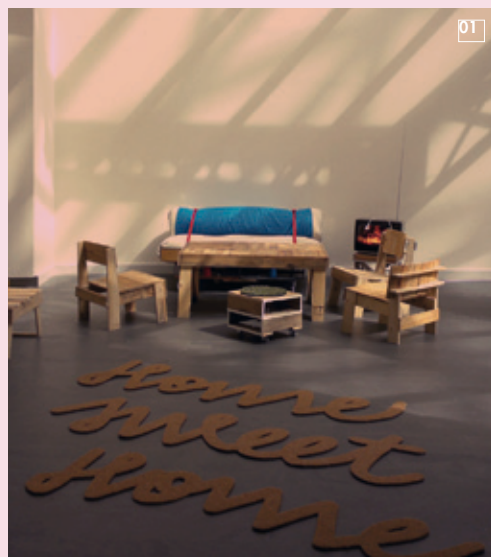




Viaje de ida y vuelta de lo analógico a lo digital, del ordenador a la mano

1. Montaje de la exposición *Instrucciones de Uso*.
"*Instrucciones de uso*" exhibition set-up
2. Wood, de la serie Logotomía.
"*Wood*", from the *Logotomia* series.
3. Mapa de Malasaña para *Walk with me*. Foto: Pablo Baque
Map of Malasaña for "*Walk with Me*". Photo: Pablo Baque



Guillermo TRAPIELLO

Text: GONZALO DEL VAL
Retrato: RAFAEL TRAPIELLO

Arquitecto novel e ilustrador con solera; un artesano contemporáneo que combina digital con analógico, alta tecnología con la técnica del «recorta y colorea»...; invariantes castizas y volubilidad contemporánea en recorridos de ida y vuelta.

Guadalejos es una obra que surge en la saludable distracción del «Make the things you wish existed». Producido por Negocios Raros y a medio camino entre la ilustración y el proyecto arquitectónico es una visualización, urbana y rural, donde los ficticios territorios son habitados por superhéroes agrícolas y los entornos domésticos se construyen por intuiciones espaciales que nos colocan ante paisajes que deseáramos existiesen. Fantasía inocente que se cruza a veces con la realidad: una constructora de Taipéi halla en estas series un medio para imaginar un barrio y encarga a Guillermo un anteproyecto, ilustrado, porque las imágenes también son construcciones.

La representación del conocimiento se da a través de las manos, como Richard Sennett describe en *El artesano*; lo táctil, lo relacional, lo físico que tiene lugar en el acto de dibujar no son separados del pensamiento, como ocurre a menudo con el ordenador. En los dibujos de Guillermo se encuentra ese viaje de ida y vuelta de lo analógico a lo digital, del ordenador a la mano. En *Resolución*, su proyecto de fin de carrera, la decisión gráfica no es inocente, conlleva un posicionamiento estricto ante la arquitectura, ante un conocimiento tácito, ante las herramientas imperfectas, que puede leerse como un elogio al artesano contemporáneo,

un manifiesto de resistencia en el saber hacer. En él se rehabilita una manzana en desuso en el madrileño barrio de Tetuán para reconvertirlo en centro de producción y reparación, espacio industrial, compendio de talleres, que se integra en la vida del barrio a través de la implicación activa de sus vecinos. Un espacio de cohesión social pensado para el aprendizaje de diferentes oficios y la reparación de cacharros, donde alta tecnología y apaños caseros conviven en sintonía. Compartir información en torno al do-it-yourself, o que los sistemas gremiales convivan junto al trabajo horizontal, eleva a la categoría de artesanos a los vecinos del barrio.

Es esencial, dice Guillermo, hacer de la necesidad virtud: el reciclaje de objetos obsoletos es un lugar de oportunidades en momentos de crisis. Carteles de carretera, instalaciones industriales, arquitecturas recicladas y hasta una antigua montaña rusa componen el proyecto; objetos recuperados cuya belleza se encuentra en las historias que contienen. Un conglomerado heterogéneo que en su actitud lúdica cohesionan las partes del proyecto.

Así, *Living Room* podría ser la materialización a pequeña escala de su proyecto de fin de carrera. Es esta una propuesta que, dentro de la intervención *Instrucciones de uso*, pervierte el espacio expositivo de CentroCentro a través de una estrategia de domesticación del lugar. Una

autoconstrucción que, a través de diferentes talleres, transforma el espacio museográfico en un espacio lúdico-productivo donde caben desde oficinas-emergencia hasta un campeonato internacional de Counter-Strike.

