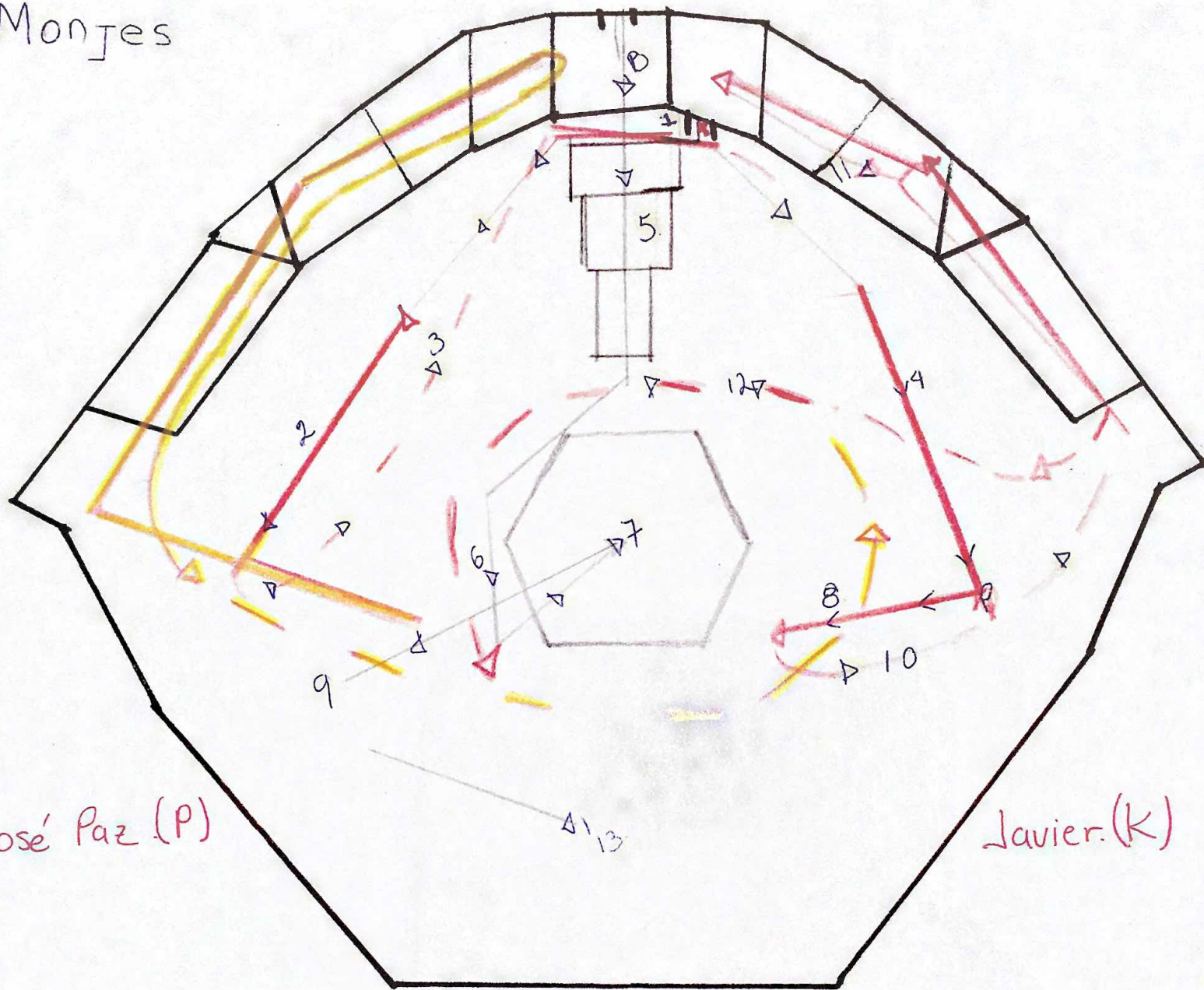


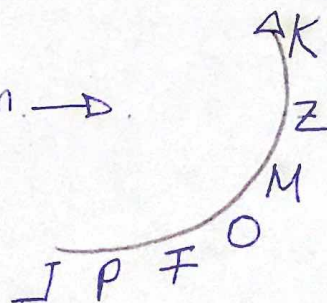
Monjes



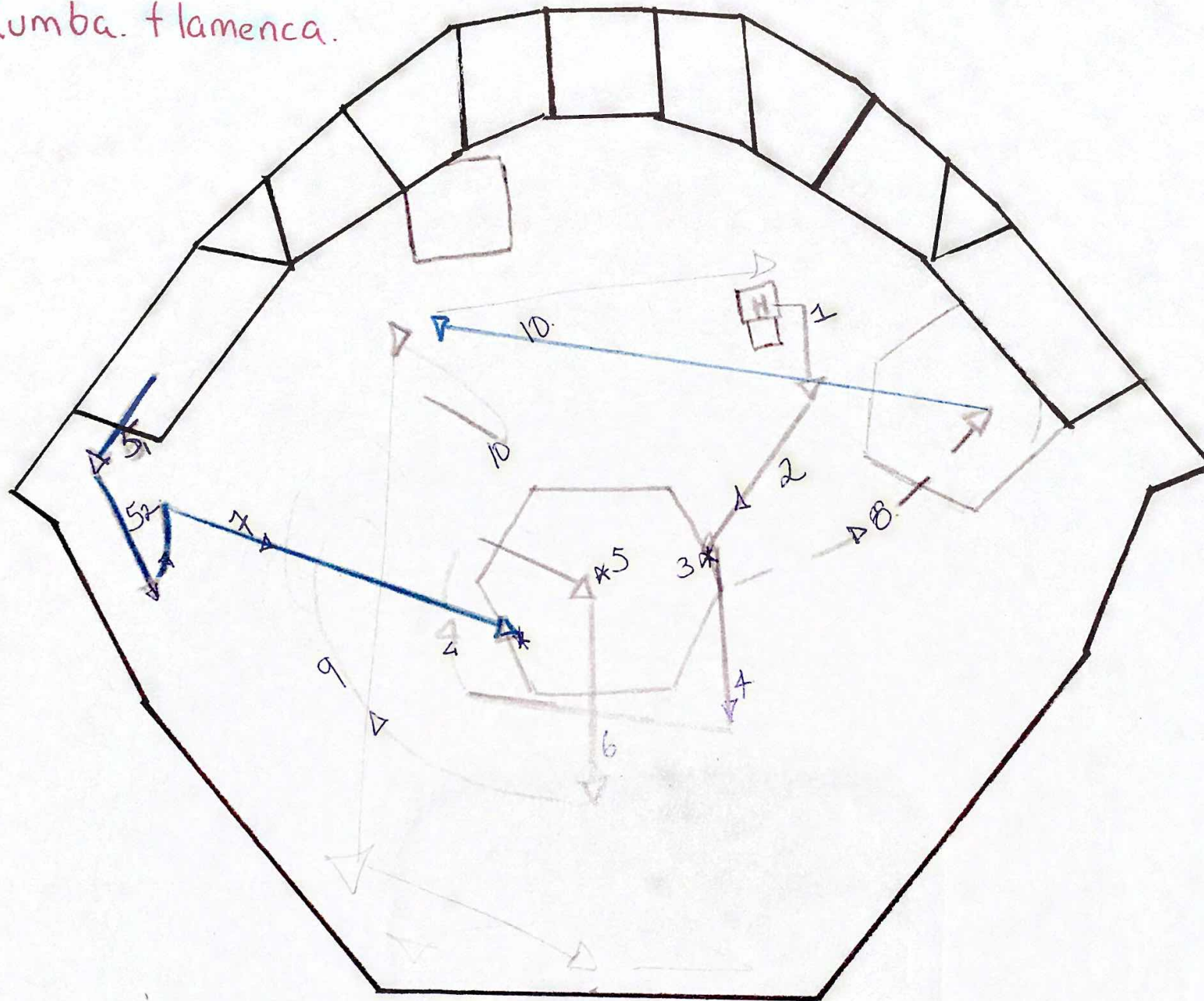
1. Todos Salen por el acceso X.
2. Se quedan en su sitio. M, Z y K.
3. Los demás siguen trasladándose.
- Llegan y se alinan. P, J, O, F, mientras B.
5. Baja poco a poco
- B. Rodea el exágono
- Sube. y canta.
- Todos se acercan al exágono mientras B. sigue arriba de él.
- B. Salta.
- Todos suben las escaleras, de acuerdo a su lado., Mientras B da una vuelta de carro.
- Bajan las escaleras.

Mientras B. va subiendo por la parte del
centro atrás.

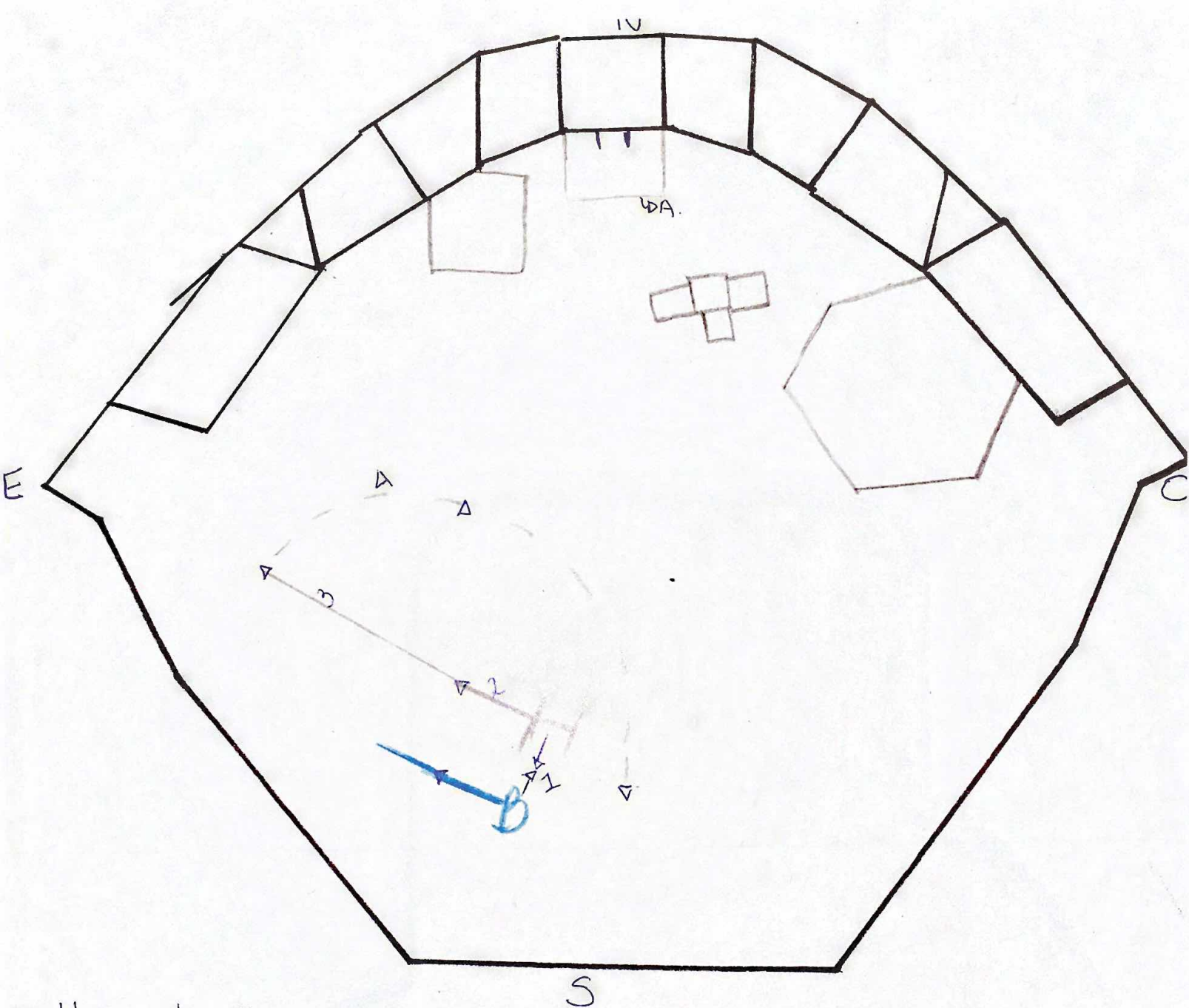
2. Forman un círculo en este orden. →
rodeando el exágono y salen.



Rumba. + lamenca.

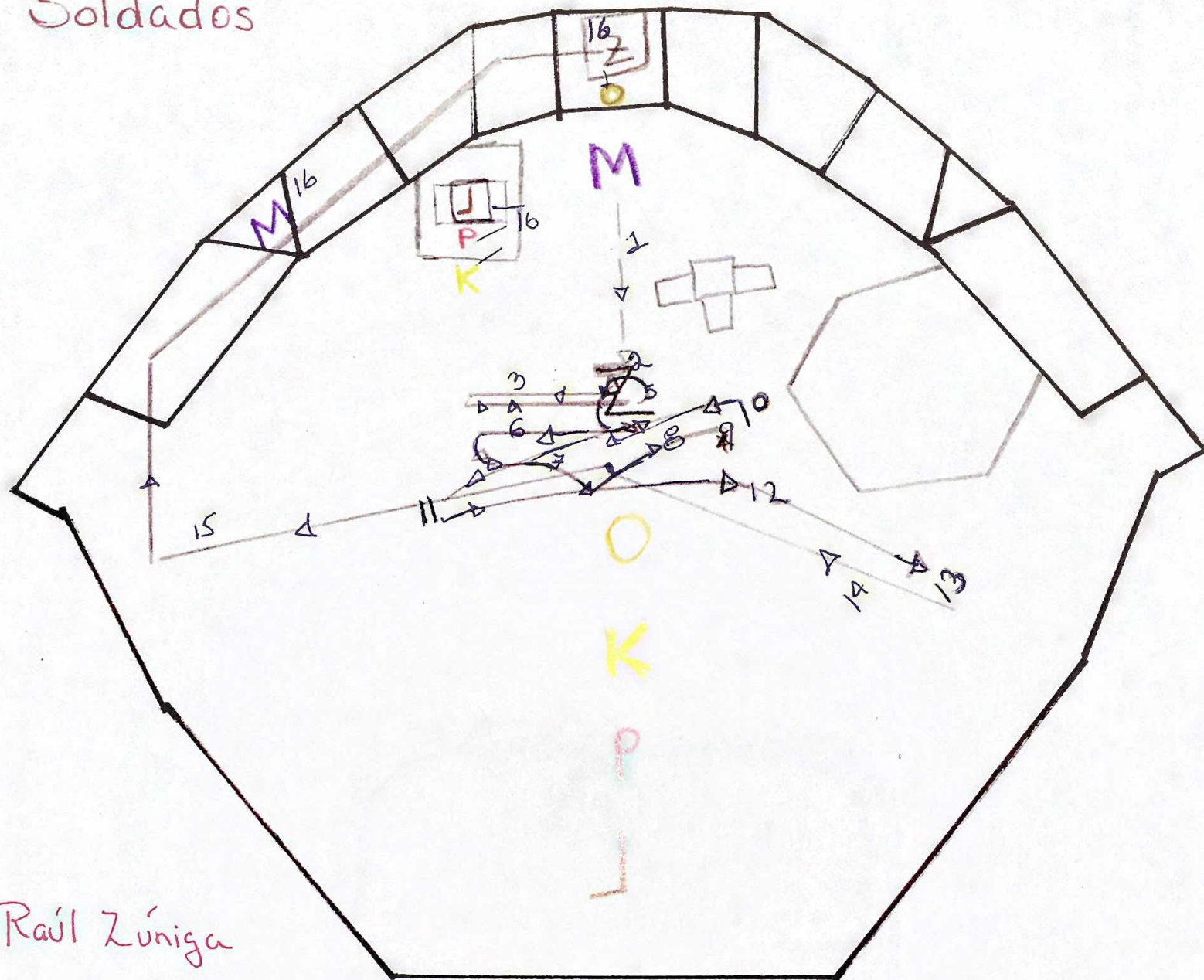


- 1 De un brinco baja H del banco
- 2 Camina bailando hacia el exágono
- 3 Sube un pie.
- 4 Baila arriba del exágono.
- 5 B. baila.
- 6 " "
- 7 Salta.
- 8 LLeva el exágono al otro extremo y baila sobre el. (8)
- 9 H, hace una improvisación con la sogá.



