

Nuevas modalidades del vestuario en las prácticas culturales contemporáneas

Ana María Cubeiro ⁽¹⁾

Resumen: Nos encontramos ante una presencia cada vez más significativa de prácticas culturales que pivotan sobre el vestuario, ampliando su campo de acción tradicional más allá del ámbito de la creación artística. Desde fenómenos como el *cosplay* o el diseño de prendas virtuales para avatares en el metaverso, hasta el uso masivo de los filtros en las redes sociales, estas prácticas nos invitan a preguntarnos por el lugar que ocupa el vestuario en la sociedad contemporánea. Entendido como dispositivo lúdico, expresivo y performativo, facilita el despliegue de múltiples identidades e imaginarios, ofreciendo la oportunidad de un juego transformador.

Palabras claves: Vestuario - identidad - imaginario - juego - performatividad - moda - cultura - arte - tradición - sociedad.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 45]

⁽¹⁾ Doctora en Artes (Universidad Nacional de Córdoba), Licenciada en Comunicación Audiovisual (Universidad Pompeu Fabra) y Grado Superior en Artes Escénicas, con especialidad en Escenografía (Escuela Superior de Arte Dramático - Institut del Teatre de Barcelona). Profesora regular de la Licenciatura en Diseño de Indumentaria y Textil (Universidad Siglo 21). Participa y ha participado de proyectos de investigación relacionados con las artes y el diseño, con una orientación especial hacia el análisis de los aspectos estéticos y simbólicos de la vestimenta, así como el estudio de los procesos creativos de diseñadores y artistas. Busca reflexionar en las relaciones entre el sujeto, el cuerpo y los objetos (especialmente los indumentos). A su vez, ha investigado en el diseño local cordobés, desde la academia y en colaboración con el área de cultura de la municipalidad de Córdoba.

Introducción

Escapar de lo ordinario se ha convertido en una necesidad imperiosa de los sujetos en la contemporaneidad. Esto, sumado a la irrefrenable tendencia a la espectacularización y a la importancia que nuestra sociedad otorga a la apariencia, parece estar extendiendo los campos de acción del vestuario. El uso de prendas de indumentaria y de accesorios diri-

gidos a la representación de identidades efímeras, con un importante peso de lo lúdico y de lo imaginario, se puede observar cada vez en mayor cantidad de contextos. Desde este planteamiento, nuestro propósito es preguntarnos por el lugar que ocupa hoy el vestuario, comprendiendo su potencialidad en la esfera social.

Generalmente, asociamos el vestuario con el diseño de prendas para espectáculos escénicos y/o audiovisuales. Ahora bien, si comprendemos el vestuario en relación a su rol en la construcción imaginaria de los cuerpos, podemos considerar que su espacio de acción se ha ampliado, abarcando prácticas que van desde el uso extremadamente popular de filtros en las redes sociales, hasta otras más minoritarias como las convenciones de fans del *anime* o el fenómeno cosplay. Tal y como se desprende de los casos citados, estamos hablando de una emergencia del vestuario tanto en el mundo físico como en la virtualidad.

Por supuesto, existen ciertas consideraciones y matices que deben ser tenidas en cuenta. Para empezar, no es lo mismo el vestuario pensado para un espectáculo, que el vestuario ideado y utilizado por un sujeto anónimo en el contexto social. De hecho, dentro de la creación artística, existe también una notable diferencia entre el vestuario teatral o cinematográfico, cuya finalidad comúnmente es asistir a los actores y actrices en su búsqueda por representar un personaje de ficción, que el vestuario de espectáculos de carácter performativo –como puede ser la danza o el circo– en los cuales dicha búsqueda pasa a un segundo plano o desaparece, en pos de otras necesidades de orden estético y ergonómico. En el contexto social, fuera del campo particular de la creación artística, el vestuario se asocia generalmente con el disfraz y se convierte en un dispositivo de expresión y de exploración lúdica. La vestimenta involucra la elección de una imagen para revestir y performar (o actuar) la identidad. En cualquier caso, las prendas utilizadas desde su potencial simbólico e imaginario, sitúan a los sujetos en un espacio liminal, entre el deseo de distinguirse y el deseo de ocultarse. El despliegue del vestuario en tanto que disfraz posee el efecto de la máscara, conformando una apariencia espectacular, sorpresiva y/o desconcertante.

