

## **Recorridos turísticos y montajes escénicos. Una aproximación al análisis de las imágenes arquitectónicas en un corredor turístico**

Glenda Yanes Ordiales<sup>1</sup>

### **Introducción**

Los distintos diseñadores que influyen de manera directa sobre la forma e imagen de la ciudad turística, se dan a la tarea de condensar imágenes en el trayecto de recorrido del turista. Cada una de las rutas o recorridos que el visitante debe experimentar son armados y arreglados (montados), como en una secuencia de película, donde las escenas pueden ser retocadas, “recortadas” u omitidas, para que el espectador concentre su atención sobre aquello que el director desee destacar. Así, la diversidad de editores y diseñadores no sólo se valen de la condensación y el redimensionamiento de imágenes para dar forma a la heterocidad turística, sino que también echan mano del diseño de una multiplicidad de marcadores o hitos urbanos. Sin embargo, la paradoja estriba en la fragmentación del espacio: fragmentación física, visual y perceptiva. Es decir, el espacio se descubre a distintos ritmos, regidos tanto por el medio de transporte o la velocidad de desplazamiento del turista, como por el arreglo, por la omisión y manipulación

---

<sup>1</sup> Arquitecta y maestra en ciencias sociales. Estudiante del programa de doctorado en ciencias sociales, línea de estudios urbanos y medio ambiente de la Universidad Autónoma de Sinaloa. Correo electrónico: glenda\_yanes@yahoo.com

de imágenes que lejos de ser imagen-copia del original, son imágenes-imaginarias que los espectadores tienen de aquél.

Este corredor salpicado de imágenes memorables, escenario de interacción entre el visitante y el lugar, pareciera diseñarse en función de distintas “miradas”: ¿cuál es la mirada que el objeto lanza sobre el turista?, ¿cuáles son las formas que toman los escenarios de interacción entre el visitante y el lugar? y ¿cómo se resuelven estos corredores salpicados de imágenes adulteradas y evocativas?

En este trabajo se realiza un ejercicio sobre uno de los principales corredores turísticos de la ciudad de Puerto Peñasco, Sonora<sup>2</sup>, a saber, la “Calle 13” ó “16 de Septiembre” y el camino a Sandy Beach. La Calle 13 se caracteriza por la abundancia de imágenes vinculadas al turismo. Además, converge en la primer torre condominal construida en el puerto durante la década de los 90s (Plaza Las Glorias, hoy Peñasco del Sol), y por formar parte de una de las dos rutas que conducen a Sandy Beach (zona hotelera) y a La Cholla (primera colonia de segundas residencias).

Este documento antecede al ejercicio de lectura más complejo que se espera realizar sobre corredores turísticos. La metodología se desprende de los imaginarios, siendo esta la manera en la cual se podrá “atrapar” la existencia doblemente simbólica de la ciudad: la real y la imaginaria. Más adelante, se

---

<sup>2</sup> Ubicado en el extremo noroeste del estado de Sonora, con 110 km de litoral en el desierto de Altar, y a 100 kilómetros de la frontera con Estados Unidos. Tiene su origen como un asentamiento de pescadores provenientes de distintas ciudades del occidente mexicano. Según el conteo de población 2005 (INEGI) la población alcanza casi los 45,000 habitantes, y se espera ascienda a 250,000 para el año 2025. para el año 2025, de los cuales casi la mitad se constituiría por población inmigrante.

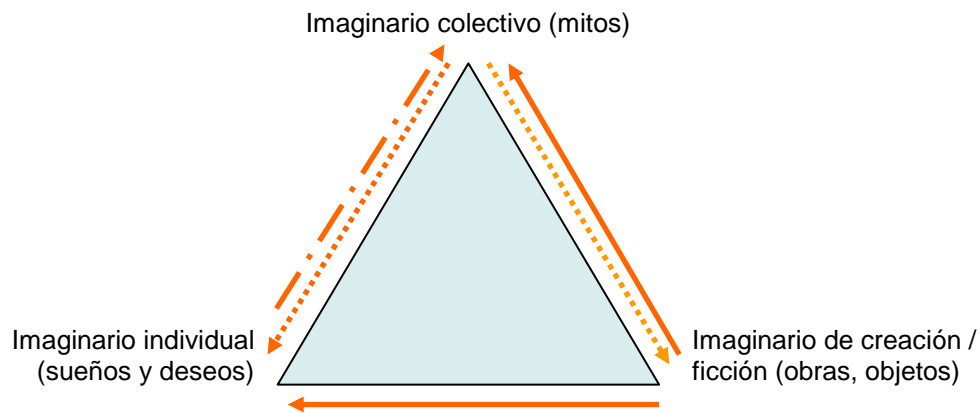
espera realizar un cruce de información entre 1. la identificación de sendas, recorridos e imágenes sobre los corredores, 2. los croquis mentales de residentes, y 3. el recuento, la narración, que se recupera a partir de los “diarios de viajero” (blogs) de los turistas. Así, en las siguientes páginas se expone un esbozo del primero de los tres puntos mencionados arriba.

