



UNIVERSIDAD
DE PIURA

FACULTAD DE COMUNICACIÓN

**Un estudio semiótico, narrativo y actancial del valor del
vestuario de Beth Harmon en The Queen's Gambit (2020)**

Tesis para optar el Título de
Licenciada en Comunicación Audiovisual

Mariana Eduarda Velarde Arriaga

Asesor:
Dr. Tomás Ricardo Atarama Rojas

Piura, febrero de 2022



Dedicatoria

A mis padres,
Liliana y Antonio,
por acompañarme en este camino.
Y a mis abuelas,
mamá Cleito y mamá Imeldita,
por ser mi inspiración para seguir creciendo.





Resumen

Al crear historias, los guionistas suelen centrar el relato alrededor de un personaje. Este personaje siempre está dotado de características específicas, tanto físicas como psicológicas. El vestuario es un elemento narrativo que ayuda a transmitir aquellas características que describen al personaje. Esta estrecha relación que existe entre vestuario y personaje supone una sinergia que enriquece y aporta a la historia. La presente investigación plantea que el vestuario es un elemento narrativo que no solo ayuda a describir al personaje, sino que incide en el desarrollo de la historia y se convierte en una fuerza dramática capaz de mover la historia. Esta idea se analizó en el caso de Beth Harmon, la protagonista de *The Queen's Gambit* (2020).

Para reconocer el aporte del vestuario, es preciso conocer sus elementos y caracteres, y cómo el vestuario, en conjunción con otros elementos audiovisuales como la fotografía, la iluminación y la música, aporta al desarrollo de las historias. En esta investigación se realizó un análisis semiótico, narrativo y actancial del aporte del vestuario en dos *television moments* de *The Queen's Gambit*: el final del primer capítulo y el final del último capítulo. En el nivel semiótico se comprendieron los signos y significados de cada elemento que compone el vestuario. En el nivel narrativo se exploró cómo el vestuario incide en la evolución y la construcción del sentido de la historia. Finalmente, en el nivel actancial se analizó al vestuario como una fuerza dramática que mueve a la historia, que cumple con un rol dinámico en ella y, que, por tanto, puede considerarse un personaje.



Tabla de contenido

Introducción	15
Capítulo 1 El diseño de vestuario en la narrativa audiovisual	21
1.1 El vestuario en una producción audiovisual.....	22
1.1.1 <i>El vestuario en la vida cotidiana y en la moda</i>	22
1.1.2 <i>El vestuario como elemento comunicador</i>	24
1.1.3 <i>El vestuario en la puesta en escena</i>	26
1.2 De la idea al vestuario	28
1.2.1 <i>El vestuario como parte del diseño de arte</i>	28
1.2.2 <i>Elementos del diseño de vestuario</i>	29
1.2.3 <i>Caracteres del vestuario</i>	30
1.3 Vestuario, personaje e historia	33
1.3.1 <i>El vestuario como parte de un personaje</i>	33
1.3.2 <i>El vestuario como parte de la historia</i>	34
1.3.3 <i>El vestuario como parte de un universo de ficción</i>	35
Capítulo 2 Los niveles de lectura del vestuario	37
2.1 Nivel semiótico: la base está en los signos.....	37
2.1.1 <i>Entender los signos y sus significados</i>	40
2.1.2 <i>La semiótica en el vestuario</i>	43
2.1.3 <i>El diseño de vestuario como signo</i>	46
2.2 Nivel narrativo: los textos en las pantallas	47
2.2.1 <i>Las piezas audiovisuales como textos narrativos</i>	48
2.2.2 <i>Elementos de la narrativa en las piezas audiovisuales</i>	49
2.2.3 <i>El diseño de vestuario como recurso narrativo en las historias</i>	52
2.3 Nivel actancial: lo profundo de los detalles	54
2.3.1 <i>Modelos actanciales y su evolución</i>	56
2.3.2 <i>Los actantes, los ejes y los roles</i>	58
2.3.3 <i>El diseño de vestuario como personaje (ayudante-oponente)</i>	61
Capítulo 3 The Queen’s Gambit	63
3.1 Miniserie: The Queen’s Gambit	63
3.1.1 <i>Netflix y las miniseries</i>	63
3.1.2 <i>The Queen’s Gambit: un fenómeno mundial</i>	65
3.1.3 <i>Sinopsis de The Queen’s Gambit</i>	65
3.2 <i>Television moments</i> en The Queen’s Gambit	68

3.2.1 <i>Television moments para el análisis de piezas audiovisuales</i>	68
3.2.2 <i>Primer television moment</i>	69
3.2.3 <i>Segundo television moment</i>	70
3.3 El vestuario de Beth Harmon en <i>The Queen’s Gambit</i>	71
3.3.1 <i>El diseño de vestuario en The Queen’s Gambit</i>	71
3.3.2 <i>Vestuario en la última escena del capítulo 1</i>	72
3.3.3 <i>Vestuario en la última escena del capítulo 7</i>	73
Capítulo 4 Un estudio semiótico, narrativo y actancial del valor del vestuario de Beth Harmon en <i>The Queen’s Gambit</i> (2020)	75
4.1 El vestuario como signo en <i>The Queen’s Gambit</i>	75
4.1.1 <i>Analizando el color, el material y la forma</i>	75
4.1.2 <i>Relación entre el vestuario y sus signos</i>	88
4.1.3 <i>Aporte del análisis semiótico a la construcción del vestuario</i>	90
4.2 El vestuario como recurso narrativo que enriquece la historia de <i>The Queen’s Gambit</i> ..	91
4.2.1 <i>La presentación del personaje, los conflictos y el arco de transformación</i>	91
4.2.2 <i>El vestuario y su valor en la narrativa</i>	106
4.2.3 <i>Aportes del análisis narrativo a la construcción del vestuario</i>	108
4.3 El vestuario como actante en la estructura narrativa de <i>The Queen’s Gambit</i>	109
4.3.1 <i>El vestuario como ayudante y oponente</i>	109
4.3.2 <i>El vestuario como personaje con un rol actancial</i>	113
4.3.3 <i>Aporte del análisis actancial a la construcción del vestuario</i>	113
Conclusiones	115
Lista de referencias	117
Anexos	125
Anexo 1. Premios y nominaciones de <i>The Queen’s Gambit</i>	125
Anexo 2. Extracto 1 del guion del capítulo 1 de <i>The Queen’s Gambit</i>	130
Anexo 3. Extracto 2 del guion del capítulo 1 de <i>The Queen’s Gambit</i>	132

Lista de tablas

Tabla 1. Elementos del vestuario	29
Tabla 2. Caracteres del vestuario según Fernández y Jácome (2018).....	30
Tabla 3. Grados del signo según Peirce (1986) y Deleuze (1982).....	41
Tabla 4. Primeridad, segundidad y terceridad para entender el cine según Rivera (2007).....	45
Tabla 5. Elementos de la narratología de Bal (1985).....	49
Tabla 6. Listado de series y miniserias estrenadas en 2020 por Netflix	64
Tabla 7. Elementos del vestuario Verde de lo prohibido	75
Tabla 8. Elementos del vestuario La reina blanca.....	83





Lista de gráficos

Gráfico 1. Ejemplo de semiosis infinita	42
Gráfico 2. Modelo actancial de Greimas (1987)	57
Gráfico 3. Modelo actancial de Ubersfeld (1999).....	57
Gráfico 4. Modelo actancial aplicado a The Queen's Gambit	58
Gráfico 5. Triada de lo prohibido.....	88
Gráfico 6. Triada del triunfo	89





Lista de figuras

Figura 1. Harry Potter y Ron Weasley se conocen en el tren camino a Hogwarts.....	44
Figura 2. Vestuario de la última escena del capítulo 1.....	72
Figura 3. Vestuario de la última escena del capítulo 7.....	73
Figura 4. Plano medio de Beth en la farmacia	77
Figura 5. Plano A de Beth ingresando a la farmacia	78
Figura 6. Plano B de Beth ingresando a la farmacia	79
Figura 7. Plano de los zapatos de Beth.....	81
Figura 8. Primer plano del rostro de Beth	82
Figura 9. Plano medio de Beth camino al aeropuerto	84
Figura 10. Plano de Beth caminando por una plaza en Rusia (espaldas).....	84
Figura 11. Plano lateral de Beth caminando en una plaza.....	86
Figura 12. Plano medio de Beth mirando hacia el espectador	86
Figura 13. Primer plano del rostro de Beth mirando al espectador.....	87
Figura 14. Plano de la farmacia del orfanato	93
Figura 15. Plano frontal de Beth trepando la vitrina.....	94
Figura 16. Plano de Beth sacando las pastillas de la farmacia	95
Figura 17. Plano de Beth tomando el frasco de pastillas.....	95
Figura 18. Plano detalle de las manos de Beth.....	96
Figura 19. Vestuario A de Beth Harmon.....	98
Figura 20. Plano de Beth en el suelo	99
Figura 21. Plano de Beth rodeada por ancianos en la plaza	101
Figura 22. Plano de Beth cerrando su abrigo	102
Figura 23. Plano de Beth en la partida de ajedrez contra Borgov. Vestuario B de Beth	104
Figura 24. Boceto del vestuario final de Beth Harmon.....	104
Figura 25. Plano de Beth sonriente entre los ancianos de la plaza.....	105
Figura 26. Vestuarios de Beth a lo largo de la historia	107



Introducción

El diseño de vestuario utilizado en las producciones audiovisuales es un elemento vital para las historias, tanto así que desde hace muchos años es un elemento muy reconocido en la industria del cine. En 1948, la Academia de las Artes y Ciencias Cinematográficas (AMPAS) agrega un premio más a los aclamados premios Oscar, esta nueva categoría sería el premio al Mejor Diseño de Vestuario, con dos subcategorías: Blanco y Negro y a Color. Desde esa fecha, películas con vestuarios muy vistosos como *Moulin Rouge*, *The Grand Hotel Budapest*, *Little Woman* y muchas más han obtenido este reconocimiento (AMPAS, 2021).

La Academia de las Artes y Ciencias de la Televisión reconoce el diseño de vestuario desde 1970 en los premios Primetime Emmy, hasta 2014 era una categoría específica para Mejor Vestuario de una serie de drama o comedia, pero a partir de 2015, la categoría se amplía y en la actualidad se llama Trajes contemporáneos destacados, esta abarca series y películas. En los últimos años, piezas audiovisuales como *Russian Doll*, *The Assassination of Gianni Versace: American Crime Story* y *Schitt's Creek* han sido protagonistas en la categoría (Television Academy, 2020). Además de los premios que pueda recibir una serie por el vestuario, otro mérito es que son recordadas justamente por su propuesta estética y su aporte a las historias a través del vestuario. Series como *Sex in the City*, *The Carrie Diaries* y *Velvet*, o más recientes como *The Crown*, *Euphoria* y *The Queen's Gambit*, han tenido un buen manejo de este recurso tan importante que es el diseño del vestuario.

Cuando un creador de historias piensa en la trama y los personajes de su historia, no solo debe contar al público lo que le sucede al personaje en esos minutos en pantalla. Una historia debe ser capaz de reflejar la vida de un personaje, sus aspectos físicos, psicológicos, sociológicos e históricos. Una de las maneras más efectivas de reflejar estos aspectos es a través de las acciones: la forma en la que alguien agarra una pelota, observa una pintura o saborea un platillo dice mucho de ese personaje. El diálogo es otro asistente en la creación de personalidad pues con la manera de expresarse se puede determinar si una persona es tímida o extrovertida, si es alegre o burlona o si es inestable o segura de sí misma.

Pero hay una manera más de mostrar la personalidad de un personaje y eso se puede hacer a través del diseño de vestuario, pues el vestuario es un recurso audiovisual que aporta en la construcción de un personaje y, por ende, ayuda a revelar su personalidad. Según Kowzan (1998), “el vestuario puede expresar todo tipo de matices, como la situación material del

personaje, sus gustos, ciertos rasgos de su carácter” (p. 139). Y es que la vestimenta¹ que las personas utilizan termina siendo un reflejo de su propia personalidad.

Según Sánchez (2008), “el diseño es una disciplina de creación, es un acto inherente a la condición humana donde se designa a los objetos con una forma y un significado particular que potencializa su utilidad” (p. 34). El vestuario no es simplemente una capa de color que se coloca sobre alguien para protegerlo del frío, es más que eso. “Hay que recordar que los objetos y otros elementos escenográficos, tanto como el vestuario y las luces, pueden tener un alto sentido simbólico que afectan psicológicamente tanto al personaje como al espectador” (Vargas, 2009, p. 18). Para confeccionar una prenda de vestir se deben tomar en cuenta los colores, los cortes, los patrones o las telas, pues todos estos detalles dan a conocer aspectos del personaje que incluso el mismo personaje puede desconocer. Porque una persona al vestirse elige un traje, un tipo de calzado, ciertos accesorios y cada uno de estos elementos denota un rasgo de su personalidad.

“El vestuario como expresión, lenguaje no verbal y fenómeno comunicativo se convierte en una de las áreas más importantes a la hora de conseguir que la trama que se narra y que los protagonistas que la interpretan sean totalmente creíbles” (Taratuto, 2018, p. 277). Este elemento audiovisual es de gran peso para las historias y funciona como una pieza articulada compuesta de varios elementos: traje, accesorios, peinado, maquillaje y calzado. Además, se debe trabajar en conjunto con otros equipos dentro de una producción, pues debe estar alineado con la fotografía, la escenografía y la iluminación. Como afirma Taratuto (2018):

El vestuario se diseña para que lo vista un personaje en una escena concreta, en el marco emocional que traza una película, iluminado y encuadrado por la cámara y reflejando una intención artística. Añadiendo una información esencial que contribuye al objetivo narrativo de un cineasta. Cuanto más conceptual y coherente sea, mayor eficacia generará en el público. (p. 278)

El vestuario debe poder reflejar los aspectos físicos, psicológicos, sociológicos e históricos de un personaje y a la vez apoyar a la narrativa de la historia. Existen diversos proyectos audiovisuales que logran un correcto uso de este recurso, un caso reciente es la miniserie *The Queen’s Gambit* (Frank et al., 2020), que cuenta la historia de Beth Harmon, una joven introvertida con gran talento para el ajedrez. La pieza audiovisual está compuesta por 7

¹ Se debe distinguir el significado de vestimenta y vestuario. Ambos términos se refieren a un conjunto de prendas y accesorios, sin embargo, la vestimenta o también llamada indumentaria es aquella que viste a una persona, mientras que el vestuario viste a un personaje. “El vestuario corresponde a la vestimenta que utilizan los actores dentro de un espectáculo” (Elgue y Villaamil, 2019, p. 11).

capítulos en los que se cuenta la historia de la protagonista, en estos se tocan temas como el vicio, las consecuencias de las adicciones, los problemas emocionales y el abandono familiar, pero también se habla sobre el amor, la amistad, la madurez, el empoderamiento femenino, y por supuesto, el ajedrez.

La miniserie ha sido bien aceptada por la crítica ganando premios como los de la Crítica Televisiva, los Golden Globes y los Critics' Choice Awards en las categorías de 'Mejor miniserie o película' y 'Mejor actriz de mini-serie o película', los premios WGA por 'Mejor guion adaptado en Mini-serie', el premio del Sindicato de Actores a 'Mejor actriz de televisión en una miniserie' y el premio de 'Costume Designers Guild Awards' por Excellence in Period Television (IMDb, 2022). Finalmente, los últimos premios en los que estuvo presente fueron los Primetime Emmy en 2021. *The Queen's Gambit* obtuvo dieciocho nominaciones y fue ganadora del premio a 'Mejor dirección de una miniserie' y 'Mejor miniserie' (Television Academy, 2021).

Además, con solo un mes en la plataforma de *streaming*, se convirtió en la miniserie más vista de Netflix, disparando no solo las vistas, sino también impulsando otros productos relacionados como el libro de Walter Tevis, en el que se basó la historia, libros para aprender a jugar ajedrez, tableros de ajedrez y plataformas online para jugar ajedrez con otros usuarios (Fazio, 2020). Sin duda, *The Queen's Gambit* ha sido un éxito y todo esto se debe a la buena articulación de todos los elementos que componen la historia, partiendo desde el guion hasta la realización y postproducción de esta pieza audiovisual. Se puede afirmar que la miniserie tiene elementos como la fotografía, la iluminación y la musicalización, que hacen de esta pieza audiovisual una historia bien lograda.

El objetivo de esta investigación es fijarse específicamente en uno de estos elementos para explorar la capacidad del mismo para con la historia, por lo que se realiza un análisis del vestuario de la protagonista de la miniserie, Beth Harmon, para así comprender la función y el valor que tiene el diseño de vestuario para la historia. De esta manera, se plantea la siguiente hipótesis: el vestuario utilizado por Beth Harmon, la protagonista de la miniserie *The Queen's Gambit*, comunica a través de sus características físicas, incide en la narrativa de la historia, y cumple los roles actanciales de ayudante y oponente, por tanto, puede considerarse al vestuario como un personaje que mueve la historia. Por ello, es preciso comprender lo que conlleva diseñar un vestuario. En la investigación se realiza un análisis semiótico para comprender los signos y significados de cada elemento que compone el vestuario. Luego, se realiza un análisis narrativo para conocer la relación que tiene el vestuario con la narrativa audiovisual de la

historia. Finalmente, se hace un análisis actancial, en el cual se pretende demostrar que el vestuario cumple ciertos roles actanciales y, por tanto, puede considerarse un personaje.

Para adentrarse en esta investigación, es necesario repasar algunos conceptos e ideas sobre el diseño de vestuario, por lo que se presenta un primer capítulo que aborda el mapa conceptual sobre el trabajo del diseño de vestuario basándose en autores como Fernández y Jácome (2018), Landis (2018) y Saltzman (2004). En este capítulo se explica por qué el vestuario debe ser considerado como parte esencial en la creación de personajes, el proceso de creación que conlleva, los elementos que lo componen, los caracteres que representa y la influencia que tiene para con la historia.

El segundo capítulo contiene teorías de los niveles de análisis de este trabajo. El primer nivel de análisis es el semiótico, aquí se conoce la teoría de la semiótica de Pierce (1973). Este apartado tiene el propósito de conocer y entender conceptos como signo, representamen e interpretante para comprender cómo es que el vestuario comunica a través de signos y significados. El segundo nivel de análisis es el narrativo, en el que se estudian los textos audiovisuales llevando teorías de la narrativa de Bal (1986) a la pantalla. Este apartado sirve para conocer los elementos básicos de las historias y comprender cómo algunos elementos son capaces de llevar consigo una fuerza dramática que permite a las historias fluir. Finalmente, el tercer y último nivel de análisis corresponde a un análisis actancial, donde se estudia la teoría de los actantes. Aquí se exploran diferentes teorías hasta llegar a la teoría de Ubersfeld (1999). En este apartado se conocen las parejas de actantes que existen y se explora qué roles actanciales puede cumplir el vestuario.

