

# El arco de transformación a través del vestuario y los complementos en la miniserie Gambito de dama

*The character arc through clothing and accessories in the Queen's Gambit miniseries*

## Enrique García Romero

Universidad de Piura | Av. Ramón Mugica 131, Piura 20009 | Perú  
0000-0002-5572-3383 · enrique.garcia@udep.edu.pe

## Elia Solís Paredes

Universidad de Piura | Av. Ramón Mugica 131, Piura 20009 | Perú  
0000-0002-8204-3068 · elia.solis@alum.udep.edu.pe

## Natalí Agapito Mesta

Universidad de Piura | Av. Ramón Mugica 131, Piura 20009 | Perú  
0000-0003-1422-3371 · natali.agapito@alum.udep.edu.pe

## Noelia Sánchez Tineo

Universidad de Piura | Av. Ramón Mugica 131, Piura 20009 | Perú  
0009-0007-9305-4233 · noelia.sanchez@alum.udep.edu.pe

Fechas: Recepción 09/02/2023 · Aceptación 06/06/2023 · Publicación 15/07/2023

## Resumen

El arco de transformación refleja cómo un personaje evoluciona interiormente a lo largo de una historia. Paralelamente, el vestuario y los complementos del personaje –maquillaje y peinado– también manifiestan su interioridad, de una forma creativa. Este trabajo de investigación ha averiguado qué relación existe entre el arco de transformación, el vestuario y los complementos de Beth Harmon, protagonista de la miniserie Gambito de dama. Se trata de una de las series más vistas de la historia de la plataforma Netflix, y marcó tendencia en la moda occidental. Para alcanzar el objetivo propuesto, se ha realizado un análisis de contenido de los siete capítulos de la miniserie, y se han seleccionado catorce escenas que corresponden a momentos clave de la trama, con el fin de analizar el vestuario y los complementos de la protagonista para averiguar si estos reflejan su arco de transformación. Para el establecimiento de las variables, se han seguido a autores que identifican el significado de los colores y las formas en el vestuario, así como el tipo de complementos. Los resultados muestran que los atuendos de la protagonista ponen de manifiesto un cambio interior en ella, que pasa de actitudes negativas basadas en adicciones y frustraciones, a actitudes positivas de superación y madurez.

**Palabras clave:** Gambito de dama, miniserie, arco de transformación, moda y ajedrez.

## Abstract

The character arc reflects how a character evolves internally throughout a story. At the same time, the character's clothing and accessories –make-up and hairstyle– also express her interiority, in a creative way. This research work has found out what relationship exists between the character arc, the costumes and the accessories of Beth Harmon, main character of the miniseries *Queen's gambit*. It is one of the most watched series in the history of Netflix's platform, and set a trend in Western fashion. To achieve the proposed objective, a content analysis of the seven chapters of the miniseries has been carried out, and fourteen scenes have been selected that correspond to key moments in the plot, in order to analyze the clothing and accessories of the protagonist, to find out if these reflect her character arc. For the establishment of the categories, authors who identify the meaning of the colors and shapes in clothing, as well as the type of accessories, have been followed. The results show that the protagonist's outfits reveal an inner change in her, which goes from negative attitudes based on addictions and frustrations, to positive attitudes of overcoming and maturity.

**Keywords:** *Queen's gambit*, miniseries, character arc, fashion and chess.

---

## 1. Introducción

El objeto de estudio de la presente investigación es la miniserie estadounidense *Gambito de dama*, en inglés *The Queen's gambit*, basada en la novela homónima de 1983 de Walter Trevis. Se estrenó el 23 de octubre de 2020 en la plataforma de *streaming* Netflix, con siete episodios. Fue dirigida por Scott Frank (2020), creador de la miniserie junto a William Horberg y Allan Scott.

La diseñadora de vestuario, Gabriele Binder, se inspiró en diseñadores de la época como André Courrèges o Pierre Cardin y en actrices como Jean Seberg y Edie Sedgwick (Kohl School, 2020) para recrear los vestuarios de los años cincuenta y sesenta del siglo XX.

Se ha elegido estudiar esta miniserie debido al éxito que obtuvo tanto en el entorno audiovisual como en la moda. *Gambito de dama*, ganadora de once premios Emmy, incluido a Mejor Miniserie, y dos Globos de Oro a Mejor Actriz y Mejor Miniserie, logró 62 millones de reproducciones en los veintiocho días después de su estreno, consiguiendo estar en el número uno del top diez de la mayoría de los países (Avendaño, 2020). Asimismo, los atuendos de la protagonista han inspirado el mundo de la moda. Según datos internos de Stylight, la plataforma global de moda, los *looks* característicos que lleva la protagonista de la serie fueron los más populares de las ventas en línea (Tatler, 2020).

La historia de esta miniserie cuenta la vida de Beth Harmon, una chica huérfana que descubre sus grandes habilidades para jugar el ajedrez, en un mundo gobernado por hombres. *Gambito de dama* “explora las profundidades de la identidad, la obsesión, la adicción y el feminismo en el contexto de la revolución contracultural de la década de los sesenta” (Hobbs, 2020, párr. 2).

Beth, la protagonista, experimenta una evolución de su carácter a lo largo de la historia; es decir, pasa por un arco de transformación. Según Mathews (2018), “un arco de transformación revela las motivaciones de los personajes, mediante dilemas en los que un personaje debe elegir” (p. 33). Asimismo, la función del arco del personaje es revelar sus impulsos y motivaciones psicológicas (Mathews, 2018).

A su vez, a lo largo de la serie destaca el vestuario de la protagonista, el cual va reflejando su personalidad en cada una de sus etapas emocionales, así como su crecimiento personal y profesional. En algunas producciones audiovisuales, el vestuario se utiliza para contextualizar el espacio o tiempo. Sin embargo, Gambito de dama demuestra que va más allá de lo material, se “ha convertido a una niña con vestuario y uniforme de orfanato en una mujer de éxito gracias a su ropa, que refleja a la perfección la evolución personal de Beth Harmon” (Peña, 2020, párr. 3). Así mismo, “el vestido es el sello que identifica a quien lo porta, y logra transmitir un mensaje coherente, construido con su esencia” (Ortiz, 2013, p. 16).