### **Los imaginarios**

Al hablar de imaginarios podemos identificar dos grupos de definiciones entre los autores que abordan el tema. En uno de ellos se explica al imaginario como una manera de interpretar y aprehender la realidad: un imaginario mental o subjetivo (Castoriadis, 1993; Colombo, 1993; Taylor, 2006; Augé, 1998a y 1998b) y en el otro se entiende como conjunto de imágenes, un imaginario hecho objeto (Augé, 1998a y 1998b; Silva, 2007; Colombo, 1993; Rojas Mix, 2006). En este trabajo se retoman de manera particular las aportaciones de Augé (1998a, 1998b), quien identifica tres polos del imaginario: a saber, 1. el imaginario colectivo, es decir los mitos; 2. el imaginario individual, que comprende los sueños y deseos; y 3. el imaginario de creación ficción, es decir, los objetos y las obras. El agotamiento y el cambio en alguno de ellos inciden sobre los otros dos, dando como resultado una transformación que se sobrepone a las anteriores. Estas sobreimpresiones, nunca podrán ser exactas, primero, porque existe un desfase en los momentos de circulación de las imágenes, y segundo, porque los deseos y fantasías que

emanan del imaginario individual son, en todo caso, superiores a las imágenes que las produjeron.

### INTERRELACIÓN, SUPERPOSICIÓN Y DESFASE DE LOS IMAGINARIOS



**Figura 1. Interrelación, superposición y desfase de los imaginarios.** Los imaginarios colectivos (mitos) inciden sobre los imaginarios individuales, es decir, configuran sueños y deseos; pero también se manifiestan a través de los imaginarios de creación. De manera simultánea, los objetos y las imágenes trastocan a los imaginarios individuales y colectivos.  
Fuente: Elaboración de la autora, retomando a Augé, 1998b: 128.

Los sueños (deseos individuales) y los mitos (imaginarios compartidos por determinados grupos), hacen de la fantasía un “correctivo de la realidad [que] encuentra en el presente una ocasión de despertar deseos de lo invisible, de reanimar recuerdos y de proyectar al futuro una situación soñada” (Augé, 1998b: 68). Es así como, cuando la fantasía se convierte en imaginario de creación-ficción, ésta se trastoca en objeto portador de signos que cumple una función instrumental o de identidad. Este registro de lo simbólico, que tiene como consecuencia la materialización de las imágenes, se convierte en un instrumento de relación que

permite el reconocimiento de uno mismo y de la identidad compartida con ellas. Sólo mediante esa identificación persona-objeto (imagen, acción o actitud), los sueños se mitifican (o dicho de otro modo, el imaginario se colectiviza).

En la Figura 1 se diagrama la interrelación entre los tres polos del imaginario, siguiendo la propuesta de Augé (1998b). La aportación que hace al proyecto de investigación de esta tesis es el reconocimiento del flujo y movilidad de información entre uno y otro. Sin embargo, en todo caso, se debe tener claro que no existe una relación directa de causalidad entre estos polos, y sobre todo, que los momentos de acción de uno sobre los otros son difíciles –quizás imposibles- de aprehender.

### **La ciudad y las imágenes viajeras**

“El viaje imposible es ese viaje que ya nunca haremos más. Ese viaje que habría podido hacernos descubrir nuevos paisajes y nuevos hombres, que habría podido abrirnos el espacio de nuevos encuentros.” (Augé, 1998a: 15).

El turismo contemporáneo representa y reproduce cuatro ambivalencias. La primera de ellas es la amplificación simultánea del turismo y la migración: los países pobres exportan migrantes hacia los países ricos, exportadores de turistas. La segunda es la conjugación de lo local y lo global, manifestado tanto en la voluntad de atraer turismo nacional y extranjero, como en la uniformidad de hoteles y aeropuertos, así como en el hecho de que pareciera que “hasta los

menores pueblecitos tratan de resaltar sus tesoros”<sup>3</sup> (Augé 2003: 62). La tercera ambivalencia es la ida y vuelta entre el pasado y el futuro, es decir, el viaje se vive desde antes de ser realizado, a través de las fantasías y los sueños producto de la fabricación imágenes construidas a partir de relatos de otros viajeros o de las fotografías a las que, cada vez en mayor cantidad, pueden encontrarse en los sitios web. Así, antes del traslado, el futuro viajero accede a “lo real remodelado por la inteligencia, a saber, la idea” (Augé, 1998a:46) de una experiencia y de una ciudad turística idea.

Y, por último, puesto que un viaje exitoso consiste en la verificación de la imagen esperada, la cuarta ambivalencia será la de lo real y su copia, donde estas últimas se antojan cada vez más “reales”, mientras que lo real se traspasa por el simulacro y la ficción. En palabras de Humberto Eco, se trata, de la hiperrealidad: realidad saturada que copia a la ficción.

