE – NOCHE

Sophie está en la cama terminando su última hora diaria de *uDreamer*, Hugo entra en casa. Sophie se desconecta y sale de la habitación.



## ESCENA XXIII

INT. – SALÓN CASA RIVERSIDE – NOCHE

Sophie corre a abrazarlo. Los dos hablan sobre su día espantoso. Sophie recibe un mensaje en su móvil, en la app de Reading Post, al cuál está suscrita, se ve la noticia de que han arrestado a unos informáticos que intentaron piratear el uDreamer. Miran el video en YouTube y comentan lo sucedido.

## ESCENA XXIV

INT. – ALMACÉN – DÍA

Hugo está realizando sus anotaciones diarias en su libreta mientras los demás están bajando las cajas. A lo lejos Charles está hablando con GEORGE, el encargado de llevar la cuenta de los pedidos. Charles está señalando la lista colgada en la pared y George agacha la cabeza. Hugo mira hacia allí y adivina lo que está sucediendo. George que lo ve desde lejos, se acerca a Hugo corriendo y lo tira al suelo.

Cuando Hugo está en el suelo, George le pega un puñetazo mientras le insulta. Llega Charles para parar la pelea y se lleva a George a su oficina. Vemos como intercambia algunas palabras, cuando lo ha tranquilizado regresa con Hugo. Charles le explica que George no ha podido pagar sus horas de *uDreamer* ya que recientemente han tenido un bebé y su mujer está en el paro. Hugo asiente. Charles le dice a Hugo que ha visto como contabiliza los pedidos y le advierte que se limite a hacer su trabajo.

## ESCENA XXV

INT. – ALMACÉN – NOCHE – SUEÑO HUGO

Vemos el almacén vacío y a Hugo delante de un examen en un aula. Hugo está tranquilamente contestando las preguntas. De repente George se le lanza encima y se queda parado en el aire. Hugo levanta la mirada y se acerca a él, coge su lápiz de su bolsillo derecho del pantalón y apuñala repetidamente a George en el cuello hasta matarlo.



## **ESCENA XXVI**

INT. – DORMITORIO CASA RIVERSIDE – MADRUGADA

Vemos como Hugo sonríe débilmente.

## **ESCENA XXVII**

INT. – SALÓN CASA RIVERSIDE – NOCHE

Sophie está tomando una copa de vino en el sofá viendo las noticias sobre la afectación del *uDreamer*. Mira su móvil y ve que aún le queda una hora más de *uDreamer* para hoy.

## **ESCENA XXVIII**

INT. – CASA HEMDEAN STREET – NOCHE – SUEÑO SOPHIE

Vemos a Sophie de pequeña corriendo por la casa de sus padres con una muñeca cogida del pelo en la mano izquierda. Vemos a Lexi de pequeña como juega en su cuarto. Sophie pasa de largo y abre la habitación de sus padres al final del pasillo. Su madre y su padre están mirando la tele. Sonríen al ver a Sophie y esta se acurruca en sus brazos. Dice a su madre que la echa de menos. Ésta le acaricia el pelo. Sophie se tumba entre sus padres y se queda dormida.

## **ESCENA XXIX**

INT. – DESPACHO NEUROLOGO – TARDE

Sophie está sentada frente al neurólogo. Éste le dice a Sophie que no ha encontrado nada en la resonancia, ni enfermedad bascular cerebral, ni indicios de infartos ni tumores y que el análisis de sangre está limpio. Aún así el test de memoria que hizo, no pudo completarlo. El neurólogo les dice que quiere una tomografía computarizada.





### **ESCENA XXX**

INT. – DORMITORIO CASA RIVERSIDE – NOCHE

Sophie y Hugo están en la cama tumbados en la cama. Hugo duerme y Sophie está con los ojos abiertos.

Una hora después abre las luces y despierta a Hugo. Sophie se disculpa. Hugo dice que no pasa nada, que estaba estudiando. Éste le pregunta si quiere un poco de *uDreamer* para dormirse, ella le dice que le preocupa que se esté olvidando de algunas palabras. Hugo dice que a veces el también lo hace. Sophie llora y Hugo la abraza.

### **ESCENA XXXI**

INT. – ALMACÉN – DÍA

Hugo está en su puesto de trabajo como siempre, con su libretita y mirando un montón de cajas. Aunque está más cansado de lo normal. Se acerca Charles diciéndole que mañana es la evaluación, que si fuese por él no tendría la oportunidad pero al recomendarlo el jefe, MICHAEL, está dentro. A pesar de eso le recomienda que no se examine porque hay empleados más cualificados que él para subir de puesto. Hugo dice que se ha estado preparando día y noche para ser técnico en logística. Charles le da dos palmaditas en la espalda y se aleja. Hugo respira hondo e intenta tranquilizar su ira.

### **ESCENA XXXII**

INT. – SALÓN CASA RIVERSIDE – NOCHE

Hugo entra en casa de mal humor. Sophie está sentada delante de la tele apagada. Hugo se coloca a su lado y la mira. Sophie gira la cabeza y da un brinco y enciende la tele. Hugo le pregunta que estaba pensando. Sophie intenta explicárselo pero no puede.

Hugo coge una cerveza y se sienta a su lado. Sophie le pregunta cuando tiene el examen. Hugo le dice que mañana. Sophie dice que no lo sabía. Se sientan a cenar mientras ven la televisión sin decir nada.



### **ESCENA XXXIII**

INT. – ALMACÉN – NOCHE

Vemos a Hugo sentado en una sala con otros de sus compañeros de trabajo, aunque también hay algunos desconocidos. Éste se sienta en primera fila, la única libre, y le entregan un examen. Éste empieza a escribir. De pronto uno de sus compañeros empieza a dar golpes en la silla de Hugo. Hugo se enfurece y sigue escribiendo.

### **ESCENA XXXIV**

INT. – SALÓN CASA RIVERSIDE – NOCHE

Sophie está leyendo un libro en la ventana. Vemos que no cambia de página. Se oye la puerta y vemos a Hugo empapado. Sophie sigue absorta en su libro. Hugo carraspea pero Sophie no le hace caso, se va a la ducha.

Cuando regresa Sophie sigue igual, Hugo se calienta la cena y come. Cuando termina camina hacia Sophie y ve que está soñando con los ojos abiertos. La despierta. Sophie se disculpa, le dice que no conseguía pasar de página y que se ha quedado dormida. Sophie le pregunta cuándo era el examen del almacén, Hugo le dice que era hoy. Sophie le dice que no lo sabía, que no se lo dijo. Hugo intenta obviar la pregunta y contesta que le ha ido bien, Sophie le asegura que lo van a coger. Sophie empieza a fantasear con que Hugo trabaje menos y cobre un poco más, Hugo corta sus ilusiones siendo realista. Sophie dice que es bueno desear algo. Tienen una pequeña pelea sobre tener un bebé y sobre el trabajo de Sophie.

### **ESCENA XXXV**

INT. – ISLAND BAR – NOCHE

Hugo y Sophie están sentados en una mesa de dos justo al lado del río Támesis que se ve en la cristalera a su derecha. Están compartiendo un plato de espaguetis al pesto y en medio hay una ensalada medio terminada. En la cubitera a su izquierda hay un vino tinto,



Hugo lo sirve y lo vuelve a dejar. Sophie levanta la copa y le dice a Hugo que se alegra de haber venido, Hugo hace bromas sobre lo perezosa que es a veces. Chocan sus copas y beben.

En la mesa de al lado, sientan a una familia con dos hijos. Hugo entorna los ojos y Sophie sonríe por debajo del bigote. La familia pide un agua rápidamente. Hugo y Sophie los observan sin decir nada. Los niños están con el móvil en Facebook mirando videos y riéndose cada dos por tres. Los padres están discutiendo. Cuando por fin dejan de discutir entre sí van a por sus hijos. Les acusan de no estar presentes y de estar colgando videos de *uDreamer* a Facebook.

Hugo y Sophie se miran con complicidad. Hablan sobre el consumo del *uDreamer*. Hugo le cede una hora de su *uDreamer*.

## **ESCENA XXXVI**

INT. – DORMITORIO CASA RIVERSIDE – MADRUGADA

Sophie está con los ojos como platos. Al lado vemos a Hugo con los ojos cerrados y la luz del *uNebula* encendida. Sophie se frota el cuello.

## **ESCENA XXXVII**

EXT. – PARQUE – TARDE

Sophie y Lexi están sentadas en el césped comiendo una hamburguesa. Lexi está contando sus vacaciones a *Ámsterdam*. Sophie la escucha.

Sophie y Lexi están caminando por el parque, Sophie le cuenta a su hermana que ha estado usando el *uDreamer* para soñar con su madre. Lexi confiesa que ella también.



## **ESCENA XXXVIII**

INT. – DESPACHO NEUROLOGO – TARDE

Hugo y Sophie están sentados delante del neurólogo. Éste les muestra los resultados, Sophie tiene un alto nivel de beta-amiloide y que existen mutaciones de la presenilina. El neurólogo les advierte que son indicadores de un Alzheimer familiar pero que aún así necesitan tener un examen genético para contrastarlo. Aún así les asegura que Sophie tiene Alzheimer de inicio precoz.

Hugo y Sophie se abrazan, su abrazo es muy profundo, después de tanto tiempo.

## **ACTO 2**

## **ESCENA XXXIX**

EXT. – CALLE CROWN – DÍA

Hugo y Sophie están ambos corriendo por la calle Crown, Hugo la lleva a la casa donde creció. Cuando llegan Sophie se asoma a la ventana de la casa y se asusta con un gato que hay dentro. Hablan sobre la infancia de Hugo.

## **ESCENA XL**

INT. – SALÓN CASA RIVERSIDE – DÍA

Hugo y Sophie se están arreglando en casa, Sophie está inquieta y nerviosa de que vengan sus padres a casa. Suena el timbre. Hugo abre y Sophie se queda en la habitación. Aparecen Thomas y Rebecca con una olla en la mano cada uno. Besan apresuradamente a Hugo y dejan las ollas en la cocina. Sophie sale de la habitación y al verlos se pone a llorar.

Rebecca está cocinando cuatro cosas a la vez mientras habla con Hugo sobre su viaje por Cuba. Sophie y Thomas están hablando en voz baja en el sofá. De pronto suena el timbre y Hugo abre la puerta, Lexi aparece con una tarta, se la entrega a Hugo y corre hacia Rebecca y la abraza.



Thomas se levanta del sofá y camina hacia Lexi con los brazos extendidos.

Se sientan en la mesa ya preparada. Hablan sobre España y sobre el viaje de Lexi a Ámsterdam. Sophie sonríe por primera vez después de dos semanas.

## **ESCENA XLI**

EXT. – TERRAZA CASA RIVERSIDE – ATARDECER

Sophie y Lexi están fumando en la terraza. Dentro de la casa no hay ni rastro de Thomas y Rebecca. Hugo está en el sofá dormido.

Lexi habla sobre Ámsterdam y le cuenta a Sophie que Lucca, vendrá dentro de dos días a Reading. Después de hablar largo y tendido sobre Lucca, Lexi, pregunta a Sophie por el Alzheimer y le dice que ella ya había sospechado que algo extraño le estaba pasando. Sophie traga saliva y le explica todas las pruebas del neurólogo y los resultados; también le recomienda que se haga pruebas. Lexi se asusta muchísimo. Después de un largo silencio, Lexi pregunta si su madre pudo ser la que tuvo el Alzheimer. Sophie y Lexi se quedan en silencio mirando como se van encendiendo las luces de la ciudad.

## **ESCENA XLII**

EXT. – TERRAZA CASA RIVERSIDE – TARDE

Sophie sale por la puerta del balcón y se sienta en una de las sillas. Coge el móvil, se descarga una aplicación. Entra y empieza a jugar. Son juegos de memoria. De repente se asusta al oír el timbre.

## **ESCENA XLIII**

INT. – SALÓN CASA RIVERSIDE – TARDE

Cuando abre la puerta, ve a su padre. Sophie se lanza a su cuello y lo besa como una loca en las mejillas. Thomas pasa y cierra la puerta. Ambos se dirigen a la terraza sin decir



nada.

## ESCENA XLIV

EXT. – TERRAZA CASA RIVERSIDE – TARDE

Sophie le ofrece un cigarrillo a su padre y éste tras un momento de duda, coge uno. Ambos deciden que esto quedará en secreto. Sophie le pregunta a su padre que hace aquí y éste saca una cajita del abrigo. Se lo entrega y le aconseja se lo ponga por si acaso sale a correr. Sophie se extraña y al abrirlo, es una pulsera finita de plata dónde pone: “pérdida de memoria”. Thomas la coge y se la coloca en la muñeca derecha. Sophie rechista y Thomas se excusa diciendo que no puede dejar de ser policía.

Cuando Thomas se va, Sophie recibe un mensaje de Lexi. Quedan en el Island bar. Sophie se asoma a la barandilla y ve a Lexi en una de las mesas del exterior.

## ESCENA XLV

EXT. – ISLAND BAR – DÍA

Lexi grita su nombre y saluda exageradamente. Todas las personas de su alrededor miran a Sophie. Sophie se esconde y corre hacia el interior de su casa. Lexi suspira, al segundo le llega un mensaje de Sophie que pone “cabrona” y Lexi se ríe a carcajadas.

Cuando llega Sophie, Lexi se levanta y la abraza. En seguida nota que su hermana lleva la pulsera de “pérdida de memoria”; Lexi intenta hacer broma y Sophie se ríe. Cuando su hermana deja de reír, Lexi la mira y le pregunta qué tal está con Hugo. Sophie duda, dice que bien pero no suena convencida. Lexi le dice que no debe ser fácil para él estar tanto tiempo fuera y no poder estar con ella. Sophie asiente; como no da pie a conversación, Lexi cambia de tema. Coge la mano de Sophie y le dice que está embarazada. Sophie, que estaba a punto de coger su vaso, se queda congelada con la boca abierta. Lexi se ríe a carcajadas y se toca la barriga. Sophie le dice que está realmente feliz por ella y Lucca. Sophie se fija en el agua de Lexi y sonrío. Con un tono serio le dice a Lexi que cómo la vea fumar o beber la mata. Lexi se ríe y asiente.



## ESCENA XLVI

INT. – DORMITORIO CASA RIVERSIDE – NOCHE – SUEÑO SOPHIE

Sophie está tumbada en la cama durmiendo junto a Hugo. De repente, algo le rodea la muñeca y Sophie, que quiere gritar, no tiene boca. La pulsera de la pérdida de memoria se transforma en una cadena que la amarra al cabezal de la cama. Una mano huesuda aparece debajo de la cama y cuando está a punto de atravesarle el ojo, Sophie consigue gritar.

## ESCENA XLVII

INT. – ALMACÉN – NOCHE

Charles reúne a sus trabajadores de nuevo, como en cada jornada. Además de indicarles que su rendimiento cada vez es más bajo, les avisa que mañana hay que llegar una hora antes. Todos hacen ruidos de queja y se oyen murmulos. Cuando están a punto de marcharse, Charles llama a JOSEPH, cuando Hugo y los demás se están yendo, Hugo escucha que Charles le felicita por su nuevo ascenso. Hugo contiene el aliento y camina a zancadas. Charles deja de mirar a Joseph y levanta la vista hacia Hugo y sonríe maliciosamente.

## ESCENA XLVIII

INT. – SALÓN CASA RIVERSIDE – TARDE

Sophie está sentada en el sofá haciendo zapping en la tele. De pronto pasa por un canal donde hay dos personas haciendo un debate. La presentadora, se llama MERY y el invitado es el bloguero, Martin. Sophie deja el canal y sube el volumen. Coge su libreta de ideas y comienza a apuntar palabras. De fondo suena la conversación de Mery y Martin. Éste alega que hay posibles enfermedades provocadas a raíz del consumo del *uDreamer*. Martin explica que él, mediante una operación, se quitó el grano. Hablan sobre los beneficios de descansar la mente mientras duermes y de la imposibilidad de hacerlo si están usándola para crear los sueños.



Sophie deja de escribir y sube el volumen. Se queda paralizada y vemos que empieza a pensar. Coge el su móvil y marca el número de Hugo. Sophie da vueltas impaciente

## **ESCENA XLIX**

INT. – COMEDOR – TARDE

Hugo está comiendo y de repente vibra su chaleco. Hugo coge el móvil y responde. Oímos a Sophie como empieza a hablar a borbotones. Hugo intenta entenderla pero Sophie cuelga.

## **ESCENA L**

INT. – DORMITORIO CASA RIVERSIDE – TARDE

Sophie entra en el dormitorio y enciende el uNebula y el televisor. Borra todos sus sueños y se borra la cuenta. Está a punto de borrar los datos de Hugo pero se resiste a hacerlo.

## **ESCENA LI**

INT. – SALÓN CASA RIVERSIDE – NOCHE

Hugo entra en casa y grita el nombre de Sophie. Esta dice que está en el estudio. Hugo camina hacia allí.

## **ESCENA LII**

INT. – ESTUDIO CASA RIVERSIDE – NOCHE

Cuando entra, ve toda la pared con fotografías y noticias del blog de Martin enganchadas. Sophie está tecleando e imprimiendo como una loca. Se gira hacia Hugo y salta de alegría. Le cuenta que quiere escribir la historia de las enfermedades cubiertas por la empresa *uDream*. Hugo se va a la cama y Sophie se queda delante del ordenador.





### **ESCENA LIII**

INT. – DORMITORIO CASA RIVERSIDE – DÍA

Sophie se levanta de la cama y coge su móvil. Sale de la habitación

### **ESCENA LIV**

INT. – SALÓN CASA RIVERSIDE – DÍA

Va a la cocina y se prepara un te y se dirige a la terraza.

### **ESCENA LV**

EXT. – TERRAZA CASA RIVERSIDE – DÍA

Sophie se sienta en una de las sillas y coloca el te en la mesa. Responde las preguntas del móvil equivocándose en el nombre de su madre. Cuando se da cuenta lo corrige y cierra la aplicación. En seguida da el botón de llamar a Sally. Sophie la invita a casa a comer y Sally acepta. Sophie se levanta, se cambia de ropa y sale de casa.

### **ESCENA LVI**

INT. – SALÓN CASA RIVERSIDE – TARDE

Sophie regresa con una bolsa del Island Bar y pone la mesa para dos. Suena el timbre y aparece Sally. Sophie abre la puerta y la abraza. En seguida le comienza a enseñar sus teorías en el despacho. Sally está sorprendida de la investigación de Sophie. Hacen un parón para comer.

Después siguen trabajando en el sofá apuntando nombres y direcciones. Quedan la semana que viene para ir a buscar a las personas que aparecen en la web de Martin. Se abrazan y Sally se despide.



## ESCENA LVII

INT. – ESTUDIO CASA RIVERSIDE – NOCHE

Vemos a Sophie en el estudio. Está más inquieta que nunca. De repente coge las llaves de casa y una chaqueta y sale corriendo por la puerta.