El vestuario como expresión lúdica

Para comenzar, proponemos pensar en el vestuario como un dispositivo que se inserta en la lógica del juego. Según Abadi (2015), los juegos instituyen un ámbito diferente al real y cercano al de la ficción. De hecho, la palabra inglesa *play* y la alemana *spiel* se refieren tanto al juego como a la representación y a las piezas teatrales, lo cual resulta revelador. En *Los juegos y los hombres* (1986), Caillois identifica cuatro categorías de juego: los de competencia (agón), los de azar (*alea*), los de vértigo (*ilinx*) y los de simulacro (*mimicry*).

Todo juego supone la aceptación temporal, si no de una ilusión (aunque esta última no signifique otra cosa que entrada en juego: *in-ilusio*), cuando menos de un universo cerrado, convencional y, en ciertos aspectos, ficticio. El juego puede consistir no en desplegar una actividad o en soportar un destino, sino en ser uno mismo un personaje ilusorio y conducirse en consecuencia (Caillois, 1986, p. 52).

Se incluyen en esta categoría las imitaciones y los juegos con muñecas, máscaras y disfraces; Caillois incluso engloba en ella las representaciones teatrales en la misma. La relevancia de este tipo de dinámicas basadas en el simulacro o la imitación le permite a Caillois discutir el análisis de su antecesor Johan Huizinga en *Homo ludens* (1938). Huizinga, cuyo aporte ha sido clave a la hora de demostrar la relevancia del juego en los orígenes de la civilización, se centra de manera particular en los juegos de competencia, sin considerar la importancia que poseen otros juegos, especialmente los de simulacro. Un rasgo fundamental del juego, en el que coinciden Huizinga y Caillois, es la tensión que se presenta entre la existencia necesaria de reglas y, como contraparte, la libertad. Ahora bien, los juegos de simulacro se sustentan en la ficción, cuya única regla sería adherir con la ilusión que el juego propone. En este sentido, los sujetos se sumergen en dinámicas mucho más abiertas e, incluso, de mayor incerteza. El juego se conforma desde tres posibilidades: el sujeto que juega a creer, a hacerse creer o a hacer creer a los demás que es distinto de sí mismo.

De acuerdo con Abadi (2005), este tipo de juegos son prácticas esencialmente corporales. El niño que juega a hacerse pasar por una serpiente lo hace por medio de su propio cuerpo; hasta es posible prescindir del uso de una vestimenta o de accesorios particulares. Éstos actúan como un complemento que agrega valor y complejidad al mecanismo lúdico, pero los elementos clave para realizar la mimesis son el cuerpo y la actuación.

Como ha analizado ampliamente Entwistle (2002), existe una estrecha relación entre la vestimenta y el cuerpo, que proviene de una necesidad casi ineludible del sujeto ensartado en la trama social. El vestido es un signo no verbal, un medio para modelar el cuerpo a través del cual el sujeto construye su apariencia y define su estar en el mundo. Las prendas facilitan la manera en la cual elegimos performar o actuar nuestras identidades. Lo mismo sucede en las producciones artísticas, donde el cuerpo y el vestido se complementan entre sí y parecen fusionarse. En escena, "...el cuerpo lleva el vestuario del mismo modo que el vestuario lleva el cuerpo", tal y como escribe Pavis (2000, p. 180).

En las últimas décadas, la irrupción de la virtualidad se ha extendido en todos los ámbitos de nuestras vidas, especialmente en la esfera del ocio y de la cultura. Los juegos se han desplazado al ciberespacio, donde podemos encontrar múltiples ejemplos que se enmarcan en la dinámica de la simulación, como la conocida serie de videojuegos *Sims* o el universo inmersivo que *Toca Boca World* ofrece para los usuarios más chicos. En ellos, una de las actividades centrales es precisamente vestir y caracterizar los personajes, con un claro paralelismo respecto a los tradicionales juegos de muñecas. Por otra parte, hoy como nunca antes, el dispositivo de la máscara acapara nuestra cotidianidad, transfigurada y reconvertida en la forma de los filtros virales de Tik Tok e Instagram.

No obstante, lo que distingue la vestimenta digital de su contraparte analógica, es que se circunscribe dentro del contexto de un software específico. Por lo tanto, las prendas y accesorios han sido elaborados por diseñadores y técnicos, reduciendo el margen de libertad que poseen los sujetos a la hora de componer el atuendo de los personajes. En este sentido, Taylor emplea la expresión *intentional bodies*, cuerpos intencionales, invitando a reflexionar críticamente sobre los modelos corporales que dominan en los juegos digitales, que responden a una elección y un proceso de diseño consciente por parte de especialistas.

