Imaginarios de la fantasía en la arquitectura turística. Antídotos arquitectónicos para el fracaso de la "realidad"

Imaginaries of fantasy in tourism architecture. Architectural antidotes for reality's failure

Laura Susana Zamudio Vega
Universidad Autónoma de Baja California
arq.zamudio@gmail.com

Resumen

Una de las actividades económicas que está definiendo los comportamientos sociales en las ciudades es el turismo. Su importancia como detonador económico ha conseguido que encabece las agendas políticas y la toma de decisiones de cómo se construyen, se gestionan y se viven las ciudades. A escala global esto tiene importantes consecuencias en la construcción de identidad de los lugares, ya que con la intención de atraer el mayor número de visitantes posibles, el pertenecer al mercado turístico está influyendo en cómo se autodefinen los lugares y los habitantes que viven en ellos, recurriendo en algunos casos a la "teatralización", que implica el diseño de una escenografía, la construcción de una historia que contar, de vestuarios y comportamientos acordes a esa historia (que en ocasiones poco o nada tienen que ver con sus orígenes), de una promoción adecuada, y dotar de infraestructuras y equipamientos para que finalmente se pueda recibir a los espectadores que atraídos por la atractiva oferta, han decidido invertir tiempo y dinero en conocerlos. En este marco, la aproximación al estudio de los imaginarios parte de la investigación de la actividad turística como condicionante contemporánea en la percepción y configuración del espacio que es, o pretende, ser turístico, prestando especial atención a las tendencias actuales en el mercado. Para ello analizaremos las representaciones de los imaginarios que se hacen tangibles en la arquitectura, disciplina que hasta hace poco tiempo, no ha prestado la atención suficiente a los aspectos más subjetivos, en parte por la dificultad de medir y comprobar las teorías que las sostienen, relegando esta responsabilidad principalmente a las ciencias sociales. Para finalmente profundizar en el extendido imaginario de la fantasía al que aluden muchas tipologías turísticas, que en gran parte son una respuesta a la creciente evasión de la realidad.

Palabras clave: imaginarios turísticos; arquitectura; tendencias; fantasía.

Abstract

One economic activity defining social behavior in cities is tourism. Its importance as an economic trigger has achieved a leading status in the political agenda and decision making of how cities are built, managed and lived in. On a global scale this has significant consequences in the construction of identity of any location. The tourism market influences how a place and its inhabitants define themselves and, looking to attract as many visitors as possible, they resort in some cases to a "dramatization", which involves designing a set, constructing a story with costumes and behaviors in accordance to that story (which can have little or nothing to do with its origins), proper advertising, and providing the infrastructures and equipment required to welcome the visitors who, enticed by the appealing offer, have decided to invest their time and money in getting to know them. Within this framework, the study of imageries is based on the study of tourism as a contemporary determining factor in the perception and configuration of a site that is, or pretends to be, intended for tourists, paying special attention to current trends in the tourism market. We'll analyze the representations of the imageries that become tangible in architecture, a discipline that until recently, has not paid enough attention to aspects that are more subjective, partly due to the difficulty measuring and checking the theories that sustain them, therefore relegating this responsibility mainly to social sciences. Finally, we'll be delving into a wide range of imageries found in fantasy to which many tourist typologies allude, and that constitute, in large part, a response to the growing evasion of reality.

Key Words: Tourist imageries; Architecture; Trends; Fantasy

Recepción: 8.4.2019
Aceptación definitiva: 12.9.2019

Introducción

En esta participación se ofrece una aproximación al estudio de los imaginarios, concretamente los turísticos desde una perspectiva arquitectónica. Entendemos que el turismo, tal como hoy se desarrolla, es una de las más importantes fuentes de producción de imaginarios sociales y la arquitectura tiene una participación significativa, englobando desde sus manifestaciones formales y urbanas hasta los aspectos más subjetivos de su capacidad expresiva. A través de estos imaginarios, la arquitectura tiene una acusada influencia en la percepción, configuración y gestión de los lugares turísticos y a la vez, ofrecen pistas de la valoración que se tiene de la arquitectura, lo cual es de gran interés para la disciplina arquitectónica. Con esta comunicación se pretende mostrar cómo los imaginarios se manifiestan de forma tangible en la arquitectura y la ciudad señalando así las consecuencias (físicas-estéticas-mediáticas) que éstos tienen en ellas.

Para adentrarnos en el estudio primeramente explicaremos el concepto de imaginario turístico que utilizaremos, ya que resulta clave para entender y justificar la relación existente entre los tres aspectos centrales del estudio: imaginarios, turismo y arquitectura.

Posteriormente en síntesis, se describen y estudian las formas en las que algunos imaginarios turísticos, que pertenecen al mundo de las ideas, retornan a la realidad material –arquitectónica y urbana– de acuerdo a cómo son interpretados por la sociedad que los gesta, admira y reproduce. Aun cuando nos centraremos en algunas tendencias generales, es importante recordar que la influencia que los imaginarios tienen en la arquitectura estará siempre ligada a los intereses sociales dominantes de su tiempo, y a las prácticas y tendencias políticas/económicas de carácter local e internacional.

Cabe señalar que esta participación forma parte de la investigación "Arquitectura e imaginarios en la percepción y configuración del espacio turístico. México como paradigma" realizada por la autora (Zamudio, 2015), en la que se analizaron 1203 imágenes y las descripciones de 1972 edificios que se encontraban en las guías turísticas *El País Aguilar: México* (2007) y la guía *Lonely Planet* (2009) de México, así como en la página del Consejo de Promoción Turística de México (2008) y el *Video Rutas de México* realizado por W. Sousa (2009). En esta parte de la investigación fue muy claro identificar cómo es que se valora la arquitectura en los medios estudiados. Sin embargo, fue hasta que nos adentramos a identificar los imaginarios turísticos que subyacían en las descripciones y las imágenes cuando pudimos identificar el por qué la arquitectura señalada como turística resultaba de interés. De esta segunda parte se desprende este artículo en el que se busca responder a los siguientes objetivos específicos:

- Identificar tendencias en las que sea posible observar la influencia de los imaginarios turísticos en la forma y función de la arquitectura.
- Entender los imaginarios turísticos desde una perspectiva arquitectónica a través de ejemplos representativos, describiendo cómo se manifiestan en la arquitectura y la ciudad.

- Analizar a detalle la tendencia utilizada en el turismo de emplear el imaginario de la fantasía en la oferta turística y deducir las razones por lo que es tan popular para el público.

Para alcanzar estos objetivos se realizó una clasificación de algunas de las manifestaciones más repetidas y evidentes de los imaginarios turísticos en la arquitectura mexicana, pero cuyas características se repiten en muchos destinos turísticos a nivel mundial que de forma generalizada se puede clasificar en las siguientes tipologías:

- Atractivos turísticos arquitectónicos
- Equipamientos e infraestructuras
- Arquitectura no turística, es decir, la construida con fines diferentes al uso turístico y que en la mayoría de los casos se destina al uso privado (sobre todo residencial).
- Intervenciones a nivel urbano y/o en poblaciones menores.

La observación de estas arquitecturas, nos dio pistas de las ideas generatrices que las motivan. Es decir, nos informó de los imaginarios a los que buscan dar respuesta. En el análisis se identificaron cinco imaginarios reiterados con mayor frecuencia en las arquitecturas que de alguna forma tienen una repercusión turística. Uno de ellos, el imaginario de la fantasía, es en el que nos centraremos en esta publicación, en cuyo apartado se expondrá para su entendimiento, su definición, sus principales características y el análisis de sus manifestaciones, ilustrados con ejemplos paradigmáticos.

Imaginarios turísticos

La comentada escasa atención por los imaginarios –turísticos o no– en la disciplina arquitectónica puede tener varias causas, pero creemos que en gran medida se debe a que la actividad turística tal como la conocemos hoy día tiene una historia reciente, aun cuando los orígenes del turismo pueden remontarse al siglo XVII. Teniendo esto en cuenta, desde la perspectiva espacial, la aportación conceptual más significativa sobre los Imaginarios turísticos es probablemente la de Daniel Hiernaux-Nicolas, al centrarse en un enfoque geográfico y arquitectónico de los mismos. En su estudio Turismo e imaginarios (2002), define los imaginarios turísticos como:

> Aquella porción del imaginario social referido al hecho turístico, es decir a las numerosas manifestaciones del proceso societario de viajar, cuya construcción es compleja, subjetiva, intervenida por la transferencia tanto de impresiones subjetivas captadas a través de experiencias de vida, como de datos recogidos de otras personas o medios de difusión. (Hiernaux-Nicolas, 2002: 8-9).

