

FOLK COUTURE: UNA EXHIBICIÓN DE MODA EN EL AMERICAN FOLK ART MUSEUM DE NUEVA YORK

Alexis Carreño

Resumen

Este artículo describe el marco conceptual y la realización de *Folk Couture*; una exhibición que curé para el *American Folk Art Museum* de Nueva York. En base a la tradición de artistas usando la moda para realizar obras de arte, de diseñadores de moda que se han apropiado de imágenes de la historia del arte para confeccionar indumentaria, y de colaboraciones entre diseñadores de moda y artistas; trece diseñadores de Nueva York fueron invitados a crear trajes inspirados en la colección del *American Folk Art Museum*. Tanto la moda—asociada con lo femenino, la corporalidad y la superficialidad en la cultura Occidental—y el arte *folk*—hecho por autodidactas y no preocupado con discursos conceptuales—han sido marginales a las narrativas oficiales del arte. En las últimas décadas, sin embargo, investigadores y curadores han comenzado a repensar el estatus artístico de la moda y el arte *folk*. La exhibición *Alexander McQueen: Savage Beauty* realizada en el *Metropolitan Museum of Art* de Nueva York, considerada crucial en el fenómeno actual de exhibir moda en museos de arte, demostró la relevancia de la moda en la cultura contemporánea. De la misma forma, el arte *folk* ha sido, recientemente, más aceptado en la esfera del arte. El 2013, el curador Massimiliano Gionni incluyó la obra “*Palazzo Enciclopedico*”, realizada por el artista autodidacta Marino Auriti, como la pieza central de la quincuagésima quinta Bienal de Venecia. Es en el espíritu de tales proyectos que la exhibición *Folk Couture* operó. Haciendo eco del movimiento de la moda y el arte *folk* desde el centro a la periferia en las prácticas contemporáneas y explorando los límites entre las disciplinas artísticas, este artículo postula que la mayor contribución de la muestra *Folk Couture* fue exhibir juntos dos “*outsiders*” del arte oficial: la moda y el arte *folk*.

Abstract

This paper describes the conceptual framework and the materialization of the exhibition I guest-curated at the American Folk Art Museum, *Folk Couture: Fashion and Folk Art*. Based on the tradition of artists using fashion to produce artworks, couturiers appropriating images from art to create garments and collaborations between fashion designers and artists, thirteen New York fashion makers were invited to create ensembles inspired by the American Folk Art Museum’s collection. Both fashion—associated with the feminine, corporality and superficiality in Western

Culture—and folk art—made by the self-trained and not preoccupied with conceptual discourses—have been peripheral to mainstream narratives of art. In the last decades, however, scholars and curators have begun to rethink the artistic “status” of both fashion and folk art. The exhibition *Alexander McQueen: Savage Beauty* held at the Metropolitan Museum of Art, which is considered crucial in the current phenomena of showcasing fashions in art museums, demonstrated the relevance of fashion in contemporary culture. Likewise, folk art has recently become more accepted in the contemporary art sphere. In 2013, curator Massimiliano Gionni included a work called the *Palazzo Enciclopedico*, by the self-taught artist Marino Auriti (1891-1980) as the centerpiece of the 55th Venice Biennale. It is in the spirit of such developments that the exhibition *Folk Couture* operated. By echoing the move of fashion and folk art from “periphery to center” in contemporary cultural practices, and exploring the boundaries between artistic disciplines, this paper postulates that the major contribution of the exhibition *Folk Couture* was to exhibit together two ‘outsiders’ of mainstream art—namely fashion and folk art.

Key words: arte-arte *folk*-exhibiciones-moda

Este artículo, basado en mi tesis doctoral, describe y explica la exhibición *Folk Couture: Fashion and Folk Art*, (*American Folk Art Museum*, Nueva York, Enero-Mayo, 2014) en la cual participé como curador invitado. (Fig. 1) Inspirada en la tradición de artistas que usan la moda para producir obras de arte (tales como la instalación de la artista francesa Sylvie Fleury llamada *Poison* la cual comentó sobre los problemas del consumismo desenfrenado asociado a la moda); diseñadores que se han apropiado de imágenes del arte para crear moda (por ejemplo el diseñador Yves Saint Laurent quien replicó en el vestido *Mondrian* una pintura hecha por el artista constructivista ruso) y las colaboraciones entre diseñadores de moda y artistas (tales como la colaboración entre el diseñador norteamericano Marc Jabocs y la artista japonesa Yayoi Kusama para la casa de Louis Vuitton); el *American Folk Art Museum* invitó a trece diseñadores de moda a explorar su colección permanente. Los diseñadores invitados fueron John Bartlett, Michael Bastian, Chadwick Bell, Fabio Costa (*NotEqual*), *Creatures of the Wind*, Gary Graham, Catherine Malandrino, Bibhu Mohapatra, Ronaldus Shamask, Yeohlee Teng, threeASFOUR, Koos van den Akker y Jean Yu. A estos diseñadores se les pidió crear un nuevo traje que hiciera referencia a la riqueza, la espontaneidad, y, en algunos casos, la inquietante extrañeza del arte *folk*. Los nuevos diseños y las obras de arte que los inspiraron fueron exhibidos a través de un innovador diseño de exhibición que consistió en pedestales y plataformas hechas de concreto simulando telas drapeadas y plegadas. (Fig. 2).