Más allá del juego

Fron et al. (2007) describen la importancia del disfraz en la actualidad. Tal y como señalan los autores, se trata de una dinámica lúdica que traspasa la frontera entre la infancia y la adultez, especialmente en razón del placer que produce liberarse del yo convencional.

Recientemente, por ejemplo, se ha realizado en Buenos Aires la onceava edición de *Magic Meeting*, una convención de fans de la saga *Harry Potter*. Entre las principales actividades del evento, destaca el baile de máscaras, el cual está regido por un código de vestimenta obligatorio. Por lo tanto, el vestuario se convierte en el dispositivo indispensable que habilita a los participantes a habitar temporalmente el universo ficticio creado por J. K. Rowling. El placer que ofrecen estos espacios reside en la posibilidad que ofrece el vestuario entendido desde la lógica del disfraz y del simulacro, es decir, como medio que permite al sujeto hacerse pasar por otro o incluso sentirse como otro.

Por otra parte, hay que tener en cuenta que las prendas utilizadas en este tipo de encuentros generalmente son costosas o, en caso de ser artesanales, requieren de una gran dedicación para su confección. Éste es un componente clave en las convenciones de fans del *anime*, autodenominados *otakus*, tal y como ha estudiado Álvarez Gandolfi (2015). Una de las prácticas más extendidas entre los *otakus* es el *cosplay*, término que proviene de la combinación entre *costume* y *play*, que podríamos traducir como “juego de disfraces”. Más allá del gusto que provee el hecho de caracterizarse como sus personajes favoritos, el vestido y los accesorios se constituyen como símbolos identitarios, por medio de los cuales los fans se reconocen dentro de la comunidad de pertenencia. Además, ponen de manifiesto “un juego social en el cual a mayor capital material invertido –sea económico o físico–, mayor capital simbólico ganado”, tal y como afirma Álvarez Gandolfi (2015, s/n).

En Japón, el *cosplay* es un pasatiempo popular y con amplia aceptación social. Según Mizuki Ito (2005, citado en Fron et al., 2007), los adultos que realizan esta práctica están consumiendo la infancia como una formación de identidad alternativa. Ito entiende que los medios infantiles constituyen un lugar de resistencia frente a la tediosa vida adulta y una vía de escape a los valores como el trabajo y la disciplina.

Pensemos en otro ejemplo relacionado con la icónica muñeca Barbie. El reciente estreno de la película dirigida por Greta Gerwig ha suscitado un auténtico fenómeno en las redes sociales, tiñendo de rosa gran cantidad de publicaciones. El film ha despertado un debate social en torno al patriarcado, el modelo hegemónico, la sobreexigencia que se cierne sobre las mujeres y, por supuesto, la manera en la cual este tipo de valores se empiezan a imponer desde la infancia. En relación a nuestro análisis, lo que resulta interesante es observar las historias que las personas –especialmente mujeres– compartían de su salida al cine para ir a ver la película, vestidas con alguna prenda de color rosa. Cabe destacar que no ha sido una práctica particular de fans de la muñeca y/o de la película, sino que se ha convertido en una suerte de consigna tácita para gran cantidad de espectadores. La elección de un atuendo rosa, acorde al estilo y al imaginario que rodea a la muñeca, responde a la necesidad de formar parte de la tendencia del momento en Instagram o Tik Tok. Sin lugar a dudas, hay que reconocer el éxito mundial de una campaña de marketing que encendió sus motores bastantes meses antes del estreno de la película y que, una vez más, pone de manifiesto los efectos de la globalización en nuestra sociedad. Sin embargo, vestirse para

etiquetarse bajo hashtags como *#barbystyle* o *#barbieoutfit*, se explica también desde una perspectiva emocional, desde la nostalgia y el anhelo de reencontrarse con la infancia. Podemos afirmar, entonces, que este tipo de prácticas y de fenómenos culturales no responden únicamente a una necesidad de entretenimiento. De hecho, según Fron et al. (2007), pueden constituir experiencias liminales y potencialmente transformadoras, con ciertas reminiscencias a los rituales religiosos del pasado.

