

*Lo imaginé inviolado y perfecto
en la cumbre secreta de una montaña,
lo imaginé borrado por arrozales
o por debajo del agua,
lo imaginé infinito.*

Jorge Luis Borges

PUEBLOS MÁGICOS

ENTRE EL SIMULACRO Y LA REALIDAD

Juan Luis Loredo López¹

Resumen

La idea del progreso esgrimida de manera unidimensional, en el caso del turismo, es aplicada a poblaciones que por su tamaño y estructura social son incapaces de resistir el embate masivo de visitantes, para lograrlo ha sido necesario recurrir a procesos de simulación en dos vías. En el primero, los habitantes tradicionales poco a poco son aislados y sustituidos por otros más avezados en el trato con el turista. En el segundo caso, la imagen urbana y la estructura física del poblado es cambiada poco a poco para ajustarse a los imaginarios comerciales que dictan cómo deben ser estos poblados, a la vez que permitan la afluencia de un mayor número de personas y vehículos. Se crean estacionamientos donde antes había una casa en desuso o un terreno sin ocupar. Se pavimentan rústicamente algunas calles de tal manera que coincidan sus imágenes con los

¹ Universidad de Sonora.

imaginarios preexistentes, y en un proceso inverso al seguido de manera natural, la imagen del poblado es sustituida por la imagen que nuestra imaginación desea.

Introducción

En la página de presentación que la Secretaria de Turismo hace para difundir el programa PUEBLOS MÁGICOS se menciona lo siguiente:

El programa pueblos mágicos contribuye a revalorar a un conjunto de poblaciones del país que siempre han estado en el imaginario colectivo de la nación en su conjunto y que representan alternativas frescas y diferentes para los visitantes nacionales y extranjeros. Más que un rescate es un reconocimiento a quienes habitan esos hermosos lugares y han sabido guardar para todos, la riqueza cultural e histórica que encierran.

(Fuente http://www.sectur.gob.mx/es/sectur/sect_Pueblos_Magicos)

Enseguida intentan definir lo que el mismo considera un pueblo mágico: “Un pueblo mágico es una localidad que tiene atributos simbólicos, leyendas, historia, hechos trascendentes, cotidianidad, en fin MAGIA que emana en cada una de sus manifestaciones socioculturales”

Debemos entender entonces, que la condición de PUEBLO MÁGICO es, -intentando seguir bajo su propia definición- el conjunto de características tangibles e intangibles que singularizan a una población; son las formas creadas por sus tradiciones, sus costumbres, las fiestas, la gastronomía local y por supuesto el quehacer cotidiano de su gente. Todo eso

es a lo que la Secretaria de Turismo simplemente alude como PUEBLO MÁGICO. En términos reales, y bajo esa óptica sería necesario darles a la mayor parte de los poblados del país el mismo tratamiento, pues a final de cuentas todos poseen la misma magia.

Entonces, para que un poblado pueda aspirar a ser incluido en el programa debe existir *algo* más a lo ya descrito, que a pesar de no mostrarse en los enunciados referidos, sea lo que establece la diferencia. Sería necesario leer entre líneas para encontrar que aún cuando no se menciona, lo que realmente establece la diferencia es que el poblado por su condición geográfica: *sea susceptible de ser explotado comercialmente*.

Es sintomático en los gobiernos actuales aludir a condiciones subjetivas e intangibles que nunca han tenido peso específico en la toma de decisiones para el desarrollo de los centros de población. Cuando es una realidad que estos pueblos han languidecido en el tiempo y el abandono, y si aún existen se debe más a la obstinación y arraigo de sus habitantes que a políticas de desarrollo adecuadas. Lo que llega a ser una condición lamentable, es que en lugar de establecer políticas coherentes de desarrollo sustentable para las poblaciones, sea preferible explotar esta vertiente intangible, subjetiva y afectiva que los habitantes reconocen y atribuyen a sus sitios, en busca de traer visitantes que puedan *disfrutar* de las mismas vivencias. Para lograrlo se ha tenido que recurrir al simulacro, a la seducción provocada por la imagen, a los códigos de uso común y sobre todo al apelativo que ya en si mismo anuncia el engaño. PUEBLO MÁGICO.