La moda y el arte *folk* como dos “outsiders” de la historia del arte

El arte es usualmente definido como una expresión y producción simbólica de la alta cultura, que incluye diversas manifestaciones, entre otras, pintura, escultura, performance, y música. En contraste, la moda es vista, primeramente, como una industria, aunque considerada por su lado creativo, y como fundamentalmente ligada a la vida diaria. Por décadas el status artístico de la moda fue negado debido a que su naturaleza efímera y cambiante se consideró como radicalmente opuesta a la esencia “eterna” del arte. Tal como la historiadora de la moda Valerie Steele (2012) explicó: “Históricamente, la moda ha sido despreciada como superficial, efímera y material. En contraste, el arte ha sido valorizado como una forma significativa, eternamente hermosa, y de naturaleza espiritual” (p. 13). Aunque estas ideas sobre el arte han sido cuestionadas y replanteadas en diversos momentos de la historia reciente del arte, todavía influyen fuertemente en la percepción de la moda y el arte. La moda definida esencialmente como cambio carece de las características de verdad y belleza ideal asociadas al arte de elite. Por otro lado, aunque el arte también es un producto que se transa en el mercado, es percibido como trascendiendo su lado comercial. La posición marginal en que la moda ha sido puesta se relaciona también con el hecho de que la vestimenta es usada en el cuerpo, por lo cual se vincula esencialmente con la corporalidad y la sexualidad. Además, la moda ha sido primeramente vista como femenina a pesar de que en algunos períodos históricos los hombres usaron vestimentas y accesorios tanto o más extravagantes que aquellas usadas por las mujeres (Steele, 2013).

Tal como en el caso de la moda, la definición, el estatus artístico y la relevancia estética del arte *folk* han sido objetos de debate dentro de la academia. Existen muchas posturas en torno a este tipo de arte, pero es posible definirlo en amplios términos como aquellas expresiones artísticas hechas por artesanos y autodidactas. El arte *folk* se caracteriza por su fuerte originalidad e individualidad, por el uso de materiales y técnicas no convencionales, por presentar “desviaciones” de las normas de representación académica, y ser algunas veces inspirado por “visiones” que los artistas tienen para crear arte. El arte *folk* ha contribuido significativamente a la cultura visual norteamericana a través de los primeros retratos y paisajes realizados por los colonos y los objetos utilitarios que ellos hicieron con las técnicas traídas desde Europa, las cuales fueron adaptadas a las necesidades y materiales de la nueva tierra. En general, el arte *folk* ha sido creado sin la intención de ser exhibido o vendido; es arte hecho por el gusto de hacer arte. Existen ferias, eventos y museos dedicados al arte *folk*, pero a menudo este tipo de arte es exhibido fuera de los espacios destinados a las “bellas artes.” Los artistas *folk* no trabajan en función de las últimas tendencias del arte y, raramente, exhiben su trabajo en museos de arte contemporáneo. Por estas razones, a menudo sus obras son consideradas inferiores o marginales (Hollander & Anderson, 2002).

Sin embargo, en las últimas décadas, investigadores y curadores han comenzado a repensar el estatus artístico de la moda y del arte *folk*. Por ejemplo, la exhibición *Alexander McQueen: Savage Beauty* realizada en el *Metropolitan Museum of Art* (Nueva York, 2011) mostró alrededor de cien piezas realizadas por el diseñador británico. En el catálogo de la exhibición, el historiador de la moda Andrew Bolton argumentó que tal como en las obras románticas del siglo XIX los trajes diseñados por McQueen y las teatrales formas en que estos se presentaban en la pasarela provocaron intensas respuestas emocionales en los espectadores (Bolton, 2011). *Savage Beauty* rompió récords de asistencia—más de medio millón de espectadores visitaron la retrospectiva de McQueen—y es considerada crucial en el actual fenómeno de exhibir moda en museos de arte.

Al igual que la moda, el arte *folk* ha sido recientemente más aceptado en la esfera del arte contemporáneo. En el año 2013, el curador Massimiliano Gionni incluyó la obra titulada *Palazzo Enciclopedico*, hecha por el artista autodidacta Marino Auriti (1891-1980), como la pieza central de la quincuagésima quinta Bienal de Venecia. *Palazzo Enciclopedico* es una estructura hecha con materiales reciclados la cual serviría como modelo para la construcción de un edificio monumental destinado a albergar todo el conocimiento humano. Este edificio nunca se construyó, pero actualmente se conserva su maqueta en el *American Folk Art Museum*. De acuerdo a Gionni (2013) al exhibir obras hechas por artistas profesionales junto con trabajos realizados por autodidactas, la bienal de Venecia “borró la línea entre artistas profesionales y *amateurs*, *insiders* y *outsiders* reuniendo obras con otras formas de expresión figurativa—tanto para liberar el arte de la prisión de su supuesta autonomía como para recordarnos de su capacidad para expresar una visión de mundo” (p. 23).

Es en el espíritu de exhibiciones tales como la retrospectiva de McQueen y la Bienal de Venecia que la muestra *Folk Couture* operó. Reflejando el movimiento de la moda y el arte *folk* desde la “periferia” al “centro” en las prácticas de arte contemporáneo y explorando los bordes entre las disciplinas artísticas, *Folk Couture* exhibió juntos dos “*outsiders*” del arte contemporáneo: la moda y el arte *folk*.

La exhibición *Folk Couture*

Para la exhibición *Folk Couture* noventa y seis obras fueron seleccionadas desde la colección del *American Folk Art Museum* y ofrecidas como inspiración a los diseñadores que participaron en la muestra. Esta selección fue organizada en tres categorías: pinturas coloniales norteamericanas representando trajes realizados durante los s. XVIII y XIX; (Fig. 3) obras modernas y contemporáneas hechas con los materiales de la moda (tela y fibra) (Fig. 4) y objetos funcionales que, como la vestimenta, originalmente sirvieron fines prácticos; sin embargo, hoy son considerados arte por su valor estético e impacto cultural. (Fig. 5) Desde esta selección, los diseñadores eligieron no sólo *quilts* (textiles formados por tres capas de tela cosidas