- 1: Hacen la figura del burro y el jinete:
 - 2: Así se desplazan un poco al E.
 - 3: Se ponen de pie y siguen bailando: frente al público.
 - 4: Semicírculo y ambos suben al público, aplaudiendo.
- Esto ocurre justo cuando entran los soldados.
por el acceso A

Soldados



Raúl Zúñiga

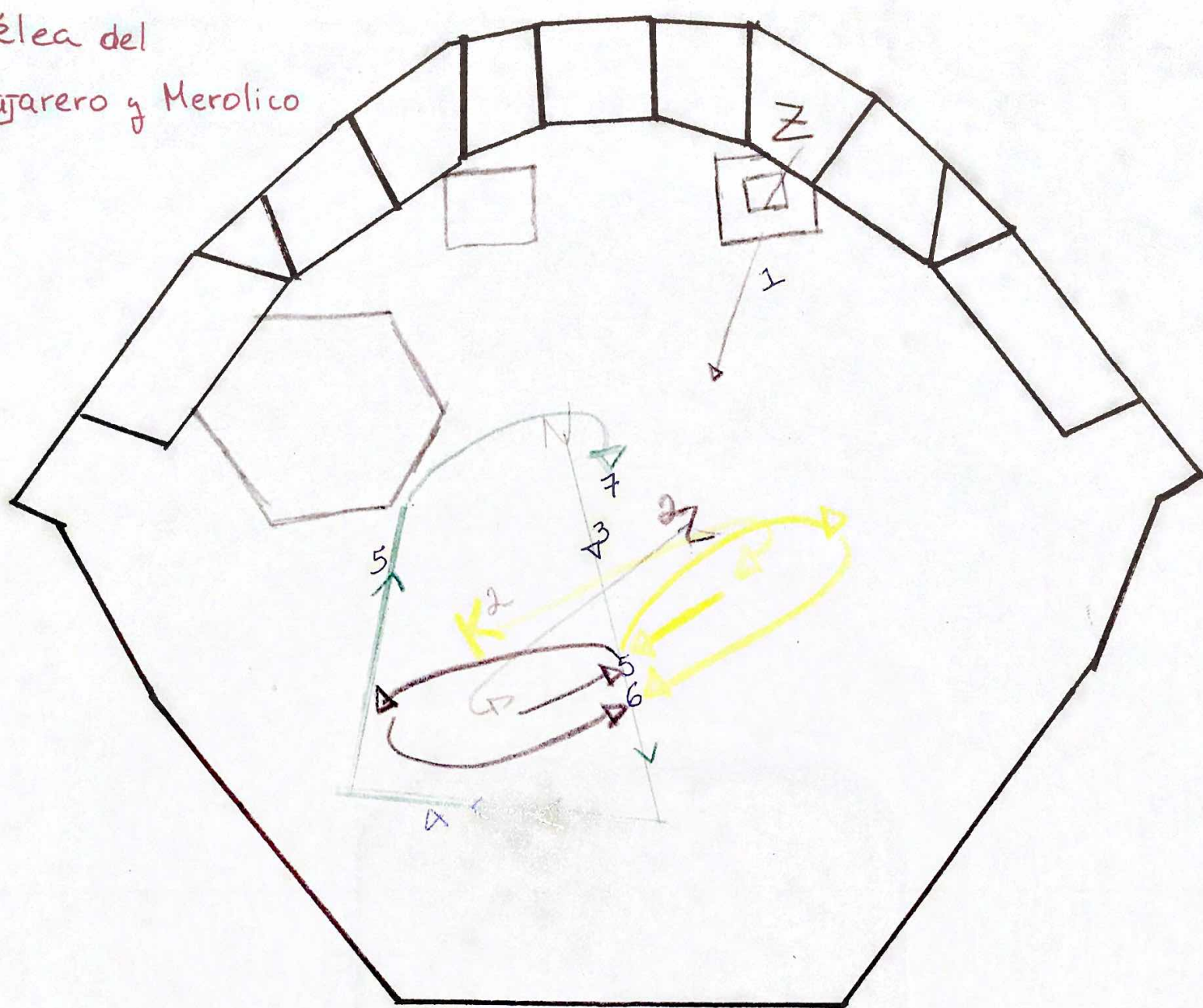
1. Doce tiempos para entrar y tomar sus posiciones.
 2. Saludo
 3. Cuatro pasos al E.
 4. Regreso y saludo
 5. Círculo de dos tiempos termina en saludo
 6. Camina y gira de frente al público.
 7. Paso brinco, queda 1 tiempo.
 8. En ese tiempo voltea y queda frente a frente M y O.
 9. Saludo y marca 4 tiempos
 10. Movimiento de fusil girando
 11. Brinco lagartija y queda pie derecho arriba, [a los contrarios quedará el pie izquierdo]
- Después hace segunda en el piso, sosteniéndose con un brazo; luego fusil en dirección a M y O.

12- Brinco lagartija; vela con cabeza al centro y maroma.

13- Es la maroma anterior.

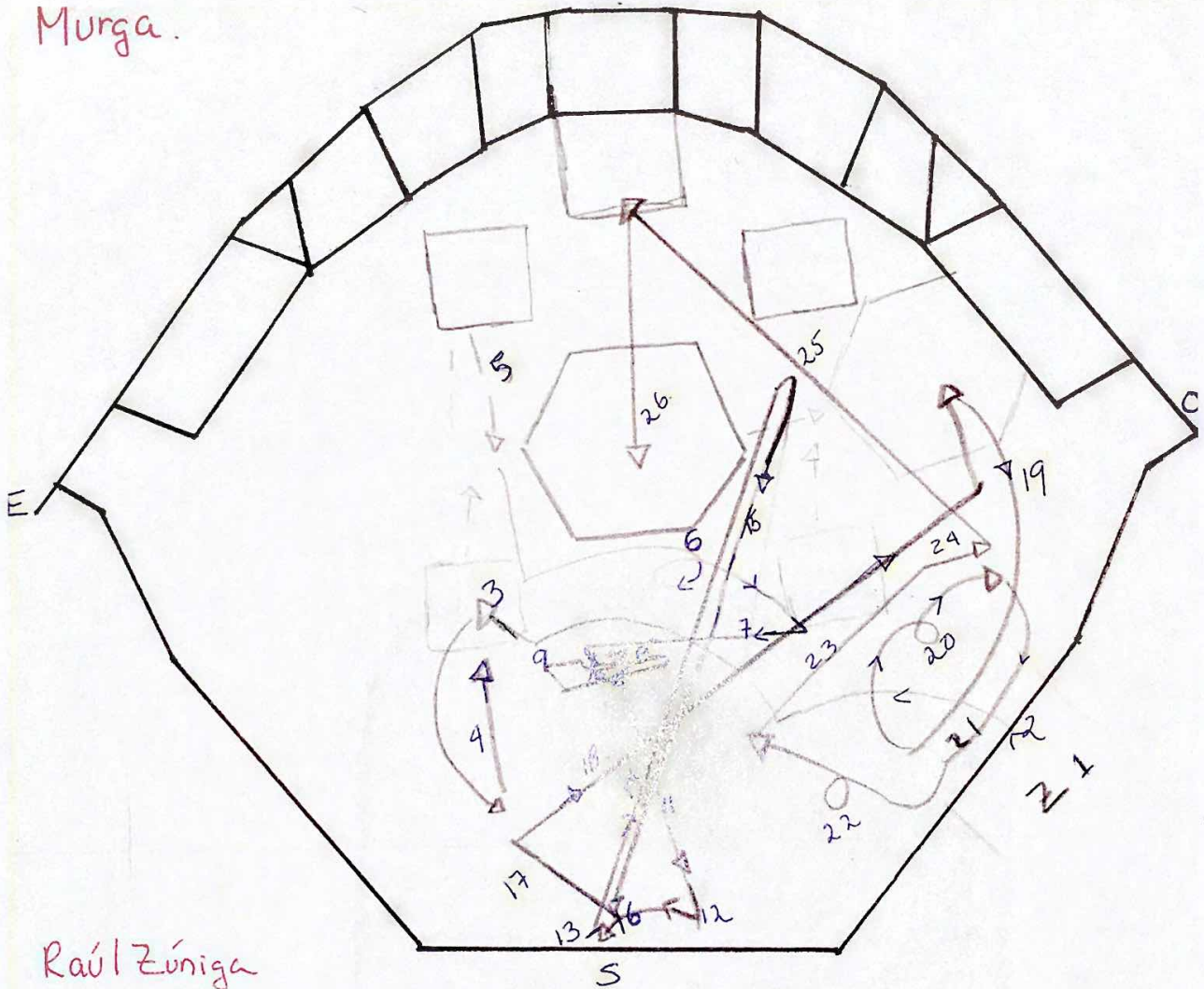
14- Regreso al centro y salen todos hacia la escalera E.

Pelea del Pajaroero y Merolico



- Cruce de ambos en capoeira; voltean a verse.
- Se preparan a atacar.
- N baja a proscenio, con escoba en mano
- N traslada al E.
- Sube N al norte. Al mismo tiempo chocan Z y K.
- Z y K. vuelven al centro y se enfrentan, con juego de patadas, etc
- N se acerca por atrás y separa a Z y K.

Murga.



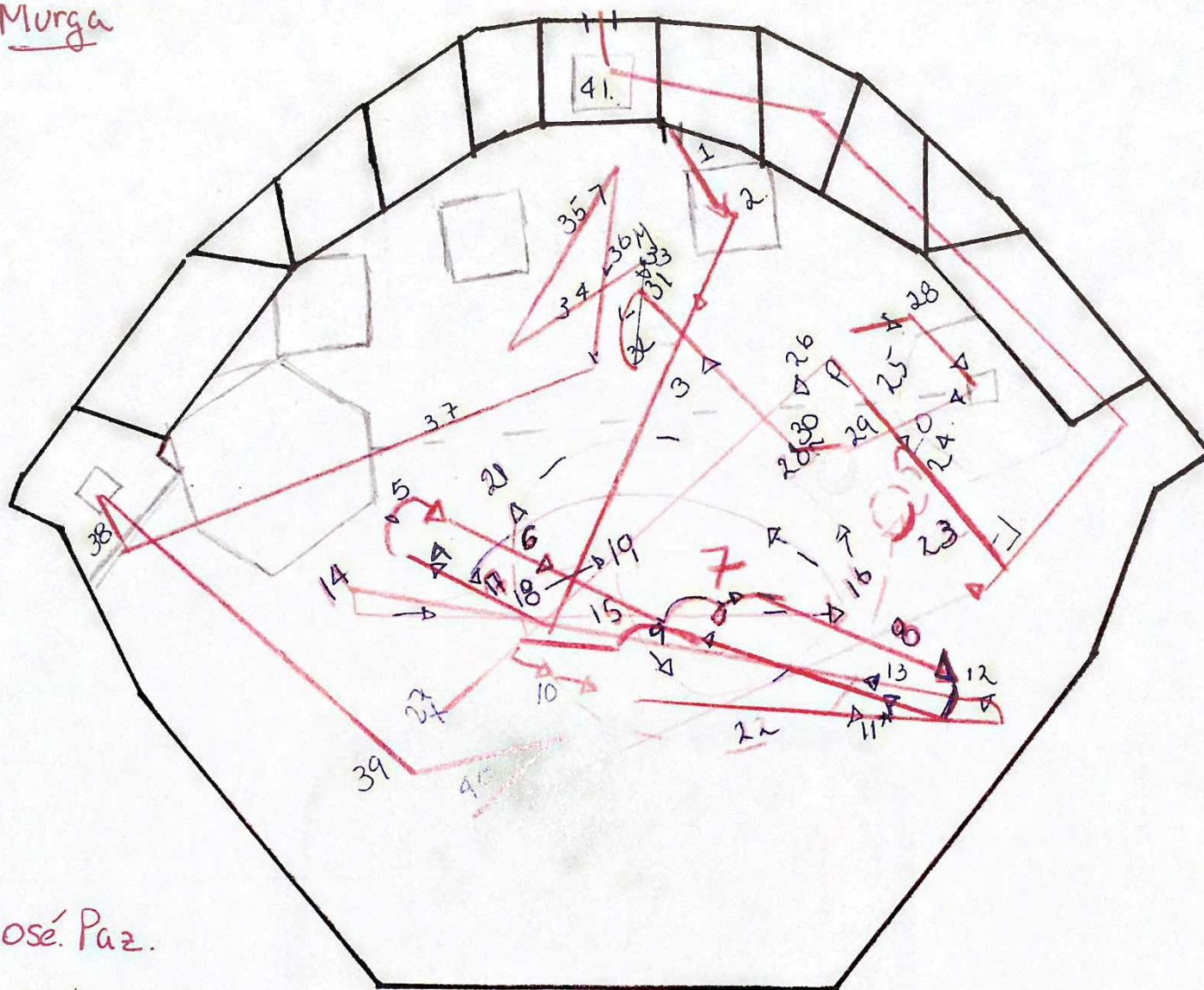
Raúl Zúñiga

1. Se pone de burro y lo brinca J y O (Manuel).
2. Brinca a. J y O. y sube a la mesa.
3. Brinca cuando entra K.
4. Vuelve a la mesa y la pone en luga. de la anterior, la cual ha sido metida a la estructura de escaleras.
5. Brinca y luego lo brinca K.
6. Da una maroma y se encuentra con K.
7. Cruzan K y Z.
8. K va a Z y dan vueltas de campana. al oeste.
9. Z es brincado por J luego J, dados pasos y lo brinca Z.
10. En la misma mecánica. J da dos pasos y lo brinca Z.
11. Lo mismo que el No 9.
12. Se alinean.