## ESCENA LVIII

EXT. – CALLE PEPPARD – NOCHE

Sophie va corriendo por la calle Peppard, al llegar al número 13, llama a la puerta. Aparece una ANCIANA. Sophie se presenta como trabajadora de Reading Post y la anciana quita el cerrojo de la puerta pero no la invita a pasar. Sophie le explica que ha investigado en la web de Martin y que ha visto que fue la primera persona a la que operaron para dejar de tener el *uDreamer*. La anciana le advierte que llamará a la policía si no se va. Sophie intenta entrar en la casa de ella pero la anciana cierra la puerta de golpe. Sophie cae hacia atrás y tropieza con una baldosa mal puesta quedando tendida en el suelo.

Dos AGENTES recogen a Sophie y al mirar su pulsera de pérdida de memoria se miran y la tumban en la parte trasera del coche.

## ESCENA LIX

EXT. – CASA HEMDEAN RISE – DÍA

El coche conduce hasta llegar a Hemdean Rise y allí Thomas, Rebecca y Hugo la esperan en la puerta de la casa. Hugo quiere ir a por Sophie pero Thomas le coge el hombro y lo detiene. Thomas baja se acerca al coche de policía.

Cuando los agentes se acercan a Thomas y a Rebecca les explican la llamada que han recibido de la Sra. Johnson. Thomas se identifica como policía retirado, los dos agentes reconocen a Thomas. Thomas consigue convencerlos de que le dejen a Sophie. Llama a Rebecca y ambos suben a Sophie a casa.



## **ESCENA LX**

INT. – DORMITORIO CASA HEMDEAN RISE – DÍA

Sophie se levanta con un pijama y desconcertada. De inmediato reconoce su antigua habitación y respira todos los recuerdos. Alguien abre la puerta. Rebecca sube las persianas y Sophie la mira con cierta nostalgia. Rebecca le avisa de que su padre la espera para desayunar. Sophie asiente y Rebecca la deja sola en la habitación.

## **ESCENA LXI**

INT. – SALÓN CASA HEMDEAN RISE - DÍA

Sophie baja las escaleras y va hacia la cocina. Allí Rebecca está haciendo unas tortitas mientras Thomas lee el periódico. Sophie le da un beso en la mejilla y se sienta delante de él. Thomas sonríe y baja el periódico. Pregunta a Sophie sobre lo sucedido ayer por la noche. Sophie le cuenta su reciente investigación y Thomas la mira sin interrumpirla. Cuando Sophie termina, Rebecca llega a la mesa con tres platos de tortitas. Thomas y Sophie se miran y empiezan a engullir. Cuando Rebecca vuelve con la salsa de sirope, ambos se echan una gran cantidad. Después de unos minutos de silencio, Sophie dice en voz alta que se alegra de poder compartir el desayuno con ellos, que siente como si estuviese en un déjà vu.

## **ESCENA LXII**

EXT. – JARDÍN CASA HEAMDEAN RISE – TARDE

Sophie, Thomas y Rebecca están en el jardín de la parte trasera. Sophie y Thomas están hablando de Flora, la madre de Sophie y Lexi. Antes de que Thomas pueda empezar a hablar, llaman a la puerta. Rebecca se levanta y entra en casa.



## ESCENA LXIII

INT. – ENTRADA CASA HEAMDEAN RISE – TARDE

Rebecca abre la puerta y aparece Lexi. Mira a Rebecca y ésta le señala el jardín. Lexi corre hacia allí.

## ESCENA LXIV

EXT. – JARDÍN CASA HEAMDEAN RISE – TARDE

Lexi aparece en el jardín y empieza a gritar a Sophie, le reprocha que no haya mirado el móvil. Thomas le explica lo ocurrido la noche anterior y Lexi se lleva las manos a la boca. Abraza a su hermana y le pide perdón. Su padre retoma la historia sobre como conoció a Flora. Ambas niñas, le escuchan sentadas en el césped. Rebecca saca te helado y se sienta en la silla contigua a Thomas a escuchar.

Cuando termina, Sophie se seca las lágrimas. Lexi dice que ya había oído la historia pero que siempre tiene ganas de oír cosas sobre su madre. Se hace un silencio y Lexi lo rompe preguntando a Sophie por Hugo.

Sophie se lleva las manos a la cabeza y corre hacia dentro de la casa. Lexi toma un sorbo de te helado. Al minuto aparece Sophie con el móvil en la mano. Hay quince llamadas perdidas de Hugo y tres de Lexi. Sophie marca el número de Hugo y tras muchos tonos de espera, salta el contestador.

Thomas les propone quedarse a cenar. Lexi dice que Lucca lo está esperando en casa y Sophie dice que tiene que regresar. Ambas entran en casa, Rebecca se levanta y Thomas se queda sentado en el jardín. Rebecca dice que las acompaña a la puerta y da un beso largo en los labios a Thomas. Éste sonrío amargamente.

## ESCENA LXV

INT. – SALÓN CASA RIVERSIDE – NOCHE

Sophie abre la puerta y ve a Hugo cenando solo. Sophie se para antes de llegar a la cocina



y se queda parada. Hugo la mira y sigue cenando en silencio. Sophie se va hacia el dormitorio.

Cuando regresa al salón, Hugo ya no está en la mesa. Sophie aprovecha para calentarse la cena y comer sola. Sophie recoge los platos y cierra las luces, al apagarlas, se ve la luz del estudio encendida. Sophie va a abrir la puerta, pero la luz se apaga y Sophie corre hacia el dormitorio.

## **ESCENA LXVI**

INT. – DORMITORIO CASA RIVERSIDE – NOCHE

Sophie se mete rápidamente en la cama. Un minuto más tarde, Sophie sigue despierta pero oye a Hugo entrar en la cama.

## **ESCENA LXVII**

INT. – BOLERA – NOCHE – SUEÑO HUGO

El avatar de Hugo aparece en la bolera con su padre, Egon. Ambos se dirigen hacia el mostrador y piden unos zapatos y una pista. El avatar de Hugo paga a la dependienta y Egon guarda su cartera.

Se dirigen hacia la pista número dos. Solo hay cinco pistas libres de las diez que dispone la bolera.

Egon y el avatar de Hugo se colocan los zapatos en silencio y Egon se levanta. Empieza a buscar una bola. Hugo mira hacia atrás ya que se oye un golpe de puerta fuertísimo, que a nadie más parece sorprender. Hugo ve al avatar de Sophie junto a tres AMIGAS más. El avatar de Sophie lo mira y se sonroja. De repente, la bola de su padre choca contra las billas haciendo que Hugo mire hacia delante de nuevo.

Pero cuando mira, su padre ya no está y al lado tiene al avatar de Sophie, ésta se ríe a más no poder cosa que provoca que le salga batido por la nariz. El avatar de Hugo se empieza a reír mientras el avatar de Sophie se enfada. El avatar de Sophie dice que tiene que volver



con sus amigas, cuando hace el ademán de levantarse, Hugo la coge del brazo con delicadeza cosa que les sorprende a ambos. Hugo le dice al avatar de Sophie que quiere seguir los mismos pasos con ella que con Sophie. El avatar sonríe y Hugo con un golpe de efecto la hace girar y cuando ésta cae en su regazo, Hugo la besa apasionadamente. Cuando dejan de besarse, el avatar de Sophie afirma que esto no es lo que pasó y el avatar de Hugo se excusa diciéndole que él ya no es el mismo.

## **ESCENA LXVIII**

INT. – SALÓN CASA RIVERSIDE – DÍA

Hugo está tomando un café y Sophie aparece del dormitorio. Hugo sigue leyendo el periódico. Sophie ya no puede más y revienta; le reprocha a Hugo que no le pregunte nada sobre el accidente de hace dos noches. Hugo deja el periódico en la mesa y la mira firmemente. Sophie se queda paralizada. Hugo, con toda la serenidad del mundo, le dice que él ya le advirtió que lo de la investigación iba a resultar un problema y que además estuvo esperándola hasta la mañana siguiente y se fue a trabajar. Sophie parece solo haber oído la primer parte y empieza a gritar diciéndole que esperaba ayuda en la investigación ya que así harían algo juntos.

Hugo la mira enfurecido, y empieza a gritar, le dice que pasa todo el día fuera trabajando para mantener una casa que ya no pueden pagar y le confiesa que no le van a ascender. Hugo plantea a Sophie la opción de vender la casa y empezar de nuevo. Sophie dice que se lo tiene que pensar.

## **ESCENA LXIX**

INT. – SALÓN CASA RIVERSIDE – TARDE

Sophie sale del dormitorio cambiada y ve a Hugo durmiendo en el sofá. Sophie va a la cocina y se prepara un sándwich de pollo con ensalada y se lo come mientras mira a Hugo y niega con la cabeza.

Sophie va al cajón del salón dónde guarda algunas libretas y arranca una página del final



en blanco. Coge un bolígrafo del mismo cajón y empieza a escribir. Cuando termina, coge las llaves y cierra la puerta con cuidado.

## **ESCENA LXX**

INT. – PISO HUGO – TARDE – SUEÑO HUGO

El avatar de Hugo está en el antiguo piso de Hugo en la calle Hartsbourne. Está tirando en el sofá viendo porno en la televisión y de repente, apaga la tele. Coge su teléfono móvil, va a la agenda de contactos y presiona el botón de llamar encima del nombre de Sophie. Tras esperar dos tonos, suena la voz de Sophie preguntando quién es. Hugo se dice que es el chico de la bolera de ayer. Sophie hace broma sobre el tiempo que hay que esperar para llamar a una chica. Hugo le contesta que no puede esperar más.

Sophie le dice que cuando termine de comer en la universidad, pueden quedar en la bolera de anoche.

## **ESCENA LXXI**

INT. – CALLE HARTSBOURNE – TARDE – SUEÑO HUGO

Vemos a Hugo caminar por la calle Hartsbourne dirigiéndose a la calle Beech. En cinco minutos llega y Sophie le espera dentro de un Mini rojo. Hugo llama a la ventanilla y Sophie le abre las puertas.

## **ESCENA LXXII**

INT. – COCHE – TARDE – SUEÑO HUGO

Vemos a Hugo en el interior del coche con Sophie y se empiezan a besar. Sophie le pregunta si vive cerca. Sophie enciende el motor.



## **ESCENA LXXIII**

INT. – PISO HUGO – TARDE – SUEÑO HUGO

Llega el coche delante de casa de Hugo. Hugo y Sophie salen del coche y entran en casa. El coloca las llaves a la primera mientras se besan. Sophie lo mira y sonr e. Siguen bes ndose hasta llegar al sof .

Sophie y Hugo se desploman en el sof  mientras se quitan la ropa, Sophie presiona con su espalda el mano de la televisi n que cae debajo del sof  mientras se reproduce el canal prono. Sophie se empieza a re r y Hugo intenta buscar el mando. Sophie le dice que no le importa verlo. Hugo, excitado, tira a Sophie contra la alfombra y le besa los pechos.

## **ESCENA LXXIV**

EXT. – TERRAZA CASA RIVERSIDE– NOCHE

Vemos a Hugo bebiendo un vaso de wiski con mucho hielo. Mira al cielo y suspira. Deja en la mesa el papel escrito por Sophie y cierra lentamente los ojos mientras da un peque o sobro al vaso.

## **ESCENA LXXV**

INT. – CASA CALLE CROWN – D A – SUE O HUGO

Vemos a Hugo en la casa de su infancia, est  bebiendo en el sal n. Lleva una botella de wiski en su mano derecha y le da tragos largos cada dos segundos. De repente corre escaleras arriba, entra en su habitaci n de peque o y ve a su madre jugando a trenecitos con el peque o Hugo. Hugo se mira en el espejo de la habitaci n y ve el rostro de Egon.

Se abalanza sobre su madre y le da un golpe seco en la cabeza con el wiski; Hugo peque o llora y lo mira a los ojos, por eso, Hugo lo empuja suavemente para que se caiga y mire a otro lado.





## **ESCENA LXXVI**

EXT. – TERRAZA CASA RIVERSIDE– NOCHE

Hugo se sobresalta y se da en el abdomen con la mesa de madera. Hace un ademán de exteriorizar el dolor y la rabia, pero se calma. Bebe otro trago y mira hacia el suelo, traumatizado.

## **ESCENA LXXVII**

EXT. – JARDÍN CASA HEMDEAN RISE – NOCHE

Sophie y Thomas están en el jardín. Sophie está sentada en la hamaca al lado de su padre y rodeada con una manta. Thomas le acaricia la rodilla y asiente. Sophie le está explicando lo confusa que es su relación con Hugo, siente que a Hugo le supera esta situación y que sería mejor dejarlo. Thomas le dice que dentro de unos días se le olvidará esta conversación, que las emociones y sentimientos son efímeros y que en su caso aún más. Thomas añade que aún así, si quiere meditarlo y finalmente dejarlo, que puede volver a casa con ellos.

## **ESCENA LXXVIII**

EXT. – TERRAZA CASA RIVERSIDE– NOCHE

Hugo se ha quedado dormido encima de la mesa y aparece Sophie por la puerta, al cerrarla, él se despierta. Hugo la mira y le pregunta dónde ha estado. Sophie le dice que ha estado con sus padres. Hugo asiente y la mira fijamente, después de unos segundos de silencio, Hugo le pide perdón y Sophie le confiesa que ya no se acuerda de porqué están juntos. Hugo asiente y la mira.



## **ESCENA LXXIX**

INT. – HABITACIÓN CASA RIVERSIDE – NOCHE - SUEÑO SOPHIE

La versión de Sophie en los sueños, está tumbada en la cama de su habitación. Oímos lluvia de fondo y alguien llamando a la puerta. Sophie se levanta de la cama y abre la puerta.

## **ESCENA LXXX**

INT. – SALÓN CASA RIVERSIDE – NOCHE - SUEÑO SOPHIE

Sophie va hacia la puerta, cuando la abre vemos a SAM mojado por la lluvia. Sophie lo invita a pasar. Cuando éste cierra la puerta, se acerca a Sophie y la besa, Sophie se deja besar.

## **ESCENA LXXXI**

INT. – DORMITORIO CASA RIVERSIDE – NOCHE

Sophie se levanta de la cama desorientada, Hugo no está con ella. Abre la puerta de la habitación.

## **ESCENA LXXXII**

INT. – SALÓN CASA RIVERSIDE – NOCHE

Sophie sale de la habitación gritando. Hugo, que estaba en la terraza, entra en casa y se Hugo intenta tocarla y Sophie huye despavorida hacia la habitación. Hugo va a abrir pero decide sentarse al lado de la puerta. Aún se OYEN los gritos de Sophie.

Una vez cesan los gritos, Hugo se levanta y entra en la habitación con cautela, allí ve a Sophie tumbada en la cama, cierra la puerta y se va al sofá.



## ESCENA LXXXIII

EXT. – TERRAZA CASA RIVERSIDE– DÍA

Hugo está tomando el desayuno en la terraza. Sophie aparece por detrás y se sienta a su lado. Hugo se sobresalta. Él se levanta y va a buscarle el desayuno.

Cuando los dos están desayunando, Sophie le dice que lo ve muy cansado y que le recomienda dejar de usar el *uDreamer*, añade que ella ya lo ha hecho y que por eso descansa mucho mejor. Hugo se sorprende de que Sophie no recuerde lo de anoche y sutilmente le pregunta si ayer no usó el *uDreamer*. De repente a Sophie le suena la alarma del móvil que le avisa de que haga los ejercicios de memoria. Sophie le contesta que no y Hugo se cabrea porque no le está escuchando. Sophie se pone nerviosa porque dice que no se va a acordar de hacer los ejercicios, Hugo le asegura que él sí se va a acordar y Sophie le contesta que no tardará mucho. Hugo lo deja correr y se levanta de la mesa.

## ESCENA LXXXIV

INT. – DORMITORIO CASA RIVERSIDE – NOCHE

Sophie entra en la habitación y al no ver a Hugo frunce el ceño. Empieza a dar vueltas para intentar calmarse mientras gira y gira la pulsera de la pérdida de memoria. Se tira en la cama y grita ahogando su cara en la almohada. Cuando levanta la cara, vemos que Sophie está llorando.

Mira el *uNebula* y la conecta con la televisión. Coge el mando de la televisión y abre su cuenta. Solo hay un sueño, el que tuvo anoche. Se siente confusa y al pulsar play se tapa la boca con las dos manos. Cuando está a punto de cerrar la televisión, Sophie mira en dirección a la puerta y se coloca en la cuenta de Hugo. Tras poner la contraseña, Sophie empieza a visionar rápidamente los sueños de Hugo.

En la pantalla aparece el sueño de Hugo borracho empujando al niño, Sophie lo pasa rápidamente. Cuando vemos en la televisión el sueño del antiguo piso de Hugo Sophie pone el play y se ve a ella misma besándose con Hugo. Aunque se extraña sigue retrocediendo hacia los sueños más antiguos que pasan a cámara rápida. Cuando reconoce



la bolera le da al botón de play, mira la escena en la que Hugo la coge por la cintura y la besa. Sophie vuelve a poner sus manos en su boca pero esta vez, las lágrimas le resbalan por las mejillas. Se seca las lagrimas, aprieta los puños y sale de la habitación.

## **ESCENA LXXXV**

INT. – SALÓN CASA RIVERSIDE – MADRUGADA

Sophie va directa hacia Hugo que está durmiendo en el sofá y se seca una lágrima. Vemos que se desvía y gira a la derecha hacia el estudio. Allí entra y deja la puerta abierta. A través de ella, vemos como arranca los papeles de la pared y los tira a la basura. Cuando ha terminado, sale del estudio y camina hacia el perchero de la entrada. Sophie coge su bolso y una chaqueta y sin mirar atrás sale por la puerta.

Ya entran los primeros rayos de sol en el salón y sienta la alarma del móvil de Hugo. Hugo se levanta del sofá ya vestido con la ropa de trabajo. Va hacia la cocina y se prepara un café. Con la taza de café en la mano, Hugo camina puerta del dormitorio pero al tocar el picaporte se frena de golpe. Niega con la cabeza, se toma el café de un trago, lo deja en el salpicadero y se dirige hacia la puerta de la entrada. Antes de cerrar la puerta mira hacia atrás y cierra los ojos.

## **ESCENA LXXXVI**

EXT. – CALLE PROMENADE – DÍA

Sophie ve a Hugo salir por la puerta y dobla la esquina rápidamente. Hugo, que iba mirando el móvil no la ve. El móvil de Sophie suena y al cogerlo ve que es Lexi. Sophie descuelga y se coloca mirando hacia el río, suspira y pregunta a Lexi que quiere, Lexi se extraña de la contestación de Sophie y Sophie le dice que no puede hablar.

Lexi cuelga y Sophie suspira. Hugo pasa por su espalda, sin poder verlo, Sophie inspira el aroma que desprende.