asociados comúnmente en la imaginación pública y la historia de la moda con el arte *folk* Norteamericano) sino también pinturas, esculturas, y una fotografía que ejemplifican la diversidad y riqueza del arte *folk*. El *American Folk Art Museum* puso dos condiciones para la selección de diseñadores invitados a la muestra: primero, ellos deberían vivir y trabajar en Nueva York; y, segundo, ellos deberían crear desde *ready-to-wear* hasta alta costura de manera que la exhibición representara la gran variedad de prácticas ligadas a la moda. En esta selección trabajé con Valerie Steele, curadora y directora del museo de la moda del *Fashion Institute of Technology*, y el *American Folk Art Museum*. La lista final de participantes quedó conformada por un selecto grupo de creadores quienes han explorado la relación entre arte y moda desde múltiples perspectivas. Estos diseñadores presentan regularmente su trabajo en la semana de la moda de Nueva York; varios de ellos han colaborado con artistas, y, algunos, han exhibido su trabajo en museos de arte y moda.

Desde Mayo a Septiembre del año 2013, realicé visitas a los talleres de los diseñadores durante las cuales ellos presentaron dibujos, fotografías y telas para explicar sus ideas. Sobre la base de estas conversaciones y de los conceptos y características formales que se encuentran detrás de los nuevos diseños, las cuatro categorías usadas para organizar la exhibición fueron concebidas: *Pattern* (módulos), *Disembodiment* (incorporeidad), *Narrative* (historias), y *Playfulness* (lúdico o relativo al juego y lo ingenuo). Cada categoría incluyó varios diseños, pero en este artículo me referiré solo a un diseño por cada categoría.

Pattern incluyó trajes inspirados en una serie de módulos presentes en las obras seleccionadas los cuales fueron transformados mediante diversas técnicas. Los módulos son repeticiones de una forma en la naturaleza o un diseño. Artistas y diseñadores repiten estas formas para organizar superficies y crear ritmos visuales que pueden alterar o agrandar la percepción del espectador. El diseñador William Justema (1968) escribió, “Aunque la esencia de un módulo es la repetición, su variación es lo que hace interesante una superficie tratada con módulos. La variación es lo que alivia la austeridad, severidad y mecánica regularidad de un módulo” (p. 68). Los módulos están compuestos de motivos, los cuales pueden ser repetidos una o más veces en un diseño o composición.

Motivos religiosos fueron la base para el diseño presentado en la exhibición *Folk Couture* por el colectivo *threeASFOUR*, el cual está compuesto por los diseñadores Gabi Asfour (Líbano, 1966), Angela Donhauser (Tajikistan, 1971), y Adi Gil (Israel, 1974). (Fig. 6) *threeASFOUR* desafía los cánones de belleza en la moda a través de formas y técnicas experimentales. Su estética vanguardista es evidente tanto en sus colecciones como en sus colaboraciones con la artista Yoko Ono y la cantante Björk. El año 2014, los diseñadores exhibieron la instalación *Mer Ka Ba* en el *Jewish Museum* de Nueva York; la cual aludió a las formas místicas del judaísmo y del islam. La instalación incluyó una estructura reflectante en forma de flor, textiles confeccionados con la técnica del *3D printing* y video-proyecciones de los cinco sólidos platónicos (figuras compuestas de polígonos regulares).

Para *Folk Couture*, *threeASFOUR* reinterpretó la estrella de seis puntas repetida en la obra titulada *Friendship Star Quilt*, (Elizabeth Hooton (1808-1851) y otros. Philadelphia, 1844) como la estrella Judía; la asociación que este símbolo tiene en la cultura contemporánea. (Fig.7) *Friendship Star Quilt* es un textil compuesto por cuarenta y nueve estrellas trabajadas con la técnica del *appliqué*, cada una con una firma escrita o impresa (Warren & Eistenstat, 1996). Este tipo de *quilts*—desarrollados alrededor de 1830 cuando la tinta permanente fue inventada—honró a un miembro distinguido de una comunidad o fue regalado a familiares quienes emigraron buscando empleo o nuevas oportunidades (Warren & Eistenstat, 1996).

Inspirado en *Friendship Star Quilt*, los diseñadores de *threeASFOUR* realizaron un traje compuesto de tres capas de cuero perforado con láser. Cada capa fue calada con un motivo religioso: la estrella Judía (seis puntas), cristiana (cinco puntas) y la Islámica (cuatro puntas). (Fig. 8) La yuxtaposición de los tres símbolos en este vestido buscó representar el mensaje de unidad entre culturas y religiones antagonistas que los diseñadores exploraron en colecciones pasadas (en particular, la colección mostrada en el *Jewish Museum*).

La superposición de capas perforadas en este vestido crea un arabesco caótico que contrasta con la rígida estructura que organizan los módulos del *quilt* que sirvió de inspiración para los diseñadores. El calado del vestido también se puede vincular con los paneles ornamentales perforados que caracterizan las casas de África del Norte, considerados el equivalente arquitectónico del velo. En términos de la silueta, las exageradas mangas circulares del traje recuerdan los elevados cuellos de gaza que las mujeres utilizaron durante el período Elizabetiano para demostrar su alto rango social. También este vestido recuerda las formas ondulantes inspiradas en flores y vegetales del Art Nouveau, el cual influenció el arte europeo desde 1885 a 1905. Inspirados por las curvas y arcos del arte Nouveau, los diseñadores parisinos confeccionaron trajes en brocados y seda adornados profusamente con *appliqué*, bordados y encaje.

