

RESILIENCIA Y PATRIMONIO

El papel de la Casa de las Posadas en la resiliencia de la comunidad cuencana.



Resumen

Tomando en cuenta la revisión sistemática y factibilidad de uso de Juegos Serios para la difusión del patrimonio en Cuenca (Carrasco D. & Montenegro M., 2023), este proyecto propone la ejecución de un caso práctico: un prototipo que integra tecnologías digitales interactivas —en particular, el diseño de videojuegos— como herramientas para la resiliencia y la preservación del patrimonio. Aplicado a la Casa de las Posadas, un emblemático inmueble colonial en Cuenca, Ecuador, el proyecto aborda su estudio desde diversas perspectivas, incluyendo una reconstrucción histórica digital rigurosa que permite crear una experiencia educativa y vivencial. En este contexto, se han incorporado atributos de la teoría de gamificación, como sistemas de recompensas mediante llaves, objetos y pistas que desbloquean nuevas áreas; la toma de decisiones que afecta el desarrollo narrativo; y la narrativa ambiental, que fomenta la inmersión emocional y fortalece la conexión del jugador con el patrimonio.

Resiliencia y la Casa de las Posadas

Esta iniciativa se alinea con los desafíos contemporáneos en la gestión del riesgo de desastres, al aprovechar el potencial de las tecnologías inmersivas. La reconstrucción digital de la Casa de las Posadas no solo permite un registro histórico detallado de su distribución arquitectónica y usos originales, sino que también constituye un recurso esencial para futuras restauraciones ante desastres o modificaciones estructurales. Además, las experiencias seleccionadas para el videojuego se fundamentan en hechos, relatos y objetos reales vinculados a la historia de Cuenca y de la propia casa, buscando fortalecer la memoria colectiva y la resiliencia al presentar la historia local no solo como un dato, sino como una vivencia emocional que aborda temas de identidad y transformación social. El prototipo, desarrollado en Unreal Engine, proporciona así una plataforma educativa que sensibiliza sobre la conservación patrimonial como pilar de la resiliencia comunitaria y de la riqueza cultural de Cuenca. Asimismo, la documentación de cada fase del proceso promueve la integración de herramientas digitales en la planificación urbana y en la gestión patrimonial, garantizando la preservación y adaptación de estructuras históricas frente a los desafíos contemporáneos.

Modelado 3D

Importación a UE5

Optimización

Materiales

Programación con Blueprints

Recursos

Bibliografía

Programas y páginas web

Historias locales

Independencia de Cuenca

Esclavitud en Cuenca colonial

La Cusanga (Plaza de San Sebastián)

Diablo (Conjunto teatral "Provocando Experiencias")

Diseño artístico

Menú principal

Menú de pausa

Personajes

Empleados indígenas

Protagonista & El Diablo

Colaboraciones

Mg. María Tómmerbakk y MSc. Esteban Herrera. Coautores del libro "Arquitectura colonial y materiales tradicionales del barrio San Sebastián" que estudia la Casa de las Posadas y su barrio.

Dra. Nancy Álvarez. Profesional responsable de la Casa Patrimonial Municipal de las Posadas.

Arq. Francisco Vladéz. Experto en tecnología digital y realidad virtual.

CUENCA DIRECCIÓN GENERAL DE ÁREAS HISTÓRICAS Y PATRIMONIALES

ProvoCando Experiencias

Conjunto teatral ProvoCando Experiencias y Dirección de Áreas Históricas de Cuenca

Contexto urbano - histórico

Ubicada en el barrio San Sebastián, la Casa de las Posadas es un ejemplo representativo de la arquitectura doméstica colonial. Construida en el siglo XVIII, ha sido testigo de la evolución urbana de la ciudad desde la época colonial hasta la actualidad. Situada en un sector periférico de la trama fundacional, la casa formó parte de un entorno vinculado a actividades comerciales por su conexión con la Costa, y artesanales, en especial la alfarería, asociada a la presencia minera. Este "barrio de indios" estaba caracterizado por construcciones en adobe y bahareque con techos de teja, siendo la Casa de las Posadas el único ejemplar de dos plantas que aún conserva las técnicas y modos de vida coloniales, elementos que son explorados a fondo dentro de la narrativa y mecánicas del videojuego.