El tercer capítulo consta del corpus de la investigación, en este capítulo se relata brevemente la historia de *The Queen's Gambit* y se explica el método de selección de los vestuarios analizados en esta investigación. Para la selección se utilizan dos *television moments*: el final del primer capítulo y el final del último capítulo de la miniserie. Además, se explica cómo están compuestos ambos vestuarios seleccionados. Finalmente, el cuarto capítulo consta del análisis, reflexiones y aportes de la investigación. En este capítulo se analiza a profundidad el diseño de vestuario de Beth Harmon para comprobar que cumple distintas funciones: semiótica (al ser un vestuario con variados signos y significados que comunican), narrativa (al ser un recurso narrativo que enriquece el desarrollo la historia) y actancial (al funcionar como una pareja de roles actanciales y así convertirse en un personaje).

En la investigación se puede evidenciar cómo el vestuario de Beth Harmon tiene la capacidad de aportar a la historia desde distintos niveles de profundidad, siendo un signo, un recurso narrativo y un actante. Todo esto para poder afirmar que el vestuario es un elemento

que comunica a través de sus colores, materiales y formas; es parte de la presentación del personaje, sus conflictos y su arco de transformación; y cumple con roles actanciales de ayudante y oponente. Por lo que se puede afirmar que el vestuario de Beth Harmon es un personaje que carga una fuerza dramática capaz de mover la historia de *The Queen's Gambit*.





Capítulo 1 El diseño de vestuario en la narrativa audiovisual

El vestuario es un elemento audiovisual que aporta valor a las historias. Al diseñar la forma visual de un personaje, se piensa en los rasgos físicos del personaje, pero para esto es necesario partir de sus rasgos psicológicos. “Los rasgos de carácter pueden incluir actitudes, habilidades, preferencias, impulsos psicológicos, detalles de vestuario y aspecto, y otras cualidades específicas que crea la película, para un personaje” (Bordwell y Thompson, 2003, p. 68). El concepto o idea que se tiene de un personaje se apoya en muchos elementos y uno de ellos es el vestuario, pues es necesario definir “la apariencia de los personajes y sus relaciones, el lugar de la acción, el estado de ánimo y el color de una secuencia, el vestuario y los diseños de escenarios” (Canemaker, 1996, p. 9) para que la obra audiovisual sea entendida en su totalidad. El diseño de vestuario toma relevancia, ya que no solo refuerza los elementos que se ven en pantalla, sino que tiene la capacidad de contar historias. Y es que “el vestuario puede funcionar para reforzar las estructuras narrativas y temáticas de la película” (Bordwell y Thompson, 2003, p. 151).

Según Tidele (2021), “las prendas como objeto en sí mismo constituyen un símbolo que en sintonía con los colores e inscripciones, declaran quienes son las personas, sus valores y su ideología” (p. 28). Es por esto que, para las obras cinematográficas como para la vida en general, la vestimenta que las personas llevan es algo importante. En este punto, el diseño de vestuario para las obras audiovisuales toma protagonismo, pues es uno de los componentes más valiosos para la creación visual de los personajes. El vestuario, además de revelar el aspecto físico del personaje, deja rastros de su personalidad, cultura, identidad y otros aspectos psicológicos. Pues como afirma Landis (2014a), “el vestuario representa la condición psicológica, social y emocional del personaje en un momento determinado del guion” (p. 10).

Vargas (2009) afirma que tanto el personaje con su vestuario como la escenografía con las luces, deben de converger de la mejor manera para así destacar un momento dramático de una historia, pues “todos los elementos contribuyen para la mejor interpretación y ejecución, como, también, para el desenlace que dará más impacto a la obra” (p.18). Es por esto que la elección de un vestuario y cada uno de los elementos que lo componen como el color, el material o el corte resultan de suma importancia para imprimir la fuerza dramática adecuada que acompañe y refuerce al personaje y, por ende, a la historia. Según Schumm et al. (2013), “el proceso de diseño de vestuario requiere un esfuerzo significativo de manera creativa, pero también investigadora” (p. 1). Para profundizar sobre estas reflexiones, se debe empezar por lo más básico en relación al vestuario y se trata del acto de vestir.

1.1 El vestuario en una producción audiovisual

1.1.1 *El vestuario en la vida cotidiana y en la moda*

Es indudable el hecho de que todos, ya sean personas, actores o personajes, están vestidos de alguna manera. En una entrevista que le hicieron a Marilyn Monroe para Life Magazine, le preguntaron qué llevaba puesto cuando iba a dormir y ella contestó que solo llevaba Chanel n° 5 (Abad, 2020). El vestir es un acto diario que se realiza en todas las partes del mundo y en todas las culturas. Como afirma Entwistle (2002), “las personas ‘visten’ el cuerpo de alguna manera, ya sea con prendas, tatuajes, cosméticos u otras formas de pintarlo [...] ninguna cultura deja el cuerpo sin adornos, sino que le añade algo, lo embellece, lo resalta o lo decora” (pp. 11-12).

A los niños se les enseña a atar correctamente los cordones, asegurar botones y cerrar bien las cremalleras; de adultos el vestir se convierte en un ritual diario. “La ropa es la forma en que las personas aprenden a vivir en sus cuerpos y se sienten cómodos con ellos” (Entwistle, 2002, p. 13). Desde antaño, el hombre usaba la ropa con la principal función de protegerse ante el frío o el calor, sin embargo, no se puede dudar que también ha sido una forma de comunicar. Según Burger (2002), las prendas son un medio de comunicación visual que se utiliza para transportar información particular y, como afirma Lurie (1994), “el primer lenguaje que han utilizado los seres humanos para comunicarse ha sido el de la indumentaria” (p. 21). Incluso cuando la comunicación vestimentaria en el mundo real permanece la mayor parte del tiempo inconsciente (Burger, 2002).

La vestimenta es un reflejo de los pensamientos, sentimientos, identidad y personalidad; y también es el reflejo de la edad y el status social de la persona que viste. En el mundo audiovisual, el vestuario cumple este rol, pues es capaz de reflejar los aspectos psicológicos del personaje. De hecho, el vestuario es un recurso que complementa al personaje, pues lo que lleva puesto termina de construirlo. Como afirma Landis (2014a), “un vestuario acertado debe integrarse en la historia, quedar tejido de manera invisible en la narrativa y el tapiz visual de la película” (p. 8).

Ya en la práctica, el diseño de vestuario puede ser confundido con el diseño de moda y es por eso que a veces el vestuario de un personaje no llega a ser tan significativo y representativo respecto a lo que se quiere comunicar con la obra audiovisual. El diseño de moda y el diseño de vestuario cinematográfico son dos disciplinas muy distintas que se alimentan la una a la otra, pero ambas tienen fines diferentes. La moda es la confección de prendas de vestir para personas con cuerpos reales, mientras “el vestuario es un agente doble perfecto: lo lleva un cuerpo real para sugerir un personaje ficticio” (Pavis, 2000, p. 186).

La moda y el diseño tienen propósitos distintos y antitéticos. Los diseñadores de moda venden ropa. Los de vestuario crean ropa para vender un personaje; apoyar el trabajo de los actores; ayudar a transmitir una historia. El vestuario no puede ser juzgado fuera del contexto de la escena para la que fue creado. No tiene nada que ver con la vida real, de manera que cuando se exhibe un vestuario en un museo, no puede juzgarse del mismo modo que el vestido de Versace que se expone a su lado. Este está pensado para que lo luzca una persona real, para que se vea en tres dimensiones, tal y como lo estás viendo en el museo. La pieza de vestuario se creó para cierta iluminación, para contemplarlo a través de una lente, para que se viera en grande. Se confeccionó para que lo vistiera un actor, en un decorado, dentro de una historia de la que no tienes ninguna referencia en el museo. (Landis, 2014b, p. 81)

La moda es un trabajo más comercial, se crean tendencias y termina siendo lucrativa, mientras que el diseño de vestuario es un trabajo más personal, se crean personajes y se cuentan historias con telas, patrones y colores. Cuando un diseñador de moda trabaja haciendo un vestuario para un personaje muchas veces se comete el mismo error pensando que lo que debe lucirse es la vestimenta y no el personaje. “La indumentaria no tiene la misión de seducir la mirada, sino de convencerla” (Barthes, 2003, p. 75). Pero fuera de todo esto, las prendas confeccionadas, ya sea para moda u obra cinematográfica, cargan un peso adicional, ya que “es casi imposible separar la vestimenta de las circunstancias históricas, porque la moda se manifiesta como una representación directa de los acontecimientos y a menudo está extremadamente condicionada” (Sposito, 2016, p. 5). Como afirma Laver, “las modas no son sino el reflejo de las costumbres de la época: son el espejo, no el original” (como se cita en Lurie, 1994, p. 30).

Esto último se puede relacionar con el contexto de los relatos de ficción, en los que cada detalle debe funcionar para el universo en el que se desarrolla una trama, pues todo, incluso el vestuario, debe estar articulado de la mejor manera para obtener una historia bien lograda. Landis (2014a) afirma que “las prendas que aparecen en las películas se conciben para que en ese momento satisfagan necesidades del director y del guion” (p. 9). Pues como dicen Schumm et al. (2013), “cada vestuario es una solución a un problema de diseño, que se define a través del lugar y el tiempo de una película, el guion, un personaje, un actor para el que está diseñado, así como las expectativas del director de la película y la audiencia prevista” (p. 1). Cuando se conoce cómo se ve el personaje y qué indumentaria va a utilizar, se conoce más sobre él o ella sin que articule ni una sola palabra, pues “el cuerpo es una estructura lingüística, ‘habla’, revela infinidad de informaciones, aunque el sujeto guarde silencio” (Squicciarino, 1990, p. 18).

Según Davis (1992), la vestimenta puede “servir de una especie de metáfora visual para la identidad” (p. 25). El vestuario “carga significados ya sea consciente o inconscientemente, siendo un fenómeno comunicativo junto a las expresiones del propio cuerpo” (Tidele, 2021, p. 28), es por esto, que se puede afirmar que las prendas y cada una de sus características representan a uno o más signos que reflejan aspectos del personaje. Como afirma Barthes (2003), “el vestuario debe ser un argumento (...) y la célula intelectual o cognitiva de la indumentaria teatral, su elemento base, es el signo” (p. 78). Y “como cualquier otro signo de la representación, el vestuario es significante (pura materialidad) y, a la vez, significado (elemento integrado en un sistema de sentido)” (Pavis, 2000, p. 180). Entonces, el vestuario es un elemento que comunica variados signos, y lo hace con cierta intención, pues siempre carga al personaje de significados con valor para las historias.

1.1.2 El vestuario como elemento comunicador

Según Sánchez-Escalonilla (2016), “el cine es el único arte donde la evocación equivale a nuestra manera de imaginar” (p. 14), no solo con las historias que se cuentan, sino con cada uno de los detalles observados en el filme. El cine es un arte de apreciación, pero también es un espacio de encuentro y discusión. Las piezas audiovisuales tienen la capacidad de contar, educar, informar y fomentar el pensamiento crítico respecto a una historia; es por eso que cada recurso audiovisual que componga un filme debe ser tratado con sumo cuidado. Cada detalle de la puesta en escena debe tener una razón de ser y, por supuesto, cada prenda que se utilice en el vestuario, cada peinado, calzado o accesorio debe comunicar algo relevante que acompañe la historia, pues si no fuera así, podría incluso convertirse en un estorbo y podría confundir al espectador o distraerlo de lo que realmente se quiere contar.

El vestuario en una producción audiovisual, se puede definir como aquello “que agrupa a los elementos de la escena vinculados a la imagen del personaje dramático” (Fernández y Jácome, 2018, p. 21). Según Bordwell y Thompson (2003), “el vestuario desempeña funciones concretas en toda la película y su gama de posibilidades es enorme” (p. 150). Colorear el fotograma para mantener al filme en armonía o destacar algún aspecto contextual del personaje son algunos ejemplos de funciones del vestuario. Sin embargo, es claro que el vestuario tiene una función primordial que consiste en comunicar, pues como ya se ha mencionado, el vestuario termina siendo un lenguaje no verbal que tiene la capacidad de contar historias. Según Fernández y Jácome (2018):

La labor del diseñador escénico es encontrar los medios artísticos visuales que expresen en toda su amplitud el concepto y el carácter dramático de la representación, siempre en armonía con la propuesta del director de escena, tomando de la realidad aquellos signos

que son eficaces en su función comunicativa mediante la selección adecuada del tono, la forma, textura y el color que correspondan a la psicología del drama. (p. 22)

El vestuario, además de buscar la armonía con todos los elementos audiovisuales que componen la puesta en escena, tiene la responsabilidad de funcionar como una fuerza narrativa de la historia. Según Bordwell y Thompson (2003), “el vestuario puede asignar elementos del atrezzo al sistema narrativo de la película” (p. 150), esto confirma el hecho de que el vestuario debe tener un significado, pues la indumentaria utilizada para determinado momento de la historia debe ser escogida con una razón. Para el diseño de vestuario se debe procurar “utilizar conscientemente la semiótica de cada componente como herramienta para la creación de indumentaria; las formas, texturas, colores, volúmenes y demás características formales, son escogidas y combinadas para transmitir información relevante que contribuye al propósito enunciativo del film” (Filinich, 1998, p. 17).

En una producción audiovisual debe existir armonía entre el diseño de vestuario y el diseño de arte en general. Y aunque los diversos departamentos que componen el diseño de producción deben trabajar en conjunto para articular todas las partes y sacar adelante el proyecto audiovisual, el diseño de vestuario es un departamento que realiza varias de sus actividades de manera independiente. Hay que tener en cuenta que “todo el vestuario de una película se crea para un determinado momento del largometraje; es decir, se concibe para una iluminación concreta, en un decorado específico o para un actor” (Landis, 2014a, p. 9), es por eso que, el vestuario debe estar en consonancia con la iluminación, la paleta de colores, el diseño de arte general y por supuesto, debe ser hecho a la medida del actor o actriz. Entonces, en una producción audiovisual, el diseñador de vestuario es una de las personas que llega a tener más contacto directo con los actores para la confección de sus vestuarios; y con los creadores para conocer cómo concibieron a los personajes.

El vestuario es un elemento que debe pensarse muchas veces para evitar cometer el error de llevar un vestuario a pantalla grande sin que tenga un significado. “El maquillaje, al igual que el vestuario, son importantes para crear los rasgos del personaje o motivar la acción del argumento” (Bordwell y Thompson, 2003, p. 152) y si ambos no son coherentes con la historia que se quiere contar, entonces no está siendo una herramienta de ayuda. “El vestuario es uno de los recursos con los que cuentan los cineastas para explicar una historia (...). Por eso se lo conoce como el lenguaje del diseño cinematográfico” (Landis, 2014a, p. 9). El espectador podrá interpretar las imágenes que logra ver en la pantalla y comprender, a través del lenguaje no verbal, lo que el creador le quiere mostrar.

1.1.3 *El vestuario en la puesta en escena*

En las películas o las series, si el vestuario es adecuado entonces se destacará de entre todos los elementos. Como afirman Bordwell y Thompson (2003), el vestuario debe estar “estrechamente coordinado con el decorado [...], el cineasta normalmente quiere poner de relieve las figuras humanas, el decorado puede proporcionar un fondo más o menos neutral, mientras que el vestuario ayuda a destacar a los personajes” (p. 151). Sin embargo, es importante recordar que la función del vestuario no es meramente hacer resaltar al personaje. En una pieza audiovisual se buscará otorgar mayor importancia a uno o más recursos audiovisuales, dependiendo de la historia y de la intención de su creador. Para que esto suceda, los demás departamentos del *crew* deben estar coordinados para que su trabajo encaje a la perfección y así lograr transmitir lo que el creador de la historia desea. La creación de universos de ficción implica pensar en cada elemento que los compone para que tengan sentido y coherencia, y de esta manera, se podrá atrapar al espectador para que este comprenda la historia.

El vestuario tiene esa capacidad para atrapar al espectador y hacer que este se deje llevar por la historia, y esto se debe a que las prendas que las personas utilizan y escogen a diario son generadoras de vínculos sociales. Como afirma Veneziani (2007), “la vestimenta funciona también como transmisora de ideologías” (p. 12), las personas transmiten su identidad hacia los demás a través de lo que llevan puesto, así logran conectar con otras personas, pues como Finkelstein (1991) expresa, “las modas son lazos que unen a los individuos en un acto mutuo de conformidad con las convenciones sociales” (p. 122).

Para Eco (1974), “la realización cinematográfica es una de estas actividades de desarrollo social y cultural, y por lo tanto un fenómeno comunicativo” (p. 27), el cine es un transmisor de ideas y se apoya en diferentes elementos como el diseño de vestuario para lograrlo, por tanto, es innegable decir que el vestuario también es un fenómeno comunicativo. Según Taratuto (2018), al entender al “vestuario diseñado como una intervención en la significación del relato del mundo ficcional, se puede analizar a los personajes como un sistema de signos que se significan en el contexto de una trama” (p. 276), esto ratifica que el diseño de vestuario tiene varios de niveles de interpretación que permiten al espectador adentrarse cada vez más en las historias. En un primer nivel, el vestuario es capaz de brindar información sobre aspectos externos del personaje como edad, sexo, época y otros; y en un nivel más profundo, el vestuario es un transmisor de signos que puede mostrar el arco de transformación del personaje, cómo es que éste evoluciona con sus acciones y cómo lo demuestra hacia el exterior.

Todos los elementos que componen la puesta en escena deben tener un significado o razón para estar dentro de ella y así dar contexto a la obra cinematográfica, estos deben cumplir

una función básica: comunicar. Sin embargo, el hecho de que existan elementos que aparezcan en pantalla no significa que el espectador pueda ser capaz de captar todos esos elementos en *one shot* como si le es posible para una cámara. Para el ojo humano es muy posible que logre fijarse en una cantidad limitada de detalles al ver una imagen, hay personas con mayor capacidad de retención de imágenes que otras, pero una cámara siempre captará absolutamente todo lo que quepa en su encuadre. Esta puede grabar un video y captar la totalidad de objetos que aparecen en la escena en *one shot*, mientras el ojo humano debe repetir la escena varias veces para poder percatarse de cada detalle que la compone. El hecho de que, al ver una película en una segunda ocasión, el espectador logra fijarse en más detalles que aportan a la historia. Los espectadores que revisan una y otra vez una película, son capaces de asociar distintos significados a los elementos que componen la puesta en escena y cuando una película logra esto, significa que es realmente rica en fuerza dramática y narrativa².

Al referirse solo al vestuario, el espectador es capaz de percibir ciertos signos que ayudan a interpretar mejor las historias, estos están compuestos por códigos creados por el diseñador de vestuario. No obstante, hay que tener en cuenta que el lenguaje no verbal con el que está compuesto un vestuario no necesariamente puede ser entendido en totalidad por todos los espectadores, pues como afirma Ubersfeld (1999), “se puede comprender una pieza sin comprender la lengua o sin comprender las alusiones nacionales o locales, o sin captar un código cultural complejo o en desuso” (p. 23).