En su libro *The Fashioned Body* (2000), la socióloga Joanne Entwistle escribió: “La moda es acerca de los cuerpos: es producida, promovida y usada por los cuerpos. Es el cuerpo al que la moda habla” (p.1). La vestimenta, por definición, es creada para ser usada. Mientras que un diseñador sigue la estructura anatómica del cuerpo para crear formas y siluetas, la moda, como expresión de las últimas tendencias, provee material para vestir un cuerpo. El vestido civiliza el cuerpo haciendo la corporalidad (la carne) algo reconocible y significativo para una cultura. La indumentaria, entendida como el lado más íntimo y público de la performance del ‘yo’, es tan cercano a la configuración de la identidad como el cuerpo, por lo cual, el vestido, el cuerpo y el ‘yo’ son percibidos como una sola totalidad/ entidad. Como Quentin Bell (1992) escribió, “nuestra vestimenta es una parte tan fundamental de nosotros que es difícil pensarla como algo distinto a nuestra condición: es como si la tela fuera una extensión natural del cuerpo o incluso del alma” (p.9). Explorando críticamente esta definición de la moda, la segunda categoría de la exposición *Folk*

Couture, Disembodiment, incluyó vestimentas que desplazaron la atención de la moda sobre el cuerpo hacia la tela y el traje en sí mismo.

El dibujo de una chaqueta azul realizada por el artista autodidacta James Castle (1899-1977) sirvió de inspiración para el diseñador Ronaldus Shamask (1945, Amsterdam), que creó tres túnicas de papel y tela transparente que fueron colgadas en el atrio del *American Folk Art Museum*. (Fig. 9 y 10) El trabajo de Shamask, que ha colaborado con los coreógrafos Mikhail Baryshnikov y Lucinda Child, ha sido exhibido en numerosas exposiciones, por ejemplo, *Ronaldus Shamask: Form, Fashion, Reflection* (*Philadelphia Museum of Art*, 2012) y *Cubism and Fashion* (*Metropolitan Museum of Art*, Nueva York, 1999). Como Castle, Shamask es un artista autodidacta que ha inventado sus propios métodos de confección tales como moldes de tamaño natural para cortar vestimenta. Detalles no esenciales son eliminados en sus diseños, cuyas formas minimalistas recuerdan kimonos japoneses. Su icónica *Spiral Jacket* (1981), cortada desde una pieza de tela y construida con una sola costura en forma circular, es parte de la colección permanente del *Smithsonian Institute*, el *Costume Institute* del *Metropolitan Museum of Art* y el museo del *Fashion Institute of Technology*.

Castle, que nació sordo y creció en el área rural de Boise, Idaho, produjo simples y enigmáticos dibujos, ensamblajes y libros usando materiales reciclados (Trusky, 1999). El artista fabricó sus propias herramientas y pinturas con madera, carbón y saliva; y experimentó con la perspectiva, el tamaño de las figuras, la composición y el claroscuro. No es posible determinar si Castle sabía leer, sin embargo, sus trabajos muestran un profundo interés en el lenguaje escrito. Por más de sesenta años, Castle creó cientos de libros con ilustraciones, números, textos y símbolos cuidadosamente colocados dentro de retículas o módulos (Percy, 2008). Aunque Castle no tuvo formación artística ni tampoco exhibió su obra en museos o galerías, su trabajo corre paralelo al desarrollo del arte moderno—el artista empleó estrategias tales como la abstracción y el uso expresivo de la pintura en su obra.

Un simple dibujo representando una chaqueta azul con bolsillos inspiró los tres vestidos realizados por Shamask, los cuales, flotando en el espacio del museo, parecen haber abandonado el cuerpo y adquirido su propia independencia. La inmaterialidad de estos diseños recuerda las tintas transparentes usadas por Castle en su dibujo, mientras que la simple construcción de las túnicas hace eco de la casi abstracta representación del abrigo en el dibujo. Creando delicados vestidos que no están destinados a ser usados, Shamask, sutilmente, criticó la estrecha definición de la moda como vestimenta funcional. Concebidos para ocupar el atrio del *American Folk Art Museum*, estos vestidos también recuerdan el antiguo vínculo entre textiles y arquitectura debido a que los muros en algunas culturas fueron hechos con textiles tejidos (Semper, 1989).

En el arte *folk* las reglas convencionales no tienen lugar. Entrar en este mundo implica aceptar lo contradictorio y a veces lo humorístico. Uno de los aspectos más atrayentes del arte *folk* es la franqueza en su concepción y ejecución. Este tipo de arte es creado, a menudo, con poca o ninguna consideración por las reglas del arte

académico. Así, la perspectiva y la representación son reimaginados. La extrema atención a los detalles del arte *folk* recuerda el arte hecho por niños. La tercera categoría de la exhibición *Folk Couture, Playfulness*, incluyó una serie de diseños que emergieron del estudio de obras que se relacionan con el juego, evocan el imaginario infantil, y transmiten un particular sentido del humor.

Porcupine, una figura de madera con la forma de un puercoespín realizada por el artista David Alvarez en Nuevo México, sirvió como punto de partida para el lúdico vestido de noche creado por la diseñadora surcoreana Jean Yu (1968) (Figura 11 y 12). Conquistadores españoles y monjes franciscanos trajeron la técnica del tallado en madera a Nuevo México en el siglo XVI (Wecter, 1986). El tallado de animales alcanzó su máximo desarrollo en la segunda mitad del siglo XX, cuando Felipe Benito Archuleta (1910-1991) comenzó a crear figuras después de una “visión” en la cual Dios lo incitó a esculpir animales. Inspirado por la herencia Hispano-Americana, el amor por la tierra y el afecto por los animales, Archuleta y sus seguidores crearon un “nuevo reino animal” tallado en madera, el cual es considerado una genuina expresión del arte *folk* contemporáneo (Wecter, 1986).