Según lo expuesto en los párrafos anteriores, se percibe la relevancia que tienen tres elementos en la serie: el arco de transformación de la protagonista, que experimenta una clara evolución a lo largo de los siete capítulos; los vestuarios que utiliza Beth, los cuales implican un tipo de comunicación estética, no verbal, que transmite un mensaje a la audiencia; y los complementos –maquillaje y peinados–, que reflejan también una serie de códigos y signos del mundo interior del personaje, y pueden ser decodificados.

Con la presente investigación, se han planteado los siguientes objetivos: describir las etapas por las que atraviesa la protagonista a lo largo de su arco de transformación y analizar el uso de colores y formas en el vestuario, maquillaje y peinado de la protagonista, para averiguar si reflejan su arco de transformación.

La hipótesis de la que se parte es que el vestuario y los complementos usados por la protagonista reflejan el arco de transformación por el que atraviesa a lo largo de la historia: manifiestan un cambio en ella, que pasa de actitudes basadas en adicciones a otras de superación.

## 2. Marco teórico referencial

### 2.1. Arco de transformación, sus etapas y los puntos de giro

En una producción audiovisual, cada personaje se construye con un trasfondo que defina quién es al inicio de la narrativa. Luego, aparece un detonador que lleva al personaje a emprender un viaje de desarrollo personal e ir determinando en qué se convertirá. Esta travesía se define como arco de transformación. Sánchez-Escalonilla (2013) define el arco de transformación como “un dispositivo estructural para diseñar personajes: algo así como un boceto para trazar el montaje, el enfrentamiento y el desenlace de la historia interior que está a punto de narrarse” (p. 11).

Este elemento sirve de guía para toda la narrativa que rodeará al personaje. Debe estructurarse de tal forma que mantenga la atención del espectador, sea coherente y posible. De hecho, “el arco dramático de los personajes es un elemento básico para la construcción de historias y para lograr la atención del público” (Brenes, 2012, p. 17).

El arco del personaje surge por un elemento externo que interrumpe su estabilidad, revela sus miedos y cuestiona la posibilidad de ver realizados sus anhelos (Caman Molero y Atarama Rojas, 2015, p. 9). Esto determina el conflicto y será “como una lucha y la base indiscutible del relato” (Sulbarán, 2000, p. 55).

Según Atarama-Rojas *et al.* (2017), los personajes revelan su verdadera personalidad al desarrollarse la historia, influenciados por situaciones, interacciones con otros personajes, decisiones tomadas y sus motivaciones. Al finalizar la historia, los personajes no son los mismos. Es por eso que el arco de transformación finaliza al término de la película o serie, y el protagonista se convierte en una nueva persona, con nuevos hábitos. En palabras de Smith (2006), el arco de transformación es una línea de acción [conjunto de hechos sucesivos] del personaje desde un punto de inflexión irrevocable hasta otro punto de inflexión irrevocable, que se extiende a través de la narrativa.

Dentro del arco de transformación hay un elemento cuya función es crear tensión dramática en las aventuras que vivirá el personaje, haciéndolo cambiar de rumbo y cuestionar las decisiones tomadas. Este elemento se llama punto de giro, y se define como “aquellos sucesos que necesariamente alejan al protagonista de su objetivo” (Seger, 1991). Además, al dividir la historia en tres actos –inicio, nudo y desenlace–, a los acontecimientos que ocurren entre cada cambio de acto, también se les conocen como puntos de giro o *plot points*, sucesos que dividen un guion en tres actos (Field, 1995).

López & Nicolás (2015) describen siete etapas en el arco de transformación de un personaje:

- El campo de batalla: se refiere a la situación en la que se encuentra el personaje o protagonista, anclado en un hábito malo como puede ser el egoísmo y autosuficiencia [I ACTO].
- Comienza la guerra: se refiere a la decisión del protagonista de enfrentar ese conflicto exterior que causa su vicio y que le lleva a una lucha o conflicto interior. En términos narrativos, es el primer punto de giro que da inicio al desarrollo de la historia, siguiendo el esquema clásico de los tres actos.
- Vencer al autoenemigo: es el momento en el que el protagonista nota cómo su hábito arraigado [hábito malo] le impulsa a obrar de modo espontáneo de una manera concreta; es cuando se observa claramente la lucha o conflicto interior [II ACTO].
- Sustener la lucha: durante el desarrollo de la historia, la mayor parte del tiempo del arco narrativo se lleva a cabo en esta etapa, cuando el protagonista debe mantener su lucha por arraigar un nuevo hábito contrario al que tenía [II ACTO].
- Ganando terreno: en esta etapa, el protagonista empieza a reaccionar de modo espontáneo conforme al nuevo hábito que está adquiriendo [II ACTO].
- Punto de inflexión: en este momento, el protagonista es puesto a prueba de modo definitivo. Hay una clara lucha entre dos tendencias: el hábito malo que está siendo desarraigado; y el bueno, que empieza a convertirse en una segunda naturaleza, un hábito operativo nuevo. Este momento es, en términos estructurales, el punto de giro del segundo acto.
- La medalla del héroe: se da cuando el personaje finalmente ha aprendido la lección y ha adquirido un nuevo hábito, que es bueno para él y para su comunidad. Coincide con el desenlace o final de una obra [III ACTO].

## 2.2. Vestuario, maquillaje y peinado en producciones audiovisuales

En cada producción audiovisual, el departamento de arte desarrolla la escenografía, maquillaje, peinado y vestuario. Un director de arte no solo colabora aportando belleza y estilo visual, sino que da un sentido a la narración y a los personajes. En palabras de Mascio (2019), el vestuario cumple un papel fundamental en el desarrollo de la trama narrativa de las historias, reflejando el carácter de los personajes a través de estilos bien definidos (p. 188).

El diseño del vestuario es sumamente importante para describir al personaje. “Realiza una doble función: contribuye a conformar el universo estético y expresa el perfil tridimensional del personaje” (Calderón Bilbao, 2009, p. 58). Además, ayuda a reconocer sus características y forma de ser, es decir, “genera un fuerte vínculo de identificación entre el espectador y el personaje a través de la carga simbólica de la que se hace portador” (Luca & Mercado, 2019, p. 3).

Por tanto, los atuendos que un personaje utiliza están bien pensados. Según Ortiz (2013), “el personaje no existe sin el vestuario, cobra vida con él y viceversa” (p. 28). De ahí que, el diseño se realiza pensando en la personalidad de quien lo va a usar y lo que quiere transmitir.