Aquí entra en discusión el significado que el espectador puede darle a determinado elemento audiovisual, pues esto es muy subjetivo. En la práctica, hay espectadores que sobreinterpretan lo que han observado en pantalla y encuentran significados ocultos que los directores no habían asociado aún, pero aun así tienen mucho sentido y lógica. Esto solo confirma el hecho de que al crear una historia y estar tan sumergido en ella, los elementos que se crean para representar dicha historia siempre estarán en completa concordancia, pues la lógica de su creación está en la cabeza del creador y aunque este no haya unido todos los puntos en voz alta, es posible que estén unidos dentro de su cabeza.

² Esto también se puede explicar a partir de la propuesta de la doble navegación de García Noblejas (2004), esta propuesta se explora con mayor amplitud más adelante en la investigación.

1.2 De la idea al vestuario

1.2.1 *El vestuario como parte del diseño de arte*

El primer paso para diseñar el vestuario de un personaje es conocerlo. Se deben entender cuáles son sus motivaciones, sueños y deseos; pero también sus miedos, perturbaciones e inquietudes. Significa comprender sus acciones, entender el por qué, el para qué y cómo hace lo que hace. Esto es primordial para un diseñador, pues “es imposible diseñar para un actor si el diseñador no conoce al personaje” (Blake, Y. en Landis, 2014a, p. 10). Tras comprender al personaje, el diseñador será capaz de ponerse en su lugar y pensar cómo es que esa persona se vestiría. Los diseñadores de vestuario saben que no crean utilería, sino que crean personajes y que con sus vestuarios se podrá contar su historia.

Según Schumm et al. (2013), “el vestuario de una película se elabora cuidadosamente para brindar información sobre un determinado papel, personaje y estereotipos asociados, así como un lugar particular y tiempo” (p. 1). Pues con el vestuario, un espectador puede identificar el rol que cumple ese personaje. “Al crecer rodeado de medios como libros, películas, programas de televisión y anuncios, uno sabe que el papel de un rey suele llevar una corona, sin haber visto nunca a un rey real” (Schumm et al., 2013, p. 1). Es por esto que el diseño de vestuario juega un papel de suma importancia en las producciones audiovisuales. Como se ha mencionado anteriormente, el diseño de vestuario está dentro del departamento de arte y debe estar en armonía con requisitos específicos provenientes del departamento de fotografía e iluminación. Teniendo en cuenta el rol que el vestuario tiene para con la historia, es importante mencionar que el vestuario pasa por un proceso de creación extenso en el que se evalúan diferentes aspectos, por lo que es importante fijarse en cada uno de estos detalles pues todos significan algo.

Tras comprender el guion y entender al personaje, parte de la elaboración de un vestuario se basa en ciertos aspectos fundamentales que son el color, los patrones, los textiles y las siluetas (Wong, 1972), debido a que todos estos hablan de los rasgos psicológicos del personaje. El color, por ejemplo, es un aspecto muy relevante, el rojo puede significar pasión; el azul, confianza; el negro, poder; y, el anaranjado, alerta (Heller, 2012). Los patrones pueden evocar la edad, la religión o la ocupación. Hay telas que tienen estampados con líneas rectas e indican perfeccionismo y otras son ondeadas, lo cual evoca un poco más de flexibilidad. También hay telas que absorben la luz, mientras otras la reflejan y esto puede exteriorizar el estado anímico del personaje. Se pueden usar texturas extrañas o telas difíciles de conseguir y, por tanto, más costosas, esto último puede proyectar un alto poder adquisitivo, es decir, un alto

nivel socioeconómico. Finalmente, el estilo, la forma o el corte de las prendas que también expresa un aspecto importante y es que habla del contexto social, económico, cultural o político. El estilo es muy importante porque delimita a la historia en una época y no debe pasarse por alto porque así se evitarán anacronismos.

1.2.2 Elementos del diseño de vestuario

El vestuario es una pieza compuesta de diferentes elementos que conforman un todo. Hay distintas maneras de categorizar los elementos del vestuario, en este caso se toma como referencia el modelo de Fernández y Jácome (2018). Según los autores, “el vestuario escénico está integrado por el traje, maquillaje, peluquería, tocados, accesorios y calzado. Todos ellos, en conjunto, conforman la imagen del personaje” (p. 23). A continuación, en la tabla 1, se presentan las siguientes definiciones siguiendo los conceptos de los autores.

Tabla 1.

Elementos del vestuario

Elementos del vestuario	Definición
Traje	Es el textil que cubre el cuerpo del actor, el conjunto de prendas con las cuales el actor o actriz viste. Se incluyen estructuras interiores que ayudan a demarcar la silueta del personaje. Por ejemplo: camiseta, pantalón, vestido, falda, abrigo.
Accesorios y joyas	Son elementos complementarios que cambian de acuerdo a la época de la ambientación. Esta utilería está muy ligada a la moda de la época. Por ejemplo: aretes, pulseras, anillos, guantes, bastón.
Calzado	Cualquier prenda que cubra los pies. Es importante fijarse en su diseño, estado, color, tamaño y cuán visible será para el espectador. Por ejemplo: sandalias, botines, mocasines, estar descalzo.
Tocados y sombreros	Aquellos elementos que cubren o se colocan sobre la cabeza, este elemento está subordinado al peinado del personaje. Por ejemplo: gorros, sombreros, turbantes, pañuelos para la cabeza.
Peluquería	Es la disposición del cabello, ya sea natural, o artificial, es decir, cabello real o pelucas, el color, el tamaño. Por ejemplo: una cola de caballo de cabello negro y lacio, un moño alto de cabello rubio, cabello marrón con ondas y suelto.

Fuente: Elaboración propia a partir de Fernández y Jácome (2018).

Según Saltzman (2004), “la vestimenta toma forma a partir del cuerpo [...] el vestido crea un espacio contenedor del cuerpo a partir del cual se establece una relación nueva con el mundo circundante: cuerpo y vestido se combinan y resignifican a través del vínculo que establecen entre sí y con el medio” (p. 12). Es por eso que debe cuidarse cada detalle, pues

como afirma Turnes (2021), el vestuario “es un elemento que dependiendo del contexto en que esté dispuesto puede variar su significado” (p. 158). Para la elección de cada uno de estos elementos es preciso recordar dos cosas: la primera y básica, la armonía que el vestuario debe tener con el resto de departamentos, pues a la hora de elegir un color, una tela o un patrón, hay que fijarse en la paleta de colores, el decorado de la puesta en escena, la iluminación y la fotografía; y la segunda y más importante, que la investigación que se haga sobre el vestuario debe ser profunda para poder llegar al vestuario adecuado, pues se debe saber que con el vestuario se brinda información importante para la historia. Como afirman Seger y Whetmore (2004), “la mejor investigación es la que proporciona una visión del contexto en el cual la historia tiene lugar” (p. 97). De esta manera, el vestuario será un elemento audiovisual valioso para las historias.

1.2.3 Caracteres del vestuario

Según Fernández y Jácome (2018), el vestuario debe establecer correspondencia entre el guion y la puesta en escena, debe elegir la atmósfera o el contexto adecuado para funcionar como transmisor de ideologías y conceptos mediante la representación escénica, y, debe contribuir a la semiótica de la puesta en escena, es decir, que todo lo que esté presente en escena debe tener un significado lógico para la historia que se cuenta. “Todas estas funciones están de una forma u otra reflejadas en el carácter propio del vestuario escénico, el cual agrupa lo referencial, lo decorativo, lo técnico y lo dramático” (Fernández y Jácome, 2018, p. 28). A continuación, se presenta la Tabla 2 en la que se recopilan los datos más relevantes de cada carácter propuesto por Fernández y Jácome (2018).

Tabla 2.

Caracteres del vestuario según Fernández y Jácome (2018)

Caracteres	Características
Carácter referencial	Brinda contexto e información de: <ul style="list-style-type: none"> - Atmósfera–ambiente; mostrando tensiones y dramatismo. - Época y lugar de acción; formas del traje, accesorios, complementos, color, efectos de textura y composición. - Clase social; con accesorios, tejidos y color. - Características psicológicas; simbología de líneas, formas, color, textura, selección de materiales y ambientación del traje, distribución adecuada de accesorios y detalles. - Género dramático; composición escénica, color y atmósfera visual.
Carácter decorativo-estético	<ul style="list-style-type: none"> - Produce deleite estético. - Debe existir una correspondencia entre las formas creadas y el contenido que se transmite. - El vestuario no debe ser decorativamente ‘vacío’.

	- Su sentido dramático-comunicativo no debe ser violentado, debe ser posible trasladar de lo emocional a lo racional, del sentimiento al pensamiento.
Carácter técnico	- Funcional y eficaz. - No se trata de moda, se trata de un vestuario cinematográfico. - Debe ser cómodo. - Debe permitir el movimiento de los actores con naturalidad. - Debe ser hecho a la medida del actor. - Debe respetar el contexto de la obra cinematográfica (no anacronismos).
Carácter dramático	- Selecciona y organiza las formas, texturas y matices, teniendo en cuenta el carácter y significación dramática que adquirirán al ser conjugados con el resto de los aspectos visuales en la escena. - Debe evocar el desarrollo de un personaje y sus transformaciones psicológicas, así como el tono y la atmósfera dramática. - Debe informar, de manera funcional y en armonía con el resto de los elementos de la puesta en escena, la esencia dramática, estética y conceptual de la representación.

Fuente: Elaboración propia a partir de Fernández y Jácome (2018).

Estos son algunos de los aspectos que deben tomarse en cuenta a la hora de confeccionar un vestuario, pues claramente el vestuario puede reflejar cada uno de los ítems mencionados. El carácter referencial es el primer nivel para la creación de personajes, aquí se tocan las características más “superficiales” del personaje como su edad, sexo y estatus social. Luego se pasa a características más profundas, aspectos psicológicos que deben ser representados en colores, patrones, tejidos y demás. Pues todo lo que se ve en pantalla puede tener un significado, ya que la función de la utilería y el vestuario es comunicar. Entre otras características que se pueden incluir en este nivel está la cultura y las cualidades de cada personaje, estos dos ayudan a formar su identidad. Sin embargo, a pesar de que se piense en un vestuario para un determinado tiempo y espacio, hay que tener en cuenta que el vestuario debe ser dinámico al igual que lo son las personas, que al crecer cambian, pueden cambiar su comportamiento al relacionarse con alguien fuera de su círculo social habitual o pueden cambiar de ideologías o de pensamientos. Aquí entra el vestuario, pues este debe ser capaz de reflejar todos los cambios que el personaje pueda llegar a padecer.

En el carácter decorativo-estético, se resalta la responsabilidad que tiene el diseño de vestuario para con el proyecto audiovisual, cada objeto que compone la puesta en escena tiene una función mimética que debe cumplir. En este carácter, el vestuario servirá de decoración para el personaje, pues puede hacerlo resaltar y embellecerlo, así como también puede desfavorecer al personaje y darle una apariencia no idónea. De alguna manera, se confeccionan prendas de vestuario para acompañar una escena sin que el vestuario pase a ser el protagonista.

Una obra cinematográfica no es lo mismo que una pasarela y, a pesar de que el vestuario colabore mucho en la creación de personajes y acompañe la trama de la historia reforzando su contexto, no debe resaltar más que el personaje, a menos que ese sea el objetivo del creador para determinado punto de la historia. Hay ocasiones en las que el uso de determinado vestuario es precisamente lucirlo, pues el director puede decidir destacar un elemento audiovisual sobre otro en función a la historia.

En el carácter técnico se habla de la comodidad para el actor, para que este pueda desempeñarse con más soltura en escena. “La ropa es la forma en que las personas aprenden a vivir en sus cuerpos y se sienten cómodos con ellos” (Entwistle, 2002, p. 13), si para las personas es importante sentirnos cómodos dentro de este contenedor que es la vestimenta, para los actores tiene incluso más importancia. ¿Cómo podrían desenvolverse de la mejor manera y actuar libremente si no se sienten cómodos con lo que traen puesto? Además, es fundamental que sea un vestuario hecho a la medida, es por eso que el diseñador de vestuario es una de las personas que tiene más contacto con los actores, pues deben comunicarse abiertamente para así lograr el vestuario más adecuado para el personaje.

Ahora, ¿puede un vestuario ser incómodo para el personaje y a la vez ser idóneo para la historia? Sí, el vestuario debe ser cómodo para el actor, esto no significa que deba ser cómodo para el personaje. En el carácter técnico, se habla de la funcionalidad del vestuario en relación al actor que lo usa, pero el vestuario también debe ser funcional respecto a la historia que se quiere contar. Si el personaje se siente incómodo por algo, el vestuario debe ser capaz de reflejar esa incomodidad. Todo esto debe estar en concordancia a las ideas que el creador tiene sobre la historia, pues así se podrá tener un mejor desarrollo visual de la misma y, por tanto, una mejor comprensión de lo que se puede ver en pantalla.

Finalmente, en cuanto al carácter narrativo, ya se ha mencionado la fuerza dramática que el vestuario puede tener cuando es capaz de contar su propia historia. Como afirma Landis (2014a), “cada pieza que nos ponemos tiene su propia historia. Esperamos que a los personajes de la gran pantalla les ocurra lo mismo” (p. 10). Es pues, una misión para los diseñadores fijarse en el vestuario y repensarlo muchas veces para así no desperdiciar esta herramienta que se tiene a la mano, ya que puede aportar valor a la obra cinematográfica y enriquecer el universo que se ha creado para la misma. El vestuario, así como denota rasgos de personalidad, debe denotar los cambios en esos rasgos, debe ser capaz de mostrar un arco de transformación de un personaje y hacerlo visible para el espectador, así este último irá introduciéndose cada vez más en las historias.

1.3 Vestuario, personaje e historia

1.3.1 *El vestuario como parte de un personaje*

El vestuario siempre estará ligado a la persona que lo lleve. “Todos los días a cualquier parte que vayamos y de acuerdo a cómo veamos a las personas vestidas, nos forjamos una idea en cuanto al tipo de persona que tenemos frente a nosotros” (Parker y Smith, 1998, p. 25). Todos los adornos o prendas que las personas colocan sobre sus cuerpos, ya sea consciente o inconscientemente, tienen una razón de ser. En las producciones audiovisuales, el significado de cada elemento tiene mayor peso porque pasa por un proceso de creación totalmente consciente, en el que se dan a conocer aspectos físicos y psicológicos de un personaje a través de las prendas, los accesorios, el peinado, el maquillaje o el calzado.

La labor de un diseñador de vestuario es un trabajo muy complejo y de mucha entrega. Según Saltzman (2004), el diseño de vestuario “plantea mejorar lo que ya existe, y exige soñar, imaginar e intervenir, con un aporte personal, en una situación dada. Requiere que el diseñador le entregue sin reservas todos sus saberes y experiencias” (p. 12). El trabajo de un diseñador es principalmente construir el aspecto físico de un personaje y trasladarlo al cuerpo de un actor o actriz, pero a la vez debe destacar ciertos elementos que comunican aspectos psicológicos del personaje y esto ayuda a fortalecer la historia. Como afirma Landis (2014a), “el trabajo de un diseñador se basa en llegar al centro (espíritu) del personaje y averiguar quién es esa persona” (p. 10).

El vestuario, entonces, es un elemento fundamental para la construcción de los personajes. Sin embargo, no siempre es utilizado adecuadamente porque no se le ha dado la importancia adecuada. Acheson (2003) dice que el diseño de vestuario debe acompañar y apoyar en la creación de un personaje, pues el principio del vestuario de un personaje es asistir al actor. Los personajes son los principales beneficiados con el buen uso del vestuario, pero también la historia. Desde el guion se piensa cómo es un personaje y qué características tiene, ya que todo lo que los compone debe ayudar al desarrollo de la trama.

Como afirma Landis (2018), “cada uno de nosotros viste una amalgama de nuestra propia historia” (p.93). Es por eso que el trabajo que requiere componer un vestuario es tan complejo, pues “los diseñadores de vestuario son los encargados de crear personas reales” (Landis 2018, p.93). Esta es una idea muy importante, pues se piensa que el vestuario es un trabajo que simplemente complementa, pero sin él es imposible terminar de construir al personaje y, por ende, la historia.

1.3.2 *El vestuario como parte de la historia*

El vestuario es el elemento narrativo que ayuda a generar el contexto del personaje, de esta manera se construye el contexto de la historia. En las obras cinematográficas, la creación de la historia donde todo funciona adecuadamente, se da por la conjugación correcta de todos los departamentos que componen la producción. Como afirma Landis (2014a):

Si no hay guion ni decorados, no hay vestuario. Por tanto, el trabajo del diseñador es inseparable del contexto teatral y de las relaciones de colaboración que establece: los diálogos, los actores, la cinematografía, el clima, la estación del año, el momento del día, la coreografía de los movimientos y muchos aspectos más, y todos ellos plantean muchos retos. (p. 9)

La fotografía, iluminación, escenografía, sonido y vestuario deben conjugar de la mejor manera para así brindar el *styling* correcto para la historia. “El reto del diseñador consiste en captar la visión del director y contribuir a llevar el guion a la pantalla” (Landis, 2014a, p. 9). Es por eso que el diseño de vestuario debe ser muy riguroso, la confección de las prendas a utilizar es delicada y se debe tomar en cuenta muchos aspectos técnicos, sin dejar de lado el significado narrativo que pueden tener. A la hora de crear un vestuario, se estudia “la psicología de esa persona y los motivos por los que se vestiría de una determinada manera” (Blake, Y. en Landis, 2014a, p. 10).

Como se ha mencionado, la principal función del vestuario es comunicar. Muchas veces en las obras audiovisuales se opta por seguir un modelo, un patrón de vestimentas para que lo que viste el personaje sea coherente en toda la historia. Según Sorger y Udale (2007), algunos elementos deben ser repetitivos en todos los diseños de la vestimenta de un personaje para que este tenga coherencia, al repetir los elementos se refuerzan temas o aspectos del mismo personaje, y el diseñador logra plasmar sus intenciones y propósitos con sus diseños. Este tipo de repetición o recordación de elementos usados en la vestimenta de los personajes hacen que el espectador pueda recordar cada personaje y así comprender y seguir el hilo de la historia. Además, es importante resaltar que el vestuario es un elemento audiovisual que puede enriquecer la historia y esto se puede lograr desde el guion. Los creadores no deberían pasar por alto la idea de utilizar al vestuario como recurso narrativo, por ejemplo, en relación a la repetición o recordación, se podría usar una prenda o un accesorio como *planting* y *pay off* y así reforzar los cierres de los conflictos.

1.3.3 *El vestuario como parte de un universo de ficción*

A través del vestuario se pueden lograr lecturas profundas del universo de ficción en el cual se desarrolla la historia. El vestuario tiene un carácter referencial con el cual se muestran características del tiempo y el espacio, con ellas se puede conocer la época y el lugar de acción (Fernández y Jácome, 2018). También es posible conocer las reglas del universo a través del vestuario, ya que es un elemento a través del cual él o la protagonista son presentados al espectador. De esta manera, el vestuario se convierte en un recurso narrativo que ayuda al espectador a sumergirse inconscientemente al universo de ficción donde se desarrolla la historia.