Tomando como inspiración *Porcupine*, la diseñadora Jean Yu confeccionó un vestido de *chiffon* negro con un sorprendente adorno de paja que se extiende sobre el hombro izquierdo. Este adorno hace referencia al caparazón de la escultura seleccionada, el cual fue fabricado con el mismo material. Como en otras creaciones de esta diseñadora, la tela del vestido fue mínimamente cortada y doblada para confeccionar la prenda; la transparencia del material revela la simpleza en el corte y construcción. Yu explicó en una entrevista, “Lo que me gusta de *Porcupine* es esa tensión entre lo moderno y lo primario. Esta escultura me sugiere la cualidad que yo asocio con el arte *folk*.” El vestido de Yu recuerda los trabajos de arte hechos por los artistas de vanguardia de la primera mitad del siglo XX, quienes, en su intento por modernizar el arte académico, encontraron inspiración en las simplificadas formas del arte *folk*, en las culturas no occidentales, y en el arte hecho por niños.

El uso de paja en la confección de este vestido también recuerda el desplazamiento de objetos cotidianos hechos por el artista Marcel Duchamp (1887-1968), que seleccionó artefactos comunes y los exhibió en museos o galerías para cuestionar nociones como la manualidad, la autoría y la naturaleza del juicio estético (Krauss, 2004). Por otro lado, usando este material, la diseñadora, también hace un guiño a la estética *punk*; particularmente el uso de clavos, tachuelas y alfileres para “decorar” vestimenta (Bolton, 2013). Sin embargo, en contraste con estos “ornamentos” que otorgaron al look *punk* una estética de violencia y crueldad, el adorno de paja en el traje de Yu tiene connotaciones lúdicas e infantiles. En “espíritu”, este vestido se vincula con los trajes decorados con elefantes y caballos realizados por Elsa Schiaparelli (*Circus collection*, 1937) una diseñadora fuertemente influenciada por el surrealismo que colaboró con el pintor Salvador Dalí; y con los irreverentes abrigos creados con figuras de fieltro por el diseñador Franco Moschino durante la década del noventa, los cuales representan el carácter lúdico y sutilmente irónico del diseño postmoderno.

Roland Barthes escribió en “Imagen, música y texto”: “Las narrativas del mundo son innumerables. La narrativa es primero y por sobre todo una prodigiosa variedad de géneros en sí mismos distribuidos entre diferentes substancias—como si todos los materiales fueran adecuados para contar las historias de los hombres” (Barthes citado en Kemp, 2003, p. 63). Contadas en lenguaje oral o escrito, a través de imágenes fijas o en movimiento, o en la mezcla de esas “substancias”, diversas y múltiples narrativas se encuentran en la literatura, las artes visuales y también la moda. Los diseñadores a menudo construyen narrativas cuando conciben un traje, una colección, una presentación editorial o una pasarela. Cada colección es un medio para representar sueños y crear fantasías. La cuarta categoría de la exposición, *Narrative*, enfatizó el poder narrativo de la moda presentando trajes inspirados en el concepto de *storytelling*.

Un retrato fotográfico hecho a mediados del siglo XX por el artista autodidacta Eugene von Bruenchenhein (b. Marinette, Wisconsin, 1910-1983) de su esposa Marie sirvió como punto de partida para el diseño realizado por el dúo de creadores conocido como *Creatures of the Wind* (Fig. 13 y 14). Los diseñadores Shane Gabier (1973, Chicago) y Christopher Peter (1984, Chicago) se conocieron en el Instituto de Arte de Chicago, donde Gabier era profesor y Peter, un estudiante de arte. Ellos comenzaron a colaborar en el diseño de patrones y juntos lanzaron la marca *Creatures of the Wind* en el año 2007. Sus colecciones oscilan entre conceptos opuestos: mientras Peter crea siluetas gráficas y experimentales, Gabier busca la funcionalidad de la vestimenta. Detalles hechos a mano y la mezcla de telas son elementos distintivos de esta pareja de creadores.

Mientras exploraban la colección en el *American Folk Art Museum*, los diseñadores detrás de *Creatures of the Wind* se encontraron con uno de los retratos de Marie tomado por von Bruenchenhein, que retrató obsesivamente a su mujer en cientos de fotografías (Stone, 2007). En estas imágenes, Marie posa como actriz de Hollywood de la década del '50, *pin up*, o una princesa de exóticos paraísos a menudo usando zapatos de taco alto, medias, collares de perlas plásticas y tocados de flores (Smith, 2015). El ingenio de von Bruenchenhein fue crucial en la concepción de estas imágenes—el artista creó fantásticos escenarios en el living de su casa con objetos encontrados y materiales reciclados (Smith, 2015).

El escenario de la foto seleccionada por *Creatures of the Wind* sugiere un paisaje tropical: Marie usa un vestido floral sin tirantes y se sienta casualmente como si estuviera reclinándose en un jardín; a su espalda se extiende un telón de fondo impreso con exóticas flores. *Creatures of the Wind* articuló la fantástica narrativa de esta fotografía en un traje negro impreso con un motivo de hojas de palma en color marrón. El ajustado corpiño del diseño recuerda el vestido que Marie usa en la fotografía, mientras que los motivos vegetales en su falda hacen referencia a la tela estampada usada como telón de fondo en la imagen. La severidad del vestido creado por *Creatures of the Wind* contrasta dramáticamente con la explícita sensualidad que el retrato de Marie comunica.