Desde una perspectiva antropológica y de acuerdo con las ideas de William Turner (1988), durante ciertos rituales, el sujeto recorre un estado de *liminalidad*, produciéndose un cambio con consecuencias tanto para sí mismo como para la comunidad. Pensemos, por ejemplo, en el caso del joven que es reconocido por su pueblo como guerrero o de una pareja que contrae matrimonio. Turner define la liminalidad (derivado del latín *limen*, que significa límite o umbral) como una región libre y experimental de la cultura, abierta al cambio y a la incorporación de nuevas reglas, donde es posible dislocar el status y remover las posiciones sociales.

Sin embargo, en la actualidad, lo liminal –propio de los acontecimientos rituales– estaría siendo desplazado por lo liminoide –propio de los eventos de la esfera de la cultura y el ocio–.

Los fenómenos liminoides, por otra parte, pueden ser colectivos (carnavales, espectáculos, eventos deportivos a gran escala, espectáculos folclóricos, teatro nacional, etc.) y como tales, a menudo derivan directamente de antecedentes liminales tribales, si bien suelen estar producidos y consumidos por individuos con una identidad conocida, aunque puedan, claro está, presentar efectos colectivos o de “masa”. No son cíclicos, sino que se generan de manera continua, aunque en tiempos y lugares tomados de los escenarios de trabajo en la esfera del ocio. [...] Asimismo y en contraposición a los fenómenos liminales, se definen como plurales, fragmentarios y experimentales (Turner, 1988, p. 44).

En la sociedad contemporánea, es precisamente en el ocio y en el juego donde puede hallarse la liminalidad. Las fiestas de disfraces o convenciones de fans encajan dentro de esta categoría de lo liminoide. Cabe señalar que los cambios que experimenta el sujeto en este tipo de prácticas acostumbra a ser fugaces y, generalmente, carecen de trascendencia. No cabe duda de que nos encontramos en un tiempo en el que impera lo efímero, citando la obra de Lipovetsky (1990). No obstante, más allá de lo aparente, vestirnos y asumir nuevos roles puede ser una oportunidad para aprender un poco más sobre nosotros mismos, tal y como sugieren Fron et al. (2007).

Potencia y despliegue del imaginario

El vestuario es un elemento simbólico destacado en los eventos en los cuales acontece la liminalidad, dado que contribuye a situar al sujeto fuera del rol, el tiempo y el espacio ordinarios que generalmente ocupa. Como indicamos al comienzo, la vestimenta involucra

la elección de una forma de expresión y de apariencia para revestir la propia identidad. Calefato (2001) concibe el vestido como un dispositivo de escritura corporal que se ha convertido en una forma tanto de proyección como de simulacro.

Así, en el escenario contemporáneo, escritura y simulacro se intersectan, colisionan y coinciden: el conjunto de imágenes del cuerpo vestido se produce mediante estrategias intertextuales apoyadas por varios sistemas de signos de comunicación, desde la fotografía al periodismo especializado, la música, la cultura metropolitana, la informática, el diseño, los sistemas audiovisuales y, por último, pero no por ello menos importante, el cine (Calefato, 2001, p. 216).

El cuerpo vestido forma parte de una red de significados de diversa índole interconectados entre sí. Por supuesto, en los usos de la vestimenta podemos advertir el peso de la historia, de las normas y los valores sociales. Pero también es importante considerar la influencia de la ficción, la imaginación individual y el imaginario colectivo. Desde un punto de vista antropológico, Augé (1999) propone la expresión “triángulo de lo imaginario” para referirse a la relación y la influencia existente entre estos tres elementos. La imaginación individual alimenta la ficción y el imaginario colectivo, así como éstos influyen en la conformación de cada subjetividad. Según Augé (1999), vivimos en una era marcada por el exceso de imágenes y de símbolos que nos bombardean constantemente y que pueden convertirse en enemigo de la imaginación, propiciando el paso de lo imaginario a lo “ficcional total”, con el riesgo de que se desmorone la distinción entre la realidad y la ficción.

A nuestro entender, los tres componentes intervienen significativamente en las prácticas culturales que giran en torno al vestuario y que nos encontramos analizando. En especial, nos interesa reflexionar sobre el poder que subyace en lo imaginario. De acuerdo con Maffesoli (1977, 1990, 2007), éste no es solo un repertorio de imágenes visuales y mentales, sino que posee la capacidad de legitimar las estructuras simbólicas del orden social dominante. Pero, al mismo tiempo, lo imaginario puede erigirse como una forma de resistencia capaz de hacer tambalear dichas estructuras y de proponer otras alternativas posibles frente a la realidad social dominante. Irrumpe en las sociedades posmodernas para permitir a los sujetos escapar de la monotonía de la vida cotidiana y del productivismo occidental. De este modo, lo imaginario no abre solamente una posibilidad de evasión, sino que apela a una fantasía o utopía que no se deja constreñir del todo, convirtiéndose en un mecanismo capaz de instaurar nuevas expectativas. Coincide con esta perspectiva Edgar Morin (1981), para el cual se produce una estetización de lo real por influencia de lo imaginario, un sueño que proyecta y libera deseos, aspiraciones, angustias y creencias que fueron sequestradas por la realidad.