Hugo camina hacia la parada del bus que queda justo en frente del puente. Sophie no se atreve a girarse, se queda congelada. Cuando por fin oye el ruido del autobús, Sophie se gira y ve a Hugo subir. Cuando el autobús arranca, Sophie vuelve a darse la vuelta hacia el río.

Sophie mira al horizonte y tras unos minutos coge la pulsera de la memoria y la tira al río. Vuelve a sonar su teléfono móvil y vemos que en la pantalla aparece el recordatorio de las pruebas de memoria, Sophie lanza el móvil al río. Las personas que están a su alrededor la miran con asombro y miedo.

Sophie de repente echa a correr y suelta el bolso y las carpetas al suelo. Corre detrás del autobús sin pararse. Cruza por las calles sin detenerse y al final, a lo lejos ve el bus. Hace un último sprint y frena en seco antes de cruzar la calle ya que viene a toda pastilla un camión. El camión toca la bocina y Sophie se lleva la mano al corazón.

Sophie se da cuenta de que ha dejado sus cosas en la calle y retrocede. Cuando llega al puente, sus cosas ya no están. Sophie se desespera y se pone a gritar. No le queda otra opción que ir a casa de sus padres.

## **ESCENA LXXXVII**

EXT. – CALLE HEAMDEAN RISE – DÍA

Se ve a Sophie con la cara roja y resoplando. Va cogiéndose de la barandilla de las casas y arrastrando los pies. Cuando llega delante de casa de sus padres, Sophie se empieza a marear y cae al suelo.

## **ESCENA LXXXVIII**

INT. – DORMITORIO CASA RIVERSIDE – NOCHE

Sophie se levanta y se despierta en su habitación. Escucha unas voces a lo lejos pero no está preparada para levantarse. Cuando levanta la vista hacia la televisión se le corta la respiración. Se incorpora y sale de la habitación.



## ESCENA LXXXIX

INT. – SALÓN CASA RIVERSIDE – NOCHE

y al abrir la puerta ve a sus padres y a Hugo en la cocina. Al notar su presencia, sus padres se precipitan hacia ella. Sophie mira entre las cabezas de sus padres a Hugo. Hugo sonrío forzosamente y se frota el cuello.

Cuando sus padres dejan de abrazarla, ven a Sophie mirar a Hugo, se despiden de ellos. Hugo mira hacia todos lados para evitar mirar a Sophie. Sophie se acerca lentamente a él y coge su cara entre las manos. Junta la frente con la suya y ambos lloran en silencio.

Se ha hecho de madrugada. Sophie y Hugo están abrazados en el sofá mirando los videos que tienen guardados en la nube mientras comentan y ríen. Hugo está a punto de decir algo pero Sophie coloca su dedo en sus labios indicándole que no diga nada. Unos segundos más tarde, la barriga de Sophie suena fuertemente. Hugo ríe y para el vídeo, la mira y le dice que no tienen nada en la nevera. Sophie le pide si puede ir a buscar una hamburguesa al bar de al lado. Hugo asiente y le besa en la frente antes de irse.

Sophie se levanta del sofá mientras se aprieta la barriga. Camina hacia la cocina, se ve una manzana podrida en el frutero. Sophie encoge los hombros y la coge. Mientras la mira, abre el cajón y coge un cuchillo. La pone encima de la encimera y la parte en dos, el cuchillo se resbala y casi se corta la mano.

Tira a la basura la mitad podrida y se acerca a la nariz la mitad sana. Después de olerla le da un mordisco. Se llena la boca con la manzana, no para de masticar. Cuando quiere empezar a tragar, Sophie se lleva las manos a garganta. Abre la boca y mete los dedos para sacar los trozos de manzana medio mordidos mientras su cara se vuelve roja. Intenta practicarse la maniobra de Heimlich pero no lo consigue. Su cara se va azulando y cae al suelo, muerta.

Hugo abre la puerta unos minutos después y al ver a Sophie se le caen las bolsas del Island mientras corre hacia ella.



## ACTO 3

### ESCENA XC

EXT. – CALLE GUN – DÍA – SUEÑO HUGO

Hugo está caminando por la calle y vemos que a su alrededor, todas las mujeres con las que se cruza son Sophie.

### ESCENA XCI

INT. – CASA – DÍA – SUEÑO HUGO

Hugo entra en una casa y al abrir la puerta vemos al avatar de Sophie con un NIÑO en los brazos, este niño al verlo entrar, empieza a reír. Hugo besa a Sophie y al niño y se sienta a su lado. Hugo se queda observando como Sophie da de comer al niño y hace tonterías para llamar su atención.

### ESCENA XCII

INT. - CASA RIVERSIDE – TARDE

Hugo se levanta y coge su teléfono. Un hombre le avisa de que el dinero de Sophie ha pasado a ser suyo. Hugo casi no habla, se despide con un gracias entre suspiros. Se levanta con grandes esfuerzos de la cama, va al baño.

### ESCENA XCIII

EXT. – TERRAZA CASA RIVERSIDE – DÍA – SUEÑO HUGO

Hugo está en su casa de Riverside, sale al balcón y ve la playa. A lo lejos, Sophie y el niño juegan en la orilla.



## **ESCENA XCIV**

EXT. – PLAYA – DÍA – SUEÑO HUGO

De repente Hugo está a su lado haciendo castillos de arena con el niño, mientras, Sophie les está grabando.

Vemos la escena desde el punto de vista de la cámara, Hugo se ve a sí mismo jugar con su hijo y construir cada vez un nuevo castillo cuando éste se destruye por el agua. Oímos de fondo la voz de Sophie que los está animando. Finalmente, Hugo y Tim persiguen a Sophie.

## **ESCENA XCV**

INT. – SALÓN CASA RIVERSIDE – MADRUGADA

Hugo abre la puerta de la habitación, empieza a hablar solo. Coge un cigarro de la encimera y se lo enciende. Vemos que tiene un montón de cartas por debajo de la puerta, dos bolsas de basura atadas al lado de la basura y el fregadero lleno de platos. Hugo fuma mirando el río Támesis a través de la ventana, apaga la ceniza en el cristal del ventanal.

## **ESCENA XCVI**

EXT. – PLAYA – NOCHE – SUEÑO HUGO

Hugo y Sophie están en la playa sentados en dos hamacas con dos antorchas que les iluminan. Son ancianos cogidos de la mano y mirando el mar. Hugo mira a Sophie y le habla de todas las cosas que quisiera haber hecho con ella. Hugo dice que igual ahora podrán hacerlas. Se levanta de la silla con dificultad y camina hacia la orilla, una vez allí no para hasta hundirse en el mar. Sophie sonríe con dulzura.





## ESCENA XCVII

INT. – CASA RIVERSIDE – TARDE

Vemos a una PATRULLA con trajes colocando toda la basura en cajas y recogiendo toda la ropa. Algunos recogen los electrodomésticos. Dos de los patrulleros se dirigen al dormitorio que ya está aun sin recoger. Uno le dice a otro que si sabe en qué estado se encontraba el cuerpo del dueño de la casa. El otro dice que no y el primero cuenta que lo encontraron muerto por deshidratación, casi cadavérico tumbado en la cama y con sus deposiciones esparcidas por el colchón. El otro lo para y le avisa que no quiere saber más. El primero se dirige hasta el *uNebula* y ambos se marchan de la casa.

## ESCENA XCVIII

INT. – DESPACHO UDREAM – MEDIODIA

MILLERS entra al despacho. Vemos una sala enorme con un ventanal enorme dónde se ve una ciudad desde arriba. Una silla que antes miraba por el ventanal, nos descubre el rostro de SR. CHEN. El Sr. Chen saluda con la cabeza a Millers, el primero le pregunta qué quiere. Millers le informa que el bloguero de Reino Unido ha encontrado más casos de víctimas que han muerto a causa del uDreamer. El Sr. Chen ordena que se investigue a Martin y se prepare una defensa ante el juez.

## ESCENA XCIX

INT. – CASA HEAMDEAN RISE – TARDE

Rebecca está delante de la televisión viendo el programa de noticias, cuando ve entrar al bloguero Martin, coge su móvil y mira ropa de bebé en una web.

Cuando escucha el nombre de Sophie y el de Hugo mira por el ventanal que hay detrás de la televisión. Vemos a Thomas hablar con Lexi, esta tiene una barriga enorme. Los vemos reír. Rebecca duda unos minutos y apaga la televisión de inmediato. Thomas la ve mirarlo y le manda un beso. Rebecca sonrío y le envía otro beso.



## ESCENA C

INT. – CAFETERÍA – TARDE

Unas PERSONAS están tomando y/o comiendo mientras hablan con sus amigos y/o familia. De repente, en la televisión del bar se ve la entrevista del bloguero, vemos las fotografías de Sophie y Hugo. El dueño del bar coge el mando y cambia a un canal de un *reality show*.

## ESCENA CI

EXT. – CALLE PROMENADE – TARDE

Vemos a personas andando por el puente delante del puente, gente subiendo al autobús, gente tomando cualquier cosa en el Island bar. Todas hablan, miran sus teléfonos, ríen.

FIN



## 6.7 Guion literario

### DESCONEXIÓN

#### ESCENA I

EXT. - TERRAZA CASA RIVERSIDE - DÍA

Vemos a SOPHIE en el balcón de espaldas a nosotros. Tiene un saco de tierra en el suelo y cuatro plantas en sus respectivas macetas de plástico. Sobre el balcón hay cuatro macetas grandes de cerámica llenas de tierra. Sophie se dispone a coger una planta, sacarla de su maceta de plástico y plantarla en la primera maceta grande. Con el rastrillo en la mano aplana la tierra y se dispone a repetir el proceso. De repente, cuando tiene la segunda planta en la mano, suena su teléfono móvil. Sophie se asusta y la planta cae al suelo. Sophie suelta un GRITO, coge su móvil enfadada y contesta la llamada.

SOPHIE

(enfadada)

¡Por enésima vez, HUGO, no hace falta que me estés llamando cada cinco segundos! ¿Qué pasa?

HUGO

(over)

¡Sí, claro con lo que te gusta que esté por ti! ¿Qué haces ahora?

SOPHIE

(se ríe)

Estaba intentando plantar algunas plantas en la terraza pero por tu culpa creo que una de ellas ha muerto. (pausa).  
¿Cuándo vuelves? (pausa) Te echo de menos...



HUGO

(over)

A la hora de siempre... Antes no puedo llegar, ya lo sabes...

SOPHIE

(con cara de pena)

Vale...bueno...aquí te espero...

HUGO

(over)

Intenta hacer muchas cosas para entretenerme, ¿vale, cielo?  
¡Tengo que colgar! ¡Te amo!

SOPHIE

(con una sonrisa)

¡Te amo, cariño!

Sophie cuelga con una carcajada mientras mueve la cabeza de un lado para el otro. Devuelve su teléfono móvil al bolsillo trasero de su pantalón y coloca sus manos en sus caderas mientras mira hacia suelo. Se agacha y recoge la planta con cuidado, aún con el rastrillo en la mano, se dirige hacia una de las macetas vacías y coloca a la planta allí, aplana la tierra y suspira.

SOPHIE

(con melancolía)

A pesar de las adversidades, aquí estamos resistiéndonos, amiga.

Recoge las herramientas y los cestos en bolsas y camina hacia la cristalera. Antes de entrar en casa hecha una última mirada a las plantas.



## **ESCENA II**

INT. - ALMACÉN - DÍA

Vemos a Hugo y a OTROS EMPLEADOS trabajar en un almacén, algunos descargan las cajas de un camión que acaba de llegar, otros utilizan el toro para llevarlas a las estanterías y los demás revisan las cajas una vez están colocadas en su sitio. Hugo se guarda el móvil detrás del pantalón. Él es el único que revisa las cajas con una libreta en la mano, los demás utilizan una tablet. En la libreta lleva una lista de recuentos de todos los artículos y está haciendo algunas operaciones.

## **ESCENA III**

INT. - COMEDOR - TARDE

A cámara rápida, vemos como suena la alarma para comer, van al comedor, dónde Hugo no habla con nadie, sigue con su libreta y se envía mensajes con Sophie.

## **ESCENA IV**

INT. - ALMACÉN - NOCHE

Vemos como siguen moviendo cajas esta vez colocándolas en otro camión. Se termina la jornada. Vemos que el preparador de pedidos cuelga unos papeles en el cartón de la oficina y se marcha.

En seguida se ha hecho de noche y su encargado, CHARLES, los reúne en círculos y les da algunas indicaciones.

CHARLES

¡Adams, Cook y González no os vayáis para terminar de revisar el pedido! A los demás... (pausa). Otro día más, recordad que mañana empezamos a las seis como siempre. (se oyen algunos



quejidos). Regresad y descansad en casa con vuestras familias. ¡Hasta mañana!

Hugo asiente en silencio mientras los demás se marchan juntos y comentan la jornada. Cuando todos han salido por la puerta, Hugo se acerca a unos papeles que segundos antes estaban revisando los tres empleados con Charles.

Hugo se acerca a los papeles y saca su libreta. Vemos que los cálculos de Hugo son exactos. Hugo sonríe por debajo de la nariz, suspira y se marcha solo.

## **ESCENA V**

INT. - CASA RIVERSIDE - DÍA

Sophie está realizando estiramientos en el salón con su ropa de salir a correr. De repente coge su móvil y escribe un mensaje a LEXI.

SOPHIE

(escribe en su móvil)

Lex, ¿ya estás lista para la paliza?

LEXI

(escrito)

¡Oh, Soph, vas a morder el polvo!

Sophie ve el mensaje y sale disparada de casa. Sin ella darse cuenta, vemos que se ha olvidado el monedero encima del mueble de la entrada.



## ESCENA VI

EXT. - CALLE PROMENADE - DÍA

Vemos como Sophie corre dirección norte hacia Hemdean Rise. En el número once le espera Lexi, su hermana, también con ropa de deporte. Cuando ve a Sophie acercarse empieza a correr en dirección contraria. Sophie la atrapa y ambas corren al unísono. Un rato después, vemos que están sudadas y cansadas. Llegan a la puerta de una cafetería, se miran y empiezan a reírse.

## ESCENA VII

INT. - CAFETERÍA - TARDE

Oímos el RUIDO de la cafetería llena de gente. Se colocan en la cola. Sophie le da un abrazo a su hermana, esta rechista pero devolverle el abrazo.

SOPHIE

(entre carcajadas)

¡Por poco me ganas esta vez! ¡Estás progresando adecuadamente!

LEXI

(con haciendo una mueca)

¡Ja, ja, ja! ¡Qué graciosa eres, hermanita, por favor!

SOPHIE

(suspirando)

¡Venga no te piques, que he tenido una semanita...!

Lexi alza una ceja y justo cuando va a preguntar a su hermana Sophie se gira hacia la DEPENDIENTA y pide dos ensaladas y dos



aguas frías. La dependienta les coloca las ensaladas en dos bandejas.

DEPENDIENTA

(con una sonrisa)

Serán £34.

Sophie rebusca en su pequeña mochila y nerviosa mira a Lexi.

SOPHIE

(avergonzada)

¡No llevo dinero!

LEXI

(sonriendo)

En eso sí sigues siendo la hermanita menor...

Sophie hace una mueca y se retira para que su hermana pague a la dependienta. Cada una coge su bandeja y se sientan en una de las mesas cerca de la puerta de entrada.

SOPHIE

(con la boca llena)

¡Provecho!

Lexi se ríe y niega con la cabeza. La mira mientras come y abre lentamente la ensalada mientras vierte el aceite y la salsa por encima.





LEXI

(preocupada)

¿Cómo estás, Soph?

Sophie al notar la preocupación de su hermana deja de comer y se seca los labios con la servilleta.

SOPHIE

(mirándola a los ojos)

No lo se muy bien... (pausa). Llevo tanto tiempo trabajando que se me hace raro quedarme en casa todo el día. ¡Mírame ahora! Hago cualquier cosa para distraerme, el otro día planté unas plantas en la terraza.

LEXI

(intentando animarla)

¡Pues tampoco suena tan mal! (pausa) ¿Has probado el uDreamer?

Sophie pone cara de asco.

LEXI

Bueno, vale...no he dicho nada. (pausa). ¡Ay, que me olvido! La semana que viene no podremos quedar, ¡me voy a Ámsterdam!

SOPHIE

(ilusionada)

¡Uau! ¡No pasa nada! ¡Qué bien te lo vas a pasar! ¿Cuándo vuelves?

De repente suena un mensaje en el móvil de Sophie.



LEXI

¡Me juego un carrot cake a que es Hugo!

Sophie coge el móvil de su mochila y se lo enseña a Lexi, es un mensaje de JOHANNA.

LEXI

(suspirando)

Igualmente te tenía a invitar así que...

Lexi se levanta de la mesa y camina hacia el mostrador. Sophie se queda mirando el teléfono.

JOHANNA

(en el mensaje)

Sophie, cariño, ¿cómo estás?

¿Sigues queriendo que vengamos Sábado?

Podemos salir a cenar fuera si quieres...

SOPHIE

(escribe)

¡Johanna! Sin ningún problema, hasta el Sábado.

Ni se os ocurra traer nada.

Un beso.

Sophie guarda su móvil y Lexi aparece con dos carrot cake enormes. Sophie los ve y se relame los labios.



LEXI

(suspirando)

¡Qué fácil es contentarte, cielo!

Lexi se sienta y Sophie agarra la cuchara y devora su pastel. Lexi la mira con una sonrisa triste.

### **ESCENA VIII**

INT. - SALÓN CASA RIVERSIDE - NOCHE

Es Sábado y Hugo y Sophie esperan a los compañeros de trabajo de Sophie para cenar. Hugo va refunfuñando por la casa inquieto mientras Sophie está preparando algo para picar. Vemos como Sophie está dudando con las cantidades de la comida pero al final echa lo que le parece.

SE OYE el timbre. Sophie deja lo que está haciendo.

SOPHIE

(molesta)

¡Hugo haz el favor de abrir la puerta, no seas crío!

Hugo va hacia la puerta. MIKE, SALLY, Johanna y STEPHEN entran por la puerta. Hugo entorna los ojos y Sophie suelta una carcajada. Todos se dan sus respectivos besos.

JOHANNA

(tierna)

¡Sophie, estás guapísima!



SALLY

(con una sonrisa)

¡Hmm! ¡Huele deliciosamente!

Las tres se abrazan. Se sientan a la mesa. Johanna y Sally a cada lado de Sophie. Hugo mira a Sophie y suspira. Se sienta al lado de Mike y Stephen.

HUGO

(divertido)

¿Dos cervezas, chicos?

Ellos asienten. Hugo se levanta y abre el cajón para coger el abridor. Regresa a la mesa con dos cervezas. Luego regresa a la cocina para ir colocando los platos que ha preparado Sophie. Hugo pone los platos en medio de la mesa.

TODOS

(alucinados)

¡Uau!

Sophie se pone roja. Hugo levanta la cerveza. Mike y Stephen hacen lo mismo. Johanna abre el vino tinto de la mesa y sirve a Sophie y a Sally. Antes de cerrarla se sirve a ella misma.

