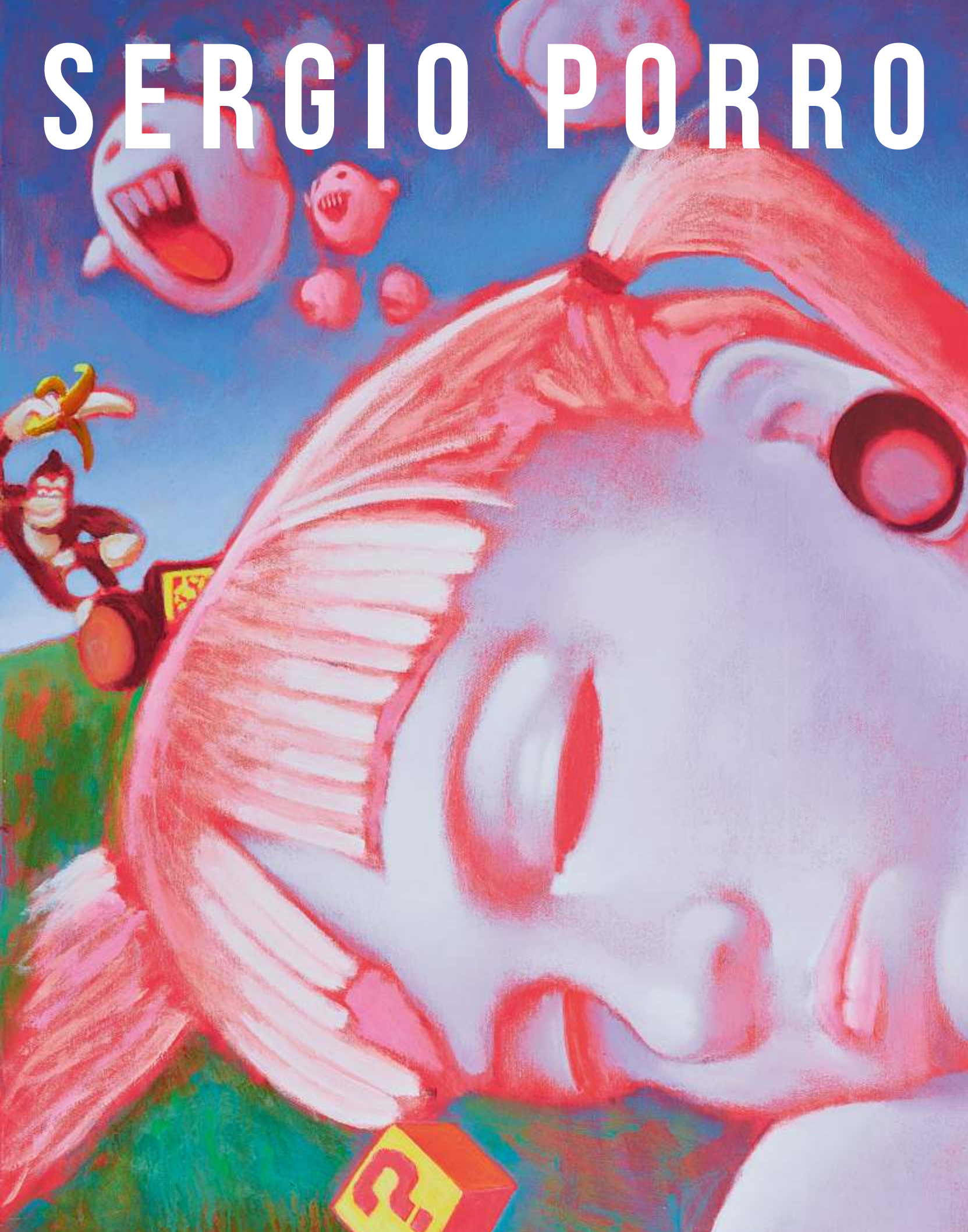


SERGIO PORRO



SERGIO PORRO

INTENDENCIA DE MONTEVIDEO

Intendente

Daniel Martínez

Secretario General

Fernando Nopitsch

Departamento de Cultura

Directora

Mariana Percovich

División Artes y Ciencias

Director

Juan Canessa

Administración

Soledad Sansberro

Julio Torterolo

Municipio C

Alcalde

Rodrigo Arcamone

MUSEO JUAN MANUEL BLANES

Directora

Cristina Bausero

Administración

Estela Mieres, Ana Laretta

Docentes

Laura Ferreira, Laura Tohero

Acervo

Cecilia García, Laura Madera

Gestión Cultural

Marina Monti

Historiadora

Elisa Pérez

Biblioteca

Érika Velázquez

Montaje, iluminación y carpintería

Juan Manuel Costigliolo, Freddy Sander,

José Fernández

Encargado de sala

Jorge Ferreira

Asistentes de sala

Verónica Alonso, Natalia Boero, Sandra Delgado,

Lucía Díaz, Katherine González, Matías López,

Javier Reinaldo, Marisol Rodríguez

Seguridad

Miguel De Santis, Luis Dupasus

ASOCIACIÓN DE AMIGOS DEL MUSEO BLANES

Presidente

Miguel Porley

Vicepresidente

Joaquín Ragni

Secretaria

Jimena Silva Sapriza

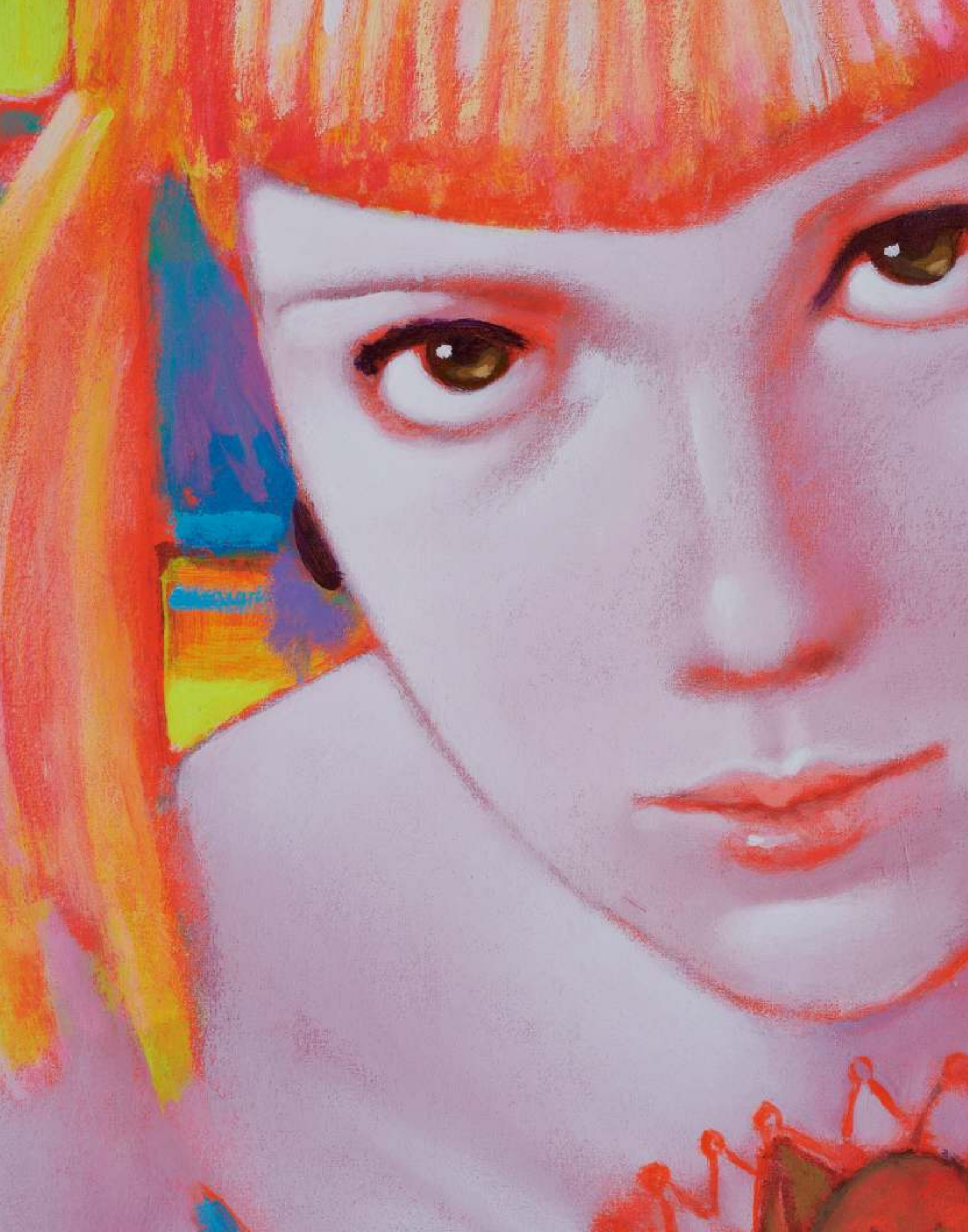
Tesorera

Susana Guarnerio

Tiendita del Museo

Rocío García, Lucía González







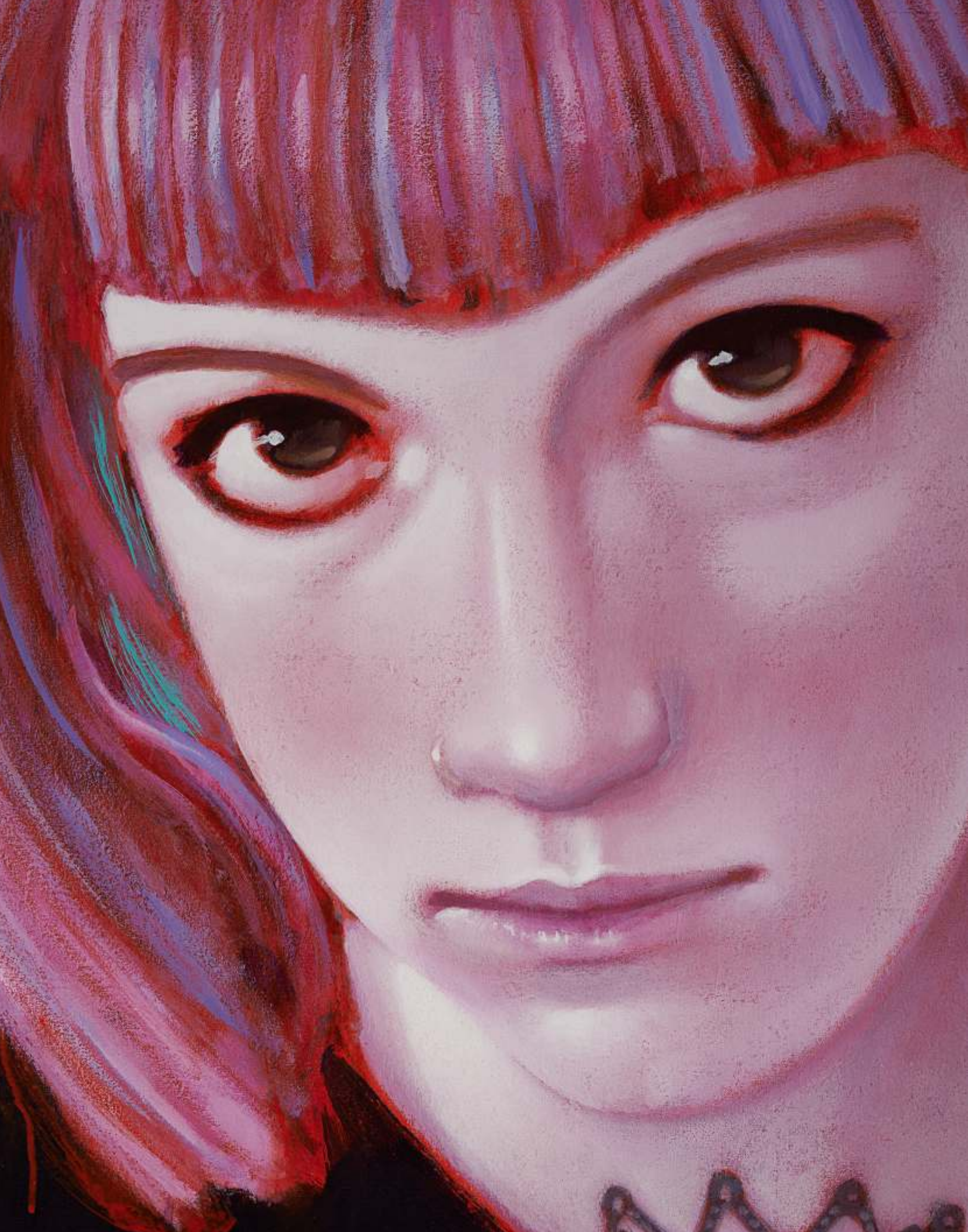
P

Pinturas de Sergio Porro se inscribe en la propuesta del Museo Juan Manuel Blanes de mostrar a través de exposiciones temporarias la pluralidad de lenguajes contemporáneos en diálogo con la historia del arte de nuestro país.