“En una película, el vestuario desempeña dos objetivos igualmente importantes: reforzar la narración mediante personajes creíbles y proporcionar equilibrio dentro del fotograma con el uso del color, la textura y la silueta” (Landis, 2014a, p. 8). El vestuario es imprescindible en los universos de ficción, sin embargo, no todos los creadores son conscientes de la utilidad de este elemento. Según Landis (2014a), “los directores avisados se sirven de los diseñadores para articular el mundo visual del guion” (p. 9), muchos otros suelen concentrarse en otros elementos, pero no logran darse cuenta del poder que puede tener un vestuario para comunicar. El vestuario al ser parte del diseño de arte aporta mucho valor a la historia y construye el universo de ficción. La decoración de los escenarios y el vestuario son vitales para transmitir información del personaje y su contexto, sin ellos es imposible contar una historia. Por ende, sería imposible construir un universo sin contar con estos elementos.

Tras repasar variados conceptos en relación al diseño de vestuario es importante mencionar algunas ideas expuestas en este capítulo. El diseño de vestuario es una disciplina compleja que requiere mucha investigación y conlleva varias etapas. La función primordial del vestuario es comunicar y cada elemento del vestuario puede transmitir determinada información sobre el personaje, es por esto que el vestuario debe ser usado con sumo cuidado. No debe confundirse el diseño de moda con el diseño de vestuario, pues son disciplinas distintas con fines distintos. Finalmente, el vestuario es un elemento narrativo que puede enriquecer las historias ya que puede tener valor narrativo.

A continuación, se exploran tres niveles de análisis en los que se desarrollan diferentes teorías y propuestas que sirven para lograr un análisis profundo del corpus de esta investigación.



Capítulo 2 Los niveles de lectura del vestuario

El vestuario es una construcción intencionada en la que se propone revelar varios detalles que aportan valor a las historias. Aprender a leer estos detalles revelará aspectos de las historias que ayudan a comprenderlas en sus sentidos más profundos. La riqueza del aporte del vestuario a la producción audiovisual admite diversos niveles y modos de lectura. En este capítulo se exploran tres niveles de lectura que se aplicarán al vestuario del corpus de la investigación.

El primer nivel de análisis es el semiótico, aquí se explora la teoría de la semiótica por Peirce (1931-1935), en este nivel es importante comprender el concepto de signo y como el vestuario y otros elementos narrativos están cargados de signos y significados. El segundo nivel de análisis es el narrativo, en este se estudian los elementos de la narrativa propuestos por Bal (1986) y otros conceptos relacionados al desarrollo de las historias a través de elementos narrativos. Finalmente, el tercer y último nivel de análisis es el actancial. En este se exploran diferentes teorías de los actantes hasta llegar a Ubersfeld (1999), que es la propuesta que se toma para el análisis. También se estudian los roles y las parejas de actantes.

Estos tres niveles de análisis permiten profundizar cada vez más para así brindar aportes significativos al estudio de piezas audiovisuales, pues la teoría de actantes es poco utilizada, sobre todo para analizar ciertos elementos audiovisuales como el vestuario. La investigación demuestra el valor que llega a tener el vestuario y cómo se da desde cada nivel, atravesando un análisis profundo para llegar a un punto abstracto y complejo en el que se puede afirmar que el vestuario es un personaje.

2.1 Nivel semiótico: la base está en los signos

Para entender las cuestiones del mundo y las cosas que nos rodean, las personas son capaces de detenerse un minuto para observar y entender. En las pantallas, el procedimiento es el mismo, la única diferencia es que las reglas del universo pueden cambiar y ser más retadoras. “El cine y la televisión [...] se han especializado en la búsqueda de recursos audiovisuales cada vez más atractivos y potentes, debido a que a diario se enfrentan con la exigencia de captar la atención del público” (Fernández y Roberto, 2007, p. 103). En las piezas audiovisuales, el uso de los efectos especiales o de las bandas sonoras hacen que la experiencia sea cada vez más placentera, pero antes de llegar al uso de luces, paletas de colores o posiciones de la cámara, el primer paso para contar una historia es crearla, es hacer el guion. Para Sánchez-Escalonilla (2016), en un guion “las palabras deben despertar imágenes y acciones, proyectando el filme en la mente” (p. 10) y es que “existen elementos específicos que convierten a un guion bueno en uno excelente, elementos que pueden ser analizados a conciencia” (Seiger, 2011, p. 24).

Las piezas audiovisuales están compuestas de distintos elementos que juntos logran contar una historia, la convergencia de estos elementos y la coherencia entre los mismos es vital porque “el cine necesita un sentido de unidad y de integración” (Seger, 2011, p. 103). Según Bordwell y Thompson (2003), la fotografía, la iluminación, la escenografía, la actuación y el vestuario componen una puesta en escena y se apoyan uno en el otro, su presencia “incita a ver alguna conexión: una asociación que vincula” (p. 127) porque “rara vez aparece un elemento aislado. Normalmente cada uno se combina con los demás para crear un sistema concreto en todas las películas” (p. 163). El poder visualizar todos los elementos “no solo guía nuestra percepción paso a paso, sino que también ayuda a crear la forma global de la película” (Bordwell y Thompson, 2003, p. 173) y esto último permite al espectador sumergirse en las historias y dejarse llevar, pues como dice García-Noblejas (2004), el ver piezas audiovisuales hace cuestionar al espectador si “lo que está en juego es una exploración del sentido de su vida” (pp. 35-36).

Al observar una pieza audiovisual, las personas tienden a procesar la información que reciben en relación a experiencias propias (Ferrés, 1994, p. 28). Según Fernández y Roberto (2007), el éxito del cine se basa en construir los mensajes de acuerdo a “símbolos capaces de conectar los deseos profundos del público, asignando así un valor semántico a los objetos” (p. 103). Para De la Torre et al. (2005), el cine tiene mucho del conocimiento común entre las personas por la combinación de lenguajes, códigos y otros elementos que superpuestos logran contar una historia de manera cuasi experimental. Chimenti (2010) explica que “el realismo temático puede incluir elementos estilísticos que producen un efecto mimético” (p. 40) que hacen que el espectador pueda recordar, sentir e identificarse con las historias.

Su estimulación multisensorial, la fuerza del relato, la magia de la imagen y la música, la identificación con alguno de los personajes proporciona ideas y sensaciones que facilitan un rico intercambio de pareceres. Una vez creado el ambiente, los asistentes participan con sus puntos de vista e interpretaciones, llegando a niveles más sólidos y transferentes de aprendizaje (De la Torre et al., 2005, p. 36).

Esa conexión que se logra entre el espectador y las historias es posible gracias al buen uso de todos sus elementos. De la Torre et al. (2005) afirma que “una buena película que hace pensar, comporta valores y crea dilemas [...] por lo que trasmite, por lo que sugiere y por lo que hace pensar y sentir” (p. 32). En una pieza audiovisual, todos los elementos que se visualicen deben transmitir, sugerir, hacer pensar y sentir, es decir, deben comunicar. Arnheim (2002) afirma que “ningún objeto se percibe como algo único o aislado. Ver algo implica asignarle un lugar dentro del todo” (p. 26). Es primordial entender que el sentido proviene de

la correcta disposición de cada parte de la historia que se va a contar, se deben tener en cuenta las acciones y cada elemento presente en la puesta en escena, pues en una pieza audiovisual no se puede dejar de usar un elemento sin que esto afecte a la integridad de la historia (Ricoeur, 2003).

Las piezas audiovisuales tienen esa capacidad de abarcar lo emocional, lo simbólico, y, por supuesto, lo semiótico. Esto es necesario para que el cine pueda transmitir mensajes. La semiótica es primordial para la creación de sentido, pero ¿qué es semiótica? Autores de diferentes casas de estudio como Saussure (1945) y Peirce (1986) coinciden en que la semiótica es la teoría general de los signos o la ciencia que estudia los signos que permiten la comunicación. Las personas son capaces de interpretar lo que ven, escuchan y sienten debido a los procesos de análisis semióticos, pues estos están fundamentados en la cultura, en el conocimiento común compartido con el que los seres humanos se interrelacionan. La cultura es el nexo para que las personas puedan entenderse y por lo tanto es un instrumento que puede guiar las acciones del hombre, “es un objeto apto para el estudio de las leyes del pensamiento y la acción del hombre” (Tylor, 1995, p. 29). Y si guía acciones, entonces el espectador podrá comprender y sentirse identificado con las acciones que realicen los personajes en las pantallas.

El cine “desarrolla la creatividad, mejora la comunicación y también contribuye a desechar emociones negativas” (Morales, 2017, p. 28). Para las piezas audiovisuales, la semiótica es fundamental, ya que permite la interpretación a partir de algo que, a simple vista, carece de información; las personas hacen mapas mentales con los que son capaces de aproximarse a los significados de todo lo que conocen, además son capaces de asociarlos a un contexto creando así infinitas interpretaciones partiendo de un solo signo.

Lotman (2003) afirma que “la metáfora no se construye sobre la base de la colisión de palabras, sino como un elemento, por ejemplo, del lenguaje del cine” (p.130). La semiótica se vale de los signos que al ser interpretados generan procesos de comunicación entre las personas, estos signos cargan información sobre lo que se ve, se toca, se escucha, se huele o se saborea y además las personas son conscientes de que pueden existir cambios en las significaciones de los signos, de tal manera que el contexto siempre jugará un rol importante en la interpretación de signos. Llevando estos conceptos a las historias, Painter (2008) expone que estas “tienen un significado cultural, político y económico significativo y pueden ser ‘respuestas auténticas’ por y para el cambio social. Cuando aparece una crisis nueva, se produce una nueva historia o una nueva forma de contar” (p. 8).

En el cine, el signo representa un rol muy importante, pues el espectador tendrá que interpretar lo que ve, escucha y siente en el momento en el que está siendo expuesto a la

película, por lo que muchas veces lo hace de manera inconsciente. Un espectador atento puede escuchar en un diálogo la palabra “mariposa” y no necesita buscar en un diccionario su significado para saber a lo que se refiere. Y en cuanto al cambio o dinamismo de los signos y sus significados, si un espectador atento escuchara la palabra “capullo” y luego la palabra “mariposa”, no confundiría el significado de ninguno de los dos porque interpretaría ese cambio como la evolución de este insecto. En las piezas audiovisuales, los signos funcionan como la base para dar lugar a un proceso de comunicación, siendo los signos, los medios para enviar y recibir información variable y dentro de un contexto.

2.1.1 Entender los signos y sus significados

Peirce (1986), padre de la semiótica moderna, llama a los signos ‘representamen’ o idea. Para el autor, los signos son aquellos que se encuentran en lugar de su objeto, aquello que se crea en la mente de alguien. Las ideas nacen a partir de un significado que es otorgado por el interpretante bajo cierto contexto. Existen tres grados de definición del signo según Peirce (1986): (i) la primeridad, un primer acercamiento al significado, entender e interpretar algo sin conocimiento previo; (ii) la segundidad, la interpretación de la idea con respecto a un segundo elemento que en la mayoría de casos es el contexto; y, (iii) la terceridad, aquí se considera al signo, su objeto y la interpretación dada por el interpretante respecto a un contexto. Sobre este último grado, Peirce (1986) afirma que “la terceridad es la relación triádica que existe entre un signo, su objeto y el pensamiento interpretador, que es en sí mismo un signo, considerada dicha relación triádica como el modo de ser de un signo” (p. 92).

Deleuze (1982) hace un análisis sobre estos tres grados y brinda un aporte interesante respecto a la imagen representada en signos. Para el autor, la primeridad hace referencia a una cualidad o posibilidad, plantea que es conciencia pura y llama a esta relación como ‘imagen-afección’. Posteriormente Deleuze (1982) plantea que la segundidad es a lo que se llama montaje en el cine, la secuencia de escenas ordenadas con un propósito y nombra a esta relación ‘imagen-acción’. Finalmente plantea que la terceridad se puede interpretar como una categoría de predicción, llamando a esta relación ‘imagen-pensamiento’, que explica que el signo puede variar en relación a su contexto.

Es importante también detenerse en los tres componentes esenciales del signo según Peirce (1986) que se corresponden con la primeridad, la segundidad y la terceridad; estos son: (i) el objeto; el signo materializado, (ii) el signo; la representación o los aspectos del objeto, y (iii) el interpretante; el signo que una persona genera en su mente sobre otro signo, en otras palabras, la impresión personal de la realidad que tiene cada persona (Quevedo, 2009). A diferencia del objeto, el signo y el interpretante son intangibles, ambos resultan ser realidades

simbólicas a través de las cuales se aprende sobre el conocimiento del mundo y de las cosas. A continuación, en la tabla 3, se presentan ideas de los planteamientos de Peirce (1986) y Deleuze (1982) para observar con claridad y entender mejor la relación de los tres elementos del signo.

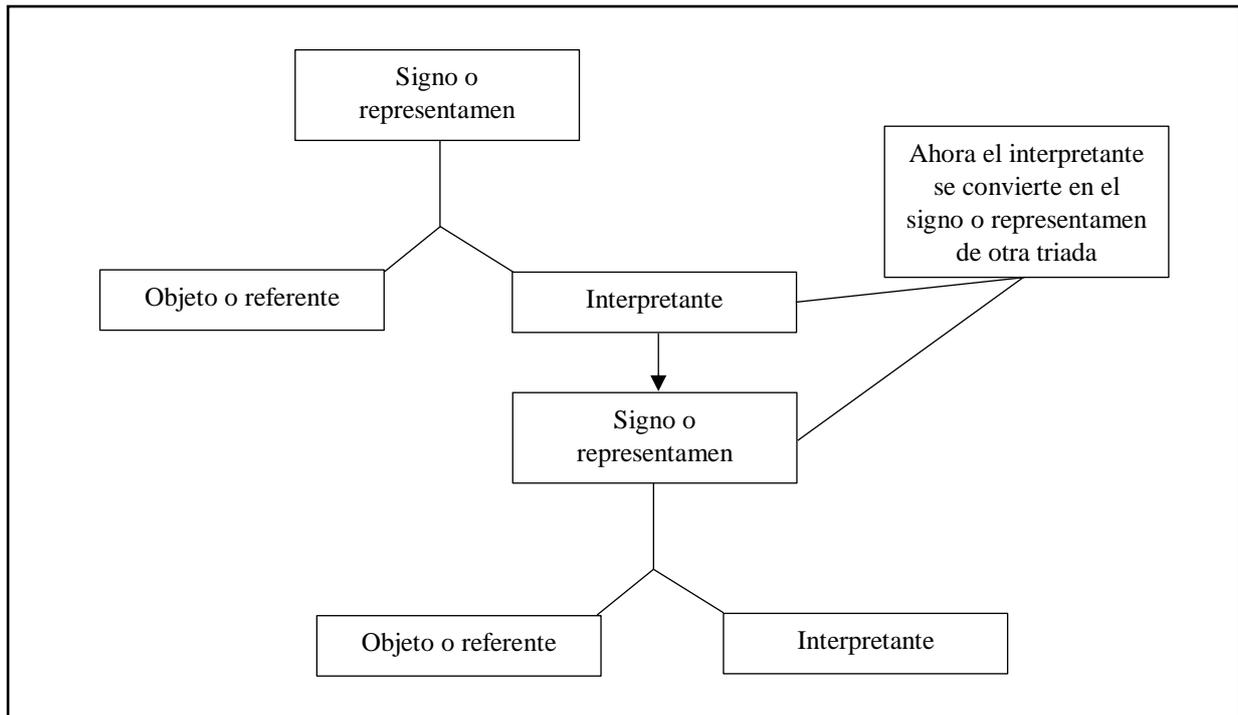
Tabla 3.

Grados del signo según Peirce (1986) y Deleuze (1982)

Grados del signo	Peirce (1986)	Deleuze (1982)	Explicación
Primeridad	<ul style="list-style-type: none"> - Objeto o referente - Signo materializado - Porción de la realidad 	<ul style="list-style-type: none"> - Imagen – afección - Cualidad o posibilidad - Conciencia pura 	En la primeridad aparece un primer elemento que es el objeto que causa una afección despertando interés en las personas para que estas reaccionen y conecten el objeto a otros signos.
Segundidad	<ul style="list-style-type: none"> - Signo o representamen - Representación o aspectos de un objeto 	<ul style="list-style-type: none"> - Imagen – acción - ‘Montaje en cine’, ensamble de ideas ordenadas con un propósito 	En la segundidad aparece un signo o representamen que se ha obtenido gracias a la exposición al objeto. Este signo es una idea en relación al objeto y está condicionado por el conocimiento del mundo y de las cosas que tiene la persona que está interpretando.
Terceridad	<ul style="list-style-type: none"> - Interpretante - Signo que se genera en la mente de las personas sobre otro signo - Impresión personal de la realidad que tiene cada persona 	<ul style="list-style-type: none"> - Imagen - pensamiento - Categoría - predicción 	En la terceridad, tras conectar el objeto y el signo, se llega al interpretante que es un nuevo signo que se genera a partir de la conexión de los dos anteriores. Es la representación del objeto y el signo en la mente de la persona que interpreta, se puede decir que es su pensamiento, o lo que la persona puede predecir tras exponerse al objeto.

Fuente: Elaboración propia a partir de Peirce (1986) y Deleuze (1982).

Además, Vitale (2002) afirma que, según Peirce (1986), el conocimiento es deductivo, abstracto o una implicación lógica, lo que significa que un signo siempre remitirá a otro signo y así sucesivamente, a esto se le denomina semiosis infinita, cada signo es interpretante del que lo antecede y también interpretado por el que le sigue, y como todos los pensamientos son signos, también se remiten unos a otros. En el Gráfico 1, se puede observar cómo es una triada del signo según Peirce (1986), en el gráfico se logra a una semiosis que podría continuarse hasta convertirse en infinita.

Gráfico 1.*Ejemplo de semiosis infinita*

Fuente: Elaboración propia a partir de Peirce (1986).

Añadiendo un poco más de complejidad al análisis, se debe agregar el término símbolo, que es “un término, un nombre o una imagen que puede ser conocido en la vida diaria, aunque posea connotaciones específicas además de su significado corriente y obvio” (Jung, 1984, p. 17). El símbolo en todo caso, es un signo que ha sido tan arraigado por las personas que ya no necesita una interpretación profunda para ser comprendido. Llevando esto al cine, Palma (2015) expone que existen signos del cine, representados en escenas específicas que se han constituido como símbolos y que forman parte del conocimiento común compartido, es decir, la cultura. Este tipo de escenas permanecen en la mente del espectador y puede recordarlas e identificarlas a través de uno o más signos.

Un ejemplo se puede hacer una escena de la batalla final de *Avengers: Endgame* (Russo y Russo, 2019). Cuando parece que todo está perdido, se muestra un plano donde se ve al Capitán América y de pronto se escucha un sonido que saca de sí al espectador. Aparece un primer signo que es la voz de Falcon diciendo “On your left”, esto sería la primeridad de Peirce y, de hecho, es una frase que podría considerarse un símbolo, ya que no es la primera vez que se ha usado en una película del universo de Marvel y, por tanto, carga un mayor significado que es entendido, interpretado y relacionado por el espectador que ha visto las otras películas del universo.