Conclusión

Para los diseñadores invitados a *Folk Couture*, el arte *folk* constituyó una nueva fuente de inspiración, la cual tal vez no estaba entre los temas usualmente explorados en sus colecciones. Los lujosos materiales usados en la alta costura—brocados, satín, *chiffon*, encaje, etc.—contrastan fuertemente con aquellos usados en el arte *folk*—papel reciclado, carbón, saliva, etc. Por otro lado, la sofisticación de la moda se presenta como opuesta a la estética “no refinada” que caracteriza a la artesanía y el arte hecho por autodidactas. Del mismo modo, las ideas de glamour y fama asociadas a la moda no podrían ser más opuestas a las complejas historias detrás del arte *folk*, el cual ha sido creado por artistas reclusos en hospitales y prisiones, algunos de los cuales nunca exhibieron sus trabajos ni tampoco fueron reconocidos mientras vivieron. Sin embargo, la libertad y la extrema individualidad de los artistas *folk* hacen eco con el mundo de la moda, el cual celebra lo inusual y lo extraordinario a través de la indumentaria. Además, la inquietante extrañeza del arte *folk* es similar a la estética extrema de la alta costura, la cual empuja los bordes del gusto masivo y los estereotipos de belleza a través de diseños no convencionales. Tanto la moda como el arte *folk* dependen fuertemente de la artesanía, celebran la invención y expanden nuestra apreciación de lo excéntrico y lo diverso no sólo como esencial al desarrollo de la identidad sino también como elementos fundamentales de sociedades democráticas, diversas e inclusivas.

La exhibición *Folk Couture* demostró la manera en la cual expresiones, en una gran variedad de medios hechas por artistas autodidactas, abarcando tres siglos, pueden estimular a un grupo diverso de talentosos diseñadores a crear singulares formas de vestimenta contemporánea. *Folk Couture* exploró el proceso creativo de estos diseñadores y volvió el intercambio entre la moda y el arte *folk* vívido y contemporáneo. Considerando la posición marginal que estas disciplinas han tenido dentro del canon occidental de la historia del arte, es posible afirmar que, la mayor contribución de *Folk Couture* fue exhibir juntos estos dos “outsiders” del arte: la moda y el arte *folk*.

Bibliografía

- Anchor, R. (1978). History and Play: John Huzinga and his Critics. *History and Theory* , 17 (1), 63-93.
- Bell, Q. (1992). *On Human Finery* . London: Allison & Busby .
- Bolton, A. (2011). *Alexander McQueen: Savage Beauty*. New Heaven and London: Yale University Press.
- Bolton, A. (2013). Introduction . In A. Bolton, *Punk: Chaos to Couture* (pp. 12-17). New Haven; London : The Metropolitan Museum of Art .
- Cardinal, R. (1972). *Outsider Art* . New York : Praeger .
- Entwistle, J. (2000). *The Fashioned Body* . Cambridge, UK : Polity .
- Foster, H. (2004). 1946. In H. Foster, R. Krauss, Y.-A. Bois, & B. H. Buchloh, *Art Since 1900. Modernism, Antimodernism, Postmodernism* (pp. 337-342). New York : Thames & Hudson .
- Gioni, M. (2013). Is Everything in My Mind? In M. Gioni (Ed.), *55th International Art Exhibition* . Marsilio Editori spa.
- Hollander, S. C., & Anderson, B. D. (2002). American Anthem: Masterworks from the American Folk Art Museum. Two Perspectives. *Folk Art* , 27 (2), 34-44.
- Justema, W. (1968). *The Pleasure of Pattern* . New York, Amsterdam, London : Reinhold Book Corporation .
- Kawamura, Y. (2005). *Fashion-ology. An Introduction to Fashion Studies*. Oxford-New York: Berg.
- Kemp, W. (2003). Narrative. In R. S. Nelson, & R. Shiff, *Critical Terms for Art History* (2nd Edition ed., pp. 62-75). Chicago and London: The University of Chicago Press.
- Krauss, R. (2004). 1918. In H. Foster, R. Krauss, Y.-A. Bois, & B. H. Buchloh, *Art Since 1900. Modernism, Antimodernism, Postmodernism* (pp. 154-159). New York : Thames & Hudson .
- Mackrell, A. (2005). *Fashion and Art: The Impact of Art on Fashion and Fashion on Art* . London : Batsford .
- Miller, L. E. (2010). Art Nouveau and Art Deco . In V. Steele (Ed.), *The Berg Companion to Fashion* (pp. 36-45). Oxford; New York : Berg .
- Percy, A. (2008). *James Castle: A Retrospective*. New Heaven; London : Yale University Press.
- Semper, G. (1989). *The Four Elements of Architecture and Other Writtings* . Cambridge : Cambridge University Press.

- Steele, V. (2013). A Queer History of Fashion: From the Closet to the Catwalk . In V. Steele (Ed.), *A Queer History of Fashion: From the Closet to the Catwalk* (pp. 7-75). New Haven; London : Yale University; Fashion Institute of Technology .
- Steele, V. (2012). Fashion . In A. Geczy, & V. Karaminas, *Fashion and Art* (pp. 13-27). London; New York : Berg .
- Trusky, T. (1999/2000 Winter). Found and Profound: The Art of James Castle . *Folk Art* , 38-47.
- Warren, E. W., & Eistenstat, S. L. (1996). *Glorious American Quilts: The Quilt Collection of the Museum of American Folk Art* . New York : Penguin Studio in association with MAFA .

Sitios Web

- Smith, Roberta. “Eugene Von Bruenchenhein’ At American Folk Art Museum - Review”. *Nytimes.com*. N.p., 2010. Web. 20 June 2016.
- Smith, Roberta. “Review: A Strange And Wonderful View Of Outsider Art”. *Nytimes.com*. N.p., 2015. Web. 20 June 2016.

ILUSTRACIONES



Figura 1. Vista general de la exhibición Folk Couture. Fotografía Gavin Ashworth



Figura 2. Vista de la exhibición Folk Couture. Fotografía Gavin Ashworth.



Fig. 3. *Lady on Red Sofa*. Atribuida a John S. Blunt (1798-1835). Probablemente Maine, Massachusetts, or New Hampshire, c. 1831. Óleo sobre tela. Colección American Folk Art Museum.



Fig. 4. *Possum Trot Figures*. Calvin Black (1903-1972) and Ruby Black (1915-1980). Yermo California, c. 1953-1969. Pintura sobre madera, tela y aluminio.