La pintura de Porro es enérgica por sus dimensiones, por su iconografía y por el uso de una paleta de colores fuerte. El artista nos sugiere a través de la protagonista de esta exposición, la modelo Berenice, una particular representación de la mujer y del mundo, que trasmite al observador múltiples significados.

Creemos que la muestra compuesta de veintidós obras y con curaduría de Fernando López Lage no dejará impasible al visitante. Agradecemos a Sergio y a Fernando todo este esfuerzo que alimenta nuestra propuesta cultural.

Arq. Cristina Bausero
Directora Museo Juan Manuel Blanes



I Una primera mirada a la trayectoria de Sergio Porro nos acerca a un cuerpo de obras que escenifica los valores morales de la tradición clásica. Este escenario de iconografías, mitos y dobles lecturas entabla un diálogo filosófico entre el mundo del dibujito animado y el relato hegemónico de la historia moderna.

Las formas de representación generan una dialéctica vinculada primariamente al mundo infantil, que inmediatamente se transforma en un escenario adulto; la mirada del espectador pervierte, en la lectura de la narrativa, toda ingenuidad posible. Sergio Porro se aleja de lo autobiográfico, de la referencia a su vida como artista, distinguiéndose de los artistas que utilizan ese recurso para vehicular sus micro-narrativas. Por otro lado, la parafernalia del mundo del peluche, de la estética del neo-pop y de la superficialidad ayudan a enfatizar una mirada generacional que se aleja de la inocuidad, porque es una mirada irónica, que desacomoda los principios del legado iconográfico uruguayo. Una mirada politizada, crítica y muchas veces incomprendida por las generaciones mayores.

Este universo que versa sobre el mundo Disney plantea un criterio que activa la subversión a partir de lo que no se nombra: el vacío contemporáneo, la heroicidad decadente, la identidad fragmentada y la memoria como un obstáculo. Algunos analistas han caracterizado este tipo de estrategias conceptuales como infantilismos:

“En cuanto a la producción artística, el período postdictatorial trajo aparejado —con la hipocresía que encerraba la carencia de una profunda revisión autocrítica del período histórico recién vivido— un arte que no solamente no daba respuestas al trauma instalado, sino que asumía cierto mimetismo con el pathos autoritario anterior, acentuando rasgos infantilizantes (ciertos regodeos en la banalidad: la voluntaria inocuidad de los signos), en tanto podía tratarse, en este caso, de un regreso al imaginario de contención ‘fetal’ propio del insilio y del acatamiento al status quo.”¹

Esta caracterización no contempla los criterios de la decolonización, ni el internacionalismo, ni el antipitalismo como temas recurrentes de la decolonización, y al mismo tiempo no tiene en cuenta la mirada contra-hegemónica.

Las obras de Sergio Porro se manejan en un espacio transterritorializado, sin referencia directa a los valores de la patria o a la memoria e identidad uruguayas. El artista pertenece a una generación que se educa durante la dictadura militar, y su producción se encuadra, en un principio, en la salida a la demo-

cracia. Las formulaciones que se refieren al perfil identitario de la nación, a la memoria y la identidad, comienzan por lo tanto a reformular situaciones que seguirían estando ligadas a la idiosincrasia uruguayas. Porro se refiere a esta memoria e identidad uruguayas desde un punto de vista que es indirecto y deconstruido. Es crítico de la premisa modernista y posmodernista, e ironiza sobre ese terreno vacío que queda en Uruguay, y que caprichosamente los historiadores intentan ilustrar a fuerza de ejemplos que no se sostienen en el tiempo. Nos acerca a la fragmentación que la dictadura se empeñó en practicar desde varios puntos: cárcel, tortura, exilio, desapariciones, asesinatos, censura cultural y un largo etcétera.

El mundo de Disney está asociado a la cultura de occidente, a los medios de comunicación masivos y al consumo. Podemos ver a través de la iconografía desarrollada por la industria Disney la moraleja que se presenta en cada historia, y a su vez podemos percibir cómo el mundo infantil se ve influenciado por la política de manera transversal. Por otro lado, Porro hace convivir a ese imaginario de Disney con el mundo del kawaii japonés. Este término ambiguo posee varias acepciones, puede traducirse como bonito y encantador; se relaciona con los aspectos de la tierna niñez. Lo kawaii es redondo, plano, simple, sonriente, homogéneo, y últimamente se le ha incorporado un fuerte componente sexual. La presencia de adorables niñas que poseen un aire ingenuo, a veces erotizado, se configura junto a lo tradicional, que se contrapone a lo contemporáneo.

La utilización de colores planos y desnaturalizados es un factor común en las pinturas de Porro, aunque también es muy clara la influencia de la ilustración occidental. El color pastel del kawaii elimina la perspectiva y marca su propio territorio de singularidad con respecto al mundo occidental, donde la trampa del ojo, es decir, la perspectiva, se apoya en la luz y la sombra del color.

La intención de la producción del artista es también generar en su obra un carácter estético que no sea reconocible. Desde ese sutil espacio de subversión, las pinturas de Porro muestran un territorio de simbología que sufre de ajenidad, que no se ubica en el mapa del pasado, porque incorpora lo iconográfico de una sociedad poscolonialista, edulcorada y superficial. Esto se hace visible en el desacomodo de las obras, en las conexiones, el color, las texturas, los personajes y la imponente extranjerizante. El prejuicio queda encapsulado.

Porro demuestra que es posible —y a veces más crítica— una iconografía de subversión desde la

aparente superficie, que no resulta posible a partir de la nostalgia encapsulada en los recuerdos de la paleta agrisada de la tradición marrón uruguayas.

II Berenice —la modelo protagonista en esta serie de pinturas— se muestra cómplice con todos los participantes del proceso artístico: con el lente de la cámara, con la mirada del espectador... Y ella es, para Porro, una representación de la mujer ideal. Berenice es una metáfora polisémica, donde habitan la seducción, lo virtual, lo social, el simulacro y la identidad, a través de imágenes que devienen de las estéticas que el artista maneja. Estas líneas estéticas provienen de la llamada baja cultura, de la superficie, de lo plano, de la redondez y del kawaii japonés, un mundo encantador y ambiguo, que a través de su tratamiento del color elimina la perspectiva. Pero lo hace de una forma híbrida, porque las capas de pintura de color se van haciendo ver hacia la superficie.

Sergio Porro inventa un sistema donde la pintura aplanada y gráfica se fusiona con la sombra y la luz del color para dar forma a los personajes. Simples historias y configuraciones de imágenes que dejan expuestos conceptos sobre belleza, ciencia, civilización, democracia, desarrollo, Estado, ley, mercado, objetividad, progreso, razón, universalismo...

También se pueden ver solapadamente ciertas referencias al mundo del cosplay. El cosplay es un tipo de comportamiento de los jóvenes, originario de Japón, pero que se ha extendido al mundo entero. Es un estilo que permite usar disfraces y accesorios, planteando diferentes juegos de roles. Esta referencia aparece a lo largo de la serie de pinturas como una especie de hibridación que Porro realiza con su modelo. Los cosplayers a menudo interactúan para crear una subcultura centrada en el juego de roles. Las fuentes favoritas de inspiración incluyen cómics, cine, animé, manga y videojuegos. Tiene un enfoque cultural específico, dedicado a la representación realista de una idea o un personaje propio de la ficción. A su vez, puede tener distintas variantes según la intención y el contexto, normalmente encarnando una representación física y dramática de un personaje. A través de las diferentes representaciones del cosplay, se ven personajes antropomorfos, la adaptación antropomorfa de personajes zoomorfos, el cross-dressing, la representación de otros roles de género y el siempre presente componente erótico.

Al mismo tiempo, podemos percibir cierta influencia de las Lolitas japonesas, personajes que hacen

mucho énfasis en la estética, y que toman como referencia la vestimenta de la aristocracia de siglos pasados; el rococó; la época victoriana; el barroco que surge en los años 70, como movimiento social, cultural, ideológico y estético; y el contexto de la juventud femenina que no quiere formar parte de la sociedad conservadora japonesa, que solo le ofrece a la mujer el rol de buena esposa, dependiente de su marido.

Los tatuajes de Berenice se desprenden de la piel y se transforman en los escenarios de los cuadros, que muchas veces parecen escenas de juegos de computadora. Los tatuajes de su brazo se expanden en un diálogo inventado, donde Sergio Porro crea situaciones, genera conflictos. Ese mundo paralelo que se desprende de la piel del personaje es una superficie que el artista promueve a lo largo de toda su carrera. En un principio fue una superficie sedosa y semi-brillante, que ahora se muestra ácida y flúo. Desde esa superficie, que evidencia su singular realidad alienante, se plantean los recursos reflexivos de esta serie de pinturas.

Por otra parte, la incorporación en forma aleatoria de los memes a la imagen es una referencia al mundo de las redes sociales y a la impronta de la instantaneidad como cualidad propia de estos medios. El texto, elegido al azar entre los usuarios anónimos de Meme generator, pareciera agregar datos a la lectura conceptual de la pieza. Sin embargo, los textos colaboran para que la polisemia sea más expansiva. El mapa iconográfico del artista es un territorio donde conviven la virtualidad, la realidad, las redes sociales, las tribus urbanas y lo emergente del mundo contemporáneo. Desde el antebrazo de Berenice se puede ver un tatuaje de Mario Bros, que a veces se desplaza cómodamente por las pinturas, como un personaje que interactúa con la modelo. Configura una expansión desde el cuerpo de la modelo, desde su piel y superficie, hacia el fondo del cuadro. En otras pinturas, Mario aparece en el horizonte del paisaje del fondo, siempre manteniendo su trayecto y saltando.

Super Mario es el videojuego que popularizó al ícono de Nintendo Mario, así como también a su hermano Luigi. Fue el primer juego de desplazamiento de plataformas laterales de Nintendo, y debe su popularidad a la genialidad de su diseño. Fue el best seller de los videojuegos desde su salida en 1983. Su creador, Shigeru Miyamoto, cuenta que se le ocurrió la idea del juego cuando viajaba en un tren y miraba por la ventana (de ahí lo del desplazamiento de plataforma lateral). En toda historia de ficción aparece en algún momento una princesa en apuros, y este videojuego nos presenta a Peach, que vive en

su castillo hasta ser secuestrada por el Rey Koopa. Mario irá al rescate de La damisela en apuros (así se llama el primer episodio del juego). Sergio Porro incorpora al fontanero Mario a la muestra, en un políptico de grandes dimensiones que apuntala la sala de exposiciones.

Los escenarios poseen varias capas de lectura, donde aparecen solapados temas e interrogantes vinculados a la muerte, el sexo, el amor, el tiempo, el original, la copia, lo aurático y lo producido en serie. Oponer conceptos o generar dialécticas entre lo banal y lo trascendente produce la sensación de vacío, de nostalgia.

III

La eternidad, según Zygmunt Bauman,² era parte fundamental de las escenificaciones neoclásicas y de las pinturas que traían a memoria acontecimientos situados en el pasado. El logro de la trascendencia era una especialidad de los artistas, unificando pasado, presente y futuro. La pintura entonces producía escenarios donde se repetían mitos y leyendas clásicas, atravesando los ideales de belleza y los valores morales, que hasta el día de hoy se intenta mantener como los ideales de representación en el arte.