Luego, siguiendo con la escena, detrás de Capitán América aparece un aro de luz y el personaje se gira obviamente a la izquierda para verlo, esta es la segundidad, en este caso se podría decir que se agrega un signo más (el aro de luz), porque nuevamente alguien que ha visto la película de Doctor Strange puede interpretar y conocer ese signo, pero también se puede decir que se agrega contexto. Es por este último signo que, en la terceridad, el espectador puede interpretar y predecir lo que va a suceder a continuación. A esto se le agrega la banda sonora con la aparición de superhéroe tras superhéroe, logrando una entrada épica para cada uno de ellos y Capitán América termina también con un último signo, una frase épica, “Avengers, assemble”.

Esta forma de análisis muchas veces sucede de manera inconsciente para el espectador, pero esto no quiere decir que se deje de cumplir con la tarea de interpretar y comprender signos. La tarea de esta investigación es realizar ese trabajo y desglosar cada signo para lograr comprender sus significados.

2.1.2 La semiótica en el vestuario

El signo es un instrumento que sirve para entender el mundo que nos rodea. Según Casetti y Di Chio (1994), para entender el cine se necesita una descripción detallada y una interpretación hecha por el espectador. El cine entendido como expresión artística es una disciplina que sirve para la comunicación con los espectadores, en el cine se cuentan historias, que tienen un contexto, unos personajes, unas acciones, y todos estos son signos. Los signos están para poder expresar lo que pensamos, queremos y sentimos en relación con el mundo (Conesa y Nubiola, 1999). La interpretación es la actividad más realizada por los humanos, pues a diario nos enfrentamos a entender el mundo a nuestro alrededor. En las piezas audiovisuales, los signos más fáciles de identificar son los personajes y sus acciones; pero hay signos que se representan con las herramientas técnicas audiovisuales, como el encuadre, la luz, la locación, el sonido, la escenografía o el vestuario.

Cada uno de estos elementos audiovisuales tiene significados, estos signos transmiten información al espectador y como se ha mencionado anteriormente, comunican. En una pieza audiovisual, las acciones que realiza el actor son el primer grupo de signos en ser interpretado por el espectador, este grupo es el más accesible de interpretar porque es lo que el espectador ve y escucha en una primera instancia. Si se hiciera un análisis de la primera y segunda navegación de García-Noblejas (2004), el personaje, sus acciones y reacciones caben dentro de la primera navegación. Mientras que para la segunda entrarían elementos más específicos, como los planos, su angulación, el movimiento de cámara, la luz, su temperatura, los colores, las

locaciones, la escenografía, y por supuesto, el vestuario. Todos estos elementos que conforman la puesta en escena son signos que transmiten información, que comunican.

Estos signos de las piezas audiovisuales, son llamados fanerones³ o ideas por Pierce (1986). Son aquellos objetos, físicos en su mayoría, que invitan a la reflexión y a través de estos se puede conocer la realidad. Es así que para esta investigación se analiza el vestuario como signo que comunica distintos aspectos del personaje a analizar. Es a través de los signos del vestuario, que se lo logra comprender a profundidad los detalles del personaje. Cabe resaltar que con este tipo de análisis se pueden hacer diversas interpretaciones sobre la realidad que uno como espectador o estudioso percibe. Es aquí donde se encuentra la riqueza de este análisis.

Para este tipo de análisis, uno debe ser capaz de desglosar cada signo que logra percibir para comprender con mayor profundidad lo que la pieza audiovisual quiere contar. La idea de ver cine consiste en desarmar todo lo que uno ve en pequeños grupos para entender cada uno por separado y en conjunto. Según Rivera (2007), para comprender una pieza audiovisual es necesario descomponer e identificar sus partes y entender por qué el creador las ha organizado de esa manera. Para el autor, existen tres claves básicas para entender cine: la clave estructural, en la que se hace este desglose de partes; la simbólica, compuesta de signos y significados; y la ideológica, cuando se entiende a un filme como vehículo de discursos sociales (Rivera, 2007).

Para entender estas claves se presenta un ejemplo tomado de la película *Harry Potter y la piedra filosofal* (Columbus, 2001): la escena en la que Harry y Ron se conocen en el tren camino a Hogwarts (Ver figura 1). Ron entra al vagón donde se encuentra Harry y pregunta si puede sentarse allí ya que el tren está lleno. Harry lo invita a sentarse y ambos se presentan.

Figura 1.

Harry Potter y Ron Weasley se conocen en el tren camino a Hogwarts



Fuente: Harry Potter y la piedra filosofal (Columbus, 2001).

³ Peirce (1986) entiende a fáneron como a la totalidad colectiva de lo que de algún modo o en algún sentido tiene presente la mente, sin considerar en absoluto si se corresponde con algo real o no.

Para entender los grados y claves del signo con este ejemplo, se usarán ciertos elementos del vestuario de Harry y Ron. En la primeridad, el espectador se fija en ciertos elementos como las prendas que llevan los dos personajes: Ron viste una camisa y una casaca, y Harry lleva un polo y una camisa. En ambos casos, se tratan de prendas no ostentosas ni llamativas y también parecen ser de una talla más grande. Tras exponerse a estas prendas (objetos o referentes), en la segundidad, el espectador logra conectar otras ideas en relación al objeto que ha percibido, estas ideas son los signos o representámenes. Algunas ideas que pueden surgir respecto a prendas holgadas y viejas es que pueden haber pertenecido a alguien anteriormente (signo).

Por último, al llegar a la terceridad, el espectador conecta finalmente estos signos con un interpretante que encierra todo lo que ha percibido de la realidad y todos los signos que ha conectado en su mente con ese objeto de la realidad. En el caso del ejemplo, se puede decir que el espectador logra entender por qué Harry y Ron llevan prendas reusadas. En el caso de Harry, se conecta con su familia *muggle*, pues se sabe que lo trataban un poco mal y la ropa que él usaba es ropa vieja de su primo Dudley. En cuanto a Ron, se sabe que su familia es muy numerosa y que su situación económica no es la mejor, por lo que los hermanos mayores heredaban sus prendas y otros objetos a los menores. Para conectar estas ideas del signo, se presenta la tabla 4, en la que se hace una explicación de los grados de los signos de Peirce (1986) en relación a las claves para entender el cine propuestas por Rivera (2007).

Tabla 4.

Primeridad, segundidad y terceridad para entender el cine según Rivera (2007)

Grados de los signos	Elementos de los signos según Peirce (1986)	Claves para entender el cine según Rivera (2007)
Primeridad	Objeto o referente: Ron viste una camisa y una casaca, y Harry lleva un polo y una camisa	Clave estructural Se desglosan las partes que el espectador puede percibir, en este caso, el vestuario es el elemento audiovisual en estudio y se toman como puntos de partida dos prendas de cada personaje.
Segundidad	Signo o representamen: prendas holgadas y viejas = prendas que le pertenecieron a alguien anteriormente	Clave simbólica Se conectan los objetos con las ideas y se llega a los signos. Estas ideas se forman gracias al conocimiento y experiencias de la persona que interpreta. por lo que, a pesar de intentar ser objetivos, siempre tendrá una pizca de subjetividad. En este caso, se puede interpretar que las prendas grandes y viejas pueden ser prendas de segunda mano.
Terceridad	Interpretante: Ron hereda prendas de sus hermanos, porque su familia	Clave ideológica Al conectar objeto con signo se obtiene un interpretante que relata parte del filme. Este interpretante se puede convertir

pasa por una situación económica complicada	nuevamente en el signo de otro objeto para formar un interpretante nuevo y así se daría una semiosis infinita. Estos
Harry hereda prendas viejas de su primo, es una forma de demostrar que sus tíos no lo estiman	interpretantes, también se pueden considerar como vehículos de discursos sociales, pues terminan siendo ideas sobre algo que se quiere transmitir al espectador. El discurso será cada vez más completo cuando se incluyan más signos en el análisis.

Fuente: Elaboración propia a partir de Peirce (1986) y Rivera (2007).

Al saber hacer estas conexiones, solo con dos prendas de cada personaje, se ha podido conocer un poco de ellos, el espectador ha logrado percibir significados provenientes del vestuario que enriquecen de valor a la historia sin necesidad de articular una palabra. Ese es el lenguaje audiovisual que se debe buscar para que las obras audiovisuales estén bien logradas, se debe mostrar lo que se quiere contar y no necesariamente a través del dialogo. Una de las maneras de lograrlos es a través del vestuario, pues este siempre está cargado de signos que brindan información del personaje y de su historia, solo está en el espectador lograr comprender los signos e interpretarlos de la mejor manera.

2.1.3 El diseño de vestuario como signo

Los signos en el cine son en su mayoría elementos tangibles con los cuales se juega en diferentes planos, encuadres, colores y que se acompañan de signos lingüísticos, sin embargo, cuando estos están sujetos a una débil interpretación, se sobrecargan de sentido, para que la lectura del interpretante se asemeje a lo deseado por el autor. También existen signos universales o generales, los cuales, sin importar el contexto, se pueden entender, en este caso, son presentados de forma más sutil, puesto que, no se debe acentuar el mensaje para su entendimiento. Desde la mirada de Peirce (1986), estos son conocidos como el signo en primeridad. En el caso del cine, un ejemplo de dicha primeridad puede entenderse desde el ámbito narrativo con un objeto, el cual carga un signo sin causa-efecto, es decir sin un contexto de sentido, pero al relacionarlo con otros signos aporta a la narración de la historia. Esto puede ser comparado con un recurso narrativo llamado *planting*⁴. Al superar la primeridad y llegar a la segundidad y terceridad se completaría la utilización de este recurso al llegar al *pay off*⁵.

⁴ Un *planting* es un recurso narrativo preparatorio que crea una expectativa, por débil, engañosa o inconsciente que sea, de un futuro desenlace de la trama o cuyo recuerdo de alguna manera garantiza una recompensa en retrospectiva (Berliner, 2020, p. 175).

⁵ La recompensa o el *pay off*, generalmente resuelve, a su debido tiempo, uno o más argumentos que el *planting* dejó colgando, o bien se basa en información plantada para cumplir con un patrón narrativo (Berliner, 2020, p. 175).

En el cine, los *plantings*'s son elementos que se presentan repetitivamente sin algún significado aparente. Los *plantings*'s cargan signos elegidos de forma intencionada, para que el espectador pueda analizarlos, procesarlos y, eventualmente, decodificarlos hasta que se conviertan en *pay off*'s. Los *pay off*'s se dan cuando el espectador logra comprender el signo y la idea que se quiere transmitir, esta comprensión profunda se da gracias a la repetición del *plantings* y a las ideas presentadas durante toda la historia que terminan de encerrar el significado del *plantings*. La repetición de signos en el cine puede ser muy favorable. Al generar signos y cargarlos de un significado, se pueden forjar conocimientos en el espectador para que este pueda relacionados con otras ideas y en otros ámbitos.

Estos nuevos conocimientos o interpretaciones de ciertos signos se pueden volver universales, pues las personas tienden a imitar los comportamientos de otras. Para un espectador o una persona en general, un corazón rojo significará amor, mientras que un corazón roto será desamor. El cine pone a disposición del espectador estos signos y más elementos audiovisuales para que pueda vivir experiencias inimaginables, pues como afirma McLuhan (1974), una pieza audiovisual “pone a disposición de muchos en muchos momentos y lugares lo que de otro modo quedaría restringido a unos pocos” (p. 236). Los signos, la repetición y sus significados son, entonces, elementos de ayuda para que la historia se pueda contar y contribuyen a generar empatía entre protagonista y espectador para que este último logre sentirse identificado con el personaje y se cuestione si haría lo que el personaje hace para lograr su objetivo.

2.2 Nivel narrativo: los textos en las pantallas

En este apartado es necesario tomar en cuenta a la Poética de Aristóteles, cuyos aportes siguen siendo claves para entender muchos conceptos, pues este texto, como afirma Brenes (2011), “dice algo sobre la naturaleza de las historias, que es, ‘qué’ son y ‘por qué’ están hechas” (p. 103). Para Aristóteles (1974), una historia es la representación de la acción humana en cuanto se dirige a la felicidad o la infelicidad. Dentro los géneros que estudió (tragedia, comedia y epopeya), Aristóteles considera a la tragedia como la más importante y de ella destacó seis elementos: los internos (*myth* o fábula, *ethos* o personajes, y *dianoia* o pensamientos), y los externos (*lexis* o lenguaje, *opsis* o espectáculo y *melopeya* o canto). Para el filósofo, el elemento más importante es la fábula.

La fábula, según Bal (1985), es la transición de un estado a otro por la que pasa un agente actor que es el que lleva a cabo las acciones que él puede causar o simplemente experimentar. La autora hace una distinción entre fábula e historia. Para Bal (1985), la fábula es una secuencia lógica y cronológica de acontecimientos, mientras una historia es la presentación de una fábula. Para contar una historia es necesario crear un texto, que es una

especie de versión con la que se cuenta una historia. Para la creación de un texto se toma como base a la semiótica y la simbología, pues los textos se deben narrar con un lenguaje con signos lingüísticos que son emitidos, por ejemplo, por un narrador. Es aquí donde se destaca la semiótica con los signos presentes en todo momento, pero las historias van mucho más allá.

En el caso de las piezas audiovisuales, el primer paso para contar una historia es hacer el guion, para la creación de un guion se parte de la narratología. Para Bal (1985) una historia debe tener cuatro elementos básicos, estos son: acontecimientos, actores, tiempo y lugar. Para la autora, estos elementos son descriptibles y es en esta descripción donde aparece lo valioso de la narración, pues aquí se establecen relaciones que generan fuerza dramática y narrativa para las historias.

La presentación de cada elemento y las relaciones que se van formando entre ellos convergen de manera impecable. Las piezas audiovisuales cuentan con elementos como imagen, sonido, música, diálogo, iluminación, escenografía, efectos especiales y diseño de vestuario. Sin embargo, a pesar de todas las mejoras, no se dejan de lado las bases de la narratología expuestas por Aristóteles, estas son las técnicas épicas y dramáticas, donde el medio es la palabra; y el objeto, el hombre. En las piezas audiovisuales, la palabra servirá para la narración y el hombre para la representación, así se logra la *mimesis praxeos*. A lo que García-Noblejas (2003) denomina “reconocimiento poético” por su relación con la *praxis* humana o representación de la vida humana (p. 278).

Además, Bal (1985) afirma que las fábulas deben de cumplir con dos supuestos, lo primero es que debe haber una correspondencia entre la estructura profunda de la fábula y la historia con el texto, esto habla de la lógica y del sentido interno que cada historia debe tener. Las historias deben tener como base la realidad, eso no significa que sean un reflejo exacto de la realidad, porque no lo son, solo que deben ser similares y las acciones deben ser coherentes con las acciones que realizaría una persona común y corriente. La lógica de las acciones del actor implica que se perciban con naturalidad y en concordancia con el mundo en que se realiza la historia. El segundo supuesto que las historias deben cumplir es que las fábulas, historias y textos deben ser interpretables, se debe poder experimentar y hacer catarsis. Pues el espectador debería poder percibir y empatizar con lo que experimenta el actor.

2.2.1 Las piezas audiovisuales como textos narrativos

Siguiendo los conceptos de Bal (1985) y entendiendo a la narratología como la forma de contar una historia, hay que detenerse en los textos narrativos que se estudian en esta investigación. Las piezas audiovisuales son textos narrativos, porque se cuenta una serie de acontecimientos que un actor experimenta (fábula) ordenados de tal manera que obtienen lógica

y son interpretables (historia), y con la imagen, el sonido y demás elementos audiovisuales, la historia obtiene un fondo y una forma (texto narrativo). Ahora, la narración en el cine ha sido dominante desde sus inicios. Pero esto no por una presencia estable, sino más bien por una presencia dinámica, cambiante y en constantes alteraciones.

El cine ya no es lo mismo que era cuando los hermanos Lumière, Griffith, Eisenstein o Méliès presentaron sus obras. La manera de hacer cine ha cambiado y seguirá cambiando. Sin embargo, la forma clásica de los tres actos y los elementos de las historias siguen presentes. Las piezas audiovisuales mejoran en cuanto a técnica y esta está al servicio de las historias, en las que se ha de contar un argumento y presentar personajes que tratan de cumplir con un objetivo y resolver un conflicto. Los espectadores, como afirman Bordwell y Thompson (1996), solo tienen que concentrarse en seguir la historia e intentar captar todos los detalles.

Como afirma McKee (2008), “no existen recetas para la escritura de guiones que garanticen el punto de cocción. La narrativa es demasiado rica en misterio, complejidad y flexibilidad para reducirla a una fórmula [...]. Por el contrario, el guionista debe atrapar la forma narrativa” (p. 38). No existe algo que garantice que una historia sea buena, pero lo que sí se puede lograr es que los elementos que conforman una historia alcancen una unidad lógica y coherente en un mundo diegético creado. Para esto es importante repasar cada elemento.

2.2.2 Elementos de la narrativa en las piezas audiovisuales

En este apartado, se toman en cuenta definiciones breves de los cuatro elementos de la narratología planteados por Mieke Bal (1985), estos son: acontecimientos, actores, tiempo y lugar. Y posteriormente, se extiende la profundidad del concepto de personaje, que es primordial para el objetivo de la investigación. A continuación, se presenta la Tabla 5, en la que se describen los elementos de la narratología según Bal (1985).

Tabla 5.

Elementos de la narratología de Bal (1985)

Elementos de la narratología de Bal	Definiciones
Acontecimientos	El acontecimiento es “la transición de un estado a otro que causan o experimentan actores” (Bal, 1985, p. 21). Los acontecimientos son realizados por un actor, en un momento determinado y un lugar específico, deben seguir una estructura lógica en la que se relacionan entre sí.
Actores	Los actores son aquellos que causan o sufren una secuencia de acontecimientos, por tanto, son elementos de importancia en la selección de acontecimientos y en la formación de secuencias. No necesariamente tienen una figura humana.

Tiempo	El tiempo es la medida del cambio. Por esto, si un acontecimiento es un proceso y un proceso es un cambio, el tiempo estará presente en toda narración, pues toda historia ocurre en un periodo de tiempo y en un orden determinado. “Un proceso es un cambio, una evolución, y presupone, por tanto, una sucesión en el tiempo o una cronología” (Bal, 1985, p. 45).
Lugar	El lugar es la representación espacial donde suceden los acontecimientos. Cuando el lugar no está definido por el guionista, gracias a la descripción, el espectador puede crear una localización ficticia en su mente, o como Lotman le llama, una “dimensión espacial en la imaginación humana”.

Fuente: Elaboración propia a partir de Bal (1985).

Es preciso hacer una distinción entre actor y personaje. Cabe resaltar que “un actor constituye una posición estructural, mientras que un personaje es una unidad semántica completa” (Bal, 1985, p. 87). Un personaje puede tener características humanas, pero un actor no necesariamente. Aquí se inserta el término *actante* que se refiere a una clase de actores con ciertos roles específicos, de los que se hablará posteriormente. Regresando a los personajes, en una historia, estos “difieren entre sí [...], cada uno evoluciona de forma distinta respecto del lector. Éste llega a conocerlos, mejor o peor que otros personajes, los encuentra más o menos interesantes, se identifica con mayor o menor facilidad con ellos” (Bal, 1985, p. 88).

