
Kit de creación: Teatro

JUGAR EN LA ESCENA

CRÉDITOS

Redacción y edición: Silvia Molero Sanjuán

Diseño y maquetación: Laura Caballero García

Coordinación y organización: Rutas de Lectura

LICENCIA

© 2026 Rutas de Lectura

Este material está licenciado bajo Creative Commons CC BY-NC-SA 4.0.

Puedes copiar, distribuir y adaptar este contenido siempre que:

- Se reconozca la autoría
- No se utilice con fines comerciales
- Se comparta bajo la misma licencia

Contacto: rutasdelectura@gmail.com

FINANCIACIÓN

Este proyecto ha recibido una ayuda del Ministerio de Cultura de España a través de la Dirección General del Libro, del Cómic y de la Lectura.



CONTENIDOS

Este kit de creación dedicado al teatro tiene dos partes:

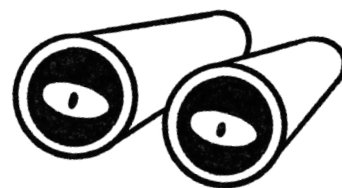
1^a parte

Primero vamos a acercarnos al teatro convirtiéndonos en **CREADORES** de la escena. Aprenderemos, con recursos sencillos y objetos que tengamos a mano, cómo construir un **ambiente**. ¿Y eso qué es? Un escenario sobre el que jugar: la selva amazónica, el fondo del mar, la Luna, el desierto... Lugares que rompen con lo cotidiano para que nuestros personajes los visiten. El kit cuenta con 10 cartas de ambientes para recrear y 2 en blanco para que completes como quieras. Puedes decidir al azar como si fuera una baraja o dejarte inspirar por los que más te gusten.

2^a parte

Una vez hayamos creado este ambiente llega la mejor parte: ¡Disfrutarlo! Completando unas pocas preguntas aprenderemos a crear nuestros propios **PERSONAJES**. Ellos son los que van a habitar el escenario que hemos creado. La imaginación es tu límite, lo importante es jugar, explorar y relacionarte con el resto de personajes.

En resumen: ¿Qué vas a encontrar en este kit?



| | | |
|---|-----------------------------------|----|
| → | Manual de creación de ambientes | 4 |
| → | Imprimibles | 16 |
| | • Ficha de creación de personaje | 17 |
| | • 12 cartas de ambiente | 18 |
| → | Información extra para mediadores | 23 |

Kit de creación: Teatro

Manual de creación de ambientes



ÍNDICE DE CONTENIDOS

| | |
|-------------------------------------|----|
| Antes de empezar | 6 |
| <hr/> | |
| 1. La luz | 7 |
| <hr/> | |
| 2. El color | 10 |
| <hr/> | |
| 3. La repetición de elementos | 11 |
| <hr/> | |
| 4. El sonido | 12 |
| <hr/> | |
| 5. Un paso más allá: la experiencia | 15 |
| <hr/> | |

ANTES DE EMPEZAR

¡Bienvenidos y bienvenidas a este pequeño manual de juego! El mundo del teatro es mucho más que memorizar texto o presentar una obra acabada. Es la posibilidad de explorar otros mundos, inventar otras vidas, imaginar escenarios y, sobre todo, **¡jugar en la escena!**

En este breve manual vamos a pensar en los básicos. No necesitamos grandes estructuras, complejas manualidades ni vestuario elaborado para empezar a **crear ambientes** y **personajes**... Y luego, ¿quién sabe hasta dónde pueda llevarnos nuestra imaginación?

La sencillez puede ser nuestro mayor aliado. Por eso aquí encontraréis cinco capítulos con herramientas sencillas para crear un ambiente. La idea es buscar soluciones creativas que ¡nos den juego! y centrarnos en aquellos aspectos que más nos interesan. No hace falta hacerlo **todo**.

Siempre es más divertido si estás **acompañado**. Con amigos o compañeros se multiplican las posibilidades. Nos ayudamos y juntos construimos el ambiente (encendemos las luces, hacemos sonidos, movemos objetos, interactuamos...) y después, quienes quieran, pueden convertirse en personajes para visitar este nuevo lugar. Ten en mente que la escena es como un universo alternativo en el que podemos inventar e investigar sin juicio. Así que ten paciencia, hay un mundo por descubrir. ¿Nos ponemos a ello?

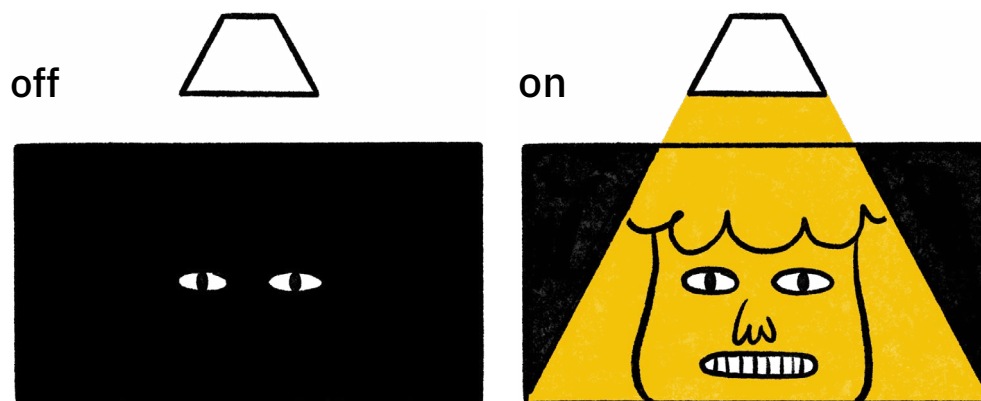
Y recuerda, sin juego no hay **teatro**.