A las cuatro ambivalencias anteriores se antoja agregar una quinta: frente a la aparente uniformidad de los lugares de paso y del diseño saturado y heterogéneo de los destinos turísticos, en cada uno de ellos se expresa la intención de crear un lugar singular y memorable. Esta ambivalencia se pone de manifiesto en los principales corredores de las ciudades turísticas, rutas

---

<sup>3</sup> Un ejemplo en el caso de Puerto Peñasco, es la construcción del Museo Histórico, a setenta años de su fundación, ya que “es de suma importancia iniciar cuanto antes con la edificación pues turistas y habitantes de nuestro puerto deben conocer lo referente a la historia, apreciar un sinfín de piezas históricas alusivas a la región y todo lo referente a los inicios de nuestra interesante población”. Hildegardo Hernández, secretario municipal de Puerto Peñasco. “Se colocará la primera piedra de Museo Histórico” Nota publicada en *Un Peñasco con Futuro*, página web oficial del gobierno municipal de Puerto Peñasco. Obtenido el día 19 de mayo de 2007 desde [http://www.puertopenasco.gob.mx/index.php?option=com\\_content&task=view&id=450](http://www.puertopenasco.gob.mx/index.php?option=com_content&task=view&id=450)

escenográficas montadas y arregladas para conducir al viajero a distintos puntos o zonas de la ciudad. Jencks (1993) sugiere que el diseño de la ciudad contemporánea implica la manipulación de escalas y la condensación de formas e imágenes. En este sentido, se antoja que la edición de los recorridos tenga como intención narrar una historia en el menor tiempo posible, algo similar a lo que hace el director de una película, al editar el film, para armar una secuencia lógica, que nos conducen a lo largo de la trama y hasta el final de la historia.

En un recorrido turístico este tiempo de exposición del viajero a la narración, dependerá de su velocidad de desplazamiento. De modo que el trayecto por carretera presentará una densidad más ligera de imágenes –se expondrá más homogéneo- que el ingreso a la ciudad. El cual, a su vez lucirá menos denso que los corredores dentro de la ciudad.



**Figura 2. Densidades de imágenes en el corredor turístico del Golfo de Santa Clara a Puerto Peñasco.** A la izquierda, tramo de la carretera costera. Al centro, el entronque al bulevar de ingreso en Puerto Peñasco. A la derecha, la Calle 13 ó 16 de Septiembre.

En este sentido, será mediante el recorrido urbano que las personas aprehendan a la ciudad y que, para el caso de los residentes, ésta adquiera

connotación de lugar, apropiado y significativo. Así, para todo aquél que siga un recorrido, serán las imágenes singulares las que se asienten en la memoria, y las que funcionen como creadoras de nuevas imágenes, que consecuentemente se sobrepondrán a los sueños y a los deseos de las personas. Esta ciudad aprehendida es lo que Augé (1998b) ha denominado la *ciudad memoria*.

También existe la *ciudad encuentro*, aquella donde las personas esperan encontrarse y descubrirse a sí mismos y a los otros, en coincidencia con uno de los cuatro idearios centrales que expone Hiernaux (2002)<sup>4</sup> y de uno de los tres motivos que tenemos las personas para viajar, siguiendo a Augé (2003). Cada uno de estos motivos, se vincula a cada polo del imaginario (el individual, el colectivo y el de creación-ficción). A saber: 1. El viaje de descubrimiento y de conquista, 2. el viaje de construcción de identidad y de descubrimiento de uno mismo, a través del encuentro con el otro (el nativo, el residente local), y 3. el relato. Éste último es un viaje compuesto, creado, en que se ha verificado un recorrido. Es decir, si se trata del relato de los viajeros, entonces, hablamos de la narración que hace el turista de manera oral o a través de los *journals* de viaje contemporáneos: los *blogs*. Si se trata del relato de los diseñadores de la hetero-ciudad, entonces, hablamos de ese armado y montaje de recorridos, de la secuencia adulterada para contar una historia singular y memorable. En cualquiera de las dos situaciones esta obra-ficción, obliga al narrador/diseñador a encontrarse y a construirse a sí mismo

---

<sup>4</sup> Daniel Hiernaux (2002:12) identifica cuatro idearios centrales en la construcción del imaginario turístico occidental, para explicar el acto turístico: 1. la conquista de la felicidad, 2. el deseo de evasión, 3. el descubrimiento del otro, y 4. el regreso a la naturaleza.



mediante recuerdos, testimonios, imágenes mentales y expectativas en relación a los otros o a lo otro. Mientras que para el lector/espectador constituye un punto de encuentro y de inicio en su propio viaje.