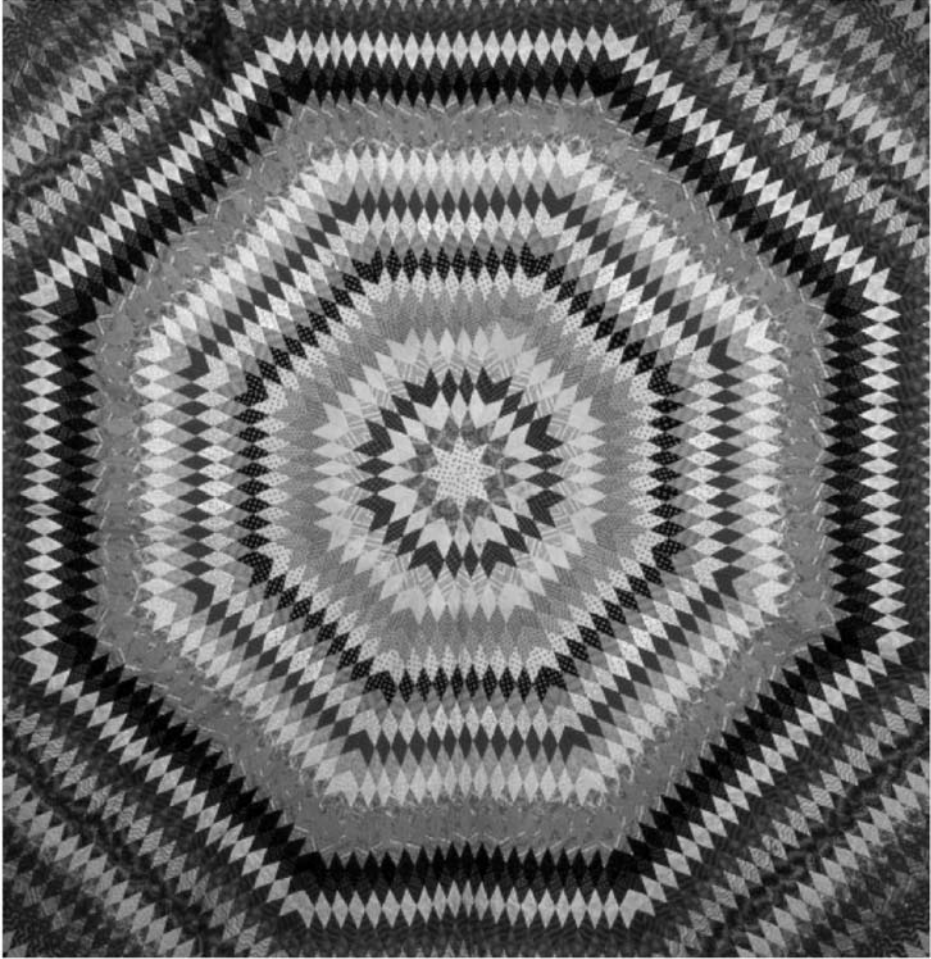


Fig. 5. *Sunburst Quilt*. Probablemente Rebecca Scattergood Savery (1770-1855). Philadelphia, 1835-1845. Algodón, colección American Folk Art Museum.



Fig. 6 Diseño del colectivo threeASFOUR en frente de *Friendship Star Quilt*. Fotografía Gavin Ashworth.

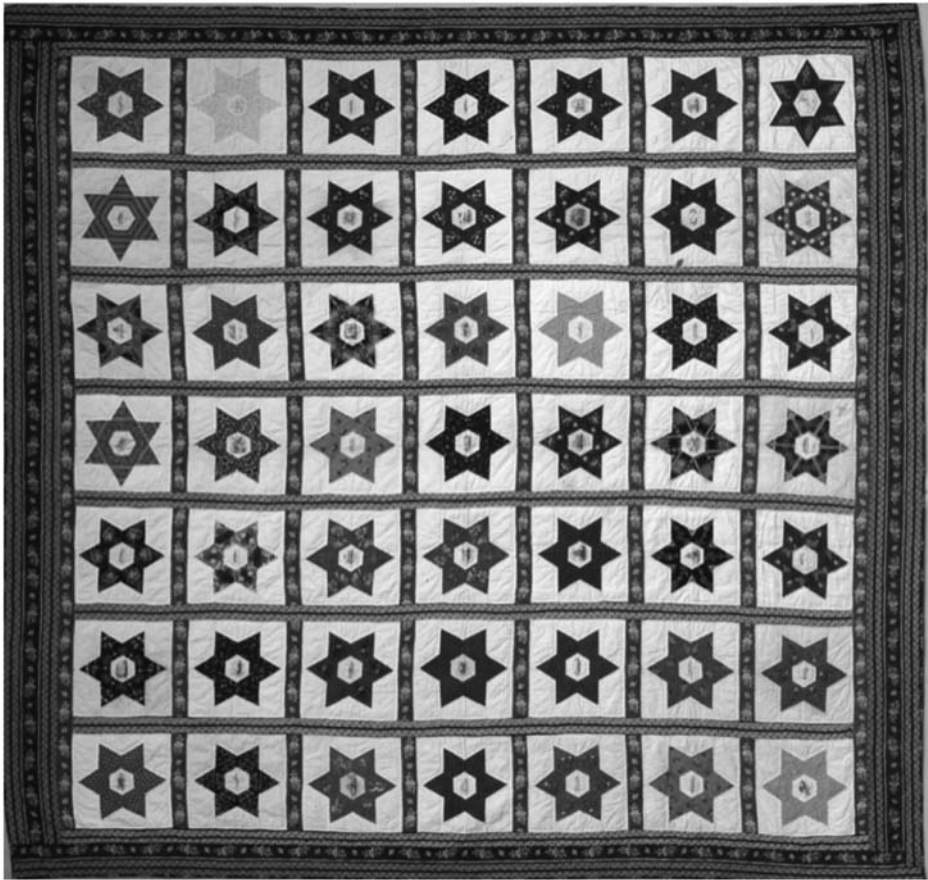


Fig. 7. *Friendship Star Quilt*. Elizabeth Hooton (Cresson) Savery (1808–1851) y otros.
Philadelphia. Fechado, 1844
Algodón y lino con tinta. Colección American Folk Art Museum, New York
Photo, Matt Hoeberrmann, Nueva York.