1. LA LUZ

¡Luces, cámara y acción! La luz es imprescindible para meternos en situación. Una cueva oscura en la que apenas se ve nada, la fría luz de un aula del colegio... Pero claro, no siempre tenemos focos y equipo de iluminación a nuestro alcance para crear estos efectos. En este manual siempre partiremos del supuesto de que no tenemos **casi** nada. Ni focos, ni escenario, ni nada que se le parezca. Aún así, hay recursos que podemos utilizar para marcar la diferencia y tener en cuenta la luz al crear un ambiente.

Luz apagada

¡La manera más simple! Nada crea más contraste que la luz y la oscuridad. Apagar la luz de la habitación o bajar las persianas nos puede transportar a un bosque en mitad de la noche o a una fosa abisal en lo profundo del océano.



Tampoco tenemos por qué buscar la oscuridad total. Igual está anocheciendo y aún hay claridad o sólo hay una lámpara encendida en una sala oscura para indicar que se ha encendido una hoguera en un campamento.

¡Y no poder ver en la oscuridad tiene sus ventajas! Es perfecto para que el resto de sentidos cobren más importancia. Por ejemplo, estaremos más atentos a cualquier sonido.

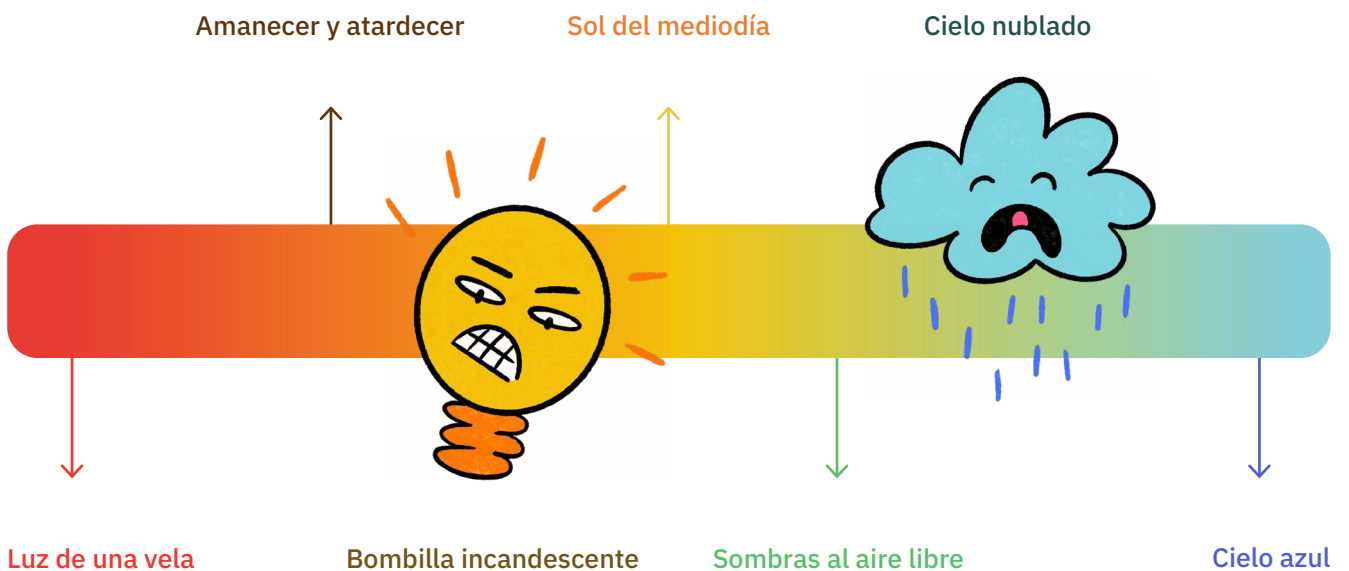


Puedes probar (con cuidado) qué efecto produce encender y apagar las luces de forma intermitente. Una luz inestable genera una atmósfera de miedo o inseguridad. Otro tipo de cambio puede indicar el paso del tiempo o la entrada a otro lugar donde no se puede ver nada (por ejemplo, el efecto de entrar y salir de una madriguera subterránea).

Luces cálidas o frías

La luz cálida se relaciona con la que emite el fuego (en una hoguera, vela, chimenea o incluso el propio sol). Se suele utilizar para transmitir una atmósfera más hogareña y acogedora. Color amanecer, ámbar, más cercana a los tonos naranjas, amarillos y rojos.

La luz fría suele utilizarse para reflejar ambientes interiores, artificiales, protocolarios. Suele ser más intensa, con tonos blancos o azulados.