El relato, permite al narrador realizar un tipo de viaje distinto al físico. Sus historias son hiperreales, superadas y empapadas por las imágenes creadas desde antes que abandonara su lugar de residencia –o desde antes de que se sentara en su mesa de diseño. Su relato, podrá ser el comienzo de un viaje, de la fabricación de imágenes, de otra persona que, como él o ella, accedió a un portal de internet, hojeó una revista o leyó una novela. En este sentido, Augé señala que:

El poder de las palabras es necesario cuando quien ha visto se dirige a quienes no han visto. Para que las palabras tengan el poder de hacer ver, no es suficiente con que describan o traduzcan: es preciso, por el contrario, que soliciten, que despierten la imaginación de los otros, que liberen en ellos el poder de crear, a su vez, un paisaje. (Augé, 2003: 86).

Los paisajes –plasmados en la imagen mental de quien lee un relato- sólo existen para la mirada que los descubren, es decir, el paisaje presupone la existencia de un testigo. Su existencia se aferra a la mirada, al juicio y a la percepción consciente de quien observa, y a la descripción que esta persona hace de él. Así, el paisaje es el espacio que las personas describimos.

Entonces, también tenemos a la *ciudad ficción*, aquélla proveedora de imágenes para consumir y llevarse consigo, el lugar donde recibimos y fabricamos imágenes, sueños y mitos.

En este sentido, la arquitectura se vale de su capacidad de crear imágenes memorables, imágenes que causan una impresión mental y que trastocan

recuerdos. La barda, el muro, los elementos paisajísticos, la esquina definida por la traza de la calle, son lienzos sobre los que se asientan las imágenes, formas o simulaciones de objetos o ideas, que a su vez, se asientan en la memoria. A través de este proceso mnésico significativo es que el espacio urbano-arquitectónico se convierte en *lugar*. Es por ello que se le diseña destacando *imagos*: formas, símbolos o rasgos que fijan al lugar en la memoria (Vitta 2003, 118-119).

La duplicidad de la imagen arquitectónica<sup>5</sup> define o confina, mediante las líneas del proyecto, el espacio de las actividades cotidianas; a la vez que denota un proceso de simbolización que le fija al sitio urbano o natural. A partir de ese momento, la imagen, si es memorable, esto es, si se han utilizado los *imagos* apropiados, formará parte del imaginario local.

Es quizás por ello que pareciera que el *lugar*, en la ciudad, adquiere el papel de una estantería: las calles, las carreteras o los corredores turísticos, como pasillos de supermercados, estructuran la organización del producto. Vitta señala que la *esciografía* (escenografía) vitruviana, representación del edificio con luz y perspectiva, alude a la plasticidad de la edificación, a las salientes, adornos, molduras, a todo aquello que físicamente vincula a la arquitectura con el lugar, representando no sólo al edificio, sino al espacio que le rodea. Entonces, los

---

<sup>5</sup> Las imágenes son dúplices porque tienden a desencadenar una serie de valoraciones y significados distintos a las que originalmente les fueron otorgadas. La imagen puede utilizarse para designar un al objeto mismo que representa o para designar una metáfora, un atributo del objeto. En la arquitectura de la ciudad contemporánea cada vez parece más frecuente el primer caso, pues sobre todo en el caso de las ciudades del consumo, como lo son las del turismo, la legibilidad adquiere un valor importante en el diseño.

componentes escenográficos (las imágenes y los montajes) confieren al sitio turístico la cualidad de ser memorable, y, consecuentemente, la de ser reinterpretados y reintegrados a los imaginarios individuales y colectivos.

En los párrafos siguientes se aprovecha la descripción del recorrido Calle 13 – Sandy Beach – Las Palomas Beach & Golf Resort para esbozar algunos conceptos que podrían dar luz sobre el análisis de los recorridos turísticos.

### **Una aproximación al análisis de un corredor turístico en Puerto Peñasco, Sonora**

La ciudad de Puerto Peñasco se define como una *ciudad resort* con ambiente temático, es decir, se trata de una ciudad que no cuenta con un pasado histórico comerciable –ya sea por lo reciente de su creación o porque intencionalmente se ha decidido no favorecer este aspecto (Fainstein y Judd: 1999)<sup>6</sup>.

Así, partiendo de los supuestos de que el turista contemporáneo es, sobre todo, un consumidor de imágenes y de que es precisamente la intención de la *ciudad ficción*, ser oferente de imágenes memorables para que el viajero lleve consigo, las ciudades turísticas son, entonces, diseñadas para favorecer una mirada hacia ella. En este sentido, Urry (2006:94) sugiere una categoría

---

<sup>6</sup> Fainstein y Judd (1999) clasifican a las ciudades turísticas en dos grandes grupos: aquéllas que cuentan con un pasado histórico comerciable (*marketable history past*) y las que no cuentan con él. En el último caso se consideran tanto las ciudades resort (*resort cities*) con ambientes temáticos, como las ciudades turísticas que ofertan principalmente instalaciones deportivas o centros de convenciones. En Puerto Peñasco la infraestructura deportiva no es aún trascendente. Los deportes ofertados de manera internacional (Arizona y California) son la pesca y los circuitos de carreras del desierto y en dunas. Sin embargo, actualmente se encuentra en construcción el Centro de Convenciones de la Ciudad en la zona de Sandy Beach.

dicotómica para clasificar a los destinos turísticos. Primero, si son sitios que corresponden a la mirada *turística romántica* o *colectiva*, es decir, si son destinos para ser visitados y admirados en soledad o intimidad; o bien, si son destinos que requieren de otras personas, como parte del montaje y escenario, para autenticar la experiencia y la actuación turística. Segundo, si son sitios *históricos* o *modernos*; y tercero, si son *presentadas como auténticas* o *no auténticas*.