Al mismo tiempo, si el vestuario describe al personaje, lo sigue haciendo conforme este va evolucionando y cambiando su estilo al mismo tiempo que el protagonista cambia su personalidad. Así lo explican Pérez-Rufí y Pérez-Rufí (2018) al decir que “la apariencia externa del protagonista refleja en algunos casos su evolución psicológica, de forma que experimenta una transformación paralela en cuanto a la vestimenta” (p. 16).

Por su parte, el maquillaje también aporta riqueza a la construcción narrativa (Timón y García, 2016, p. 166). Por ello, es importante el buen uso y cuidado de este elemento, ya que influye en la narración audiovisual. Además, es un recurso relevante para la caracterización física del personaje, pues actúa como una “máscara que no oculta o corrige, sino que crea identidad” (p. 167); es decir, no solo afecta a la narrativa, sino también a la identidad del personaje.

A su vez, el peinado va estrechamente ligado al maquillaje, ya que, en las producciones audiovisuales, son responsabilidad del mismo equipo que es “encargado de investigar, crear y administrar los peinados y maquillaje apropiados para los personajes, de acuerdo con la historia, la época y el lugar en el que esta se desarrolla” (Avendaño y Hernández, 2010, p. 53)

Por consiguiente, el maquillaje y peinado participan en la construcción del personaje: no tienen una función meramente estética. Según Calderón Bilbao (2009), ambos son elementos indispensables que van de la mano con el vestuario, pues son vitales para definir el concepto estético del personaje y crear su apariencia global. Mascio (2019) añade que nada se deja al azar: el vestuario, la elección de la ropa, la mezcla de piezas y accesorios permiten crear las señas de identidad de cada personaje y de la serie en su conjunto.

Finalmente, el vestuario, maquillaje y peinado son recursos para que el público conozca ya que es externamente al personaje, primera impresión que tienen de él al iniciar la historia.

### 3. Material y metodología

#### 3.1. Sinopsis de la serie

Beth Harmon, una niña de ocho años, sufre un accidente de auto donde fallece su madre. Ante el abandono previo de su padre, es llevada a un orfanato. Ahí conoce a Jolene, quien se convertiría en su mejor amiga. Ella la expone, sin querer, al mundo de las adicciones a través de unas pastillas tranquilizantes que les daban en el orfanato. También conoce al Sr. Sheibel, el conserje, quien le enseña a jugar al ajedrez, convirtiéndose en su primer mentor. Tiempo después, Beth es adoptada cuando tenía quince años de edad por Allston y Alma Wheatley. Sin embargo, ellos se separan, y Beth queda al cuidado de Alma, la madre adoptiva, quien, al quedarse sin fuentes de ingresos, se refugia en el alcohol y en pastillas tranquilizantes, reviviendo así la adicción de Beth en el orfanato.

Para reencontrarse con el ajedrez y al mismo tiempo ayudar económicamente en casa, Beth se inscribe en un concurso estatal, y vuelve a consumir los tranquilizantes para poder concentrarse en el juego. Aquí conoce a Townes, quien se convierte en su primera ilusión platónica, y a Beltik, el entonces campeón estatal y a quien vence para conseguir el primer puesto. Luego de que Beth gana el concurso y a su vez dinero, Alma decide apoyarla, generando un vínculo fraternal y amical; pero ella le añade una adicción a Beth al invitarle a beber alcohol.

Beth participa en competiciones estatales, y así conoce al campeón nacional de Estados Unidos, Benny Watts. Al ganar todas las partidas, empieza a tener reconocimiento nacional, y es invitada a un campeonato en Las Vegas, donde llega dispuesta a ganar y con un cambio de *look* que le da madurez y sofisticación. Además, se reencuentra con Townes, con quien tiene una tensión sentimental, pero no se concreta. Beth llega a la final del campeonato contra Benny, lo cual la pone nerviosa al ser un buen rival, quedando empatados.

Ante su primer empate, Beth se desanima y se aísla para fumar y beber. Luego se va a México con Alma para enfrentar a grandes jugadores, entre ellos Borgov, el campeón mundial, quien le generaría su primera derrota. Esa misma noche fallece Alma. Beth vive un momento depresivo en su vida y continúa con sus adicciones. Vuelve derrumbada a su casa y Beltik la visita, pasan tiempo juntos practicando ajedrez, hasta que él se entera de su adicción a los tranquilizantes y le aconseja, pero ella se molesta y se alejan. Luego, Beth asiste al campeonato nacional, donde nuevamente enfrenta a Benny en la última partida, le gana y clasifica al campeonato internacional de ajedrez en Rusia.

Benny se ofrece a entrenarla para que pueda vencer a Borgov, y Beth se muda a Nueva York con él. Ellos se hacen buenos amigos, hasta que ella se va a París para el campeonato. Después de ganar todas las partidas, antes de jugar la más importante con Borgov, se emborracha y al no estar lista, vuelve a perder contra él. Esta derrota la sume en una depresión que refuerza sus adicciones, llevándola a perder el conocimiento.

Hundida en sus adicciones con el alcohol y drogas, se aleja del mundo que la rodea hasta que regresa Jolene a su vida, quien la hace reflexionar sobre sus decisiones. Además, la apoya económicamente para que juegue en el campeonato internacional, donde nuevamente enfrentaría a Borgov. Al llegar a Rusia, Beth está nerviosa, pero decidida a dar todo, al punto de mantenerse sobria. Ahí se reencuentra con Townes, y junto a Beltik y Benny, la ayudan a plantear la mejor estrategia para vencer a Borgov.

Beth, confiando en sus amigos, logra ganar, convirtiéndose en la mejor ajedrecista del mundo. Es la nueva reina blanca.

### 3.2. Delimitación y justificación de la muestra

Se ha tomado como muestra de investigación los siete capítulos de la miniserie *Gambito de dama*, ya que en cada uno de ellos se observa la evolución del personaje de Beth Harmon y la transformación de su vestuario.

Para delimitar la muestra se han escogido catorce escenas, definidas como una “acción unificada contenida en la trama de una película, desarrollada en una sola localización y en un solo periodo de tiempo” (Konigsberg, 2004, p. 203). Para elegir las se han usado como criterios: los atuendos más representativos, los dos puntos de giro de la miniserie y los momentos más importantes que haya pasado la protagonista, debidamente justificados (ver tabla 1). Los puntos de giro identificados en la miniserie son dos: la salida del orfanato y la adopción de Beth por parte de los Wheatley; y el segundo fracaso profesional de la protagonista, el cual provoca en ella un hundimiento emocional y le hace reflexionar sobre su situación.