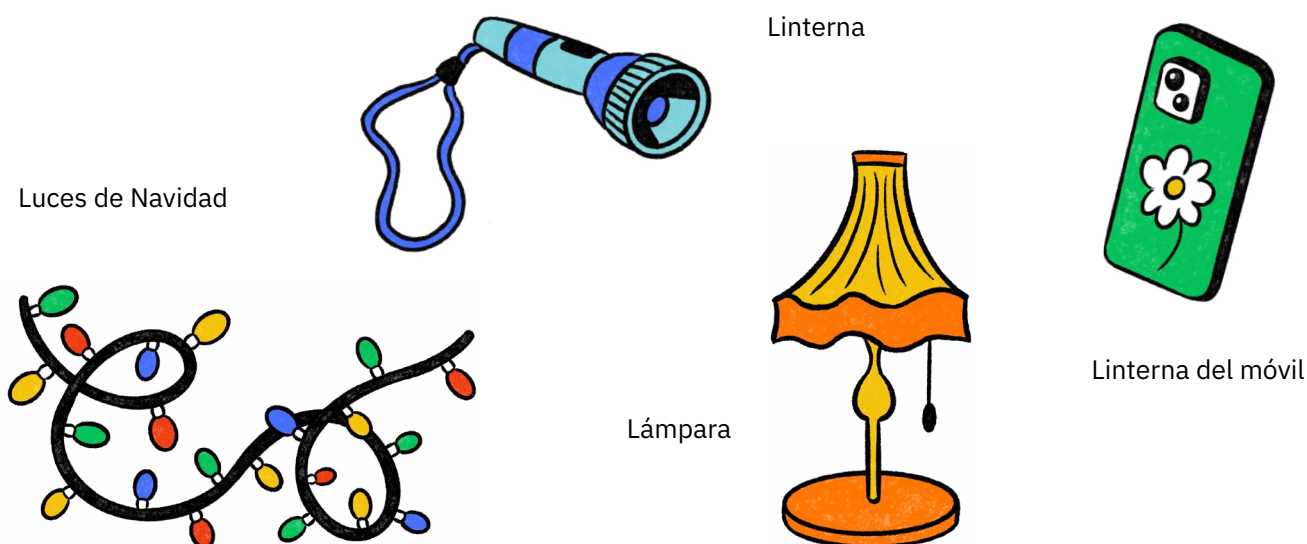
La manera más sencilla de conseguir una luz cálida es la luz natural. Dependiendo de si en el cielo hay nubes, de si la luz entra directa por la ventana o de la hora del día ¡variará mucho! A veces será más cálida y otras más fría, pero puedes aprovechar para tomarte un momento y notar cómo está el cielo cada día. Por supuesto las bombillas que están en las lámparas de casa o los fluorescentes del aula también pueden ser cálidas o frías. ¿Cómo es la luz en el sitio donde estás?



¡No hace falta que siempre hagas caso a lo que se suele hacer! Estas asociaciones sirven para guiarte, pero siempre puedes probar a hacer lo contrario y utilizar luz cálida en una fábrica y luz fría en una selva... Luego observa, ¿cambia algo? ¿Se siente diferente tu personaje? Tal vez hayas convertido la fábrica en un hogar para los robots.

Linternas, filtros y ¡más!

Como hemos mencionado, contamos con no tener **casi** nada, pero lo más corriente es que a nuestro alrededor tengamos muchas más cosas de interés de las que pensábamos. ¿Una linterna que conseguiste hace años para ir de campamento? ¿Las luces del árbol de Navidad? ¿Un flexo para leer? ¿La lámpara de lava de la habitación de tu hermana? ¿La linterna del móvil? ¡Todo esto son luces perfectas para utilizar! Los objetos encontrados y prestados siempre son una buena opción.



Las linternas y otras luces pequeñas pueden cumplir la función de **focos**. Es decir, puedes utilizarlas para resaltar algún elemento. ¡También puedes jugar con las sombras poniendo una sábana delante del foco!

La luz por si misma puede ser un elemento. Encender una lámpara como si fuera el grifo de la ducha y que su luz sea el agua; o colgar las lucecitas del árbol para que hagan de luciérnagas. Explora lo que pasa cuando las luces están en **movimiento**: puedes convertirte en un faro dando vueltas con una linterna encendida en la cabeza; o hacer del sol en el desierto trasladando la linterna de un extremo a otro de la habitación.



El **papel de celofán** de colores es una manera simple de teñir las luces. Sólo necesitas tu linterna, papel de celofán y celo y en un segundo tienes tu propio filtro de color. Luz azul para tu mundo acuático o roja para trazar caminos de lava.

2. EL COLOR

Si hay algo que puede ayudarnos a **cohesionar** los elementos en la escena es el color. Podemos ayudarnos de los códigos más comunes como el **azul** del mar o el **verde** de la selva, pero no necesariamente tenemos por qué seguir lo evidente.



¿Cohesionar? Aunque las cosas que tengamos a mano puedan ser muy diferentes entre sí, si todas son del mismo color ¡ya tienen algo en común!

Ya has visto que las luces también pueden ser de distintos colores y ayudar a crear ambiente, así que aquí hay otras sugerencias para seguir investigando:

Vestuario:

Es fácil que en casa tengamos ropa de varios **colores**. Si queremos crear una sociedad alienígena puede ser mucho trabajo hacer disfraces para todos, pero que cada uno, por ejemplo, lleve una prenda **morada**, puede funcionar perfectamente para señalar que somos del mismo planeta. También vestirse entero de un solo color puede servir para diferenciarnos o escondernos (como si fuésemos un camaleón). En teatro se le llama vestuario **neutro** a ir totalmente vestido de **negro**. Se hace para no llamar la atención sobre ti mismo y poder moverte por el escenario libremente moviendo objetos.