En este mismo sentido, se distinguen hasta siete tipos de miradas turísticas para las cuales se diseña la ciudad, a saber: la romántica, la colectiva, la *espectatorial*, la reverencial, la antropológica, la ambiental y la mediatizada<sup>7</sup>. El diseño avocado a cualquiera de estas miradas, no se concentra tanto en la producción de símbolos como lo hace en la producción de placer y gusto.

Conviene destacar que en una misma ciudad turística los distintos corredores y estaciones (puntos de estancia y de detenimiento en el itinerario del viajero) pueden ser diseñados para enfatizar diferentes tipos de miradas. De este modo, a pesar de que siguiendo las categorías dicotómicas de Urry (2006) podríamos esbozar que Puerto Peñasco es presentado del modo más general como un destino que corresponde a la mirada colectiva y presentado como moderno y auténtico, un análisis de los recorridos y estaciones del puerto arrojaría

---

<sup>7</sup> Las dos primeras miradas son la romántica y la colectiva. La tercera es la *espectatorial*, que alude al diseño de ciudades para ser visitadas una sola vez –se asume al turista como un coleccionista de imágenes- o bien, las ciudades museo o galería, donde la experiencia y la actividad será predominantemente visual; la cuarta es la mirada reverencial; la quinta, la mirada antropológica – vinculada al imaginario de conocimiento del otro; la sexta, la mirada ambiental –un tipo de mirada *espectatorial* vinculada al deseo de regreso a la naturaleza; y finalmente, la mirada mediatizada (Urry 2006:150).

resultados particulares. Por ejemplo, la zona del Pinacate y los corredores Sonoyta-Puerto Peñasco, así como Santa Clara-Puerto Peñasco, corresponden a la mirada turística romántica, son presentados como históricos y auténticos. Mientras que el corredor Puerto Peñasco-Calle 13-Sandy Beach se acercaría a una mirada turística colectiva, presentado como moderno y no auténtico. Y sin embargo, al acceder a un resort condominal de Sandy Beach, éste sería presentado como moderno y auténtico, propio de una mirada romántica aunque no necesariamente reverencial –el acceso a las playas se restringe tanto a vendedores ambulantes, como a los no huéspedes. También acerca del antiguo puerto y el malecón se podría decir lo suyo, sobre todo ahora que ha sido remodelado y “modernizado”.

A todo lo mencionado, hay que agregar factores estacionales: la ciudad exhibida es efímera y se arma y monta sobre un soporte flexible que permite atraer tanto a los “pájaros de la nieve” en los meses de invierno, como a los “springbreakers” en primavera, al turismo de exploración durante la primavera y el otoño, a las personas de mediana edad a sus condominios y segundas residencias durante los meses de verano, etc.<sup>8</sup>

Dicho lo anterior, en los siguientes párrafos se bosquejan algunos conceptos que podrían auxiliar en los análisis de los corredores-recorridos turísticos. A saber:

---

<sup>8</sup> Durante los meses de invierno la mayoría de los destinos de sol y playa del occidente mexicano recibe gran afluencia de jubilados de nacionalidades estadounidense y canadiense, se les conoce como los “pájaros de la nieve”. Mientras que durante el descanso de primavera de las preparatorias y universidades estadounidenses, se recibe a los “springbreakers”.

La *mirada turística*, nos esboza de manera general la presentación del objeto -el recorrido- y sus partes. Va de la mano con la explicación de para quién fue diseñado el recorrido y cómo se espera que el turista “le mire”. Así, retomando las categorías de Urry, el recorrido que se arma a través de la Calle 13, hasta la parte posterior de los hoteles de Sandy Beach, es presentado como contemporáneo a nuestro tiempo y ha sido montado para favorecer una mirada colectiva. El recorrido inicia con un gran despliegado de anuncios sobre el cruce del Bulevar Benito Juárez (ingreso desde el norte) y las vías del ferrocarril (Calle 13). Sobre este cruce se indican la dirección hacia los desarrollos de Sandy Beach y de Las Conchas, así como otros puntos turísticos-inmobiliarios en Puerto Peñasco.