**Tabla 1**

*Unidades de análisis: selección de escenas de Gambito de dama*

Capítulos	Escenas	Descripción	Justificación
<b>“Aperturas”</b>	Primera escena	Accidente de Beth, muere su madre biológica.	La muerte de una madre es un hecho traumático, especialmente en la niñez.
	Segunda escena	Beth conoce al Sr. Shaibel y también el ajedrez.	Momento en el que conoció su más grande pasión y a su primer mentor.
<b>“Intercambios”</b>	Tercera escena	Beth sale de compras con Alma.	Primer vínculo con la moda y con su madre adoptiva (con la adopción, se ha producido el primer punto de giro de la miniserie).
<b>“Peones doblados”</b>	Cuarta escena	Beth conoce a Benny Watts, campeón nacional de ajedrez.	Beth adquiere sentido de la moda. Y conoce a un gran rival y amigo.
	Quinta escena	Beth llega a Las Vegas y se reencuentra con Townes.	Beth cambia de <i>look</i> (estilo maduro), representando su paso de niña a mujer.
<b>“Medio juego”</b>	Sexta escena	Beth se desanima ante el empate, fuma y bebe en exceso.	Primer empate. Inicia sus adicciones.
	Séptima escena	Beth después de perder contra Borgov y fallecer Alma.	Primer fracaso profesional y la muerte de su madre adoptiva.

Capítulos	Escenas	Descripción	Justificación
<b>"Ataque doble"</b>	Octava escena	Beltik nota la adicción de Beth a los tranquilizantes.	Alejamiento y decepción de Beltik por la adicción de Beth.
	Novena escena	Victoria de Beth en el campeonato nacional contra Benny Watts.	Primer logro profesional.
<b>"Aplazamientos"</b>	Décima escena	Beth tiene su segundo encuentro con Borgov. Llega tarde por sus excesos con el alcohol.	Segundo fracaso profesional que refuerza sus adicciones.
	Undécima escena	Beth se hunde en las drogas y el alcohol hasta perder la conciencia.	Beth toca fondo por sus adicciones (segundo punto de giro de la miniserie).
<b>"Final"</b>	Décimo segunda escena	Beth y Jolene tienen una conversación profunda.	Beth reacciona y comprende el valor de la amistad.
	Décimo tercera y décimo cuarta escenas	Beth se convierte en la campeona mundial de ajedrez.	Beth se supera profesional y emocionalmente.

Fuente. Elaboración propia.

### 3.3. Metodología

Tras realizar un análisis de los siete capítulos de la miniserie, para detectar las prendas de vestir de la protagonista (colores y formas), su maquillaje y peinado, se han seleccionado catorce escenas clave. Posteriormente, se ha planteado un análisis de contenido de tipo cualitativo, con tres categorías: el vestuario, los complementos –maquillaje y peinado– y el arco de transformación de la protagonista de la serie.

Como menciona Tinto Arandes (2013), el objeto final del análisis de contenido es detectar el significado de una serie de elementos, cuya percepción depende de las señales y características de los significantes. Por ello, esta metodología permite analizar el significado del vestuario a lo largo de las etapas del arco de transformación de la protagonista.

Según Fernández y Jácome (2018), el vestuario es "todo elemento de tela o material que cubre el cuerpo del actor durante la representación escénica" (p. 23). Con respecto al maquillaje, estos autores lo definen como "técnica para contribuir al logro del carácter, la fisonomía física, espiritual y expresiva del personaje" (p. 24); y el peinado "se ocupa de la solución del arreglo del cabello natural o artificial de un personaje" (p. 24).

La categoría vestuario tiene como variables la forma y el color. En palabras de Calderón Bilbao (2009), forma y color son elementos plásticos del diseño del vestuario, que definen la estética del personaje, su mundo interior y contexto dramático. Respecto a la forma, los estampados más usados son cuadros, animales, flores y rayas; pero los únicos que usa en ocasiones la protagonista de la serie son los cuadros, ya sean grandes o pequeños. Por ello, en la variable de forma se han usado como valores: "cuadros" y "sin estampado". Los "cuadros" expresan orden y seriedad (Personalitia, 2015); y, en el caso de "sin estampado", el significado de la vestimenta depende del color.



Por su parte, el color es “más que un fenómeno óptico y que un medio técnico” (Heller, 2008, p. 18). Según este autor, en un sentido psicológico, cada uno de estos trece colores –azul, rojo, amarillo, verde, negro, blanco, naranja, violeta, rosa, oro, plata, marrón y gris– es independiente, no puede sustituirse por otro color, y todos presentan la misma importancia.

A continuación, se presenta cada color y su significado según Heller (2008): el azul significa simpatía, frío y distancia. El rojo es el color de todas las pasiones, del amor al odio. El amarillo es optimismo, diversión. El verde significa esperanza y veneno. El negro es poder, violencia, muerte y elegancia. El blanco es inocencia y bien. El naranja significa diversión y exótico. El violeta es poder y magia. El rosa es dulce y delicado. El oro es dinero y lujo. La plata es velocidad y dinero. El marrón significa acogedor y corriente. Y el gris es el color del aburrimiento, lo anticuado y la crueldad. Estos son los valores establecidos para la variable de color.

Para poder analizar la categoría complementos, se ha utilizado una clasificación general descrita por López (2015):

- De refuerzo: es aquel maquillaje que se utiliza para corregir imperfecciones o intensificar algún rasgo físico. Es decir, hay presencia nula o escasa de maquillaje. Así mismo, el peinado que lo acompaña es uno natural, llevado suelto o con adorno simple.
- Social: es aquel que se utiliza para eventos específicos y se hace más énfasis en determinados rasgos físicos. Es decir, hay presencia de maquillaje y un peinado elaborado, pero de manera regulada, no muy exagerada.
- Fantástico: es aquel que sale de los parámetros de uso común, apela a lo irreal, a lo poco natural, a la exageración. En este caso, el maquillaje es excesivo o descuidado, y el peinado desordenado o revuelto.