Pintar objetos:

Aunque haya cosas (sobre todo si nos las han prestado) que es mejor que dejemos como están, a veces pintar un objeto nos puede ayudar a transformarlo. Solamente pintando cajas de zapatos podemos hacer casi cualquier cosa: lápidas **grises** para nuestro terrorífico cementerio o cactus **verdes** para el desierto. No hace falta saber dibujar ni que sea perfecto, eligiendo bien los colores podemos **transformar** la tulipa de una lámpara en un volcán o un cráter lunar.



Inspírate en los cuadros e ilustraciones que más te gusten. Puedes sacar ideas de cualquier sitio, lo importante es **buscar**. Si decides hacer un mar rojo piensa... ¿por qué ese color? ¿Cómo puedo hacer entender a los demás que es un mar? No tiene que ser a través del color, puedes ayudarte con los sonidos (las gaviotas, el agua) o las texturas (mover papel de seda como si fuesen olas). Tal vez es un mar de fuego en el que viven peces de carbón.



3. LA REPETICIÓN DE ELEMENTOS

¿Cómo recreo una gigantesca metrópoli? Puedo llenar la habitación de cajas de cartón con sus ventanitas pintadas en rotulador, esparcir por el suelo coches de juguete o amontonar cubos de gomaespuma... En cualquiera de estos casos estaríamos usando un mismo elemento (la caja pintada, el cochecito de juguete o el cubo de gomaespuma) repetido muchas veces. Esto nos permite crear un ambiente como si fuésemos **escenógrafos** profesionales.



En el teatro, el escenógrafo es quien diseña el decorado. ¡Lo que estás haciendo tú ahora! Elige qué elementos van en la escena y cómo son exactamente. Nos referimos a “elementos” cuando hablamos de una caja de cartón, una silla, una linterna, una tela...

Como nuestra intención es dejarnos de líos, no pensemos directamente en crear elementos únicos pintados y diseñados para nuestro ambiente. Mejor mirar ¿qué tenemos a nuestro alrededor? Un aula está llena de sillas y mesas, en una casa hay montones de ropa y sábanas en los armarios, tal vez juguetes o libros... Todos estos elementos son **versátiles**, es decir, pueden ser muchas cosas. Una silla no es solo una silla: puede ser un cohete, un ciervo, una piedra en el camino o un árbol. Además, si tenemos cinco sillas en vez de una las podemos esparcir para hacer crecer un bosque o amontonar para levantar una columna.

Ahora busca elementos para tu ambiente y si puedes ¡repítelos! ¿Dónde los pondrías? ¿Para qué sirven? Recuerda que la mejor parte es que los personajes puedan utilizarlos: sentarse en el cohete, acariciar al ciervo, tropezar con la piedra (pero de mentira, eh) o correr entre los árboles.