El personaje, entonces, “es un elemento narrativo fundamental, el alma de una historia” (Atarama, 2020, p. 47). Es aquel que “empapa la historia, le da dimensión y la mueve en nuevas direcciones: con su manera de ser, sus intenciones y su actitud, cambia el curso inicial que la historia llevaba” (Seger, 2011, p. 161). Como afirma Evans (2008), los personajes son fáciles de reconocer y son ellos los que orientan al espectador en la narrativa. Es por eso que el guionista debe plantearlo de la mejor manera posible, pues como afirma Egri (2009), “el personaje es la materia prima fundamental con la que el autor dramático se ve forzado a trabajar, por lo que debemos conocerlo tan a fondo como sea posible” (p. 59).

Para Aristóteles (1974), los personajes deben tener cuatro cualidades: deben ser buenos, apropiados, semejantes y consecuentes. Además, deben tener verosimilitud, necesidad y coherencia. Con las acciones que estos realicen, el espectador conoce realmente al personaje, pues las acciones son el principal elemento que proyecta el carácter de un personaje, este “se revela en las decisiones que un ser humano toma bajo presión, cuanto mayor sea la presión, más profunda será la revelación y más adecuada resultará la elección que hagamos de la naturaleza esencial del personaje” (McKee, 2008, p. 132).

Rivera (2007) afirma que el personaje es el alma de una historia, pues este provoca “afectos y aversiones, identificación o distancia, simpatía o abierta antipatía; es el que, más allá

de la historia y los efectos visuales, puede tocar el corazón de cada uno de los espectadores” (p. 97). Siguiendo esta línea, Brenes (2012) expone que los personajes se encuentran “al servicio de la trama, que como ‘el alma de la tragedia’ es ‘el patrón de sentido’ que manda y organiza el tiempo moral en el cual se desarrollan los cambios que operan en los personajes” (p. 10). Es el personaje quien impulsa el desarrollo de las acciones con el fin de cumplir un objetivo. Como afirma Estévez (2015, “en el cine, los personajes suelen ser los actores principales de una ficción y quienes dan impulso a las acciones” (p. 40). Pero se ha de resaltar que las metas que el personaje se plantea “nacen siempre de una tensión interna, de un conflicto dramático que lleva siempre a una historia interna” (Sánchez-Escalonilla, 2013, p. 82).

Para Seger (2011), las metas del personaje son parte esencial de las historias, porque a partir de estas se crea un hilo que dirige la historia hacia una dirección, según la autora, “estos elementos son necesarios para definir con claridad quién es un personaje, qué quiere, por qué lo quiere y qué acción es capaz de tomar para conseguirlo” (p. 162). Pues “si no sabemos por qué un personaje está haciendo algo, será difícil que nos sintamos involucrados en la historia que protagoniza” (Seger, 2011, p. 163). Para que el espectador se sienta involucrado, la narración debe mostrar qué es lo que el protagonista quiere, por qué y para qué. Allí es donde aparecen los conflictos del protagonista.

Para comprender mejor lo mencionado anteriormente, hay que distinguir los tipos de conflictos. Según Sánchez Escalonilla (2007), existen tres:

- Conflicto interno: responde a las cuestiones internas de los personajes, “donde se relata una evolución de los personajes en arcos de transformación” (Sánchez Escalonilla, 2007, p. 51).
- Conflictos de relación: es el conflicto que los personajes generan al interactuar con otros personajes, “tramas secundarias o subtramas, fruto de los conflictos de relación entre personajes” (Sánchez Escalonilla, 2007, p. 52).
- Conflicto básico: establece la trama de la historia, se presenta a un personaje que desea lograr algo y deberá enfrentarse a ciertos obstáculos para desarrollar su búsqueda, “las tramas maestras de acción” (Sánchez Escalonilla, 2007, p. 52).

Como afirma Pérez-Guerrero (2011), “un guionista puede diseñar un personaje fascinante, pero si no tiene una meta externa, la audiencia no querrá saber sobre sus fobias y anhelos más íntimos” (p. 277). Pero es importante que los conflictos a los que el personaje se enfrente sigan el cumplimiento de las leyes diegéticas del mundo de ficción en el que se encuentran (Camán y Atarama, 2015). Como explica Melgar (2007), la forma en la que se presenta el conflicto debe ser verosímil y estar en concordancia con el carácter y la fuerza del

protagonista. Tubau (2006) explica que el conflicto crece en tanto el personaje crece con él, y, viceversa, si el conflicto crece, el personaje evoluciona. Como explica Sánchez-Escalonilla (2007), el conflicto es un problema que ocurre “entre personajes, en el interior de los personajes, o en forma de reto externo a los personajes” (p. 52).

Para que un personaje evolucione, este ha de superar ciertos obstáculos. Normalmente, es en el tercer acto donde “se resuelve el problema, se acaba la tensión y se arregla todo” (Seeger, 2001, p. 54). En este acto se muestra la resolución de la historia y suele estar acompañado de la resolución del arco de transformación del personaje. El final de una historia suele cumplir con una de las siguientes dos variables: el personaje consigue lograr su objetivo, ya que era lo que necesitaba; o el personaje no logra su objetivo porque no era lo que necesitaba. Estas variables responden a un conflicto principal. Para hablar del arco de transformación se debe tener en cuenta al conflicto y el objetivo interno del personaje, pues como afirma Sánchez-Escalonilla (2013), “el objetivo interno es el motor de los conflictos internos y la razón que da verdadero sentido a las acciones de los personajes” (p.85).

Cuando las historias terminan y el personaje no logra su objetivo porque no era lo que necesitaba, el personaje sí logra conseguir lo que necesita, eso quiere decir que no cumple su objetivo principal, pero sí el interno y esto se refleja en su arco de transformación, en el crecimiento o evolución del personaje. En las historias, “los personajes son alguien al comienzo del relato, y al final, fruto del devenir de diversos acontecimientos en los que se han visto envueltos, se han convertido en otros, han entendido algo nuevo sobre el mundo en el que viven” (Estévez, 2015, p. 69). Como afirma Brenes (2012, p. 15), “el crecimiento interior del personaje se da en sentido positivo de mejoramiento, y no tiene relación con el éxito o fracaso externo de la misión que se ha propuesto”.

Tras estudiar los conceptos en torno a los personajes, conflictos y arco de transformación, se debe regresar al corpus de la investigación, que es el diseño de vestuario. A continuación, se presenta un apartado en el cual se explica cómo el vestuario puede ser una fuerza dramática que mueve a las historias.

2.2.3 El diseño de vestuario como recurso narrativo en las historias

Según Bordwell y Thompson (2003), “el uso que hace el director de la puesta en escena crea sistemas que no solo guían nuestra percepción paso a paso, sino que también ayudan a crear la forma global de la película” (p.173). En las piezas audiovisuales se presentan elementos que hacen que el espectador se cuestione si “lo que está en juego es una exploración del sentido de su vida” (García-Noblejas, 2004b, pp. 35-36), pero estos cuestionamientos solo surgen cuando el espectador está inmerso en la historia. Si bien a la hora de escribir historias, el

guionista será consciente de todas esas relaciones entre los elementos presentados, puede que el espectador no lo logre en una primera visualización.

Es por eso que se ha de recurrir a la propuesta de García-Noblejas (2004) acerca de la recepción de una obra cinematográfica, en la que existen dos momentos: la primera y la segunda navegación; o como Ricoeur (2004) los llama: comprensión y aplicación. En la primera navegación, el espectador tiene el primer acercamiento a la trama narrativa y dramática de la pieza audiovisual, aquí el espectador acompaña al protagonista de la historia a cumplir sus objetivos. En la segunda navegación, se llega a un nivel más profundo de exploración del mundo de ficción en el cual se desarrolla la historia. Aquí el espectador se logra sumergir en el mundo para comprender todas las cuestiones que es capaz de vislumbrar y prestará atención a todo aquello que cree que es importante y puede influir en la historia.

Para Caman y Atarama (2015), la presencia de otros personajes cobrará importancia “en la medida en que actúen sobre el héroe, aconsejándolo, enseñándole, influyéndole, y, por ende, develando su intimidad” (p. 191). En este sentido, cuando algún elemento actúe sobre el protagonista y dé aportes para la historia, este cobrará importancia. Para Mckee (2008), “el diseño de los acontecimientos y el diseño de los personajes se reflejan mutuamente. Ningún personaje o personalidad puede expresarse con profundidad si no es a través del diseño narrativo” (p. 139). La narratología es la base para la creación de elementos que aporten a las historias, todos estos deben tener un sentido, una lógica y unas leyes en el mundo de ficción en el que se lleva a cabo la historia.

Según Brenes (2016), “el sentido surge de la configuración de todas las partes de la historia, no sólo de los diálogos sino también de las acciones y los pequeños detalles puestos en escena” (p. 179). Es aquí donde entra el vestuario y también otros elementos audiovisuales presentes en las historias. En cuanto a los personajes “cada decisión conlleva a una acción, y cada acción va revelando el verdadero carácter del protagonista. Si cambiamos los acontecimientos, cambiamos al personaje. Si cambiamos la personalidad del personaje, deberán cambiar los hechos” (Caman y Atarama, 2015, p. 189).

En ese sentido, si cambiara el vestuario del personaje, también tendría que cambiar el personaje y su personalidad y, por ende, cambiaría la historia. El vestuario cobra tal importancia que puede funcionar como una fuerza dramática que refuerza o respalda la evolución del personaje y su arco de transformación. Se suele pensar que, al dotar al personaje de las características fáciles de identificar como la edad, el sexo, la profesión, o sus características físicas, solo se describe al personaje externamente y que lo que convierte a los actores en personajes son sus acciones, pero no es así. Según Garrido (1996), “la tarea de dotar al personaje

de identidad se realiza de forma gradual y, de hecho, no se consuma hasta que el escritor pone el punto final” (p. 77). Y una parte primordial está en su forma física, no solo porque permite distinguir al personaje entre el resto, sino por todo el significado y la fuerza dramática que el mismo vestuario imprime sobre el personaje sin necesidad de que este tenga que realizar alguna acción. Pues, al fin y al cabo, los significados que se aportan gracias al vestuario son de vital importancia para la historia y, por esto, se puede afirmar que el vestuario es una fuerza dramática en la narrativa.

2.3 Nivel actancial: lo profundo de los detalles

Al analizar una producción audiovisual y entender el nivel semiótico y el nivel narrativo, el espectador puede llegar a un nivel de lectura más profundo. El modelo actancial es una metodología que se utiliza para adentrarse en aquellos elementos que resultan indispensables para contar una historia, elementos que terminan siendo vitales para el desarrollo de la narración y sirven “para visualizar las principales fuerzas del drama y su rol en la acción” (Saniz, 2008, p. 92). Estos personajes⁶ pueden ser seres humanos, animales, objetos o incluso elementos intangibles. Según Vílchez (1983), el origen del significado de actante ha sido probado en la fotografía, la literatura y/o el teatro, y tiene como protagonista visual a un objeto, animal o persona; y según Saniz (2008), “los actantes son pues ‘personajes’ en un rol dado. Estos personajes pueden ser: ya sea humanos, ya sea animales, ya sea objetos” (p. 92). Además, en algunas narraciones los personajes se pueden agrupar de acuerdo a las funciones o roles que tienen dentro de la narración, convirtiéndose así en un nuevo actante que cumple un rol profundo dentro del relato.

“El modelo o esquema actancial engloba a todos los estudios enfocados en determinar cuáles son los principales personajes que forman parte de la trama, y las funciones, segmentos de acción, que realizan” (Hernández, 2016, p. 72). Si bien este modelo “no es una metodología absoluta, sigue un planteamiento estructuralista y tiene las limitaciones propias de un análisis que se centra en las dinámicas de las estructuras profundas y de la superficie de un relato” (Atarama, 2018, p. 49). A pesar de que el número de tipos de actantes es muy limitado, el análisis que se puede hacer al respecto de las categorías de actantes es infinito, pues como afirma Ubersfeld (1999), “el modelo actancial no es una forma, es una sintaxis, capaz, en consecuencia, de generar un número infinito de posibilidades textuales” (p. 48).

⁶ El concepto de personaje en este apartado pertenece a la teoría de los actantes. Este se distingue de la teoría narrativa de personajes, los cuales son personajes humanos. Los personajes en la teoría de los actantes tienen características más profundas que se explican a continuación.

Sin embargo, para adentrarse en el análisis que se puede hacer con el modelo actancial es preciso diferenciar las 4 categorías que propone Greimas (1987): actante, personaje, actor y rol. Según Greimas y Courtés (1979), el actante es “aquel que cumple o quien sufre el acto, independientemente de toda determinación” (p. 3). El concepto de actante es un término que representa una amplitud de características de los personajes que están reunidos conforme a la función que realizan. El personaje es la parte superficial del actante, aquella que puede tener características humanas y funciona como un elemento para la historia. El actor es aquel que representa al personaje y el rol es una función que puede cumplir el actante, el personaje y/o el actor. Así como afirma Bobes (1988), “el actuante es la unidad de estructura de la obra de teatro, el personaje es la variante del texto, el actor da cuerpo en la escena al personaje y todos ellos desempeñan un papel, una función, un rol” (p. 47).

Estas categorías no solo se cumplen en el teatro, sino en los textos en general, por ejemplo, en una pieza audiovisual, y como afirman Bal (2001) y Ubersfeld (1999), el modelo actancial termina siendo una herramienta para leer las piezas audiovisuales. Con este modelo se logra comprender que todo actante cumple uno o más roles específicos y por eso es vital para la narrativa de la historia. Por tanto, “es correcto afirmar que se puede analizar a los personajes funcionales como actantes, en cuanto se comporten como un elemento que asume una función sintáctica de la obra” (Atarama, 2018, p. 46). Un actante “proporciona una visión nueva del personaje. Éste ya no es asimilado a un ser psicológico o metafísico, sino que es considerado como una entidad que pertenece al sistema global de las acciones” (Saniz, 2008, p. 92).

A pesar de todo, un actante no siempre es un personaje, mientras un personaje puede ser un actante y cumplir uno o varios roles actanciales. “Los conceptos de personaje y de actante no son equivalentes, un actante es una categoría que atiende a la función de un elemento narrativo en la estructura profunda del relato, mientras que el personaje pertenece a la estructura de la superficie” (Atarama, 2018, p.45). Sin embargo, esto no quiere decir que un personaje nunca pueda ser un actante, de hecho “un personaje, incluso en su definición más humanizada, es un actante; pero si se reduce la noción de personaje a las características humanas, no todos los actantes serían personajes” (Atarama, 2018, p. 47).

Un ejemplo para comprender mejor lo planteado anteriormente se da en la miniserie. En *The Queen's Gambit*, hay un destinador que es el elemento que le presenta a Beth (sujeto) cuál será su objetivo. En la miniserie, esta figura está representada por Mr. Shaibel, un personaje humano que está cumpliendo con el rol actancial de destinador. Pero si Mr. Shaibel jamás hubiera estando en el lugar donde se encontraba, Beth podría haber encontrado su objetivo al mirar un tablero de ajedrez con sus piezas. Al mirar este tablero, Beth podría haberse sentido

lo suficientemente motivada a aprender a jugar, sin necesidad de que hubiera alguien (personaje antropomórfico) que la impulsara. En ese caso, el tablero de ajedrez sería un personaje - actante, pues cumple con el rol de destinador, mas no un personaje humanizado. En esta investigación se analiza a los personajes en cuanto a actantes para mostrar la función que cumplen en relación a las fuerzas dramáticas que mueven a la historia.

2.3.1 Modelos actanciales y su evolución

Para realizar lo anteriormente dicho, es preciso recordar la evolución de los modelos actanciales. El primer académico que se ha de mencionar es Polti (1921), quien “representa una etapa interesante en el esfuerzo de clasificación de un cierto número de situaciones fundamentales” (Saniz, 2008, p. 93). Saniz (2008) afirma que este enfoque, en el que se agrupan las reacciones de los personajes, abre camino a las siguientes investigaciones. En el modelo de Polti (1921) existen treinta y seis situaciones fundamentales, estas son: salvar, implorar, vengar a un pariente, vengar un crimen, ser acosado, destruir, poseer, sublevarse, ser audaz, arrebatar o secuestrar, resolver un enigma, conquistar, odiar, rivalizar, adulterio homicida, locura, imprudencia fatal, incesto, matar a uno de los suyos desconocidos, sacrificarse por un ideal, sacrificarse por los parientes, sacrificar todo por una pasión, deber sacrificar a los suyos, rivalizar con armas desiguales, adulterio, crímenes de amor, el deshonor de un ser querido, amores impedidos, querer al enemigo, ambición, luchar contra Dios, celos, error judicial, remordimiento, reencuentro, y la prueba del duelo.

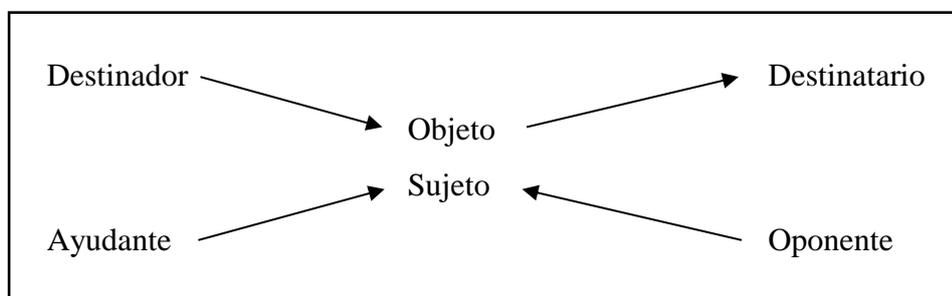
Luego aparece un modelo de Propp (1970). Según Saniz (2008), el estudioso “notó que, bajo diversas apariencias, la distribución de las funciones en los cuentos populares era a menudo similar y que podían ser reducidas a modelos” (p. 94). Según Propp (1970), los personajes podían cambiar de características superficiales pero lo que no cambiaría serían sus roles o funciones. Propp (1970) propone 7 actantes: el malo, el donante, el auxiliar, la princesa, el mandante, el héroe y el falso-héroe. También está Souriau (1950), cuyo “mayor aporte [...] reside en la identificación de un número limitado de ‘funciones dramáticas’” (Saniz, 2008, 95). Este estudioso “perfila y delimita la propuesta de Polti y Propp para construir seis funciones básicas” (Atarama, 2018, p. 50). Esas seis funciones son: león (fuerza orientada), sol (bien deseado), tierra (receptor deseado), marte (oponente), balanza (árbitro) y luna (ayudante).

Basándose en los autores anteriores, Greimas (1987) propone un nuevo modelo. Según Ricoeur (1984), “Greimas funda su modelo de semiótica narrativa en los roles actanciales basándose en algunos caracteres universales de la acción humana” (p. 89). Como se puede observar en el Gráfico 2, el modelo de Greimas (1987) tiene seis actantes: sujeto, objeto, destinador, destinatario, ayudante y oponente; que se relacionan entre sí en tres ejes: deseo,

comunicación y poder. Para Garrido (1996), los actantes de Greimas son actores que comparten una cualidad característica de naturaleza funcional: sirven a la misma intención, son la expresión de una relación funcional entre actores, relación que justifica la aparición de procesos y, por consiguiente, la existencia de la fábula (p. 99).