Respecto al arco de transformación, se refiere a la evolución por la que pasa un personaje durante toda la historia (ver primer apartado del marco teórico). Según Sánchez-Escalonilla (2001), depende fundamentalmente de cambios en el carácter, de modificaciones en la conducta habitual del personaje (p. 277). Para esta categoría, se ha seguido la clasificación de López & Nicolás (2015), quienes describen siete etapas de la evolución de un personaje. Estas etapas han sido definidas en el marco teórico.

Una vez definidas las variables, categorías y valores del análisis de contenido planteado, en la tabla 2 se puede ver una relación de todas ellas.

**Tabla 2**

*Relación de categorías y variables del análisis de contenido*

Categorías	Variables (y valores)
Vestuario	Forma (cuadros y sin estampado)
	Color (azul, rojo, amarillo, verde, negro, blanco, naranja, violeta, rosa, oro, plata, marrón y gris)

Categorías	Variables (y valores)
Complementos (maquillaje y peinado)	De refuerzo
	Social
	Fantástico
Arco de transformación	Campo de batalla
	Comienza la guerra
	Vencer al autoenemigo
	Sostener la lucha
	Ganando terreno
	Punto de inflexión
	La medalla del héroe

Fuente. Elaboración propia, en base a Calderón Bilbao (2009), López (2015) y López & Nicolás (2015).

#### 4. Resultados

- Primera escena: Accidente de Beth, muere su madre biológica.

##### Figura 1

Primera escena (capítulo 1 de la miniserie)



Fuente. Fotograma de Gambito de dama (Netflix).

El vestuario que utiliza Beth es un vestido verde claro, con su nombre bordado. Esto representa el cariño de su madre, pero a la vez, el verde refleja la relación tóxica y venenosa que tenían. El significado de los complementos es fantástico, pues, aunque no presente maquillaje, su cabello tiene una trenza francesa desarreglada y revuelta, representando lo caótico de la situación que acaba de pasar (ver figura 1).

Beth se encuentra en la primera etapa de su arco de transformación, el Campo de batalla”. La inestabilidad mental de su madre ha provocado intencionalmente el accidente de auto y le ha generado un trauma a Beth (8 años). Se siente completamente sola, y al quedar huérfana, es llevada a un orfanato.

- Segunda escena: Beth conoce al Sr. Shaibel y también el ajedrez.

## Figura 2

Segunda escena (capítulo 1 de la miniserie)



Fuente. Fotograma de Gambito de dama (Netflix).

Como vestuario, usa el uniforme del orfanato: camisa crema y mandil verde grisáceo. El verde venenoso simboliza el ambiente tóxico del orfanato; y la tonalidad gris, el aburrimiento que implica estar ahí. Los complementos son de refuerzo: su peinado es natural, con cabello y flequillo corto; no tiene maquillaje por su edad y el contexto del orfanato (ver figura 2).

Beth sigue en el “campo de batalla”. El ambiente es tóxico debido a que le dan pastillas tranquilizantes. El señor Shaibel le enseña a jugar al ajedrez. Por un lado, éste sería su motivación y pasión en medio del contexto rutinario del orfanato, pero también provocará su adicción a las pastillas, pues las consumía para imaginarse el tablero en el techo.

- Tercera escena: Beth sale de compras con Alma.

Beth usa un vestido azul, camisa blanca y suéter celeste. Los tonos azules transmiten la distancia que mantiene con su madre adoptiva. Los complementos son de refuerzo, pues su cabello y flequillo corto solo está adornado con una diadema y no presenta maquillaje (ver figura 3).

### Figura 3

Tercera escena (capítulo 2 de la miniserie)



Fuente. Fotograma de *Gambito de dama* (Netflix).

Beth entra en la segunda etapa de su arco de transformación, Comienza la guerra, tras el primer punto de giro, cuando es adoptada a los quince años. Pasa de una vida monótona y tóxica en el orfanato a una vida más cómoda y libre. Aunque ha dejado momentáneamente las pastillas, la persigue el trauma ocasionado por su madre biológica, el cual es causa de un conflicto interior que hace que guarde distancia y desconfianza con Alma, su madre adoptiva.

- Cuarta escena: Beth conoce a Benny Watts, campeón nacional de ajedrez.

El vestuario consta de una camisa blanca y un vestido negro a cuadros. Representa la elegancia con la que empieza a vestirse. Los cuadros simbolizan seriedad y orden: se muestra reservada respecto a nuevas personas y su vida está más calmada en lo profesional. Los complementos son de refuerzo. El maquillaje es natural y continúa con el cabello y flequillo corto, algo sobrio debido al propio desinterés social (ver figura 4).

Beth comienza la etapa Vencer al autoenemigo. Aparentemente le está yendo bien, se ha convertido en una profesional ajedrecista y, al ganar dinero, puede comprar atuendos sofisticados. Aunque, debido a sus traumas y adicciones, guarda recelo ante una nueva amistad: Benny Watts. Ha vuelto a consumir tranquilizantes en cada partida y bebe alcohol cuando gana.

- Quinta escena: Beth llega a Las Vegas y se reencuentra con Townes.

Beth usa un vestido a cuadros y un chaleco negro, que refleja la elegancia y sobriedad que ha adquirido al vestirse. Los cuadros representan seriedad: sigue mostrándose reservada y mantiene orden en su vida. Los complementos tienen un significado social: el maquillaje y peinado, cabello

**Figura 4**

*Cuarta escena (capítulo 3 de la miniserie)*



Fuente. Fotograma de *Gambito de dama* (Netflix).

**Figura 5**

*Quinta escena (capítulo 3 de la miniserie)*



Fuente. Fotograma de *Gambito de dama* (Netflix).

corto y ondulado con flequillo, ahora son más elaborados, demostrando una Beth madura (ver figura 5).

Ella sigue intentando vencer al autoenemigo. Continúa creciendo como ajedrecista, adquiere sentido de la moda, mantiene amistad con Townes, y fortalece su relación con Alma. Aunque trata de esconderlo, sigue presente el conflicto interno debido a sus adicciones.

- Sexta escena: Beth se desanima ante el empate, fuma y toma en exceso.

### Figura 6

Sexta escena (capítulo 4 de la miniserie)



Fuente. Fotograma de *Gambito de dama* (Netflix).

Beth viste informalmente: camisa celeste a cuadros y jean azul, que representan la distancia que ha marcado a su alrededor, así como seriedad y reserva tras empatar en su partida con Benny Watts. Sus complementos son de tipo fantástico: aunque no tiene maquillaje, su cabello corto y ondulado con flequillo está despeinado y caótico, por los excesos con el alcohol y las drogas.