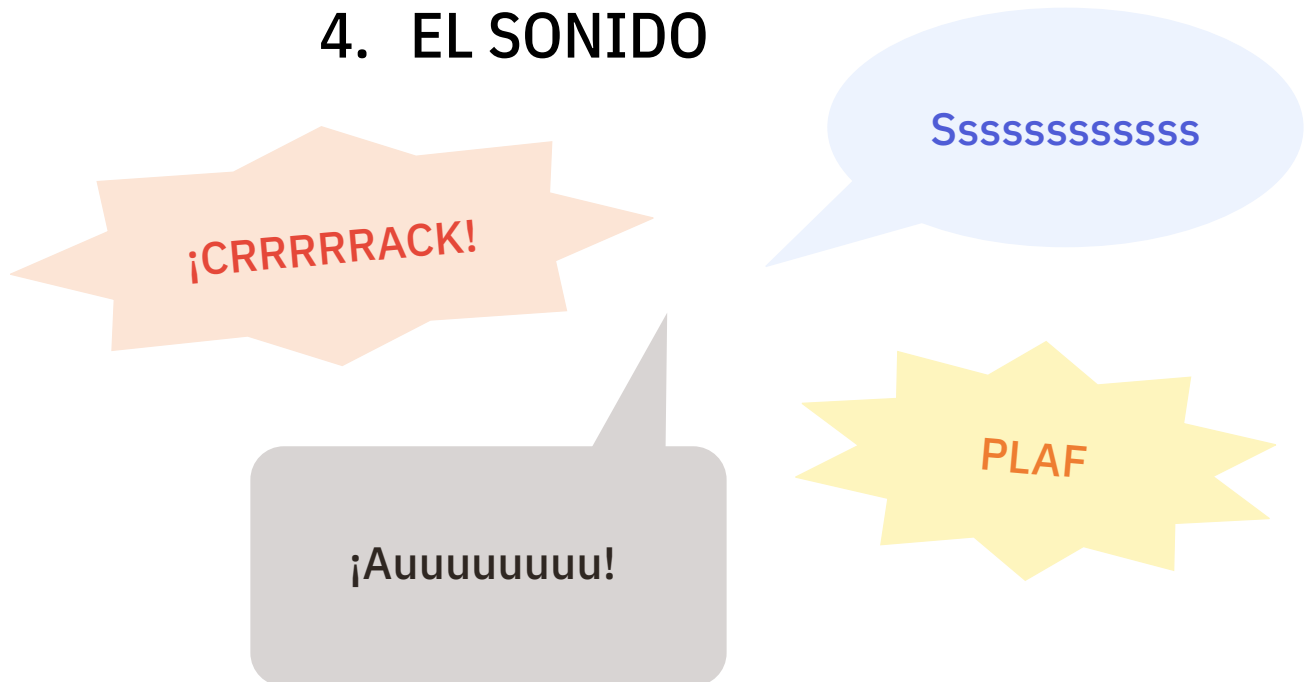


Aquí tienes algunos ejemplos más para inspirarte:

- ... Puedes colgar bufandas por la sala y colocarlas en el suelo como si fuesen serpientes en la selva amazónica.
- ... Puedes juntar una o dos mesas para meterte debajo y crear una cueva con una manta por encima.
- ... Puedes hacer una montaña de piezas de robot con todos los zapatos que encuentres.
- ... O puedes salir al patio y buscar sitios en los que te apetezca jugar.



4. EL SONIDO



Los lugares están llenos de cosas que hacen ruido. Cuando estamos en la ciudad y salimos a la calle escuchamos de todo: los coches con sus pitidos, el ladrido de los perros, las conversaciones de los vecinos... Lo mismo pasa en nuestro mundo inventado.

¡El sonido le puede dar mucha vida a nuestro ambiente!

El silencio

¿Qué pasa? ¡No se oye nada! Intentemos quedarnos totalmente en silencio. Es un ejercicio mucho más difícil de lo que parece. Si nos fijamos bien nos daremos cuenta de que hay ruidos muy pequeños que permanecen (¿oyes alguna respiración? ¿un ventilador? ¿una conversación en el pasillo?). El silencio siempre es una buena manera de empezar. Una vez que notamos que no se oye (casi) nada, podemos empezar poco a poco a crear el **ambiente sonoro**.



El ambiente sonoro es el conjunto de sonidos que se van a oír en nuestra escena. Como eso que dijimos al principio de los ruidos de la ciudad.



¿Y si en nuestro cementerio siempre reina el silencio? ¿Y si en el espacio no podemos oír nada? ¡El silencio también puede ser un espacio sonoro! Pero advertimos que es todo un reto conseguirlo...

Animales, máquinas y naturaleza

Las grúas en la metrópoli, la maquinaria de la fábrica, el rumor de las olas, los animales de la selva... toda clase de sonidos.

Pero, ¿cómo podemos hacerlos? Pensemos... ¿qué hay en nuestra tierra de volcanes? ¡Erupciones de lava! ¡Vapor! ¡Incluso dragones! Igual con lo que tenemos a mano no podemos hacer que se vean, pero sí pueden estar presentes a través del sonido.

Plop, plop, plop... hissssssss ¡¡GRRRRRR!!



Hay muchas maneras: con la **boca**, con el **cuerpo** (dando palmas, pisando el suelo) o con algún **instrumento** (como tambores o palos de lluvia). ¡Esto es sonido en directo! Lo hacemos nosotros en el momento.

Otra opción es utilizar una grabadora para recoger estos sonidos o buscar grabaciones que ya estén hechas para no tener que hacerlo todo... ¿Qué prefieres? También podemos mezclar.



Aunque sea más difícil, intenta probar a hacer tú los sonidos que crees que se oirían. Puede que salga mal a la primera, ¡pero a todo se aprende! Ten cuidado de no hacerte daño. Si sois varias personas probad a hacer una cosa diferente cada uno: alguien es el viento (silbando y soplando), alguien puede ser un búho (“Uh uh uh”) y otra persona las ramas que se parten al pisarlas (con una palmada seca). Así nos adentramos en un bosque oscuro.



