

(1)

- Pase sin llamar -

Obra para dos actores (payaso) dividida en 4 partes y un prologo.

- la escenografía está compuesta por una puerta sola y móvil en el escenario en el centro, del escenario.

PROLOGO :

a) ~~personajes~~ Una personaaje aparece en el patio de butacas con una entrada en una mano y en la otra una puñal.

b) El otro personaje aparece también en el patio de butacas con otra entrada en la mano y en la otra una bolsa de deporte.

c) Los dos personajes cada uno por su lado buscan su lugar en el patio de butacas.

d) Suben al escenario buscando algo.

1^{er} PARTE

PASE SIN LLAMAR.

* Se apaga luz de sola y se enciende el escenario.

- ① Se encuentran los dos personajes cara a cara en el escenario. Se dan cuenta que son el centro de atención y tratan de pasar desapercibidos marchándose y saliendo por la puerta central. sigilosamente.
- Salen del Escenario.
- ② Vuelven a ~~salir~~ entrar por los laterales al escenario uno por cada lado
- ③ Tratan de salir de nuevo por la puerta central. echándose la vez uno a otro.
- ④ Se suceden una serie de duelos y peleas por la prioridad en la salida.
- ⑤ Se forma una paz y colaboración duradera. (ficticia).
- ⑥ Al intentar abrir la puerta uno y otro alternativamente p produce un efecto de sonido que impide que el otro salga por la puerta.
- ⑦ Salen difusamente por la puerta.

2^a Parte

EL HOMBRE DEL SACO

- ① Un personaje está en el ~~topo~~ del escenario. El otro entra en el escenario desde el lateral con un saco en la mano tembloroso y le diga a los pies del otro y se aleja cautelosamente.
- ② El 1º intenta coger el saco de diversas maneras. lo golpea, lo pisca ...
- ③ El 2º cose el saco y saca de él una cajita y saca de ella un globo y trata de inflarlo.
- ④ El 1º ~~cose~~ coge el globo e intenta inflarlo también de todas las maneras posibles por el otro lado de la puerta.
- ⑤ Uno rebomba el globo e intenta quitar al otro el globo buceo.
- ⑥ Pelea de mazazos por la posesión del globo. que rebomba también - Salen ~~en~~ compungidos.

(2)

3º PARTE

- LA BANDERA -

la puerta ~~en~~ centro ha cambiado de posición y está perpendicular a la linea de boca del escenario.

- ① La puerta está cerrada. Uno de ellos ~~saltó~~ pasa a la otra parte pasando por encima de la puerta.
- ② El otro llama a la puerta y le responde el uno.
- ③ Uno de ellos saca una bandera enrollada en un papel de periódico. Lado lo pega dispuesto.
- ④ Tratan de colgar la bandera de un ~~palo~~ mástil.
- ⑤ Uno y otro sacan de los bolillos unas cabezas de quínd. Y con la bandera como escenario ~~fueron~~ realizan un pequeño combate de boxeo.
- ⑥ El ganador del combate coloca la bandera en el mástil ~~en~~

(3)

4: PARTE

UNA HISTORIA DE AMOR

La puerta está en la misma posición que en ~~en~~ la 3^ª parte. ~~Hay una~~ ~~luna~~ ~~en~~

- ① Uno ~~llama~~ al trío. intenta llamar al trío pero no lo encuentra por ninguna parte.
- ② El otro abre la puerta y busca el trío en el otro lado de la puerta.
* Hay en la parte derecha del escenario una minúscula de trapo de tamaño natural sentada en una silla.
- ③ Uno ve la minúscula se prepara para intentar ligar con ella (colección incluida).
- ④ El otro ha salido fuera y juega con una caja de bombones que intentaría regalar a la chica en cuestión.
- ⑤ El uno sale rápidamente fuera ~~en~~ y juega con un ramo de flores y regala correspondiente.
- ⑥ El uno y el otro salen y entran del escenario ~~por las~~ laterales pasando por la puerta repitiendo veces llevando cada vez

(4)