Beth no ha logrado vencer al autoenemigo. Sus adicciones y traumas no pueden ocultarse por mucho tiempo y salen a relucir cuando empatata en el ajedrez, siendo un fracaso para ella. Esto la impulsa a encerrarse en la casa de un amigo para beber alcohol y fumar sola. Su estilo de vida se vuelve más relajado y desinteresado, reflejándose en su aspecto más informal.

- Séptima escena: Beth después de perder contra Borgov y fallecer Alma.

El vestuario consta de un abrigo y pañuelo negros, y usa lentes oscuros. El color simboliza muerte debido al fallecimiento de su madre adoptiva y su derrota en el ajedrez; pero también elegancia, pues no pierde el estilo. Los complementos son de tipo social: su peinado está elaborado y presenta maquillaje con labios pintados, ya que a pesar del trágico suceso, intenta sobrellevarlo con tranquilidad (ver figura 7).

Beth entra en la etapa de Sostener la lucha. Acaba de perder: ha caído en sus adicciones (ver figura 6), ha sido derrotada por su mayor rival y ha fallecido Alma, la familia que le quedaba. Sin

### Figura 7

Séptima escena (capítulo 4 de la miniserie)



Fuente. Fotograma de Gambito de dama (Netflix).

embargo, intenta seguir su vida y su pasión (ver figura 8), pero va sumiéndose en una depresión. Su atuendo cambia a looks más serios, formales y oscuros en representación de su duelo.

- Octava escena: Beltik nota la adicción de Beth a los tranquilizantes.

### Figura 8

Octava escena (capítulo 5 de la miniserie)



Fuente. Fotograma de Gambito de dama (Netflix).

El vestuario de Beth está formado por una blusa blanca, suéter y jean azul. Este color representa la frialdad con la que trata a Beltik. Los complementos son de refuerzo: no usa maquillaje y su cabello corto, ondulado y con flequillo está adornado con un gancho pequeño, demostrando sencillez y naturalidad para sobrellevar sus pérdidas.

Beth está en la etapa Ganando terreno: intenta seguir adelante y enfocarse en el ajedrez. Se muestra amigable, pero sigue siendo superficial, pues cuando Beltik le aconseja sobre su adicción a los tranquilizantes, Beth hace caso omiso y se aleja de él.

- Novena escena: Victoria de Beth en el campeonato nacional contra Benny.

### Figura 9

Novena escena (capítulo 5 de la miniserie)



Fuente. Fotograma de *Gambito de dama* (Netflix).

Beth viste una blusa negra y falda gris. Aquí el gris no denota aburrimiento, sino que, en conjunto con el negro, como parte de los colores básicos, denotan la elegancia y sobriedad que sigue teniendo a pesar de su duelo. Además, el negro también significa poder, por la victoria en el ajedrez. Sus complementos son de tipo social: su peinado corto y ondulado con flequillo, acompañado de una bandana negra, es elaborado; y su maquillaje con delineado negro, pestañas rizadas y labial, es sutil (ver figura 9).

Beth sigue en la etapa Ganando terreno: está concentrada en el ajedrez, logrando ser la campeona nacional tras ganar a Benny con un aspecto sutil y elegante. Después de derrotarlo, Beth intenta vivir con naturalidad. Él la ayuda a vencer sus vicios, prohibiéndole beber alcohol cuando se traslada a su cuarto. Sin embargo, tener relaciones con él va a provocar que se alejen entre sí y Beth regrese a sus adicciones.



- Décima escena: Beth tiene su segundo encuentro con Borgov. Llega tarde por los excesos de alcohol.

**Figura 10**

*Décima escena (capítulo 6 de la miniserie)*



*Fuente. Fotograma de Gambito de dama (Netflix).*

En esta escena, Beth utiliza un vestido verde claro con detalles negros, siendo la primera vez que usa el verde después de salir del orfanato. Representa lo tóxico del momento. Además, el atuendo es similar físicamente a las pastillas tranquilizantes. Los complementos son de tipo fantástico: tiene delineado negro y su cabello corto y ondulado está despeinado, hecho un desastre, como su vida en ese momento (ver figura 10).

Beth entra en la etapa de Punto de inflexión. Es puesta a prueba al tener la oportunidad de escoger entre dos tendencias: sus vicios o la sobriedad. Lamentablemente, escoge lo primero el día anterior a la partida con su mayor rival. Amanece con resaca y toma tranquilizantes antes de jugar. Beth, peleada con sus amigos y retomando sus adicciones, pierde contra Borgov.

- Undécima y duodécima escenas: Beth se hunde en las drogas y el alcohol hasta perder la conciencia.

Beth usa un polo de tiras celeste, simbolizando frialdad; y un suéter de lana rosado que significa delicadeza. Esto refuerza la vulnerabilidad en la que se encuentra. Los complementos son fantásticos: su cabello corto y ondulado está despeinado; el maquillaje con delineado negro alrededor del ojo, rímel y labial es exagerado, representando la situación caótica que está viviendo (ver figura 11).

**Figura 11**

*Undécima escena (capítulo 6 de la miniserie)*



Fuente. Fotograma de *Gambito de Dama* (Netflix).

Beth sigue en el punto de inflexión. Su segunda derrota en el ajedrez y el alejarse de las personas que la quieren, hacen que Beth se hunda en sus adicciones. No ha superado su conflicto interior –traumas y adicciones–. Sin embargo, es necesario que toque fondo hasta perder la conciencia para que pueda cambiar. Es el segundo punto de giro de la miniserie.

- Duodécima escena: Beth y Jolene tienen una conversación profunda.

**Figura 12**

*Duodécima escena (capítulo 7 de la miniserie)*



Fuente. Fotograma de *Gambito de Dama* (Netflix).

El vestuario es un uniforme: polo color blanco, que significa bien, pues está rehaciendo su vida; y *shorts* color negro, que denota poder, simbolizando un crecimiento. El significado de los complementos es social: su cabello corto está adornado con una bandana blanca, y su maquillaje consta de un sutil delineado negro. Representa una personalidad madura (ver figura 12).