El malestar que produce esta contradicción no solo obedece al apelativo de pueblo mágico, sino que se trata de *fabricar* un producto que deberá venderse fuera del sitio. Al

inscribir a la población dentro de un fenómeno mucho más complejo social y económicamente que es el turismo, al sustraer lo primordial y ponerlo bajo el mostrador, considero que se invierten los pasos para recuperar los poblados y sitios que de otra manera deberían haber estado siempre protegidos. Los pueblos mágicos enfrentan cada semana su condición de espectáculo, -casi como parques temáticos- con resultados muy diversos, aunque en todos ellos se advierte, la pronta disolución del tejido social.

Real del monte

Para intentar ejemplificarlo tomaré el caso de uno de estos 54 pueblos mágicos, es el Real del Monte localizado en el estado de Hidalgo. El pueblo obtuvo su membrecía en el año de 2004 y a partir de ese momento los cambios operados en su fisonomía y en la estructura social fueron complejos y contradictorios, aunque siempre han encontrado justificación dentro del pensamiento de costo beneficio que caracteriza al sector político empresarial.

Conozco el *Real* desde hace más de cincuenta años, ubicado en la cercanía de la ciudad de Pachuca, su origen se establece a partir del hallazgo de las vetas de plata durante el periodo virreinal, aquí están las minas que explotó D. Pedro Romero; conde de Regla y le dieron su gran fortuna. Después en el siglo XIX pasaron para su explotación a compañías inglesas, que también dejaron su impronta en la tipología edilicia del poblado. Ubicado en la parte más alta de la zona serrana que conduce a la Huasteca, el Real era en todo un pueblo somnoliento, que vivía de sus glorias pasadas y de extraer todavía un poco de plata.

Mis tíos eran de esa clase rara de hombres que se sumergen en las entrañas de la tierra para extraer el mineral a fuerza de brazos. El silbato de la mina era tan importante como el repique de campanas del templo de Nuestra Señora de la Asunción pues entre ambos dictaban los turnos de trabajo tanto en las profundidades de la tierra como los ritmos de la vida en la superficie.

Una condición particular del pueblo debida a la elevación de las montañas es el cielo; de una nitidez que lastima los ojos, de una profundidad inconmensurable. Durante las noches y a falta de luz eléctrica, pues el generador de la mina suspendía su servicio al poblado después de las nueve de la noche, el cielo nocturno traía nuevos asombros. Una bóveda celeste poblada hasta donde no era posible imaginar de minúsculas luces parpadeantes, qué maravilla ver la franja teñida de blanco de nuestra galaxia.

Aquí abajo y a manera de tímida respuesta, las casas encendían sus pequeñas luces logradas con quinqués de petróleo o velas, en un orden inverso al celeste, el poblado se iluminaba parcialmente; solo los accesos a las bocas de los *tiros* y algunas casas de los directivos de la compañía inglesa en los cerros adyacentes encendían sus propias luces incandescentes que al mirarlas desde nuestro lado, nos hacia imaginar que contemplábamos una escena de nacimiento.

Los días que pasaba mis vacaciones en el pueblo de mi madre, eran acompañados por mi despertar a la vida, conocí el Real y sus lugares cercanos en compañía de mis primos y primas, las presas del *Hiloche* y la de *Calycanto*, las haciendas de San Miguel y Santa María Regla prácticamente abandonadas, los prismas basálticos y su caída de agua. En ese

