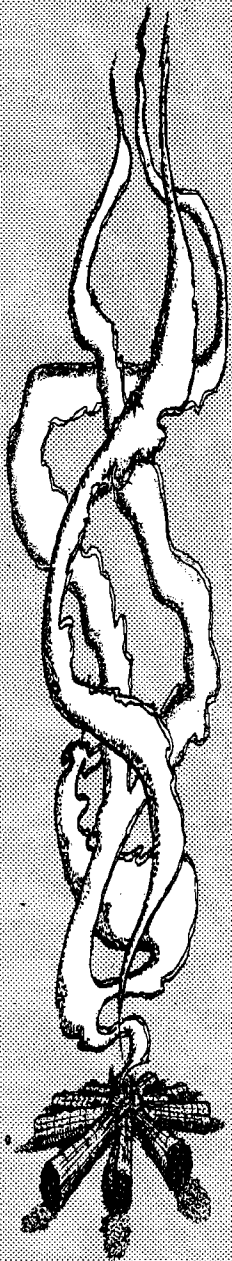


ANEXO TÉCNICO

Nº 009



Red de Elaboración de Material Educativo

Existen muchas historias típicas de la representación sin sonido. Todas ellas hacen uso de la capacidad interpretativa de los actores y de su facilidad de expresión con el cuerpo, los gestos y los elementos materiales de los que disponen.

Las historias que a continuación se presentan, permiten desplegar al máximo los recursos expresivos propuestos en el Anexo Técnico 008 "Lenguaje Corporal y Puesta en Escena".

Los implementos necesarios para cada caso se encuentran especificados implícitamente dentro de cada historia y pueden ser confeccionados u obtenidos libremente, tomando la precaución de que todos ellos sean visibles para los espectadores.



1. "El parque de diversiones"

Tres niños están sobre la montaña rusa de un parque de diversiones. Luego bajan y compran un simpático helado, un gran helado para los tres. Disfrutando de su helado, deciden entrar al juego de "La casa embrujada" (1).

A bordo de un pequeño automóvil recorren los misteriosos pasillos de la casa; en cada esquina un monstruo distinto los asusta (2).

De pronto, uno de los monstruos comienza a perseguirlos; asustados, aumentan cada vez más la velocidad de su auto, comenzando así una loca persecución (3).

Finalmente, el monstruo los arrincona. Los niños le ruegan que los deje ir, pero para su sorpresa el monstruo les quita el helado y se va saltando feliz.

- (1) Un vistoso cartel indica de qué juego se trata.
- (2) Un mismo niño puede representar a todos los monstruos.
- (3) La persecución puede ser en cámara rápida (típico del cine mudo) y pasando por lugares insólitos. Por ejemplo, por un desierto, por las nubes, etc.

No es necesario estar desplazándose todo el tiempo, porque corriendo en el mismo lugar se puede simular la acción de recorrer largas distancias.

2. "Jugo de Naranjas"

Dos niños exprimen naranjas sobre un mesón. Uno de los niños se bebe todo el jugo y el otro se enoja, obligando a su amigo a ir en busca de más naranjas, mientras él lo espera durmiendo.

Luego de un largo viaje (1) el niño vuelve con muchas naranjas (2), pero como está cansado se queda dormido.

Mientras tanto, el otro niño despierta, prepara jugo en una licuadora y se lo bebe todo. Muy sediento despierta el otro niño, pero descubre que no queda nada de jugo y muy triste, cae en un ataque de llanto. Su amigo desesperadamente trata de calmarlo, pero al no lograrlo sale en busca de más fruta. Vuelve con un enorme racimo de uvas (3); el otro niño, al verlo, deja de llorar y juntos exprimen las uvas en la licuadora (4), consiguiendo litros y litros de jugo. Se toman todo el jugo, se van felices y abrazados, pero pesando doscientos kilos cada uno (5).

- (1) En el viaje a buscar las naranjas puede tomar un bus, cruzar nadando un río, etc.
- (2) Las naranjas puede sacarlas de un árbol, comprarlas en un almacén, etc.
- (3) El racimo de uvas puede ser del porte de un árbol (de cartón).
- (4) Cuando la licuadora funciona, toda vibra.
- (5) Caminan como personas muy gordas.

