

El vestir como acto lúdico - ficcional

Patricia Doria (*)

Fecha de recepción: agosto 2011

Fecha de aceptación: octubre 2011

Versión final: diciembre 2011

Resumen: La representación del poder, el estatus y la autoridad es algo que tienen en común la mayoría de las sociedades en diversos momentos históricos. También lo es la forma como manifestamos lo que somos o queremos ser, a través del vestido o decoración de nuestro cuerpo. La moda, o el fenómeno *fashion*, lejos de ser un asunto meramente banal constituye un documento estético sociológico que da clara cuenta de las sensibilidades de una época, en particular de la voluntad de ruptura o innovación y otra de un rígido conservadurismo, quedando definido el asunto del vestir como un tema sustancialmente político.

Palabras clave: moda – lúdico – ficcional – lujo – excentricidad – exceso – Alta Costura – virtualidad – disfraz – ciberespacio.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 162]

Estatus - Autoridad

La representación del poder, el estatus y la autoridad es algo que tienen en común la mayoría de las sociedades en diversos momentos históricos. También lo es la forma como manifestamos lo que somos o queremos ser, a través del vestido o decoración de nuestro cuerpo. La moda, o el fenómeno *fashion*, lejos de ser un asunto meramente banal constituye un documento estético sociológico que da clara cuenta de las sensibilidades de una época, en particular de la voluntad de ruptura o innovación y otra de un rígido conservadurismo, quedando definido el asunto del vestir como un tema sustancialmente político.

Vestimentas inmutables regidas por códigos estrictos y opulentos que florecen en tres sectores donde la no moda tiene su efecto, elites políticas, militares y religiosas. Acceder a ellas te marca como perteneciente a grupos poderosos, donde las insignias determinan tus símbolos de autoridad.

La indumentaria es la expresión más diferenciadoras o discriminatoria de la vida social que si bien es escenografía, es el único espacio vital en que podemos desplegar nuestra vida, instalando nuestros gustos en la realidad.

Se moldea el cuerpo a través de la vestimenta para sobresalir, ser visto y mostrar poder y detentar los símbolos de la autoridad. Las apariencias demuestran la influencia entre el juego del poder y la fuerza que ejercen sobre una sociedad.

El lujo es el vehículo más claro en las manifestaciones de poder y esto se ve ya en indumentaria desde tiempos inmemoriales, y más precisamente desde 1856 con la creación de la Alta Costura relacionándose con las más profundas diferenciaciones dentro de los estratos sociales, marcando hasta una cercanía al poder y funcionando como sinónimo de realeza, y dinastía. Comunicándolo desde un lenguaje conceptual y refinado.

Moda - Excentricidad - Exceso

La Alta Costura es considerada una obra de arte; ésta posee una fisonomía, que desde su inicio contiene una intencionalidad, que parte de la conjunción de unos elementos que conformarán un artefacto útil. Este arte-

facto resultante podría ser considerado objeto artístico, ya que constituye un modelo paradigmático basado en una idea anterior que permite su creación, que transmite una idea, un lenguaje, un significado.

La moda se organiza a partir de un sistema. La impulsión hacia el límite de un sistema está constituida por el no-centrismo del centro organizador del mismo. Es decir por su excentricidad; también la excentricidad es un término ambivalente. En efecto posee un significado matemático, físico pero también de comportamiento. Un excéntrico es una persona que actúa en los límites de un sistema ordenado, pero sin amenazar su regularidad. Es alguien que sitúa su propio centro de interés o de influencia desplazado a la periferia del sistema o de sus márgenes.

La moda ha sancionado un sistema semejante a partir del siglo XIX, previendo estilos de atuendos fuera de lo común como el del *dandy*. Pero también en el barroco el estilo excéntrico estaba ampliamente difundido, el ejemplo clásico es el traje del Rey Luis XIV en Francia. Hoy la excentricidad en la moda parece ser la regla: y el hecho de que ocurra en la moda lo atestigua. Es decir, la excentricidad ordena una presión hacia los márgenes del orden, pero sin tocar el orden, en cuanto la misma excentricidad está prevista por el organismo superior de las reglas de vestir. Es así excéntrico el estilo casual, el *punk* revisado y corregido, el adorno extraño colocado en un traje tradicional, el uso de invertir los uniformes tradicionalmente adecuados para determinadas ocasiones. El ejemplo de la moda, además, confirma un aspecto fundamental de la excentricidad; es decir, su componente espectacular.

El exceso, precisamente como superador de un límite y de un confín, es sin duda más desestabilizador. Cualquier acción, obra o individuo excesivo quiere poner en discusión un cierto orden, quizás destruirlo o construir uno nuevo. Cualquier sociedad o sistema de ideas tacha de exceso lo que no puede ni desea absorber.

Todo orden produce un autoaislamiento y define, intimiándolo, todo exceso. Sin embargo, se tachan de excesos los elementos externos a un sistema y por ello mismo son inaceptables. El exceso es genéticamente interno. Existe un exceso representado como contenido, hay

un exceso como estructura de representación y hay un exceso como fruición de una representación. En estas categorías morfológicas aparece como ejemplo la figura del monstruo, éste siempre es desestabilizador ya que es demasiado o demasiado poco, bien por cantidad, bien por calidad respecto a una norma común.