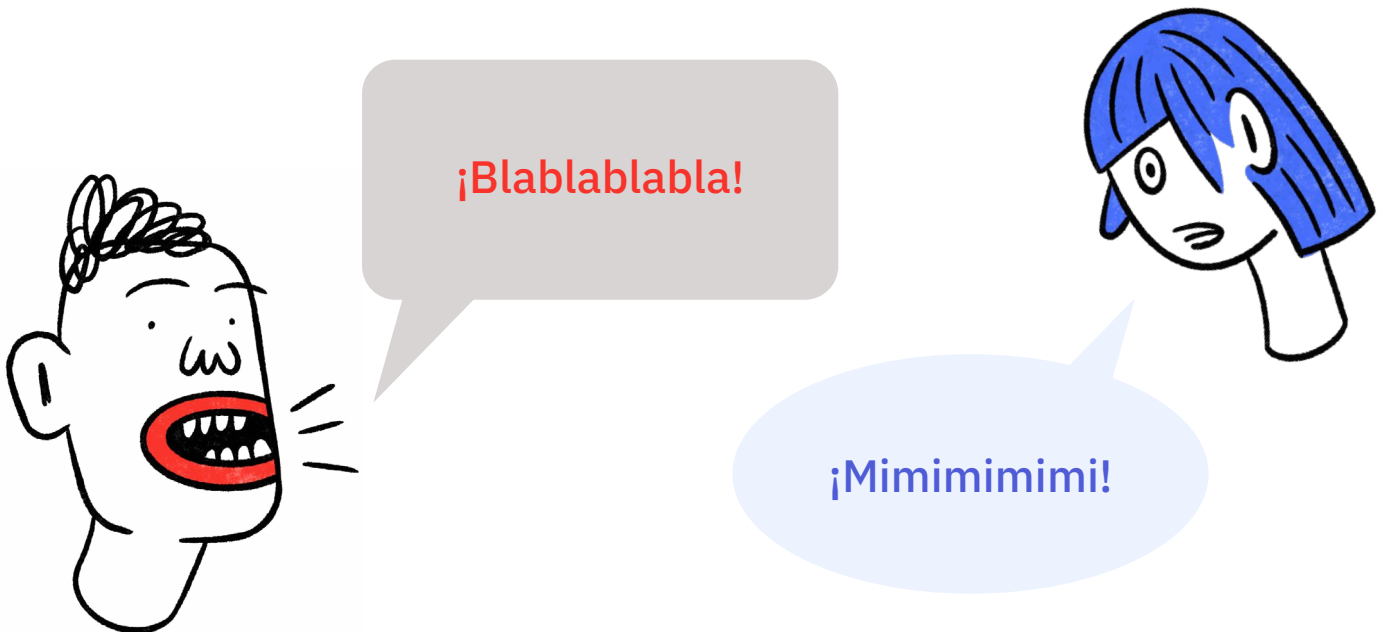
La música

Un poco de música de fondo puede servir mucho. Eso sí, también hay que encontrar la música adecuada. Escucha y déjate llevar. Si quieres, una buena música puede ser una base perfecta sobre la que añadir otros sonidos.



Prueba con músicas muy diferentes: ¡con mucho ritmo!, lentas y tristes, con letra, sin letra, bonitas, caóticas... ¿Qué cambia en nuestra escena?

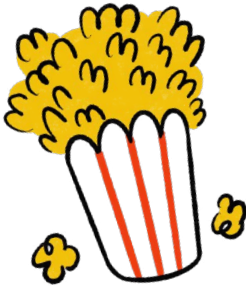
Las voces de los personajes



No todos hablamos igual. No hace falta decir nada, puedes inventarte un idioma o repetir muchas veces la misma palabra. Pero aprovecha para probar voces para tus personajes: puedes hablar muy deprisa o muy despacio, muy agudo o muy grave, muy bajito o muy alto. Igual eres un alienígena muy tímido que sólo sabe susurrar su nombre muy despacio o una pirata con la voz muy grave que grita “¡Arrrrrr!” al acabar cada frase.

5. UN PASO MÁS ALLÁ: LA EXPERIENCIA

¡Vale, genial! Ya tenemos nuestras luces, voces, ropa y objetos (o **alguna** de estas cosas) y estamos preparados para atravesar el desierto, formar un grupo musical en lo profundo del bosque o tomar chocolate caliente en la Luna... No necesitamos más. Pero si alguien se ha quedado con ganas de seguir creando, aquí encontrarás otras cosas que puedes tener en cuenta.



Público

¿Todos estamos jugando o hay personas que nos miran desde fuera? En el teatro el público es muy importante. Para nosotros no tiene por qué serlo todavía, de momento somos creadores de ambientes, pero podemos imaginar: ¿dónde querríamos que estuviera el público? ¿Preferimos que se sienten en el suelo o que paseen entre nosotros como si estuvieran dentro de nuestra escena?

Los cinco sentidos

Además de ver y oír, podemos tocar, oler y saborear. Si añadimos alguno de estos elementos a nuestro ambiente podemos hacerlo aún más **especial**. Igual llevamos un poco de fruta tropical (piña o mango) para compartir en nuestra selva; un poco de colonia para nuestro campo de flores; u hojas secas que crujan cuando las pisamos.