Beth retorna a la etapa Ganando terreno, para luchar nuevamente y superar sus traumas y adicciones. Jolene, su amiga de la infancia, regresa a su vida para hacerla reaccionar y animarla a confiar en sus capacidades, sin la necesidad de consumir alcohol ni tranquilizantes. Beth entiende que no está sola, hay gente que la apoya tanto desde lejos –Jolene y el Sr. Shaibel– como desde cerca –Benny, Townes y Beltik–. Gana terreno su confianza en sí misma y en los demás.

- Décimo tercera y décimo cuarta escenas: Beth se proclama campeona mundial de ajedrez.

### Figura 13

*Décimo tercera escena – Vestuario (capítulo 7 de la miniserie)*



Fuente. Fotograma de *Gambito de Dama* (Netflix).

Beth usa abrigo, pantalón y guantes blancos. Representa el bien, lo bueno, la perfección, pues finalmente resulta victoriosa. Los complementos son de tipo social: su maquillaje está conformado por un delineado negro, rubor y labial, ni sutil ni extravagante. Su cabello corto está arreglado y adornado con un gorro blanco (ver figura 13 y figura 14).

Beth llega a la etapa La medalla del héroe. Ha logrado reaccionar. Resulta victoriosa en su conflicto interior y en la partida de ajedrez contra Borgov, convirtiéndose en la mejor ajedrecista del mundo. Ha ganado dejando atrás sus adicciones, no ha necesitado las pastillas ni el alcohol para jugar y acepta la ayuda de sus amigos, dándose cuenta de que no está sola. Camina segura e imponente, con un atuendo similar a la reina blanca en el ajedrez.

#### Figura 14

Décimo cuarta escena – Complementos (capítulo 7 de la miniserie)



Fuente. Fotograma de Gambito de Dama (Netflix).

## 5. Discusión y conclusiones

La hipótesis de esta investigación se confirma porque el vestuario y los complementos usados por la protagonista de Gambito de dama reflejan su arco de transformación. Beth ha experimentado un cambio: pasa de encerrarse en sí misma, alejando a los que la quieren y adicta a las pastillas tranquilizantes y al alcohol, a una actitud madura, capaz de superar sus vicios y traumas, manteniéndose sobria y disfrutando la compañía de sus amigos.

Las etapas por las que atraviesa Beth muestran su arco de transformación, aunque no son totalmente acordes a la clasificación planteada por López y Nicolás (2015). Esta describe un arco en el que el personaje cambia progresivamente, mientras en Gambito de dama, Beth no reacciona hasta el tercer acto.

Se ha analizado el vestuario mediante el significado de los colores principales que usa la protagonista: verde, negro, azul, rosa y blanco, que, siguiendo a Heller (2008), significan veneno, elegancia, distancia, delicadeza y bien respectivamente. Se concluye que el vestuario de Beth refleja las etapas de su arco de transformación. En el primer acto, ella está en una situación tóxica con su madre y luego en el orfanato. Usa un vestuario de color verde (veneno).

En el segundo acto alterna entre el azul y el negro. El azul denota distancia y frialdad, reflejando que la protagonista se mantiene reservada y marca distancias con los demás; mientras que el negro simboliza la muerte, por sus adicciones y pérdidas, además de la elegancia que la empieza a caracterizar.

Asimismo, Beth usa cuadros solo al inicio del segundo acto, representando una etapa de orden y estabilidad que luego perderá, y vistiendo sin cuadros en lo que queda del segundo acto. Cuando Beth toca fondo, usa el color rosa, denotando delicadeza por la vulnerabilidad en la que está. Al finalizar el arco, Beth se viste de blanco, que simboliza el bien: es dueña de sí misma y capaz de superar sus adicciones y traumas.

Igualmente, se ha estudiado el uso de complementos –maquillaje y peinado–, según la clasificación de López (2015), identificando que aquellos complementos de tipo fantástico aparecen en las situaciones decadentes o desastrosas de la protagonista; los de tipo social, en las fases de superación; y los de refuerzo, en los momentos neutros.

El arco de transformación de la protagonista es de tipo traumático, siguiendo la tipología de arcos de Sánchez Escalonilla (2001), quien define este arco como un cambio de personalidad definitivo provocado por una serie de traumas: fracasos profesionales, obsesiones patológicas, frustraciones afectivas, crisis de identidad, experiencias relacionadas con la muerte o alteraciones imprevistas o radicales del tipo de vida. Todas estas situaciones se dan en la vida de Beth, que va atravesando las etapas de su arco de transformación, desde el Campo de batalla hasta La medalla del héroe, pasando por todas las etapas intermedias y con un Punto de inflexión en el que vence el hábito malo, lo cual provoca un retroceso momentáneo, para volver a la etapa Ganando terreno y acabar con una victoria final en su lucha interior: Beth acepta la ayuda de sus amigos, logra vencer sus adicciones y se proclama campeona mundial de ajedrez.

Este trabajo de investigación pone de manifiesto la importancia de dedicar tiempo a la preparación del vestuario, maquillaje y peinado en producciones audiovisuales. El uso de una prenda de vestir y sus complementos contiene una carga simbólica que debe ser estudiada para poder reflejar el mundo interior y las etapas por las que atraviesa un personaje a lo largo de su arco de transformación.

Este artículo puede inspirar futuras investigaciones de otras producciones audiovisuales de éxito, centradas en analizar el uso de vestuario y complementos –traje, accesorios, tocado, calzado, maquillaje y peinado–, y a sus significados respecto al estilo, corte, textura, conexión con la época, estado de ánimo y arco de transformación de los protagonistas.

## 6. Referencias

- Atarama-Rojas, T., Castañeda-Purizaga, L., & Agapito-Mesta, C. (2017). Los arquetipos como herramientas para la construcción de historias: Análisis del mundo diegético de “Intensamente”. *Ámbitos. Revista Internacional de Comunicación*, (36), 1–15. <https://n9.cl/rdw4q>
- Avendaño, T. C. (23 de noviembre de 2020). ‘Gambito de dama’ es la miniserie más vista de Netflix, con reproducciones en 62 millones de hogares. *El País*. <https://bit.ly/3wN3riy>
- Avendaño, L., & Hernández, M. (2010). *La dirección de arte cinematográfica y televisiva en Colombia: un primer campo exploratorio* [Tesis de licenciatura, Pontificia Universidad Javeriana]. <https://n9.cl/ps6pl>
- Brenes, C. (2012). Buenos y malos personajes. Una diferencia poética antes que ética. *Revista de Comunicación*, (11), 7–23. <https://cutt.ly/qwqCCTRJ>