HUGO

(carraspea)

¡Por espectacular mujer! ¡Gracias por hacer esta maravillosa comida! ¡Provecho!

TODOS

¡Por Sophie!

Beben las copas y empiezan a comer.



SOPHIE

¿Cómo va en el Post, chicos?

JOHANNA

¡Va bien!

MIKE

El jefe sigue igual de estúpido...

SALLY

Constantine y Wanda preguntan mucho por ti...

SOPHIE

¡Oh, mándales un beso cuando las veas! ¡Qué envidia chicos!

STEPHEN

Sophie, si no es mucha indiscreción, ¿porqué te despidieron?

Se hace un silencio profundo.

SOPHIE

Stephen, lo que ocurre es que tuve una pelea con el redactor jefe del Post. Le dije que estábamos muy politizados y deberíamos escribir noticias que satisficiesen a toda la población... No se lo tomó muy bien y aquí estoy.

Vemos como Johanna y Sophie están recogiendo las mesas mientras Sally está sentada junto a Stephen en el sofá. Al otro extremo del sofá esta Hugo riéndose de algo que le ha dicho Mike.

SOPHIE

(acercándose con Johanna)

¡Mike que le cuentas a mi marido, ya!



Mike se ríe y levanta las manos en el aire.

HUGO

(gracioso)

No hay nada que yo no sepa de ti.

Sophie se sonroja y se sienta encima de Hugo. Johanna se sienta al lado de Mike cerca de Sally y Stephen.

SOPHIE

¿Qué queréis hacer? ¿Jugamos a algún juego?

JOHANNA

(resoplando)

¡Estoy súper llena! ¿Y si ponemos la televisión?

MIKE

Pon el canal doce, Soph, hacen un programa de debate sobre el uDreamer.

Sophie suspira y cede el mando a Hugo.

SOPHIE

(musitando)

¡Yo paso de ver eso!

Hugo le da un beso y enciende la televisión, coloca el canal doce y aparece en pantalla un programa. En el vemos una PRESENTADORA y a un chico joven llamado MARTIN.

ELLEN

(en la TV)

¡Aquí estamos de nuevo con Martin, nuestro bloguero preferido!



MARTIN

(en la TV)

¡Buenas noches, Ellen!

ELLEN

(en la TV)

¿De qué nos vas a hablar hoy?

MARTIN

(en la TV)

¡Bueno, como ya sabéis, hace meses que está de moda usar uDreamer para poder grabar tus sueños y colgarlos en las redes sociales. ¿Tu lo usas, Ellen?

ELLEN

(en la TV)

¡Claro! Lo que más me gusta es poder controlar todo lo que sueño.

Sophie coge el mando de la televisión y la pone en mute.

SOPHIE

¿En serio tenemos que ver esto?

MIKE

¡Sophie tu que eres tan imaginativa! Te encantaría probarlo, ¡es alucinante! Mirad, mirad, tengo la piel de gallina solo con hablar de ello.

JOHANNA

Además ese sentimiento tan fastidioso de querer recordar un sueño y no poder: desaparece.

Sophie los escucha atentamente.



SOPHIE

Ese sentimiento es horrible, pero es humano. ¿No sientes como si fueses una máquina?

Johanna niega con la cabeza.

MIKE

¿Y que piensa la parejita?

Mike mira a Sally y a Stephen que estaban esperando el momento para hablar.

STEPHEN

Yo simplemente creo que no es sano estar toda la noche bajo un estado tan superficial del sueño... Si nunca hemos podido controlar nuestros sueños ¿para que intentarlo ahora? Por algo será...

SALLY

Yo estoy con él... Encima con los problemas que ha habido últimamente con ciertas publicaciones en Facebook... La tecnología avanza y la ley es incapaz de prever ciertas situaciones, indignante.

JOHANNA

La estupidez humana no tiene límites, ¿a quién se le ocurre colgar un vídeo tan violento? Me parece haber oído que solo le pueden bloquear la cuenta de Facebook, que, lógicamente, no pueden juzgarlo por sus sueños...

SOPHIE

¿A dónde vamos a llegar? Personas simulando que matan a otras personas... (sarcástica) ¿Y qué si solo era un sueño? Maldita sea.





MIKE

Esa es gente estúpida que les gusta ser el centro de la atención. Yo no respondo por esas personas. Lo que sí digo es que el producto es beneficioso para tu intimidad como persona, (mirando a Sally y a Stephen) pensad que la imaginación no tiene límites, chicos.

Vemos como todos se despiden de Sophie y Hugo. Salen por la puerta. Sophie se va hacia al ventanal que da a la terraza.

SOPHIE

(con pena)

¡Me he olvidado de enseñarles mis plantas!

HUGO

(entre risas)

¡Ni yo las había visto! Son preciosas... cómo tu.

Sophie se gira y se pega a Hugo.

SOPHIE

(entre risas)

Solo usaría el uDreamer para poder soñar que estás conmigo todos los días.

HUGO

(entre risas)

Mañana seguiré aquí, y pasado, y pasado...

Hugo va empujado a Sophie hacia la encimera de la cocina. Ambos se ríen y empiezan a desnudarse. Se besan apasionadamente.



## ESCENA IX

INT. - DORMITORIO CASA RIVERSIDE - NOCHE

Sophie y Hugo están en la cama. Hugo está durmiendo profundamente y Sophie lo mira con el ceño fruncido. Vemos una única luz que procede del uNebula que está encima de la mesita de noche de Hugo. De repente la habitación se ilumina por la luz que desprende el teléfono móvil de Sophie y vemos un mensaje de su PADRE, Thomas.

THOMAS

(en el mensaje)

¿Cómo se encuentra mi princesa?

Solo te escribía para desearte buenas noches.

SOPHIE

(escribe)

¡Papi! Aquí estoy en la cama sin poder dormir.

THOMAS

(escribe)

¿Y Hugo?

SOPHIE

(escribe)

Durmiendo como un tronco. ¿Y Rebeca?

THOMAS

(escribe)

También, está aquí dormida.

SOPHIE

(escribe)

¿Cuándo volvéis?



THOMAS

(escribe)

Princesa, en dos semanas nos vemos.

Buenas noches.

SOPHIE

(escribe)

Buenas noches.

Te quiero.

Una hora más tarde, Sophie se levanta sobresaltada, busca el móvil de nuevo y abre la conversación con su padre. Sophie abre el teclado y relee la conversación con su padre. Cierra el teclado, cierra el móvil y lo deja en la mesita.

## **ESCENA X**

INT. - DESPACHO NEUROLOGO - DÍA

Vemos a Sophie en el despacho del neurólogo.

SOPHIE

(avergonzada)

Pensaré que estoy un poco loca, e incluso que estoy aburrida...(pausa). Pero esta semana me olvido de algunas cosas, pequeños detalles, el monedero o la medida exacta de leche para hacer una tarta...

NEUROLOGO

(serio)

Sophie, con todos mis respetos, parecen ser despistes. ¿Últimamente ha sufrido mucho estrés?



SOPHIE

Sí, esta semana he dejado de trabajar, bueno, me han despedido. Pero... ayer por la noche, estaba escribiendo un mensaje a mi padre y cuando fui a preguntarle cuándo volvían, resulta que hace una hora, estaba hablando con él de eso mismo.

El neurólogo va asintiendo mientras teclea algo en el ordenador.

NEUROLOGO

De acuerdo, Sophie. Quiero que recuerde esta dirección: Calle Brighton número 74. Y ahora, hábleme de su familia.

SOPHIE

(seria)

Bueno, mi madre murió cuando yo era muy joven, mi padre se volvió a casar con su mujer actual, con la que está ahora de viaje... Mi hermana, Lexi, está por... aquí y mi marido, Hugo, está trabajando.

NEUROLOGO

(mientras teclea algo en el ordenador)

¿En qué trabaja su marido?

SOPHIE

Bueno... es mozo de almacén en la fábrica de Microsoft.

NEUROLOGO

De acuerdo, Sophie. Dígame que dirección era la que le he dicho antes.

SOPHIE

(se mueve intranquila en la silla)

Calle...Br...Empezaba por B...Brighton!



NEUROLOGO

¿Y el número? ¿47, 74 o 75?

SOPHIE

Pensaba que solo tenía que acordarme de la calle, no, no recuerdo el número.

El neurólogo teclea en el ordenador. Sophie está muy intranquila. El neurólogo la mira a los ojos.

NEUROLOGO

De acuerdo, Sophie. Pida hora para la semana que viene, quiero hacerle algunas pruebas... ¿Está bien?

SOPHIE

Sí, Gracias.

NEUROLOGO

Procure hacer ejercicio y beber mucho agua.

Sophie asiente distraída.

## **ESCENA XI**

INT. - SALÓN CASA RIVERSIDE - DIA

Vemos a Sophie caminando de arriba para abajo del salón. Abre uno de los cajones del mueble y saca un paquete de tabaco con un mechero.



## **ESCENA XII**

EXT. - TERRAZA CASA RIVERSIDE - DÍA

Sale a la terraza a fumarse un cigarrillo y suspira. Tira la ceniza en una de las macetas.

## **ESCENA XIII**

INT. - SALÓN CASA RIVERSIDE - DÍA

Sophie entra de nuevo en casa y vuelve a abrir el mismo mueble. Deja el tabaco allí y saca una bolsita pequeña de color metalizado. Va directa hacia el dormitorio.

## **ESCENA XIV**

INT. - DORMITORIO CASA RIVERSIDE - DÍA

Se tumba en la cama y enciende la televisión. Cambia de lado de la cama y estira su brazo hacia el uNebula de la mesita de Hugo. Cuando Sophie lo toca éste se enciende y en la televisión aparece un iniciar sesión.

SOPHIE

(musitando)

Qué poco original...

Sophie coge el mando y coloca el cursor encima de crear cuenta. Sophie introduce sus datos y se crea la cuenta. En la pantalla vemos que pone: "buscando dispositivo". Sophie se toca detrás de la oreja derecha y va corriendo hacia el baño.



## **ESCENA XV**

INT. - BAÑO CASA RIVERSIDE - DÍA

Abre la bolsa con cuidado y vemos en el interior una tirita de color blanco. Sophie la coge y se la coloca detrás de la oreja derecha. Presiona unos segundos y hace una mueca de dolor. Se mira en el espejo y vemos como una luz azul que se entrevé detrás de la oreja derecha. Sophie se acaricia la piel.

## **ESCENA XVI**

INT. - DORMITORIO CASA RIVERSIDE - DÍA

Vuelve a la cama cerrando la puerta del baño.

## **ESCENA XVII**

EXT. - ACANTILADO - DÍA - SUEÑO SOPHIE

Vemos a Sophie encima de un acantilado. Mira a su alrededor, se toca la cara y se mira los pies. Empieza a correr rápido, cada vez más rápido, hasta llegar al último trozo de tierra. Y sin dudar, alza el vuelo. Vemos como Sophie sobrevuela el mar y grita de alegría. Cierra los ojos.

## **ESCENA XVIII**

INT. - SALÓN CASA RIVERSIDE - DÍA

Mientras Sophie y Hugo están comiendo, ven en las noticias el comunicado de la empresa uDream.

PRESENTADORA

Esta mañana, la empresa uDream nos ha comunicado, finalmente, que su producto será de pago a partir del mes que viene.



A Sophie se le atraganta un trozo de carne. Hugo la mira extrañado.  
Sophie bebe agua.

SOPHIE

(carraspeando)

Sí... es que hace unos días me creé una cuenta... Solo para probar

HUGO

¿Y qué soñaste?

SOPHIE

(pausa). Nada interesante. ¿Pagaremos el uDreamer?

HUGO

Yo seguro, son las únicas horas que tengo para poder estudiar.

SOPHIE

Yo creo que también lo voy a pagar, me irá bien para poder entretenerme en algo.

HUGO

¿Estás segura? Debemos pensar en que hay que seguir pagando todo lo demás y entre mi salario y tu paro... No se si llegaremos a todo.

SOPHIE

Al menos este primer mes...

HUGO

Como quieras...





Sophie no lo contesta. Siguen comiendo en silencio. Vemos como Hugo coge su móvil y se baja la aplicación de uDreameer. Vemos como introduce su nombre y la aplicación carga sus datos bancarios. La aplicación le ofrece tres formas de pago. Hugo selecciona la forma de pago para un mes, cuesta 30£. Hugo cierra el móvil y mira a Sophie que también tiene el teléfono en las manos.

HUGO

(con tono amable)

Me voy a descansar.

Sophie hace un RUIDO de asentimiento. Hugo desaparece y cierra la puerta de la habitación.

#### **ESCENA XIX**

EXT. - CALLE GUN - TARDE

Sophie está corriendo por la calle principal de Reading. Ve un Subway y entra.

#### **ESCENA XX**

INT. - SUBWAY - TARDE

En un *timelapse* vemos como la gente entra y se va y ella sigue sentada comiendo un bocata y luego simplemente mirando al horizonte.

#### **ESCENA XXI**

INT. - SALÓN CASA RIVERSIDE - NOCHE

Sophie entra feliz en casa y se encuentra con Hugo en la entrada con los brazos cruzados.



SOPHIE

(asustada)

¡Qué susto, Hugo! ¿Qué haces tan pronto?

HUGO

(enfadado)

Te lo dije ayer... ¿Dónde has estado?

SOPHIE

He salido a correr. Me voy a duchar.

Hugo le va a dar un beso y Sophie se aparta.

SOPHIE

Ahora no. Me voy a la ducha.

## **ESCENA XXII**

INT. - DORMITORIO CASA RIVERSIDE - NOCHE

Sophie está en la cama terminando su última hora diaria de uDreamer, Hugo entra en casa. Sophie se desconecta y sale de la habitación.

## **ESCENA XXIII**

INT. - SALÓN CASA RIVERSIDE - NOCHE

Se abrazan y se dan un beso en los labios.



SOPHIE

(hundiendo su cara en el pecho)

Que bien que ya estés aquí.

HUGO

Estoy hecho polvo. Te juro que si consigo el ascenso no haré jamás estas jornadas tan largas... (pausa). La evaluación será dentro de dos días.

SOPHIE

Eres el hombre más inteligente que conozco, seguro que te cogen.

Hugo abre la nevera y coge una cerveza. Sophie se dispone a preparar algo de comida. De repente se OYE un tono de mensaje. Sophie saca su teléfono del bolsillo derecho. Vemos como aparece una notificación de la aplicación del Reading Post.

SOPHIE

Cariño, mira esto.

Hugo se acerca y Sophie entra en el enlace del video que lleva a Youtube. Aparece la POLICIA entrando en una casa y llevándose a unos informáticos.

POLICIA

(gritando. En el vídeo)

¡Que no se mueva nadie! Están todos detenidos por intento de plagio.

Hugo coge el mando de la televisión y vemos que allí la PRESENTADORA anuncia el suceso.



PRESENTADORA

(en la televisión)

...Unos jóvenes de entre veinte y veintitrés años han sido detenidos esta madrugada por intentar plagiar el producto de la empresa uDream, el uDreamer.

Se abre el plano de la presentadora y vemos a tres INVITADOS.

PRESENTADORA

(en la televisión)

Recordamos que hace unos días la empresa anunció que se tornaba de pago. ¿VICENT crees que puede estar relacionado?

VINCENT

(en la televisión)

Lo creo firmemente, me parece excesivo el precio que plantea la empresa y más para los jóvenes.

Hugo cambia de canal y pone la radio. Sophie vuelve a la cocina. Hugo pone la mesa.

#### **ESCENA XXIV**

INT. - ALMACÉN - DÍA

Hugo está realizando sus anotaciones diarias en su libreta mientras los demás están bajando las cajas. A lo lejos Charles está hablando con GEORGE, el encargado de llevar la cuenta de los pedidos. Charles está señalando la lista colgada en la pared y George agacha la cabeza. Hugo mira hacia allí y adivina lo que está sucediendo. George que lo ve desde lejos, se acerca a Hugo corriendo y lo tira al suelo.

Cuando Hugo está en el suelo, George le pega un puñetazo.



GEORGE

(gritando)

¡Miserable! ¡Cabronazo!

Hugo intenta cubrirse con lo que puede. Pero hace muecas de dolor. Llega Charles para parar la pelea y se lleva a George a su oficina.

CHARLES

(gritando)

¡George, a mi oficina ya! ¡Y los demás a seguir trabajando! Fellner quédate donde estás.

Vemos como Charles se lleva a George a su oficina. Vemos como le sirve un baso de agua y como le da unas palmadas en la espalda. Sale de la oficina y se dirige hacia Hugo.

CHARLES

Fellner... Le tengo que explicar la situación de su compañero. ¿Usted sabía que George es adicto al uDreamer?

HUGO

(frotándose los antebrazos)

No, señor.

CHARLES

Me lo imaginaba. George acaba de ser padre y con su mujer (hace un gesto de loca con el dedo en la sien)... yo también querría evadirme de eso. ¿Comprende?

HUGO

¿Y qué tengo yo que ver en todo esto?

CHARLES

Pues mire, hace tiempo que todos lo vemos fanfarronear con su libretita debajo del brazo. Revisa los pedidos y la



empresa no le paga para esto... He informado al superior y me ha ordenado pedirle que se limite a hacer su trabajo.

Hugo parece muy sereno y asiente con educación. Pero sus puños se van apretando más y más. Charles le da un palmazo en la espalda. Hugo vuelve a su puesto.

#### **ESCENA XXV**

INT. - ALMACÉN - NOCHE - SUEÑO HUGO

Vemos el almacén vacío y a Hugo delante de un examen en un aula. Hugo está tranquilamente contestando las preguntas. De repente George se le lanza encima y se queda parado en el aire. Hugo levanta la mirada y se acerca a él, coge su lápiz de su bolsillo derecho del pantalón y apuñala repetidamente a George en el cuello hasta matarlo.

#### **ESCENA XXVI**

INT. - DORMITORIO CASA RIVERSIDE - MADRUGADA

Vemos como Hugo sonríe débilmente.

#### **ESCENA XXVII**

INT. - SALÓN CASA RIVERSIDE - NOCHE

Sophie está tomando una copa de vino en el sofá viendo las noticias sobre la afectación del uDreamer. Mira su móvil y ve que no tiene más tiempo para soñar hoy. Sophie selecciona la opción de coger horas extras de Hugo.



## **ESCENA XXVIII**

INT. - CASA HEMDEAN STREET - NOCHE - SUEÑO SOPHIE

Vemos a Sophie de pequeña corriendo por la casa de sus padres con una muñeca cogida del pelo en la mano izquierda. Vemos a LEXI DE PEQUEÑA como juega en su cuarto. Sophie pasa de largo y abre la habitación de sus padres al final del pasillo. Su MADRE y su PADRE están mirando la tele. Se OYE una película. Sonríen al ver a Sophie y esta se acurruca entre los dos. Mira a su madre a los ojos.

SOPHIE

Mamá, te echo de menos.