Observamos que esta definición se basa en circunscribirlos como parte de los imaginarios sociales pero vinculándolos a la actividad turística, haciendo mayor referencia a sus características y la forma de adquirirlos. No obstante, es una base para fundamentar y perfilar una definición más completa. Siguiendo esta directriz y retomando las definiciones conocidas de los imaginarios sociales aplicados al turismo, podemos decir que los imaginarios turísticos se tratan entonces de: el conjunto de producciones mentales, motivadas por imágenes, relatos

(manifestaciones lingüísticas, discursos, etc.), valoraciones, y percepciones que pueden incluir aspectos relacionados con la geografía, paisaje, clima, composición urbana y arquitectónica, así como rasgos sociales y culturales –entre otros–, que giran en torno a un lugar con uso turístico, definidas en un tiempo o época determinados y que se encuentran en constante construcción y remodelación. La arquitectura podría considerarse como un rasgo cultural en términos generales, pero aquí se le considera como un rasgo aparte debido a que es a través de ella que se representan los imaginarios que aquí se estudiarán.

Frente a otro tipo de imaginarios, estos se caracterizan por enfocarse en la actividad turística como objeto de deseo. Es decir, podemos tener imaginarios relacionados a diferentes lugares, pero no necesaria y exclusivamente bajo un enfoque o anhelo turístico. De este modo podrían diferenciarse los imaginarios urbano-arquitectónicos, los imaginarios sociales y los imaginarios turísticos de un mismo lugar y estos pueden coexistir para una misma persona, quien los interpretará de acuerdo a sus ideas y del contexto en los que lo haga. Así por ejemplo puede existir el imaginario turístico de Colombia representado en un clima tropical y caribeño, donde la música salsa y el olor a café amenicen la representación del paraíso, pero por otro lado el imaginario social y urbano de Colombia se puede tornar mucho más complejo y peligroso cuando lo que viene a la mente se compone de la idea de ciudades caóticas y violentas que giran en torno a la venta y el consumo de drogas.

Los imaginarios turísticos en la arquitectura

> Urbanistas, arquitectos, artistas y poetas deberían cobrar conciencia del hecho de que la suerte de todos ellos está ligada y que su materia prima es la misma: sin lo imaginario ya no habrá ciudad y viceversa. Desde este punto de vista, la sociedad y la utopía están vinculadas. Lo imaginario mide la intensidad de la vida social. (Augé 1998: 130).

De acuerdo con Armando Silva:

> Los imaginarios son formas de percepción social grupal […]. No es una teoría de la verdad, sino de la percepción social. Cuando uno está en estado imaginario, esa es la verdad, independientemente de que empíricamente se pueda demostrar. Es más bien cómo los grupos perciben socialmente cualquier realidad por puntos de vista. (Silva, 2014).

Por lo tanto, los imaginarios y sus manifestaciones (arquitectónicas) pueden ser considerados barómetros de intereses sociales específicos, en este caso de los turísticos, que son especialmente interesantes porque se asocian al placer que genera la contemplación y el disfrute de espacios específicos. Espacios que de acuerdo a sus características se pueden considerar: bellos, curiosos, importantes, en suma, de interés.

La observación de las tendencias turísticas que emplean la arquitectura como un elemento simbólico, permitió clasificar los imaginarios que, sin importar fronteras, responden a ideas abstractas sobre cómo tiene que ser la arquitectura turística contemporánea. Tanto si se asocia a un lugar específico como si se vincula a una forma de practicar el turismo.

En la investigación de la que se desprende este artículo observamos que las tipologías turísticas exigen de la arquitectura características concretas (tangibles e intangibles) que respondan a los imaginarios con los que están asociadas. Y en tanto la arquitectura responda a estas demandas, se la considerará como parte de la experiencia turística, incluso puede llegar a ser el principal recurso de un destino turístico y formar parte de la imagen utilizada para su promoción. Se hablaba entonces de los imaginarios vinculados al turismo cultural, al turismo ecológico, al turismo de élite, entre otros. En cambio ahora, el siguiente análisis parte del estudio del imaginario para entender cómo la sociedad actual entiende que tiene que ser la arquitectura turística y las consecuencias que estas percepciones colectivas mundiales tienen en la forma en que los arquitectos configuramos los espacios turísticos.

Teniendo lo anterior en cuenta, se llegó a la conclusión que en la actualidad existen cinco imaginarios dominantes en la oferta turística contemporánea, que se resumen en la Tabla 1, mostrada a continuación.

Imaginario	**Representación en la arquitectura**	**Ejemplos**
Lo Pintoresco	Algo representativo, característico y típico de un lugar, que muestra cualidades plásticas coloridas que resultan curiosas, atractivas y expresivas, reproducidas (con frecuencia) fiel o exageradamente en medios pictóricos (pintura, fotografía, etc.)	a) Ciudades turísticas: Manarola, Italia. b) Entornos turísticos acotados: Caminito, Argentina, Barrio Albaicin, Granada, España. c) Edificio: Hundertwasserhaus, Viena
La Fantasía	Trasgrede los límites de la realidad, no hay unanimidad al respecto de la fantasía, sin embargo la podemos encontrar en lo que se piensa que será el futuro, el pasado, lo exótico y lejano, los mundos fantásticos creados en la literatura y el cine. Etc.	a) Ciudades turísticas: Las Vegas. b) Entornos turísticos acotados: Disneyland, Las Pozas, Xilitla, México. c) Edificio: Mansión de Michael Jackson en el Parque de atracciones Neverland Ranch.
La Vanguardia	Sinónimo de algo rompedor, de algo que está por delante del resto o que está adelantado a su tiempo. Es sinónimo de “moderno”, “atrevido”, “audaz”, “renovador”, o algo que emplea una tecnología sofisticada.	a) Ciudades turísticas: Singapur. b) Entornos turísticos acotados: Centro financiero de Shanghai. c) Edificios: Centro Heydar Aliyev en Azerbaiyan.
La Exclusividad y el Lujo	Es producto de una construcción social creada en base a las divisiones sociales por clases económicas, que dan identidad a grupos minoritarios con mucho poder adquisitivo. Responde a la necesidad de los turistas por distinguirse, a la “necesidad de diferenciarse”. Necesidad que comercialmente se promueve por encima de cualquier otra cualidad que posean los productos turísticos.	a) Ciudades turísticas: Dubái. b) Entornos turísticos acotados: Islas Palm Jumeirah, Dubái c) Edifícios: Hotel Burj Al Arab, Dudái.
La Naturaleza	Se asocia a un entorno natural característico de un lugar determinado (selva, bosque, litoral, etc.), a lo exótico, la libertad, la salud, el placer, la tranquilidad, la aventura. En suma, al edén o el paraíso prometido, es lo opuesto a los entornos urbanos con altos niveles de ocupación y contaminación.	a) Ciudades turísticas: Cancún, Islas Maldivas, Perú, Islandia, etc. b) Entornos turísticos acotados: Reserva Amazónica. c) Edificios: Hotel Four Seasons Bora Bora

Tabla 1. Imaginarios turísticos contemporáneos dominantes. Elaboración propia.

En esta participación nos centraremos únicamente en el imaginario de la fantasía, el cual se explica a continuación. Pero antes de seguir, se precisa aclarar que en la conclusión anterior se eliminaron las tendencias tradicionales del turismo cultural, como lo son la arquitectura patrimonial, incluyendo las ruinas arqueológicas y la arquitectura considerada histórica, ya que sobre estas tipologías turísticas existen extensas investigaciones sobre su valor arquitectónico y su popularidad turística. También, es necesario señalar que consideramos que un objeto arquitectónico puede responder a varios imaginarios simultáneamente (incluso aquellos que pueden considerarse opuestos). Por lo tanto, los imaginarios no son excluyentes; todo lo contrario pueden ser complementarios, de tal forma que una obra (sea un edificio puntual o un conjunto de edificios) puede responder a la vez al i*maginario de la exclusividad y el lujo, la naturaleza* y también tener tintes de *pintoresquismo* y *fantasía*.

Imaginario de la Fantasía

> *En coexistencia con el hombre racional, lógico, instrumental, conceptual, cohabita el hombre imaginante, demens, necesitado de ensoñaciones. (Carretero, 2003: 179).*

Si partimos de la definición de la fantasía en cuanto a la "facultad que tiene el ánimo de reproducir por medio de imágenes las cosas pasadas o lejanas, de representar los ideales en forma sensible o de idealizar los reales", así como de la facultad de la imaginación de "inventar o producir" (RAE), cabe definir el imaginario de la fantasía como aquellas ensoñaciones colectivas que se refieren a la idealización (del pasado, del futuro, de la ciudad (de su apariencia y funcionamiento), del clima, de la vida, etc.); la recreación de lo inexistente (ya sea porque ya no existe o porque no ha existido nunca); y todas aquellas expresiones a través de las cuales las personas buscan enriquecer su existencia sin que estas tengan un carácter real y/o racional.

