

Un extraño individuo

Entrevista a Juan Domingo Santos

Introducción

Con 25 años, recién acabada la carrera en la Escuela de Arquitectura de Sevilla, Juan Domingo Santos (Granada, 1961) saltó la valla de la azucarera de San Isidro, que había visto tantas veces desde el tren mientras estudiaba, habló con el guarda y éste lo envió al dueño quien le dio permiso para instalar allí su estudio. El arquitecto llama a la azucarera “la fábrica” y, a su estudio, “el taller”, en un desplazamiento semántico totalmente pertinente e intencionado. En 2015, el complejo industrial se declaró Bien de Interés Cultural y, en 2021, la Universidad de Granada adquirió las instalaciones poniendo al frente de su rehabilitación como campus ecológico y sostenible, símbolo de la investigación comprometida con el progreso de la sociedad, a Juan Domingo Santos, Catedrático de Proyectos Arquitectónicos en la Escuela de Arquitectura de Granada desde 2019. Antes de este prometedor desenlace, fue demandado por precario (“hay un extraño individuo en la emblemática torre alcoholera que no sabemos ni quién es ni qué hace allí”) y las pruebas aportadas por él consistieron en una colección de dibujos imposible de construir sin haber pasado allí la vida. De ella y de ellos hablamos en esta entrevista con el arquitecto.

Entrevista

María-Elia Gutiérrez-Mozo (M.E.G.M.) La primera cuestión que llama mucho la atención en tus dibujos es su dimensión lúdica, que la Composición comparte.

Juan Domingo Santos (J.D.S.) Los entiendo como un entretenimiento porque los hago por muchos motivos, muy diversos, con muchas finalidades distintas. Pero detrás de ellos hay una manera de entretenerse, de pasar el tiempo y curiosar. Aproximarme a las cosas para que no sea tan directa la relación con ellas. Hay algo de diversión, de entretenimiento, de curiosidad. También de pesquisa, de seguir rastros. Se producen de manera muy intuitiva y, generalmente, guiados por las condiciones. Yo creo que el arquitecto hoy no es alguien que va con una idea preconcebida, previa, a un lugar, sino que es, más bien, un catalizador de energías, un mediador, alguien que se coloca en medio de un conflicto y capta esas tensiones que finalmente van a generar el proyecto. Y ese proyecto va acompañado de dibujos, de registros, con los que también intento darle un sentido lúdico. Creo que asimismo es sinónimo de inteligencia, de acercar cuestiones fundamentales o muy importantes, trascendentes, vistas de una manera más cotidiana, más desinhibida. También una forma

de expresión: cuando llego a un lugar y me encuentro con suficiente información, inmediatamente intento codificarla, registrarla, representarla, hacerla mía a través de esos dibujos. Siempre estoy haciendo cartografías personales.

(M.E.G.M.) Como cuadernos de viaje, con esa condición heterogénea del *collage* que aúna la memoria del lugar, la experiencia personal y también las intuiciones de proyecto. Una especie de catalizador, de *impromptu in situ*.

(J.D.S.) Sí, porque yo entiendo la arquitectura como una actividad vital, que aúna experiencia, emoción y uso. Yo creo que los arquitectos hemos olvidado la experiencia y la emoción, y solamente hablamos de la funcionalidad de las cosas. Y las buenas arquitecturas que nos han interesado siempre, son fundamentalmente muy emocionantes y experimentales, y, con tanto código y tanta normativa, hemos olvidado esto. Hemos reducido todo a un problema de estricta disciplina. Y a mí me ha gustado siempre de los artistas esa mirada más abierta y libre, desinhibida, para ver las cosas, su *élan* vital, una especie de espíritu que tienen las cosas en el arte. Por eso, a veces pueden ser vistos como acciones o interpretaciones artísticas los dibujos que yo hago, pero están hechos desde una perspectiva muy arquitectónica. Son dibujos entre lo científico y lo intuitivo, entre la rigurosidad del levantamiento y lo subjetivo, lo personal, donde se ordena el mundo de otra manera, con otra jerarquía. Yo creo que la aproximación hacia el patrimonio futuro va a ser así: cómo superponer al registro universal de un lugar los registros individuales, subjetivos y personales. Y en ese camino se producen estos dibujos, entre el registro canónico y las interpretaciones que voy haciendo en capas.



Figura 1. Postales de la azucarera de San Isidro. Juan Domingo Santos

(M.E.G.M.) Hay una vocación de arqueólogo que va desvelando una serie de capas de información, las va superponiendo con un resultado muy complejo, muy atractivo y muy arquitectónico. También hay en tus dibujos y en tus textos una predilección por el tema y las variaciones, acercarse a las cosas rodeándolas, descubriéndolas desde distintos puntos de vista.