despertar me percaté de mi prima Esther, dos años mayor que yo y una mirada niña que derretía piedras. Yo secretamente me enamoré de ella. A su lado el pueblo adquirió nuevas dimensiones, aprendí a contar los pasos entre la casa de mi abuela y la de mi tía, donde vivía Esther, que el templo no solo es lugar de oración sino sitio de encuentro, la sonoridad de sus altas naves le daban tintes de ángel a la voz de mi prima. Conocía cada murmullo de la fuente que habitan las ninfas, y cada eco, cada paso sobre el piso de piedra que la anunciaba. Del templo de Nuestra Señora de la Asunción a los nombres de sus minas y tiros que recuerdan los del santoral, así como la actitud reverencial del agradecido; la mina de Dolores, Santa Teresa, Santa Águeda, Dios te guie y la veta madre de Santa Brígida a la que los hombres se dirigían con la fe del que se sabe bajo su protección. A los sonidos se sumaban la evocación de los nombres y a estos los aromas que servían de guía en el pueblo; el olor de pan recién hecho que anunciaba la venta de los pastes en las pequeñas panaderías o el olor inconfundible de leña de oyamel donde Doña Mati preparó durante muchos años sus deliciosas quesadillas en los soportales de la presidencia. El aroma penetrante del pulque que se mezclaba con el del incienso del templo vecino, disputándose entre ambos el sitio de la confesión y la comunión.

Pero para mí, el Real tenía sobre todo el aroma de Esther; de su pelo limpio y amarrado en cola como se acostumbraba y que yo seguía por entre las callejuelas y la plaza, entre el templo y su casa. A la manera del personaje de la novela de P. Suskind aprendí que el Real tiene aromas que cambian con el transcurso del día, que durante la mañana era uno solo el que presidía con su majestad a todos; el olor del bosque de pinos y oyameles que

levantan una muralla entre el pueblo y las montañas. Y durante las tardes el olor a tierra mojada, a mineral duro, a lluvia menuda y a nube en reposo. Éste era el Real de aquellos años, estar en él fue siempre un viaje de los sentidos, del deseo y la imaginación inmersos en la magia del lugar.

La simulación

Para que el programa PUEBLOS MÁGICOS funcione es menester realizar algunos ajustes en la realidad, lo primero será crear un mito o apoyarse en alguno ya existente, cuya ficción asegure la consonancia entre las imágenes reales del poblado y los imaginarios que el turismo espera encontrar en él. Por entender la condición mítica en un pueblo, no me refiero solo a las historias o tradiciones orales con las que ya cuenta, sino al concepto de su *realidad* que es la que será sujeta a esta creación. Pero además existe una condición inherente que ya menciona Ruy Sánchez al señalar la intencionalidad de la puesta en escena, lo que permite identificar los verdaderos motivos que se despliegan en la puesta en circulación:

A un mito (o una ficción) no basta con examinarlo preguntándose si su contenido es falso o verdadero. Es inútil averiguar “la ideología” de un mito, averiguar qué valores políticos o morales comparte. Lo que parece ser su mensaje inmutable tendrá diferentes resonancias en quienes lo escuchan,

dependiendo siempre de la situación específica en la que el mensaje es elaborado y en el acto de elaboración puesto a circular (Sánchez 1998, 220)

En tal tenor incluso, la veracidad del mito oral deja de ser relevante. En los llamados pueblos mágicos, es inútil preguntarse si las historias que en el corren son totalmente falsas o totalmente verdaderas, intentar desmitificar el mito no es sino un vano intento por hurgar en la realidad. Y aquí no se trata de realidad, ni de veracidad histórica, se trata de acomodo de imágenes que se correspondan con “una realidad” a tono con la idea del poblado mágico. Una disciplina creativa que hace uso extensivo de este manejo de formas es la creación cinematográfica, como puede ser constatado por la propia historia del cine, donde el argumento se pliega más sobre la imagen que sobre el dialogo. Así pues estamos en vías de crear una analogía cinematográfica entre el poblado y una realidad acorde al argumento.

En éste nivel de creación se pasa por al menos dos etapas previas, la primera tiene que ver con *borrar* los valores inherentes de los poblados o simplemente ignorarlos, para sobre esta ausencia consumir la segunda etapa, construir una imagen seductora que sea capaz de ser incluida dentro del mercado turístico global. El ganador de esta operación no es el poblado en sí, ni siquiera sus pobladores, es en última instancia el capital que se asegura de obtener la máxima utilidad con el menor esfuerzo. No es una coincidencia que el programa PUEBLOS MÁGICOS inicie precisamente con la llegada de los empresarios al centro del poder político, como tampoco es un *don* otorgado, realizar las pequeñas obras con las que se anuncia el programa; La adaptación para servir de museo ya sea una casona o un *tiro* abandonado, la conversión de casas en pequeños *hostales* o *boutiques*. El empedrado de las

calles centrales y el remozamiento del mobiliario urbano; bancas, fuentes, kioscos, etcétera. Todas ellas necesarias, todas ellas indispensables para mantener el sentido de pertenencia y orgullo de sus moradores. Sin embargo no para aquí.