Recordemos que los imaginarios son formas de percepción grupal que "con fantasía o sin ella, se asumen como verdad" (Silva, 2014). Sin embargo, este tipo de imaginarios se caracterizan porque la fantasía siempre está presente y no necesariamente se percibe como algo real. Es más, en la mayoría de los casos es en su irrealidad, en su utopía/eutopía, donde radica su atractivo, pues se presentan como fantasías colectivas que producen satisfacción, aun cuando sea por un tiempo y un espacio limitado. Por lo anterior, lo más distintivo del imaginario de la fantasía es su cualidad de "irreal", de extra-ordinario y evocador.

En la arquitectura el imaginario de la fantasía es un concepto muy amplio, pues no hay unanimidad en la forma en que se fantasea con ella. Unos gustan ilusionarse con lo futuro, otros con lo pasado, con los lugares lejanos, con lo que nunca ha existido o con aquello, que nunca mejor dicho, existe únicamente en la imaginación, lo que resulta excitante porque como su nombre lo indica es: fantástico, ya que precisamente trasgrede los límites de la realidad.

En nuestro análisis del caso de estudio de México en las guías turísticas y en la página oficial de la promoción turística de México, fue posible identificar las tendencias de los imaginarios a los

que responde la arquitectura turística. En aquellos casos donde prevalecía la fantasía nos dimos a la tarea de buscar cuáles eran las características de éstos, a partir de lo que se desprende la siguiente clasificación de las formas en que la fantasía se materializa o representa a través de la arquitectura:

- **Simulación o imitación.** Lo tangible no necesariamente es "verdadero", pues en muchos casos la fantasía recurre a la copia de obras mundialmente reconocidas, "re-creando" réplicas (de culturas presentes o pasadas) fuertemente arraigadas en el imaginario colectivo y que transmiten ciertos valores a los que se quiere aludir a través de su reproducción, como el "romanticismo" de Venecia o la "elegancia" de Grecia en los casinos temáticos de Las Vegas. Cabe apuntar que no se trata de "falsificaciones", pues no pretenden hacerse pasar por los originales, aunque buscan recrear determinados ambientes e ideales asociados ellos.[1]

  Las réplicas arquitectónicas encuentran su sentido en un ambiente de desorientación, en el que se buscan constantemente referentes del pasado y donde el concepto de «autenticidad» ha sido relativizado –como tantos otros valores–, a la par que la tecnología extiende su dominio sobre otras visiones posibles de la realidad. (Hernández, 2007: 15).

- **Visualización ficticia del futuro.** Cuando lo que se busca recrear son proyecciones de cómo será la vida, la ciudad, etc. Esto es muy habitual en las películas de ciencia ficción que se inspiran en este tema, como Metrópolis (1927) o El Quinto Elemento (1997) que posteriormente inspiran la creación de obras arquitectónicas pensadas con un uso turístico –como los parques temáticos–.

- **Exaltación de lo mítico.** En aquellos casos en los que la recreación exalta los misterios y leyendas de culturas ancestrales y los escenarios que se asocian a ellos, como serían las culturas celtas, mayas, nórdicas, etc.

- **"Velos de ilusión"**, operaciones arquitectónicas que no permiten ver la verdadera realidad, por lo menos durante un momento, en un espacio contenido, creado explícitamente con el fin de reproducir un ambiente determinado, aun cuando se sabe que es una representación irreal. "[…] las copias y las representaciones son la mejor evidencia que tenemos de la condición juguetona de los seres humanos." (Schwartz, 1998: 396).

- **Escaparatismo, musealización y vulgarización.** La arquitectura que responde a los imaginarios de la fantasía y que se hacen eco de otras obras arquitectónicas, sirven en

[1] En este caso es necesario enfatizar los matices de la copia, ya que en muchos casos la reproducción de edificios y monumentos emblemáticos no responde a los intereses de la rentabilidad turística. Sino que son producto de: la necesidad (reconstrucción posbélica o por desastres naturales); la valoración simbólica (la réplica de la Fuente de Cibeles en Ciudad de México); el reconocimiento de su valor arquitectónico (Pabellón Alemán de Mies van der Rohe en Barcelona); motivos conservacionistas (El Museo de Altamira en Cantabria). Por lo tanto, los anteriores no son ejemplos donde la reproducción arquitectónica está motivada por los imaginarios de la fantasía, que por lo tanto, no se consideran como ejemplos de la materialización de éste.

muchos casos "para la comercialización de bienes que se aprovechan de la fuerza icónica de estas obras, perpetuándola y reforzándola" (Hernández, 2007: 116), desmereciendo con ello el interés cultural y arquitectónico de las obras originales. Lo que en muchos ejemplos genera una "vulgarización" o "desvirtualización" de la arquitectura a través de la musealización, fachadismo, "disneyzación" de los lugares turísticos.

•La musealización de centros históricos en los que, a la manera de parques temáticos, se reproducen formas y estilos para dar lugar a una imagen estable y cerrada, a menudo prefijada, que no tiene nada que ver en muchos casos con la dinámica de la historia de una ciudad. (Hernández, 2007: 15).

Aunque muchos intelectuales la tachan de "vulgar", todas las arquitecturas que materializan la fantasía son arquitecturas turísticamente muy exitosas. Así lo demuestran los parques de atracciones, casinos temáticos, los prestigiosos hoteles (entre otros), que hacen eco de la fantasía y que son motivos de cuantiosas peregrinaciones a nivel mundial.[2]

> Como los decorados de las películas, los ambientes temáticos se diseñan para crear la impresión de que los huéspedes han viajado a un cierto tiempo o un cierto lugar. La habilidad de provocar la sensación de estar en alguna parte o en alguna época es más importante que lo correcta que sea la arquitectura. La mayoría de los huéspedes no distingue los distintos estilos, ni les importa. Se trata de hacerles sentir como si estuvieran en un templo egipcio o en un paisaje volcánico; en un palacio italiano o en un pueblo canario. Tal como los huéspedes se los imaginarían. Ésta es la lógica. Lo que cuenta es el feeling, no los libros de arquitectura. (Pérez, 2005: 81)

Esto es merecedor de atención, pues no sólo es interesante como reflejo de los gustos e intereses sociales sino como barómetro del fracaso de la "realidad" y lo racional en la realización personal. Las dosis de fantasía se recomiendan entonces como una necesidad de evasión de la realidad, que encuentra su aceptación y validación social en el acto turístico. Así como la pasión y la violencia prohibidas y mal vistas por la sociedad en cualquier otra situación, encuentran un espacio lícito para ser expresadas en los estadios durante las competiciones deportivas.

> Los espectáculos agonales, basados en las luchas y competiciones, que subliman la violencia social, se encuentra en el imaginario de los espectáculos deportivos. Las competiciones deportivas exacerban las pasiones, llevan al paroxismo las luchas, sobre un fondo de risas, cóleras, incluso animosidades. (Wunenburger, 2008: 47)

De esta forma la fantasía, tan mal vista por los arquitectos cuando se basa en la escenografía, da satisfacción a quienes quieren escapar de las ciudades "reales". Una fuga colectiva cuyos números no hacen más que confirmar la necesidad de reconocerla como objeto de interés.

[2] Para la Web Hosteltur (2013) los 25 parques turísticos más visitados del mundo que incluyen destinos en América, Europa y Asia, recibieron en total 205,9 millones de visitantes durante en 2012.

> Las ficciones y fantasmas arraigados en la vida colectiva no son falaces quimeras que puedan ser objeto de minusvaloración o rechazo por parte de una actitud racionalista y materialista. […] El componente de irrealidad, de inmaterialidad social, no puede ser considerado, de modo simplificador, como simple distorsión ilusoria y engañosa de una supuesta realidad concebida bajo el hegemónico atributo de la objetividad. Por el contrario, es preciso reconocer que lo ficcional, como también lo mitológico en el que aquel se encarna, es un acompañante omnipresente de lo real y que, en la medida en la que los sueños colectivos cristalizados son depositarios de inigualable sentido para los individuos, es justo reivindicar una entidad ontológico-social para lo imaginario. (Carretero, 2003: 182).