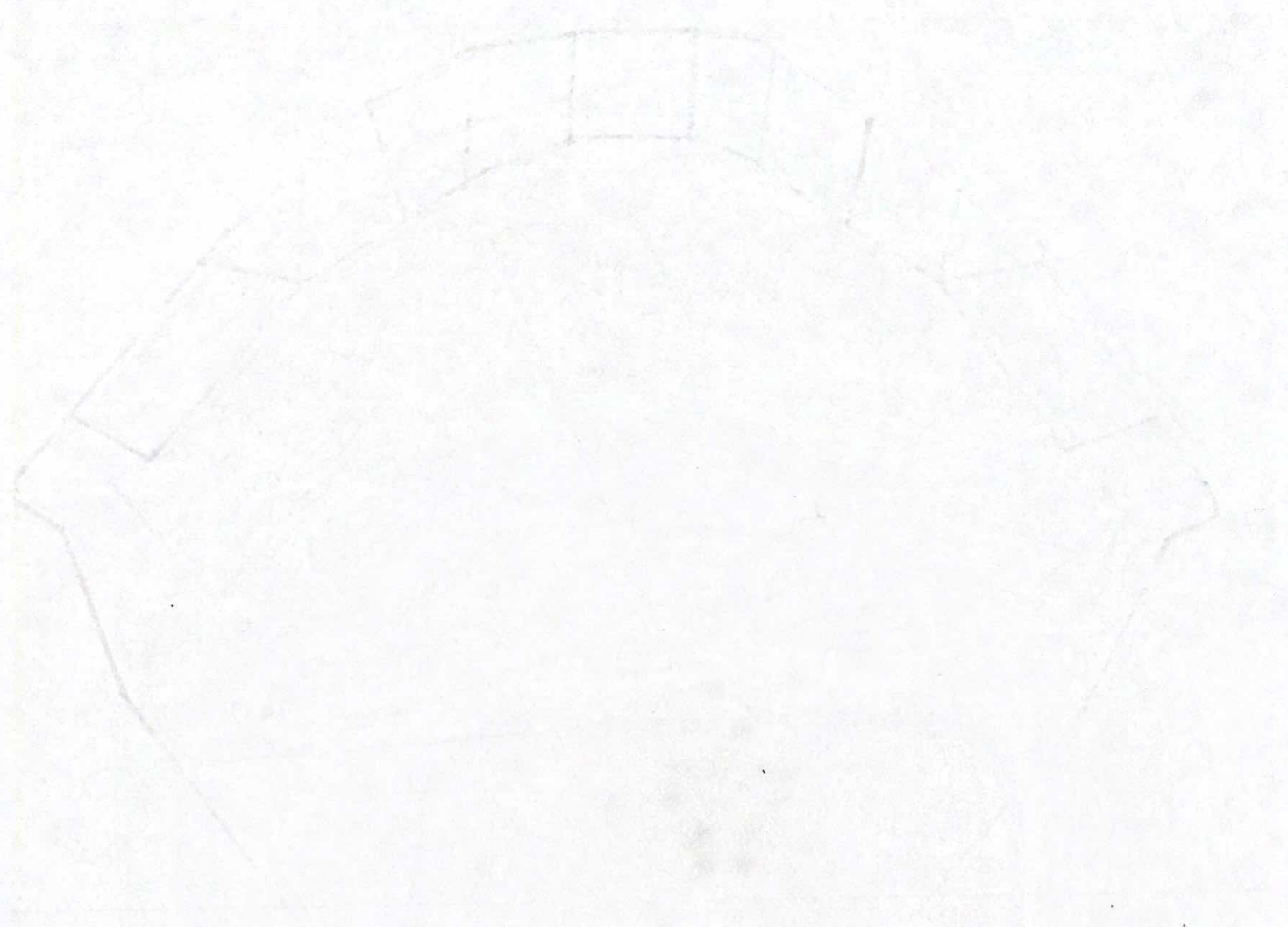
- 3- Círculo completo. exágono ya ha sido movido
- 4- Avanza en diagonal en capoeira y regresa.
- 5- Avanza hasta proscenio
- 6- J que desmayado Z lo toma por los hombros.
y O por los pies
- 7- Se alinean para el fusilamiento
- 8- Llega al exágono que ya cambio su sitio
- 9- Se alinea en diagonal
- 10- Toma a H de los pies. y Z da vuelta de canto
- 11- Regresa y hace tuego de patadas.
- 12- Se desplaza en maroma. Centro centro.
- 13- Se avienta a H y cue de manos se acuesta.
- 14- Va hacia el refrigerador
- 15- Entra la teporocha y Z va a la mesa.
- 16- Sale la mocha, ceeen todos. se levanta y nace fig. con K.

Murga



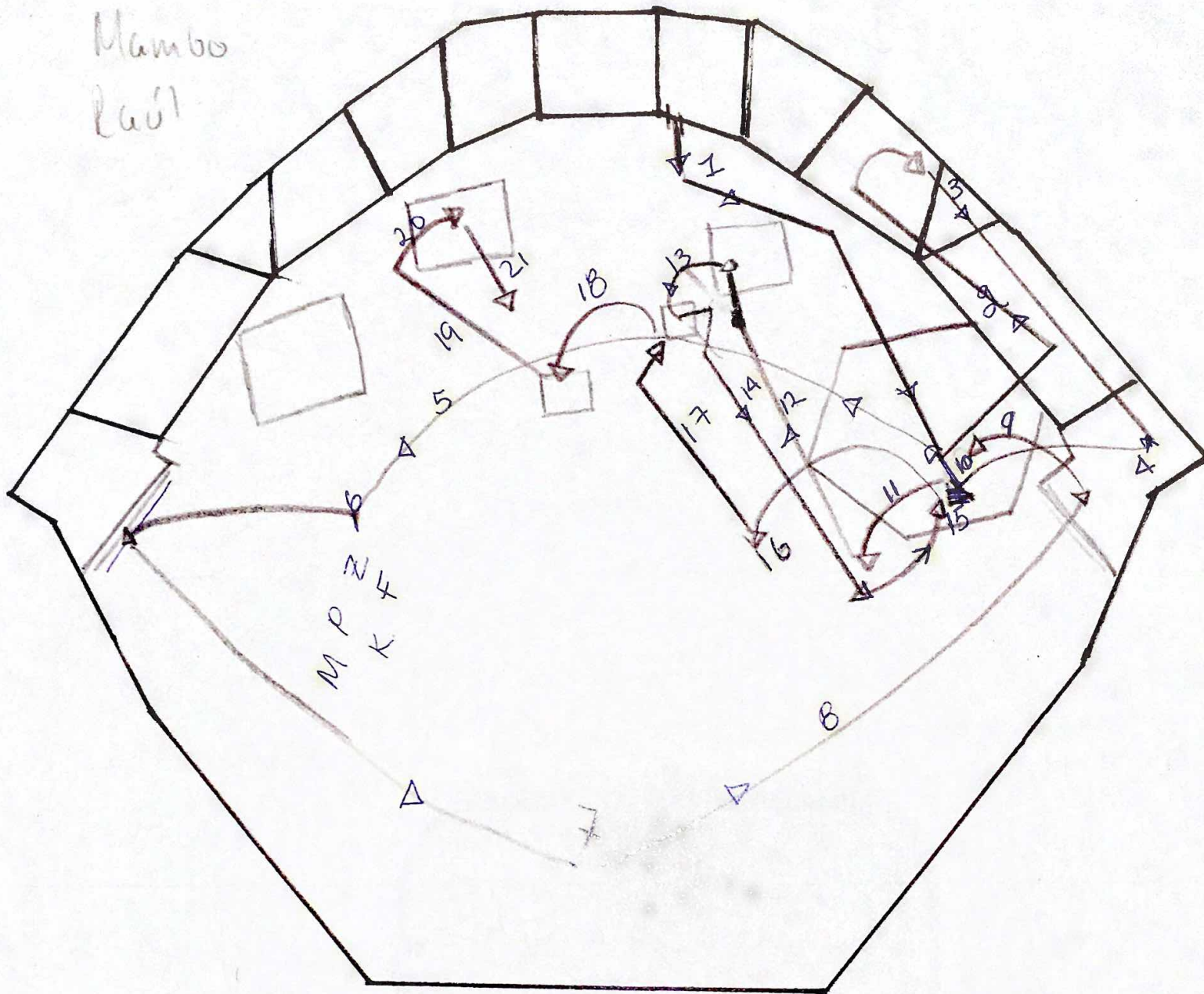
José Paz.

- 1: Entra lateral
- 2: Baila allí mientras el exágono es movido al extremo opuesto.
- 3: Se desplaza al centro
- 4: Brinca a J
- 5: Gira
- 7: Maroma
- 16: Se desplaza
- 17: " "
- 18: Brinca a K..
- 19: Regresa al centro de espaldas.
- 20: Se agacha y lo brinca K.
- 21: Se desplaza de espaldas
- 31: Vuelve a brincar a K. y se traslada al centro.

- 
14. Regresa de espaldas.
 15. Se ubica en el centro.
 16. Se traslada
 17. Ayuda a empujar el exágono a la diagonal
 18. Carga a D. junto con M y J.
y queda igual que el No 17.
 21. Se alinea.
 23. Avienta a O (Manuel)
 24. Se entrelazan. J O y Paz y giran.
 25. Se alinean. frente al otro grupo
 26. Traslado

41. Avienta banco a D. y sale.
27. Levanta a K.
"bailemos las derrotas. . . "
28. Regresa más atrás del
No 26. y sube al banco
29. Baja y gira 3 veces
30. Se encuentra con M y se
para de manos.
- 31.
32. Maroma.
33. Va a M y se para de manos
34. Se acuesta. - y M. da un resort
38. A un lado del banco.
39. Golpea a Mocha y cae.
40. Se desplaza, hasta salida.

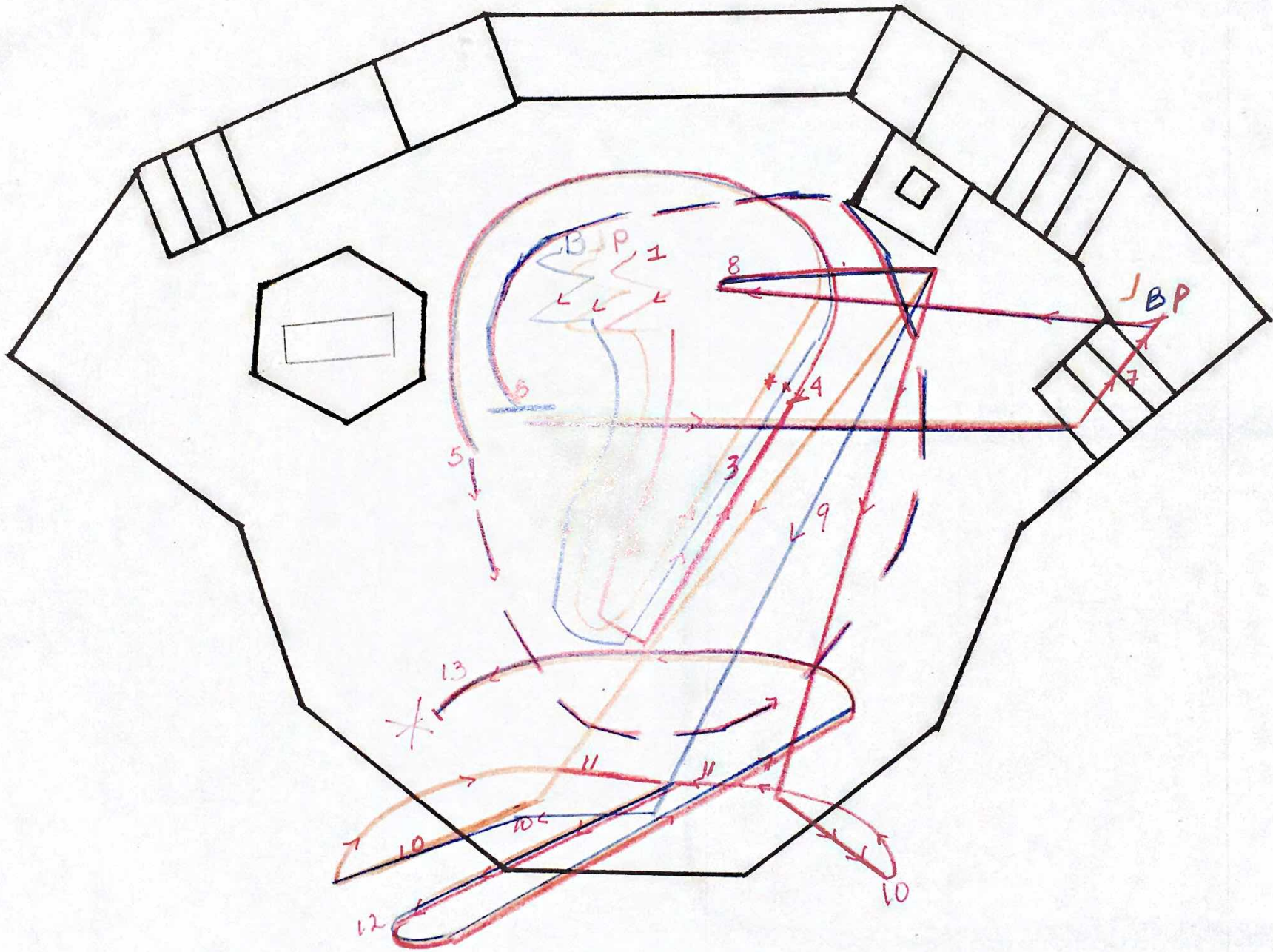
Mambo
Lab 1



- 1: Sale en "dicen que aunque caras vemos..."
hace todo su traslado con esta frase.
- 2: "corazones no sabemos"... sube a las escaleras
- 3: "Chichi...", baja "
- 4: Brinca al banco.
- 5: Salta al exagono y va a alinearse con todos.
- 6: Llega al tercer escalón.
- 7: Centro, centro de la carpa
- 8: Traslado hasta las escaleras
- 9: Brinca al exagono
- 10: Baila un rato
- 11: Salta y ayuda a levantarse a T.
- 12: Se suben T y Z a la mesa.

- 
- 13: Baja por el banco.
y queda entre él y la mesa.
 - 14: Toma a T, y bailan trasladándose.
 - 15: Suben al exágono
 - 16: Brincan para decir "... pinche Lic "
 - 17: Va y recoge. el banco.
 - 18: Lleva el banco, centro, centro del escenario
 - 19: Avienta el banco a O (Manuel.) y cambian lugar.
 - 20: Se sube a la mesa.
 - 21: Brinca y final.

Plañideras.



1- Van al centro atrás en su primera estrofa. al presentar a la niña

2. Van hacia el centro

3. Suben en diagonal

4. Quedan en figura.

P. abajo. E. sentado y
↓ de Pie.

5. "¿Quién está la manacita?"
dan un círculo con Elvira

6. Quedan también en figura.

7. Van a las escaleras en "echale pulque a estas flacas".

8. Bañan y van por la Güerati.

9. Bañan a Proscenio en "que coja su caminito..."

10. Las corre con la escoba. Quilaztli.

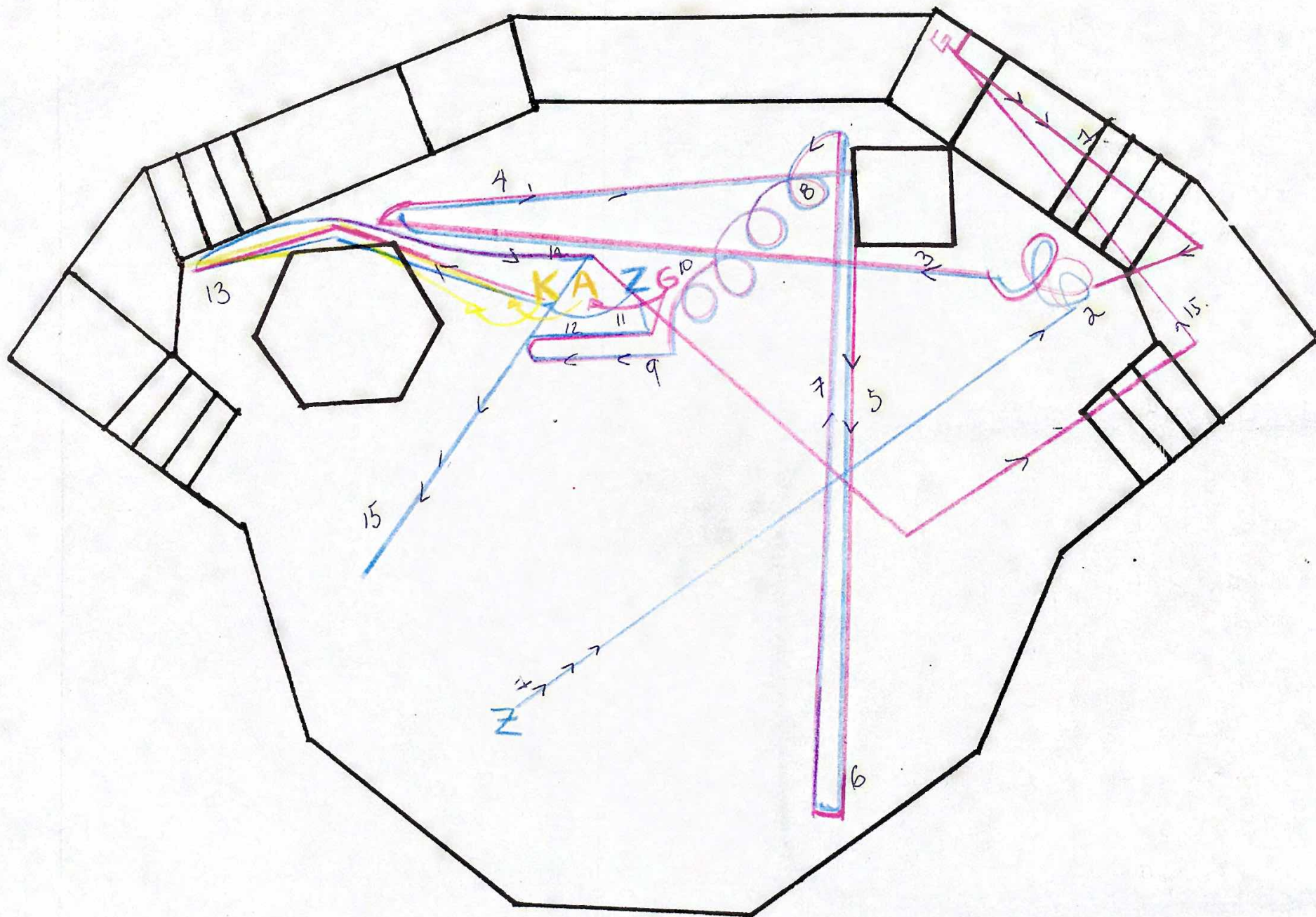
11. Regresan a Proscenio.