Gráfico 2.

Modelo actancial de Greimas (1987)

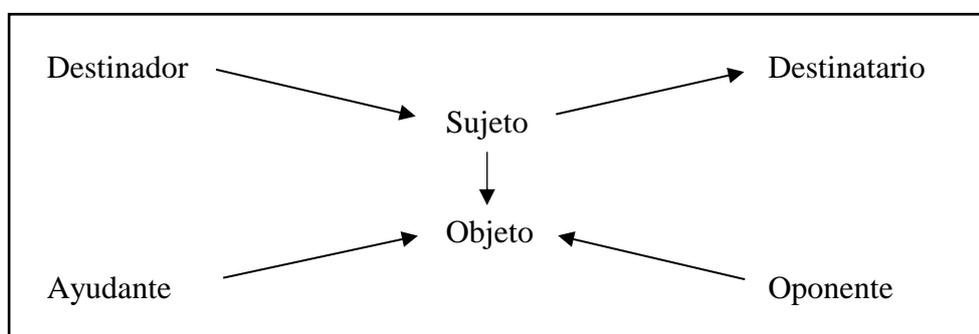


Fuente: Elaboración propia a partir de Greimas (1987).

Finalmente, Ubersfeld (1999) adapta el modelo de Greimas (1987) para el teatro, pero con algunos cambios (Ver Gráfico 3). La pareja ayudante-oponente actúan sobre el objeto (en el modelo de Greimas, la pareja actúa sobre el sujeto). Ubersfeld (1999) “permuta la pareja sujeto-objeto, haciendo del sujeto la función manipulada por la pareja destinador-destinatario, cuando el objeto se convierte en la cosa atrapada entre ayudante y opositor” (Saniz, 2008, p. 96). Este cambio debido a que el conflicto se desarrolla en torno al objeto y las fuerzas de la pareja destinador-destinatario se aplican sobre el sujeto (Sardon, 2001).

Gráfico 3.

Modelo actancial de Ubersfeld (1999)



Fuente: Elaboración propia a partir de Ubersfeld (1999).

El otro cambio está relacionado a la pareja sujeto-objeto, Ubersfeld (1999) afirma que “la determinación del sujeto sólo puede hacerse en relación con la acción y en correlación con el objeto” (p. 56), es por esto que Ubersfeld coloca al objeto en relación al sujeto como se ve en el Gráfico 2. Sin embargo, esto no quiere decir que el sujeto sea una pieza independiente a

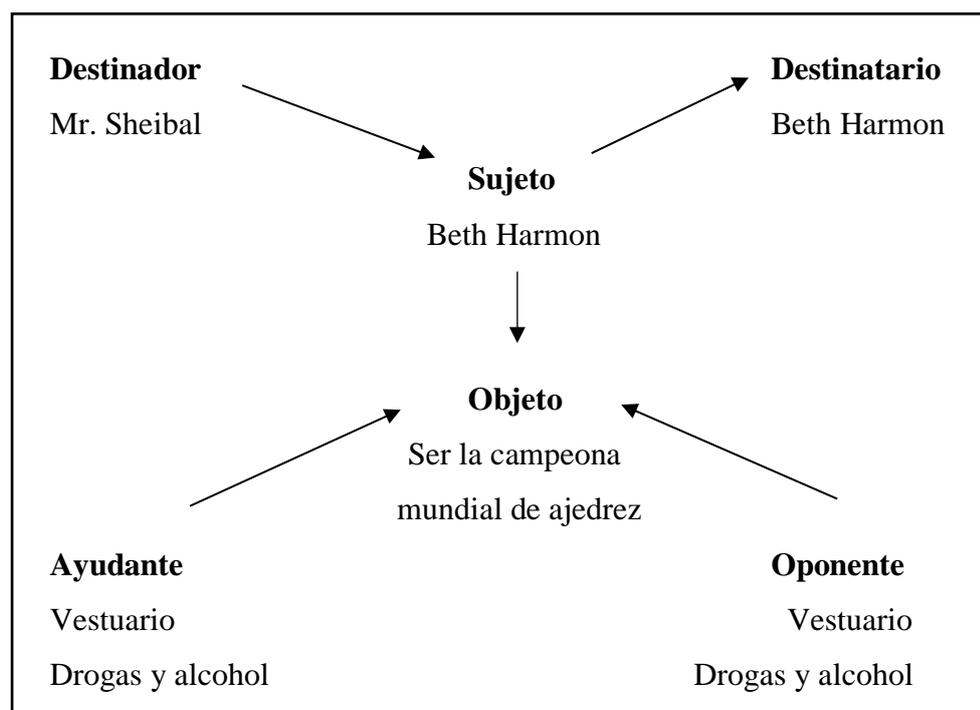
diferencia de las otras parejas de actantes, como aclara Ubersfeld (1999), “no hay sujeto autónomo en un texto, sino un eje sujeto-objeto” (p. 79). Un ejemplo se daría con la misma Beth, su objeto es ser campeona mundial de ajedrez, si no existiera el ajedrez ella no tendría un propósito y, por tanto, no habría historia.

2.3.2 *Los actantes, los ejes y los roles*

A continuación, en el gráfico 4, se presenta el modelo actancial aplicado a la miniserie *The Queen’s Gambit* para poder comprender las relaciones entre actantes, parejas de actantes y ejes que se explican posteriormente. En *The Queen’s Gambit*, la protagonista es Beth Harmon, ella es el sujeto del relato. Mr. Sheibal es el personaje que introduce a Beth en el mundo del ajedrez, es por esto que tiene el rol de destinador. Beth al conocer sobre el ajedrez se plantea un objeto que es ser la campeona mundial de ajedrez, por lo que el destinatario será ella misma. Finalmente, están el ayudante y el oponente, para los que se ha identificado dos personajes: el vestuario y las drogas y el alcohol. En el caso de estos dos roles y personajes, se debe anunciar que se tratan de roles dinámicos que cambiarán en determinados momentos de la historia hasta que Beth logre o no su objetivo.

Gráfico 4.

Modelo actancial aplicado a The Queen’s Gambit



Fuente: Elaboración propia a partir de Ubersfeld (1999).

En este apartado se explican las parejas de actantes, los roles que cumplen y los ejes (deseo, comunicación y poder) con los que tienen relación. En cada apartado, se explica cómo

cada personaje representa determinado rol y por qué el vestuario no cumple con los roles anteriores, hasta llegar a la pareja de ayudante-oponente, con la que se puede afirmar que el vestuario se puede analizar en cuanto a un personaje que cumple ambos roles.

2.3.2.1 Pareja sujeto-objeto. “La pareja sujeto-objeto es la pareja básica de todo relato dramático” (Atarama, 2018, p. 53). Como se señala anteriormente “no existe un sujeto autónomo en el texto, sino más bien un eje sujeto-objeto” (Ubersfeld, 1999, p. 56). Este binomio tiene dos actantes, por un lado, está el sujeto que es aquel “capaz de desear, querer o buscar, y por tanto mueve la acción dramática hacia el desarrollo de la historia” (Atarama, 2018, p. 55). Este sujeto suele ser activo y tener características humanizadas, las cuales hacen posible la presencia del deseo en la categoría actancial de sujeto (Atarama, 2018, p. 55). Por otro lado, está el objeto que “puede recaer en entidades concretas o abstractas, sin rasgos humanos, como pueden ser el dinero o el poder, ya que la categoría objeto cumple pasivamente la función de ser querido o deseado” (Atarama, 2018, p. 55).

La pareja sujeto-objeto se corresponde con el eje del deseo, el sujeto está en la búsqueda del objeto. Según Saniz (2008), “el eje sujeto-objeto traza la trayectoria de la acción y la búsqueda del héroe o del protagonista. Está llena de obstáculos que el sujeto debe vencer para avanzar” (p. 96). Además, Garrido (1996) afirma que esta relación “implica, desde una perspectiva semántica, un hacer; es una relación de deseo, que se transforma en el plano de la manifestación textual en una relación de búsqueda” (p. 96). Existe una relación entre los actantes que se interpreta con términos lógicos, la pareja sujeto-objeto se interpreta como el querer, que por medio de la acción se convierte en hacer, afirmando así que las historias con estos actantes (incluyendo las parejas destinador-destinatario y ayudante-oponente) son historias de búsqueda (Garrido, 1996, p. 50).

Comprendiendo lo expuesto y llevando estos conceptos al diseño de vestuario, es imposible decir que el vestuario pueda funcionar como sujeto, ya que no está en la búsqueda de algo, no tiene características humanizadas, ni realiza acciones. Sin embargo, el vestuario sí podría funcionar como objeto, en tanto el sujeto recaiga en el deseo al vestuario, pero aplicando este análisis a la muestra de interés de esta investigación (revisar modelo de actantes aplicado a la muestra de la investigación, Gráfico 3), el vestuario no es un objeto para el caso de la protagonista de *The Queen’s Gambit* porque este no es el fin último de la protagonista.

2.3.2.2 Pareja destinador-destinatario. La pareja destinador-destinatario cumple con ciertos roles que son vitales para las historias. Para Bal (2001), “la intención del sujeto es en sí misma insuficiente para alcanzar el objeto” (p. 35), es por esto que son necesarios otros personajes o actantes para el desarrollo de las historias. En este eje el destinador se define como

“la fuerza que facilita, propone o plantea al sujeto el objetivo a perseguir” (Atarama, 2018, p. 55), es aquel que “pone el objeto al sujeto/héroe como objetivo que ha de realizarse en el proceso de comunicación” (Vilches, 2017, pp. 18–19).

El destinatario cumple la función de receptor o beneficiario de la búsqueda del sujeto hacia el objeto; así, esta búsqueda se realiza en dirección o interés del destinatario, quien atribuye valor a la acción realizada por el sujeto. El destinatario puede ser el mismo sujeto, cuando su deseo se mueve en interés de él mismo, de su satisfacción, o puede ser otro personaje que se beneficia del objetivo del sujeto. (Atarama, 2018, p. 56)

Según los términos lógicos que expone Garrido (1996), la pareja destinado-destinatario se interpreta como el saber, es por esto que considera que la pareja destinador-destinatario cumple el eje de la comunicación, debe existir una comunicación activa entre ambos. Sin embargo, Saniz (2008) plantea que “el eje destinador-destinatario es el del control de los valores y por ende de la ideología. Decide de la creación de los valores y de los deseos y de su repartición entre los personajes (p. 96).

Como ya se ha mencionado, en esta investigación se analiza del vestuario de la protagonista de la serie, y el vestuario no puede ser destinador porque no presenta el objeto al sujeto (protagonista) y tampoco es destinatario porque en *The Queen’s Gambit*, el destinatario es el sujeto en sí mismo. En el caso esta pareja de actantes, el destinador sería Mr. Shaibel y el destinatario sería la misma Beth, entre ambos está el eje de la comunicación, pues esta será vital para el desarrollo de la historia como destinatario.

2.3.2.3 Pareja ayudante-oponente. La tercera pareja es la de ayudante-oponente, aquí “el ayudante facilita la consecución del objeto propuesto al sujeto por el destinador. El ayudante es un colaborador al eje del deseo, acercando el desarrollo de la historia a alcanzar el objetivo trazado para el sujeto” (Atarama, 2018, p. 58) y el oponente “es el ayudante negativo cuya misión es interponerse al propósito del héroe o sujeto” (Vilches, 2017, p. 20). En los diferentes modelos actanciales presentados anteriormente, resalta el planteamiento de Greimas (1987), que propone que esta pareja responde al objeto, y Ubersfeld (1999), quien expone que en realidad responde en función al sujeto. Bal (2001) propone una solución, ella afirma que “estos actantes son en muchos sentidos distintos de los demás. No están en relación directa con el objeto, sino con la función que relaciona al objeto con el sujeto” (p. 38). En esta investigación se analiza al objeto de estudio en relación a esta pareja de actantes (ayudante-oponente) cuando esta incide en el eje sujeto-objeto.

Como afirma Atarama (2018) “se trata de actantes vinculados al eje sujeto-objeto, en cuanto facilitan o dificultan que el deseo del sujeto alcance el objeto. Y justamente porque están ligados al objeto propuesto [...], estos actantes tienen un carácter más dinámico que los demás” (p. 59). Esta pareja tiene una característica que la destaca de las otras y es que es dinámica, su función es “esencialmente móvil; el ayudante puede, en ciertas etapas del proceso, convertirse de repente en oponente, o convertirse, por una ruptura de su funcionamiento, en ayudante y oponente a un tiempo” (Ubersfeld, 1999, p. 51). Esto lo confirma Vilches (2017) cuando menciona que tanto ayudante como oponente “participan en el conflicto de personajes que deriva del conflicto narrativo. Un personaje puede ser ayudante (aliado, novia, socio) de otro en cierto momento y luego convertirse en oponente” (Vilches, 2017, p. 20).

Según Garrido (1996), la pareja ayudante-oponente cumple el eje del poder, estos actantes “desempeñan cometidos paralelos a los de la categoría del adverbio: señalan las circunstancias que favorecen o dificultan la consecución del objeto por parte del sujeto” (p. 99). Saniz (2008) también expone que “el eje ayudante-opositor facilita o impide la comunicación. Produce las circunstancias y las modalidades de la acción, y no es representado necesariamente por personajes” (p. 96). Finalmente, según Greimas (1987), a veces, el actante ayudante u opositor pueden ser las “proyecciones de la voluntad de actuar y de las resistencias imaginarias del sujeto mismo” (p. 190).

Para la investigación, el diseño de vestuario sí cumple con esta pareja de actantes. El vestuario es ayudante y oponente respecto al eje sujeto-objeto, ya que este facilita e impide el desarrollo de la protagonista, el vestuario acompaña el deseo del sujeto que busca un objeto. Debido a que esta pareja de actantes es dinámica, es preciso especificar en qué momento de la historia se analiza, ya que las funciones pueden cambiar. En este caso, para la investigación se ha escogido una muestra de dos escenas, en las que en una se analiza el vestuario como ayudante, y en la otra, como oponente.

2.3.3 El diseño de vestuario como personaje (ayudante-oponente)

El vestuario puede ser considerado un personaje en cuanto aporte fuerza dramática y que esta se vuelva imprescindible para la historia. Tras estudiar los niveles semiótico, narrativo y actancial, se logra ver los niveles de profundidad y abstracción que puede alcanzar el análisis del vestuario. En el primer nivel, se hablaba de los signos y sus significados, obteniendo un nivel de interpretación a través de la vista del vestuario en la puesta en escena. En el nivel narrativo, se logra profundizar en la historia y cómo el vestuario acompaña y refuerza las acciones del personaje. En el nivel actancial, la interpretación respecto al vestuario se vuelve más abstracta. El vestuario como personaje debe aportar una fuerza dramática que haga que la

historia fluya. En esta investigación se reconoce cómo el vestuario permite ver el arco de transformación de la protagonista a través de sus prendas y cómo funciona como un personaje más que tiene un rol dinámico, ya que a veces funciona como ayudante y otras veces funciona como oponente.

Como ya se ha mencionado anteriormente, un personaje no necesariamente es una persona, un personaje puede ser un objeto, un animal o algo intangible. Lo más importante para considerar a algo como un personaje, es que ese algo posea una fuerza dramática esencial para la historia. Un actante es un elemento presente en las historias que es tan importante que, si algo de ese elemento cambiara o si este desapareciera, la historia sería otra, jamás sería la misma. Este elemento tan profundo de las historias es a lo que se llama actante que es una parte de las estructuras de un relato que aporta información esencial al espectador.

Para la investigación, se ha de enfatizar que el diseño de vestuario no debe entenderse como la confección de simples prendas de vestir, ya que el vestuario no es un elemento que deba usarse para el mero propósito de cubrir el cuerpo o como moda. El vestuario no solo debe ser analizado entendiéndolo como un elemento con significado en relación a la historia que se cuenta y a las técnicas audiovisuales que se han utilizado, o como un elemento narrativo que está presente en el texto. En el caso de esta investigación, el vestuario también se analiza respecto a los modelos actanciales, ya que este cumple con la pareja actante de ayudante-oponente. Ayudante, pues en ciertos momentos de la historia, el vestuario es capaz de impulsar las acciones del personaje que lo acercan a su objeto; y oponente, cuando el vestuario obstruye el camino de la protagonista pues la impulsa a acciones que no la ayudarán a lograr su cometido. Tras revisar las aproximaciones teóricas que sustentan el análisis, se pasa a explicar el objeto de estudio de la investigación.

Capítulo 3 The Queen's Gambit

3.1 Miniserie: The Queen's Gambit

3.1.1 Netflix y las miniseries

“A Reed Hastings y Marc Randolph se les ocurrió alquilar DVD por correo postal. Para probar su concepto, se enviaron un DVD a sí mismos. Cuando este llegó intacto, nació la idea de Netflix” (Netflix, 2021). Tras novedosas mejoras en el servicio que ofrecían como el primer sitio web de alquiler y venta de DVD, una suscripción, un sistema de recomendación, entre otros; Netflix logra posicionarse en el mercado del entretenimiento y es en 2007 cuando Netflix lanza su servicio de *streaming* por internet. A partir de 2011, la compañía comienza a producir sus propias películas y series, y en 2013, Netflix se convierte en el primer servicio de *streaming* por internet en ganar tres premios Primetime Emmy (Netflix, 2021). En los últimos años, Netflix produce películas, series y miniseries en diferentes países del mundo y compite por la atención y atracción del público a sus plataformas.

Netflix es una de las compañías de *streaming* más relevantes de la actualidad, pero no es solo *streaming*, según Lobato (2019), Netflix es también una plataforma de video, distribuidor audiovisual, cadena de televisión, corporación mediática global, compañía de tecnología, sistema de software, negocio de big-data, industria cultural, estilo de vida, modo de consumo mediático y, un ritual” (p. 15). Y entre sus funciones, como creador de contenido, ha producido grandes series y películas que han sido reconocidas por las organizaciones más relevantes que otorgan premios al buen desempeño de productos audiovisuales, tales como los Academy Awards, Golden Globes Awards, Primetime Emmy's, entre otros.

En los últimos años, la compañía ha producido largometrajes, medimetrajes y cortometrajes, pero también series y miniseries, de formatos más cortos. Al parecer, el fragmentar las piezas audiovisuales ha sido factible para la audiencia, asegurando así consumo periódico, pero también maratones para los aficionados. Mes a mes, Netflix continúa estrenando contenido de formato corto, medio y largo, para diferentes públicos, haciendo contenido para niños, jóvenes y adultos. En la tabla 6, se pueden ver ejemplos de series y miniseries estrenadas en el año 2020, una por cada mes.