Las vanguardias de la Modernidad trajeron, junto con el intento de inmortalidad y trascendencia de los artistas, una nueva estrategia: la utilización de materiales que en sí mismos tuvieran cierta impronta conceptual, que pudieran utilizarse para cargar el discurso de los artistas. La idea de la trascendencia quedaba entonces relegada al plano de las ideas contenidas en la obra, y no a sus materiales, ya que estos a veces no cumplían con los requisitos básicos de lo no perecedero (como el mármol, el bronce o el óleo sobre tela, o también la madera en su momento). El arte contemporáneo pone en jaque incluso el criterio de la impronta formalista del uso de los materiales que nombran cierta estrategia conceptual. Se podría pensar que el artista contemporáneo está poniendo sobre sí mismo el concepto de agente, que genera esa inmortalidad y trascendencia a través del arte, y no a través de la obra y los materiales.

La globalización es un tema que fue propuesto en los años noventa y que ha generado un punto de inflexión en el paradigma de la Modernidad. La cultura global surge como una instancia democratizadora, a través de la conexión a internet y las plataformas que involucran a los anteriormente llamados nuevos medios y a las redes sociales. A pesar de este intento, atravesamos una época que facilita la comunicación y que oculta las desi-

gualdades entre los países ricos y los países pobres. Así es como queda en evidencia el fracaso de la Modernidad occidental y sus manifiestos. La Modernidad también funciona como un proyecto que se jacta de civilizatorio a través de la colonización, que tiene en su enunciado y como excusa las conquistas y los descubrimientos, que siempre esconden dominio y opresión.

Japón y USA se incorporan a los lineamientos del eurocentro sin muchas complejidades. Se podría pensar que la cultura pop global se ha insertado en la cultura japonesa como un otro que expande el imaginario de la cultura del consumo occidental. El post capitalismo y, por lo tanto, el consumo y lo mediático dejan de ser exclusividades del mundo europeo y estadounidense, y eso también podría referirse al arte.

Una desoccidentalización, que dé paso a la reoccidentalización con los nuevos paradigmas sería el esfuerzo último por homogeneizar que tiene el capitalismo neoliberal. Los paradigmas, estereotipos e iconografía japoneses logran incorporarse al mundo del consumo como una característica más, siempre y cuando se descontextualicen, se borre su origen (y a partir de ahí es que occidente muestra su permisividad para con la cultura japonesa).

IV

Sergio Porro incorpora en su mapa iconográfico un mix de estos relatos hegemónicos, desde un punto de vista que se adapta a la cultura del cómic, a la cita de la historia del arte y al apropiacionismo. Este último, como recurso que cuestiona los valores de la obra de arte y del artista, fue producido después de la era de la reproducción mecánica: tiene que ver con la crisis de la idea de autoría, con el objeto único y fetichista, con el objeto de arte aurático.³ Desde el momento en el que una obra de arte puede ser copiada y reproducida masivamente, cada una de esas copias, por muy perfecta y parecida que sea al original, ha sido totalmente sustraída del contexto que rodea a la obra de arte auténtica y, por lo tanto, pierde lo que Walter Benjamin⁴ denomina "el aura". Solo ante la obra de arte original se puede producir una situación de simbiosis con la obra, que no se produce con la copia. Sergio Porro trabajó con citas de Velázquez y Goya; secuestró a los personajes de los escenarios de los grandes maestros para darles un nuevo contexto, donde las contradicciones del mundo global quedan en evidencia, al desnudo. Producir imágenes a partir de imágenes pre-existentes funciona como un sistema de códigos y pone en evidencia a las relaciones de significado como relaciones de poder propias de cada imagen.

Por ejemplo, el proceso creativo de Richard Prince,⁵ un artista que funda y promueve el apropiacionismo, consiste en un ilícito acto de apropiación, donde las narrativas existentes adquieren un significado completamente nuevo. La cultura popular es la materia prima de su trabajo. Pone así en evidencia el simulacro, el aspecto falsario que toda cultura de masas hereda de la realidad. Prince vuelve a la carga con una obra adaptada a los nuevos tiempos, con fotos de Instagram, apropiadas de usuarios de la red social, como su materia prima. Durante Frieze, la feria de arte contemporáneo de Nueva York, presentó una colección de retratos. Doe Deere, fundadora de una línea de cosméticos llamada Lime Crime, fue la primera en denunciar en su cuenta de Instagram la apropiación de una de sus fotos por parte del artista. Al parecer, Prince hizo una captura de pantalla de una de las imágenes de su cuenta, la utilizó sin su permiso y la vendió a uno de los compradores de la exposición por 90.000 dólares. La joven no dudó en compartir en su perfil la fotografía en cuestión, mostrar su indignación y hacer pública la cifra por la que Prince consiguió vender un retrato suyo sin su consentimiento.

El mito también constituye el eje central de las prácticas apropiacionistas. El objetivo inicial de todos los artistas que utilizan estos recursos es desmontar las narrativas míticas de la contemporaneidad. Toman como punto de partida aquellos soportes donde actualmente se enuncian los mitos de nuestro tiempo. El apropiacionismo se convierte en una situación lingüística que vincula tres elementos: autor, obra y espectador (lector). La participación del espectador implica la “muerte del autor” predicada por Roland Barthes, que pone fin a la Modernidad:

“[...] un texto está formado por escrituras múltiples [...] pero existe un lugar en el que se recoge toda esa multiplicidad, y ese lugar no es el autor [...] sino el lector: el lector es el espacio mismo en que se inscriben, sin que se pierda ni una, todas las citas que constituyen una escritura [...] pero el destino ya no puede seguir siendo personal: el lector es un hombre sin historia, sin biografía, sin psicología; él es tan sólo ese alguien que mantiene reunidas en un mismo campo todas las huellas que constituyen el escrito [...] el nacimiento del lector se paga con la muerte del autor.”⁶

V

La clase dominante es la que históricamente ha definido el buen gusto, la paleta restringida controlada y cierta entonación y armonía agrisadas, que no conducen a la exaltación ni a la alteración del

pensamiento ni del discurso. El color llamado como de paleta alta tuvo y tiene pocas oportunidades de ser un protagonista de la pintura uruguaya más allá de las obras de los planistas. La diferencia sustancial entre la paleta de Porro y la paleta de lo que podría haber sido la otra escuela de la pintura uruguaya, el planismo, es que el color de las obras de Porro no tiene restricciones, no contempla teorías del color, y además incorpora el flúo como signo principal del clima de las obras. El flúo es un color desterritorializado a la hora de hacer una paleta naturalista, porque es un color industrial, que depende de la toxicidad, de lo irreal. Estas características agregan datos para comprender la serie de Porro.

El buen gusto y la elegancia que acompañan irremediablemente al arte de la gran corriente (mainstream) está asociado, la mayoría de las veces, a la adustez, a la seriedad. El color de paleta irrestricta, sin referencias a las teorías clásicas del color, pone sobre la mesa varias cuestiones: lo primitivo y lo refinado, el infantilismo y la profundidad de conocimiento, lo artificial y lo natural, y las contradicciones de la era moderna y post capitalista. Porro transforma a través del color, reordena el territorio para poner en evidencia la contradicción. La sexualidad y el erotismo, el deseo y la fantasía aparecen como climas que también fundamentan el entorno de las pinturas. La simbología del bien, el mal, el placer, la muerte, la inocencia y la perversión, entre otros, son un denominador común de la serie.

Porro cuestiona los códigos del retrato; examina la manera en que construimos distintas versiones de nuestro ser para luego transmitirlos al mundo; y a su vez, invoca a reflexionar sobre cómo esos mensajes son interpretados por la sociedad.

Una parte del pensamiento de Roland Barthes gira en torno a las mitologías contemporáneas. El mito consiste, tal como él mismo señala, en una representación colectiva que aparece en ciertos ámbitos como la publicidad, el cine, etc. Sin embargo, esta representación no aparece como tal, ya que el mito sufre un proceso de naturalización mediante el cual su condición cultural, social e ideológica queda oculta. De esta manera, tal como señala el propio Barthes: “los fundamentos totalmente contingentes del enunciado, bajo el efecto de la inversión mítica, se convierten en el sentido común, Norma, [...] o, en una palabra, Endoxa.”⁷

Para rehacer la inversión es necesario, según Barthes, llevar a cabo un análisis semiológico de la estructura mítica que evidencie los dos sistemas que lo componen: el denotado y el connotado. Este

desglose opera de forma deconstructiva al delatar tanto el componente literal (sistema denotado) del mito, que aparece bajo la aparente inocencia del lenguaje, como el ideológico (sistema connotado). Este proceso, sin embargo, ha dejado de operar críticamente a raíz de un proceso que Barthes denomina “endoxa mitológica”:

“En lo que se refiere al mito [...] la nueva semiología –o la nueva mitología– ya no puede, o ya no podrá, separar con tanta facilidad el significante del significado, lo ideológico de lo fraseológico. Y no porque tal distinción sea falsa o ineficaz, sino porque, en cierto modo, se ha vuelto mítica; [...] en otras palabras: se ha creado una endoxa mitológica: la denuncia, la desmitificación se ha convertido en sí misma en un discurso, corpus de frases, enunciado catequístico.”⁸

El arte y la producción de los artistas comienzan, por lo tanto, a problematizar la representación. A su vez, se sumergen en el mundo de la política de la representación. La práctica contemporánea de la pintura se sitúa también junto con estas ideas, en el origen de un conjunto de actitudes artísticas basadas en la copia, lo dado, lo producido...

Sergio Porro nos conduce desde la superficie, aparentemente calma y desnaturalizada, hacia un contenido donde habita lo poético, el desacomodo, la fricción y la acidez.