Erik Cohen (2005), estudiando las tendencias actuales del turismo, refuerza la importancia de la irrealidad cuando señala a la fantasía como uno de los tres motores que mueven el turismo contemporáneo. Donde las atracciones turísticas que se basan en la ficción juegan un rol cada vez más dominante y más creíble y alcanzable gracias a los avances tecnológicos empleados para su creación: "[…] la «fantasía» es capaz de provocar un sentido lúdico de «autenticidad existencial» en el individuo, incluso aun cuando dicho individuo sea plenamente consciente de la naturaleza «irreal» de la fuente de dicha fantasía." (Cohen, 2005: 17).

Manifestaciones de la fantasía en la arquitectura turística

Disney Parks… The place where dreams come true. (Disney Parks, s.f.)

Por su historia y popularidad los parques temáticos son la principal manifestación del "turismo de fantasía". Sin embargo este imaginario se encuentra en una variedad mucho más amplia, por ejemplo en arquitecturas turísticas puntuales (un hotel o restaurante); lugares para el ocio (parques temáticos, centros comerciales); conjuntos de construcciones que simulan un entorno/ambiente determinado (set cinematrográfico, resorts); ciudades enteras como Las Vegas.

De tal forma que lo fantástico puede tener cualquier escala y uso, ya que oscila entre el edificio puntual, una parte de éste, un conjunto de edificios, pequeños poblados, hasta ciudades enteras. Su temática o idea conceptual es también infinita, aunque está por lo general inspirada en la idealización de tiempos pasados y la visualización de tiempos futuros; culturas desaparecidas o distantes; creaciones inspiradas en el arte (literatura, pintura, cine); entre muchas más.

Como se mencionó, el *imaginario de la fantasía* se caracteriza por dar forma a algo "irreal" recurriendo, en muchas ocasiones al simulacro, entendido como: "La imitación fingida que se hace de una cosa como si fuera cierta y verdadera" (otras definiciones la explican cómo: la imagen hecha a semejanza de algo; idea que forma la fantasía; una ficción, imitación o falsificación. Sinónimo de la imitación, entendido como la "copia de otro que normalmente es más valioso" (RAE).

Por su parte Baudrillard señala que simular es fingir tener lo que no se tiene, remite así a una ausencia, y añade "la simulación vuelve a cuestionar la diferencia de lo verdadero y de lo falso, de lo real y de lo imaginario" (Baudrillard 1978: 8).

Aquí consideraremos el *simulacro* en la arquitectura como aquella concebida bajo la emulación. Es decir la que busca parecerse, fingir o imitar –en ocasiones exageradamente– otras arquitecturas, copiando su estilo o su forma, aun sin la intención de hacerse pasar como las piezas originales. Pero en este caso, también lo fantástico alude a construcciones que recrean o materializan una fantasía o ficción presente en los imaginarios colectivos que nacen de la imaginación.

A continuación se presenta nuestra propuesta de la clasificación de las representaciones de la fantasía en la arquitectura. Cabe señalar que estas formas fueron identificadas en el caso mexicano en el estudio de las descripciones que las guías turísticas y la página de promoción turística oficial de México, que en base a las repeticiones de patrones se pudo llegar a una clasificación. Sin embargo, utilizamos ejemplos en otros lugares para demostrar que el imaginario de la fantasía está globalizado y que no es exclusivo de este país.

Evocación de culturas desaparecidas

En primera instancia podemos identificar aquellas construcciones que imitan o simulan estilos arquitectónicos del pasado, que se han convertido en míticos o que tienen un halo de fantasía y exotismo. Éstas, por lo tanto, no son acordes a su tiempo, ni contexto y tampoco responden a los usos originales para los que se construyeron las obras que imitan (un templo romano puede ser la inspiración para ambientar un hotel o un castillo medieval puede servir de inspiración para un parque de atracciones).

En su forma contemporánea las edificaciones que hacen eco de las construcciones antiguas desaparecidas, buscan responder a un "concepto", un "ambiente" y a los valores que por asociación se desean transmitir a través de las formas estilísticas de la arquitectura, como sería lo sagrado, lo exótico, la elegancia, etc.

Baudrillard (1978: 18) en una revisión de las prácticas de la etnografía señala que la museificación congela, esteriliza, y protege hasta la muerte a los salvajes que estudia, convirtiéndolos en simulacros referenciales, algo que la ciencia misma ha devenido en simulación pura.

> En un mundo completamente recensado, analizado y luego resucitado artificialmente disfrazándolo de realidad, en un mundo de la simulación, de alucinación de la verdad, de chantaje a lo real, de asesinato de toda forma simbólica y de su retrospección histérica e histórica. (Baudrillard, 1978: 19)

Su crítica se extiende a las acciones que revestidas de la salvaguarda del patrimonio, los originales se hacen artificiales, algo que explica muy bien con el ejemplo de las grutas de Lascaux en Francia.

> Siempre bajo el pretexto de salvar el original, se ha prohibido visitar las grutas de Lascaux, pero se ha construido una réplica exacta a 500 metros del lugar para que todos puedan verlas (se echa un vistazo por la mirilla a la gruta auténtica y después se visita la reproducción). Es posible que incluso el recuerdo mismo de las grutas originales se difumine en el espíritu de las generaciones futuras, pero no existe ya desde ahora diferencia alguna, el desdoblamiento basta para reducir a ambas al ámbito de lo artificial. (Baudrillard, 1978: 20)

En México por ejemplo, podemos considerar todas aquellas construcciones actuales que utilizan representaciones de lo *prehispánico*, con el fin de recrear el imaginario fuertemente consolidado a nivel global de "*lo mexicano*", tan empapado de la mística de sus culturas ancestrales.

Fig. 1 y 2. Alusión al Juego de Pelota popular entre los mayas, una cabeza tolteca que en su interior aloja una terma. Fuente: F. Sotelo, (2000).
"Bienestar físico, mental y espiritual diseñado con el recuerdo de nuestras raíces prehispánicas una atmosfera mágica y sagrada." (Monte Coxala, 2012).

Tal es el caso del *Spa Monte Coxala* en el estado de Jalisco, en el que se mezclan indiscriminadamente elementos simbólicos de las culturas Maya, Olmeca, Tolteca y Azteca para recrear una "*atmosfera mágica y sagrada*". Aun cuando estas culturas no existieron en esta zona del país, pero son las más conocidas a nivel internacional y, por ende, las que espera encontrar el turista internacional que visita México y el nacional con gusto por lo prehispánico.

Como muestran las imágenes (Figs. 1 y 2), símbolos como el juego de pelota y la cabeza tolteca, sumadas las serpientes que decoran una escalinata de acceso, el entorno paisajístico, la piedra y el agua, se emplean como elementos escenográficos que intentan crear un ambiente "*místico y fantástico*" que "*invitan a la relajación*", que es el principal objetivo de un recinto como este. La arquitectura es aquí parte de la experiencia turística y es promovida como uno de los principales distintivos de la oferta turística.

> Monte Coxala es un destino de clase mundial para la curación, la transformación y la celebración. Nuestro santuario tiene su origen en las aguas termales que han sido canalizadas a las exquisitas instalaciones experimentales inspiradas en las civilizaciones Mesoamericanas. Estas aguas curativas inspiran el libre movimiento hacia el equilibrio. Creado con especial atención a la alineación divina, Monte Coxala refleja armonía, equilibrio y paz interior mediante la colaboración con las fuerzas naturales de la naturaleza. Te invitamos a disfrutar de nuestros rituales únicos y tratamientos terapéuticos que mimarán tu mente, cuerpo y alma. (MonteCoxala, 2012. Traducción propia)

Destaca en esta descripción la alusión a la fantasía y lo místico que, a través de las instalaciones y de los tratamientos terapéuticos, prometen una "alineación divina". Si bien puede parecer una estrategia turística poco creíble, resulta que en algunos casos funciona, sobre todo por el arraigo de los imaginarios. Como muestra la opinión que los turistas tienen de este Spa, que en casos como el siguiente, reproducen el imaginario de lo prehispánico aludiendo a su "originalidad": "El entorno del Spa es de tipo prehispánico, realmente muy original." (Vanescence, 2013).

Otro ejemplo bajo este mismo criterio es el Luxor Hotel, uno de los primeros hoteles-casino del Strip de Las Vegas. A través de su forma piramidal, la esfinge gigante que corona su entrada (imitando a la Gran Esfinge de Guiza), las palmeras y otros elementos, evocan al Antiguo Egipto y más concretamente sus imaginarios turísticos. El hotel-casino es una mezcla de estilos que fusiona la estructura piramidal de Guiza en su edificio principal; el Templo de Luxor para darle nombre y forma a las atracciones de su interior; las esfinges y el obelisco de Karnak para su decoración; entre otras. La mezcla no importa, lo significativo es consolidar el imaginario.