12. Oyen a Nenepil y se esconden en el Refrigerador.

13. Oyen al gral y se esconden

al 2º par de balaz,
caen encima de
Z. y Belia

Polka. Zúñiga Geli



- Z está tirado se levanta
y va por G que baja de la
estructura

- G. brinca y gira (libre)
- 8 tiempos para desplazarse
simultáneamente

Alicia y Javier en el otro
extremo

- 8 para regresar

- 8 para dar vueltas
e ir al frente en 8.
→

- Regresan en 8

- 8 vueltas

- Se trasladan en 4 tiempos
y regresan.

- Se alinean.

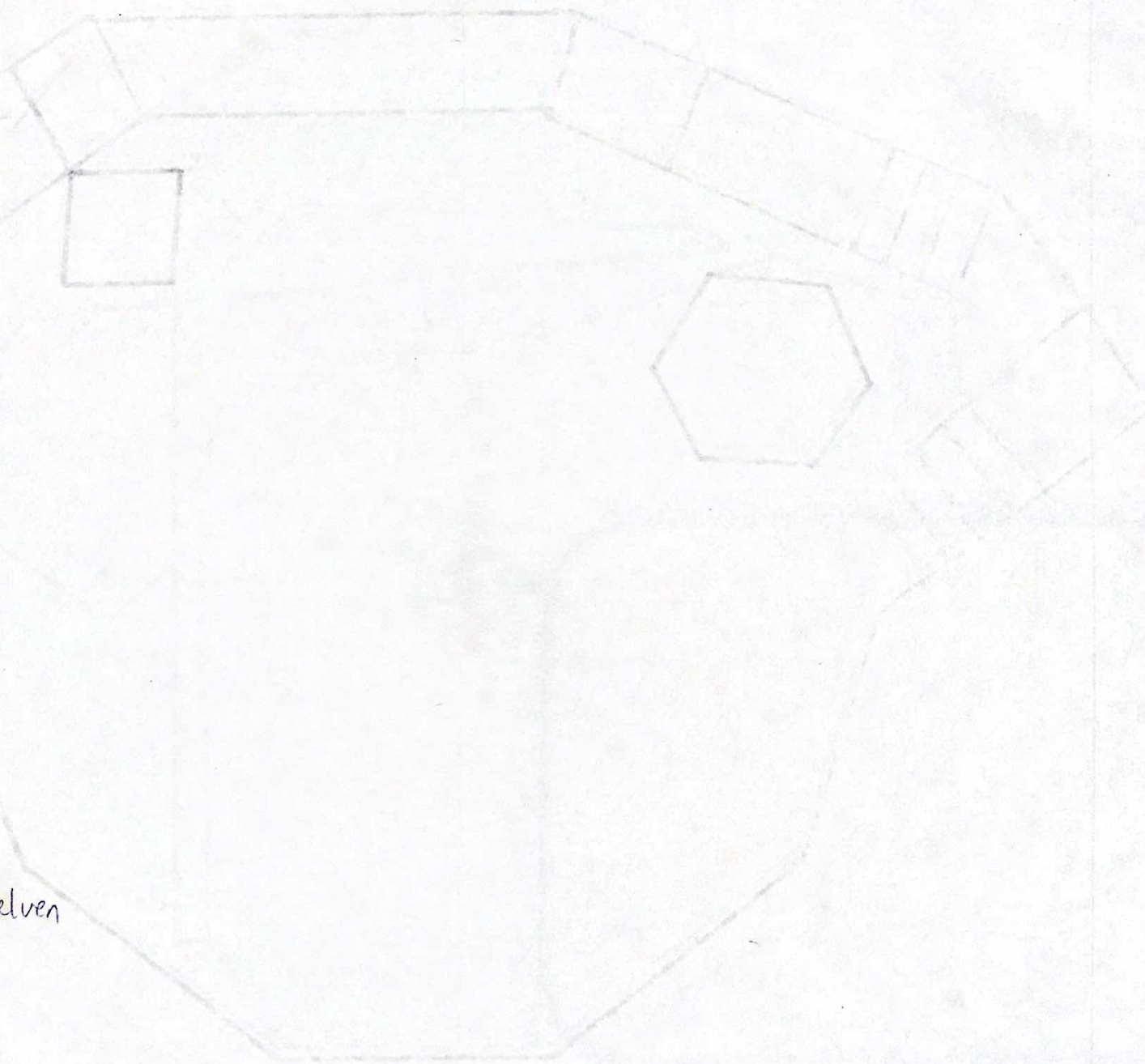
- Cambian su posición ellas

- Después cambian ellos y vuelven
como al principio

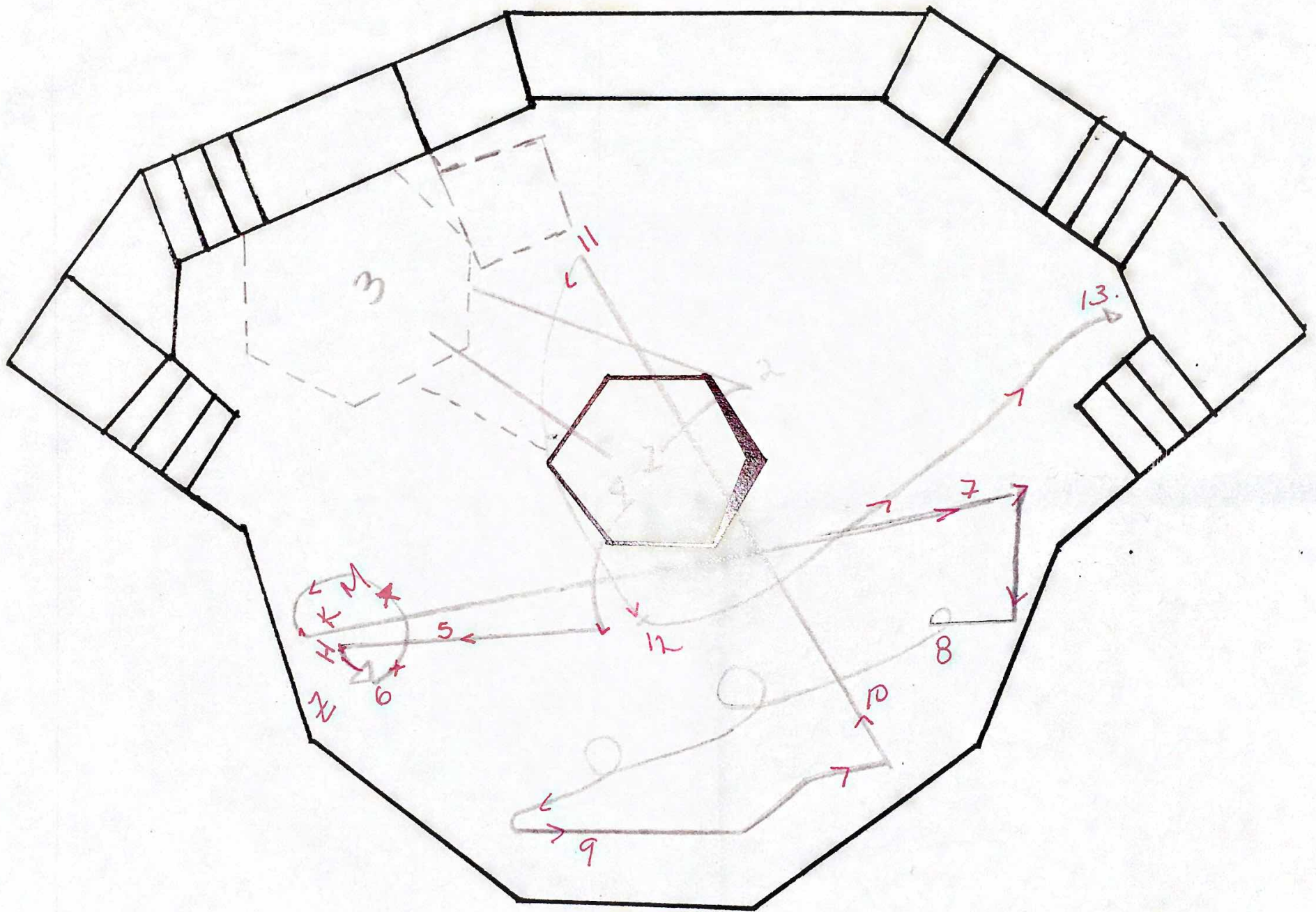
- Todos en bloque.

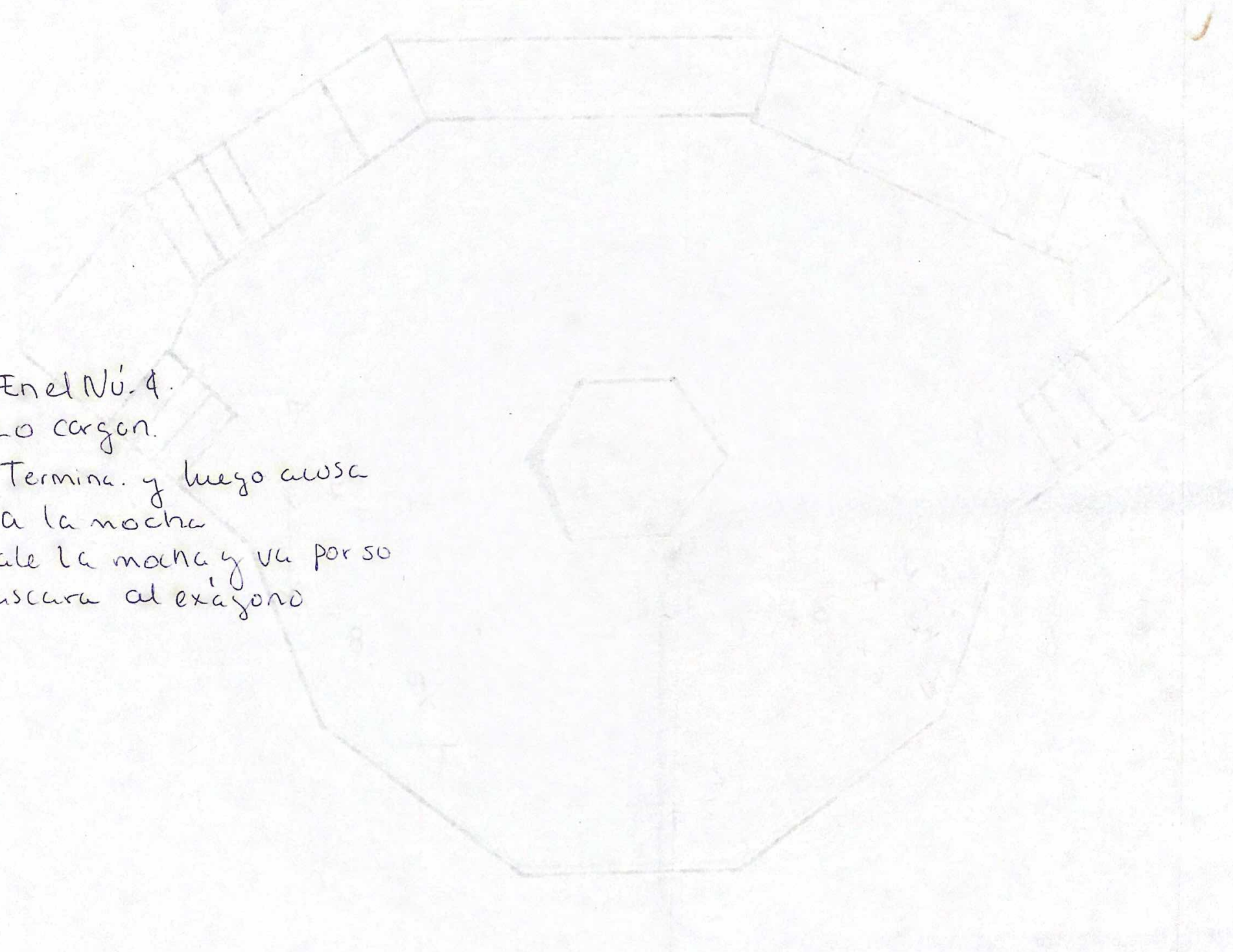
- Solo regresan Z y G
bailan de espaldas al público

- Se separan en. "Aquí está su
papasito. . ."