Exponer a poblados -en su mayoría- frágiles en sus estructuras físicas pero con gran belleza paisajista a los designios del turismo es hacerles un flaco favor. Aún cuando en los objetivos del programa se establece que *“no se trata de proyectos de imagen urbana”* es precisamente ahí donde mejor se constata el embate posmoderno. Lo que antes fue una techumbre de lámina de zinc, herencia de la industrialización inglesa, ahora es sustituida por techumbres de teja o en su defecto lámina acanalada en color rojo tabique, otorgando una imagen que compite con la de poblados como Tlayacapan o San Miguel de Allende, aunque en sus orígenes y condiciones geográficas sean muy diferentes al origen minero del Real. Los muros que antiguamente eran paños sólidos, son saturados de ventanas y balcones con un toque rústico, que mejore el efecto pintoresco del cuadro. Aparecen arcos donde no existían sino grandes paños de color indefinido y finalmente se cubre todo con colores salidos de la paleta de artistas que venden pinturas industriales. En opinión de muchos esto crea una escenografía propia de una postal, [o de una película] para otros sin embargo, se construye una ficción del lugar, y al enmascarar sus raíces se establece el acto de simulación.

Puesta en escena

Dispuesto el escenario, todo está preparado para la llegada de ese *otro* que constatará los preparativos realizados; el turista, ser producto de la modernidad que no se parece al viajero del siglo XIX, pues mientras éste último viajaba con el ánimo de aprender, el primero viaja con el ánimo de ser complacido, atesora y acumula sus experiencias de viaje como un producto de su esfuerzo desconoce los sitios en los que ha estado aunque habla de ellos como si los hubiese conocido toda la vida o se hubiese interesado legítimamente en ellos, es en todo caso un ser de paso que desde su etimología alude solo a *dar la vuelta*. Descubrir los lugares se torna un ritual con una liturgia bien establecida, no pueden existir los sobresaltos o las sorpresas. En este doble juego, el espectador sabe que será objeto de un engaño, y el prestidigitador sabe, que de él se espera el engaño. Como resultado queda una cultura del consumo sin sentido, donde ya no hay posibilidades de un discurso significativo. “En tal cultura la única estrategia efectiva es la seducción”. (Leach 2001, 10)

Ahora bien, siendo estos los síntomas que padecen tanto las ciudades modernas como los poblados que son incorporados a circuitos económicos de los que fueron siempre ajenos. Las preguntas que surgen a partir de esta condición son al menos dos; Para el visitante, ¿Es posible vivir una ficción?, para el habitante común, ¿es posible habitar la ficción?

En el trabajo de Jordi Colomer; (2009) nos menciona que las Ciudades, y en nuestro caso los PUEBLOS MÁGICOS, son la creación de un ensamble de elementos fuertemente ficcionales, pero dispuestas de modo fijo de manera que el *actor*; habitante o turista, sea

capaz de enfrentar este espacio escenográfico y habitarlo aún de manera temporal, como si fuese real. Su vivencia así, se inscribe dentro de la alegoría mostrada.