Esta le acaricia el pelo. Sophie se acurruca de nuevo entre los dos. Sus padres colocan una manta encima de ella. Sophie se queda dormida.

## **ESCENA XXIX**

INT. - DESPACHO NEUROLOGO - TARDE

Sophie está sentada frente al neurólogo.

NEUROLOGO

Sophie, no he encontrado nada en la resonancia, ni enfermedad vascular cerebral, ni indicios de infartos ni tumores.

Sophie suspira aliviada.



NEUROLOGO

Y además, el análisis de sangre está limpio. (pausa). Sin embargo me preocupa el test de memoria que hicimos hace dos semanas. Quisiera hacerte una tomografía computarizada.

Sophie asiente sin preguntar.

NEUROLOGO

Venga con su marido la para recoger los resultados.

### **ESCENA XXX**

INT. - DORMITORIO CASA RIVERSIDE - NOCHE

Sophie y Hugo están en la cama tumbados en la cama. Hugo duerme y Sophie está con los ojos abiertos. Sophie le toca el brazo.

SOPHIE

¿Hugo?

Este no se mueve ni hace ningún ruido.

Una hora después abre las luces y despierta a Hugo.

SOPHIE

Hugo, cariño, tenemos que hablar...

Hugo se desconecta del uDreamer y al ver las luces encendidas y a su mujer despierta se extraña.

HUGO

(con voz somnolienta)

¿Qué pasa, cariño?





Hugo acaricia la cara de Sophie. Esta empieza a balbucear.

SOPHIE

Es...es...es...que...

HUGO

Shhh... tranquila. ¿No puedes dormir?

SOPHIE

(entre sollozos)

No. (pausa). Tengo que contarte que... he estado yendo al neurólogo.

Hugo se incorpora de la cama y se pone serio.

SOPHIE

(tartamudeando)

He estado un par de semanas olvidándome de pequeños detalles que cada vez de vuelven más grandes. A veces me desoriento, se me olvida alguna palabra... Están haciéndome pruebas.

HUGO

Sophie... es el estrés, el trabajo, es todo... Yo también me olvido a veces de hacer algo, pero, cariño, no creo que tengas que preocuparte por eso.

Sophie lo mira fijamente y Hugo la abraza. Se tumban los dos juntos abrazados. Sophie empieza a darle besos en el cuello a Hugo.

HUGO

Sophie, no puedo, tengo que seguir.



## ESCENA XXXI

INT. - ALMACÉN - DÍA

Hugo está en su puesto de trabajo como siempre, con su libretita y mirando un montón de cajas. Aunque está más cansado de lo normal. Se acerca Charles por la espalda.

CHARLES

Fellner, mañana tienes la evaluación... (pausa). Personalmente he aconsejado al analista que no te evaluase pero mi jefe se ha interpuesto. Aún así te recomiendo encarecidamente que no te presentes, no accediste a la universidad y dudo que puedas ascender ya que hay personal más cualificado para el puesto. Así es chico (le da una palmadita en la espalda) un error como ese es una mancha imborrable en tu expediente.

HUGO

Se que la evaluación es mañana. (pausa). He estado preparándome durante meses para el puesto, me voy a presentar, y que ellos decidan si soy apto o no para el puesto.

Charles sonríe con malicia y asiente con la cabeza. Cuando se marcha vemos a Hugo como aprieta los puños con mucha ira.

## ESCENA XXVI

INT. - SALÓN CASA RIVERSIDE - NOCHE

Hugo entra en casa de mal humor. Sophie está sentada delante de la tele apagada. Hugo se coloca a su lado y la mira. Sophie gira la cabeza y da un brinco y enciende la tele.



HUGO

Sophie, ¿estás bien?

SOPHIE

Yo...yo no tengo más...horas y...y estaba intentando soñar por mi cuenta pero no tengo sueño. Me has pegado un buen susto.

Hugo coge una cerveza y se sienta a su lado.

SOPHIE

¿Cómo ha ido el día?

HUGO

Bien... mal... pero da igual.

SOPHIE

¿Cuándo tienes la evaluación?

HUGO

(arqueando las cejas)

Sophie... es mañana

SOPHIE

Lo vas a hacer genial, eres el mejor.

Hugo le da un beso en la frente y se levanta a preparar algo de cenar.

Se sientan a cenar mientras ven la televisión sin decir nada.



### ESCENA XXXIII

INT. - ALMACÉN - NOCHE

Vemos a Hugo sentado en una sala con otros de sus compañeros de trabajo, aunque también hay algunos DESCONOCIDOS. Éste se sienta en primera fila, la única libre, y le entregan un examen. Hugo empieza a escribir. De pronto uno de sus compañeros empieza a dar golpes en la silla de Hugo. Hugo se enfurece y sigue escribiendo.

### ESCENA XXXIV

INT. - SALÓN CASA RIVERSIDE - NOCHE

Sophie está leyendo un libro en la ventana. Vemos que no cambia de página. Se oye la puerta y vemos a Hugo empapado. Sophie sigue absorta en su libro. Hugo CARRASPEA pero Sophie no le hace caso, se va a la ducha.

Cuando regresa Sophie sigue igual, Hugo se calienta la cena y come. Cuando termina camina hacia Sophie y ve que está soñando con los ojos abiertos. La despierta.

HUGO

¿Sophie?

SOPHIE

¡Ay, Hugo! No te he oído entrar. (mira el libro) No soy capaz de pasar la maldita página.

Sophie se levanta y Sophie se sirve la cena.

HUGO

¿Qué día tienes cita con el neurólogo?



SOPHIE

El próximo fin de semana. (pausa). ¿Cómo ha ido el examen?

HUGO

Bien, bien.

SOPHIE

¡Eso es genial! No sabes cuanto deseo tenerte en casa, podríamos pensar en ampliar la habitación vacía con el estudio...

HUGO

Sophie... no adelantes acontecimientos.

SOPHIE

Si no lo deseas no será, Hugo.

HUGO

Me gusta ser realista, y hasta que no lo tenga no podemos soñar... Lo de la habitación ya veremos, con un solo trabajo tampoco podemos sumar un gasto a nuestras vidas.

SOPHIE

No es un gasto, Hugo, es un bebé. ¡Tiene un nombre! Cuando regrese mi padre hablaré con él, tiene contactos. Además, siento que ahora me conviene descansar, tantos años en el maldito periódico ¡estaba harta!

HUGO

(desesperado)

¡Yo también, no puedo más! Me siento marginado por mis compañeros y mi jefe es un cabrón, ¡todos tenemos problemas, Sophie! Además yo lo digo por tu bien, deberías ser autosuficiente, si no entra dinero no deberías gastarlo. Me



parece genial que quieras descansar, pero entonces no pienses en tener un bebé, para eso tenemos que trabajar los dos.

SOPHIE

Para eso tenemos que quererlo los dos.

HUGO

Sophie... basta, no voy a entrar en el trazo. Que piense con más sensatez no quiere decir que no lo quiera.

Sophie se sienta en la mesa y Hugo la mira mientras come.

### **ESCENA XXXV**

INT. - ISLAND BAR - NOCHE

Hugo y Sophie están sentados en una mesa de dos justo al lado del río Támesis que se ve a través de la cristalera a su derecha. Están compartiendo un plato de espaguetis al pesto y en medio hay una ensalada medio terminada. En la cubitera a su izquierda hay un vino tinto, Hugo lo sirve y lo vuelve a dejar. Sophie levanta la copa.

SOPHIE

Me alegra haber venido, estos días he estado un poco irascible, pero confieso que es por las pruebas que me están haciendo.

HUGO

Sophie, no hace falta que te justifiques. Y respecto a los resultados, ya veras como todo saldrá perfectamente.

Chocan sus copas y beben.



En la mesa de al lado, sientan a una FAMILIA con dos hijos. Hugo entorna los ojos y Sophie sonríe por debajo del bigote. La familia pide un agua rápidamente. Hugo y Sophie los observan sin decir nada. Los niños están con el móvil riéndose cada dos por tres. Los padres están DISCUTIENDO. Cuando por fin dejan de discutir entre sí van a por sus hijos.

MADRE

Niños, ¿podéis no hacer tanto ruido? Me duele la cabeza.

PADRE

Déjalos, Marie, son niños.

MADRE

¿¿Qué no me habéis oído!?! Dejad el maldito móvil de una vez.  
¿Por dios! Ya no se puede salir a la calle tranquila. ¿Me tenéis amargada los tres! ¿Me hacéis pasar vergüenza!

PADRE

Marie, vasta, la gente nos está mirando.

Los niños siguen mirando sus móviles.

Hugo y Sophie se miran con complicidad.

SOPHIE

(bajito)

¿Tu crees que estos niños usan el uDreamer?

HUGO

(bajito)

Supongo, seguro que tienen más de doce años.



SOPHIE

Si yo tuviera un hijo no le dejaría usar el móvil cuando saliésemos a cenar. Al final no hacen más que distraerse con el mundo virtual y no viven la realidad.

HUGO

Como tu estos días...

SOPHIE

¿Qué quieres decir con eso?

HUGO

No quiero que te molestes, ¿vale? Es solo que esta semana me han faltado dos horas de sueño. No pasa nada, ya no las necesito tanto como antes... pero, no entiendo, si antes lo criticabas y ahora estas enganchada.

SOPHIE

No estoy enganchada. Siento haberte cogido tus horas, te las devolveré o te las pagaré, como quieras.

HUGO

No te preocupes... Yo me reduciré las horas a la mitad ya que probablemente no lo use tanto. Además hay que reducir gastos.

SOPHIE

Vale, pero yo... no se que hacer. Al estar todo el día sola en casa... La verdad es que me entretiene bastante.

HUGO

Tú haz lo que creas conveniente.

SOPHIE

Si.





Hugo intenta devolverle la mirada pero Sophie no lo quiere mirar, no despega su mirada del Támesis.

#### **ESCENA XXXVI**

INT. - DORMITORIO CASA RIVERSIDE - MADRUGADA

Sophie está con los ojos como platos. Al lado vemos a Hugo con los ojos cerrados y la luz del uNebula encendida. Sophie se frota el cuello.

#### **ESCENA XXXVII**

EXT. - PARQUE - TARDE

Sophie y Lexi están sentadas en el césped comiendo una hamburguesa.

LEXI

Y entonces, ¡pum! Chocamos con las bicicletas, ¡qué daño me hizo! No paraba de insultarle hasta que vi su cara, pobre. Fuimos a tomar unas cervezas y desde entonces no nos separamos. ¡Qué pena tener que volver!

Sophie y Lexi están caminando por el parque.

LEXI

Es tan guapo, tiene unos ojos azules...qué me tienen loca. ¡Mira que cara tengo! Dios, ¡si es que estoy pillada! Pero, ¿tu que? ¿Novedades?

SOPHIE

Hmmm, no mucho. He empezado a usar el uDreamer.



LEXI

¡Lo que yo te dije! Es genial ¿verdad? ¿Qué fue lo primero que soñaste?

SOPHIE

Que volaba, corría por un acantilado hasta sobrevolar el mar.

LEXI

¡Qué imaginación! (pausa). Ahora que lo usas... ¿alguna vez has soñado con mamá?

SOPHIE

(con los ojos vidriosos)

Sí... No he podido evitarlo. ¿Te acuerdas de lo guapa que era? Su pelo... su voz...

LEXI

Te quiero, hermana. Siempre nos tendremos la una a la otra.

Se abrazan y a Sophie se le escapa una lágrima.

### **ESCENA XXXVIII**

INT. - DESPACHO NEUROLOGO - TARDE

Hugo y Sophie están sentados delante del neurólogo. Éste les muestra los resultados.

NEUROLOGO

(señalando la radiografía)

Sophie, como se ve en esta parte tu nivel de beta-amiloide es alto y existen mutaciones de la presenilina. Ambos son



indicadores del Alzheimer familiar pero debería tener un examen genético para poder contrastarlo.

HUGO

(mirando a Sophie)

¿Qué nos quiere decir con todo esto?

NEUROLOGO

Es muy probable que Sophie tenga un Alzheimer de inicio precoz... Es muy joven, pero esta enfermedad cada vez en pacientes más jóvenes.

Sophie no respira. Hugo la abraza pero ella está rígida.

#### **ESCENA XXXIX**

EXT. - CALLE CROWN - DÍA

Hugo y Sophie están ambos corriendo por la calle Crown, Hugo la lleva a la casa donde creció. Cuando llegan Sophie se asoma a la ventana de la casa y se asusta con un gato que hay dentro.

SOPHIE

¡Ay, maldito gato! ¿Descansamos aquí un rato?

HUGO

¿Estás bien? Te veo un poco pálida.

SOPHIE

Sí, sí, son estos medicamentos, me dejan agotada enseguida.

HUGO

Igual también es que estás nerviosa porque tus padres llegan mañana.



SOPHIE

Igual sí. (pausa). No quiero que se hable del tema, Hugo. Creo que todo va a ser mejor si no hablamos de esto.

Se hace un silencio incómodo. Hugo asiente.

HUGO

Mira, justo en esta ventana solía asomarme cuando era pequeño y mis padres trabajaban en la pastelería de en frente.

SOPHIE

¿Dónde está?

HUGO

Justo donde ves el fish and chips, ahí estaba la pastelería.

SOPHIE

Todo cambia tan rápido, parece que el mundo tenga prisa para que nos hagamos mayores... con lo bien que se está siendo niño... ¿Alguna vez has soñado con tu infancia?

HUGO

No... No quiero recordarla... no quiero alterar esos recuerdos. Estar aquí ya me hace rememorar todos los fracasos, todo a lo que me pidió que renunciara para ayudarlo con la pastelería cuando mi madre murió. Él no tenía derecho a pedirme que hiciera ese sacrificio...

SOPHIE

Seguro que tu padre no pensó en las consecuencias... Además perdió a su mujer, se quedó solo contigo y con la tienda, necesitaba ayuda y seguro que debería estar desesperado.



HUGO

Si hubiésemos tenido un poco más de dinero... ¡Sólo había que pensar a largo plazo! Le hubiese podido ayudar más si hubiese estudiado... y no encerrado trabajando con él. En fin, no lo culpo, fue su decisión. Pero lo que has dicho antes de ser niño... para mí ser niño implica que los demás decidan por mí, prefiero ser adulto y tomar mis propias decisiones ante cualquier consecuencia.

SOPHIE

Entiendo. (pausa) ¿Volvemos a casa?

Hugo asiente y se alejan de la casa.

#### **ESCENA XL**

INT. - SALÓN CASA RIVERSIDE - DÍA

Hugo y Sophie están poniendo la mesa, Sophie está inquieta, no para de ir de un lado para otro.

HUGO

Se te va a caer algo, Sophie, relájate.

Suena el timbre. Hugo abre y Sophie se queda en el salón. Aparecen THOMAS y REBECCA con una olla en la mano cada uno. Besan apresuradamente a Hugo y dejan las ollas en la cocina. Sophie sale tímidamente del salón y al verlos se pone a llorar. Los tres se abrazan.

Rebecca está cocinando cuatro cosas a la vez mientras habla con Hugo sobre su viaje por España. Sophie y Thomas están hablando en voz baja en el sofá. De pronto suena el timbre y Hugo abre la puerta, Lexi aparece con una tarta, se la entrega a Hugo y corre



hacia Rebecca y la abraza. Thomas se levanta del sofá y camina hacia Lexi con los brazos extendidos.

Se sientan en la mesa ya preparada.

REBECCA

Tendríais que haber venido, hacía un calor, había una comida riquísima y una gente súper hospitalaria. ¡Teníamos que ir! Hacia años que estábamos con la mosca detrás de la oreja.

LEXI

¡De eso nada! En Ámsterdam sí que os lo pasaríais bien (pausa). Los jóvenes, claro. Además, conocí a un chico...

THOMAS

Ya estamos otra vez...

REBECCA

¡Thomas no seas carca! ¿Cómo es?

LEXI

Es un chico guapísimo, es alto, guapo, inteligente...

HUGO

¡Anda como yo! Igualito

Sophie se ríe de la cara que ha puesto Lexi al oír el comentario de Hugo.

## **ESCENA XLI**

EXT. - TERRAZA CASA RIVERSIDE - ATARDECER

Sophie y Lexi están fumando en la terraza. Dentro de la casa no hay ni rastro de Thomas y Rebecca. Hugo está en el sofá dormido.



LEXI

Hugo ha caído como un tronco.

SOPHIE

(se ríe)

¡Ya lo creo!

LEXI

LUCCA vendrá dentro de dos semanas, ¡estoy emocionadísima!

Sophie sonríe.

LEXI

(se pone seria)

Sophie, a pesar de que Hugo me ha dicho que no hable contigo del tema, no puedo seguir fingiendo que no existe. ¿Estás bien? ¿Cómo te enteraste? ¿Qué sientes? ¿Yo también lo tendré?

SOPHIE

No creo que tengas Alzheimer... Aunque podrías ir a hacerte unas pruebas, por si acaso. Y respecto a todas las demás preguntas... No lo se, me siento débil y a veces noto que repito las cosas dos veces. (pausa). El otro día se me ocurrió ir a hacer la compra, siempre iba con Hugo, pero me moría de hambre. Total, que allí en el supermercado me encuentro a una mujer, me sonaba su cara, pero no podía recordar su nombre. Cogí el carrito y giré por el otro pasillo; creo que ella no me vio. (Se ríe débilmente).

LEXI

Qué triste, Soph, eres mi hermana... y estoy intentando ver en qué momentos podría haberme dado cuenta de tu enfermedad. ¿Igual con lo del monedero? No lo se, justo quedamos hace una semana y no sabía nada...



SOPHIE

Aún no tenía el diagnóstico y no quería preocuparte..

LEXI

(pensativa)

Así que de mamá (pausa). Mamá tenía Alzheimer...

SOPHIE

Sí...(suspira) Tiene que ser de ella.

Lexi se seca una lágrima a escondidas.

SOPHIE

¿Estás llorando? ¡Ah, no, eso sí que no! ¡Estás rompiendo las reglas del todo! ¡Para ya, para de llorar, Lexi!

LEXI

(con la nariz tapada)

Siento que estés pasando por esto.. No puedo ni imaginarme el miedo que deber sentir.. Lo siento, lo siento..

SOPHIE

Estoy bien, Lexi. No te disculpes, joder.

Las dos hermanas se abrazan. Vemos las macetas sin flores y con un montón de cigarrillos clavados.

## **ESCENA XLII**

EXT. - TERRAZA CASA RIVERSIDE - TARDE

Sophie sale por la puerta del balcón y se sienta en una de las sillas. Coge el móvil, se descarga una aplicación. Entra y empieza a jugar. Son juegos de memoria. De repente se asusta al oír el timbre.





### ESCENA XLIII

INT. - SALÓN CASA RIVERSIDE - TARDE

Cuando abre la puerta, ve a su padre. Sophie se lanza a su cuello y lo besa como una loca en las mejillas. Thomas pasa y cierra la puerta. Ambos se dirigen a la terraza sin decir nada.