El tramo de la Calle 13 se conforma mediante un corredor lineal en el que se encuentran algunos comercios, restaurantes, hoteles y centros nocturnos que desemboca en el hotel Peñasco del Sol, antes Plaza las Glorias, el primer hotel que se construyó siguiendo el modelo de torre condominal en 1993. A lo largo de este corredor se puede observar un amplio despliegado de tinglados decorados (Izenour, Scott y Venturi, 1999) que exhiben, vallas publicitarias, imágenes y formas “representativas” de lo mexicano, lo chino (en el caso de los restaurantes de comida china), lo exótico, etc. A través de estas imágenes la lectura de la función del edificio se vuelve relativamente sencilla. En este sentido un concepto apropiado podría ser el de *escenificación*, que remite al montaje y al arreglo tanto de los recorridos, como al de las formas arquitectónicas, para ofrecer una imagen

que, en este caso, será copia de la imagen que el turista espera. Es decir, la imagen real imita a la imaginada. La escenificación, tendrá que ver, entonces, tanto con la artificialidad de la imagen, como con su escasa temporalidad y capacidad de narrar una historia.

Siguiendo nuestro recorrido, la ruta a Sandy Beach no puede encontrarse si no es a través de algún letrero dispuesto por los hoteles de la zona. El recorrido implica sortear entre caminos arenosos y viviendas modestas que, aunque a pocos metros de la playa, no tienen acceso visual al mar.

Así, en conjunto con la escenificación se sugieren los conceptos de *fragmentación y desarticulación del espacio*. Estos se vinculan tanto a la privatización y exclusión como a las fracturas o intersticios que se evidencian en algunos de los recorridos. Pero sobre todo, se manifiestan en el diseño de una ciudad que mantiene desvinculadas las áreas de malecón, las zonas de hoteles y condominios, o las segundas residencias, del núcleo urbano de servicios.<sup>9</sup> Un ejemplo claro de fragmentación y desarticulación en el recorrido de la Calle 13 a Sandy Beach es la vasta zona de camino de terracería que nos conduce a través de un paisaje de dunas, vacíos y algunos verdes campos de golf que contrastan drásticamente con el dorado de la arena del desierto. En consecuencia, el acceso a la zona hotelera es casi exclusivo a personas que disponen de un vehículo.

---

<sup>9</sup> En el contexto más general de Puerto Peñasco, la fragmentación y desarticulación del espacio alude a la ciudad dual, es decir, a una ciudad "frontal" que ocupa la costa, en la cual se ubican los hoteles, las segundas residencias y los equipamientos como el centro de convenciones, y una ciudad "posterior", en la cual se ubica el núcleo urbano de servicios, así como las zonas de asentamientos irregulares que conforman un cinturón de miseria en las periferias, donde aún quedan vestigios de la laguna de oxidación y de los *basurones*.

El patrón arquitectónico recurrente en Sandy Beach implica el ingreso al hotel por su parte posterior. Lo primero que el visitante observa es un acceso controlado con caseta de vigilante, a continuación, una gran plancha de concreto: el estacionamiento vehicular. Justo al traspasar el umbral de la caseta de vigilancia, la imagen de conjunto de edificios que conforman el hotel, en nuestro caso Las Palomas Beach & Golf Resort, puede apreciarse en su totalidad. Sería la imagen justa que una postal o una promocional desearía, excepto por el hecho de que el mar no es accesible a la vista.

En este punto la imagen pareciera contraerse y la visión saturarse, a medida que el visitante transita en su vehículo a través de la plancha de concreto o que se acerca a la puerta de ingreso al vestíbulo del hotel, el cambio de escala se hace evidente. Arheim (2001) señala que:

cuando uno se acerca al edificio la disminución de la distancia restringe concéntricamente la perspectiva. La secuencia de aspectos ya no obedece del todo al capricho del observador, sino que está limitada por la extensión cada vez menor de la imagen. [Ésta] muestra las cosas más grandes, pero al mismo tiempo la imagen se hace más estrecha, como la escena de un film tomada en zoom. Y a medida que el observador se aproxima al nivel del suelo, la entrada del edificio se convierte en el centro hacia el cual converge la vista. (Arnheim, 2001:106).

Luego, al ingresar al vestíbulo, lo primero que se percibe es el cambio de iluminación, pues aunque sea de día, éste parecerá oscuro y la timidez del mar contrastará con el porte de las cámaras de seguridad instaladas en los accesos laterales y principal, así como en el pasillo que conduce a la terraza. Desde el vestíbulo, la vista al mar se opaca con los aparatos deportivos contenidos en el gimnasio de cristal. Siguiendo el pasillo y una vez en la terraza, la perspectiva



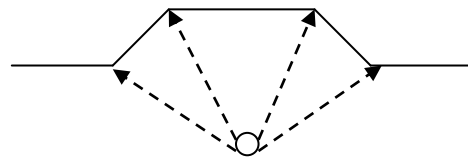
visual sufre una segunda contracción: las torres laterales se elevan de modo que el observador no puede aprehenderles si no es elevando la vista. Ésta se detiene en la horizontalidad de una cubierta iluminada que forma el marco perfecto de la visión fusionada de la alberca, el mar y el horizonte.