Fernando López Lage

Artista y curador

Director de FAC (Fundación de Arte Contemporáneo)
Montevideo, 2015

NOTAS

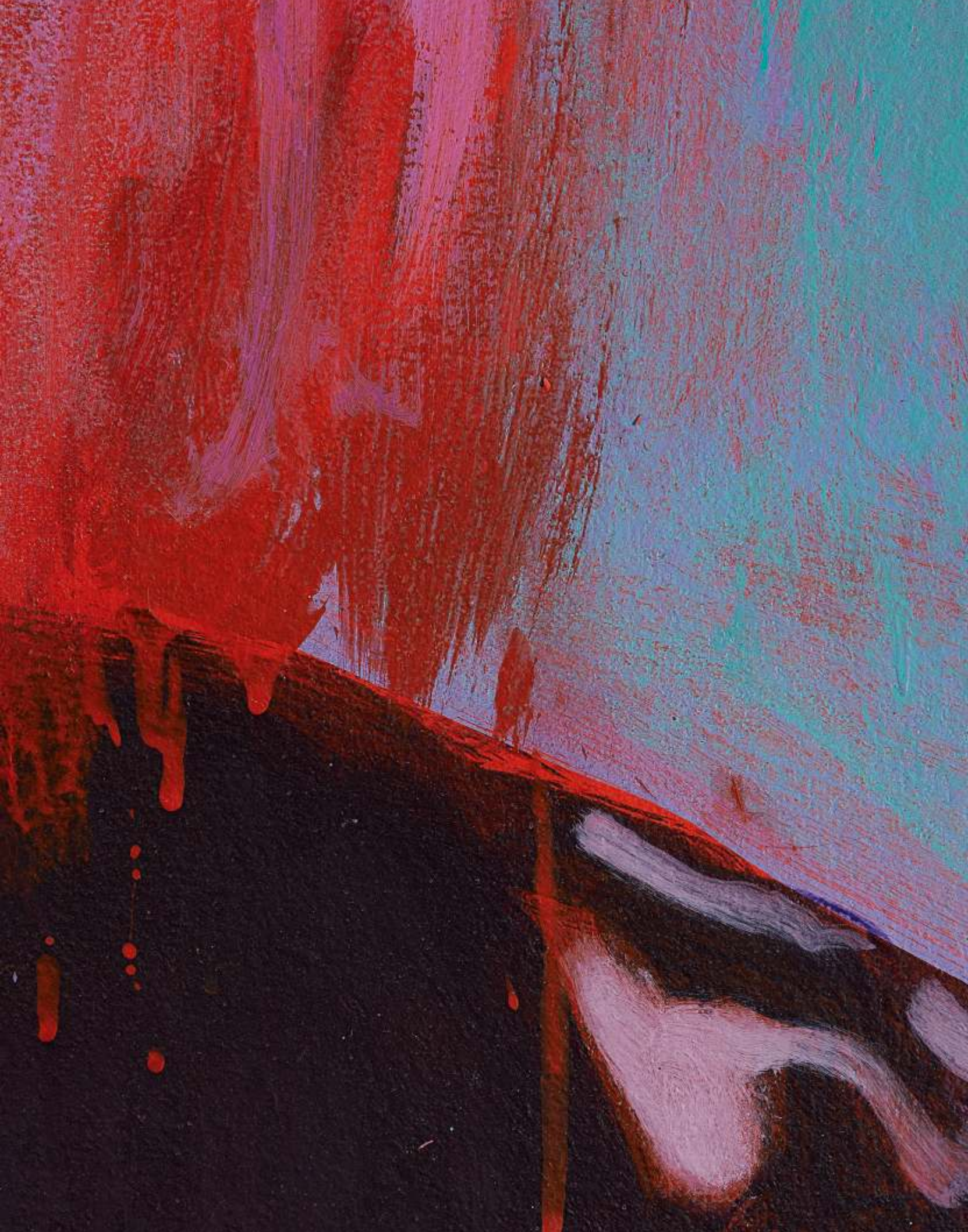
- 1 Peluffo, Gabriel. "Artes Visuales" en Nuestro tiempo: para saber más de nosotros mismos. nº 7. Publicación de la Comisión del Bicentenario, 2013-2014.
- 2 Zygmunt Bauman (Poznan, Polonia, 1925) es un sociólogo, filósofo y ensayista polaco de origen judío. Su obra, que comenzó en la década de 1950, se ocupa, entre otras cosas, de cuestiones como las clases sociales, el socialismo, el holocausto, la hermenéutica, la Modernidad y la Posmodernidad, el consumismo, la globalización y la nueva pobreza. Desarrolló el concepto de la "modernidad líquida", y acuñó el término correspondiente. Junto con el también sociólogo Alain Touraine, Bauman recibió el Premio Príncipe de Asturias de Comunicación y Humanidades en 2010.
- 3 Concepto desarrollado por Walter Benjamin en La obra de arte en la era de la reproducibilidad técnica.
- 4 Walter Benjamin (Berlín, 15 de julio de 1892 - Portbou, 27 de septiembre de 1940) fue un filósofo, crítico literario, crítico social, traductor, locutor de radio y ensayista alemán. Su pensamiento recoge elementos

del idealismo alemán o el romanticismo, del materialismo histórico y del misticismo judío, que le permiten hacer contribuciones perdurables e influyentes en la teoría estética y el marxismo occidental. Su pensamiento se asocia con la Escuela de Frankfurt.

- 5 Richard Prince, nacido en 1949 en la Zona del Canal de Panamá, es un pintor y fotógrafo estadounidense. Su obra ha sido a menudo objeto de debate en el mundo del arte. Prince comenzó creando collages con fotografías en 1975. Su obra Untitled Cowboy, una refotografía, es decir, una fotografía de otra fotografía, fue la primera fotografía en alcanzar el precio de un millón de dólares en una subasta. Este hecho tuvo lugar en la sala de subastas Christie's de Nueva York en el año 2005. En 1977, Prince creó una controvertida refotografía a partir de cuatro fotografías que habían sido publicadas anteriormente en el diario New York Times. Esto suscitó una enorme discusión en el mundo artístico en relación a la autoría y autenticidad de las imágenes, así como los aspectos relacionados con los derechos de autor de las fotografías. Esta controversia continuó en 1983, cuando su obra Spiritual America mostró una fotografía del autor Garry Gross en la que aparecía Brooke Shields, con 10 años de edad, de pie

en una bañera, como alusión a la precocidad sexual y la doble moral de la sociedad americana.

- 6 Barthes, Roland. "La muerte del autor" en El susurro del lenguaje: Más allá de las palabras y la escritura. Barcelona: Paidós, 2002.
- 7 Barthes, Roland. "La mitología hoy" en El susurro del lenguaje: Más allá de las palabras y la escritura. op. cit.
- 8 Barthes, Roland. Ibid.





Sin título
Acrílico sobre tela
Díptico, dos piezas de 200 x 150 cm
Medidas totales 200 x 300 cm
2014



Sin título
Acrílico sobre tela
200 x 150 cm
2015





Sin título
Acrílico sobre tela
120 x 100 cm
2015



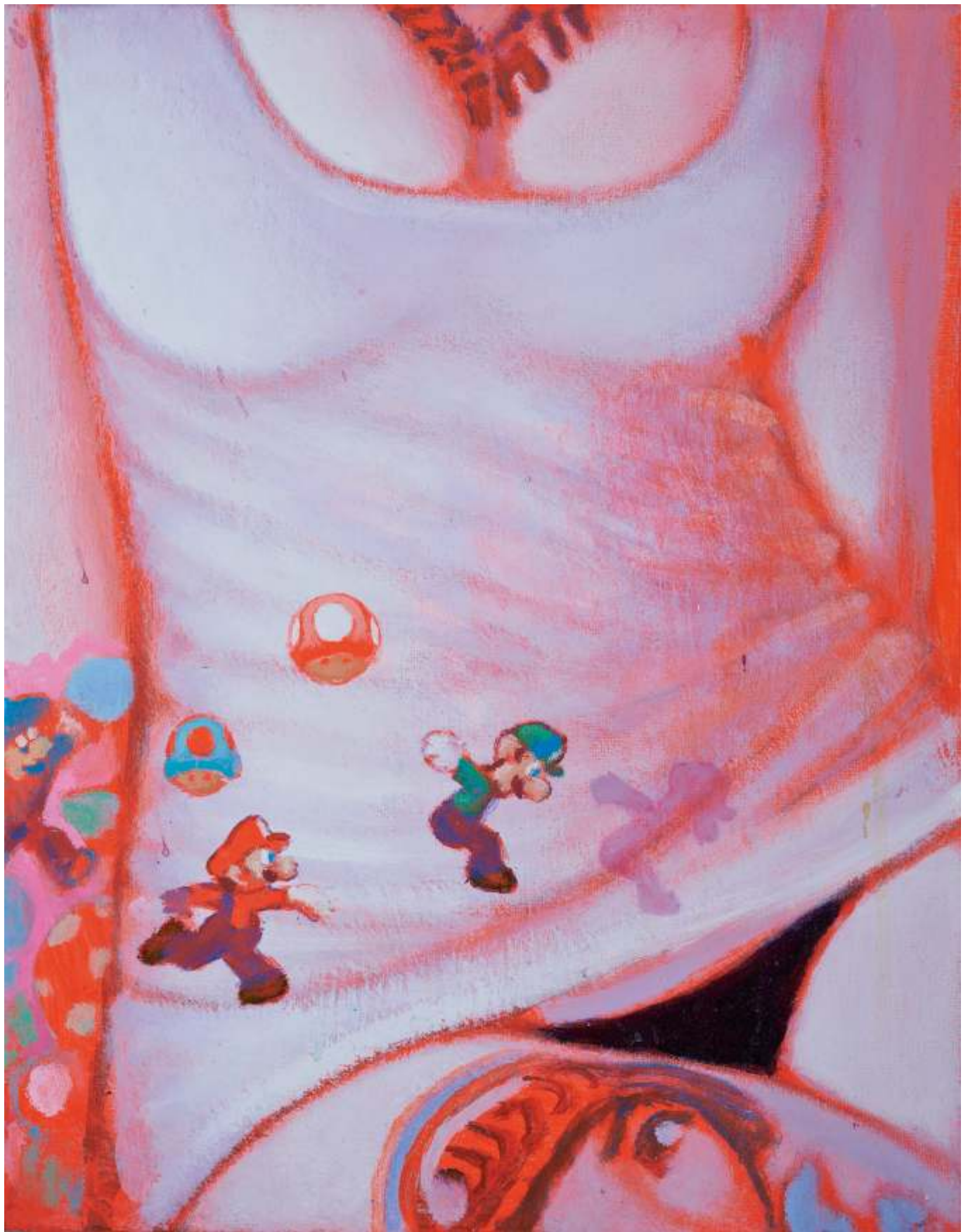
Sin título
Acrílico sobre tela
Políptico, cuatro piezas de 200 x 150 cm
Medidas totales 200 x 600 cm
2015