### ESCENA XLIV

EXT. - TERRAZA CASA RIVERSIDE - TARDE

Sophie le ofrece un cigarrillo a su padre y este tras un momento de duda, coge uno.

THOMAS

Ni se te ocurra decirle nada a Rebecca.

Sophie hace un gesto de cerrar con cremallera su boca. Thomas se ríe y enciende el cigarro. Sophie hace lo mismo.

SOPHIE

¿Tu también vas a romper la norma verdad?

THOMAS

No si no quieres hablar de ello.

Sophie le aguanta la mirada y asiente.

THOMAS

Aún así, te he traído esto. Ya sabes que mi instinto de policía siempre está alerta.

Thomas saca de su bolsillo una cajita. Sophie la abre y vemos una pulsera donde pone: "pérdida de memoria". Thomas la coge y se la coloca en la muñeca derecha.



SOPHIE

¿De verdad es necesario?

THOMAS

Si no puedo convencerte para que te quedes en casa, deberás llevar esta pulsera por precaución. (pausa). Hija, no quiero meterme en vuestros asuntos, pero... ¿has pensado cómo vais a poder mantener esta casa? Sí necesitas ayuda, te puedo ayudar.

SOPHIE

Papá, Hugo va a conseguir el ascenso y una vez lo consiga, ya veremos.

THOMAS

¿Y si no lo consigue?

SOPHIE

Entonces, si no podemos pagar la casa, nos iremos a otra. Ya nos arreglaremos, dudo que Hugo quiera aceptar tu dinero, tampoco yo quiero.

THOMAS

Está bien, hija, está bien. Me voy que Rebecca piensa que he salido a comprar pan.

SOPHIE

No creo que te haya creído. (se ríe) Adiós, papá. Te quiero.

THOMAS

Te quiero, hija.

Le da un beso en la frente y se va. Sophie se queda sola en la terraza. Coge el móvil de la mesa y lo mira. Vemos que tiene un mensaje de Lexi.



LEXI

(escrito)

Estoy por tu casa, supongo que estás sola, así que baja al Island cagando leches, vaga.

Sophie se parte de risa y se asoma a la barandilla. Vemos a Lexi en una de las mesas del exterior.

#### **ESCENA XLV**

EXT. - ISLAND BAR - DÍA

Vemos a Lexi como mira a Sophie des del bar.

LEXI

(gritando)

¡Sophie, baja!

Todas las personas de su alrededor miran a Lexi y después a Sophie. Sophie se esconde detrás de la barandilla. Lexi se ríe divertida. Al segundo le llega un mensaje de Sophie.

SOPHIE

(escrito)

¡Cabrona!

Lexi se ríe a carcajadas. Vemos como aparece Sophie. Lexi se levanta y la abraza. En seguida nota que su hermana lleva la pulsera de "pérdida de memoria".



LEXI

¡Sí lo adivino me invitas a esta cerveza!

SOPHIE

Vale, adivina.

LEXI

Papá, ¿no?

SOPHIE

No se porqué sigo jugando a estos juegos...

LEXI

(se pone seria)

Sophie... ¿cómo estáis tu y Hugo?

SOPHIE

(extrañada)

¿A qué viene eso? Estamos bien... pero la semana se me hace larga cuando él no está... Además, últimamente, discutimos bastante...

LEXI

Es que... (Lexi coge la mano de Sophie) (Sophie coge su cerveza) creo que estoy embarazada.

SOPHIE

¿Qué?

Sophie se queda con la boca abierta. Lexi sonrío y se toca la barriga.



SOPHIE

(sonríe débilmente)

Estoy realmente feliz por ti. (cambia a un tono serio) Cómo te vea fumar o beber más, te juro que te mato.

Lexi le acerca la cerveza.

LEXI

Toda tuya hermana. Echaré de menos nuestros momentos de cigarrillo y confesiones en tu terraza.

Sophie se bebe de un trago su cerveza y empieza a beberse la de Lexi.

LEXI

¡Anda que empiezas bien tu! Soluciona los problemas con Hugo, cielo. Se ve a la legua que algo os pasa.

Sophie la escucha pero no dice nada.

## **ESCENA XLVI**

INT. - DORMITORIO CASA RIVERSIDE - NOCHE - SUEÑO SOPHIE

Sophie está tumbada en la cama durmiendo junto a Hugo. De repente, algo le rodea la muñeca y Sophie, que quiere gritar, no tiene boca. La pulsera de la pérdida de memoria se transforma en una cadena que la amarra al cabezal de la cama. Una mano huesuda aparece debajo de la cama y cuando está a punto de atravesarle el ojo, Sophie consigue gritar.

SOPHIE

¡Ahhhh!



## ESCENA XLVII

INT. - ALMACÉN - NOCHE

Vemos a Hugo con cara de sueño y con la Tablet en la mano. Aparece Charles.

CHARLES

¡Todo el mundo aquí, por favor!

Los que estaban cargando cajas llegan los primero, luego llegan los que hacen recuento de pedidos, con ellos llega Hugo. Cuando Hugo se incorpora todos lo miran con cara de desprecio. Finalmente, llegan los que estaban con las máquinas. Y Charles asiente.

CHARLES

Chicos, dirección me manda noticias. Una mala y una buena. La buena es que estamos haciendo muy buen trabajo. (los trabajadores aplauden). La mala es que mañana hay que llegar una hora antes a recoger un pedido de China. Va a ser un pedido grande, así que podéis marcharos antes hoy y recobrar fuerzas.

Todos hacen ruidos de queja y se oyen murmulos. Cuando están a punto de marcharse, Charles llama a JOSEPH. Hugo se aleja lentamente para poder escuchar de lo que hablan.

CHARLES

Enhorabuena, Joseph. En el nombre de la junta te felicitamos por tu ascenso.



Charles le tiende la mano y Joseph entusiasmado se la estrecha. Hugo contiene el aliento y camina a zancadas. Charles deja de mirar a Joseph y levanta la vista hacia Hugo y sonríe maliciosamente.

### **ESCENA XLVIII**

INT. - SALÓN CASA RIVERSIDE - TARDE

Sophie está sentada en el sofá haciendo zapping en la tele. De pronto pasa por un canal donde hay dos personas haciendo un debate. La presentadora, se llama MERY y el invitado es el bloguero, Martin. Sophie deja el canal. Coge su móvil y empieza a jugar en la aplicación de memoria.

MERY

(en la televisión)

Entonces, Martin, para que a todos nos quede claro, ¿has encontrado casos de gente que está enferma a causa del uDreamer?

MARTIN

(en la televisión)

Así es Mery. Y des de ahora voy a hacer campaña en contra de la empresa uDream.

Sophie deja de mirar al teléfono y sube el volumen.

MERY

(en la televisión)

¿Eres consciente de que la empresa puede estar viéndonos ahora mismo?



MARTIN

(en la televisión)

Si. Por eso quiero hacer un comunicado: a todas las personas que están consumiendo el uDreamer, ¡dejad de hacerlo! No lo necesitamos, no necesitamos esta tecnología que nos desgasta y nos distrae de la realidad.

Sophie se queda paralizada y pensativa. Coge el su móvil y marca el número de Hugo. Se levanta del sofá y empieza a dar vueltas.

### **ESCENA XLIX**

INT. - COMEDOR - TARDE

Hugo está comiendo y de repente se OYE como vibra su chaleco. Hugo coge el móvil y responde.

SOPHIE

(over)

Hugo, escúchame. Hay que dejar de consumir uDreamer.

HUGO

Sophie, ¿qué te ha pasado?

SOPHIE

(over)

Tú hazme caso. Puede ser que mi enfermedad esté provocada por el consumo de uDreamer. Voy a investigar.

Hugo se queda hablando solo al teléfono.

HUGO

¿Sophie?





Hugo ve que Sophie ha colgado y se guarda el móvil. Mira a su alrededor y ve que todo el mundo lo está mirando.

#### **ESCENA L**

INT. - DORMITORIO CASA RIVERSIDE - TARDE

Sophie entre en el dormitorio y enciende el uNebula y el televisor. Borra todos sus sueños y se borra la cuenta. Está a punto de borrar los datos de Hugo pero se resiste a hacerlo.

#### **ESCENA LI**

INT. - SALÓN CASA RIVERSIDE - NOCHE

Hugo entra en casa.

HUGO

¿Sophie?

SOPHIE

(off)

¡Estoy aquí!

Hugo camina hacia el estudio.

#### **ESCENA LII**

INT. - ESTUDIO CASA RIVERSIDE - NOCHE

Cuando entra vemos una pared llena de fotografías y de recortes de noticias del blog de Martin enganchadas. Sophie está tecleando e imprimiendo como una loca. Se gira hacia Hugo y salta de alegría.



SOPHIE

¡Ya tengo algo con lo que trabajar, Hugo!

HUGO

Sophie, haz el favor de explicarme que está pasando aquí.

SOPHIE

Martin...

HUGO

¿Quién es Martin?

SOPHIE

El bloguero, el chico que vimos en televisión cuando estábamos cenando con mis compañeros del Post.

HUGO

Me acuerdo, ¿qué pasa con él?

SOPHIE

Está realizando una campaña contra uDream.

HUGO

Me he vuelto a perder algo... ¿No querías hace unos días consumir más uDreamer?

SOPHIE

¡No, ya no! Y tu tampoco vas a consumir. Martin ha descubierto que el uDreamer está desencadenando enfermedades en la población.

HUGO

Cariño... tu Alzheimer es familiar. Lo dijo el neurólogo.



SOPHIE  
(bajito)

Eso no se sabe.

Hugo camina hacia ella y le agarra las manos.

HUGO  
Sophie, no pierdas el norte. Has escuchado hablar a Martin y crees que debes investigar los casos pero no hay casos, cariño. Eso se llama televisión, ergo, casi todo lo que aparece es mentira.

SOPHIE  
¿Pero no me escuchas? Martin ha encontrado casos. ¡Casos reales! Mira sus caras, ¿te parecen ficticias?

Sophie señala algunos de los recortes. En ellos vemos a personas de todas las edades somnolientas.

SOPHIE  
Casi todos sufren narcolepsia, otros están enganchados a la cocaína... Esto es muy serio, Hugo. ¡Y es real! ¡Seguro que la empresa lo sabía y no ha querido decir nada!

HUGO  
Sophie... déjate de teorías conspiratorias... Me entristece que gente esté sufriendo... pero primero, no podemos hacer nada y segundo, son todo casos aislados. Habría que sopesar todas las variables. Ver cuantas horas de sueño invertían en el uDreamer... ver sus expedientes médicos... ¿No ves que no puedes hacer nada?



SOPHIE

(molesta)

No es verdad. Puedo informar a la población. De hecho, es lo que estoy haciendo. Y tu solo te estás interponiendo en mi camino, vete.

HUGO

(intentando razonar)

Pero, Sophie, vamos a ver...

SOPHIE

(furiosa)

¡No quiero hablar contigo, vete!

Hugo abre la puerta y la cierra de un portazo. Sophie furiosa se sienta delante del ordenador.

SOPHIE

(hablando para sí misma)

Venga Sophie, tu puedes, ¿qué estaba buscando? ¡Joder!

#### **ESCENA LIII**

INT. - DORMITORIO CASA RIVERSIDE - DÍA

Sophie se levanta de la cama y coge su móvil. Sale de la habitación

#### **ESCENA LIV**

INT. - SALÓN CASA RIVERSIDE - DÍA

Va a la cocina y se prepara un te y se dirige a la terraza.



## ESCENA LV

EXT. - TERRAZA CASA RIVERSIDE - DÍA

Sophie se sienta en una de las sillas y coloca el te en la mesa. Juega a la aplicación del móvil y falla todas las respuestas.

SOPHIE

¡Maldita sea!

Cierra la aplicación y va a contactos. Pulsa el botón de llamar a Sally.

SOPHIE

¿Sally? Necesito tu ayuda.

SALLY

(over)

Sophie, ¿qué pasa? Estoy en el Post.

SOPHIE

Sally, necesito que vengas. Que no lo sepa nadie, invéntate algo.

Sophie cuelga el teléfono. Se levanta de la silla y entra en casa.

## ESCENA LVI

INT. - SALÓN CASA RIVERSIDE - TARDE

Vemos como Sophie entra en casa con una bolsa del Island Bar y pone la mesa para dos.

Suena el timbre y aparece Sally. Sophie abre la puerta y la abraza.



SALLY

Aquí estoy, Sophie. Tengo poco tiempo, ¿qué pasa?

SOPHIE

Comamos y te lo explico.

Vemos como han terminado de comer.

SALLY

Sophie... si lo que me dices es cierto, hay que informar a la población a través del Post. Me puedo encargar de eso.

SOPHIE

Sabía que podía contar contigo.

SALLY

Tengo que volver, vamos hablando, Soph.

Le da un beso y se marcha.

## **ESCENA LVII**

INT. - ESTUDIO CASA RIVERSIDE - NOCHE

Vemos a Sophie en el estudio. Está más inquieta que nunca. De repente coge las llaves de casa y una chaqueta y sale corriendo por la puerta.

## **ESCENA LVIII**

EXT. - CALLE PEPPARD - NOCHE

Sophie va corriendo por la calle Peppard, al llegar al número 13, llama a la puerta. Aparece una ANCIANA.



SOPHIE

Buenas noches, señora. Permíteme presentarme, mi nombre es Sophie y trabajo en el Reading Post. Estoy investigando los casos de enfermedades que han surgido a raíz del consumo del uDreamer. ¿Puedo pasar?

ANCIANA

No, no me interesa, gracias.

La anciana va a cerrar la puerta pero Sophie pone el pie.

ANCIANA

Señorita, le pido educadamente que se marche de mi casa. No quisiera llamar a la policía.

SOPHIE

¿Per un momento! ¿Está siendo amenazada? ¿Es la empresa uDream? ¿Han hablado con usted?

La anciana cierra la puerta de golpe y Sophie saca el pie justo a tiempo. Pero al tirar para atrás se resbala con una baldosa mal puesta y cae al suelo.

Vemos a Sophie tumbada boca arriba sin moverse.

Vemos a dos AGENTES que recogen a Sophie del suelo y al mirar su pulsera de pérdida de memoria se miran y la tumban en la parte trasera del coche.

AGENTE 1

(mientras arranca el motor)

¿Qué dirección pone?

AGENTE 2

(mirando la pulsera de Sophie)

11 de Hemdean Rise.



El Agente 2 cierra la puerta trasera. Abre la puerta del copiloto y la cierra. El coche arranca.

## **ESCENA LIX**

EXT. - CASA HEMDEAN RISE - DÍA

El coche conduce hasta llegar a Hemdean Rise. El Agente 1 se baja del coche y llama a la puerta. Se abre la puerta y aparecen Thomas, Rebecca y Hugo.

Hugo quiere bajar corriendo pero Thomas le coge el hombro y lo detiene.

THOMAS

Yo me encargo, Hugo. Rebecca, éntralo en casa.

REBECCA

Vamos, Hugo, esperemos dentro.

Thomas se dirige hacia el coche de policía. El Agente 2 sale del coche y se coloca al lado de su compañero.

AGENTE 1

Buenas noches, señor. Somos el agente Matthew y el agente Cooper.

El Agente 2 se levanta ligeramente la gorra en modo de saludo.

THOMAS

Buenas noches, agentes. Mi nombre es Thomas Morris. Soy un agente retirado.





AGENTE 2

(entusiasmado)

¡Agente Morris, es un placer!

THOMAS

Lo mismo digo.

AGENTE 1

(serio)

Sr. Morris, llevamos a su hija en el coche. Hemos recibido una llamada de la señora Johnson diciendo que su hija la estaba acosando.

AGENTE 2

Cuando hemos llegado su hija estaba inconsciente en el suelo.

THOMAS

Agentes, es un poco tarde. Seguro que quieren volver a sus casas... ¿Podrían dejarme a mi hija ahora? Yo mismo rellenaré el informe y lo presentaré a primera hora mañana.

AGENTE 2

No veo porqué no...

Thomas se aproxima a la puerta trasera y el Agente 1 mirándolo seriamente abre la puerta.

THOMAS

(gritando)

¡Rebecca!

Vemos a Rebecca bajar salir por la puerta. Cuando llega a pie de calle. Los policías cogen a Sophie y la hacen ponerse de pie. Thomas se coloca a un lado de Sophie y Rebecca al otro. Cuando la tienen sujeta empiezan a caminar.



AGENTE 1

Lo esperaré mañana por la mañana en comisaria, agente.

THOMAS

Buenas noches, señores. Gracias

Vemos como suben lentamente a Sophie.

## **ESCENA LX**

INT. - DORMITORIO CASA HEMDEAN RISE - DÍA

Sophie se levanta con un pijama y desconcertada. De inmediato reconoce su antigua habitación y respira todos los recuerdos. Alguien abre la puerta. Rebecca sube las persianas y Sophie la mira con cierta nostalgia.

REBECCA

Cariño, tu padre está abajo esperando el desayuno... Baja cuando quieras.

Sophie asiente y Rebecca la deja sola en la habitación.

## **ESCENA LXI**

INT. - SALÓN CASA HEMDEAN RISE - DÍA

Sophie baja las escaleras y va hacia la cocina. Allí Rebecca está haciendo unas tortitas mientras Thomas lee el periódico. Sophie le da un beso en la mejilla y se sienta delante de él. Thomas sonríe un segundo y cuando baja el periódico está con el ceño fruncido.



THOMAS

(preocupado)

¿Qué hacías anoche en casa de una desconocida?

SOPHIE

Creo que me obsesioné demasiado... Vi por la televisión que muchas personas se estaban poniendo enfermas a raíz del consumo del uDreamer... y quise investigarlo...

THOMAS

He oído hablar del producto pero no lo hemos probado nunca. Eso por un lado. Por el otro, mi niña, en tu estado has cometido una imprudencia gravísima que podría haberte causado muchos más problemas de los que tu querías solucionar.

SOPHIE

Lo sé.

THOMAS

Pues que no se te olvide, Sophie.

Rebecca llega a la mesa con tres platos de tortitas. Thomas y Sophie se miran y empiezan a engullir. Cuando Rebecca vuelve con la salsa de sirope, ambos se echan una gran cantidad. Se hacen unos minutos de silencio.

SOPHIE

Me alegra estar compartiendo este desayuno tan delicioso con vosotros. Me parece como si estuviese viviendo un déjà vu de la infancia.

THOMAS

Esta es tu casa también, cariño. Puedes venir cuando quieras.



REBECCA

Aunque solo sea para callar al carca de tu padre. ¡Me tiene frita con el mismo discurso todos los días! (imitando la voz de Thomas) Mis hijas ya no están, ¿qué estarán haciendo?

Sophie se ríe y Thomas protesta.

THOMAS

Yo no hablo así.

REBECCA

Sabes que sí. Eres adorable y por eso te quiero.

Thomas sonríe y Rebecca le da un beso corto en los labios. Sophie sonríe.