3. "Un monito quiere comer"

En medio de la selva (1) dos cazadores (2) se detienen para comer. De sus mochilas sacan grandes cantidades de deliciosos alimentos y glotonamente comienzan a comer (3).

Un monito, atraído por el olor, comienza a espiarlos y cuando ya no soporta más su hambre (4), amigablemente les pide un poco. Al ser rechazado, decide divertirlos para ganarse el alimento, pero los hombres se burlan de él y lo atan a un árbol.

Entre carcajadas, los hombres vuelven a comer dejando al monito atado a su lado. Mientras ellos están en pleno banquete, el monito hace señas a un pájaro que sobrevuela el lugar y en secreto le pide que llame a su padre. Al poco rato, la tierra empieza a temblar al ritmo de unos gigantescos pasos (5). Los cazadores intentan huir, pero son detenidos por un enorme gorila. Al comprender que se trata del padre del monito, ellos se arrodillan y le ruegan que los deje ir. El gorila desata a su hijo y éste le cuenta que tiene hambre. Entonces el gorila manda a los cazadores a buscar alimentos, mientras consuela a su hijo (6).

Vuelven los hombres cargando enormes ramas de plátanos (bananas), que rápidamente pelan y lanzan a las bocas abiertas de los simios. Cuando padre e hijo han quedado satisfechos, dejan ir a los cazadores, pero antes toman las escopetas de ambos y las doblan, dejándolas inservibles.

Los dos hombres quedan desconcertados viendo cómo padre e hijo se alejan felices por la selva.

- (1) La selva puede ser sugerida partiendo ramas, espantando mosquitos, etc.
- (2) Utilizan sus escopetas.
- (3) Pueden utilizar muchos cubiertos, grandes servilletas y manteles.
- (4) Gesto de tocarse el estómago.
- (5) Todos saltan simultáneamente.
- (6) El gorila divierte a su hijo con exactamente los mismos gestos que el monito usó para que los cazadores le dieran de comer.



4. "Los ladrones del museo"

Dos ladrones intentan abrir la caja fuerte de un museo, pero fracasan al no descubrir la clave (1) y se pelean entre ellos, ya que cada uno culpa al otro. De pronto sienten ruidos (2) y, atemorizados, se hacen pasar por estatuas de cera.

Los que entran son otra pareja de ladrones, esta vez más inteligentes, que intentan abrir la caja en las formas más increíbles (3).

Finalmente, y después de mucho trabajo, abren la caja y sacan de su interior un diamante muy brillante (4).

Cuando se preparan para escapar, son detenidos por los dos primeros ladrones que, en forma de estatua, habían visto todo. Comienza entre los cuatro una pelea muy agitada por el diamante (5).

La pelea atrae a los guardias del museo. Los cuatro ladrones, al sentir los pasos de los guardias, se hacen pasar por estatuas de cera. Los guardias, sospechando que ocurre algo malo, sacan alfileres de sus bolsillos (6) y comienzan a pinchar a las estatuas una por una. Los tres primeros ladrones soportan el dolor (7); al llegar al cuarto ladrón, éste resiste el pinchazo, pero el alfiler queda doblado. El guardia revisa el bolsillo del ladrón y encuentra el diamante robado.

Los guardias se ríen y, pinchando a los ladrones, se los llevan detenidos (8).

- (1) Los números pueden indicarse con los dedos de las manos.
- (2) El gesto de escuchar se indica tomándose una oreja e inclinándose hacia el lugar desde donde proviene el ruido.
- (3) Aparatos electrónicos, bombas, brujería, plegarias, etc.
- (4) El brillo del diamante hace parpadear.
- (5) La pelea puede ser en "cámara lenta".
- (6) Alfileres mimados y más grandes que lo normal (pueden confeccionarse con alambre flexible).
- (7) ¡Qué cara ponen al soportar el dolor!
- (8) Cada pinchazo puede ser recibido con un salto.

5. "El ladrón de relojes"

Un millonario camina por la calle, mira la hora en un reloj muy fino que saca de su bolsillo y, sin darse cuenta, lo deja caer al suelo.