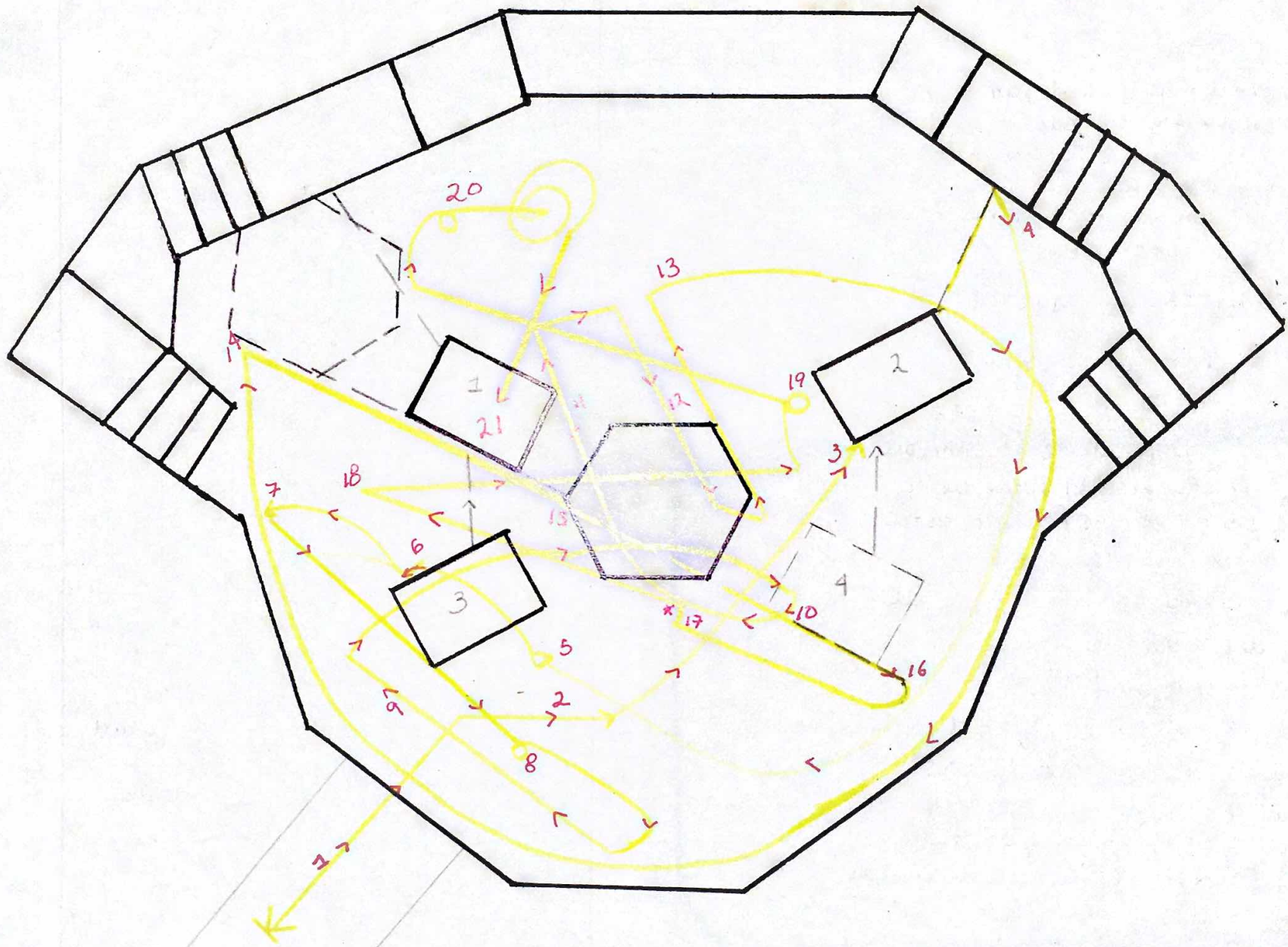


Murga Kamiro H.



- 
- ↳ En el Nú. 4.
 - 2 - Lo cargan.
 - ↳ Termina. y luego avoca
a la mocha
 - ↳ Sale la mocha y va por su
mascara al exágono

Murga: Javier (K)



Entra con una canasta de pan
Centro, se calla y ve a todos
Corre a la mesa 2 para meterla
bajo la estructura.
Regresa en un semicírculo para
empezar la coreografía.

6, 7, Se desplaza saltando al
Este

Baja al centro carpa y gira

Regresa y salta al centro centro
la mesa 3, ocupa desde el principio
de la coreografía. el lugar de la
mesa 1 - en el mismo caso está
la mesa 4.

Sigue brincando y va al
oeste del esc.

Sube en diagonal

Baja en el mismo sentido

Sube y da un círculo casi
completo

Llega al exágono. que está ya
en ese extremo y lo jala junto con
M al centro

Cargan a Ramiro

Se desplaza en diagonal.

17: Regresa y lo cargan
a él.

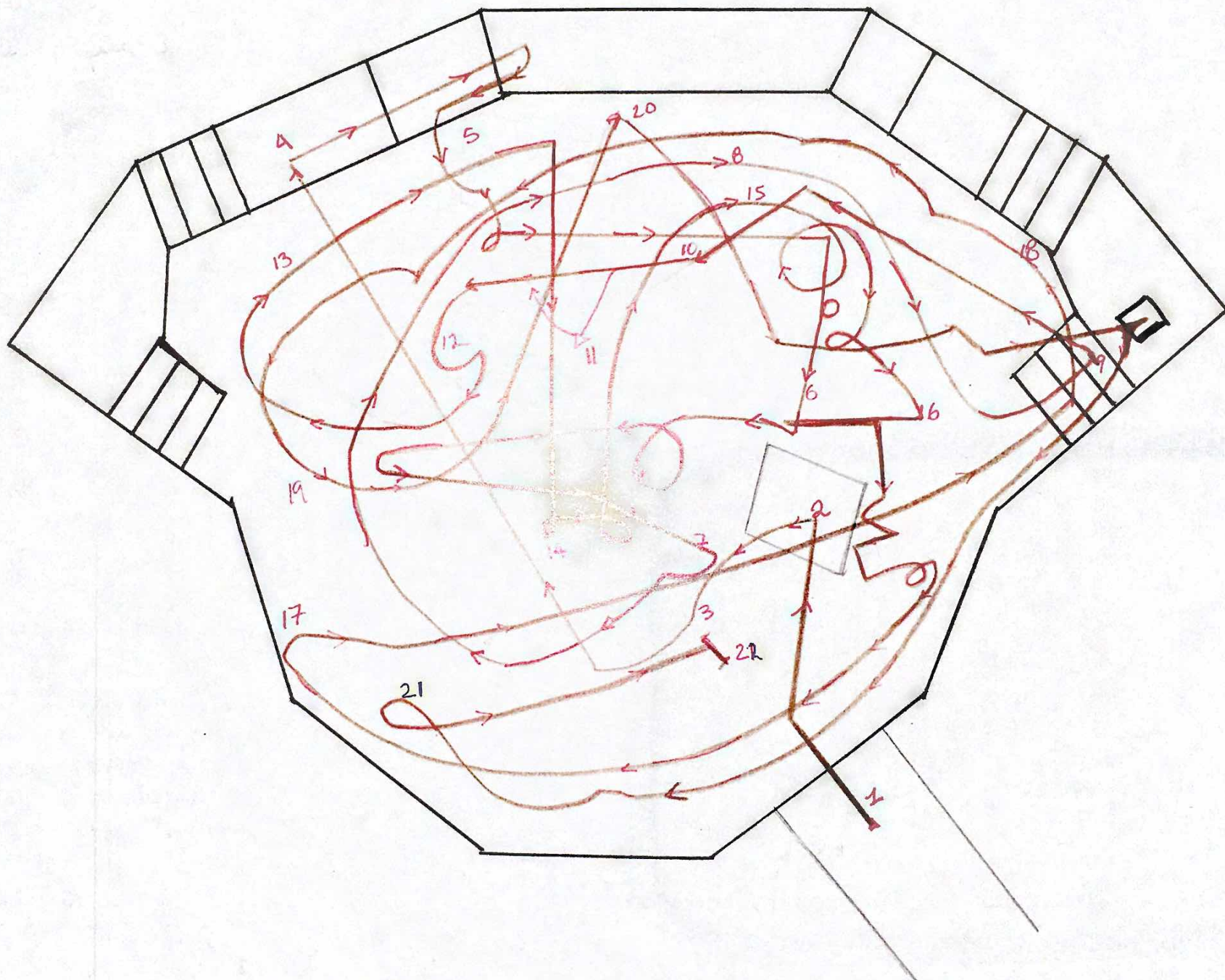
18: Sube al oeste a
alinearse para fusil
en "Mataron a Zapata"

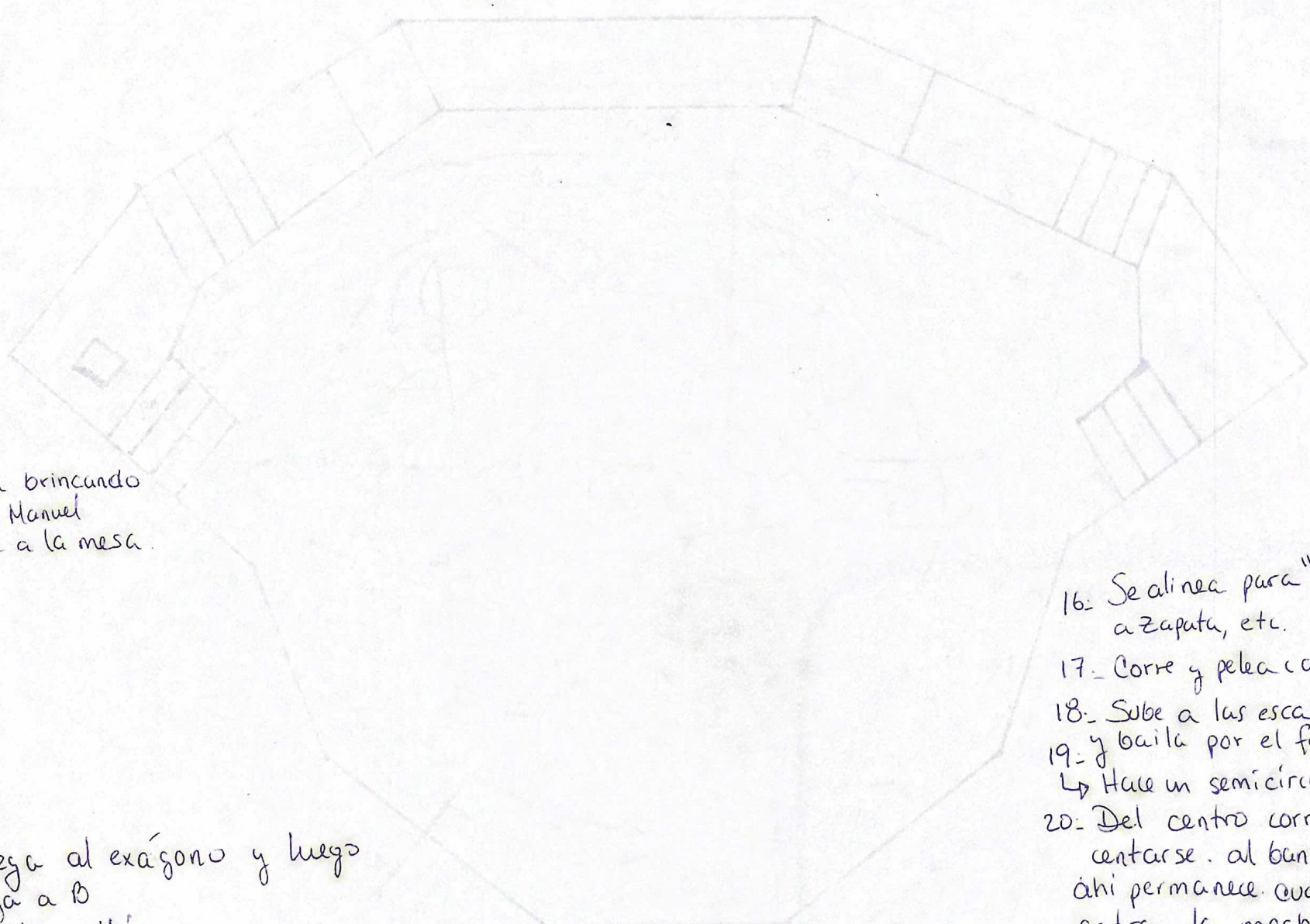
19: Varios movimientos
y patadas en.
"mataron hasta los
estudiantes"

20: Juego de patadas.

21: Sube a la mesa cuando
entra la mocha.

Murga. Jaime



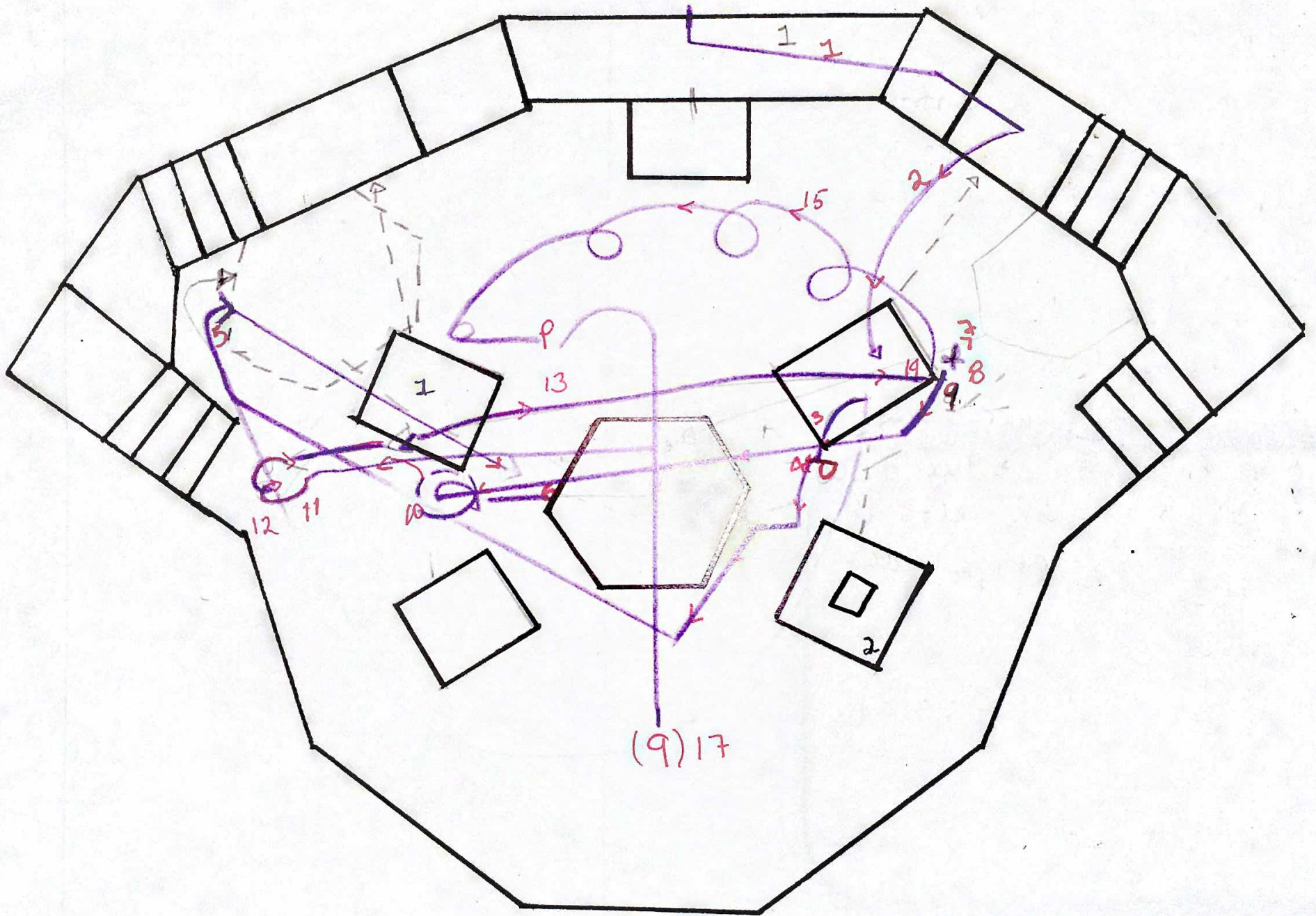


1- Entra brincando
a Zy Manuel
2- Sube a la mesa.
1-

11- Llega al exágono y luego
carga a B
12- Baila allí
13- Después de haber ayudado a dar un giro corre atrás.
14- Baja al centro
15- Sube al oeste para bailar igual que. O y Paz

16- Se alinea para "Mataro
a Zapata, etc.
17- Corre y pelea con Z.
18- Sube a las escaleras.
19- y baila por el fondo
↳ Hace un semicírculo
20- Del centro corre a
centrarse. al banco Oost
ahí permanece. cuando
entra la mocha
21- Acosa a la mocha
y cae.
22- Baila hacia el centro
y termina.