Considerado uno de los símbolos más representativos de Las Vegas, este hotel pregunta sugestivamente en su página Web: "¿Cuántas veces en tu vida podrás decir que te has quedado y jugado en una pirámide?" (Luxor, s.f. Traducción propia). Haciendo alusión a la experiencia turística que significa descubrir sus instalaciones.

En este caso las opiniones de los turistas se dividen, ya que para algunos cumple su "fantasía arquitectónica" exitosamente, en cambio, otros la consideran de "mal gusto". Esto se resume en las siguientes opiniones de turistas extraídas de Tripavisor.

> Un sueño hecho realidad. Cuando me confirmaron que dentro del tour el Hotel al cual iba a alojarme era LUXOR, salté de alegría… Como todavía no fui a Egipto y es mi próximo destino… Este Hotel es la mejor versión para soñar y creer que todo se puede y llega!!! Realmente un Hotel temático que te hace sentir como si estuvieras en Egipto!!! […] tener el jabón en forma de pirámide lo más!!! (Sabrina M,. 2014).

> Decoración del hotel francamente vulgar. […] Destaca su decoración ostentosa `tipo´ egipcia que resulta de lo más hortera. (Alfredo N., 2014).

Tanto en el Spa Monte Coxala, como en el Hotel-Casino Luxor, se produce una banalización de los usos cuando los comparamos con los que tenían las construcciones en las que se inspiran. Así las pirámides que antes eran templos ceremoniales, hoy sirven como escenografía de termas y piscinas, o templos funerarios que funcionan como lugar para el descanso y el ocio que incluye apuestas y espectáculos nocturnos, entre otros. Esta banalización se potencia exponencialmente cuando las "reconstrucciones" se reproducen además en souvenires, que más tarde se utilizarán como ceniceros o imanes para decorar la nevera.

Recreación de entornos –tópicos– propios o ajenos

Una arquitectura del ocio caracterizada por satisfacer al turista lo que su ciudad no le ofrece merece ser considerada por el urbanista. (Sánchez, 2002: 239).

El imaginario de la fantasía se manifiesta en todas aquellas edificaciones consideradas atractivos turísticos que son réplicas de edificios o entornos urbanos representativos de otros lugares turísticamente consolidados. Aun sacados de su contexto original, estos lugares buscan recrear una atmósfera que recuerde a los originales. Pero a diferencia de la manifestación anterior, se trata de construcciones contemporáneas o de arquitectura histórica pertenecientes a culturas vivas.

En muchos casos la simulación o imitación es elaborada y explícita pero no busca "reproducir" las construcciones originales, sin que esto signifique mermar su éxito turístico (como ocurre en muchos parques de atracciones, centros comerciales y de ocio, etc.). Es decir, el éxito de las arquitecturas turísticas que se apegan al simulacro no depende de alcanzar la veracidad de los originales. Estamos pues ante una arquitectura que se presenta como una ilusión consciente que es comercializada y adquirida como tal, algo que Augé (2003: 68) define en el turismo como una "ficción":

> El turismo se reduce entonces a la visita de una ficción poblada de falsos otros, de copias. […] es la ambivalencia de lo real y de su copia en el momento en que las copias son cada vez más realistas y en que lo real se halla cada vez más penetrado por el simulacro y la ficción. (Augé, 2003: 68).

Puede tratarse tanto de edificaciones permanentes –por ejemplo el Casino París Las Vegas– como de construcciones efímeras, por ejemplo los pabellones de las Ferias y Exposiciones Internacionales o Universales, cuya existencia puede limitarse a la duración de la feria. O bien, pueden ser también construcciones permanentes pero pensadas con usos temporales –siguiendo con el ejemplo de las Ferias y Exposiciones, en un primer momento se proyectan para la exposición durante el evento y otro para su utilización una vez concluido el primero–.

V.gr. El Poble Espanyol, (con una superficie de 23,000 m2 y 117 edificios), es un collage de réplicas de edificios de toda España creado para la Exposición Internacional de Barcelona de 1929, que se mostraría a los turistas como "la auténtica representación de la diversidad del país [España] en arquitectura, costumbres y gremios" (Mendelson, 2006: 153). Y que hoy sigue en funcionamiento como "Museo Arquitectónico" y como una opción de ocio en el que se incluyen restaurantes, discotecas, asociaciones de artesanos y tiendas.[3]

También podemos incluir en esta categoría los sets (platós) donde se rodaron películas del Spaghetti Western, como los que se localizan en *Tabernas*, Almería o el *Old Touson* en Arizona.

[3] Como dato interesante, en esta misma Exposición Internacional de 1929 a escasos metros el arquitecto Mies van der Rohe construye el Pabellón de Alemania, edificio considerado hito del arquitectura moderna, cuyo principio conceptual buscaba plasmar la ruptura de las tradiciones y simbolizar el carácter progresista y democrático que Alemania estaba buscando. Todo lo contrario a lo que el pabellón de España mostró al mundo.

La popularidad turística de este tipo de arquitecturas es tal, que hoy es posible encontrar muchos ejemplos de la recreación de construcciones que están fuertemente arraigadas en el imaginario colectivo (por lo general, el imaginario de edificios emblemáticos de otros lugares turísticos).

Si se diferencian por su escala territorial, al igual que en el imaginario del pintoresquismo, este tipo de construcciones puede considerar desde el edificio aislado –como la evocación de una construcción griega en el Hotel Santorian– (Fig. 3), pasando por un conjunto de edificios representativos dentro de un entorno contenido –como ocurre en el Parque Europa en Madrid (Figs. 4), el parque Windows on the Word en Shenzhen, China o el Parque Mini-Europa en Bruselas –. O en una escala mayor, pequeños poblados –como el pueblo de Solvang en Santa Bárbara, California (Fig. 5),– e incluso ciudades completas como ha sido posible en Las Vegas (Fig. 6).

Fig. 3. Edificios aislados. Hotel Santorian. Hermosillo, Sonora, México.
Fuente: Archivo personal autora (2015).

Este tipo de atractivos turísticos, en cualquiera de sus escalas, al tratarse de copias carecen del sentido simbólico de los originales, por lo tanto no pueden admirarse como monumentos. Para convertirlas en objetos de atracción turística es necesario dotarlas de una o varias alternativas de ocio lo suficientemente atractivas como para generar actividad turística propia (parques para niños y adultos, tiendas, casinos, etc.). En suma, se puede hablar de algo fotografiable que contiene algún tipo de actividad recreativa que las haga rentables económicamente.

En este sentido Las Vegas, popularmente conocida como La meca del entretenimiento y el juego, en cuestión de minutos el turista pasa de Nueva York, a Venecia, París, Egipto, con la intención de ver las "joyas de la recreación" de sus casinos, pero también porque ofrecen alternativas de ocio variadas. Esto es un cambio enorme en la manera de pensar de los turistas, como asegura Augé:

[Las Vegas] es tan célebre por sus reproducciones de monumentos europeos como por sus juegos. Por consiguiente, uno va allí expresamente para ver copias, copias situadas, hay que decirlo, en un entorno particular que desde hace tiempo representa una especie de mito para numerosos visitantes. (Augé, 2003: 69).

Fig. 4. Conjunto de Edificios Representativos. Réplica de la Puerta de Brandeburgo en el Parque Europa, Madrid. Fuente: Archivo personal autora (2013).

Fig. 5. Pequeños poblados. El pueblo de Solvang, en Santa Bárbara California. Fundado en 1911 como una villa danesa. Fuente: Archivo personal autora (2004).

Fig. 6. Ciudades enteras. Los casinos de temáticas vinculadas a lugares turísticos en Las Vegas, Nevada. Fuente: Archivo personal autora (2004).

Todo lo anterior permite afirmar que bajo la imitación también se esconde el éxito turístico, ya que la copia despierta el interés y el deseo en los turistas con independencia de que se conozcan, o se deseen conocer los originales. Esto ocurre en parte, porque los edificios y los entornos que se copian (los originales) están fuertemente arraigados en el imaginario colectivo como lugares y edificios topofilicos. Es decir, que tienen la capacidad de despertar nuestro afecto o por lo menos, se consideran socialmente como lugares y edificios que "hay que ver", ya que se han convertido en los "compromisos morales" de aquellos que viajan con fines turísticos.

Este éxito turístico nos lleva a cuestionarnos sobre el valor de "autenticidad" de las copias. Sobre este tema Hernández (2007) señala:

> Si consideramos que la proliferación de copias es algo natural en nuestro tiempo y, por tanto, característico de nuestra sociedad, tendremos que acabar aceptando que tan auténticas son las obras originales del pasado como los clones arquitectónicos del presente, ya que ambos, en su tiempo, responden a contextos histórico-culturales precisos y reales. Y es aquí donde algunos autores, como Hillel Schwartz, se preguntan si podemos mantener todavía la distinción entre original y copia, o si no será tiempo ya de abandonarla y abrazar sin apuros la defensa de las reproducciones. (Hernández, 2007: 116).