Sin título
Acrílico sobre tela
180 x 140 cm
2014



Sin título
Acrílico sobre tela
45 x 35 cm
2015

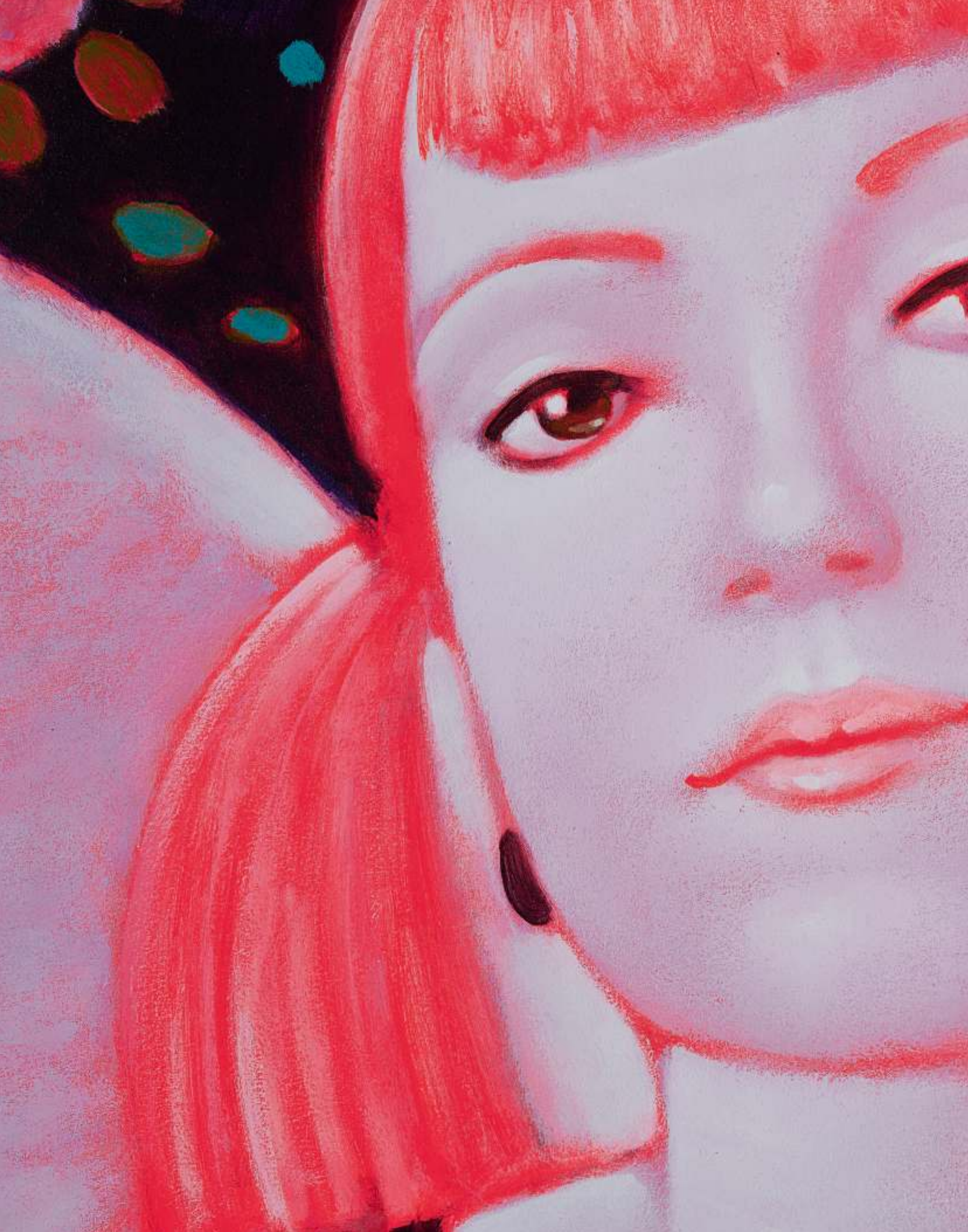


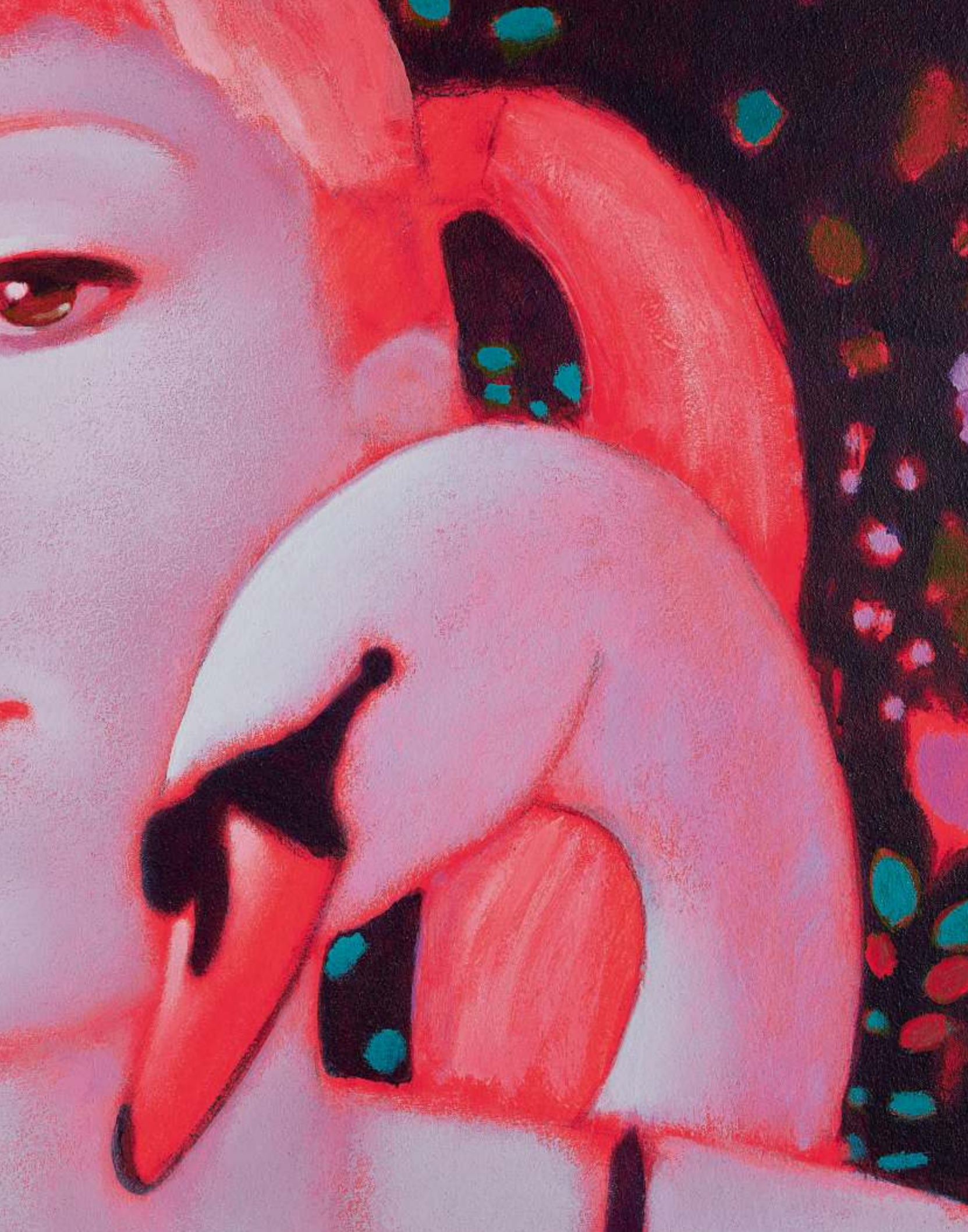
Sin título
Acrílico sobre tela
180 x 140 cm
2014



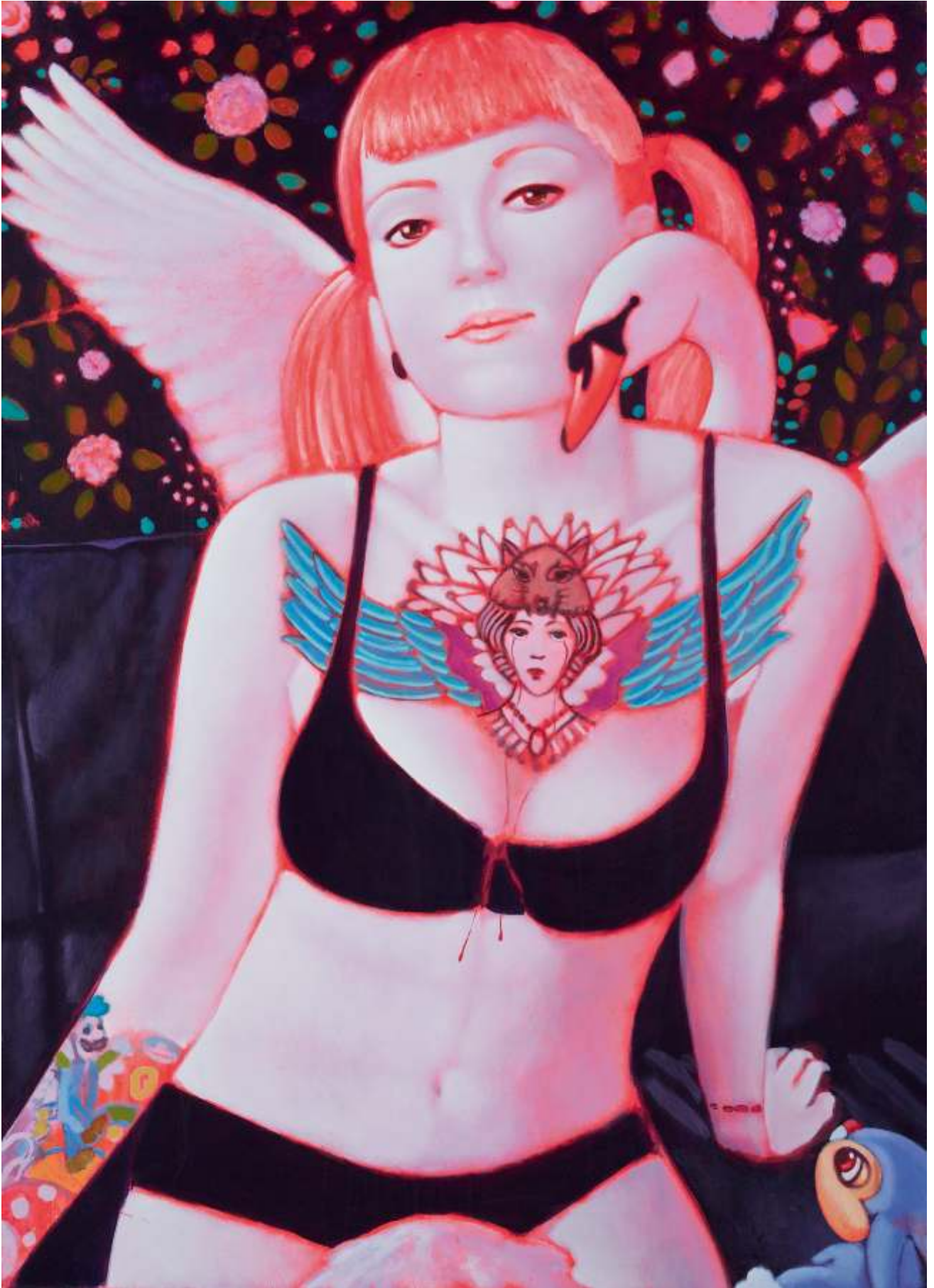
Lolita
Acrílico sobre tela
130 x 110 cm
2014







Leda y el cisne
Acrílico sobre tela
180 x 140 cm
2014



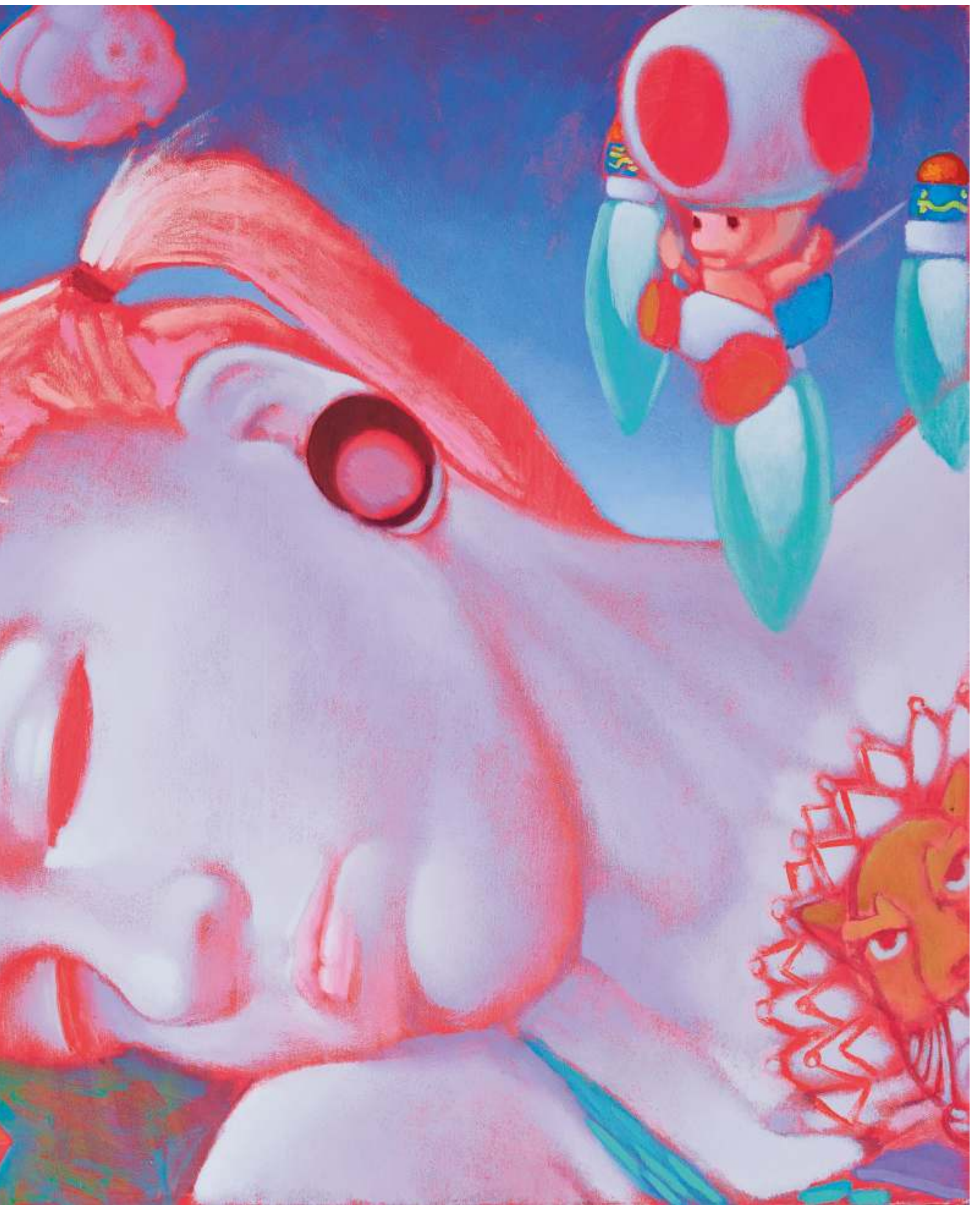
Sin título
Acrílico sobre tela
120 x 100 cm
2015