Murga Martin.



3: Brinca a Manuel

4: Baila con todos en medio
peleándose.

5: Queda un rato al centro

7: Lo lleva al otro extremo

8: Regresa al centro y allí baila
al este.

9: Se alinea

a. Se traslada.

1. Giros hacia el este.

2. Comienzan las primeras patadas con Paz

3: Va al centro con Paz luego sube
lo brinca y da una vuelta de mano

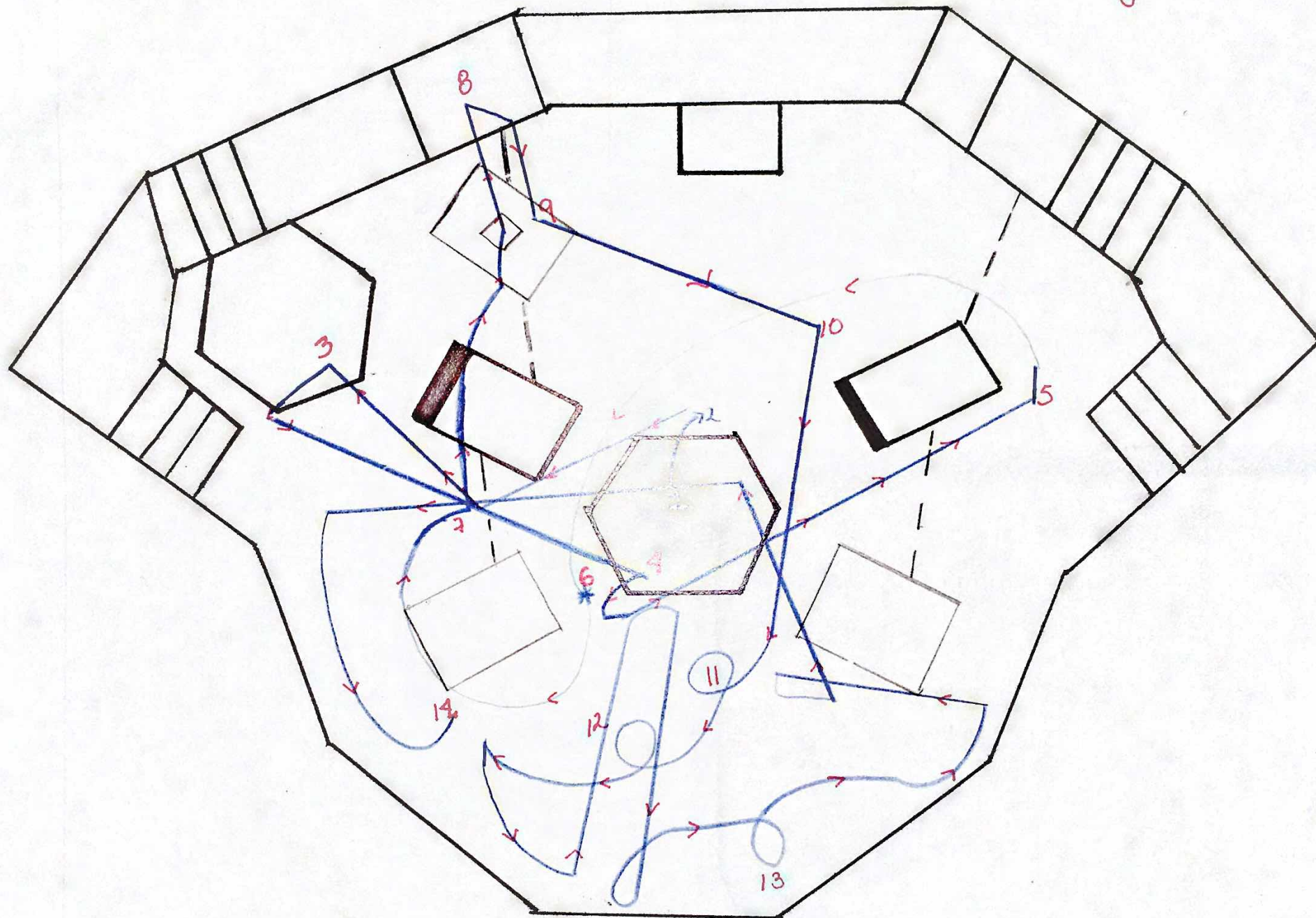
1: Comienza Juego de patadas

i. Con Paz

6: Termina

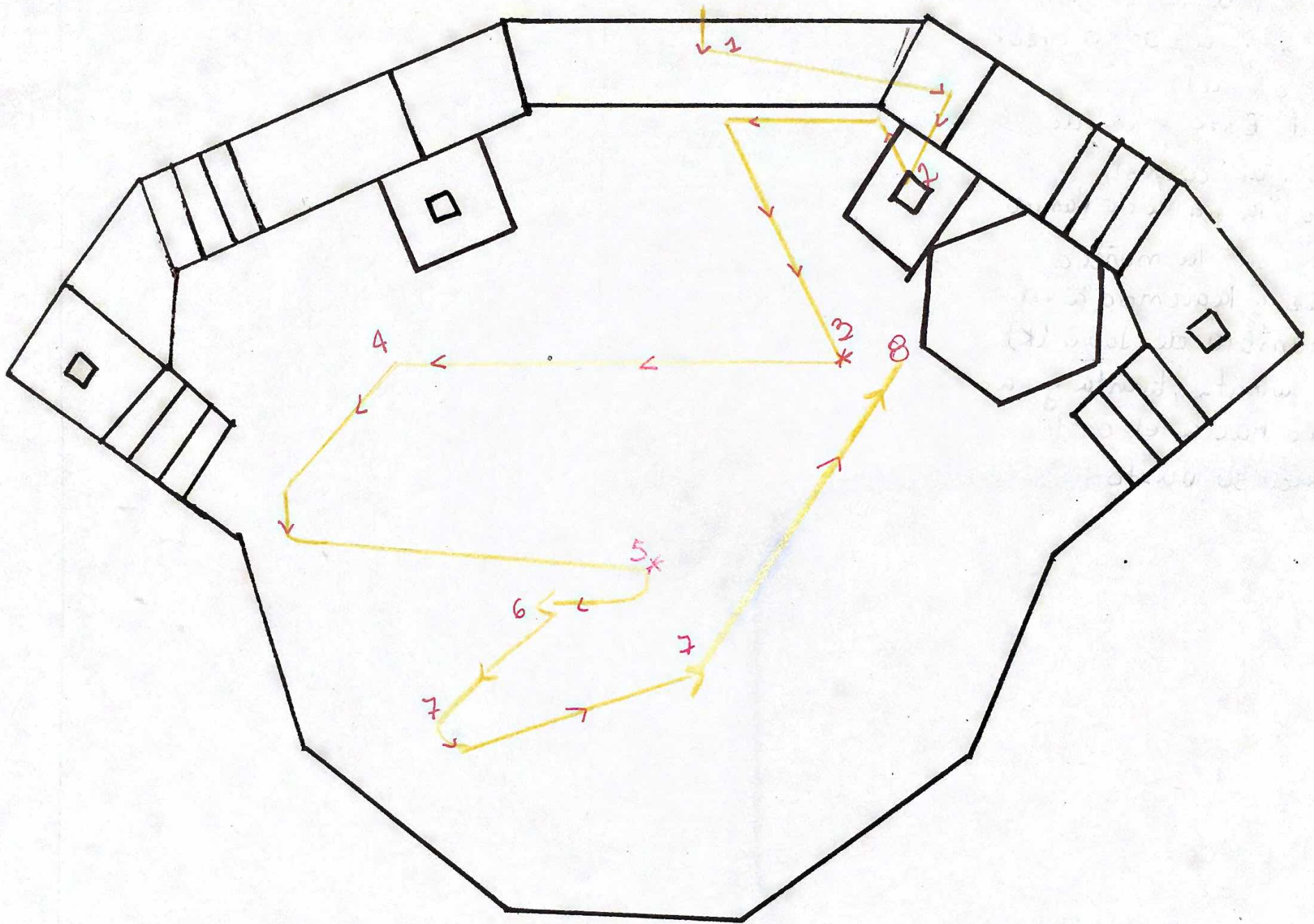
7. Entra la mocha y va a la mesa 1

Murga: Roberto.

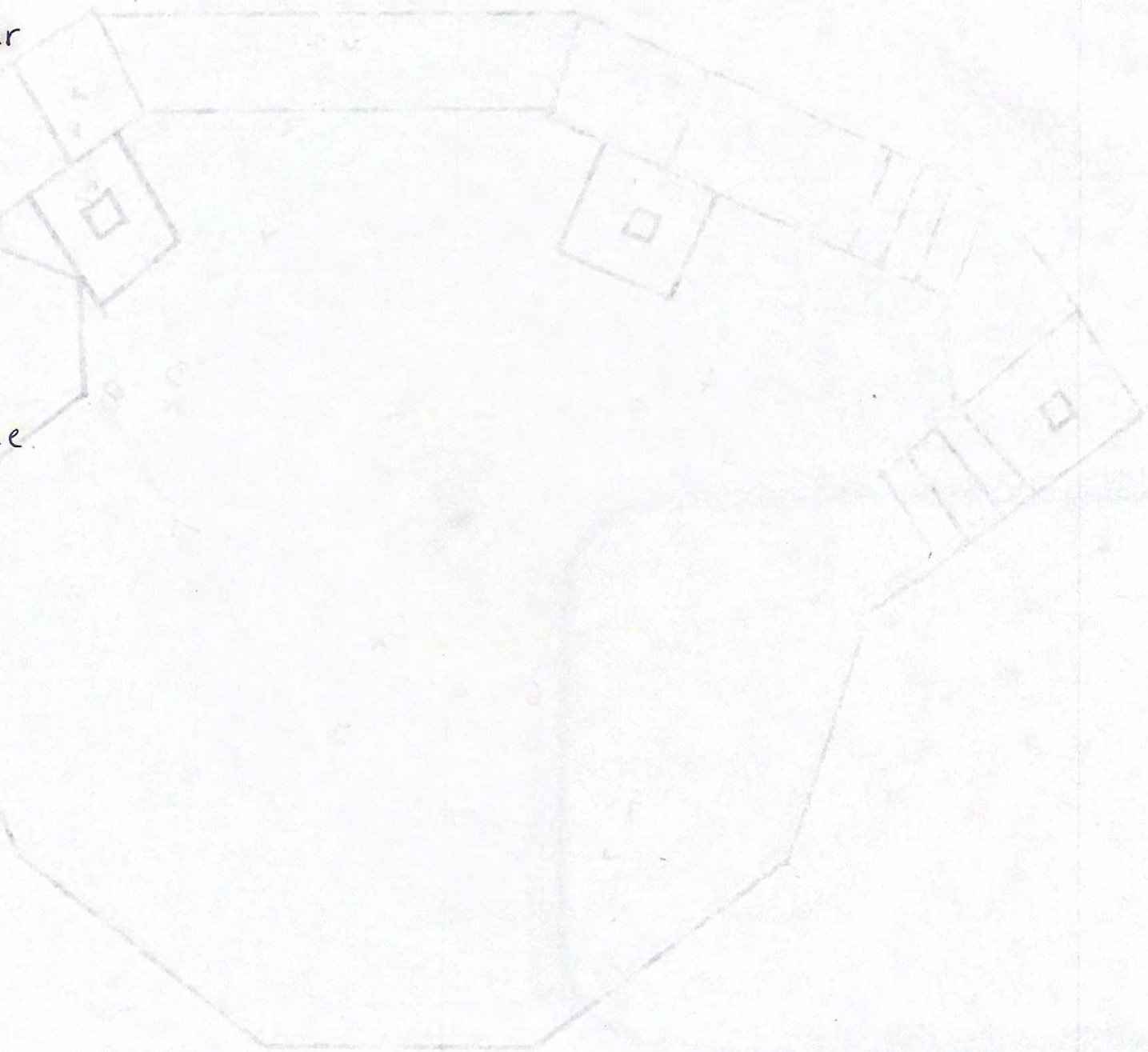


- Comienza arriba del exágono "estatua"
- Baja del exágono
- Ayuda a trasladarlo al este.
- Queda un rato allí en fig y después con todo y exágono va al centro.
- Lleva primero primero el exágono ayuda a cargar a Ramiro
- después se alinea
- Va a subirse a la mesa
- Queda arriba ~~sentado~~ un rato
- Baja por la mesa
- Se alinea en "Mataron a Zapata"
- Ataca a uno de los contrarios
- Juego de patadas
- Juego de parada de manos etc.
- Se alinea al entrar la mocha.
- cae y avienta, antes de salir.
- m banco a José Paz