Esto nos parece válido en la medida en que las reproducciones arquitectónicas no son indiferentes a la sociedad, sino más bien son reflejo de ella, de sus gustos, de sus intereses y de su necesidad de subjetividad y fantasía. Como señala Carretero:

> El mundo moderno es generador de nihilismo, de un vacío de significación resultante de la transfiguración del sujeto en cosificadora y aséptica objetivización cálculo-mercantil. Por eso, la cultura moderna proscribe la fantasía, la ensoñación, la imaginación, y en general todos aquellos aspectos antropológicos que no tienen cabida en una particular construcción de la persona como mero engranaje de un sistema tecno-productivo. (Carretero, 2003: 182-183)

Es decir, coincidimos en que cumplen su función como objetos que recrean a las personas. Sin embargo la arquitectura construida con el fin de entretener bajo la forma escenográfica, aun a pesar de su éxito, difícilmente será reconocida por el gremio arquitectónico, al considerarla vacía de contenido, poco propositiva, en suma banal, aun cuando quienes la construyen, sean también arquitectos.

Fig. 7. Dos visitantes frente a la réplica del Atomium en el Parque Europa en Madrid. . Fuente: Archivo personal autora (2004).

Finalmente, en la recreación de entornos y arquitecturas puntuales, existen otros ejemplos que más que una pretensión turística, utilizaron la copia que responde al imaginario de la fantasía con fines didácticos y como una forma de materializar la memoria, tan susceptible al tiempo.

Esto ocurre concretamente en el Parque del Pasatiempo en Betanzos, Galicia, también denominado popularmente como "Parque pedagógico-enciclopédico" o "Libro de piedra". Un parque atribuido a los hermanos gallegos García Naveira, que en 1870 emigraron a Argentina donde tuvieron mucho éxito económico, lo que les ayudó a volver a Galicia y crear varias fundaciones de ayuda para el beneficio público[4] y la oportunidad de viajar por el mundo. El Pasatiempo conjugaba una visión filantrópica y el deseo de preservar la memoria de sus viajes.

En 1914 El Pasatiempo estaba finalizado y ofrecía un recorrido por los últimos avances de la humanidad, una recreación a pequeña escala de lo visto por los hermanos Naveira en sus viajes. Medios de locomoción en relieve, un buzo mezclado con motivos mitológicos, una

[4] Lavadero público gratuito de Las Cascas (1902), Patronato benéfico-docente García Hermanos (1908) bajo la denominación de Asilo García Hermanos y Escuela García Hermanos. Además se atribuyen a Don Juan García Naveira la creación de Los Jardines del Pasatiempo (1914), un segundo Lavadero Público, en las Cascas (1912), un refugio para niñas con problemas físicos y mentales (1923), y El Sanatorio de San Miguel (1930).

mezquita de El Cairo, el canal de Panamá o la Muralla China estaban representados, e incluso llegó a haber un pequeño zoológico. (Nebreda, 2011).

El deseo de reunir en un solo lugar las cosas que les resultaron más sorprendentes, significativas y representativas de los destinos que conocieron los hermanos García Naveira, hacen de este ejemplo único. Una mezcla de recuerdos y fantasías que se materializaron para ser compartidas con otros, dando como resultado una composición de elementos por sí mismos inconexos, pero que tienen sentido gracias a la historia de vida de estos hermanos y a la admiración y respeto que despertaron en la sociedad gallega de Betanzos.

Recreación de la ficción utópica

> Las utopías son un relato capaz de crear mundos, de jugar con la geografía, de realizar mapas imposibles. Las utopías imaginan el espacio para hablarnos de otras posibilidades y esconden en sus descripciones una mirada crítica del mundo que habitamos. En otras palabras, fabricamos nuevos mundos para poder medir el nuestro. (Caixaforum, 2013).

Así como surgen las utopías en el relato ficticio, en algunos casos de mucho éxito turístico, el imaginario de la fantasía ha podido concretarse en la realidad tangible (aunque sea de forma acotada), materializando a través de la arquitectura las utopías colectivas e individuales. A éstas las denominaremos directamente Arquitecturas de la fantasía, porque en principio se inspiran en los deseos, idealización y la ensoñación. En suma en las necesidades de la autorrealización (Maslow, 1991: 32) que no tienen cabida en el mundo racional.

> Como un verdadero mecanismo [de] defensa para contrarrestar los devastadores efectos de la modernidad, el ser humano ha edificado y se ha instalado en un omnipresente mundo imaginario que suple la insatisfacción resultante de la conversión moderna de la subjetividad. Paralelamente al mundo real, fijado por rutinas condicionadas por la organización espacio-temporal del trabajo, emerge un mundo imaginario que bien podría ser considerado como un reservorio de sueños con una vida alternativa a la petrificada vida moderna, una doble realidad que confiere vitalidad a lo carente de vida. El mundo imaginario abastece de una corriente de irrealidad a una realidad en la que la imaginación ha sido doblegada bajo los dictados de la racionalidad instrumental. En esta coyuntura, el hombre busca enriquecer su existencia a través de minúsculos sueños, de micromitologías proxémicas, de proyecciones fantasiosas que, así convierten en soportable su vida cotidiana. (Carretero, 2003: 183).

Esos mundos imaginarios que dotan de dosis de irrealidad a la vida, han nacido generalmente de iniciativas individuales (“el mundo de Disney”), pero se han hecho colectivos en la medida en que se han compartido a través de soportes populares como la literatura y el cine. Y finalmente, algunos de ellos, se han materializado en forma de parques temáticos, de atracciones, sets cinematográficos, entre otros. De tal forma que el turismo motivado por la ficción, requiere también de una arquitectura “fantástica” que nos haga creer que la fantasía es posible y la utopía alcanzable.

En la mayoría de los casos estas arquitecturas de la fantasía están orientadas al turismo familiar. Sin embargo no son exclusivos de este tipo de turistas, ya que son ofertas bien aceptadas de forma generalizada adaptándose a otros tipos (por ejemplo, el parque temático Portaventura, además de las atracciones del parque, cuenta con instalaciones que dan acogida al turismo de

negocios.). Tampoco se trata de atracciones complementarias a las tipologías turísticas más consolidadas (como el turismo cultural o el de sol y playa), ya que por su extensión territorial, precio y su amplia oferta de ocio, se plantean como una oferta completa en sí misma, en la que se puede invertir uno o varios días para su disfrute.

El proyecto emblema de este tipo de arquitectura es Disneyland. La tierra de Disney, también conocida como "el mundo mágico" o "el lugar más feliz del mundo" es un proyecto basado en las historias de los personajes creados por el productor cinematográfico Walt Disney, pionero del cine de dibujos animados y de los parques temáticos inspirados en su utopía de ciudad.[5]

De acuerdo a Javier Sánchez (2002: 218) el proyecto original fue desarrollado por el propio Walt Disney con ayuda de los mejores animadores de su compañía, quienes se autodenominaban "imaginativos". Y pese a que años más tarde la multinacional Disney Sociedad Anónima bajo la dirección de Michael Eisner ha encargado a reconocidos arquitectos posmodernos el diseño de los nuevos edificios (Sánchez, 2002: 218), estos parques conservan una arquitectura y un trazado urbano similar al proyectado originalmente por su creador en los cinco parques hoy existentes de la compañía Walt Disney. Los parques se dividen en "pueblos" y aun cuando tienen algunas variantes entre ellos, como constante todos incluyen los" pueblos": Mains Street, U.S.A.; Adventureland; Fantasyland y Tomorrowland.

Su arquitectura apoyada en la fantasía creada para el cine, presenta una realidad inventada (hiperrealidad), una utopía urbana donde todos los aspectos "no deseables" de la ciudad se ocultan (muchos de ellos en túneles subterráneos), creando una atmosfera "perfecta" donde las diferencias sociales y la violencia no tienen cabida. Por ejemplo, las áreas de servicio para los empleados pasan desapercibidas para el visitante, como si estas no existieran o no fueran necesarias en "el mundo feliz" que se nos presenta, creando además un mundo acotado y aislado, una burbuja de idealidad.

> Disney consigue separar completamente a los invitados de cualquier distracción del exterior que pudiera impedir el bienestar y el consumo, ya que ese consumo genera billones de dólares cada año. Los complejos sistemas y el personal necesario para soportar esta gigante máquina se encuentran escondidos en los túneles […] para también evitar distracción alguna. (Sánchez, 2002: 249-250).