Historia y usos

La Casa de las Posadas materializa las dinámicas de poder y las tensiones sociales de la Cuenca colonial. No solo fue vivienda, sino también un centro productivo y comercial, con talleres de alfarería y venta de uniformes militares que abastecían al ejército español, beneficiando económicamente a su propietario, Manuel Rodríguez Del Carpio, y a su familia durante los conflictos políticos de la época. Su distribución arquitectónica reforzaba la desigualdad: mientras la familia ocupaba las áreas principales con amplios espacios y accesos privilegiados, los empleados indígenas vivían en el traspatio en condiciones precarias. El comedor, único punto de interacción, evidenciaba la dependencia forzada entre ambos grupos. Esta división social se refleja también en el diseño narrativo, ya que el jugador explora estas jerarquías a través de la mirada de Elías, el personaje principal, un niño cuyas interacciones con su diario, con otros personajes y con el Diablo —quien actúa como un guía que lo incita a romper las reglas— profundizan en los dilemas morales y sociales propios de la época. Durante las guerras de independencia, la casa y otras propiedades similares sirvieron además como cuarteles y hospitales improvisados para las tropas realistas, función que su arquitectura facilitaba y que es parte de los elementos narrativos y exploratorios del videojuego.

Propiedades de Manuel Rodríguez. 1827

Distribución. Ross W. Jamieson (2001)

Elementos originales

Murales reconstruidos (Arreglo floral y Virgen de las Nieves)

Murales reconstruidos (Arreglo floral y Virgen de las Nieves)

Sistemas coloniales de apertura de puertas

Tipologías de columnas de madera

Horno cerámico (19)

Batientes (18)

Clavos y quicio (8)

Abarrilada (6)

Cuadrada con esquinas redondeadas

Cubierta de teja con sistema de par - hilera

Elementos arquitectónicos

Reconstrucción colonial

Planta colonial

3D reconstruction of the colonial house

Diseño interactivo

El videojuego propone una experiencia inmersiva al interior de la Casa de las Posadas, combinando exploración, interactividad y aprendizaje. A través de un recorrido virtual, el jugador explora libremente la vivienda, descubriendo su distribución original y elementos arquitectónicos clave. Las mecánicas incluyen desde caminar, correr y saltar, hasta acciones más complejas como abrir puertas, encender velas, inspeccionar objetos y documentos, y resolver acertijos para desbloquear nuevas áreas y fragmentos de la historia. Estos elementos responden a principios de gamificación, como la progresión narrativa basada en la toma de decisiones, el sistema de recompensas que impulsa la curiosidad, y la narrativa ambiental que refuerza la conexión emocional con el entorno. La historia se sitúa en Cuenca, en 1820, en pleno periodo preindependentista, donde el jugador asume el rol de Elías, un niño que explora la casa mientras enfrenta dilemas familiares y sociales que lo llevan a descubrir su identidad, los secretos de su familia y su papel en los conflictos de la época. Esta estructura, junto con la presencia de un guion con inicio, desarrollo y desenlace, cielos de exploración y reflexión (gameplay) y una interacción significativa con objetos, personajes y escenarios, convierte al proyecto en un videojuego educativo inmersivo y no solo en una experiencia visual, consolidándose como una herramienta didáctica para la sensibilización patrimonial y la resiliencia.

1 Fachada

2 Zaguán

3 Tienda

4 Tienda independiente

5 Cuarto en construcción

6 Corredor interior

7 Corredor superior

8 Habitación principal

9 Balcón

10 Escaleras

11 Patio

12 Cuarto de padres

13 Taller de confección

14 Cuarto de hijos

15 Cocina

16 Corredor trasero

17 Traspatio

18 Fogón

19 Horno cerámico

20 Comedor. Head Up Display (HUD)