**Y SI ESTAMOS
MUERTOS**

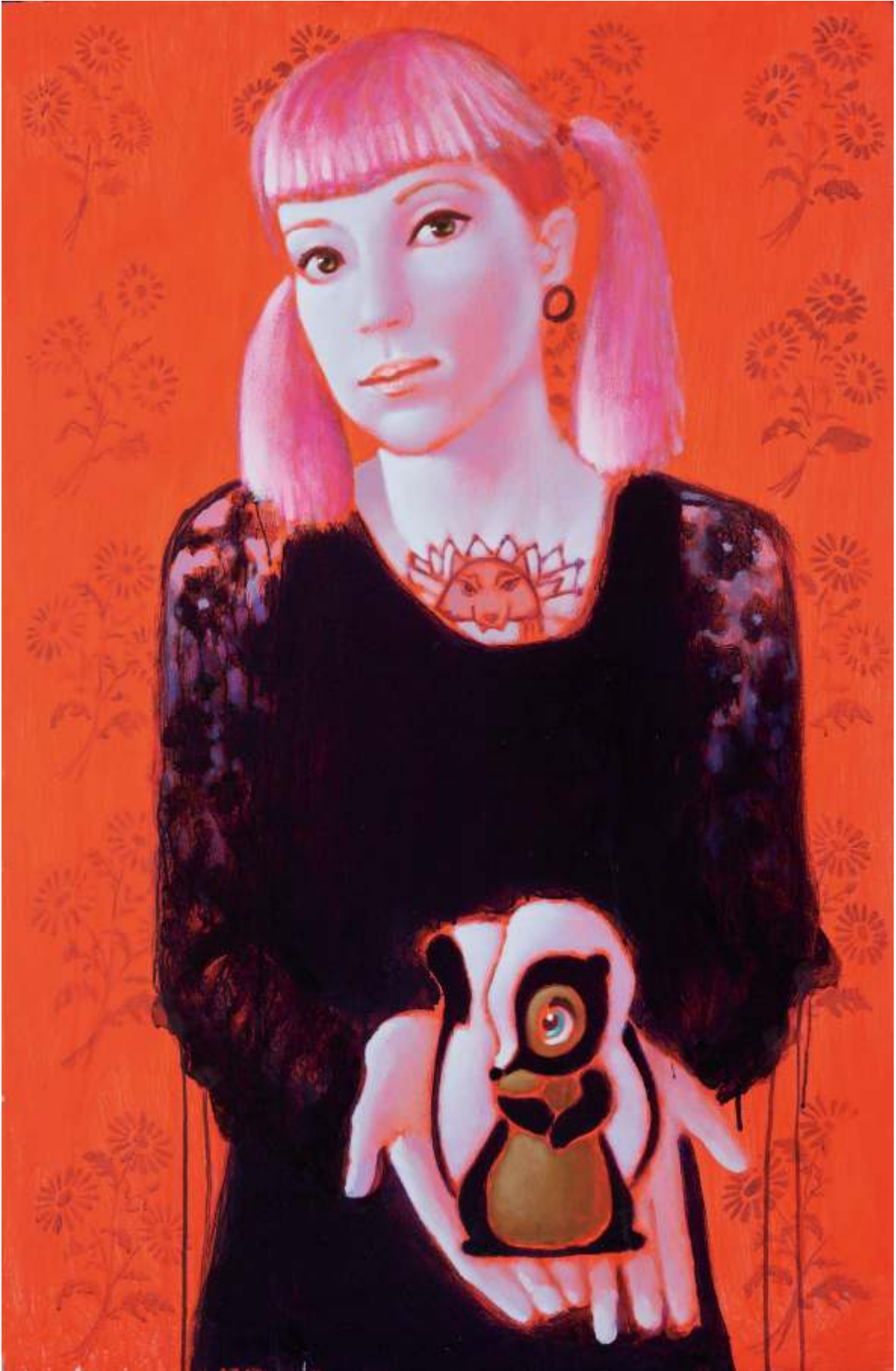
**Y SOLO ESTAMOS RECORDANDO NUESTRA
VIDA?**

Sin título
Acrílico sobre tela
100 x 120 cm
2015





Sin título
Acrílico sobre tela
120 x 100 cm
2014



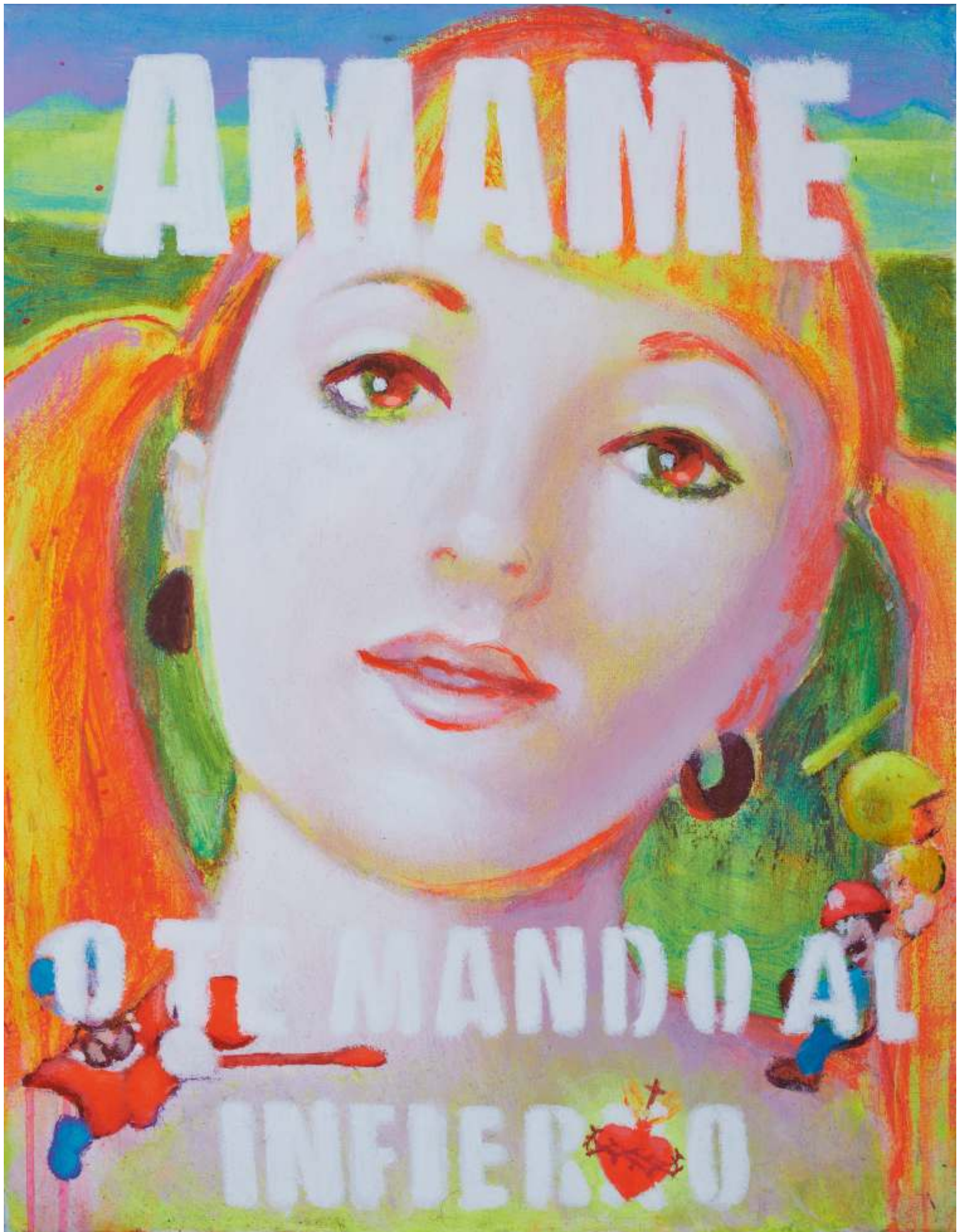
Lilith
Acrílico sobre tela
120 x 100 cm
2014

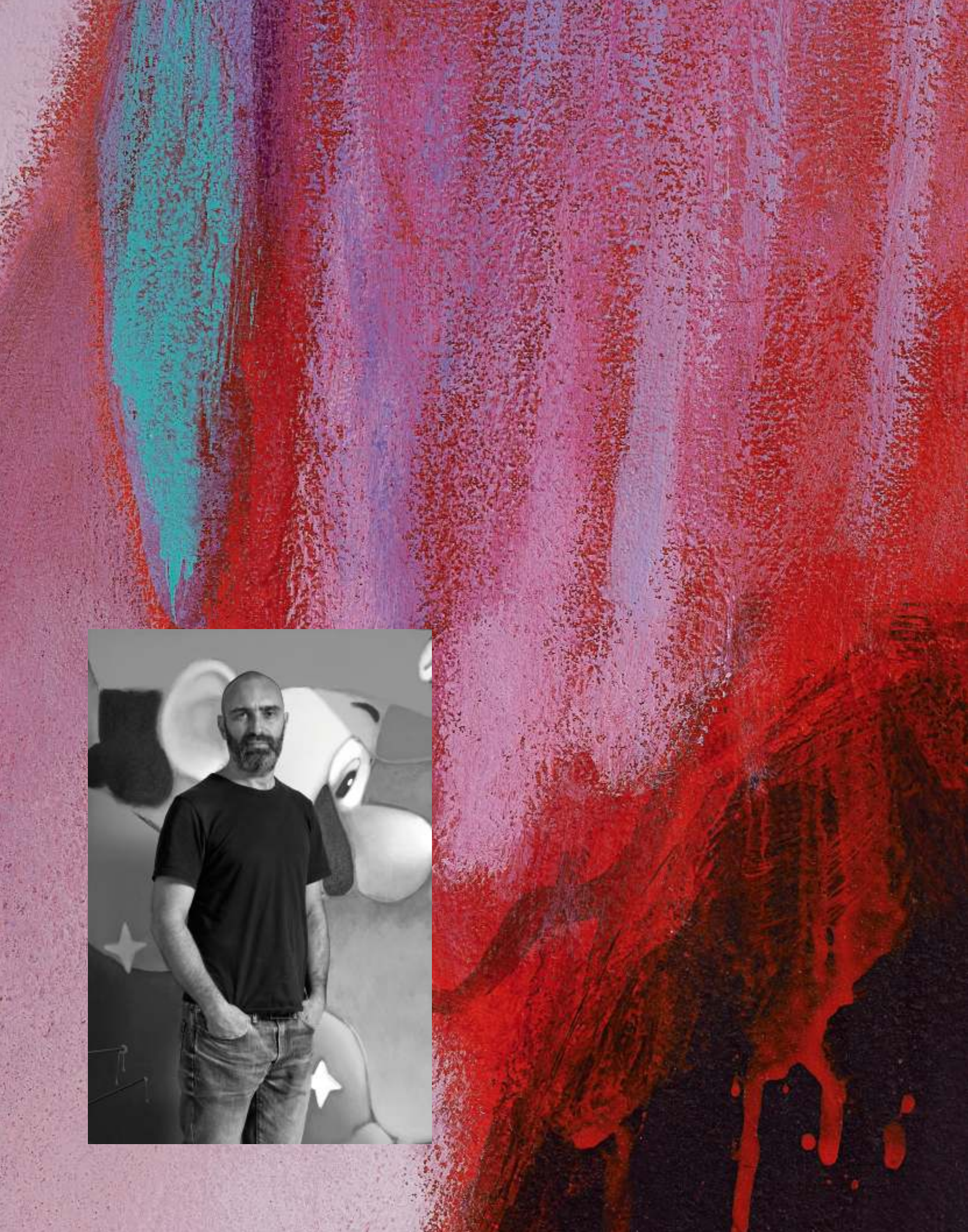


Sin título
Acrílico sobre tela
45 x 35 cm
2015

AMAME

O TEMANDO AL
INFIERO





RESEÑA CURRICULAR

Sergio Porro nace en Montevideo, Uruguay, el 2 de setiembre de 1970.