Pero aun cuando esta arquitectura se basa en lo irreal y fantasioso, existen en ella necesariamente referencias a lo conocido, a través de objetos identificables, como la fisonomía de una casa, para recrear La Casa de Mickey Mouse o los elementos que componen una calle. Así también es necesario un relato que hile las situaciones que se recrean, las cuales aunque cargadas de fantasía, en muchos casos hacen eco de hechos reales. Esto permite que exista un punto de referencia, de "contacto", que potencie la posibilidad de materialización, alimentando

[5] Cabe señalar que no todas las atracciones que recrean películas pertenecerían estrictamente a esta categoría ya que algunas producciones cinematográficas de Disney no responden a las utopías, por ejemplo Los Piratas del Caribe. Nos referimos sobre todo a las producciones consideradas como cuentos de Hadas y aquellas como el Michey´s Toontown donde se han eliminado las señas de cualquier urbanidad no deseable.

así la ilusión. "Así los modelos utópicos se crean a partir de otros modelos (sean estos estilos arquitectónicos, imaginarios de determinados lugares, etc.), pero llevados a su representación más idealizada, respondiendo con ellas a nuestras demandas de ensueño." (Eco, 1975, en Sánchez, 2002: 245).

En los parques temáticos basados en obras literarias o en películas, los referentes conocidos se multiplican, ya que resultan familiares porque son parte de historias que conocemos. Historias que, a su vez, están inspiradas en otros imaginarios fantasiosos caracterizados por su exotismo y misticismo. De esta imitación doble, resulta llamativo que las versiones más fantasiosas sean las que más éxito turístico tengan. Como señala Augé:

> En Disneylandia, es el espectáculo mismo lo que se ofrece como espectáculo: la escenografía reproduce lo que ya era decoración y ficción, a saber, la casa de Pinocho o la nave espacial de La guerra de las galaxias. […] Así la visita a Disneylandia viene a ser turismo elevado al cuadrado, la quintaesencia del turismo: lo que acabamos de visitar no existe. (Augé, 1998: 31):

El éxito turístico de estas construcciones merece el interés de quienes construimos los mundos "reales", en tanto que las arquitecturas de la fantasía compiten con los atractivos de otras naturalezas (culturales, naturales, gastronómicos, etc.). De acuerdo con la lista de los atractivos turísticos más visitados de EE.UU. de Forbes (2010), en 2009 Magic Kingdom (Orlando) con 17,1 millones de visitantes estaba en el 5º puesto. Y Disneyland Resort (Anaheim) con 14,7 millones de visitas, en el 7º. Para medir su magnitud podemos compararlo con el primer lugar de la lista Time Square (Nueva York), que ese año recibió 37,6 millones de visitas, o con los 29,1 millones que posicionan el Strip de Las Vegas en segundo puesto. Comparación asombrosa que se antoja golosa para los inversionistas, pero despreciable para los arquitectos dedicados a construir "realidades". Lo interesante es que precisamente la irrealidad, lo fantástico y lo utópico, hacen que estos lugares sean tan exitosos.

Esta imaginería no se disfruta únicamente como una imitación perfecta, sino con la certeza de que la imitación ha alcanzado su clímax. Mientras que el objetivo del museo de cera es el de hacernos creer que lo que nos representa es algo que reproduce la realidad con absoluta precisión, Disneylandia, por el contrario, no construye reproducciones perfectas sino que sus piezas muestras de falsificación las hacen ser artículos genuinos que van más allá de la realidad. De aquí que podamos declarar que Disneylandia es hiperrealidad. (Sánchez, 2002: 243).

Su importancia, también radica en que se trata de atractivos turísticos que motivan el viaje exclusivo para su visita y a la gran cantidad de tiempo y dinero que invierten los turistas en este tipo de oferta. Y como vimos, esto no es exclusivo de los parques temáticos, también es comparable con el éxito de ciudades como Atlantic City o Las Vegas, cuyos atractivos (esta vez a una escala mayor y con propietarios independientes) se basan igualmente en recrear fantasías y utopías arraigadas en los imaginarios colectivos.

Podemos también citar ejemplos aislados de la arquitectura que recrea la ficción de los imaginarios colectivos como respuesta a la demanda de los turistas que desean ver los "lugares

de las películas". Lugares que pueden referirse a sitios "reales", de por sí, cargados de fantasía en los imaginarios colectivos, debido a su paisaje y a su rica historia en leyendas, mitologías, etc. Estos no necesariamente fueron creados para el turismo, pero sí son aprovechados para el turismo, explotando su halo mítico.

V.gr. en Alemania se promueve la Ruta de los Cuentos de Hadas… donde los sueños se vuelven realidad (Fig. 8), que incluye un recorrido cuyo hilo temático son los cuentos infantiles de los Hermanos Grimm, en el que se pretende la recreación de sus historias en una ruta que ofrece:

> La cultura y la historia mítica de Alemania, pintorescos pueblos medievales, casas de entramado de madera, castillos y fortalezas, museos y galerías de arte, conciertos y teatros paisaje medieval. Una mezcla encantadora de la vida de la ciudad tradicional, un ambiente urbano y artesanías folklóricas locales. (Deutsche Märchen Strasse, s.f.).

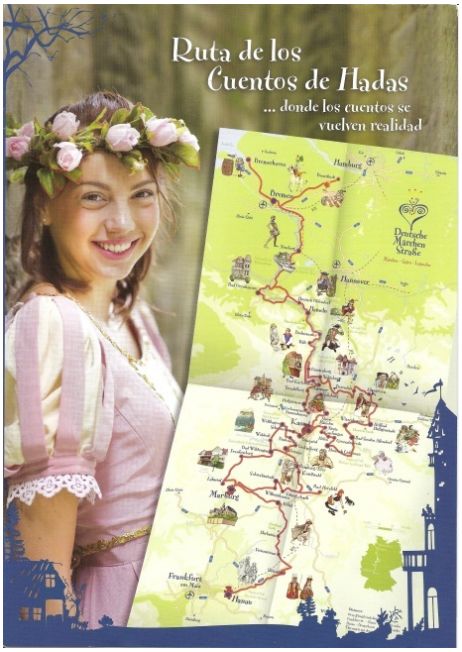

Fig. 8. Ruta de los Cuentos de Hadas, Alemania. Fuente: German Fairy Tale Route, (2011).

> Un viaje por un país de cuento de hadas. Tras las huellas de los Hermanos Grimm.
> Precioso parajes que hacen volar la imaginación y lugares legendarios que cuentan su singular historia – está es la materia de la que están hechos los cuentos. Maravillosas son por eso las impresiones que disfrutará al recorrer a Ruta Alemania de los Cuentos de Hadas.
> Desde el Meno hasta el mar, en una de las rutas turísticas más antiguas de Alemania, con una longitud de 600 kilómetros, se despliega todo un espléndido universo de cuentos y leyendas. El viaje le llevará a través de bosques mágicos, a bordear ríos y arroyos, recorrer callejuelas de entramado y ascender a magníficos castillos y castillos defensivos.
> Senderos naturales o rutas adoquinadas, en bici o en coche, el destino es siempre el mismo: la puerta a un mundo donde los sueños se hacen realidad. (German Fairy Tale Route, 2011).

También se incluirían aquí aquellos lugares creados expresamente para representar los lugares de las películas, aunque estos no existieran, pero que la gente asocia y busca en los destinos turísticos cuando los visita, dando por hecho que se trata de lugares reales y por lo tanto, visitables. O aquellos donde la irrealidad recurre a formas fantasiosas producto de la imaginación de sus creadores, como ocurre en el Jardín Escultórico de Edwar James en Las Pozas, Xilitla. Su descripción en la guía Lonely Planet (2009) enfatiza:

> Esta creación surrealista constituye un monumento a la imaginación y la gran riqueza de Edward James así como a la experiencia del director de los trabajos, Plutarco Gastelum, y a la capacidad de los obreros locales que levantaron estas elaboradas construcciones en los años sesenta y setenta. Aunque el proyecto nunca se terminó (la selva invade las estructuras medio acabadas), es un lugar increíble.
>
> El extravagante laberinto de esculturas y edificios surrealistas con escaleras que no van a ninguna parte y arquitectura aleatoria podría parecer la obra de un tramoyista que hubiera ingerido una dosis especialmente alta de LSD. Si se está en forma, se puede pasar el día zambulléndose en las maravillosas pozas para nadar y subiendo a las precarias estructuras y los laberínticos senderos de estas 36 Ha.
>
> Casi no existen las barreras de protección, lo que potencia esta irreal experiencia, pero puede resultar peligroso. (Lonely Planet, 2009: 692).