- Calderón Bilbao, M. (2009). *El diseño de vestuario en cine. Superficie textil y paleta cromática del diseño de vestuario en relación a la fotografía cinematográfica* [Tesis de licenciatura, Universidad de Chile]. <https://cutt.ly/2wqCCJkd>
- Camán Molero, K., & Atarama Rojas, T. (2015). Aportes del derecho de la comunicación a la ficción audiovisual: Análisis del constitutivo esencial del mensaje cinematográfico a partir de la valoración del universo diegético de Toy Story. *Derecom*, (19), 183–203. <https://bit.ly/3NCP20S>
- Fernández, D., & Jácome, D. (2018). *Vestir al personaje vestuario escénico: de la historia a la ficción dramática* (1° ed.). Cumbres.
- Field, S. (1995). *El Manual del guionista*. Dell Publishing.
- Frank, S., Horberg, W. & Scott, A. (Productores ejecutivos). (2020). *Gambito de dama* [Serie de Televisión]. Flitcraft; Wonderful films.
- Heller, E. (2008). *Psicología del color*. Editorial Gustavo Gili.
- Hobbs, J. (2020). Gambito de Dama: Su diseñadora de vestuario revela el significado tras el estilo de Beth Harmon. *Vogue*. <https://cutt.ly/1wqCC077>
- Kohl School. (9 de diciembre de 2020). *Las claves del vestuario de Gambito de Dama*. <https://bit.ly/3WDEVxj>
- Konigsberg, I. (2004). *Diccionario técnico Akal de Cine*. Ediciones Akal.
- López, A. (2015). *La evolución de la dirección de arte en el desarrollo de la acción dramática: El caso de Edward Manos de tijeras, Mujeres al borde de un ataque de nervios y Oldboy* [Tesis de Licenciatura, Pontificia Universidad Católica del Perú]. <https://n9.cl/3c1wd>
- López, M., & Nicolás, M. (2015). El análisis de series de televisión: Construcción de un modelo interdisciplinario. *Revista ComHumanitas*, 6(1), 22–39. <https://bit.ly/45PiMQW>
- Luca, L., & Mercado, G. (2019). Vestuario: Entre el cine y la moda. *Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación*, (57), 39–45. <https://doi.org/10.18682/cdc.vi57.1359>
- Mascio, A. (2019). La moda como forma de valorización de las series de televisión. *Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación*, (44), 185–195. <https://doi.org/10.18682/cdc.v44i44.1594>
- Mathews, P. (2018). *It must be love: an exploration of the character arc model in screenwriting practice and theory*. [Tesis de doctorado, Bournemouth University]. <https://n9.cl/l3huu>
- Ortiz, C. (2013). *El vestuario en el cine. Más allá de la prenda* [Tesis de doctorado, Universidad Pontificia Bolivariana] <https://bit.ly/3qhoUBO>
- Peña, P. (2020). La verdadera jugada maestra de «Gambito de dama» es su vestuario: guiños al tablero de ajedrez, homenajes a Courrèges y referencias a Prada. *Vanity Fair*. <https://bit.ly/45GdNSC>
- Pérez-Rufí, J., & Pérez-Rufí, M. (2018). La función narrativa del vestuario en el cine: la apariencia física del personaje cinematográfico como elemento de caracterización en el cine clásico de Hollywood. *Razón y palabra*, 22(101), 547–568. <https://bit.ly/3BZWKx8>
- Personalitía (18 de junio de 2015). *¿Qué significa cada estampado?* <https://bit.ly/3WEOgos>
- Sánchez-Escalonilla, A. (2001). *Estrategias de guion cinematográfico*. Ariel Cine.
- Sánchez-Escalonilla, A. (2013). Verisimilitude and film story: The links between screenwriter, character and spectator. *Communicatio Socialis*, 26(2), 79–94. <https://n9.cl/uui53>
- Seeger, L. (1991). *Cómo convertir un buen guion en un guion excelente*. Rialp.

- Smith, G. M. (2006). A case of cold feet: Serial narration and the character arc. *Journal of British Cinema and Television*, 3(1), 82–94. <https://doi.org/10.3366/JBCTV.2006.3.1.82>
- Sulbarán, E. (2000). El análisis del film: Entre la semiótica del relato y la narrativa fílmica. *Opción: Revista de Ciencias Humanas y Sociales*, (31), 44–71.
- Tatler (30 de noviembre de 2020). *How Netflix's "The Queen's Gambit" influences our fashion*. <https://bit.ly/3CoTlhB>
- Timón, R., & García, V. (2016). La máscara cosmética en el cine de John Waters: Análisis narrativo de los personajes protagonistas de *Pink Flamingos* y *Female Trouble*. *Creatividad y Sociedad*, (25), 144–169. <https://bit.ly/3ORZnJ7>
- Tinto Arandes, J. (2013). El análisis de contenido como herramienta de utilidad para la realización de una investigación descriptiva. Un ejemplo de aplicación práctica utilizado para conocer las investigaciones realizadas sobre la imagen de marca de España y el efecto país de origen. *Provincia*, (29), 135–173. <https://bit.ly/3ovyFeB>

## Semblanza de los autores

**Enrique García Romero.** Doctor en Comunicación Social (mención cum laude) por la Universidad San Pablo-CEU (Madrid) y Máster en Comunicación Institucional y Política por la Universidad Carlos III de Madrid. Es profesor de las asignaturas Metodología del Estudio y la Investigación y de Investigación en Comunicación II, en la Facultad de Comunicación de la Universidad de Piura (Perú).

**Elia Solís Paredes.** Graduada en Comunicación Audiovisual por la Universidad de Piura (Perú). Trabaja en la Universidad de Piura como auxiliar de oficina. Se encarga de las redes sociales de la Revista de Comunicación y de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Piura.

**Natalí Agapito Mesta.** Graduada en Comunicación Audiovisual por la Universidad de Piura (Perú). Directora de montaje y postproducción en los proyectos audiovisuales “Amanda”, “Continuidad” y “Eternos”.

**Noelia Sánchez Tineo.** Graduada en Comunicación Audiovisual por la Universidad de Piura (Perú). Diseñadora y editora de vídeos de la empresa El Buen Bitute. También ha trabajado como editora, diseñadora y *community manager* en JS Diseño y Publicidad y RunaTvOnline.