Un vagabundo que caminaba cerca lo recoge (1) y corre a entregárselo, pero el millonario, al ver su reloj en las manos del vagabundo, lo acusa de ladrón y muy indignado llama a una pareja de policías que pasaba por ahí. El vagabundo, al verlos venir, se asusta y escapa con el reloj en sus manos. Los policías lo persiguen por distintos lugares, pero lo pierden de vista (2). Muy apenado, el vagabundo se sienta a descansar en un banco de la plaza, cuando de pronto ve pasar al millonario (3). Corre tras él, lo detiene y le entrega el reloj, pero justo en ese momento llegan los policías y lo atrapan por la espalda, orgullosos de su buena acción.

En ese momento pasa un niño vendiendo el periódico; un policía le compra un ejemplar, mientras el otro acepta un habano del millonario. El primer policía abre el periódico y descubre que la fotografía del buscado ladrón que aparece en el periódico corresponde al millonario que está a su lado (4); muestra la fotografía al otro policía y rápidamente esposan al mentiroso. Revisan sus bolsillos y encuentran muchísimos relojes robados (5).

Recompensan al vagabundo con una medalla de honor y regalándole el reloj supuestamente robado.

- (1) Cada vez que se utiliza el reloj, repetir la acción que lo define (mirar la hora, oír el tic-tac).
- (2) Pueden perseguirlo nadando, remando, volando, patinando, etc.
- (3) Puede pasar en automóvil, a caballo, en góndola, etc.
- (4) Mira alternadamente la fotografía y la cara del millonario.
- (5) Diferenciar un reloj de otro (porte, peso, valor, etc.)



6. "Mi amigo león"

Un joven sale de su casa feliz porque va al circo, pero apenas ha cruzado el portón, el agresivo perro de su vecino lo sorprende mordiéndole por detrás. Es un perro pequeño, pero muy molesto. El joven huye asustado mientras el perro celebra su travesura (1).

El joven entra al circo (2) y se sienta en primera fila para presenciar un peligroso número de equilibrismo (3). Luego de los aplausos viene el número de lanzador de cuchillos, quien elige al joven como ayudante. El joven sube al escenario aterrado y con los ojos vendados es apoyado en una pared. El hombre lanza los cuchillos (4), los cuales van cayendo a escasos centímetros del asustado joven (5).

Terminado el número, intenta volver a su asiento, pero esta vez, el domador lo empuja a la jaula del león y por entre los barrotes le entrega el látigo para que dome a la fiera. El joven se encuentra cara a cara con el león, el cual ruge mostrándole sus enormes colmillos.

Desesperadamente mete la mano en su bolsillo, donde encuentra una paleta de dulce y se la entrega (6). El león la prueba desconfiado, pero al sentir su sabor salta de alegría y corre a jugar con el joven, agradeciéndole su regalo (7). El joven le habla en secreto al león y salen juntos y felices del circo.

Cuando han llegado cerca de la casa del joven, éste hace una señal al león para que espere escondido detrás de un árbol (8); sigue caminando hasta la casa de su vecino y empieza a provocar al perro, el cual comienza a perseguirlo buscando pleito. Cuando el perro está a punto de morderlo, el león sale de su escondite, abraza a su amigo y le ruge al perro con todas sus fuerzas. Mientras el perro huye aterrado, el joven agradece cariñosamente a su amigo león.

- (1) El perro puede celebrar bailando, estallando de la risa, peinándose la piel, etc.
- (2) Un cartel anuncia que se trata de un circo.
- (3) Para dar la ilusión de altura, el joven mira hacia arriba y el equilibrista hacia abajo, con los movimientos característicos.
- (4) El domador y el equilibrista deben seguir con sus cabezas la trayectoria de los cuchillos, como en un partido de tenis. Los cuchillos, por supuesto, son inexistentes.
- (5) Con mucho miedo, el joven cierra los ojos en cada lanzamiento y los abre para ver cuán cerca se han clavado los cuchillos.
- (6) El león saborea la paleta. El uso de los objetos nos aclara lo que son.
- (7) Puede agradecerle parándose en las manos, caminando como bailarina, etc.
- (8) Agacharse y tapar el rostro con las manos significa estar escondido.