(J.D.S.) Gran parte de mi trabajo está en desarrollar una habilidad para poder captar cosas, una especie de chamán, como de termómetro que va midiendo las temperaturas. Detectas cosas, oyes cosas, ves... Y no es tanto encerrarse a hacer como salir a buscar porque las cosas están ahí fuera, esperando a que alguien las rescate y las relacione y en ese orden de relación se fabrica el proyecto. Un proyecto no es más que eso, una especie de mapa relacional, como un conjunto de conexiones que

se establecen entre una serie de elementos que acaban por configurar un paisaje. Con lo cual no es tan solo lo que tú imaginas, sino la cantidad enorme de posibilidades que podrían producirse de acuerdo a ese tipo de enlaces. Las cosas están en un equilibrio-desequilibrio, en una composición-descomposición que a mí me atrae mucho, la idea de la obra abierta. Y tiene que ver con mi forma de trabajar los procesos: abiertos, repetitivos, reiterativos, donde se va ensayando con cosas. Hay una resonancia y un eco que las va uniendo, como una letanía, el rosario, como los derviches, dando vueltas, girando, y al final van construyendo una atmósfera y un ambiente que impregna las cosas. El dibujo que hago de reiteración, de superposición, de reelaboración, en el que se van superponiendo esos elementos, esos desplazamientos, en el que estás viendo lo mismo de diferente manera.

(M.E.G.M.) ¿Cómo es tu proceso de trabajo?

(J.D.S.) Me gusta trabajar así, con la idea de la representación mucho más amplia del *display*, que es presentar las cosas. Para mí el proyecto de arquitectura empieza en el momento en que se presentan los elementos que intervienen allí, porque comienzan a jugar un papel importante, determinante en todo el proceso. Me gustan mucho las obras de Bertolt Brecht porque, decía en cierta ocasión, que, cuando escribía, le gustaba conseguir que los personajes tuvieran vida propia y, a partir de ahí, él los seguía, iba detrás de ellos, pero no tenía que estar inventándose la historia constantemente. Pues esta situación de desconocer lo que va a pasar después, pero en la que, por aproximaciones sucesivas, como la afinación, los elementos van configurando una idea de lo que va a ser el proyecto, se produce mucho en mi caso a través de los registros, de presentar cosas: dibujos, maquetas, fragmentos... acaban generando sugerencias y evocaciones, relaciones entre ellas.

(M.E.G.M.) ¿Y qué papel desempeñan los dibujos en ese proceso?

(J.D.S.) La finalidad de los dibujos no es alcanzar una representación fidedigna de la realidad, sino, más bien, crear una especie de cartografía antropológica y subjetiva. Estamos muy empeñados los arquitectos en dibujar la arquitectura, pero hay que dibujar la vida. A mí me gustan mucho, por ejemplo, los petroglifos porque tienen una especie de enigma, de misterio, de interrogante. Es lo que intento hacer desde hace tiempo. Esta serie de dibujos que están entre la realidad de un territorio, con signos y marcas subjetivas y también abstractas que se superponen sobre una interpretación de un territorio. Y que dan idea de acciones vitales, pero sobre todo de temas muy cotidianos. Van dando pistas a quien se acerca a aquel lugar sobre cosas de ese territorio: lanzan señales.

(M.E.G.M.) Es muy bonita la idea de *dibujar la vida*.

(J.D.S.) Lo que estamos haciendo en la vida es desmontar capas, desestructurar capas para intentar entender las cosas, pero eso también produce aislamiento y desconexión. Y yo creo que, sin embargo, un dibujo tiene que ser complejo, porque debe reflejar la complejidad y todo lo que existe detrás de él. Yo entiendo el dibujo como un acto vital, como la arquitectura. Eso solamente lo puede hacer una persona que haya tenido la capacidad de investigar, de vivir, porque ahí además están experiencias vivenciales representadas. Son datos suficientes como para que alguien sea consciente de que solo puede alcanzar hacer un mapa así, quien que haya tenido una experiencia intensa, compleja y elaborada durante tiempo en un

lugar. Yo creo que los dibujos tienen que contar historias, igual que la buena arquitectura.