Volviendo sobre las ideas de Maffesoli (1977, 1990), este pensador francés pone el foco en nuevas formas de sociabilidad que escapan al dominio de la racionalidad moderna, privilegiando lo vivencial y lo imaginario. Considera que la razón está ocupando un lugar secundario en la vida social, en favor de lo pulsional. Asimismo, la noción de identidad también está perdiendo centralidad en las sociedades posmodernas, donde se puede observar como las individualidades se diluyen en un sentimiento colectivo más fuerte.

La cultura contemporánea alberga múltiples espacios y acontecimientos sociales en los que los sujetos buscan trascender la realidad por medio de la ficción y de la imaginación, ansiando sustraerse de la cotidianidad. Las convenciones de fans del *anime* o de *Harry Potter*, por ejemplo, se pueden interpretar como resultado de este anhelo por recuperar la conexión con lo simbólico y lo emocional. El imaginario se convierte en el medio a través del cual se hace posible el reencantamiento del mundo, pudiendo experimentar de nuevo la magia y el misterio, aunque sea de forma efímera.

Otra cuestión, no menor, es la fragilidad de la identidad que caracteriza las sociedades posmodernas. Maffesoli afirma que “la ficción es una necesidad cotidiana” (2007, p. 230) sobre la cual los sujetos sostienen sus identidades. Cada uno relata una historia sobre sí mismo, que no es más que una frágil construcción. Según Maffesoli, el sujeto es “un efecto de composición”, conformado por una multiplicidad de interferencias. La imaginación, los sentidos, los afectos, y no solamente la razón, participan en dicha composición.

¿Hacia dónde nos conduce la virtualidad?

Nuestro artículo termina con esta última pregunta acerca de los nuevos caminos y las posibilidades que nos ofrece la virtualidad. Podríamos pensar que hoy estamos más cerca que nunca de la disolución entre la realidad y la ficción. A contramano de las ideas de Augé (2002), Paul Lévy (1999) nos invita a comprender cómo lo virtual revela una nueva experiencia de lo real, que amplía el margen de lo posible. En palabras de Lévy:

Lo virtual no es, en modo alguno, lo opuesto a lo real, sino una forma de ser fecunda y potente que favorece los procesos de creación, abre horizontes, cava pozos llenos de sentido bajo a superficialidad de la presencia física inmediata (1999, p. 8).

De este modo, los mundos virtuales –como *Second Life* o *Decentraland*– nos proponen una experiencia aumentada, en los intersticios entre lo real y lo imaginario.

La irrupción de la virtualidad en nuestras vidas trae aparejada múltiples oportunidades. Adaptar un avatar, como forma para autorrepresentarse e interactuar en el metaverso, nos permite experimentar lo que significa convertirse en otra persona. Se puede aprovechar para explorar los modos de presentación y de producción del cuerpo, recreándose con las múltiples prendas digitales que ofrecen actualmente casas como The Fabricant Studio o RTFKT. Jugar, por ejemplo, con la feminidad y la masculinidad, expandiendo el sentido de nuestra identidad y el relato que construimos sobre nosotros mismos. Incluso es posible optar por un avatar con una conformación no antropomórfica.

No obstante, existe el limitante tecnológico al cual nos referimos anteriormente, dado que la elección de los avatares y de las prendas digitales está acotada a las opciones previamente diseñadas por los técnicos y expertos. El margen para la intervención y la personalización por parte de los sujetos comunes todavía está bastante restringido. Sobre todo

queda por ver si la libertad y la imaginación se van a ver coaccionadas por los valores y las normas socioculturales dominantes.