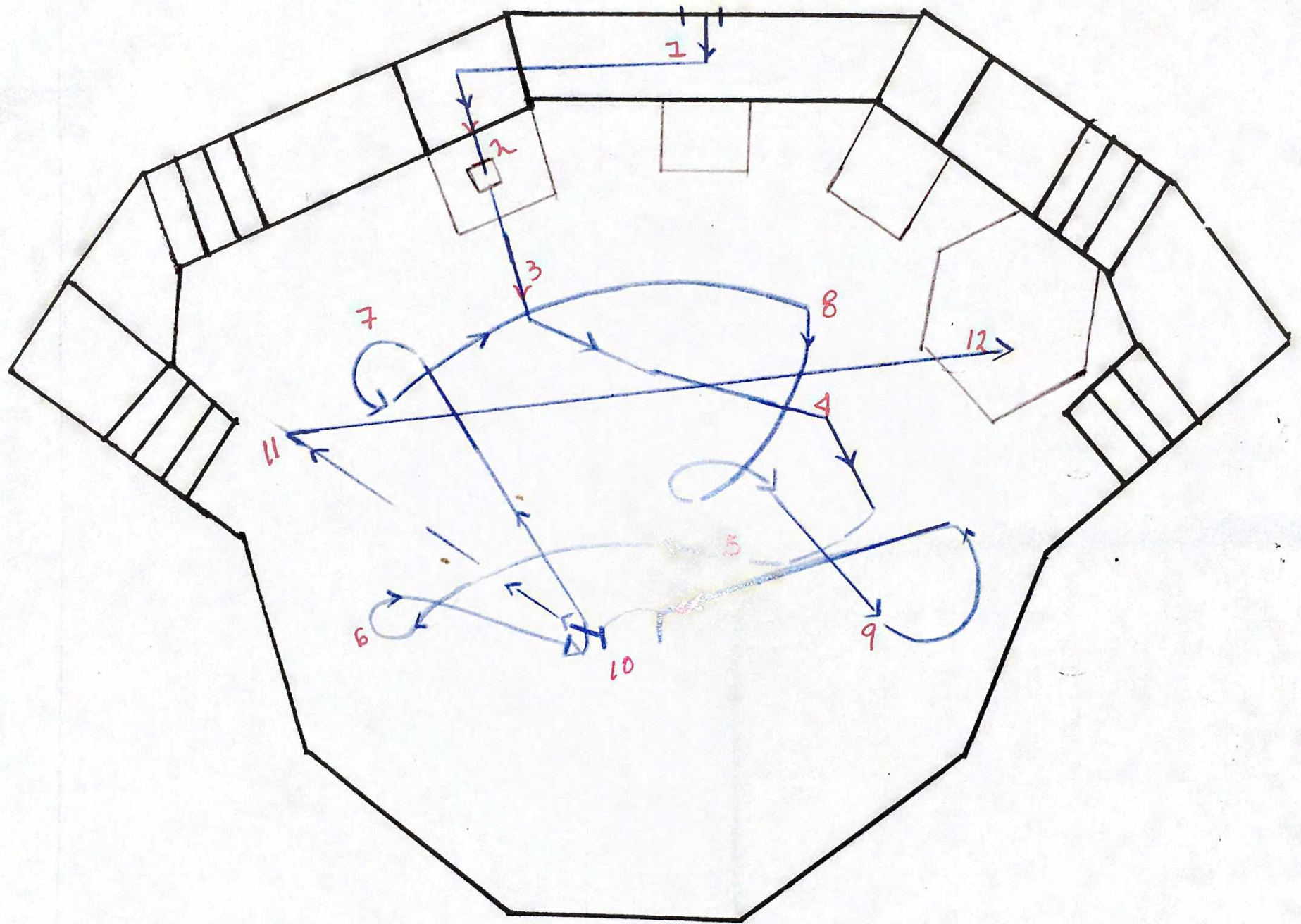
Viejitos: Manuel

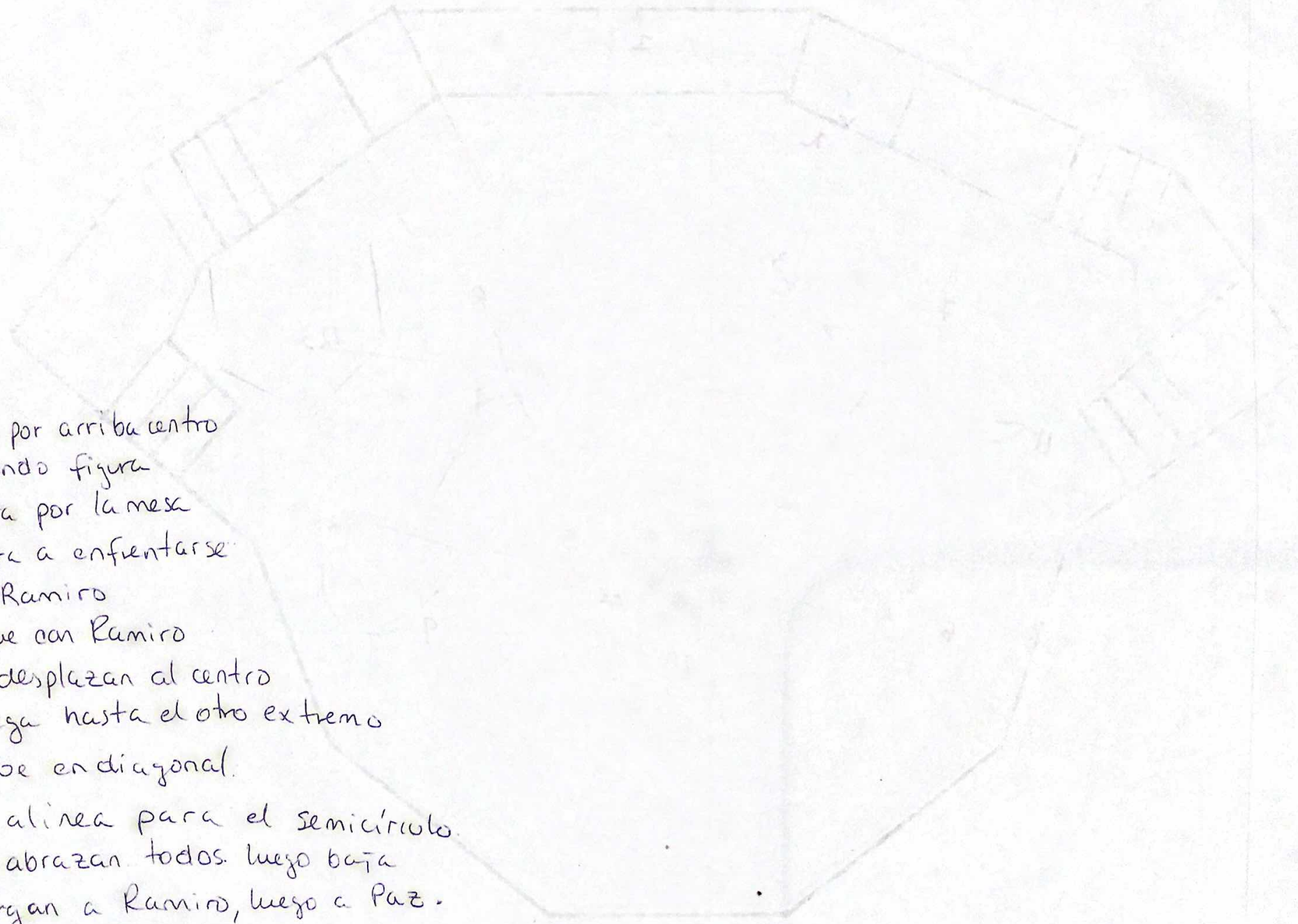


- Sale arriba centro
- Brinca a la mesa
- Baja y ayuda a alzar a K (Javier)
- Va al Este y ayuda a cargar después, toma la fierna de Ramiro
- Alza de la muñeca a Paz y la acomoda en el hombro de Javier (K)
- Se avienta, levanta y cae.
- Corre hacia el oeste
- Toma su bastón.



Viejitos: Roberto





Salí por arriba centro
haciendo figura

- Baja por la mesa

- Baja a enfrentarse
con Ramiro

Sigue con Ramiro

- Se desplazan al centro

- Llega hasta el otro extremo

- Sube en diagonal

Se alinea para el semicírculo

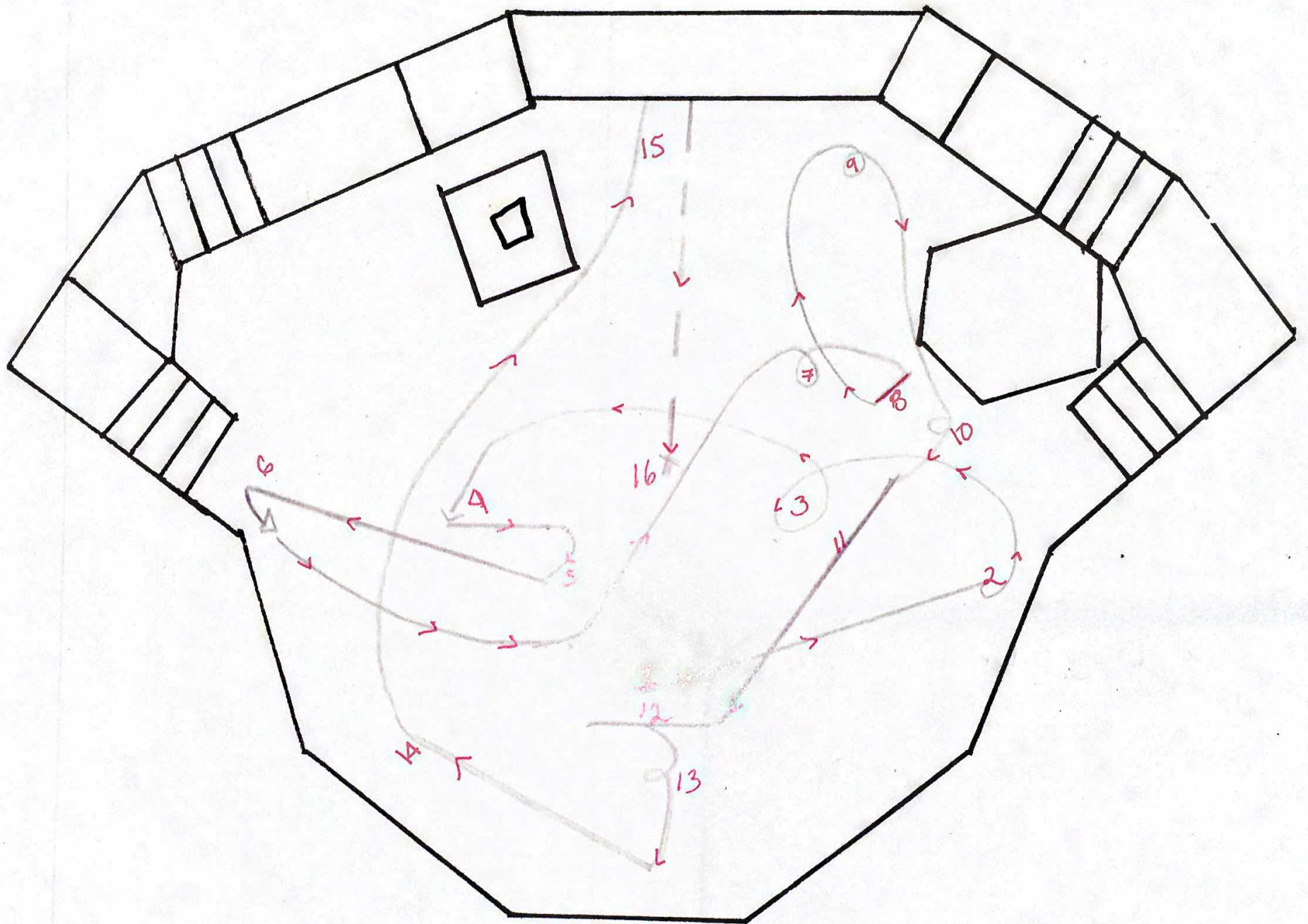
- Se abrazan todos. luego baja

Cargan a Ramiro, luego a Paz.

- Se dirige arriba

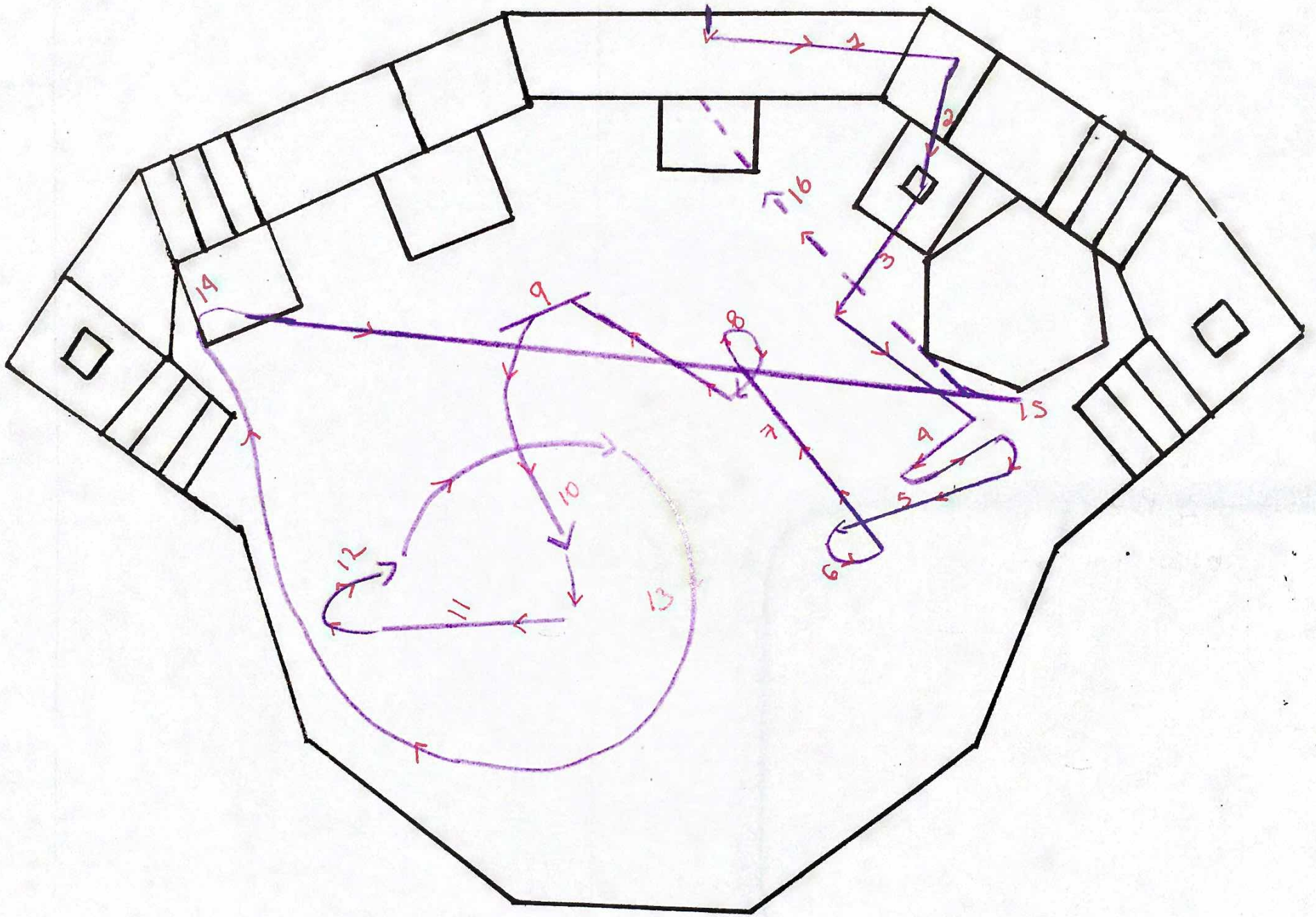
- Va por su palo. sale

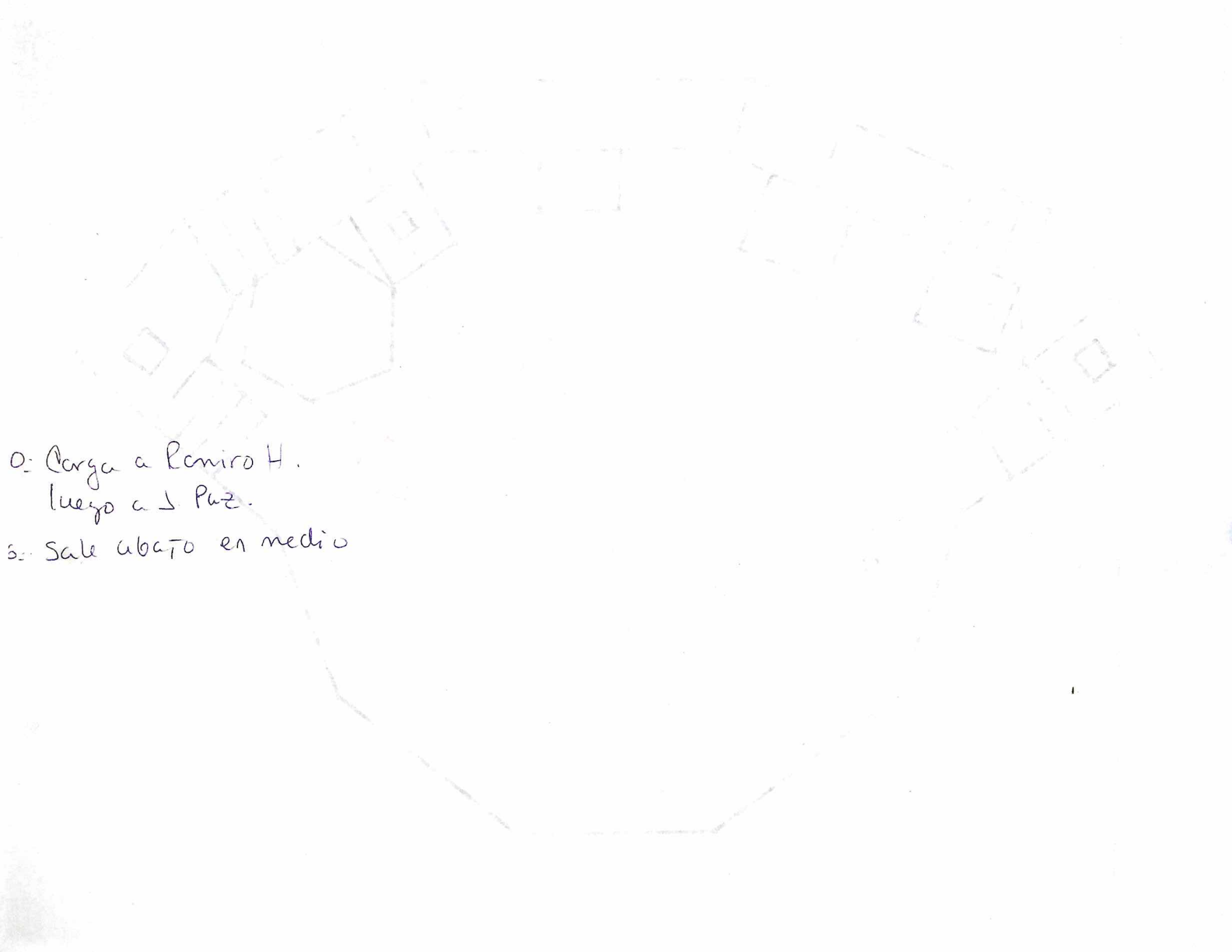
Viejitos Kamiro.