Siguiendo de frente –la invitación que hace el diseño arquitectónico es por demás evidente- y sólo si se mantiene la mirada en el mismo nivel, se aprecia un horizonte infinito: la arena –salpicada por algunas *palapas*-, el mar y el cielo.

Pero si corre la mirada a los costados o si ésta se baja, se presenta al visitante un espacio abrazado por un segundo bloque de torres de condominios. Reiterativamente, en una segunda terraza, bajando la mirada, se encuentra el área de albercas, el bar, y el área de cuidado de niños. Aquí, el que ve será visto. Las torres de condominios tienen visibilidad al área de albercas, y desde el área de albercas se tiene visibilidad al mar y cada una de la infinidad de balcones que reticulan las fachadas de las torres.

Solamente traspasando esta terraza, y bajando un tercer nivel, se accede a la playa. La mirada sortea entre algunas *palapas* y camastros con dosel. Al recorrer la vista finalmente puede apreciarse la bahía, con el conjunto de hoteles que ocultan al paisaje de dunas y arena dorada –y verdes campos de golf. Desde el mar, volviendo la vista al hotel, nos damos cuenta de que este se emplaza imponente sobre plataformas y explanadas, exhibiendo una forma en abanico que permite: 1. Maximizar el número de vistas (balcones) hacia el mar, 2. un diseño panóptico (el que ve será visto), 3. percibir la tridimensionalidad de la forma

arquitectónica, y 4. confrontar y manipular la escena. Así, el espectador es dotado de una narración clara, profusa en imágenes mitificadas y verificadas, listas para llevar y para sobreponerse a otros imaginarios.



**Figuras 3a y 3b. La forma en abanico de Las Palomas Beach & Golf Resort.** Una de las soluciones recurrentes en el diseño hotelero de la zona de Sandy Beach en Puerto Peñasco en la forma en abanico. Esta solución arquitectónica arroja varios supuestos sobre su elección: Primero, que permite maximizar el número de habitaciones con vista al mar. Segundo, que confina y conduce la mirada, y por lo tanto permite al observador manipular la escena que observa, facilitando, por ejemplo, la vigilancia. Y tercero, que permite apreciar la profundidad de la forma (cuando se le mira desde la playa) aún cuando la distancia del observador aumente.

Fuente de la fotografía: <http://www.condohotelcenter.com/condo-hotels/non-us/las-palomas.html>

Fuente del esquema: Elaboración propia, según Arheim (2001).

### **Comentarios finales**

En este trabajo se ha realizado una aproximación a la construcción y aplicación de conceptos para analizar los corredores y recorridos de una ciudad turística. El supuesto ha sido que si bien en la construcción de la ciudad turística contemporánea intervienen muchos imaginarios, la intención general es que la ciudad sea memorable, de tal suerte que permita al viajero recrear imágenes mentales que serán transmitidas a otras personas. El viaje, entonces, igual que la ciudad, es siempre una experiencia inacabada y cambiante.

Estas ciudades deben ser memorables y singulares, oferentes de imágenes para que el turista lleve consigo, pero también deben presentarse “muy reales” (hiperreales). Es decir, puesto que el turista coteja la imagen mental que se formó del sitio turístico desde antes de iniciar su viaje con aquélla que observa a su llegada, entonces, la ciudad debe presentarse muy similar a su ciudad imaginaria. Luego entonces, la ciudad real es la ciudad ficción.

En este sentido, la ciudad de Puerto Peñasco se ordena o se monta, se adultera y se edita, para que quede claro que lo que se observa y se experimenta es la ciudad deseada y esperada por el turista. Para ello, se utiliza un lenguaje relativamente explícito donde las cosas tienden a parecerse a lo que dicen ser: se echa mano de un tinglado, de un decorado, acomodadizo y en ocasiones temporal.

Además de los conceptos como *mirada*, *fragmentación* y *desarticulación del espacio*, y *escenificación*, que han sido esbozados en este texto, se requieren de algunos otros para responder a la interrogante de cómo se resuelve un recorrido turístico y cuáles son los imaginarios que se montan y amalgaman en el orden (subjetivo y lineal) de los recorridos turísticos.

Y, finalmente, si la intención del montaje es narrar una historia en el tiempo de exposición al recorrido, así como evocar y recrear nuevas imágenes para que el turista lleve consigo, entonces, de manera paralela a la lectura visual, se sugiere el cruce de información obtenida a partir de sus relatos. De esta manera, daremos luz sobre el orden subjetivo de un recorrido turístico fragmentado y, en ocasiones espacialmente confuso como en algunos de los intersticios descritos en este texto.



