

50 ejemplos para improvisación teatral



tramody.com

¿Qué vas a encontrar en este dossier?

La improvisación es uno de los ejercicios más clásicos dentro del teatro y la actuación. Para cualquier ejercicio de improvisación se necesita una premisa sobre la que construir el resto de la escena, aunque sea mínima. Pueden ser personajes, contextos o momentos.

En este dossier se presentan 50 situaciones de ejemplo con las que arrancar una escena improvisada, clasificadas por el número de personajes que intervienen.

Todos los ejemplos plantean, como mínimo, unos personajes y una situación. Muchos de ellos también plantean el punto de giro que genera el conflicto en la escena.

Estos ejemplos son una base para agilizar tus sesiones de improvisación. Experimenta con ellos. Añade personajes inesperados sobre la marcha. Combina varios en una misma escena para explorar posibilidades. Cambia el sexo o la edad a los personajes para encontrar nuevos puntos de vista. En definitiva, diviértete improvisando.

¿Cuáles son las claves para una buena escena improvisada?

Una buena escena improvisada debería tener las mismas características narrativas que una escena guionizada: debe plantear un inicio, con la presentación de personajes; un nudo, en el que un conflicto se presenta; y un desenlace, en el que se resuelve la historia y finaliza la escena.

El actor que interviene en una escena improvisada debe:

- Asimilar lo que sucede a su alrededor, entendiendo las intenciones de

sus compañeros y reaccionando de manera acorde con ellas.

- Imaginar para interpretar lo que está ocurriendo y continuar hacia adelante añadiendo nuevas ideas.

Es importante mantener un equilibrio en la escena, y no añadir eventos o reacciones que resulten exuberantes o improbables dentro del contexto dado.

También resulta clave aceptar las ideas que otros introducen en las escenas, y no tratar de desecharlas porque no nos convenzan.

Finalmente, la clave para una buena escena improvisada es la naturalidad. Dejar camino a la espontaneidad cuando haya que reaccionar ante lo que sucede, y no pararse demasiado a pensar la respuesta perfecta.

Ejemplos

1 personaje

1. Una **cantante** se presenta a un festival de música como solista. La música empieza a sonar y la cantante no se ha aprendido la letra.
2. Un **hijo** sale a las puertas de un hospital. Su padre ha muerto de manera repentina y tiene que llamar a todos sus hermanos para comunicárselo.
3. Una **ex-alcohólica** lleva tres años sin beber. Le ha pasado algo terrible, y tiene delante una botella de vodka.
4. Un **funámbulo** se encuentra en lo alto de un edificio. Un cable tendido une el edificio en el que se encuentra con otro. El funámbulo comienza a cruzar por el cable mientras el viento sopla con fuerza.
5. Una **conductora** recorre una autovía a alta velocidad. En el asiento trasero tiene un gato en una jaula. El gato se escapa y empieza a hacer maldades por el coche. La autovía no tiene ninguna salida cercana para detenerse.
6. Un **oficinista** está escribiendo un e-mail erótico a su pareja. Por error, se lo envía a su jefe.
7. Una **espía** se despierta tras horas inconsciente. Está en un ataúd, enterrada bajo tierra. En su bolsillo tiene un móvil con poca batería.
8. Un **patoso** está sentado en la taza del váter. Se ha quedado sin papel higiénico, y los repuestos están en otra habitación. Hay una fiesta y la

casa está llena de gente.

9. Una **insegura** se encuentra en su primera cita con otra persona. Está en el baño de un restaurante y se mancha de agua la entrepierna. Intenta secarse con una toalla sucia, que le deja una mancha aún más grande. Intenta solucionar el problema, sin éxito.
10. Un **corredor** se mete por un callejón sin salida. Cuando da la vuelta, un perro rabioso le cierra el paso.
11. Una **niña** se dedica a cazar pequeños animales y diseccionarlos. La niña tiene un interés científico real en descubrir cómo funcionan los animales por dentro.
12. Un **investigador médico** revisa los resultados de su último análisis. Lo que acaba de descubrir cambiará el curso de la historia.
13. Una **viandante** camina sola por la calle. Recibe una llamada del hospital. Es su madre, para contarle que su padre ha fallecido.

2 personajes

1. Un **soldado** se encuentra frente a una bomba que debe desactivar. Al otro lado de su comunicador tiene al **experto en desactivación de bombas**, que no tiene su mejor día.
2. Una **cliente de una compañía telefónica** llama para dar de baja su línea. La **teleoperadora** al otro lado no resulta muy útil.
3. Un **cazatesoros** encuentra un cofre cerrado. Tiene poco tiempo para abrirlo. Un **cazatesoros rival** se dirige hacia allí.

4. Una **locutora de radio** de noche recibe la llamada de un **oyente desesperado**.
5. Los **miembros de una pareja** quieren romper, pero ninguno quiere decírselo al otro.
6. Una **pareja de cómicos patéticos** sale al escenario y comienza su actuación. El público no se ríe de sus gracias.
7. Un **gato** pasea tranquilamente. De pronto descubre a un **perro** que no ha visto nunca comiéndose su comida.
8. **Dos viejas amigas** que llevan tiempo sin verse se encuentran de manera casual. Una de ellas le recuerda a la otra que le debía dinero. La otra no lo recuerda y cree que su amiga miente.
9. Un **padre** se levanta a altas horas de la madrugada para abrir la puerta a su **hija**, que llega a casa borracha como una cuba.
10. Un **matón** se sienta con su **jefa mafiosa**. Quiere abandonar su trabajo porque no tiene la conciencia tranquila.
11. Una **huérfana** saca una pistola y apunta al **asesino de sus padres**. Aún no sabe si apretará el gatillo.
12. **Dos personas en una cita a ciegas** son las personas más opuestas del mundo.
13. Una **novia** ejecuta una elaborada petición de mano a su **novio**. Él le dice que no quiere casarse con ella.