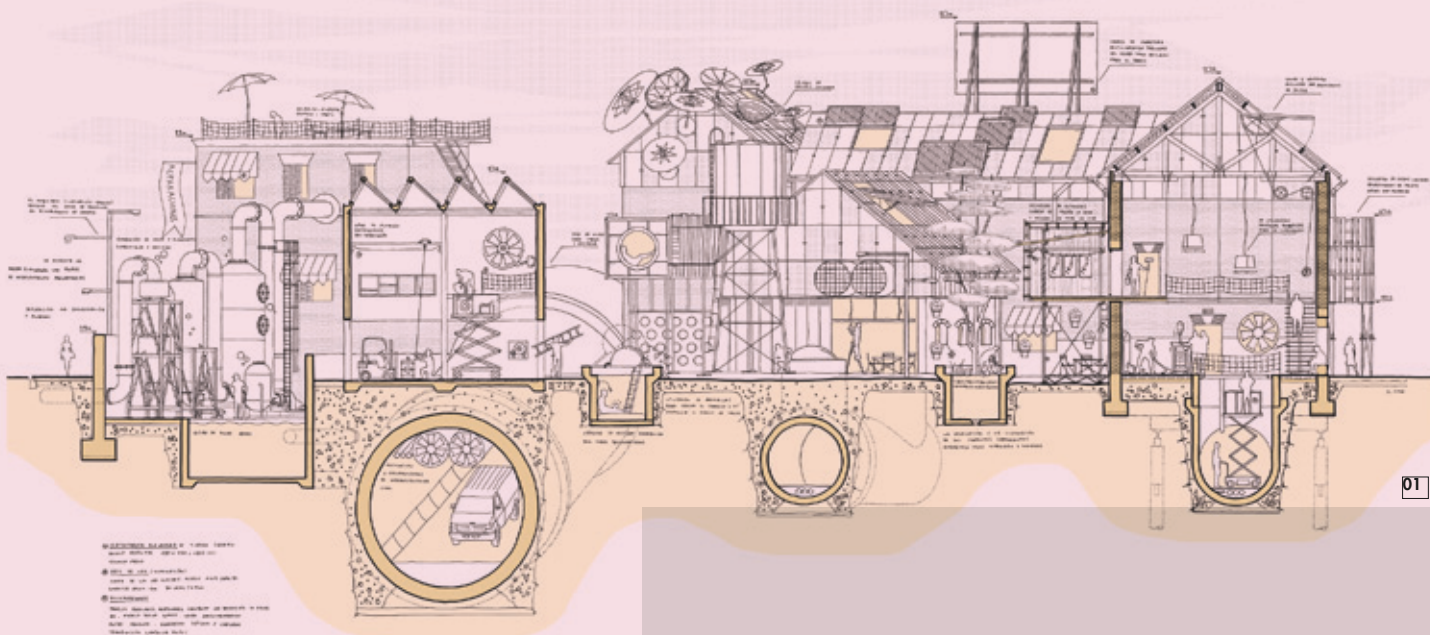
Cuando no hay trabajo hay que inventarlo: toca ser empresario, explorar vacíos que generen nuevas oportunidades, estar siempre atentos, dice Guillermo, que además ha creado recientemente, junto a Pablo Baque, *Walk with me* (www.walkwithme.es), una iniciativa dedicada a la ilustración de mapas de los barrios más castizos de Madrid, aunque, como ellos comentan, en una dirección opuesta a los mapas de turismo informativo, enfocados estos a jerarquizar la metrópoli. Un mapa, un ilustrador. Guillermo se encarga del primero de la serie: revisando antiguas representaciones como las de Pedro Teixeira, cartógrafo de Felipe IV, interpreta ahora la ciudad desde un punto de vista en el que el usuario se convierte en un explorador, un cazatesoros; el mapa casi como un exquisito objeto de deseo, pues como Massimo Vignelli dice, la vida de un diseñador es una lucha contra la fealdad. ☒