## **ESCENA LXII**

EXT. - JARDÍN CASA HEAMDEAN RISE - TARDE

Sophie, Thomas y Rebecca están en el jardín de la parte trasera. Thomas está sentado en una hamaca del césped, Rebecca en la otra y Sophie al borde de la tarima de madera. Sophie está de espaldas a la casa.

SOPHIE

¡Este jardín es una joya!

THOMAS

¡Si! Cierro los ojos y os veo a Lexi y a ti de pequeñas correteando y jugando a princesas.



REBECCA

Yo nunca me olvidaré de cuando Sophie vino un día al jardín. Aún no teníamos ninguna confianza, pero vino y me dijo: "Sam me ha roto el corazón". Y se me puso a llorar. ¿Te acuerdas?  
(Sophie asiente)

THOMAS

¡Yo no tenía ni idea!

SOPHIE

(a Rebecca)

Me ayudaste mucho aquel día, estaba cabreada con el mundo y con Sam, pero también conmigo... ¡Bueno! Eso ya quedó atrás.

THOMAS

Y mira que parecía un buen chico...

SOPHIE

Espero que en tus tiempos jóvenes no rompieras el corazón de alguna Sophie de esta manera.

THOMAS

Cariño, yo solo he tenido dos maravillosas mujeres en mi vida. Rebecca y tu madre.

SOPHIE

¿Me lo dices en serio?

REBECCA

Tenía a un montón de mujeres detrás. Con lo guapo que era ¿y encima policía? ¡Uf! Podría haber tenido a quien se le antojara.



THOMAS

Es cierto, en parte. Había mujeres muy guapas a mi alrededor pero yo siempre he buscado algo más... alguien con la que poder ser yo mismo; con mis bromas y mis chistes, con mi mal humor, a veces.

REBECCA

(añadiendo)

Y no tan a veces... (pausa). Nunca llegué a saber como conociste a Flora.

THOMAS

¿No?

SOPHIE

Hombre, papá, no es algo que vayas contado por ahí... Me imagino, ¿eh?

THOMAS

Pues Flora y yo nos conocimos en...

Antes de que Thomas pueda empezar a hablar, llaman a la puerta. Rebecca se levanta y entra en casa.

REBECCA

Un segundo, ¡no empieces aún!

### **ESCENA LXIII**

INT. - ENTRADA CASA HEAMDEAN RISE - TARDE

Rebecca abre la puerta y aparece Lexi. Mira a Rebecca y ésta le señala el jardín. Lexi corre hacia allí.



**ESCENA LXIV**

EXT. - JARDÍN CASA HEAMDEAN RISE - TARDE

Lexi aparece en el jardín. Rebecca pasa por su lado y se sienta en la hamaca de nuevo.

LEXI

(enfadada)

¡Sophie! ¿No tienes ojos en la cara, o que?

Sophie se gira asustada.

SOPHIE

(asustada)

¿Por qué me gritas? ¿Qué pasa, Lex?

THOMAS

Lexi, tu hermana se cayó anoche mientras estaba de aventurera por la ciudad y la trajeron aquí.

Lexi se lleva las manos a la boca. Se sienta con Sophie y extiende los brazos para abrazarla.

LEXI

¿Me perdonas por haberte gritado?

Sophie la abraza fuerte mientras asiente.

THOMAS

Después de esta interrupción... prosigo con la historia...

LEXI

(en voz baja)

¿Qué me he perdido?



SOPHIE

(en voz baja)

Papa va a contar como conoció a mamá.

THOMAS

Flora y yo nos conocimos en Irlanda. Ella era de Londres y yo, bueno, ya lo sabéis. Fuimos los dos allí de Erasmus.

Sophie y Lexi ponen cara de no saber que es.

REBECCA

Ahora ya no se hace, pero antes, podías viajar a un país y terminar un año o medio año del grado que estuvieses haciendo.

THOMAS

Eso es. Ella estudiaba Bellas Artes y yo, bueno yo no iba de Erasmus. (Se frota la cabeza avergonzado) Yo iba con unos amigos a beber mucha cerveza y a celebrar que nos habíamos presentado a las oposiciones. Pero eso da igual. La cuestión es que vuestra madre estaba ya en la barra del bar cuando mis amigos y yo entramos.

Me acuerdo que estaba preciosa, de hecho, de todas las mujeres que había en el bar, yo solamente la vi a ella. Me ofrecí a ir a buscar las cervezas mientras ellos buscaban una mesa donde sentarnos. Teniendo en cuenta que éramos cinco y que no podía llevarlas de una tirada, decidí pedir una y sentarme al lado de Flora.

Aún lo recuerdo, y mira que han pasado años, su olor. No a perfume, si no toda ella desprendía un olor embriagador. Nada más dar el primer sorbo me presenté. Ella también lo hizo. Resumiendo, la noche terminó y a pesar de haber estado muy a gusto, no tuvimos más contacto. Me pasé yendo todas las noches a ese bar y no apareció.





LEXI

Hasta que...

THOMAS

Hasta que llegué aquí. No podía quitármela de la cabeza. No podía dormir ni comer. Así que cogí mis cosas y me marche a Londres. Sin tener muchas esperanzas, recorrí algunas universidades al llegar. Pero nada. Y justo en el momento en el que me iba a rendir, la vi. Estaba en un parque, rodeada de flores que caían desde los árboles y la rodeaban. Pensé que me moría cuando ella me miró y me sonrió.

Cuando termina, Sophie se seca las lágrimas.

LEXI

Ya la había oído, pero me encanta esta historia. Es preciosa, papá.

Se hace un silencio.

LEXI

Hablando de amor, Soph, ¿sabes algo de Hugo?

Sophie se lleva las manos a la cabeza y corre hacia dentro de la casa. Al minuto aparece de nuevo con el móvil en la mano. Vuelve a sentarse donde estaba. Vemos en la pantalla de su móvil que hay quince llamadas perdidas de Hugo y tres de Lexi.

SOPHIE

(enseñando el móvil a Lexi)

Si me has gritado así por tres llamadas...



THOMAS

¿Quieres que te dejemos sola?

LEXI

Si lo vamos a escuchar de todas formas...

Thomas entorna los ojos y mira hacia el cielo para intentar desviar su atención de Sophie.

Sophie marca el número de Hugo, se coloca el móvil en la oreja y se OYE los tonos de espera. Tras muchos tonos de espera, salta el contestador.

THOMAS

Chicas, os propongo algo. ¿Por qué no cenamos juntos esta noche?

LEXI

¡Aish! Yo hoy no puedo, papá. Lucca me está esperando en casa...

THOMAS

¿Y tu Sophie?

SOPHIE

Tengo que hablar con Hugo y solucionar un par de temas...

Las chicas se levantan y besan a la vez una mejilla de su padre. Abrazan por turnos a Rebecca.

AMBAS

¡Adiós!

Salen del jardín.

Thomas sonríe amargamente y Rebecca le tiende la mano y la aprieta



con fuerza.

REBECCA

Ha sido una historia preciosa, Thomas. Gracias.

#### **ESCENA LXV**

INT. - SALÓN CASA RIVERSIDE - NOCHE

Sophie abre la puerta y ve a Hugo cenando solo. Sophie se para antes de llegar a la cocina. Hugo la mira y sigue cenando en silencio. Sophie se va hacia el dormitorio.

Cuando regresa al salón, Hugo ya no está en la mesa. Sophie aprovecha para calentarse la cena y comer sola. Sophie recoge los platos y cierra las luces, al apagarlas, se ve la luz del estudio encendida. Sophie va a abrir la puerta, pero la luz se apaga y Sophie corre hacia el dormitorio.

#### **ESCENA LXVI**

INT. - DORMITORIO CASA RIVERSIDE - NOCHE

Sophie se mete rápidamente en la cama. Un minuto más tarde, Sophie sigue despierta pero oye a Hugo entrar en la cama.

#### **ESCENA LXVII**

INT. - BOLERA - NOCHE - SUEÑO HUGO

El avatar de Hugo aparece en la bolera con su padre, EGON. Ambos se dirigen hacia el mostrador. Allí hay una CHICA.

EGON

45.



146

THOMAS

44.

La chica tiende un tíquet. El avatar de Hugo paga a la chica y Egon guarda su cartera.

Se dirigen hacia la pista número dos. Solo hay cinco pistas libres de las diez que dispone la bolera.

Egon y el avatar de Hugo se colocan los zapatos en silencio y Egon se levanta. Empieza a buscar una bola. Se OYE un golpe de puerta fuertísimo y Hugo mira para atrás. Vemos entrar al avatar de Sophie junto a tres AMIGAS más. El avatar de Sophie lo mira y se sonroja. De repente, la bola de su padre choca contra las billas haciendo que Hugo mire hacia delante de nuevo.

Pero cuando mira, su padre ya no está y al lado tiene al avatar de Sophie sorbiendo un batido de fresa, esta se empieza a reír a más no poder. Se le sale el batido por la nariz.

El avatar de Hugo se empieza a reír mientras el avatar de Sophie se enfada.

SOPHIE

Tengo que volver con mis amigas...

Sophie hace el ademán de levantarse, Hugo la coge del brazo con delicadeza cosa que les sorprende a ambos.

HUGO

Espera, quiero cambiar este momento...

El avatar sonríe y Hugo con un golpe de efecto la hace girar y cuando ésta cae en su regazo, Hugo la besa apasionadamente. Cuando dejan de besarse.



147

SOPHIE

Esta claro que esto no pasó así.

HUGO

Yo tampoco soy el mismo...

### **ESCENA LXVIII**

INT. - SALÓN CASA RIVERSIDE - DÍA

Hugo está tomando un café en la cocina y Sophie aparece del dormitorio. Hugo sigue leyendo el periódico. Sophie ya no puede aguantar más el silencio.

SOPHIE

Qué! ¿No me vas a preguntar ni siquiera cómo estoy? Esto se termina aquí por lo que veo, ¿no? Así que podrías decirme algo, al menos.

Hugo deja el periódico en la mesa y la mira firmemente. Sophie se queda paralizada.

HUGO

No se que quieres que te diga, Sophie. Te advertí que esa investigación era mala idea, me quedé a dormir en casa de tu padre y me desperté aún más pronto para volver a casa, ducharme y salir a trabajar. Esperaba, al menos, una llamada tuya por la mañana. Pero veo que tu no habías pensado en ello, así que nada.

SOPHIE

Hugo, he estado con mi padre, te seré sincera, se me ha olvidado por completo el teléfono móvil.



HUGO

Más bien te has olvidado de mi.

SOPHIE

Si quieres pensar eso: allá tu. Yo también esperaba de ti cosas que luego no se han cumplido.

HUGO

Esa investigación de la empresa, querrás decir, ¿no? Sophie, ¿no ves que es una locura? No puedes pasearte con tu enfermedad por las calles puerta a puerta. ¿No lo ves? ¡No lo ves! ¡Joder, Sophie! Me paso todo el día fuera de casa, ¡literalmente! y cuando vuelvo a casa, quiero descansar, no tener más problemas. Pero veo que es imposible...

SOPHIE

Pues igual deberías plantearte la situación. O dejar el trabajo o no volver a casa. Son las opciones que yo veo.

HUGO

Sophie, basta, relájate. Estamos haciendo un mundo de una situación que es simple y pequeña.

SOPHIE

Para mí, es una acumulación de muchas cosas, Hugo.

HUGO

Está bien, ¿podemos solucionarlo?

SOPHIE

Supongo que sí.

HUGO

Vale. (pausa). Antes de nada, Sophie, no me han ascendido. Sophie pone cara de incredulidad.



HUGO

Así que mi situación no va a cambiar, voy a seguir igual. Puedo buscar trabajo paralelamente pero... las condiciones serán las mismas en otro lugar. ¿Las opciones que yo veo? Vender la casa, buscar un piso más pequeño que no tengamos problemas para pagar y empezar de nuevo. ¿Qué te parece?

Sophie mira a su alrededor. Todas sus cosas. Y se entristece. Encoge los hombros.

SOPHIE

Tengo que pensarlo, Hugo.

Le da un beso en la mejilla y se marcha al dormitorio.

#### **ESCENA LXIX**

INT. - SALÓN CASA RIVERSIDE - TARDE

Vemos a Sophie saliendo del dormitorio cambiada. Vemos a Hugo durmiendo en el sofá.

Sophie va a la cocina y se prepara un sándwich de pollo con ensalada y se lo come mientras mira a Hugo y niega con la cabeza.

Sophie va al cajón del salón dónde guarda algunas libretas y arranca una página del final en blanco. Coge un bolígrafo del mismo cajón y empieza a escribir. Cuando termina, coge las llaves y cierra la puerta con cuidado.

#### **ESCENA LXX**

INT. - PISO HUGO - TARDE - SUEÑO HUGO

El avatar de Hugo está en el antiguo piso de Hugo en la calle Hartsbourne. Está tirando en el sofá viendo porno en la televisión



y de repente, apaga la tele. Coge su teléfono móvil, va a la agenda de contactos y presiona el botón de llamar encima del nombre de Sophie. Se OYEN dos tonos.

SOPHIE

(over)

¿Si?

HUGO

Soy Hugo, nos conocimos ayer en la bolera, al lado del campus.

SOPHIE

(over)

Sr. Fellner, ¿usted no sabe que hay una norma de al menos dos días para llamar a una chica después de una cita? Mas que nada para no parecer un acosador...

HUGO

No podía más, ¿podemos vernos?

SOPHIE

(over)

Estoy saliendo de clases ahora pero me quedaré a comer con unas compañeras en la universidad.. no se.. ¿Quedamos en una hora en la bolera?

## **ESCENA LXXI**

INT. - CALLE BEECH - TARDE - SUEÑO HUGO

Vemos a Hugo caminar por la calle Hartsbourne dirigiéndose a la calle Beech. En cinco minutos llega. Vemos un Mini rojo y a Sophie dentro. Hugo se acerca, llama a la ventanilla y Sophie le abre



151



las puertas.

### **ESCENA LXXII**

INT. - COCHE - TARDE - SUEÑO HUGO

VHugo entra y cierra la puerta. Sophie se abalanza y se empiezan a besar.

SOPHIE

¿Vives por aquí cerca, no?

HUGO

Sí, te indico.

Sophie enciende el motor.

### **ESCENA LXXIII**

INT. - PISO HUGO - TARDE - SUEÑO HUGO

Llega el coche delante de casa de Hugo. Hugo y Sophie salen del coche y entran en casa. El coloca las llaves a la primera mientras se besan. Sophie lo mira y sonrío. Siguen besándose hasta llegar al sofá.

Sophie y Hugo se desploman en el sofá mientras se quitan la ropa, Sophie presiona con su espalda el mando de la televisión que cae debajo del sofá mientras se reproduce el canal prono.

SOPHIE

¡Ah! Ahora entiendo porque te ha entrado tantas ganas de verme...

Sophie se empieza a reír y Hugo intenta buscar el mando.



SOPHIE

Me parece bien, déjalo.

Hugo, excitado, tira a Sophie contra la alfombra y le besa los pechos.

#### **ESCENA LXXIV**

EXT. - TERRAZA CASA RIVERSIDE- NOCHE

Vemos a Hugo bebiendo un vaso de whisky con mucho hielo. Mira al cielo y se OYE como suspira. Deja en la mesa el papel escrito por Sophie y cierra lentamente los ojos mientras da un pequeño sobro al vaso. Podemos ver que en el papel pone: "Me he marchado, pero volveré con respuestas".

#### **ESCENA LXXV**

INT. - CASA CALLE CROWN - DÍA - SUEÑO HUGO

Vemos a Hugo en la casa de su infancia, está bebiendo en el salón. Lleva una botella de whisky en su mano derecha y le da tragos largos cada dos segundos. De repente corre escaleras arriba, entra en su habitación de pequeño y ve a su madre jugando a trencitos con el pequeño Hugo. Hugo se mira en el espejo de la habitación y ve el rostro de Egon.

Se abalanza sobre su madre y le da un golpe seco en la cabeza con el whisky. Se OYE como Hugo pequeño llora y mira a "su padre" a los ojos.

EGON

(gritándole a Hugo pequeño)

¡Cállate mocososo, de mierda!



Egon empuja suavemente para que se caiga y mire a otro lado.

#### **ESCENA LXXVI**

EXT. - TERRAZA CASA RIVERSIDE- NOCHE

Vemos a Hugo como se despierta del sueño. Se sobresalta y se da en el abdomen con la mesa de madera. Hace un ademán de exteriorizar el dolor y la rabia, pero se calma. Bebe otro trago y mira hacia el suelo, traumatizado.

#### **ESCENA LXXVII**

EXT. - JARDÍN CASA HEAMDEAN RISE - NOCHE

Sophie y Thomas están en el jardín. Sophie está sentada en la hamaca al lado de su padre y rodeada con una manta. Thomas le acaricia la rodilla y asiente.

SOPHIE

...Y es que no se qué siento... No se qué hacer, papá. A Hugo le supera la situación, entre mi enfermedad y el trabajo... No quiero colaborar a hacerle la vida más complicada.

THOMAS

Escúchame, pequeña. Dentro de una semana, esto se te habrá olvidado. No por tu enfermedad, entiéndeme. Si no porque las emociones y los sentimientos son efímeros, solo existen en el ahora. (pausa). Otra cosa es lo que tu quieras hacer con ellos, si dejarlos atrás o vivir con ellos. (pausa). Escojas lo que escojas sabes que aquí tienes tu hogar.



**ESCENA LXXVIII**

EXT. - TERRAZA CASA RIVERSIDE- NOCHE

Hugo se ha quedado dormido encima de la mesa y aparece Sophie por la puerta, al cerrarla, él se despierta. Hugo la mira.

HUGO

(agotado)

¿Dónde has estado?

SOPHIE

(agotada)

He estado en casa de mis padres.

Hugo asiente sin dejar de mirarla fijamente. Se hace un silencio.

HUGO

Sophie... perdón. Perdón.

SOPHIE

Hugo... no quiero hacerte daño... (pausa) pero la verdad es que ya no recuerdo por qué estamos juntos.

Hugo asiente de nuevo sin dejar de mirarla.

**ESCENA LXXIX**

INT. - HABITACIÓN CASA RIVERSIDE - NOCHE - SUEÑO SOPHIE

La versión de Sophie en los sueños, está tumbada en la cama de su habitación. Oímos lluvia de fondo y alguien llamando a la puerta. Sophie se levanta de la cama y abre la puerta.



**ESCENA LXXX**

INT. - SALÓN CASA RIVERSIDE - NOCHE - SUEÑO SOPHIE

Sophie va hacia la puerta, cuando la abre vemos a SAM mojado por la lluvia.

SOPHIE

¿Te ha visto alguien?

Sophie lo invita a pasar. Cuando este cierra la puerta, se acerca a Sophie y la besa, Sophie se deja besar.

**ESCENA LXXXI**

INT. - DORMITORIO CASA RIVERSIDE - NOCHE

Sophie se levanta de la cama desorientada, Hugo no está con ella. Abre la puerta de la habitación.