14. Un **detective** está interrogando a una **ladrona de bancos**. El detective detecta siempre que la ladrona miente, enunciando en voz alta sus gestos y expresión corporal.
15. Un **vidente** recibe a un **cliente** y e intenta adivinar cosas sobre ella. La cliente dice que no ha dado ni una, y es ella quien comienza a adivinar cosas sobre el vidente. Todas ellas ciertas.
16. **Dos desconocidos chatean por Internet** (enunciando en voz alta todo lo que teclean). Todo lo que se cuentan son mentiras.
17. Un **inventor desquiciado** crea un **robot** capaz de sentir como los humanos. El robot no siente mucho aprecio por su creador.

3 personajes

1. Una **niña dulce** quiere pedirle a un **niño tímido** que la acompañe al baile de fin de curso. Justo cuando se acerca, llega una **niña camorrista** y se lo arrebató.
2. Un **fontanero** está liándose con una **cliente**, hasta que llega el **marido**. El marido ya conocía la aventura, por eso trae una bomba en el maletín.
3. Una nave espacial llega a la luna. Contiene **a un hombre y a una mujer astronautas**. Uno de ellos propone experimentar con las relaciones entre hombre y mujer con poca gravedad. De la nada, aparece un **extraterrestre**.
4. **Dos padres** se sientan con su **hijo**. Tienen que explicarle que es adoptado y la bizarra historia de su origen.

5. **Dos padres** se sientan con su **hija**. Tienen que explicarle que van a divorciarse. La hija pregunta por qué y uno de los padres acusa al otro de ser infiel.
6. Un **hijo** se sienta con sus **dos padres** para decirles que es gay. Los padres no se lo toman bien.
7. **Dos completos caballeros** intentan ganar el amor de una **dama** harta de que la traten como a una princesa.
8. Un **profesor** tiene un **alumno listo** y un **alumno tonto**. El profesor siempre que realiza una pregunta la dirige al alumno tonto, que falla miserablemente, y después al alumno listo, que siempre acierta.
9. **Dos presos** habitan una celda. Uno de ellos ha estado cavando un túnel mientras el otro dormía. Llega un **guardia**, que descubre el túnel y pregunta por el responsable. Ambos se acusan mutuamente.

4 personajes

1. Un viaje familiar en el coche: **padre, madre, hija y abuelo**. El padre quería unas vacaciones románticas con su mujer. El abuelo odia al padre. La niña no deja de importunar durante el viaje. La madre está hasta el gorro de todo.
2. **Dos parejas** salen a cenar y llega el momento de pagar la cuenta. La última vez pagó una de las parejas y la otra pareja debería pagar ésta. Sin embargo, se niegan.
3. **Unos médicos** están operando a corazón abierto a un **paciente**. En determinado momento, el paciente se despierta, pero sin sentir ningún

dolor. Los doctores ajustan la anestesia, pero el paciente siempre vuelve a despertarse tras unos segundos inconsciente.

4. **Dos pueblerinos** se encuentran con **dos extraterrestres** que acaban de caer en nuestro planeta. Los extraterrestres se acercan con curiosidad a los pueblerinos. Uno de ellos se pone muy nervioso y saca una escopeta.
5. **Dos jugadores de ajedrez** juegan la final del campeonato mundial. **Sus respectivos entrenadores** no dejan de darles consejos innecesarios y pelearse entre ellos.
6. **Tres desconocidos en un avión** empiezan a hablar entre ellos. Uno de ellos se inventa que es médico para impresionar a otro. El tercero empieza a sufrir un ataque al corazón y un **asistente de vuelo** pregunta si hay algún médico a bordo.

5 o más personajes

1. En una cena familiar, el **abuelo** se levanta para anunciar que, tras la muerte de la abuela, ha rehecho su vida con un hombre.
2. Un **asistente a un funeral** comienza a reír y no puede parar.
3. Un **equipo de fútbol** se encuentra ante la final del campeonato. El equipo sólo ha llegado a la final porque el padre del **portero** es millonario y ha sobornado a todos los árbitros. El **entrenador** odia a los jugadores, porque son unos mantas y quiere que pierdan.
4. Un **grupo de remeros deportivos** avanzan a toda velocidad en una carrera, arengados por un **coordinador** que no rema. Uno de los

remeros se pregunta por qué siempre tienen que remar ellos, y el coordinador no. Comienza un motín.

5. **Varias personas** se sientan en restaurante caro sin saberlo. Como se avergüenzan de salir tras descubrir los altos precios, se quedan a comer intentando gastar el menor dinero posible.

Más recursos y guiones teatrales en
<https://tramody.com>.

Este documento está distribuido bajo licencia [Creative Commons Reconocimiento 4.0 Internacional \(CC BY 4.0\)](#).