02



03

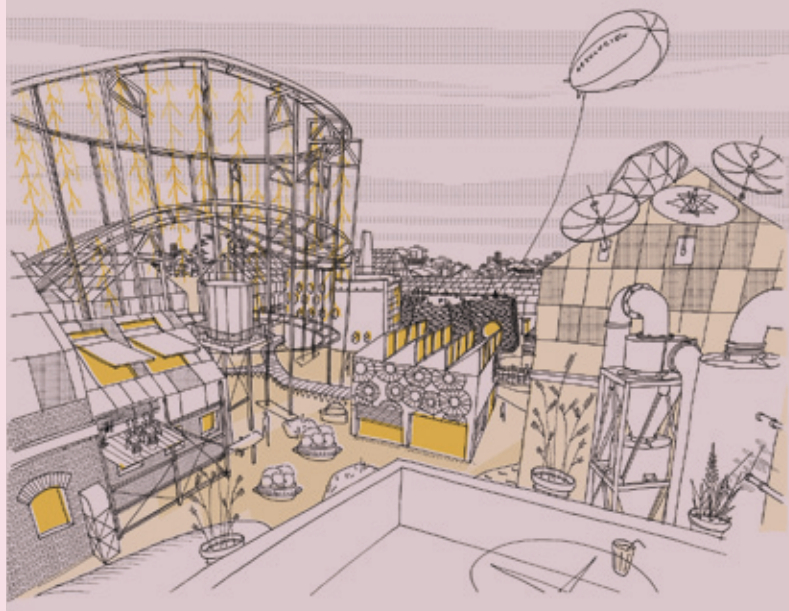


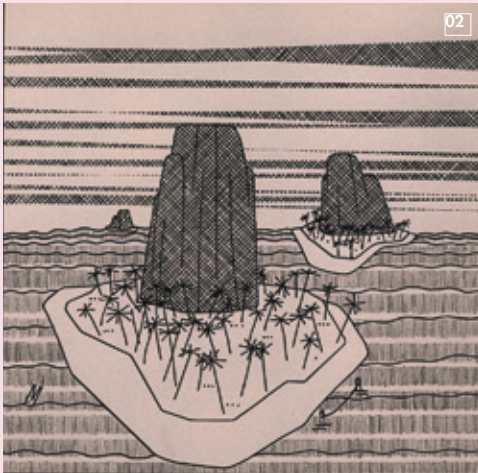
Drawings of to-ing and fro-ing between the analogue and the digital, the computer and the hand.

1. Resolución: proyecto para el barrio de Tetuán, Madrid.
"Resolución", regeneration project for the neighbourhood of Tetuán, Madrid.

2.4. Dibujos de la serie Guadalejos
Drawings from the "Guadalejos" series.

3. Imagen del Anteproyecto para el barrio de Sinji Taipei.
Image from the antiproject for the neighbourhood of "Sinji in Taipei."





Novel architect and illustrator with quite a character; a contemporary craftsman who combines the digital with the analogue, high technology with “cut and colour” technique; pure-blooded to the bone and fluently modern in his journeys back and forth

Guadalejos is a project that forms part of the wonderfully wholesome world of “Makethethingsyouwishexisted”. From *Negocios Raros*, it balances neatly between architecture and illustration, a rural and urban visualisation where fictitious terrains are inhabited by farming superheroes, and domestic spaces are constructed with space-age intuition which plunge us into a world we wish existed. Not all of it is pure innocent imagination, sometimes reality is brought into play. Indeed, a construction company from Taipei found, in this series, a furtive source with which to imagine a neighbourhood and so gave Guillermo the job of creating an illustrated draft because, in reality, drawings are constructions themselves. In all disciplines, knowledge is symbolised through our hands, and as Richard Sennett describes in *The*

Craftsman; the tactile, the tangible and the physical aspects of the act of drawing are inseparable from thought, something which cannot always be said of creating with a computer. Guillermo’s drawings are full of to-ing and fro-ing between the analogue and the digital, the computer and the hand. In *Resolución*, his end-of-degree project, his graphic choices are most definitely not innocent - he positions himself squarely before architecture, before unspoken understanding, before far-from-perfect tools, and as a result it is possible to perceive the work as a kind of eulogy to contemporary craftsmanship, a manifesto of resistance against ‘know how’. In this project he restores a city block in the neighbourhood of Tetuán in Madrid, reconvertng it into a centre for production and repair, an industrial space full of workshops that is integrated into the area through the active participation of the residents themselves. It’s a cohesive social space, created as a place for trades to be learnt and bits and bobs to be repaired, where the heights of technology live harmoniously alongside a homemade repair-job way of thinking. The sharing of information, in a do-it-yourself fashion, or the trade systems living alongside horizontal working positions, elevate the craftsmen to residents of the area. It’s essential, says Guillermo, to make virtue of necessity - the recycling of obsolete objects is a fountain of opportunity in moments of crisis.

Billboards, industrial systems, recycled architecture and even an old roller-coaster crop up in the project, recovered objects whose beauty is to be found in the stories they hold. Everything has a playful energy that, in spite of diversity, pulls all the parts of the project together cohesively and entertainingly. Therefore, *Living Room* could well be a small-scale materialisation of his end-of-degree work. It’s an idea that, within the project *Instrucciones de uso*, corrupts CentroCentro’s exhibitory space through a strategy of domestication. The self-built area is continually changing through workshops, transforming it form a purely museographical area into a fun and productive space where everything from emergency offices to a Counter-Strike tournament have a place. When there’s no work it has to be invented - time to be an entrepreneur, stay on your toes and explore gaps where new work can be generated, says Guillermo, who has also recently created *Walk with me* alongside Pablo Baque (www.walkwithme.es), an initiative which is dedicated to the illustration of historic and authentic neighbourhoods in Madrid, although, as the pair say, in different way to that in which the informational tourist maps work, those being focussed on the ordering into hierarchy of a metropolis. A map, an illustrator. Guillermo has taken charge of the first in the series, revising old representations by Felipe IV’s cartographer Pedro Teixeira, and so interpreting the city in such a way that the user becomes an explorer, a treasure hunter. The map itself is turned into an exquisite object to be desired, and as Massimo Vignelli says, the life of a designer is dedicated to battling ugliness. ☒