SCOUTS
ASOCIACIÓN DE SCOUTS DE MÉXICO, A.C.

Derechos Reservados por la
Asociación de Scouts de México, A.C.
Córdoba 57, Col. Roma,
C.P. 06700, México, D.F.

Editado por la Dirección Nacional de
Publicaciones de la Asociación de
Scouts de México, A.C.

Primera Edición: agosto de 1995.

Esta ficha no puede ser reproducida,
total o parcialmente, sin autorización
escrita del editor.

IMPRESO EN MÉXICO

Esta edición consta de 1,000 ejemplares.
Impresa en Dibujo, Imp. y Pub. SAdeCV
Amacuzac 13, Col. San Pedro Iztacalco
08220, México, D.F.

**PUBLICACIÓN
FINANCIADA POR
EL FONDO SCOUT
NACIONAL**

7. "El aro perdido"

En una familia muy adinerada se celebra el segundo cumpleaños del niño de la casa. Están presentes el padre, la madre, un tío y una tía. La madre pone la torta frente al niño quien sopla las velas oscureciendo el salón (1).

Al encenderse la luz, la tía comienza a gritar desesperada porque se le ha perdido su aro de diamantes.

Al no encontrarlo llama al mejor detective de la ciudad para que aclare el robo (2). Rápidamente el detective llega a la mansión y revisa exhaustivamente a los tres sospechosos (3). Espantada, la tía se desmaya y su marido corre a despertarla (4). El bebé por mientras saborea su chupón.

El detective cree descubrir al ladrón y acusa al padre del bebé porque no ha dejado de reírse.

El padre, al ser culpado se enfurece y comienza entre todos una confusa persecución llena de absurdos golpes (5). De pronto uno de esos golpes llega a la espalda del niño quien escupe su chupón (6) y con sorpresa descubren que el chupón era el aro ausente.

Todos ríen, menos el detective que se va molesto del salón.

- (1) Para dar el efecto de luz apagada todos cierran los ojos, al abrirlos la luz se enciende.
- (2) Pueden llamarlo por teléfono representando el auricular con la mano.
- (3) Al revisar puede buscar dentro de sus bocas, bajo sus pies, etc.
- (4) Puede despertarla tirándole un vaso de agua.
- (5) Los golpes jamás deben ser reales.
- (6) En "cámara lenta".



8. "El profesor de canto"

Una familia compuesta por el padre, la madre, la abuela y un niño esperan ansiosos la llegada del nuevo profesor de canto. Cuando él llega, lo llenan de atenciones y lo invitan a tomar el té (1).

El profesor se deja atender muy complacido. Llega el momento de la clase y el profesor se dirige al piano; la familia forma una fila a su lado. Cuando comienza a tocar y sus alumnos a cantar, descubre que son terriblemente desafinados (2).

Enojado, les pide que vuelvan a empezar, pero cada vez desafinan más. Decide entonces hacerlos cantar uno a uno. Comienza con la abuela, quien tiembla tanto que no logra cantar (3). Sigue con el padre, pero le pide que se detenga al percibir el insoportable olor de su aliento (4). Al niño, llegado su turno, le da hipo y no puede seguir (5). Finalmente, la madre canta tan agudo que rompe los lentes del profesor. Enfurecido, decide irse, pero es detenido por el niño, quien le regala una flor rogándole que se quede (6).

Conmovido, el profesor decide quedarse, y sin ser visto pone tapones en sus oídos. Terminan todos cantando y bailando al son del piano.

- (1) En la mesa pueden aparecer los más diversos alimentos (pollo, frutas, helados, etc.)
- (2) Su molestia por la desafinación puede mostrarla tapando desesperadamente sus oídos o mordiéndose las manos.
- (3) Si la abuela tiembla, todos tiemblan.
- (4) Al sentir el olor puede caerse de espaldas, taparse la nariz o limpiar sus lentes.
- (5) Con el hipo del niño, todos saltan.
- (6) Para saber con exactitud que se trata de una flor, debe olerse su agradable aroma.