**Figura 4. Secuencia de imágenes del recorrido Calle 13- camino a Sandy Beach-Las Palomas Beach & Golf Resort. La lectura se sigue de izquierda a derecha.**

## **Bibliografía**

- Arnheim, Rudolf. *La forma visual de la arquitectura*. Gustavo Gili, Barcelona, 2001.
- Augé, Marc. *El viaje imposible. El turismo y sus imágenes*, Gedisa, Barcelona, 1998a.
- *La guerra de los sueños*. Gedisa, Barcelona, 1998b.
- “Turismo y viaje, paisaje y escritura”, en M. Augé, *El tiempo en ruinas*, Gedisa, Barcelona, 2003. Pp. 59:93.
- *Por una antropología de la movilidad*. Gedisa, Barcelona, 2007.
- Castoriadis, Cornelius. “La institución imaginaria de la sociedad”, en E. Colombo, *El imaginario radical*. Altamira / Nordan Comunidad, Montevideo, 1993. Pp. 26-69.
- Colombo, Eduardo. *El imaginario social*. Altamira / Nordan comunidad, Montevideo, 1993.
- Eco, Umberto. *La estructura ausente. Introducción a la semiótica*. Debolsillo, México, 2005.
- Fainstein, Susan & Dennis, Judd Jr. Global forces, local strategies and urban tourism. En S. Fainstein y J. Dennis (eds.), *The tourist city*. Yale University Press/ New Haven and London, Morrisville, N.C.,USA, 1999. Pp. 1-20.
- Gobierno municipal de Puerto Peñasco, Sonora. *Un Peñasco con futuro*. Sitio oficial del municipio de Puerto Peñasco. Consultado el día 19 de mayo de 2007 desde <http://www.puertopenasco.gob.mx>
- Hiernaux-Nicolas, Daniel. “Cancún Bliss”, en S. Fainstein y J. Dennis (eds.), *The tourist city*. Yale University Press/ New Haven and London, Morrisville, N. C., USA, 1999. Pp. 124-139.
- “Turismo e imaginarios”. En D. Hiernaux, A. Cordero y L. van Duynen, *Imaginarios sociales y turismo sostenible. Cuaderno de Ciencias Sociales 123*. Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales, San José de Costa Rica, 2002. Pp. 7-36. Obtenido el día 5 de mayo de 2007 desde <http://www.programa-area.org/img/documentos/16-imaginarios-sociales-y-turismo-sostenible-pdf>.

INEGI. *Conteo de Población y Vivienda 2005*. Archivo iter\_26.xls consultado el día 16 de mayo de 2007 desde <http://www.inegi.gob.mx/est/contenidos/espanol/sistemas/conteo2005/localidad/iter/default.asp>. 2005.

Jencks, Charles. *Heteropolis. Los Angeles. The riots and the strange beauty of hetero-architecture*. Singapur: Academy Editions / Ernst & Sohn, Singapur, 1993.

Judd, Dennis Jr. "Constructing the tourist bubble", en S. Fainstein y Judd, D. (eds.), *The tourist city*. Yale University Press/ New Haven and London, Morrisville, N.C., USA, 1999, pp. 35-53.

Lynch, Kevin. *La imagen de la ciudad*. Gustavo Gili, Barcelona, 2004.

MacCannell, Dean. "Staged authenticity: Arrangements of social space in tourist settings", *American Sociological Review*, 79. 1973, pp. 589-603.

Méndez, Eloy. 2007. *Ciudad y turismo. Estudios de las transformaciones urbanas recientes en Puerto Peñasco, Sonora (1980-2008)*. Anteproyecto de investigación. Hermosillo, México. Marzo de 2007.

Rojas Mix, Miguel. *El imaginario: Civilización y cultura del siglo XXI*. Prometeo / Universidad de Guadalajara / Centro Extremeño de Estudios y Cooperación con Iberoamérica, Buenos Aires, 2006.

Silva, Armando, Mónica Lacarrieu y Verónica Pallini. *Buenos Aires imaginada*. Secretaría de cultura de la presidencia de la nación, Buenos Aires, 2007.

Taylor, Charles. *Imaginarios sociales modernos*. Paidós, Barcelona, 2006

Urry, John. *The tourist gaze*. Sage Publications, Trowbrige, 2006.

Venturi, Robert, Izenour, Steven y Scott, Denise. *Aprendiendo de Las Vegas. El simbolismo olvidado de la forma arquitectónica*. Gustavo Gili, Barcelona, 2000.

Vitta, Maurizio. *El sistema de las imágenes. Estética de las representaciones cotidianas*. Paidós Arte y Educación, Barcelona, 2003.

#### **Ficha bibliográfica:**

YANES ORDIALES, G. "Recorridos turísticos y montajes escénicos. Una aproximación al análisis de las imágenes arquitectónicas en un corredor turístico" *TOPOFILIA. REVISTA DE ARQUITECTÓNICA, URBANISMO Y CIENCIAS SOCIALES*. Hermosillo: Centro de Estudios de América del Norte, El Colegio de Sonora, 1 de abril de 2009, vol. I, núm. 3.

<http://topofilia.net/coloquio09Yanes.html> .