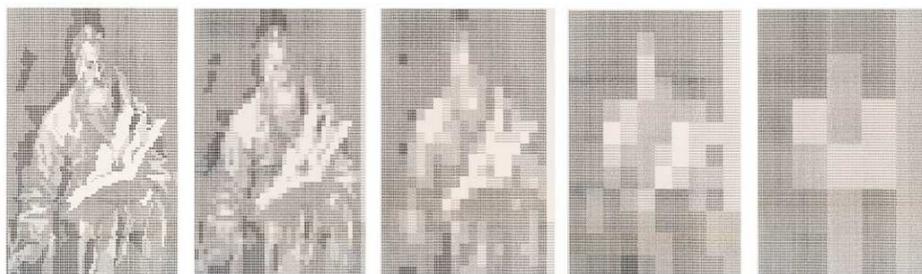


# GALERÍA JOSÉ DE LA MANO



## PINTURA Y PERCEPTRÓNICA.

**El Greco, Ignacio Gómez de Liaño y Guillermo Searle**

(30 noviembre 2016 – 10 febrero 2017)

La Galería José de la Mano se complace en presentar, a partir del 30 de noviembre, la exposición **Pintura y Perceptrónica. El Greco, Ignacio Gómez de Liaño y Guillermo Searle**, muestra que saca a la luz un proyecto perdido durante más de cuatro décadas, felizmente *rescatado* ahora para el público madrileño. Se trata de una interesantísima recuperación histórica que continúa la línea de trabajo que la Galería José de la Mano viene realizando en la reivindicación del legado de la abstracción geométrica y el primer arte cibernético producido en España, en el contexto del Centro de Cálculo de la Universidad de Madrid (CCUM).

En el año 1970 Ignacio Gómez de Liaño (Madrid, 1946) planteó en el Centro de Cálculo como tema de investigación la elaboración de una gramática capaz de generar y analizar los patios platerescos, modalidad arquitectónica característica de España que se desarrolla en la primera mitad del XVI. Ese proyecto de investigación tenía su base en estudios suyos relativos a la lingüística. En el curso de 1968-1969 –el último de su carrera –, se había trasladado a Cambridge, donde estableció contacto con el Departamento de Lingüística de la Universidad y se relacionó con el profesor holandés Pieter A.M. Seuren y con el propio Noam Chomsky. En esos años también se dedicó de forma especial a la estética. Conocía bien la de Max Bense –al que conoció personalmente en Londres en 1968 durante la inauguración de la exposición *Cybernetic Serendipity* sobre «arte y computadora», que tuvo lugar en el I.C.A. –, que utilizaba la teoría matemática de la información para elaborar su teoría estética, de forma paralela a como lo hacía el profesor Abraham Moles. Sobre estética y teoría matemática de la información versaría su tesis de Licenciatura.

# GALERÍA JOSÉ DE LA MANO

En el Centro de Cálculo de la Universidad de Madrid, al que se incorporó en el curso de 1969-70 y en el que coordinó, en el curso 1970-71, el Seminario de Generación Automática de Formas Plásticas, pensó que podría aplicar la teoría en que se basaban las gramáticas generativo-transformacionales a la pintura y, para llevar a cabo su plan de investigación, eligió el *Apostolado* de El Greco de Toledo. Su idea inicial era elaborar una gramática capaz de generar las doce figuras de los Apóstoles y la del Salvador a partir de ciertas estructuras profundas de índole geométrico-cromática empleando para ello las transformaciones lógicas oportunas. Al final, decidió que ese proyecto tenía una aplicación más adecuada en el campo de la arquitectura –y así se puso a elaborar la gramática generativa de los patios platerescos– y que el *Apostolado* de El Greco podía servirle para otro trabajo que le parecía más *estético* y que, además, iba al centro de gravedad de una ciencia entonces incipiente, la perceptrónica.

Su investigación tenía como objetivo determinar el momento en que las figuras de los Apóstoles y del Salvador dejan de ser reconocibles en el proceso, geométrico-matemáticamente regulado, de neutralizar la información contenida en la retícula cartesiana dentro de la cual se había inscrito cada figura. La parte informática de ese trabajo la realizó Guillermo Searle, que en ese tiempo estudiaba la carrera de Arquitectura y que aplicaría su idea relativa a los *Apóstoles* de El Greco a la *Maja desnuda* de Goya.

De ese modo, vinieron a dar a luz la primera muestra de lo que muchos años después se llamaría *pixelización*, procedimiento utilizado por los medios de comunicación visual cuando quieren hacer irreconocible una fisonomía. El interés específicamente estético de la investigación estaba en que, de alguna manera, los *Apóstoles* pintados por El Greco, tan personales y espirituales, se transformaban en cuadros, tan impersonales y sin embargo también tan espirituales, de estilo Mondrian, si es que no en la pura abstracción de la geometría. O sea, en formas desprovistas de fisonomía e identidad apostólica aparente, pero dotadas de la armonía propia de las composiciones geométricas.

La realización con la impresora del CCUM de las figuras apostólicas y del Salvador en las cinco fases de su despliegue neutralizador fue expuesta, entre otros sitios, en los *Encuentros* de Pamplona (junio de 1972). Al año siguiente apareció en el Boletín del Centro de Cálculo (nº 22, marzo 1973, pp. 73-93) un escrito con el título de «Pintura y perceptrónica», firmado por Ignacio Gómez de Liaño y Guillermo Searle, en el que daban cuenta de esa investigación y de sus resultados plásticos; escrito que se reproduciría posteriormente en varios libros.

Recientemente (marzo-junio de 2016), en la exposición que el Museo de Arte Contemporáneo de Ibiza ha dedicado a sus experimentaciones poéticas de entonces con el título de *Ibiza 1972. Los juegos del Espinario*, se ha vuelto a presentar esta obra que pretendía elevar el *Apostolado* de El Greco a los altares tecnológicos más avanzados, y aún audaces, de la época.