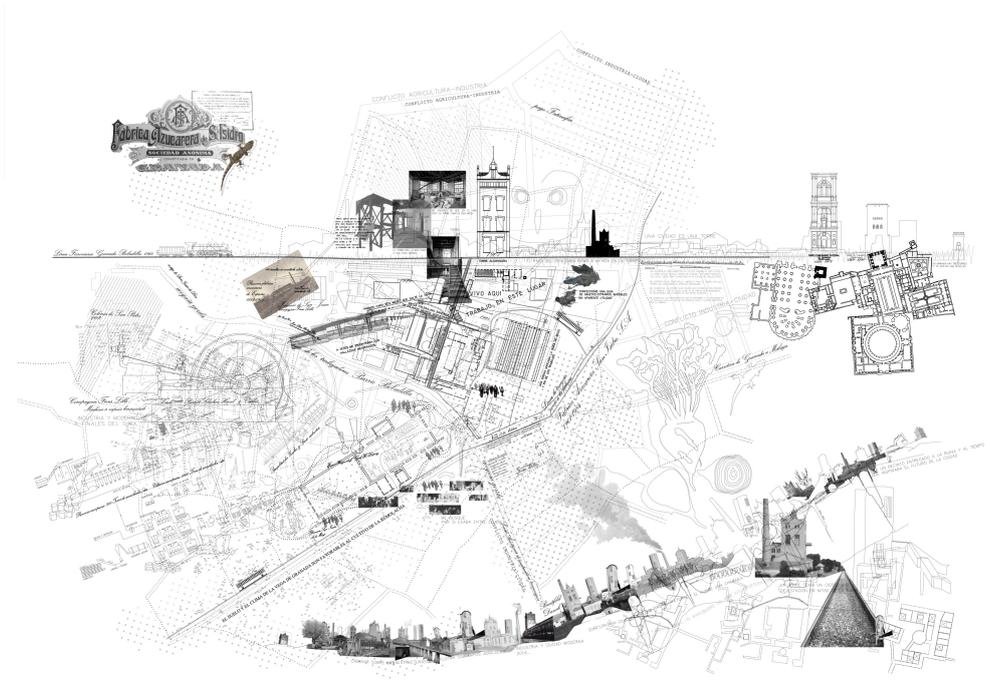


Figura 2. Mapa biográfico. Juan Domingo Santos

(M.E.G.M.) Como los palimpsestos...

(J.D.S.) Todos estos dibujos son como mapas portulanos, que no se hacen de una vez, sino que se redibujan por todos los viajeros que van trayendo información de los viajes y van completando el mapa: con actividades, con datos de esos lugares que van rellenando vacíos, blancos que quedaban hasta tanto en cuanto alguien no diera esa información. Es un mapa abierto constantemente a estar completándose. Por eso utilizo en el dibujo la superposición, el desplazamiento, la jerarquía, la inversión de tamaños y de elementos, la toponimia, palabras que refuerzan informaciones, que dan pistas, que permiten enlazar cosas. Son como códigos de información en los que te puedes manejar. El usuario también puede entrar en esa información, podría entrar por una capa y luego pasar a otra, o cruzar una serie de informaciones y se podrían crear visiones también distintas, nuevas y bonitas. Esto me está dando pie para mostrar mis dibujos y ver cómo los interpretan otros.

(M.E.G.M.) ¿Y después?

(J.D.S.) Luego, en ese proceso, es muy importante para mí el fragmento, como Piranesi. En lugar de ver Roma de una vez, la veía a través de esos fragmentos, de restos de arquitecturas, dislocada, desencajada, y que incluso recomponía. El poder evocador del fragmento. No hay nada más bello que la belleza de la ruina por la capacidad evocadora que genera. Esa idea de algo abierto en la que el espectador tiene que completar. Por eso en mis dibujos siempre hay también ese proceso de com-

Otra cosa son los *collages* que a mí sí me gustan mucho. Esta cosa de pegar, juntar, cambiar de escala, unir, entrelazar... Pero los renders son terroríficos. Yo los llamo "horrender". Y los 3D es como desconectarse de la realidad. Es mejor trabajar desde la fotografía.

(M.E.G.M.) Entonces, ¿con qué trabajas?

(J.D.S.) En general, no tengo una metodología. En cada caso surgen cosas, me gusta no saber *a priori* qué va a pasar en un proyecto. Yo sé que es complicado, pero me gusta estar en esa situación, detecto las libertades que ofrece el proyecto y el contexto en el que se encuentra. Porque, a veces, un trabajo puede empezar sencillamente leyendo un periódico o en una conversación, o juntando la información de un periódico con una conversación telefónica, o alguien que te ha pedido algo; y unes, atas cabos, relacionas, y, a partir de ahí, empieza a andar el proyecto. Otras veces puede ocurrir al revés. El encuentro con el lugar, viendo algo, empiezas a trabajar con eso directamente, con un tema que tiene suficiente identidad y protagonismo como para ser el director de todo ese proceso de trabajo y seguirlo. En todo ese tipo de procesos utilizo técnicas muy distintas y también me gusta mucho hablar con la gente, porque la gente te ayuda a hacer el proyecto, te da mucha información.

(M.E.G.M.) Entre otras muchas cosas, las maquetas son juguetes. Cuál es su papel en tu proceso de creación: cuándo ocurren, cómo suceden, cuál es la relación con los dibujos.