EXPOSICIONES EN URUGUAY

2015

Muestra colectiva *Temporada 4* en la compañía de artistas visuales Pera de goma.

2014

Muestra colectiva *koncurso* en el Centro de Exposiciones Subte.

2012

Muestra colectiva *Hipersexy* en el Espacio de Arte Contemporáneo. Expone en el Espacio de Arte Innova, Punta del Este.

2011

Participa en la muestra *FAC* en Boca Chica, Punta del Este.

2010

Realiza la muestra individual *Watashi* en la Sala Mayor del Centro de Exposiciones Subte.

2008

Participa de las muestras colectivas *Erótica RODELU* en la Colección Engelman-Ost; *Erótica vs Porno* en la galería Marte Up Market; y *Cuatro pintores contemporáneos* en el Centro MEC de Exposiciones.

2006

Participa de las muestras colectivas *Soberbia y Pasión* en el Centro de Exposiciones Subte; *Dispersiones* en el Cabildo de Montevideo; *Absorciones* en el Centro MEC de Exposiciones; y *Márgenes* en el Centro de Exposiciones Subte. Realiza una exhibición individual en la Colección Engelman-Ost.

2004

Participa de la muestra *Mirillas mágicas* en la Colección Engelman-Ost - Instituto Goethe; y de *Cuatro perspectivas de arte* en el Centro MEC de Exposiciones.

2003

Cultura en obra, muestra individual itinerante por el interior del Uruguay (ciudades de Minas y Maldonado).

2002

El Cuarto Invisible en la Colección Engelman-Ost; *Control Z* en la galería Lezlan Keplost.

2001

Arte vs Sacro en el Molino de Perez; *Fame* en el Centro de Exposiciones Subte.

EXPOSICIONES EN EL EXTERIOR

2013

Participa de la muestra colectiva *Bunny and Betty*, en Harold Golen Gallery, Miami, Estados Unidos, con motivo del lanzamiento del libro *Bunny Yeager's Darkroom* de la fotógrafa Bunny Yeager.

2009

Participa de la muestra colectiva *Graphias* en el Memorial Latinoamericano de San Pablo, Brasil. Participa de la muestra itinerante internacional *Borde Sur* de artistas uruguayos contemporáneos organizada por el Ministerio de Relaciones Exteriores de Uruguay.

2008

Participa de la muestra colectiva *Es posible no amar a Espinosa?* en el Museo de Arte Contemporáneo de Rosario, Argentina.

2007

Participa de la muestra *Montevideo en Zaragoza*, Zaragoza, España.

2001

Exposición Premio Philips, Galería Marta Traba, San Pablo, Brasil.

PREMIOS Y SELECCIONES

Ha sido seleccionado en los Salones Municipales 2002 y 2004 y en los Salones Nacionales 2001, 2003 y 2006.

Ha obtenido premios y menciones en Uruguay, entre los que se destacan: el Primer Premio Philips, en el año 2000; el Premio Adquisición en el 49° Salón Nacional del año 2001; el Segundo Premio en el Primer Festival de Muros de Montevideo en el año 2000 y la Mención Especial en la 2ª Bienal de Arte Joven de Mosca Hnos. en el año 2001.

PRENSA Y BIBLIOGRAFÍA

- Nelson Di Maggio, Diccionario Crítico, Montevideo 2013
- TNU, Eduardo *Pincho* Casanova, El monitor plástico, Montevideo 2012
- Cooltivarte, Montevideo marzo 2012
- Revista Alley Times N° 2, Miami-Montevideo agosto 2011
- *Conectaarte*, Montevideo octubre 2010
- Jorge Abbondanza, diario El País, Montevideo marzo 2010
- Gabriel Peveroni, revista Caras y Caretas, Montevideo marzo 2010
- Javier Abreu, Freeway, Montevideo marzo 2010
- Alfredo Torres, semanario Brecha, Montevideo marzo 2010
- Diario Página 12, Argentina enero 2009
- Diario La voz de Galicia, España abril 2009
- Nelson Di Maggio, diario La República, Montevideo junio 2006
- Fernando Loustanaou, semanario Búsqueda, Montevideo setiembre 2006
- Soledad Bauzá, revista Caras y Caretas, Montevideo setiembre 2006
- Inés Moreno, la diaria, Montevideo junio 2006
- Pablo Thiago Roca, semanario Brecha, Montevideo junio 2006
- Natalia Jinchuk, diario El Observador, Montevideo octubre 2005
- Manuel Neves, revista Caras y Caretas, Montevideo junio 2004
- Miguel Ángel Campodónico, Diccionario de la cultura uruguaya, Montevideo 2003 y 2007
- Nelson Di Maggio, diario La República, Montevideo enero 2004
- Nelson Di Maggio, diario La República, *Lo mejor del año*, Montevideo diciembre 2003
- Semanario Búsqueda, Montevideo agosto 2001
- Nelson Di Maggio, diario La República, Montevideo agosto 2001
- Melissa Machado, revista 3, Montevideo noviembre 2000

En 2007 y 2008 fue coordinador del proyecto *Museo Líquido* de Jacqueline Lacasa como directora del Museo Nacional de Artes Visuales. Es miembro de la FAC (Fundación de Arte Contemporáneo). Sus obras se encuentran en colecciones públicas y privadas del Uruguay y del extranjero.

I

A first glance to Sergio Porro's career approximates us to a body of works that stages the moral values of the classical tradition. This scenery of iconographies, myths and double interpretations engages in a sharp dialogue between the cartoon world and the hegemonic narration of Modern History.

The ways of representation generate a dialectic that is related primarily to children's world, which immediately transforms into an adult scenario; the look of the spectator perverts, in the interpretation of the narrative, all possible naivety.

Sergio Porro moves away from the autobiographical, from the reference of his life as an artist, distinguishing himself from the artists that use this resource to vehicle their micro-narratives. On the other hand, the paraphernalia of the stuffed animals world, of the neo-pop aesthetic and of superficiality help to emphasize a generational perspective that drifts away from innocuousness, because it's an ironic view that unsettles the principles of the Uruguayan iconographic legacy. An approach that is politicized, critical and many times misunderstood by older generations.

This universe that speaks of Disney presents a criterion that activates the subversion starting with what isn't named: the contemporary void, the decadent heroism, the fragmented identity and memory as an obstacle. Some analysts have characterized this kind of conceptual strategies as an infantilism:

*"Regarding artistic production, the post dictatorial period brought together with the hypocrisy that the lack of a deep autocritical revision of the recently lived historic period enclosed an art that not only didn't give responses to the installed trauma, but that also assumed a certain mimetism with the previous authoritarian pathos, increasing the infantilizing features (certain delight in banality: the voluntary innocuousness of the signs), at the same time, this could express a return to the imaginary of fetal contention that comes from an inner restraint, that we could call of inner exile and of the obedience to the status quo."*¹

This internationalism, or anti-capitalism as recurring topics of decolonization, and at the same time it doesn't keep in mind the counter-hegemonic view.

The pieces of Sergio Porro inhabit a transterritorialized space, without any direct reference to the values of the homeland or to Uruguayan memory and identity. The artist belongs to a generation that is educated during the military dictatorship, and his production is framed, in the beginning, in the return to democracy. The formulations that refer to memory and identity begin

therefore to reformulate a situation that will continue to be related to Uruguayan idiosyncrasy. Porro refers to this Uruguayan memory and identity from a point of view that is indirect and deconstructed. He's critical of the modernist and postmodernist premise, and is ironic about a field that remains empty in Uruguay, and that historians capriciously attempt to illustrate through examples that don't stand the test of time. He approximates us to the fragmentation that the dictatorship insisted on practicing from a variety of angles: imprisonment, tortures, exile, forced disappearances, murders, cultural censorship, and a long etcetera.

The world of Disney is associated with occidental culture, with the mass communication media and consumerism. We can see, through the iconography presented by Disney's industry, the moral that is presented in each story, and at the same time we can perceive how the children's world is influenced by politics transversally.

On the other hand, Porro makes this Disney imaginary coexist with the Japanese kawaii world. This ambiguous word has various meanings, it can be translated as pretty or charming; it's related to aspects of the early childhood. Kawaii is round, flat, simple, smiling, homogeneous, and lately a strong sexual component has been incorporated. The presence of lovely girls, who look naive, sometimes eroticized, is configured together with the traditional, which is counterpoised to the contemporary. The utilization of flat and unnaturalized colors is a common element in Porro's paintings, even though the influence of occidental illustration is also very clear. The pastel color of kawaii eliminates perspective and marks its own singularity territory in relation with the occidental world, where the eye's trap, perspective, leans in the light and the shadow of color.

The intention of the artist's production is also to generate in his work a non recognizable aesthetic character. From this subtle subversion space, Porro's paintings show a territory of symbology that suffers from alienation, that doesn't locate in the past's map, because it incorporates the iconography of a post colonialist society, edulcorated and superficial. This can be seen in the unsettledness of the pieces, in the connections, the color, the textures, the characters and the foreign atmosphere. The prejudice remains encapsulated.

Porro shows that it's possible and sometimes more critical an iconography of subversion from the apparent surface, that is not possible with the encapsulated nostalgia in the remembrances of the grayish pallet of the brown Uruguayan tradition.

II

Berenice the model who is the protagonist of this series of paintings is collusive with all the participants of the artistic process: with the camera lens, with the spectator's view... And she is, to Porro, a representation of the ideal woman. Berenice is a polysemic metaphor, where seduction, virtuality, sociality, simulacrum and identity inhabit, through images that come from the aesthetics the artist knows. These aesthetic guidelines come from what it's known as low culture, from the surface, from the flatness, from the roundness of the Japanese kawaii, a charming and ambiguous world, that eliminates perspective through it's treatment of color. But it does so in a hybrid way, because the layers of color paint start to show when approaching the surface. Sergio Porro invents a system where the flattened and graphic paint fusions with the shadow and the light of the color, in order to shape the characters. Simple stories and image configurations, which expose concepts about beauty, science, civilization, democracy, development, State, law, market, objectivity, progress, reason, universalism...

An underlying influence of the cosplay world can also be perceived. Cosplay is a kind of behavior of young people, original from Japan, but that has extended through the entire world. It's a style that includes the use of costumes and accessories, including different role-plays. This reference appears through the series of paintings as a sort of hybridization Porro makes with his model. Cosplayers often interact in order to create a subculture centered in role-playing. The favorite sources of inspiration include comics, cinema, anime, manga and videogames. It has a specific cultural approach dedicated to the realistic representation of an idea or of a fiction character. At the same time, it can vary according to the intention and the context, usually performing a physical and dramatic incarnation of a character. Through the different representations of cosplay different variants can be seen: anthropomorphic characters, the anthropomorphic adaptation of zoomorphic characters, cross-dressing, the representation of other gender roles and the always present erotic component.

At the same time, we can perceive up to some degree the influence of the Japanese Lolitas, characters that put a lot of emphasis in the aesthetic, and that take as a reference the clothing of the aristocracy of the past centuries; the rococo; the Victorian era; the baroque that emerges in the seventies, as a social, cultural, ideological and aesthetic movement; and the context of the female youth that doesn't want to take part in the conservative Japanese society, that only offers

women the role of the good wife, dependant on her husband.

Berenice's tattoos come off her skin and transform into the paintings' sceneries, which many times look like scenes of computer games. The tattoos in her arm expand in an invented dialogue where Sergio Porro creates situations, generates conflicts. That parallel world that comes off the character's skin is a surface the artist promotes through his whole career. At the beginning it was a silky and semi-brilliant surface, that now it's shown as acid and fluorescent. From this surface, that evidences its singular alienate reality, the reflexive resources of this series of paintings are presented.