El movimiento

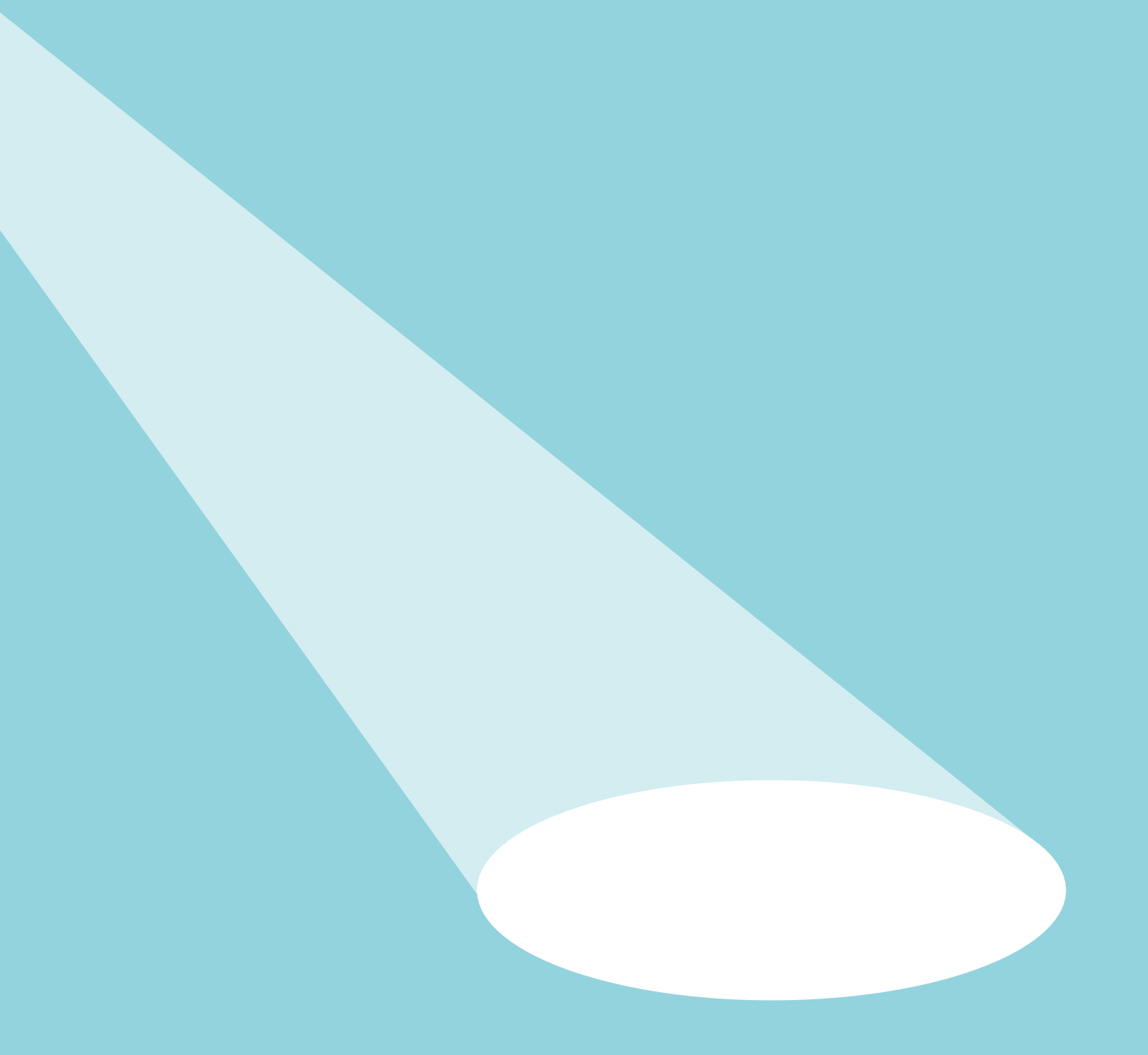
¡Nuestro cuerpo también habla! No nos moveremos igual si hacemos de serpiente que si hacemos de ancianita. Las personas también podemos ser elementos y el movimiento da mucha información.



¡A bailar! Cuando tengas a tu personaje, prueba: ¿Cómo bailarías si fueras un robot? ¿Y un gato? ¿Y un mago?

Kit de creación: Teatro

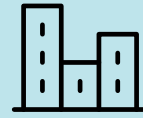
Imprimibles





BAJO EL MAR

Jugar en la escena



METRÓPOLIS

Jugar en la escena



DESIERTO

Jugar en la escena



SELVA AMAZÓNICA

Jugar en la escena





BOSQUE TEMPLADO

Jugar en la escena



LA LUNA

Jugar en la escena



TIERRA DE VOLCANES

Jugar en la escena



CEMENTERIO

Jugar en la escena





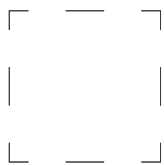
FÁBRICA

Jugar en la escena



CUEVA

Jugar en la escena



Jugar en la escena



Jugar en la escena

Kit de creación: Teatro

Información extra para mediadores



¿CÓMO USAR ESTE KIT?

La principal utilidad del “manual de creación de ambientes” es hacer una lista de herramientas para saber por dónde podemos empezar a montar una escena. Pocas veces se pone en valor la importancia del espacio cuando se introduce el teatro a los más jóvenes y por eso hemos elegido poner el foco principal en desarrollar la imaginación a través del diseño de los ambientes. Estas herramientas pueden complementarse entre sí o trabajarse de manera aislada. Pueden ser un pie de página en una producción amateur o ser el punto de partida de una actividad de juego sensorial. Guíate por tu intuición, prueba lo que te parezca estimulante y desecha lo que no te interese.

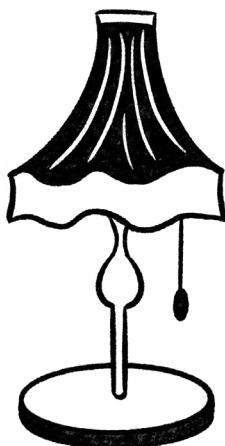
Nosotros proponemos a los docentes y mediadores que consideren las adaptaciones necesarias para el grupo de edad para el que vaya dirigida la actividad. En el caso de realizarla con niños más pequeños recomendamos que sean los adultos los que diseñen el espacio o al menos los elementos que estarán en él para que ellos puedan centrarse en explorarlo y jugar a ser personajes. Si se trata de grupos de adolescentes puede ser más interesante poner en valor la parte de creación y dirección de escena. Esta es una muy buena manera de desarrollar el universo creativo de cada uno y permitir expresarse a través de las ideas visuales y conceptuales. Dependiendo de los tiempos e intereses también puede ser una buena posibilidad separar varios grupos y trabajar en distintos ambientes simultáneamente. De este modo podrán verse resultados muy diferentes utilizando los mismos recursos. Dentro de los grupos también se pueden dividir en roles: quién se encarga de la luz, quién de pintar los objetos, quién de la música, etc. Por supuesto, puedes imprimir tantas fichas y barajas como quieras y añadir o modificar cualquier recurso.