Pero la representación además se sucede simultáneamente en dos planos; ver y ser visto. Como en un juego de espejos, donde la mirada del que llega sintomáticamente se ubica en el centro del poblado, en su plaza, que es el punto focal del poblado y por lo mismo el más simbólico. Ahí, sobre la meseta urbana que domina el paisaje circundante, sucede la *toma* simbólica del lugar, pero es también en la plaza que el visitante anuncia su presencia, pues desde ahí será sujeto a la mirada de los demás. Consumada la *toma* del sitio, inicia el recorrido en espirales sucesivas, nunca en línea recta. Inicia dando vueltas en los alrededores inmediatos y poco a poco va desplazando su mirada entre los sitios que las guías de información turística le han indicado como *puntos de interés*. Este desplazamiento corporal, como lo refiere M. de Certau, (2008) en su ensayo “*Andar en la ciudad*”, despliega la manera en que cada uno lee y escribe el poblado, haciendo múltiples lecturas: establecer el aquí y el allá, mediante un yo que se apropia del espacio, incluso se puede llegar a vislumbrar la poética del espacio si se decide a andar a pasos perdidos. Ahí el valor del descubrimiento y las sorpresas que lo acompañan, las señales y marcas del lugar adquieren connotaciones que podrían estar inscritos en un bello poema o en una vivencia memorable. Desafortunadamente casi nunca sucede, el visitante asume su papel protagónico y se deja guiar mansamente para a su manera, cumplir con el argumento que le fue asignado, escatima su tiempo y su esfuerzo, por eso los vemos rondando los centros poblacionales insistentemente en espirales que nunca pierden el contacto con su centro. El

colmo se da cuando en poblados de topografía accidentada como El Real, Taxco o Guanajuato, se establecen circuitos que son recorridos por autobuses de turistas, negando de esta manera el mano a mano que reclama el espacio del poblado con el cuerpo del visitante. [Sí es que realmente quiere conocerlo]

Ahora podemos entender que de esta manera se vive la ficción, pero no se habita.

La imagen

El mito vivido pero inhabitable, haciéndose eco de J. Colomer. Esta realidad fingida no es exclusiva de los pueblos mágicos, es producto de la posmodernidad forzada que padecemos y donde el espacio adquiere connotaciones particulares, quisiera señalar al menos los dos extremos visibles del eje de desarrollo capitalista que la sociedad asigna para el espacio urbano; por un lado se encuentran los nuevos desarrollos inmobiliarios que haciendo gala de un sistema de copia, intentan reflejar un espacio *afortunado*, sus edificaciones son obras salidas de portadas de las revistas especializadas de arquitectura y decoración; ultramodernas, *ultra-limpias*, *hiper-funcionales* y sobre todo muy *fotogénicas*. El otro extremo se manifiesta en la melancolía que esta misma sociedad manifiesta por los espacios familiares y los reductos de nuestra infancia, se crean entonces los *centros históricos* y los *pueblos mágicos*, que ponen especial empeño en la recuperación de fachadas de algunos inmuebles antiguos, que revitalizan calles con mobiliario *de época*; farolas, cestos de basura, carteles informativos, etcétera. Esta acción puesta en manos de paisajistas urbanos

logra que el pasado se transforme en escenografía para turistas, en una idealización del pasado, pero sin sustancia histórica que engarce con el espacio real. En ambos extremos lo que ha prevalecido es la imagen, ya sea la imagen moderna y sus nuevos espacios o la imagen de un pasado seleccionado y venerable.

Es la imagen puesta al servicio de un espectáculo, que abandona toda pretensión de veracidad, es entonces que la sociedad del espectáculo se manifiesta plenamente, espectáculo que oculta la realidad a partir de mostrar solo imágenes agradables a los sentidos. Los estudios sobre el poder y seducción de la imagen tienen en la cinematografía a uno de sus mejores exponentes, el director de cine Wim Wenders que al hablar sobre las semejanzas entre cine y arquitectura deja en claro que siendo parecidas, no son lo mismo. Ambas se cuestionan sobre ¿cómo se debe vivir?, para la arquitectura esta es su pregunta y la respuesta se da en la obra misma. En tanto para el cine, es la pregunta con la cual se inicia, pero no se conoce la respuesta. Sin embargo hay que estar de acuerdo en una semejanza plantada por el director. La arquitectura espectáculo, tal como el cine de entretenimiento americano, es la que se construye para agradar al máximo de gente con la menos oposición posible, o sea, vender lo máximo con el máximo beneficio. “Creo que la arquitectura del entretenimiento funciona con los mismos trucos ridículos que Hollywood. Provocar la máxima euforia posible por la vía más corta y barata posible”. (Wenders 2005, 127) Pero la imagen no solo se alza como un gran fin sujeta a significaciones ulteriores, es sobre ella que habrán de construirse otros discursos que la sustenten, o en una lectura más profunda, sustentar un orden inverso.