En este caso, la fantasía parece estar en las formas sorpresivas y en la composición del lugar. Su cualidad surrealista aparentemente y como se puede entrever en la descripción, parece invitarnos a la fantasía de otra mente, en este caso la de Edwar James a manera que mientras permanecemos en el parque se es participe de su ingenio. Sin embargo la propuesta es tan rompedora que difícilmente el imaginario será reproducido colectivamente.

Conclusiones

Lo perseguido en este artículo era en gran parte evidenciar las marcas que los imaginarios dejan en la arquitectura turística, identificando las tendencias más habituales en nuestros días y centrando especialmente la atención en los imaginarios de la fantasía, manifestados en la oferta turística y en la arquitectura que las sostienen. De lo expuesto aquí cabe añadir lo siguiente:

La arquitectura turística es producto de lo que los imaginarios sociales “dictan” y, a la vez, estos responden a los idearios que hoy dominan el negocio turístico. De tal forma que para deducir el tipo de arquitectura que se está demandando en el ámbito turístico, podemos analizar los imaginarios turísticos imperantes en la sociedad y actuar en consecuencia. En definitiva, es lo que hacen los promotores turísticos cuando construyen “hoteles de ensueño”, “resorts mayas”, “pueblos mágicos”, etc.

El turismo es una actividad en la que suelen invertirse grandes cantidades de ilusión, anhelo, tiempo y dinero, por eso la exigencia de los turistas suele ser elevada. Esto es importante ya que para muchas tipologías turísticas la garantía de su éxito se satisface a través del sumo cuidado de los detalles y de la creación de una atmósfera que incluye aspectos arquitectónicos y decorativos (materiales, sistemas constructivos, iluminación, etc.). En el caso de la arquitectura hotelera que se ha convertido en atractivo turístico, Pérez, lo describe de la siguiente manera:

> El aspecto clave para que un hotel resulte atractivo, es generar una atmósfera adecuada. Esto quiere decir un ambiente relajante y placentero, pero sobre todo un sentido de la realidad alternativo, que permita al usuario salir de su realidad rutinaria. Esto es lo que buscan los turistas y ésta es la principal función de los ambientes turísticos. (Pérez, 2005: 80).

Sin embargo el grado de exigencia es variable de una tipología turística a otra, pues no podemos comparar los anhelos del turismo de élite, que busca la distinción a través de la

arquitectura de vanguardia, con el turismo masivo de sol y playa, que busca el todo incluido. Dicho esto concluimos que en el turismo la arquitectura es tratada como una mercancía por la cual el turista está dispuesto a pagar para su disfrute y como tal –mercancía- el turista exige que cumpla con sus expectativas.

En cuanto al imaginario de la fantasía, en la "recreación" o "materialización" arquitectónica del imaginario turístico rara vez interesa si es o no "auténtico", lo que importa es que el turista se sienta parte o partícipe del ambiente que se recrea, como vimos en el análisis aquí abordado. Por eso, aunque se sepa que se trata de un "original", lo importante será que a través de la arquitectura se satisfacen los anhelos, ideales y fantasías del viajero. Es decir, este tipo de arquitectura permite alcanzar el anhelo irracional y no intelectual que produce el deseo, lo que da satisfacción a los turistas. Una satisfacción que la arquitectura "real" a la que están habituados, no les ofrece. Esto justifica la producción y el éxito de las propuestas turístico-arquitectónicas basadas en la "tematización".

Ante todo deseamos destacar la importancia que el turismo tiene para las sociedades actuales y la importancia que la arquitectura turística tiene para la disciplina, haciendo énfasis en que los imaginarios turísticos pueden pensarse como herramientas de conocimiento que permiten acercarnos a conocer los gustos arquitectónicos sociales y difuminar las fronteras que separan a los ideales y aspiraciones de los arquitectos de los que tiene la sociedad. Incluso en aquellos casos que la crítica arquitectónica considera "falsa" o "banal" por basarse en la imitación, la fantasía y la escenografía. De ahí que entendamos es indispensable que, desde la perspectiva arquitectónica, continuemos involucrándonos en su estudio.

Referencias

Alfredo N. (2014, 16 de marzo). Decoración del hotel francamente vulga (opinión Luxor Las Vegas). *Tripadvisor*. http://www.tripadvisor.es/ShowUserReviews-g45963-d111709-r197620694-Luxor_Las_Vegas-Las_Vegas_Nevada.html

Augé, M. (1998). *El viaje imposible. El turismo y sus imágenes*. Barcelona: Gedisa.

Augé, M. (2003). *El tiempo en ruinas*. Barcelona: GEDISA.

Baudrillard, J. (1978). *Cultura y simulacro*. Barcelona: Kairós.

CaixaForum Madrid. (2013). *Cartografías*. (exposición del 21 de noviembre de 2012 al 24 de febrero de 2013, Madrid). http://cartografias.caixaforum.com/.

Carretero, E. (2003). Un acercamiento antropológico a lo imaginario. *Agora. Papeles de Filosofía, 22*(1), 177-187.

Cohen, E. (2005). Principales tendencias en el turismo contemporáneo. *Política y Sociedad, 42*(1), 11-24.

Consejo de Promoción Turística de México (2008). *Visit México*. https://www.visitmexico.com/es

Deutsche Märchen Strasse. (s.f.). Deutsche Märchen Straße, Marchen Sagen, Legenden. http://www.deutsche-maerchenstrasse.com/en/?lang=en

Disney Parks (s.f.). Disney Parks, the place where dreams come true. http://disneyparks.disney.go.com/in/

El País Aguilar (2007). *Guías Visuales: México*. Madrid: Santillana Ediciones Generales.

Forbes. (2010). List: America´s Top Tourist Attractions. *Forbes*. http://www.forbes.com/2010/05/20/top-tourist-attractions-lifestyle-travel-magic-kingdom-disneyland-times-square_slide.html

German Fairy Tale Route. (2011). Ruta de los Cuentos de Hadas… donde los cuentos se vuelven realidad [folleto turístico]. Kassel: German Fairy Tale Route.

Hernández, A. (2007). *La clonación arquitectónica*. Madrid: Siruela.

Hiernaux-Nicolas, D. (2002). Turismo e imaginarios. *Cuadernos de Ciencias Sociales,* (123): 7-36.

Lonely Planet. (2009). *México*. Barcelona: Melusina.

Luxor (s.f.). Luxor Las Vegas. https://www.luxor.com/

Maslow, A. (1991). *Motivación y Personalidad*. Madrid: Díaz de Santos.

Mendelson, J. (2006). Del fragmento fotográfico a la ilusión arquitectónica en el Poble Espanyol de Barcelona de 1929. En M. Lasansky y B. Mclaren (comp.), *Arquitectura y turismo. Percepción y representación del lugar* (pp. 153-171). Barcelona: Gustavo Gili.

Monte Coxala. (2012). Monte Coxala. Spa de Altura. http://montecoxala.com/

Nebreda, M. (2011, 13 de diciembre). El Pasatiempo, un sueño indiano que se resiste a morir. *El Mundo*. http://www.elmundo.es/elmundo/2011/12/13/galicia/1323772933.html.

Pérez, G. (2005). Andrés Piñeiro. El hotel-atracción como nueva tendencia de la industria turística. En *Canarias. Turismo y Ficción*. (pp. 78-87). Las Palmas de Gran Canaria: Basa Colegio de Arquitectos de Canarias.

Sabrina M. (2014, 1 de marzo). Un sueño hecho realidad (opinión sobre Luxor Las Vegas). *Tripadvisor.* http://www.tripadvisor.es/ShowUserReviews-g45963-d111709-r195754057-Luxor_Las_Vegas-Las_Vegas_Nevada.html

Sánchez, J. (2002). *Debates en la arquitectura anglosajona sobre el uso de la historia*. Barcelona: ETSAB UPC.

Schwartz, H. (1998). *La cultura de la copia. Parecidos sorprendentes, facsímiles insólitos*. Madrid: Frónesis. Cátedra Universitat de València.

Silva, A. (2014). Entrevista radiofónica: Imaginarios Urbanos con Armando Silva. Quito: Viral Diálogos en Red.

Sousa, W. (dir.) (2009). *Video Institucional, Rutas de México* [DVD]. México: Consejo de Promoción Turística de México.

Vanescence. (2013, 15 de abril). Para ir en pareja a relajarse (opinión sobre Monte Coxala Spa). *Tripadvisor.* http://www.tripadvisor.es/ShowUserReviews-g667915-d1829970-r157871319-Monte_Coxala_Spa-Jocotepec.html#CHECK_RATES_CONT

Zamudio, L. (2015). *Arquitectura e imaginarios en la percepción y configuración del espacio turístico. México como paradigma*. Alcalá de Henares: Universidad de Alcalá.