Será conveniente decidir una estructura general, pero el cometido principal del kit es abrir la puerta al teatro pensando en la libertad creativa antes del encorsetamiento de una obra textual cerrada. Es decir, pensar en habitar la escena antes de pensar en memorizar diálogo y acciones. Tanto para niños como adultos la clave es no tener miedo de probar y proponer y siempre estar dispuesto a dejarse sorprender.

EJEMPLOS Y REFERENCIAS

No hay nada como ir al teatro para poder fijarse en elementos concretos y ver cómo otros profesionales solucionan las escenas. El teatro escolar, de barrio y pequeñas producciones probablemente serán las mejores opciones para compartir con los jóvenes la magia de la creación teatral y también para nutrir nuestra cabeza con posibilidades más cercanas a las nuestras. Pero nosotros también creemos en inspirarnos directamente en referentes del sector, soñar en grande y después adaptar ese imaginario a nuestro contexto. Así que la vida artística local y la observación de nuestro entorno cotidiano serán el principal alimento de nuestra creatividad, pero aquí te dejamos algunas otras inspiraciones y referentes que tal vez te sirvan:

La luz:



Investigar sobre Adolphe Appia (1862 – 1928) puede ser una buena manera de entender el nacimiento de la iluminación en la escena moderna y las escenografías tridimensionales y funcionales. Muy inspirado por este escenógrafo suizo, pero en la escena contemporánea, **Robert Wilson** ha creado universos estéticos con la luz, el color y la disposición de elementos: pincha en estos artículos de [Room Diseño](#) y [Architectural Digest](#) para ver fotografías de sus escenografías y conocer su obra.

También dejamos un ejemplo de **teatro de sombras**: un breve vídeo de presentación de la obra “[Pulgarcita](#)” de Grupo de Titiriteros del Teatro San Martín en Buenos Aires.

El color:

En cualquiera de los ejemplos anteriores y posteriores se puede analizar un marcado uso e intencionalidad del color, pero pinchando [aquí](#) puedes ver cómo el color añadido sobre película ha modificado un corto en blanco y negro de la bailarina **Loie Fuller** (1905). El movimiento, el vestuario y el color crean una atmósfera en sí misma.

El sonido:



Dos ejemplos muy interesantes: La obra “[4 33](#)” de **John Cage**, que pone en valor la música que hay en el silencio y en la que es el público el que pone los sonidos sin darse cuenta. Y la compañía **Mayu-maná** en su espectáculo “[Currents](#)” que utiliza el cuerpo, cubos de basura, aletas de buzo... todo para crear un impresionante concierto de percusión y coreografía.

Los elementos:

Aquí queremos incluir tres compañías de gran formato, dos de ellas de danza: **Momix** (puedes mirar la galería de su espectáculo “[Alice](#)” para observar el uso del cuerpo y de los elementos repetidos y versátiles) y **La veronal** (con otro increíble diseño visual y de vestuario en su espectáculo “[Orfeo](#)”). Después destacamos **La Fura del Baus**, que utiliza una mezcla de cuerpos y grandes elementos (títeres gigantes, dispositivos tecnológicos) para crear espectáculos de gran impacto visual. Pincha [aquí](#) para visitar su página.

De una forma totalmente diferente, con objetos cotidianos y en el espectáculo de pequeño formato “[Viva!](#)”, la compañía **Ikebanah Teatro** utiliza el imaginario de un escritorio (lápices rojos y azules, un tajalápiz, post-its...) para contar la historia de los abuelos de uno de los intérpretes durante la guerra civil española.

BIBLIOGRAFÍA RECOMENDADA

Aquí incluimos unos cuantos libros teóricos que pueden servir para introducirte más a fondo en el mundo del teatro y ciertos de sus aspectos menos convencionales. Algunas son lecturas bastante especializadas, pero te ayudarán a ampliar puntos de vista y recoger ideas para aprovechar al máximo las posibilidades que te ofrece el arte escénico.

- **Juegos para actores y no actores** de Augusto Boal (Alba, 2001)
- **El actor y su personaje: aprendizaje y creación** de Konstantín Stanislavski, (La pajarita de papel, 2016)
- **¿Qué es la escenografía?** de Pamela Howard (Alba, 2009)
- **Diccionario del teatro** de Patrice Pavis (Paidós, 1998)
- **Robert Wilson. Arte Escénico Planetario** de Pedro Valiente (Ñaque, 2005)
- **El espacio vacío** de Peter Brook (Península, 2015)
- **Tocar de oído** de Peter Brook (Continta Me Tienes, 2020)
- **Actividario de Teatro** de Ricardo Henriques y André Letria (Ekaré, 2016)