Fig. 8. threeASFOUR. Sin título. Cuero perforado con laser. Fotografía, Mete Ozeren.



Fig. 9. Ronaldus Shamask, tres vestidos de papel, lurex y organza con bordados a manos y botones plásticos. Fotografía, Gavin Ashworth.

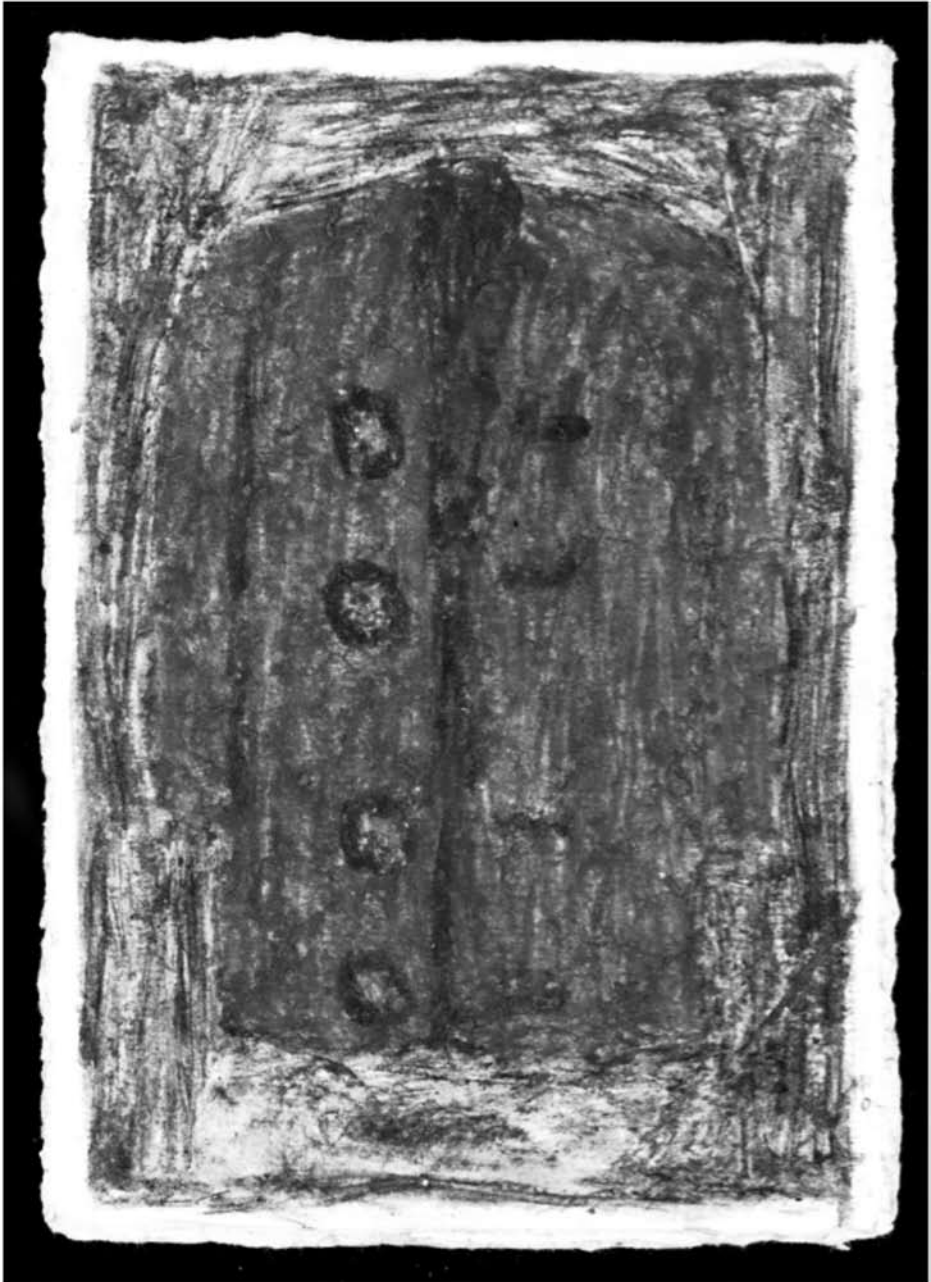


Fig. 10. *Untitled (Jacket)*

James Castle (1899–1977).

Garden Valley, Idaho. c.1950. Cartón coloreado. Colección American Folk Art Museum, New York.
Fotografía, Gavin Ashworth, New York.



Fig. 11. *Porcupine*.

David Alvarez (b. 1953). Santa Fe, New Mexico. c. 1981. Pintura sobre madera con paja, mármol, y plástico. Colección American Folk Art Museum, New York. Fotografía, Gavin Ashworth, New York.



Fig. 12. Jean Yu. *The Animal Human Dress*.
Paja sobre chiffon. Fotografía, Mete Ozeren.



Fig. 13. *Untitled*

Eugene Von Bruenchenhein (1910–1983). Milwaukee. c. 1940s–mid-1950s. Colección American Folk Art Museum, New York. Fotografía, Gavin Ashworth, New York.



Fig. 14. Creatures of the Wind.
Algodón, nylon, polyester y seda. Fotografía, Mete Ozeren.