6. Arriba del Refrigerador.

Viejitos. Martín.

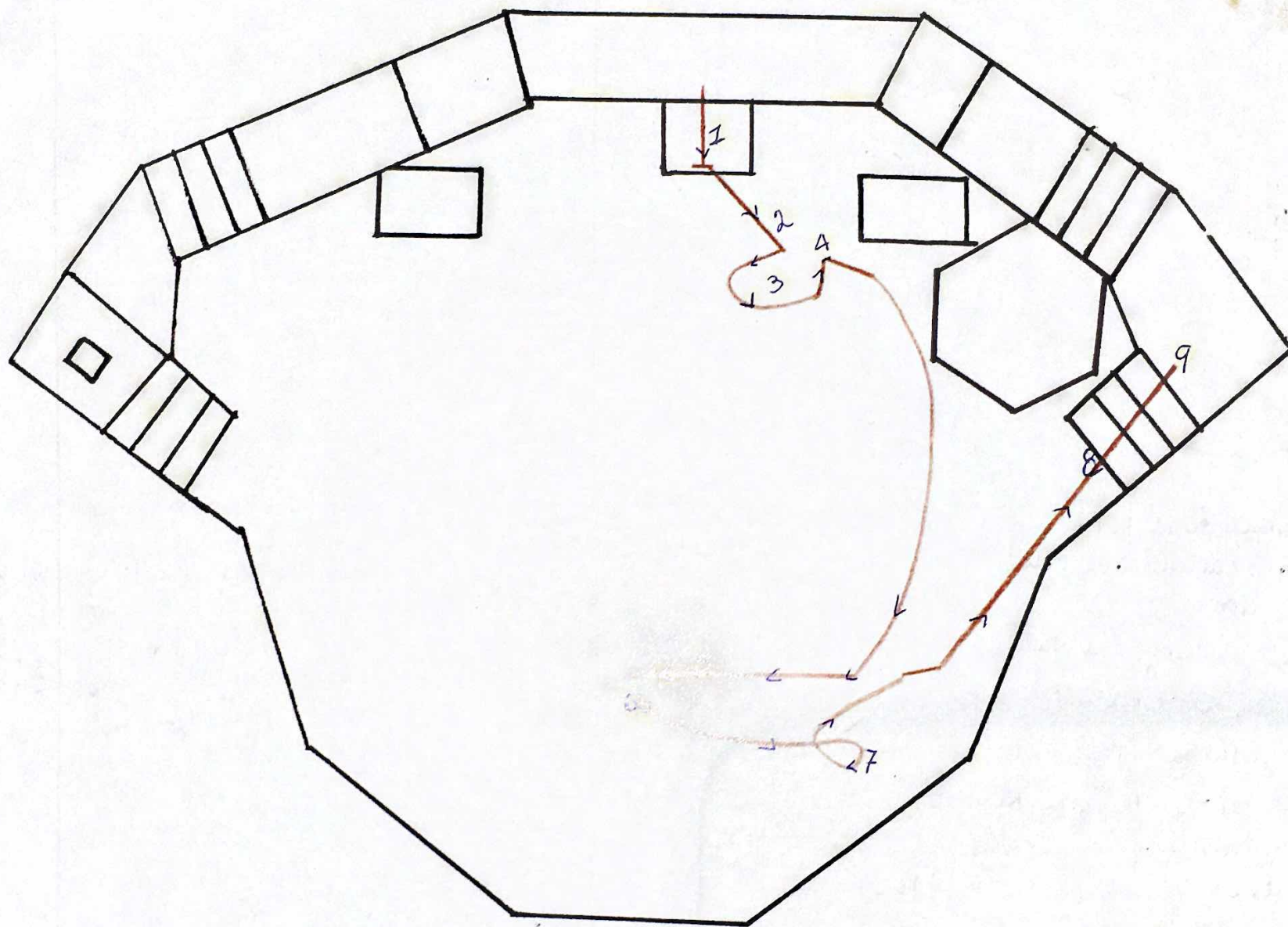




0: Carga a Reniro H.
luego a J. Paz.

5: Sale abato en medio

Viejos: Jaime.





Permanece toda la
parte musical allí abajo del
refrigerador

Ayuda a cargar a Javier.

Hace un semicírculo

Se traslada abajo.

Centro, centro. toma a Ramiro
de la pierna y lo carga.

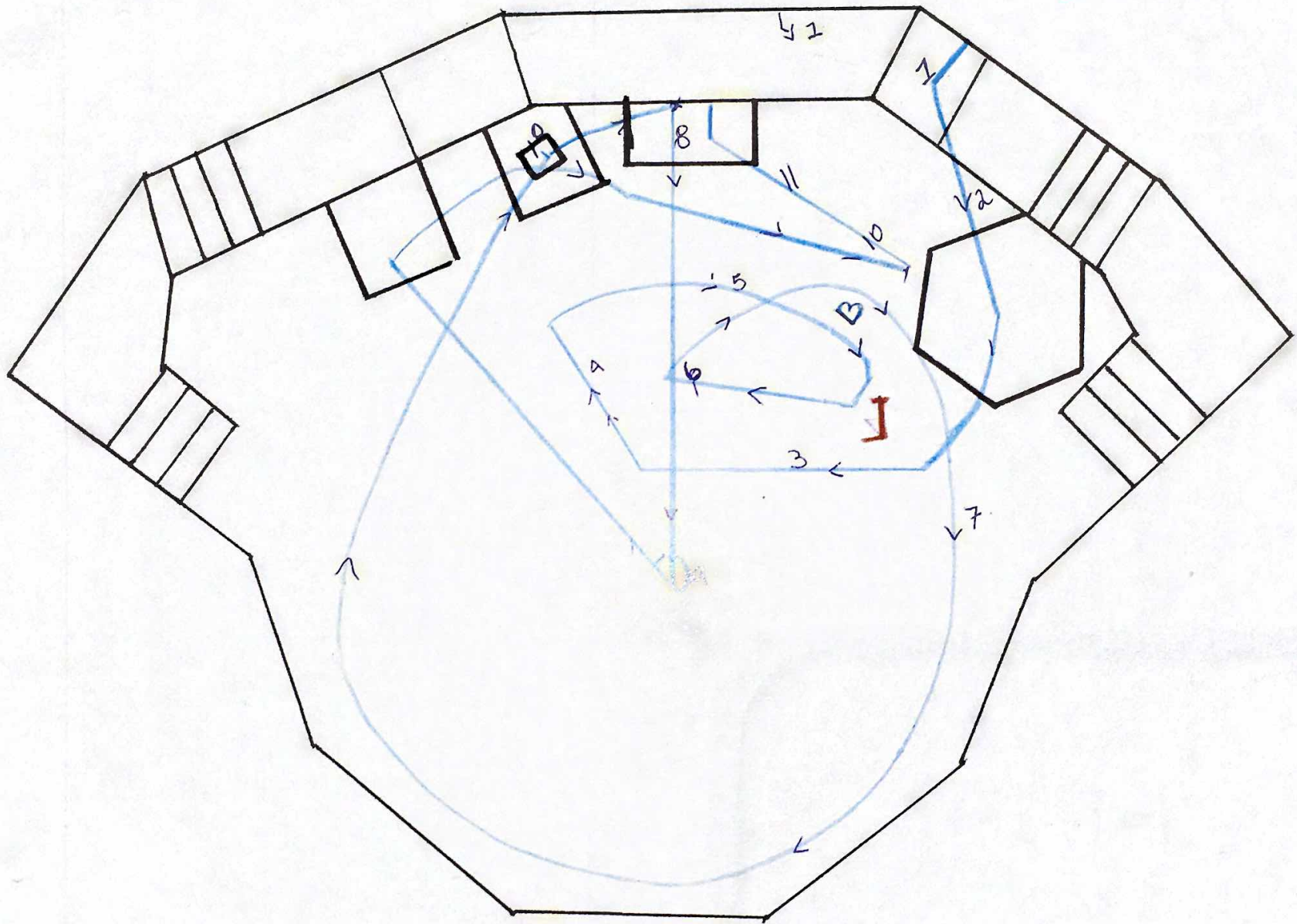
Después ahí mismo carga a J Paz
del hombro

Cae y da una marometa

Va por su palo y le da el suyo a Paz

- 9: Baila con su palo
arriba de la plaza
forma.
- 10: Sale por ^{arriba} (abajo)
centro

Viejos Raúl



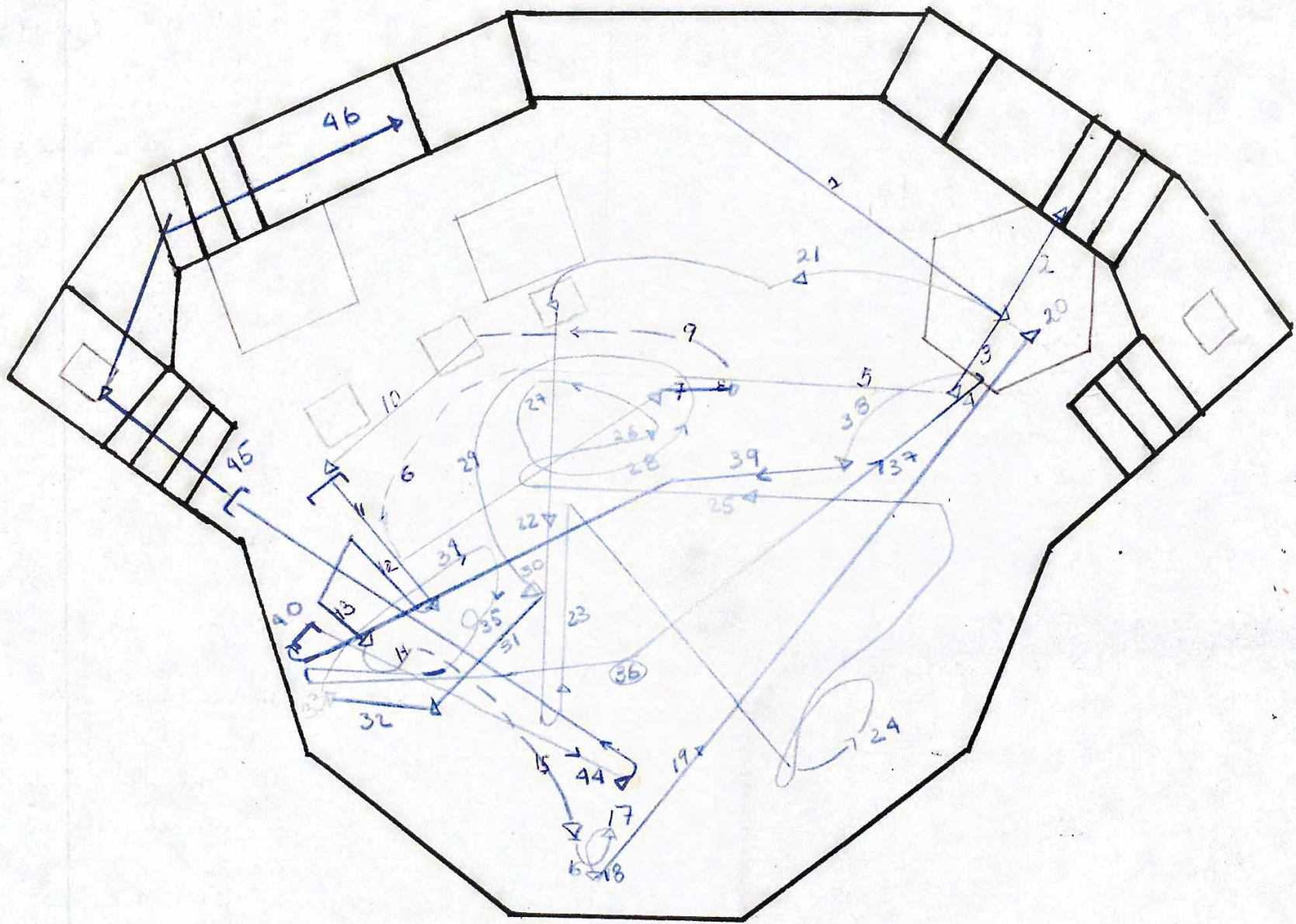
Entrada Lateral

- brinca al exagono
- Baja y ~~va~~ al centro
- Sube en diagonal
- Regresa a alinearse entre ~~M~~ y B.
- Avanza mientras se forma la piramide
- Cuando Ramiro está frente a z da un círculo completo, llega a la mesa y brinca directamente al refrigerador
- Z arriba del cubo, Ramiro dentro y el aparato es movido por My B.
- Gira en el centro y va a la mesa.

10. Z brinca a la mesa y se alinea con todos.

11. Es el 1° en salir.

Mambo: Roberto.



- Dicen que aunque... Sale
- Corazones no... sube un pie a la escalera
- Bata del exagono y a bailar con Rosy. Un pie en el exagono
- Queda allí.
- Atraviesa el esc. al este
- Llega se alinea bata pierna derecha doblada, pone el antebrazo en Mandol, el otro en el hombro de Javier
- Chichi... se separa en dos tiempos se queda abajo y luego brinca
- Toma un banco y lo aventura a Manuel.
- Brinca y toma otro banco toda a O.
- Toma otro banco lo alza camina con el y se sienta
- Licha llega con él, Ramiro lo jala
- Se levanta y lo detienen M y O.
- "Pues no traes ni 20" B. aventura a H. al centro
- Chacha... solo gira.
- Baila 3 juegos
- Papagayo
- Gira
- Brinca
- Va al exagono al lado de T. Villagre
- Plata... bata y toma a Alicia que esta arriba.

10. Va hacia el este toma el banco lo aventura a P sube gira en el banco de allí.

40 Sube y se pelea con Ramiro

- 10- La bata y la toma. entre él y Martín.
- Vuelve a subir y bat
- 21- Bata a bailar con Lagunes
- 22- 23- Señal obsena.
- 27 Lanza una patada.
- 28 Vuelve por Lagunes
- 29- Baila al centro 16 tie.
- 30- Se voltea y le da la patada. H.
- 31. Cae maroma de espaldas.
- 32- Se levanta y toma el pie izq.
- 33- dos pasos en Pinche. Lic.
- 34- Entre M y O y bata. en 4. tiempos.
- 36 Vuelta de carro
- 37 Va al exagono en Jana
- 38- Brinca en Huevos
- 39- Corre.
- 40 Pone las manos
- 41. Gira y toma el banco.
- 42- Papalote arriba del banco
- 43- Brinca.
- 44- Va con Norma.