Observando un fenómeno similar en París, en ocasión de la inauguración del centro *George Pompidou* o *Beaubourg* como lo refieren los franceses J. Baudrillard anotó: “*Beaubourg* es un monumento de disuasión cultural. En un escenario humanístico que solo sirve para salvar la ficción humanista de la cultura, se lleva a cabo un verdadero asesinato de ésta, y a lo que en realidad son convidadas las masas es al cortejo fúnebre de la cultura.” (Baudrillard 2008, 91) La raíz de tal afirmación es el uso, similar a un *hipermercado*, donde lo que se busca es el consumo de mercancías, de cultura, de magia incluso y el edificio funciona como un “operador circular perfecto” a tal efecto lo nombra *hiperrealidad* y reconoce que su principal característica es el simulacro, que ya no hace referencia a una abstracción ni siquiera a una sustancia, el simulacro es la representación de un modelo que no reconoce ni origen ni realidad.

Nuestros pueblos mágicos están funcionando entonces como esos *operadores circulares* de Baudrillard, donde la mercancía, el sitio y todo lo que lo acompaña son puestos a la valoración del mercado y sujetas al capital. Donde la sustancia del lugar, su espíritu ha sido sustraído para exhibir solo una coraza, o como lo menciona M. Augé “una concha vacía carente de significados”. (2009, pág. 35)

El pueblo mágico

Conforme camine en la vida deje de visitar el pueblo materno, ocupado como estaba en crecer, deje los sueños de mi infancia de lado y no volví a pensar en ellos sino como una

melancolía grata que te invade lentamente. A los pocos años me enteré del terrible accidente donde la vida de Esther y otras diez personas se perdieron en el vacío de las barrancas que desafían la carretera entre el Real y Pachuca. Con su muerte selle el cajón de los recuerdos y juré no volver nunca más al pueblo.

No pude hacerlo, he regresado en dos ocasiones más, el Real era ahora ya un PUEBLO MÁGICO, la carretera que conduce a él, ya no es aquella que tantas tragedias causó, sino una moderna vía de cuatro carriles que acerca al pueblo con su ciudad en pocos minutos lo que antes podía consumir más de una hora. El pueblo parece el mismo, son las mismas calles, los mismos trazados, las mismas montañas y el mismo cielo sin embargo ya no es el pueblo de mis anhelos, no solo es la ausencia de Esther, son los nuevos rostros que lo pueblan, sus miradas esconden siempre una proposición; son miradas que ofrecen joyería de plata fabricada por orfebres de otros sitios, son voces que invitan al consumo y no pueden ocultar su acento ajeno. De los habitantes tradicionales menos avezados al trato con los extraños no quedan sino los que ofrecen bagatelas entre los visitantes, en una suerte de informalidad que no merecen. A este gesto de extrañeza hay que sumar la cantidad de restaurantes de nombres sugerentes y cocina *fusión* que no refleja la tradición gastronómica de la montaña. Tal parece que el nuevo pueblo sepultó al anterior. De la casa de Esther, convertida en joyería de Taxco nada queda, como tampoco de la casa de mi abuela, arrasada vilmente para servir de estacionamiento. Los habitantes que forjaron este poblado la mayoría se han ido, quedan los hijos y sobre todo una multitud de “nuevos pobladores” que provienen de la ciudad y son atraídos por la posibilidad del trabajo. El Real es el

mismo, pero ya no lo es. Cada fin de semana Real del Monte parece una colonia más de la ciudad vecina, con su propio caos vial, con una concurrencia que desborda los límites de aceras y calles y que al final del domingo se habrán marchado dejando tras de sí, una estela de basura que es el rastro inconfundible de la multitud. El Real se parece más ahora al pueblo de ficción llamado *San Francisco del Monte*, en la película *Atlético San Pancho* filmada aquí en el año de 2001, o a las telecomedias que han usado el pueblo como escenografía y cuyo único recuerdo son los afiches que adosados en algunos muros, ahora nos contemplan con sonrisa de estrella. Mostrándose cómo si se tratara de los hijos predilectos del matrimonio entre el pueblo y el espectáculo.