On the other hand, the incorporation of the memes, in a random way, to the image is a reference to the world of the social networks and to instantaneity as a quality of social media. The text, randomly chosen between the anonymous users of Meme generator, seems to add data to the conceptual interpretation of the piece. However, the texts contribute to help the polysemy be more expansive.

The iconographic map of the artist is a territory where virtuality, reality, social networks, urban tribes and the emergence of the contemporary world coexist. In Berenice's forearm we can see a tattoo of Mario Bros, who sometimes moves comfortably through the paintings as a character that interacts with the model. It configures an expansion from the model's body, from her skin and surface, into the background of the painting. In other paintings, Mario appears in the horizon of the background's landscape, always keeping his course and jumping. Super Mario is the videogame that gave popularity to the Nintendo icon Mario, as well as his brother Luigi. It was the first side-scrolling platform game of Nintendo, and owes its popularity to the geniality of its design. It was the best seller of videogames since its release in 1983. Its creator, Shigeru Miyamoto, said that the idea of the game came to him when he was looking out the window in a train (that's where the side-scrolling concept comes from). In every fiction story there is a princess in distress, and this videogame presents us with Peach, who lives in her castle until she's kidnapped by King Koopa. Mario will go to the rescue of the Damsel in Distress (that's the name of the first episode of the game). Sergio Porro incorporates Mario, the plumber, to the exposition in a polyptych of great dimensions that props the exposition room.

The sceneries possess various layers of readings, where we can see, underlying, topics and questions related to death, sex, love, time, the original, the copy, the auratic and the mass produced. The result

of opposing concepts or generating dialectics between the banal and the transcendent produces the sensation of void, of nostalgia.

III

According to Zygmunt Bauman², eternity was a fundamental part of the neoclassical stagings and of the paintings that brought back to memory events from the past. The achievement of transcendence was a specialty of artists, unifying past, present and future. At that time, painting produced sceneries where myths and classical legends were repeated, passing through the ideals of beauty and moral values, that to this day are intended to remain as ideals of representation in art.

The avant-garde movements of modernity brought, together with the attempt of immortality and transcendence of artists, a new strategy: the use of materials that had a certain inherent conceptual quality, which could be used to empower the artist's discourse. The idea of transcendence was therefore relegated to the sphere of the ideas contained in the work of art, and not to its materials, because sometimes they didn't fulfill the basic requirements of the non-perishable (like marble, bronze or oil on canvas, or also wood at the time). Contemporary art even challenges the formalist imprint's criteria of the use of materials that name a certain conceptual strategy. One could think that the contemporary artist is putting on himself the concept of agent, which generates that immortality and transcendence through art, and not through the artistic work and the materials.

Globalization is a topic that was proposed in the nineties and that has generated an inflexion point in modernity's paradigm. The global culture emerges as a democratizer instance, through internet connection and the platforms that involve the previously called new media, and social networks. Despite this attempt, we are living in a time that facilitates communication and that hides the inequalities between poor and rich countries. That way, the failure of occidental modernity and its manifests is exposed. Modernity also works as a project that claims to be civilizatory through colonization, that has in its statement and as an excuse the conquests and discoveries, which always hide dominium and oppression.

Japan and the USA join the guidelines of the eurocenter without many complexities. One could think that the global pop culture has inserted in the Japanese culture as an other that expands the imaginary of the occidental consumerist culture. Post capitalism and, therefore, consume and media

stop being exclusive of the European and American world, and that could also be said about art.

A deoccidentalization that leads to a reoccidentalization with the new paradigms would be the last effort to homogenize that neoliberal capitalism has. The Japanese paradigms, stereotypes and iconography are able to incorporate themselves to the world of consume as one of its characteristics, as long as it is decontextualized and the origin is erased (it is from that point that occident shows its permissiveness towards the Japanese culture).

IV

Sergio Porro incorporates in his iconographical map a mixture of these hegemonic narrations from a point of view that adapts to the comic culture, to the quote of Art History and to Appropriation Art. This last one, as a resource that questions the values of the artistic work and of the artist, was produced after the era of mechanic reproduction: it has to do with the crises of the idea of authorship, with the unique and fetishist

object, with the auratic artistic object³. From the moment in which a work of art can be copied and reproduced massively, each one of those copies, as perfect and similar to the original as it should be, has been totally subtracted from the context that surrounds the authentic work of art and, therefore, loses what Walter Benjamin⁴ calls "the aura". Only with the original work of art a situation of symbiosis with the piece can be produced, which doesn't happen with the copy. Sergio Porro worked with quotes of Velázquez and Goya; kidnapped the characters from the sceneries of the great masters to give them a new context, where the contradictions of the global world are exposed, in the open. Producing images using pre-existing images works as a code system, and exposes the meaning relations as power relations that are inherent of each image. For example, the creative process of Richard Prince⁵, an artist that funds and promotes Appropriation Art, consists in an illicit act of appropriation where the existing narratives create a completely new meaning. Popular culture is the raw material of his work. In that way, he exposes the simulacrum, the forger aspect that every mass culture inherits from reality. Prince comes back with a work of art adapted to the new times, with pictures from Instagram, appropriated from the users of the social network, as his raw material. During Frieze, New York's art fair, he presented a collection of portraits. Die Deere, the founder of a cosmetics line named Lime Crime, was the first one to report in her

Instagram account the appropriation of one of her pictures by the artist. Apparently, Prince took a screenshot of one of the images from her account, used it without her permission and sold it to one of the exposition's buyers for 90.000 dollars. The girl didn't hesitate to share in her profile the photography at issue, showing her indignation and making public the figure Prince made out of selling a portrait of her without her consent.

The myth also constitutes the central axe of Appropriation Art practices. The initial objective of the artist that uses this resource is to dismantle the mythic narrations of its time. They take, as a starting point, those supports where the myths of our time are enunciated. Appropriation Art transforms into a linguistic situation that links three elements: author, work of art and spectator (reader). The participation of the spectator implies the "death of the author" proposed by Roland Barthes, which puts an end to modernity:

*"a text consists of multiple writings [...] but there is a site where this multiplicity is collected, and this site is not the author [...] but the reader: the reader is the very space in which are inscribed, without any of them being lost, all the citations out of which writing is made [...] but this destination can no longer be personal: the reader is a man without history, without biography, without psychology; he is only that someone who holds collected into one and the same field all of the traces from which writing is constituted [...] the birth of the reader must be required by the death of the Author."*⁶

V

The dominant class is the one that historically has defined good taste, the restrained and controlled pallet and a certain grayish intonation and harmony, that don't lead us to exaltation or to an alteration of thought or of discourse. The color called of high pallet had and has few opportunities of being a protagonist in Uruguayan painting beyond the work of the planistas. The substantial difference between Porro's pallet and the pallet of what could be the other school of Uruguayan painting, the planismo, is that the color in Porro's pieces has no restrictions; it doesn't contemplate the theories of color, and also incorporates the florescent as a main sign in the atmosphere of the pieces. Florescent is a deterritorialized color to make a naturalist pallet, because it's an industrial color, which depends on toxicity, on unreality. These characteristics add data that helps us understand Porro's series.

The elegance and good taste that irremediably go together with mainstream art is associated, most

times, to plainness, to seriousness. The color of the unrestricted pallet, without any reference to the classical theories of color, puts on the table various issues: primitivism and refinement, infantilism and depth of knowledge, artificiality and nature, and the contradictions of the modern and post capitalist era. Porro transforms through color, reorders the territory to put the contradiction in evidence. Sexuality and eroticism, desire and fantasy appear as topics in which the paintings' surroundings are grounded. The symbology of good, evil, pleasure, death, innocence and perversion, among others, are a common denominator of the series.

Porro questions the codes of portrait; examines the way in which we build different versions of our being in order to transmit them to the world, and at the same time invites us to reflect about how these messages are interpreted by society.

A part of Roland Barthes thought revolves around contemporary mythologies. The myth consists, like he himself points out, in a collective representation that appears in certain areas like publicity, cinema, etc. Nevertheless, this representation doesn't appear as such, given that the myth suffers a process of naturalization in which its cultural, social and ideological conditions remain hidden. Following this thought, Barthes points out: "the quite contingent grounds of the statement become, under the effect of mythic inversion, Common Sense, [...] Norm, [...] in a word, the Endoxa".⁷

To redo the inversion is necessary, according to Barthes, to carry out a semiological analysis of metical writing that evidences the two systems that compose it: the denoted and the connoted. This distinction operates in a deconstructive way because it reveals the literal component of the myth (denoted system), which appears under the apparent innocence of language, as well as the ideological one (connoted system). This process has, however, ceased to operate critically due to a process that Barthes calls of "mythological endoxa":

*"With regard to the myth, and tough this is still a task which remains to be accomplished, the new semiology or the new mythology can no longer (or will no longer be able to) separate so easily the signifier from the signified, the ideological from the phraseological. Not that this distinction is false or ineffectual, but it has become mythic itself [...] in other words, a mythological endoxa has been created: demystification (or demythification) has itself become a discourse, a corpus of phrases, a catechistic statement".*⁸

Art and artists' productions begin, therefore, to problematize the representation. At the same time,

they submerge in the world of representation politics. The contemporary practice of painting is also situated together with these ideas, in the origin of a set of artistic attitudes based on the copy, the already existing, the produced...

Sergio Porro conducts us from the apparently calm and unnaturalized surface towards a content where the poetical, unsettlement, friction and acidity inhabit.

Fernando López Lage

Artist and curator

Director of FAC (Fundación de Arte Contemporáneo)

Montevideo, 2015

NOTES

- 1 Peluffo, Gabriel. "Artes Visuales" en *Nuestro tiempo: para saber más de nosotros mismos*. nº 7. Publicación de la Comisión del Bicentenario, 2013-2014.
- 2 Zygmunt Bauman (Poznan, Poland, 1925) is a Polish sociologist, philosopher and essayist. His work, that begun in the fifties, occupies, among others, matters related to social classes, socialism, holocaust, hermeneutic, modernity, postmodernity, consumerism, globalization and the new poverty. He developed the concept of "liquid modernity", and created the corresponding term. Together with the also sociologist Alain Touraine, Bauman received the Premio Príncipe de Asturias de Comunicación y Humanidades in 2010.
- 3 Concept developed by Walter Benjamin in *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction*.
- 4 Walter Benjamin (Berlin, 15 July of 1892 - Portbou, 27 September of 1940) was a German philosopher, literary critic, social critic, translator, radio broadcaster and essayist. His thought collects elements of German idealism or romanticism, from historical materialism

and Jew mysticism, which allowed him to make perdurable and influential contributions in the aesthetics' theory and occidental Marxism. His thought is associated with the Frankfurt School.

- 5 Richard Prince, born in 1949 in the Zona del Canal de Panamá, is an American painter and photographer. His work has been often object of debate in the art world. Prince begun by creating *collages* with photographs in 1975. His piece *Untitled Cowboy*, a rephotograph, which means a photograph of another photograph, was the first photograph to reach the price of a million dollars in an auction. This fact had place in the auction house Christie's of New York in the year 2005. In 1977, Prince created a controversial rephotograph from four photographs that had been previously published in the *New York Times*. This generated an enormous discussion in the art world in relation with the images' authorship and authenticity, as well as the aspects related with the photographs' intellectual rights. This controversy continued in 1983, when his piece *Spiritual America* showed a photograph of Garry Gross in which Brooke Shields appeared at 10 years old, standing in a bathtub, as an allusion to sexual precocity and to the double morals of American society.

- 6 Barthes, Roland. "The Death of the Author" in *The Rustle of Language*. Los Angeles: University of California Press, 1989.

- 7 Barthes, Roland. "Mythology today". op. cit.

- 8 Barthes, Roland. Ibid.

EXPOSICIÓN

Curaduría
Fernando López Lage

CATÁLOGO

Diseño
Aldo Podestá

Fotografía
Eduardo Balizán
Néstor Pereira

Impresión
Mastergraf
Depósito legal 368.313

© octubre de 2015



MUSEO JUAN MANUEL BLANES
Intendencia de Montevideo



Montevideo
Cultura