Alta Costura - Virtualidad

La producción de vestidos únicos, emparentados con el arte y estables en su estructura funcional, podrá ser tanto Alta Costura real –o sea esculturas textiles– o Alta Costura virtual.

Virtual ya que es en la factura artesanal revalorizada por el arte, donde como herramienta posible, puede llegar a utilizarse la realidad virtual. Estas relaciones de existencia ficcional, artificial, imaginadas y creativas que se comparten en el ciberespacio, tal vez permitan al hombre recuperar en su órbita doméstica y territorial, la dignidad de su existencia real.

Estos espacios de virtualidad comienzan a generar formas informes. Calabrese, en su libro *La Era Neobarroca*, nos indica que estas formas informes están relacionadas con un concepto de monstruosidad; este concepto está relacionado con una suma de atributos del monstruo, generalmente desarticuladas entre sí, pero sin embargo reconocibles.

Estos personajes del ciberespacio no poseen personalidad ni aspecto propios y se transforman en el ánimo y en el físico imitando el ambiente y las personas que lo rodean sin una forma determinada y fija. Las formas que se constituyen son no-definidas, son inciertas desde el punto de vista figurativo; la informidad de la cosa produce un fenómeno de posibilidad pura pero de vaguedad e indefinición.

Así totalmente desnudas las personas frente al ordenador podrán muy bien diseñar su imagen para relacionarse con el otro, revistiendo su cuerpo con toda la indumentaria que indique su imaginación.

En ese sentido el disfraz como sostén de una transformación participa con la realidad virtual, posibilitando la elección de la imagen para presentarse frente al otro en un juego de diseño permanente y atractivo. El riesgo mayor y el mayor atractivo en la selección de una imagen será la posibilidad de no tener demasiado en claro cuál es la ficción y cuál es la realidad.

Si bien toda realidad es también una ficción que tanto a nivel individual como social arma el mundo real, la posibilidad de presentarse frente al otro con vestidos irreales, pone de frente a una nueva dimensión de lo existente.

En esta nueva dimensión virtual, el modelo diseñado que puede muy bien carecer de referentes reales y tangibles legitima su existencia al dinamizar los procesos imaginativos más que en la supuesta fidelidad al mundo real.

En el ciberespacio, las relaciones sociales resultantes

serían entre representaciones y no entre personas. Las imágenes resultantes serán ficcionales, imaginarias, informes, creativas.

Los diseños pueden aparecer o estar en pie de guerra o en pie de fiesta, en un dramático equilibrio entre la realidad virtual y el teatro, la elegancia y la vulgaridad, dicotomías, diferencias; pero nunca sucumben a la derrota de la fantasía, se convierten en personajes secretos, misteriosos.

Los diseños se convierten en personajes enmascarados que vierten sobre nuestra imaginación un veneno de placer gozosamente mortal, el diseñador allí muestra su más absoluto desenfado y presenta su individualidad.

Los diseños estallan en colores, se convierten en samuráis, damas veladas, geishas, figuras del carnaval, malvados, reinas, hechiceras y hasta casi dragones, paracaidistas y bailarinas. En este nuevo espacio o lienzo virtual todas las imágenes, los contrastes, los matices, las paradojas sirven para la creación de un diseño de indumentaria.

Abstract: The representation of the power, the status and the authority is something that the most of the societies have in diverse historical moments. Also it is the way we demonstrate what we are or want to be, across the garment or decoration of our body. The dressing, or the phenomenon fashion, far from being a merely trivial matter constitutes an aesthetic sociological document that gives openly the idea of the sensibilities of an epoch, especially of the willing of break or innovation and another one of a rigid conservatism, remaining definite the matter of the dressing as a substantially political topic.

Key words: mode – playful – fictional – luxury – eccentricity – excess – High Seam – virtuality – disguise – cyberspace.

Resumo: A representação de status, poder e autoridade é uma coisa em comum com a maioria das sociedades em diferentes momentos históricos. Assim é a nossa forma de expressar o que somos ou queremos ser, através de vestido ou decoração o nosso corpo. A moda, ou o fenómeno fashion, longe de ser um assunto meramente banal constitui um documento estética sociológica que dá clara conta das sensibilidades de uma época, em particular da vontade de ruptura ou inovação e outra de um rígido conservadurismo, ficando definido o assunto do vestir como um tema substancialmente político.

Palavras chave: moda – lúdico – luxo – excentricidade – excesso – Alta Moda – virtualidade – disfarce – ciberespacio.

(*) **Patricia Doria.** Diseñadora de Indumentaria (UBA). Maestría en Diseño (UP, en curso). Profesora de la Universidad de Palermo en el Departamento de Modas de la Facultad de Diseño y Comunicación. Es coordinadora de la Secretaría de Proyectos Institucionales de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.