Entre el simulacro y la realidad esta última termina perdiendo, no es una condición del pueblo, es efecto del tiempo que vivimos; la seducción de las imágenes termina por anular el sedimento histórico y con él, el tejido social del que se nutría.

Reflexión final

La idea del progreso visto de manera unidimensional tiene efectos desbastadores en poblaciones que por sus características físicas y sociales difícilmente pueden asimilar el flujo de visitantes que el programa requiere para operar con éxito. Son muchas las acciones que aún faltan por hacer, el programa PUEBLOS MÁGICOS es en todo caso una declaración de principios que requiere complementarse con proyectos de equilibrio y acciones de contingencia que moderen las presiones turísticas sobre los pueblos y brinden alternativas

de recuperación al tejido social y a la imagen legítima del pueblo, que a final de cuentas es la constatación de la armonía que puede alcanzar el ser humano y su medio.

Para avanzar más allá de este espectáculo masivo llamado PUEBLOS MÁGICOS, lo que habría que proponer sería la integración de áreas territoriales que juntas puedan sostener un flujo continuo de turistas, donde no todo el soporte le sea asignado a un pueblo singular. Como ya sucede en algunos países europeos, donde han sabido conjuntar la belleza de sus pueblos, en rutas que hacen el camino de los olivos o la ruta del vino, por mencionar solo dos. En México también hay claros ejemplos de turismo diversificado, están las rutas turísticas que recorren los pueblos fundados por las ordenes mendicantes del siglo XVI o las rutas que visitan las haciendas pulqueras siguiendo el trazo del primer ferrocarril que existió en el país. Ambas son un ejemplo de un turismo diversificado y no concentrado.

De no lograrlo no habrá magia que sea capaz de salvar al pueblo de su propio ocultamiento, de su propia muerte. Sí aceptamos esto último, solo nos queda hacer una nuestra voz con la del personaje de *Carlos* que en la novela *Batallas en el desierto* también se lamenta por la pérdida de la ciudad:

“Demolieron la escuela, demolieron el edificio de Mariana, demolieron mi casa, demolieron la colonia Roma. No hay memoria del México de aquellos años. Y a nadie le importa: de ese horror quien puede tener nostalgia”. (Pacheco 2010, 68)

Juan Luis Loredo

Álamos, Sonora. 2012

Bibliografía

Augé, Marc. 2009. *Elogio de la bicicleta*. Barcelona: Gedisa.

-----, 2000. *Los no lugares, espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad*. Barcelona: Gedisa.

Bachelard, Gaston. 2009. *La poética del espacio*. México: Fondo de Cultura Económica.

Baudrillard, Jean. 2008. *Cultura y Simulacro*. Barcelona: Kairós.

Borges, Jorge Luis. 1981. El jardín de los senderos que se bifurcan. En *Ficciones*. Madrid: Alianza Editorial.

Colomer, Jordi. 2009. *Habiter le décor*. <http://www.jordicolomer.com/textos/text.html> (9 de julio de 2009)

De Certau, Michel. 2008. *Andar la ciudad*. Revista *Bifurcaciones*, Número 07 / Julio de 2008. <http://www.bifurcaciones.cl> (24 de octubre de 2009).

-----, 1996. *La invención de lo cotidiano. I Artes de hacer*. México: Universidad Iberoamericana.

Leach, Neal. 2001. *La an-estética de la arquitectura*. Barcelona: Gustavo Gili.

Pacheco, José Emilio. 2010. *Las batallas en el desierto*. México: Era

Sánchez, Alberto Ruy. 1988. *Al filo de las hojas*. México: Conaculta.

Wenders, Win. 2005. *El acto de ver*. Barcelona: Paidós