**ESCENA LXXXII**

INT. - SALÓN CASA RIVERSIDE - NOCHE

SOPHIE

(gritando)

¡Ah! ¡Ah!

Hugo, que estaba en la terraza, entra en casa y se acerca a ella. Sophie sigue gritando mientras se aparta de Hugo.



SOPHIE

(gritando)

¡¿Quién eres tu?! ¡¿Qué haces en mi casa?! ¡No te me acerques más o llamo a la policía!

HUGO

¡Soph! Soy Hugo, tu marido.

SOPHIE

¡No tengo marido, psicópata! ¡Apártate!

Hugo intenta tocarla y Sophie huye despavorida hacia la habitación. Hugo va a abrir pero decide sentarse al lado de la puerta. Aún se OYEN los gritos de Sophie.

Una vez cesan los gritos, Hugo se levanta y entra en la habitación con cautela, allí ve a Sophie tumbada en la cama, cierra la puerta y se va al sofá.

### **ESCENA LXXXIII**

EXT. - TERRAZA CASA RIVERSIDE- DÍA

Hugo está tomando el desayuno en la terraza. Sophie aparece por detrás y se sienta a su lado. Hugo se sobresalta. Él se levanta y va a buscarle el desayuno.

Los dos están desayunando, Sophie mira detenidamente a Hugo.

SOPHIE

(preocupada)

Se que no estamos pasando por nuestro mejor momento pero... Hugo, tienes una pinta horrible, te veo agotad. ¿Sigues consumiendo uDreamer?



Hugo se sorprende de que Sophie no recuerde lo de anoche.

HUGO

(en tono acusativo)

¿Y tu?

Sophie está a punto de responder pero de repente a Sophie le suena el móvil.

SOPHIE

(cogiendo el móvil)

Espérate, voy a hacer estos ejercicios un momento... que si no se me olvida...

HUGO

Sophie, tu has empezado a hablar conmigo, ahora no interrumpas la conversación... No te preocupes por los ejercicios yo te lo recordaré cuando terminemos de hablar.

SOPHIE

(distráida con el móvil)

No hace falta... es solo un minuto...

Hugo lo deja correr y se levanta de la mesa. Sophie lo mira indignada.

#### **ESCENA LXXXIV**

INT. - DORMITORIO CASA RIVERSIDE - NOCHE

Sophie entra en la habitación y al no ver a Hugo frunce el ceño. Empieza a dar vueltas para intentar calmarse mientras gira y gira la pulsera de la pérdida de memoria. Se tira en la cama y grita ahogando su cara en la almohada. Cuando levanta la cara, vemos que Sophie está llorando.



Mira el *uNebula* y la conecta con la televisión. Coge el mando de la televisión y abre su cuenta. Solo hay un sueño, el que tuvo anoche. Se siente confusa y al pulsar play se tapa la boca con las dos manos. Cuando está a punto de cerrar la televisión, Sophie mira en dirección a la puerta y se coloca en la cuenta de Hugo. Tras poner la contraseña, Sophie empieza a visionar rápidamente los sueños de Hugo.

En la pantalla aparece el sueño de Hugo borracho empujando al niño, Sophie lo pasa rápidamente. Cuando vemos en la televisión el sueño del antiguo piso de Hugo Sophie pone el play y se ve a ella misma besándose con Hugo. Aunque se extraña sigue retrocediendo hacia los sueños más antiguos que pasan a cámara rápida. Cuando reconoce la bolera le da al botón de play, mira la escena en la que Hugo la coge por la cintura y la besa.

SOPHIE

(confusa)

Pero... pero... si esto no fue así...

Sophie vuelve a poner sus manos en su boca pero esta vez, las lágrimas le resbalan por las mejillas. Se seca las lagrimas, aprieta los puños y sale de la habitación.

#### **ESCENA LXXXV**

INT. - SALÓN CASA RIVERSIDE - MADRUGADA

Sophie va directa hacia Hugo que está durmiendo en el sofá y se seca una lágrima. Vemos que se desvía y gira a la derecha hacia el estudio. Allí entra y deja la puerta abierta. A través de ella, vemos como arranca los papeles de la pared y los tira a la basura. Cuando ha terminado, sale del estudio y camina hacia el perchero de la entrada. Sophie coge su bolso y una chaqueta y sin mirar atrás sale por la puerta.





Ya entran los primeros rayos de sol en el salón y sienta la alarma del móvil de Hugo. Hugo se levanta del sofá ya vestido con la ropa de trabajo. Va hacia la cocina y se prepara un café. Con la taza de café en la mano, Hugo camina puerta del dormitorio pero al tocar el picaporte se frena de golpe. Niega con la cabeza, se toma el café de un trago, lo deja en el salpicadero y se dirige hacia la puerta de la entrada. Antes de cerrar la puerta mira hacia atrás y cierra los ojos.

#### **ESCENA LXXXVI**

EXT. - CALLE PROMENADE - DÍA

Sophie que estaba al final de la calle mirando su casa, ve a Hugo salir por la puerta y dobla la esquina a la izquierda hacia el puente. Hugo, que iba mirando el móvil no la ve. El móvil de Sophie suena y al cogerlo ve que es Lexi. Sophie descuelga y se coloca mirando hacia el río.

SOPHIE

(suspira)

¿Qué quieres?

LEXI

(over; preocupada)

¿Qué cojones te pasa?

SOPHIE

No puedo hablar.

LEXI

(over)

Entonces no lo cojas, joder. Pero a mí no me hables así.



Lexi cuelga y Sophie suspira. Hugo pasa por su espalda, sin poder verlo, Sophie inspira el aroma que desprende.

Hugo camina hacia la parada del bus que queda justo en frente del puente. Sophie no se atreve a girarse, se queda congelada. Cuando por fin oye el ruido del autobús, Sophie se gira y ve a Hugo subir. Se OYE el autobús arrancar, Sophie vuelve a darse la vuelta hacia el río.

Sophie mira al horizonte y tras unos minutos coge la pulsera de la memoria y la tira al río. Vuelve a sonar su teléfono móvil y vemos que en la pantalla aparece el recordatorio de las pruebas de memoria, Sophie lanza el móvil al río. Las personas que están a su alrededor la miran con asombro y miedo. Se OYE una DESCONOCIDA gritar a Sophie.

Sophie de repente echa a correr y suelta el bolso y las carpetas al suelo. Corre detrás del autobús sin pararse. Cruza por las calles sin detenerse y al final, a lo lejos ve el bus. Hace un último sprint y frena en seco antes de cruzar la calle ya que viene a toda pastilla un camión. Se OYE como el camión toca la bocina y Sophie se lleva la mano al corazón. Una PREJA de desconocidos que estaban esperando para cruzar el paso de cebra la mira.

Sophie resopla tocándose la cara y retirándose el pelo. Cuando se da cuenta de que ha dejado sus cosas en la calle y retrocede. Al llegar al puente, sus cosas ya no están. Sophie se desespera y se pone nerviosa.

SOPHIE  
(enfadada)

¡Joder!

La gente la vuelve a mirar. Sophie empieza a caminar en dirección a casa de sus padres.



### **ESCENA LXXXVII**

EXT. - CALLE HEAMDEAN RISE - DÍA

Vemos a Sophie con la cara roja y resoplando. Va cogiéndose de la barandilla de las casas y arrastrando los pies. Cuando llega delate de casa de sus padres, Sophie se empieza a marear y cae al suelo.

### **ESCENA LXXXVIII**

INT. - DORMITORIO CASA RIVERSIDE - NOCHE

Sophie se levanta y se despierta en su habitación. Escucha unas voces a lo lejos pero no está preparada para levantarse. Cuando levanta la vista hacia la televisión se le corta la respiración. Se incorpora y sale de la habitación.

### **ESCENA LXXXIX**

INT. - SALÓN CASA RIVERSIDE - NOCHE

Vemos a sus padres y a Hugo de pie en la cocina. Al notar su presencia, sus padres se precipitan hacia ella. Mientras la abrazan Sophie mira entre las cabezas de sus padres a Hugo. Hugo está quieto. Sus padres dejan de abrazarla.

THOMAS

¿Estás bien, hija?

REBECCA

Hace mejor carita...



THOMAS

¿Qué has hecho? ¿Dónde está tu pulsera?

Sophie no responde. Ambos ven que no deja de mirar a Hugo.

REBECCA

(cogiendo el brazo de Thomas)

Vámonos, Thomas...

THOMAS

Mañana hablaremos, Sophie.

Rebecca abre la puerta, deja que Thomas salga primero y después sale ella. Hugo mira hacia todos lados para evitar mirar a Sophie. Sophie se acerca lentamente a él y coge su cara entre las manos. Junta la frente con la suya y ambos lloran en silencio.

Se ha hecho de madrugada. Sophie y Hugo están abrazados en el sofá mirando un vídeo dónde vemos a Sophie y a Hugo en una playa desierta. De pronto se corta.

SOPHIE

¿Porqué se ha cortado?

HUGO

Aquí me acuerdo que llegaba una ola gigante que hizo que te cayeras en la arena... Me hiciste borrarlo.

SOPHIE

(riéndose)

¿De verdad?



Hugo la mira riéndose y asistiendo. Sophie se ríe a carcajadas. Hugo está a punto de decir algo pero Sophie coloca su dedo en sus labios indicándole que no diga nada. Se miran a los ojos y cuando Sophie va a decir algo, su barriga suena fuertemente.

HUGO

(riéndose)

¿Tienes hambre, eh? Voy a ver que hay en la nevera...

Hugo está a punto de levantarse.

SOPHIE

No hay nada, no hemos ido a comprar esta semana. ¿Puedes salir a buscar una hamburguesa de esas tan ricas que hacen en el Island?

HUGO

¡Qué morro! Vamos los dos.

SOPHIE

(haciéndose la víctima)

Hugo, por favor, por fa... He despertado de un semi-coma hace unas horas ¿dónde está tu corazón?

HUGO

¡Un semi-coma, dice! ¡Qué morro tienes!

SOPHIE

(seductora)

Te daré algo que te gusta mucho a cambio...

Hugo se ríe, asiente y le besa la frente antes de irse. Cuando llega a la puerta se gira.



HUGO

¡Vuelvo enseguida!

Sophie pone una cara picarona y se ríe.

HUGO

Me vas a volver loco...

Hugo cierra la puerta. A Sophie le suena de nuevo la barriga.

SOPHIE

¡Uf, me muero de hambre!

Se levanta del sofá mientras se aprieta la barriga. Camina hacia la cocina, vemos una manzana podrida en el frutero. Sophie encoge los hombros y la coge. Mientras la mira, abre el cajón y coge un cuchillo. La pone encima de la encimera y la parte en dos, el cuchillo se resbala y casi se corta la mano.

Tira a la basura la mitad podrida y se acerca a la nariz la mitad sana. Después de olerla le da un mordisco. Se llena la boca con la manzana, no para de masticar. Cuando quiere empezar a tragar, Sophie se lleva las manos a garganta. Abre la boca y mete los dedos para sacar los trozos de manzana medio mordidos mientras su cara se vuelve roja. Intenta practicarse la maniobra de Heimlich pero no lo consigue. Su cara se va azulando y cae al suelo, muerta. Hugo abre la puerta unos minutos después y al ver a Sophie se le caen las bolsas del Island mientras corre hacia ella.



### ESCENA XC

EXT. - CALLE GUN - DÍA - SUEÑO HUGO

Hugo está caminando por la calle y vemos que a su alrededor, todas las mujeres con las que se cruza son Sophie.

### ESCENA XCI

INT. - CASA - DÍA - SUEÑO HUGO

Hugo entra en una casa y vemos al avatar de Sophie con un NIÑO en los brazos, este niño al verlo entrar, empieza a reír. Hugo besa a Sophie y al niño y se sienta a su lado. Hugo se queda observando como Sophie da de comer al niño y hace tonterías para llamar su atención.

### ESCENA XCII

INT. - DORMITORIO CASA RIVERSIDE - TARDE

Hugo se levanta y coge su teléfono móvil. Contesta y se lo pone en la oreja.

SR. BURTON

(over)

Señor, Fellner

HUGO

Ahá

SR. BURTON

Soy, el Sr. Burton. (pausa). (carraspea). Permítame que le de una buena noticia. El seguro de vida de su... difunta esposa ha sido rechazado por el Sr. Morris. El desea que se le sea ingresado en su cuenta bancaria de inmediato.



HUGO

Está bien, gracias.

Hugo cuelga y tira su móvil por la habitación. Cuando se levanta de la cama vemos que está esquelético. Con grandes esfuerzos camina y va al baño.

### **ESCENA XCIII**

EXT. - TERRAZA CASA RIVERSIDE - DÍA - SUEÑO HUGO

Hugo está en su casa de Riverside, sale al balcón y ve la playa. A lo lejos, Sophie y el niño juegan en la orilla.

### **ESCENA XCIV**

EXT. - PLAYA - DÍA - SUEÑO HUGO

De repente Hugo está a su lado haciendo castillos de arena con el niño, mientras, Sophie les está grabando.

Vemos la escena des del punto de vista de la cámara, Hugo se ve a sí mismo jugar con su hijo y construir cada vez un nuevo castillo cuando éste se destruye por el agua.

HUGO

¡Así es, Tim! ¡Más rápido, más rápido! (la ola lo destroza)  
¡Continuamos! ¡Corre, hijo! ¡Muy bien!

SOPHIE

(over)

¡Venga, vosotros podéis! ¡Ánimo!

Hugo coge a su hijo y se lo coloca encima de los hombros.





HUGO

¡Vamos a por mamá!

TIM

¡Sí!

Tim alza la mano hacia el cielo y Hugo empieza a correr hacia Sophie.

SOPHIE

(over)

¡Oh, no, que alguien me ayude!

Vemos que los deja de grabar a ellos y solo vemos la arena de la playa.

#### **ESCENA XCV**

INT. - SALÓN CASA RIVERSIDE - MADRUGADA

Hugo abre la puerta de la habitación. Lo vemos aún más esquelético. Se dirige hacia la cocina.

HUGO

(susurrando)

¡Tim, vamos a por mamá! ¡Corre, hijo, más rápido!

Coge un cigarro medio apagado de la encimera y se lo enciende. Vemos que tiene un montón de cartas por debajo de la puerta, dos bolsas de basura atadas al lado de la basura y el fregadero lleno de platos. Hugo fuma mirando el río Támesis a través de la ventana, apaga la ceniza en el cristal del ventanal.



## **ESCENA XCVI**

EXT. - PLAYA - NOCHE - SUEÑO HUGO

Hugo y Sophie están en la playa sentados en dos hamacas con dos antorchas que les iluminan. Son ancianos cogidos de la mano y mirando el mar.

HUGO

(mirando a Sophie)

Sophie, mi vida... Todo lo que hubiese querido hacer contigo, ahora he podido soñarlo... Siento que mi cuerpo deja de existir, no noto los pies en el suelo de nuestro salón, no noto la gravedad... Solo siento paz...

Hugo se levanta de la silla con dificultad y camina hacia la orilla, una vez allí no para hasta hundirse en el mar. Sophie sonríe con dulzura.

## **ESCENA XCVII**

INT. - SALÓN CASA RIVERSIDE - TARDE

Vemos a una PATRULLA con trajes colocando toda la basura en cajas y recogiendo toda la ropa. Algunos recogen los electrodomésticos. Dos de los patrulleros se dirigen al dormitorio que ya está aun sin recoger.

## **ESCENA XCVII**

INT. - DORMITORIO CASA RIVERSIDE - TARDE

Cuando entran, se tapan la nariz.



PATRULLERO 1

¡Joder, que peste! ¿A que coño huele aquí dentro?

PATRULLERO 2

Tío, aquí fue dónde se encontraron al fiambre... Se suicido creo... Yo no se de estas cosas, pero he oído que murió deshidratado. ¿Sabes que quiere decir eso?

El Patrullero 1 encoge los hombros.

PATRULLERO 2

Este tío debió de estar cinco días sin beber ni comer absolutamente nada... Me encontraron que estaba tumbado en la cama casi esquelético y con sus deposiciones esparcidas por el colchón.

PATRULLERO 1

¡Para, hombre, para! ¡Qué asco, tío! ¡Eres un puto morboso y un guarro! ¿Qué hacemos aquí?

El Patrullero 2 se dirige hasta el *uNebula* y lo coge.

PATRULLERO 2

Coger esto...

Se marchan de la habitación. Vemos como salen de la casa sin hablar con nadie.

### **ESCENA XCVIII**

INT. - DESPACHO UDREAM - MEDIODIA

MILLERS entra al despacho. Vemos una sala enorme con una cristalera como pared dónde se ve una ciudad desde arriba. Una



silla que antes miraba por el ventanal, nos descubre el rostro del SR.CHEN. El Sr. Chen saluda con la cabeza a Millers.

SR. CHEN

¿Qué pasa, Millers?

MILLERS

El bloguero del Reino Unido está causando muchos problemas, señor. Si mira aquí (saca su tablet y le muestra un gráfico) verá que el consumo del uDreamer ha bajado en el país y aún más en la ciudad dónde vive... Si mira la siguiente (pasa la gráfica) verá el consumo de algunas de las víctimas que el bloguero menciona: son altos consumos del uDreamer.

SR. CHEN

Está bien, Miller. (pausa). Vamos a proseguir de la siguiente manera: encomiende a alguien la tarea de rastrear todas las publicaciones que haya podido escribir ese bloguero...

MILLERS

¿Y qué debe buscar?

SR. CHEN

Un error, un desliz, algo con lo que se haya equivocado... Segundo, prepare usted, personalmente, la defensa contra la demanda.

MILLERS

¿Cómo quiere enfocar la defensa?



SR. CHEN

Alegaremos que somos ajenos al consumo adictivo de la población.

### **ESCENA XCIX**

INT. - SALÓN CASA HEAMDEAN RISE - TARDE

Rebecca está delante de la televisión viendo el programa de noticias, cuando ve entrar al bloguero Martin, coge su móvil y mira ropa de bebé en una web.

Cuando escucha el nombre de Sophie y el de Hugo mira por el ventanal que hay detrás de la televisión. Vemos a Thomas hablar con Lexi, esta tiene una barriga enorme. Los vemos reír. Rebecca duda unos minutos y apaga la televisión de inmediato. Thomas la ve mirarlo y le manda un beso. Rebecca sonríe y le envía otro beso.

### **ESCENA C**

INT. - CAFETERÍA - TARDE

Vemos a muchas PERSONAS en la cafetería. En la televisión del bar se ve la entrevista del bloguero, vemos las fotografías de Sophie y Hugo. El dueño del bar coge el mando y cambia a un canal de un *reality show*.

### **ESCENA CI**

EXT. - CALLE PROMENADE - TARDE

Vemos a PERSONAS andando, subiendo al autobús, tomando cualquier cosa en el Island bar. Todas hablan, miran sus teléfonos, ríen.

FIN



172