

## EL CASERÓN DEL MIEDO

Ignasi García Barba

Adaptación Mónica Hinestroza B.

### Adaptación de "El caserón del miedo" (10 minutos)

#### Duración:

10 minutos aproximadamente, con tiempo suficiente para diálogos, tensión y efectos sencillos de sonido o luces.

#### Notas adicionales:

- La adaptación reduce el número de personajes secundarios y mantiene solo los tres protagonistas, permitiendo que cada estudiante tenga un papel igual de importante.
- Los efectos sonoros (pueden ser pregrabados o hechos en vivo) y el uso de luces o linternas son claves para crear el suspenso.
- El diálogo debe fluir de forma natural y simple para que los estudiantes puedan memorizarlo fácilmente, y se enfoca en la construcción del suspenso en poco tiempo.

#### Personajes:

1. **Estudiante 1** (Líder): Persona valiente, que toma la iniciativa de entrar al caserón.
2. **Estudiante 2** (Escéptico): No cree en las historias de fantasmas, pero sigue al grupo.
3. **Estudiante 3** (Asustado): Es el más nervioso del grupo, está constantemente asustado.

#### Escenario:

Una casa antigua abandonada, con telarañas y mobiliario cubierto con sábanas viejas. Hay ruidos extraños de fondo (como el viento, puertas que crujen, etc.).

#### Trama:

1. **Inicio (2 minutos):**
  - Los tres amigos llegan al caserón. Están hablando sobre la leyenda de que la casa está embrujada. El *Estudiante 1* es quien convence al grupo de entrar. *Estudiante 2* bromea sobre cómo todo es una farsa, mientras que *Estudiante 3* está muy nervioso, mirando alrededor y saltando ante cualquier ruido.

## 2. Desarrollo (6 minutos):

- **Escena 1 (3 minutos):** Los estudiantes empiezan a explorar el caserón. A medida que avanzan, escuchan sonidos extraños (que pueden ser efectos de sonido pregrabados). *Estudiante 3* sugiere que deberían irse, pero *Estudiante 1* insiste en continuar.
  - Encuentran una habitación donde el ambiente se vuelve más tétrico: hay una silla que se mece sola o una puerta que se cierra de golpe. *Estudiante 2* trata de mantener la calma, pero empieza a ponerse nervioso. *Estudiante 3* comienza a temblar y pide salir inmediatamente. Se escuchan más ruidos, como pasos en el piso de arriba.
- **Escena 2 (3 minutos):** Mientras intentan descubrir el origen de los ruidos, se encuentran una vieja caja. *Estudiante 1* la abre y descubre un antiguo reloj de bolsillo que empieza a sonar. Al mismo tiempo, las luces parpadean (se puede hacer con linternas o efectos de iluminación manuales) y se escucha un gemido lejano.
  - En ese momento, *Estudiante 3* grita, convencido de haber visto una sombra moverse. Los otros dos dudan, pero el ambiente se vuelve tan tenso que deciden irse. Justo cuando intentan salir, la puerta principal se cierra de golpe, atrapándolos dentro. El miedo es palpable, y todos los personajes ahora están asustados.

## 3. Clímax y desenlace (2 minutos):

- De repente, el sonido de risas malévolas llena la habitación. *Estudiante 1* trata de forzar la puerta, mientras *Estudiante 3* se esconde detrás de ellos. *Estudiante 2* toma el reloj de bolsillo, creyendo que podría ser la clave para salir. Al manipularlo, las risas cesan y la puerta se abre por sí sola.
- Los tres salen corriendo del caserón, jadeando y sin mirar atrás. Una vez fuera, se miran entre sí, sin palabras, y simplemente deciden no volver nunca más.