(J.D.S.) Decía Vila-Matas que hay escritores que se encierran en una habitación y no salen nunca y se inventan el mundo, y hay otros escritores que salen a la calle y lo que hacen es coger el mundo y traérselo a la habitación. Yo estoy en ese doble cable, a mí me gusta mucho salir a la calle a buscar, creo que los proyectos están fuera. Y me traigo todo esto para fabricar mi mundo, la mirada, y luego volver ahí fuera. Estar muy metido, para luego distanciarme y volver a acercarme. En ese proceso se producen los dibujos, que empiezan a veces con una toma de registro, o una impresión sobre ciertas cosas, o una maqueta siempre incompleta e inacabada, como fragmentos o trozos de cosas. A veces empiezan con cosas de un lugar que me llevo y coloco sobre la mesa y luego reorganizo de otra manera, y las incorporo a una maqueta previa. Luego relaciono dibujos con esos elementos, pero siempre son procesos de variación, de ensayo error, de reiteración, de repetición, de prueba.. Y al final, fabrican una mesa llena que la vemos de nuevo desde lejos. Y en ese cruce se produce el proyecto. Mi estudio tiene algo de taller, de almacenaje de cosas. Me gusta esa confusión que se produce entre los elementos que tengo allí. Me gusta que estén allí. Hay una resonancia de formas que me permiten, cada vez que paso, verlas, revisarlas.



Figura 4. Maqueta. Juan Domingo Santos

(M.E.G.M.) ¿Cómo preservas tu insobornable actitud curiosa frente a la “llamada a filas” de la disciplina y frente a la tentación de la dispersión?

(J.D.S.) Una disciplina para conseguir obtener un margen de libertad, pero sin caer en el libertinaje. Es decir, en el caos, porque ¡es todo tan atractivo!. Los proyectos están llenos de esos momentos en los que pueden torcer para otro lado y forman parte del propio proceso. Porque ahí estoy trabajando igual que cuando estoy en el estudio con las maquetas y los dibujos. Como decíamos antes, haces una maqueta y el propio proceso de elaboración te lleva a otra. O, a medio camino, descubres algo que te interesa. Entonces, en la obra, literalmente igual, hay que ir por delante y prever estas ciertas situaciones. Cada vez es más difícil, pero a veces se consigue. Hay un momento en que dices “lo dejamos así”, y en la obra se puede llegar a hacer, incluso en el proyecto. Cada vez es más difícil, con la normativa, todo cerrado, presupuesto, llegar a hacer esto es muy complicado. Con lo cual yo creo que también lo que habría que fabricar es ya esos propios procesos durante el proyecto. Pensar la jugada siguiente para reelaborar tu jugada previa supone una disciplina. Y luego también es cierto que durante el proyecto hay un momento en el que hay que hacer un documento que hay que saber cómo se cierra. A mí me gusta una frase de Robert Smithson, el artista de *Land Art*, que decía: “los arquitectos solo piensan sus edificios para el día de la inauguración.” Y lleva razón. Es decir, nunca piensan en el año siguiente, en los diez años siguientes. A mí cada vez me gusta pensar más en esto, en cómo será ese edificio.



Figura 5. Estudio de arquitectura. Juan Domingo Santos

(M.E.G.M.) Ahora que mencionas a Robert Smithson, me gustaría acabar esta conversación pidiéndote una reflexión que relacione tus dibujos con el tema que más te interesa: el paisaje y el patrimonio.

(J.D.S.) Yo creo que hago tipos de dibujos distintos. Hay una manera de trabajar, cuando he tenido que hacerlo sobre patrimonio, interdisciplinar. Cuando he tenido que relacionarme con otras disciplinas, lo que hago es casi un dibujo de estratigrafía, me refiero a que cojo un estudio, un documento histórico muy desarrollado, muy concienzudo, de archivo, una información enorme que es la base para que luego tú puedas hacer el proyecto. Los historiadores investigan los archivos. Los arquitectos investigamos en el lugar, en el contacto físico con la materia. El historiador generalmente no investiga en la materia, investiga en los documentos que suelen tener carencias porque no está contrastada esa información con la materia. A mí me gusta investigar sobre la materia. Y lo que hago es, para empezar, dibujar la materia, pasar a dibujo todo lo que va diciendo. Y empiezo a encontrar cosas al superponerlas, el historiador da una información que a veces está oculta. Pero hay muchas cosas que no están contrastadas y que son muy lógicas y evidentes porque sólo nosotros como arquitectos las entendemos. Son los procesos de cómo se construye. Con lo cual genero unos documentos nuevos que amplían los históricos y que son un tipo de dibujo que contiene esta información más otra con la realidad. Es un tipo de dibujo que cada vez me va interesando más. Porque es un dibujo de investigación. Es muy rico porque ahí también se registran temas vitales.

María-Elia Gutiérrez-Mozo
Universidad de Alicante
<https://orcid.org/0000-0002-5368-7593>