Nos encontramos ante un cambio de paradigma que está transformando el imaginario en un “tecno-imaginario”, tal y como ha expresado Georges Balandier: “La imaginería específica de la sobremodernidad resulta de esta conjunción de medios que alían ciencia y técnica, que construyen un real expresable y manipulable por medio de pantallas” (1994, p. 127). El poder de la imagen y la expansión mediática están colonizando el imaginario; al mismo tiempo, están modificando nuestra relación con la realidad material, la cual se ve progresivamente suplantada por simulaciones evanescentes, fugaces y espectaculares. Todavía no podemos saber con certeza hacia dónde nos conduce este cambio, aunque creemos que la ficción, la imaginación y el imaginario seguirán desplegándose y enriqueciendo nuestra cultura, influyendo, por ende, sobre nuestros modos de concebir y usar el vestuario.

Referencias bibliográficas

- Abadi, F. (2015). Mímesis y corporalidad en Walter Benjamin y Roger Caillois. *Cuadernos de filosofía*, (65). <https://doi.org/10.34096/cf.n65.3632>
- Álvarez Gandolfi, F. (2015). Culturas fan y cultura masiva: Prácticas e identidades juveniles de otakus y gamers. *La trama de la comunicación*, 19(1), 45-65. <https://bit.ly/453px0J>
- Augé, M. (2002). De lo imaginario a lo ficcional total, en Abilio Vergara (ed.), *Imaginario, horizontes plurales*. (85-85). México: Benemérita Universidad Autónoma de Puebla.
- Balandier, G. (1994). *Le Dédale: pour en finir avec le XXe siècle*. Paris. Éditions de la Librairie Arthème Fayard.
- Calefato, P. (2001). El cuerpo vestido, los sentidos y la escritura: entre la moda y el cine. *De Signis: Publicación de la Federación Latinoamericana de Semiótica*, 1, 213-224. <https://bit.ly/454JpAu>
- Caillois, R. (1986). *Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Entwistle, J. (2002). El cuerpo y la moda. Una visión sociológica. Barcelona: Paidós.
- Fron, J., Fullerton, T., Ford, J. y Pierce, C. (Enero 2007). Playing Dress-Up: Costumes, roleplay and imagination. *Philosophy of computer games*, 24-27. <https://bit.ly/3Kxfw3G>
- Huizinga, J. (2000). *Homo ludens. El juego y la cultura*. Madrid: Alianza.
- Lévy, P. (1999). ‘? Barcelona: Paidós.
- Lipovetsky, G. (1990). *El imperio de lo efímero*. Barcelona: Anagrama.
- Maffesoli, M. (1977). *Lógica de la dominación*. Barcelona: Península.
- _____ (1990). *El tiempo de las tribus. El declive del individualismo en las sociedades de masas*. Barcelona: ICARIA.
- _____ (2007). *En el crisol de las apariencias. Para una ética de la estética*. Madrid: Siglo XXI Editores.
- Morin, E. (1981). *Le sprit du temps*. París: Libre du Poche.

Pavis, P. (2000). *El análisis de los espectáculos. Teatro, mimo, danza, cine*. Barcelona: Ed. Paidós.

Taylor, T. L. (2003). Intentional Bodies: Virtual Environments and the Designers Who Shape Them, *International Journal of Engineering Education*, 19 (1), 25-34. <https://bit.ly/3OUla1f>

Turner, V. W. (1988). *El proceso ritual. Estructura y antiestructura*. Madrid: Taurus.

Abstract: We are facing an increasingly significant presence of cultural practices that pivot on clothing, expanding its traditional field of action beyond the field of artistic creation. From phenomena such as cosplay or the design of virtual garments for avatars in the metaverse, to the massive use of filters in social networks, these practices invite us to ask ourselves about the place of clothing in contemporary society. Understood as a playful, expressive and performative device, it facilitates the deployment of multiple identities and imaginaries, offering the opportunity for a transformative game.

Keywords: Wardrobe - identity - imaginary - game - performativity - fashion - culture - art - tradition - society.

Resumo: Estamos perante uma presença cada vez mais significativa de práticas culturais que giram em torno do vestuário, expandindo o seu campo de atuação tradicional para além do âmbito da criação artística. Desde fenómenos como o cosplay ou o design de roupas virtuais para avatares no metaverso, até o uso massivo de filtros nas redes sociais, essas práticas nos convidam a nos questionar sobre o lugar que o vestuário ocupa na sociedade contemporânea. Entendido como um dispositivo lúdico, expressivo e performativo, facilita o desdobramento de múltiplas identidades e imaginários, oferecendo a oportunidade de um jogo transformador.

Palavras chaves: Guarda-roupa - identidade - imaginário - jogo - performatividade - moda - cultura - arte - tradição - sociedade.

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo]