Tabla 6.*Listado de series y miniseries estrenadas en 2020 por Netflix*

	Serie o mini serie	N° de temporada	N° de partes	N° de capítulos	Fecha de estreno
1	Chilling Adventures of Sabrina	1	3	8	24 de enero de 2020
2	Las chicas del cable	5	1	5	14 de febrero de 2020
3	Unorthodox	1	-	4	26 de marzo de 2020
4	La casa de papel	2	2	8	3 de abril de 2020
5	Hollywood	1	-	7	1 de mayo de 2020
6	13 Reasons Why	4	-	10	5 de junio de 2020
7	How to Sell Drugs Online (Fast)	2	-	6	21 de julio de 2020
8	Lucifer	5	1	8	21 de agosto de 2020
9	Ratched	1	-	8	18 de setiembre de 2020
10	The Queen's Gambit	1	-	7	23 de octubre de 2020
11	The Crown	4	-	10	15 de noviembre de 2020
12	Bridgerton	1	-	8	25 de diciembre de 2020

Fuente: Elaboración propia.

De entre los 12 ejemplos producidos por Netflix, destaca *The Queen's Gambit*. Miniserie que causó revuelo en el público y la crítica, pues la miniserie estuvo muy presente en la temporada de premios, algunos de los que ganó fueron los premios de la Crítica Televisiva en las categorías de Mejor miniserie o tv movie y Mejor actriz en una miniserie o tv movie, los Golden Globes a Mejor miniserie o telefilme y Mejor actriz de miniserie o telefilme, los Critics' Choice Awards a Mejor miniserie o película para televisión y Mejor actriz de miniserie o película para televisión, los premios WGA por Mejor guion adaptado en Mini-serie, el premio del Sindicato de Actores a Mejor actriz de televisión en una miniserie, el premio de Costume Designers Guild Awards por Excellence in Period Television (Golden Globes, IMDb, 2021) y finalmente los Primetime Emmy en los que *The Queen's Gambit* obtuvo dieciocho nominaciones y fue ganadora del premio a 'Mejor dirección de una miniserie' y 'Mejor

miniserie' (Television Academy, 2021). Para ver todos los premios y nominaciones revisar el Anexo 1.

3.1.2 *The Queen's Gambit: un fenómeno mundial*

Esta investigación tiene interés en la miniserie *The Queen's Gambit*, estrenada el 23 de octubre de 2020, dirigida por Scott Frank, y escrita por él mismo junto a su hermano, Allan Frank, basándose en el libro con el mismo nombre de Walter Tevis. La miniserie fue producida por Flitcraft, Wonderful Films y Netflix, y distribuida también por Netflix. *The Queen's Gambit* se convirtió rápidamente en la serie más vista de la historia de Netflix con más de 62 millones de visualizaciones en sus primeros 28 días de estreno, asimismo se mantuvo en el 10 top en 92 países y número 1 en 63 (Watercutter; Lawler; 2020).

Además de ser una miniserie que causó gran impresión en la audiencia se convirtió en una especie de fenómeno transmedia, pues junto a la serie y la actual situación de la pandemia, el juego del ajedrez también se volvió más popular, se impulsaron las ventas de tableros de ajedrez, las plataformas de ajedrez online aumentaron en suscriptores y usuarios y se vendieron libros de cómo jugar ajedrez (Fazio, 2020). Sin embargo, lo más relevante para esta investigación no es este fenómeno, sino una parte específica de su realización: el uso del vestuario. Para adentrarse más en el material de la investigación es preciso repasar los hechos que integran la historia de *The Queen's Gambit*.

3.1.3 *Sinopsis de The Queen's Gambit*

The Queen's Gambit cuenta la historia de Beth Harmon, una pequeña niña que pronto querrá convertirse en la campeona mundial de ajedrez. Beth, tras perder a su madre en un accidente, llega a un orfanato donde vive algunos años. Allí conoce a Mr. Shaibel, el conserje del orfanato, quien la introduce al mundo del ajedrez. Beth pasará por muchas peripecias hasta lograr su objetivo y convertirse en la campeona mundial de ajedrez. La miniserie relata triunfos, amistad, amor y empoderamiento, pero también adicciones, traumas y soledad. *The Queen's Gambit* consta de 7 capítulos, estos tienen una duración entre 45 y 68 minutos y se relatan brevemente a continuación.

- 1^{er} capítulo. Aperturas

El primer capítulo se titula "Aperturas", este inicia con una pequeña Beth Harmon de tan solo 9 años que ha sufrido un accidente automovilístico en el que ha fallecido su mamá biológica, Alice. Beth es llevada a un orfanato donde se integra con dificultad y hace una amiga llamada Jolene, quien le enseña todo sobre la vida en un orfanato. Ella también le recomienda guardar unas pastillas verdes que los encargados del orfanato repartían, estos eran tranquilizantes que eran muy comunes en la época. Poco tiempo después, Beth se vuelve adicta

a estos medicamentos y a la vez va demostrando su gran habilidad para las matemáticas. Un día, su profesora de matemáticas la envía a limpiar motas al sótano, es allí donde conoce al señor Shaibel, el conserje del orfanato. El señor Shaibel será la persona que acerque a Beth al ajedrez, ella está obstinada en aprender ese juego, pero al principio el señor Shaibel se niega a enseñarle. Con ayuda de las pastillas verdes, Beth es capaz de ver el tablero de ajedrez y las piezas en el techo del lugar donde dormía. Así comienza a practicar los movimientos de las piezas y poco a poco aprende a jugar ajedrez. El señor Shaibel logra darse cuenta del gran talento que tiene Beth y le enseña e instruye para que sea cada vez mejor.

- 2^{do} capítulo. Intercambios

El capítulo dos se titula “Intercambios”, años después una familia de Kentucky adopta a Beth, ella ya tiene 15 años y asiste a un colegio público donde también le cuesta adaptarse. Tras ir a la farmacia por unas pastillas para Alma, su madre adoptiva, Beth roba una revista de ajedrez y allí encuentra información sobre un torneo local de ajedrez. Para inscribirse necesita 5 dólares y le escribe una carta al señor Shaibel pidiéndole un préstamo y prometiéndole que si ganaba le daría 10 dólares. Poco tiempo después, el señor Shaibel le envía los dólares y Beth se presenta al torneo. Días después, Alma cae en depresión, ya que su esposo se va de casa. Ella comienza a usar más pastillas y beber más alcohol y Beth está muy preocupada. Afortunadamente ambas reencuentran el rumbo de todo al interesarse aún más en los campeonatos de ajedrez tras ganar el torneo local y recibir los 100 dólares de premio. Después de esto, Beth se puede permitir unos gustos, unos libros de ajedrez, su primer tablero de ajedrez y su primer conjunto de ropa elegido por sí misma; y por supuesto, ambas comienzan a viajar a más campeonatos de diferentes ciudades.

- 3^{er} capítulo. Peones doblados

El tercer capítulo se titula “Peones doblados”, aquí Beth y su mamá se unen más, ellas están en Cincinnati para un nuevo torneo. Al inscribirse, Beth se sorprende cuando el hombre a cargo la reconoce y allí también conoce Benny Watts, el entonces mejor jugador de ajedrez de Estados Unidos. Durante el torneo, Beth va arrasando con sus oponentes y destacando entre todos. Ahora, Beth sale en portadas de revistas y es bastante popular en el mundo del ajedrez, no solo por ser buena para el juego, sino también por ser una mujer que juega ajedrez, ya que en ese entonces el ajedrez era un deporte de hombres mayormente. Tras su victoria en Cincinnati, Beth tiene una enorme fama en Estados Unidos y se dirige hacia otro campeonato en Las Vegas, donde por fin se enfrenta a Benny, un rival realmente competitivo para ella. Ellos empatan y se convierten en cocampeones de Estados Unidos.

- 4^{to} capítulo. Medio juego

El cuarto capítulo es “Medio juego”, en este, Beth toma clases de ruso porque sabe que pronto tendrá que enfrentarse a Borgov, un experto campeón ruso. Luego se dirige a México, mientras su madre comparte una aventura amorosa con un amigo por correspondencia que hizo hace muchos años. Alma está radiante de felicidad y eso pone feliz a Beth, pero a la vez algo celosa porque ya no comparte tanto tiempo con su madre debido a su nueva pareja. En este punto, Beth empieza a introducirse al mundo del alcohol y las drogas y sigue consumiendo las pastillas verdes mientras continúa el torneo. Un día, mientras Beth está en el ascensor, Borgov sube junto a sus compañeros y Beth los escucha hablar sobre ella ya que entiende ruso. Borgov comenta que es una niña que bebe alcohol y demás, esto pone muy molesta a Beth, pero cuando le toca enfrentarse a Borgov pierde el control y la partida también. Su madre también se siente mal durante el torneo, al parecer su amigo por correspondencia la ha rechazado y días después Alma muere a causa de fiebre amarilla.

- 5^{to} capítulo. Ataque doble

En el quinto capítulo “Ataque doble”, Beth regresa a Kentucky y recibe una llamada de Harry Beltik, un jugador de ajedrez al que venció en su primer torneo. Ella le invita a quedarse en su casa para estudiar y practicar ajedrez e intentan mantener una relación sentimental, pero no funciona. Harry se va, después de todo él no tenía mucho que enseñarle a la campeona de ajedrez. Después de esto, Beth se dirige a Ohio a un torneo internacional donde se volverá a enfrentar a Benny. Tras clasificar y llegar a la final, Beth y Benny se enfrentan nuevamente y Beth logra ganarle. En la celebración, Benny la invita a New York para prepararla para su siguiente encuentro con Borgov en París.

- 6^{to} capítulo. Aplazamientos

El sexto capítulo se titula “Aplazamientos”. Tras entrenar con Benny todo este tiempo y mantenerse sobria, Beth viaja a París para su revancha con Borgov. En una entrevista, se muestra lista para competir con él y le habla en ruso, lo cual sorprende a Borgov. La noche antes de la partida, se encuentra con una amiga de Benny que conoció en New York y ambas acaban bebiendo y acostándose. A la mañana siguiente, Beth no llega en sus cinco sentidos a la partida con Borgov y a pesar de ingerir sus pastillas verdes, no logra ganarle. Tras ser derrotada nuevamente por Borgov vuelve a casa y rechaza a Benny cuando él intenta ayudarla a estar bien y mantenerse sobria. Al llegar a casa, se encuentra con otro problema, su padre adoptivo que la abandonó cuando era joven, ahora reclama la casa que había dejado para ella. Beth quiere comprarla para ya no tener más problemas, ambos negocian y ella termina comprándola por un precio muy elevado. Después, Beth se introduce nuevamente en el alcohol y las drogas, cae en

una depresión muy profunda. Harry intenta ayudar, pero Beth se ha cerrado a todo hasta que aparece su amiga del orfanato, Jolene.

- 7^{mo} capítulo. Fin de partida

El último capítulo es “Fin de partida”. Tras la llegada de su amiga, Beth retoma el rumbo y tras rechazar por completo el apoyo económico de una asociación cristiana para la financiación de sus viajes para torneos, Beth se prepara para ir a Rusia. Ya en el torneo, Beth va demostrando su gran capacidad en cada partida y tras ganar a grandes personajes del ajedrez llega el momento de enfrentarse a Borgov. Tras una larga partida con Borgov, el juego se ha detenido debido a su extensa duración. Beth y Borgov irán a descansar, pero no será un descanso, pues la partida debe continuar y ambos estudiarán la manera de ganarla. Beth se y horas antes de la continuación de la partida, Beth recibe una llamada desde Estados Unidos, se trata de Benny, Harry y varios amigos del ajedrez que hizo en su país. Todos ellos estudian todas las posibles jugadas para que Beth pueda ganar. Ya en la partida, Beth comienza muy bien siguiendo su plan, pero Borgov hace un movimiento que ella no esperaba en absoluto, en ese momento Beth se concentra tanto que logra ver las piezas de ajedrez en el techo sin haber consumido las pastillas verdes. Finalmente, Beth cumple con su objetivo y derrota a Borgov, quien la felicita y aplaude, pues no cabe duda que Beth es la mejor jugadora de ajedrez. Tras el triunfo, Beth camina feliz por las calles de Rusia, hasta encontrarse con un grupo de ancianos que la reconocen y la invitan a jugar ajedrez con ellos. La miniserie concluye con un plano de Beth retando al espectador a una partida de ajedrez.

Tras conocer un poco más de la historia relatada en *The Queen’s Gambit*, se puede afirmar que la miniserie está llena de temas que logran impactar y atrapar a la audiencia. La historia de Beth es muy humana, la protagonista tiene experiencias que se sienten reales y esto permite a la audiencia conectar y empatizar con Beth. Pero regresando al objetivo de la investigación, hay elementos presentes en las historias que hacen esta conexión entre personaje y espectador más sencilla y rápida, a veces lo hacen de manera inconsciente. Un ejemplo puede ser la música o el vestuario, y en el caso de esta investigación se analiza el vestuario de Beth Harmon. Dado a que la miniserie es extensa y la cantidad de vestuarios de Beth también lo son, se ha decidido analizar dos *television moments* que se explican a continuación.

3.2 Television moments en The Queen’s Gambit

3.2.1 Television moments para el análisis de piezas audiovisuales

Existe un tipo de análisis estético que varios estudiosos de televisión como Hills (2008), Logan (2014) y Drake (2006), aplican a secuencias específicas a las series de televisión, estas secuencias específicas se llaman *television moments*. El propósito de este análisis es profundizar

en todas las características que estas escenas específicas puedan tener. Yendo más allá de la actuación de los actores, este análisis pone énfasis a los pequeños detalles, es una especie de análisis de encuadre, con “una consideración más amplia de la ontología de la película y los marcos epistemológicos a través de los cuales la interpretación en pantalla tiene sentido” (Drake, 2006, p. 84).

Diez años después, Drake (2016) sugiere que, al hacerse preguntas iniciales sobre ontología y epistemología, se puede “entender la particularidad del desempeño en pantalla, en qué se diferencia del desempeño cotidiano y qué sentido tiene” (p. 6). El autor se basa en “una variedad de trabajos desde el interaccionismo simbólico ordinario, el simbólico fenomenológico, la filosofía del lenguaje ordinario y los estudios de los medios y la *performance*” (Drake, 2016, p. 6), para aplicarlos ya no en un trabajo teórico limitado sobre la *performance*, sino que lo extrapola a los estudios de cine y televisión.

En esta investigación se realizó un análisis en tres niveles de lectura: semiótico, narrativo y actancial, para entender cómo es que el vestuario utilizado por la protagonista de la miniserie *The Queen’s Gambit* es un elemento con significado, una fuerza dramática que mueve a la historia y un personaje entendido como actante que cumple dos roles: ayudante y oponente. Este análisis se hace sobre escenas específicas, escenas épicas que suelen ser llamadas *television moments*. Para la investigación se han tomado en cuenta dos escenas específicas, una pertenece al principio y la otra se desarrolla al final de la serie. A continuación, se presenta la descripción de cada escena.

3.2.2 Primer television moment

La primera escena pertenece al primer capítulo (Aperturas). En esta escena se muestra a una pequeña Beth Harmon (protagonista) saliendo de una habitación donde se encontraba viendo una película con todas las huérfanas del orfanato. Ella ha pedido permiso para ir al baño, pero ese no es el lugar a donde se dirige. A continuación, se muestra un montaje alterno de Beth dirigiéndose a la pequeña farmacia que tienen dentro del orfanato junto a tomas de la película y las niñas y profesoras que la están viendo. De su bolsillo, Beth saca un destornillador, que ya se ha visto antes cuando Beth entró al sótano para conseguirlo, y comienza a quitar el tornillo del seguro que tiene la ventana. Todo este tiempo el sonido de la película está de fondo mientras se muestra a Beth caminando por el pasillo, pero el volumen aumenta cada vez más. Cuando Beth logra abrir la ventana, el sonido de la película es muy alto. Beth acerca una silla y jala la mesa que está dentro de la farmacia hacia ella para poder ingresar.

Una vez dentro, Beth se acerca a la vitrina donde está el frasco de pastillas verdes que está buscando, lo abre y agarra un puñado de pastillas. En ese momento comienza a sonar la

canción Hallelujah que es parte del audio de la película que ven sus compañeras. Cuando Beth se comienza a meter las pastillas a la boca el audio estalla y es más potente que antes. Beth comienza a tragar pastillas, de puñado en puñado, y guarda varias pastillas en sus bolsillos. Finalmente, Beth sale por la ventana y el audio de la película queda en segundo plano, las otras huérfanas están por salir de la habitación junto a los demás profesores, entre ellos la directora del orfanato. Beth regresa por el frasco de pastillas y al voltearse la directora del orfanato le grita. Beth dice “¿mamá?”, suelta el frasco que estalla en el piso dejando todas las pastillas tiradas y Beth pierde el conocimiento y cae de la silla al suelo. El capítulo acaba con Beth cerrando los ojos.

Esta escena inicia a los 52 minutos con 54 segundos y termina a los 56 minutos con 18 segundos, tiene una duración de 3 minutos con 24 segundos en total. Cada uno de estos planos es estático, prima el montaje alterno que muestra a Beth y al otro grupo viendo una película, entre los planos que destacan están cuando Beth cae al suelo y cuando el frasco de pastillas cae, ya que se repiten las mismas acciones con diferentes planos y desde diferentes ángulos para intensificar el hecho, la iluminación es cálida, el manejo del sonido se da en dos planos lo cual genera mayor tensión para la escena y el diálogo es breve, pero Beth menciona a su madre, lo cual es importante. La escena termina cuando Beth cierra los ojos y con eso se logra un buen cierre de capítulo piloto y buen gancho para atrapar al espectador para que este continúe viendo la miniserie.

3.2.3 Segundo television moment

La segunda escena a estudiar es la última escena de toda la miniserie, la última del capítulo Fin de partida. Tras haber vencido a Borgov en Rusia, es tiempo de que Beth regrese a Estados Unidos con el título de campeona mundial en ajedrez. Beth estaba dirigiéndose al aeropuerto, pero detiene el auto diciendo que quiere caminar. Beth camina por un parque en Rusia, está muy feliz y sonriente. En un plano Beth rompe la cuarta pared y mira directamente a la cámara sonriendo. A lo largo de la miniserie muy pocas veces se la ha visto así de sonriente. Los planos que se muestran de ella caminando han sido grabados con cámara en mano, algo que, de nuevo, se ha visto muy poco en la miniserie.

Beth llega hasta un sitio donde hay varios ancianos jugando ajedrez. Ella los observa y varios se giran a mirarla o señalarla hasta que uno de los ancianos la reconoce y le pregunta si es Beth Harmon. Beth responde que sí y varios ancianos se acercan a saludarla, Beth sonríe y saluda a todos los que puede dándoles la mano. Este es el único momento en toda la miniserie en el que Beth es empática cuando hay muchas personas a su alrededor. Tras saludar a muchos, el anciano que la reconoció la invita a jugar una partida, luego de cruzar miradas con el anciano,

se sabe que van a empezar a jugar y que Beth no perderá esa partida. La miniserie termina con Beth mirando al espectador y diciendo “Juguemos” en ruso.

Esta escena inicia a los 2 minutos con 34 segundos y termina a los 4 minutos con 43 segundos, tiene una duración de 2 minutos con 9 segundos. Está compuesta con planos en movimiento (cámara en mano o al hombro) y un solo plano estático, hay dos planos que destacan porque se rompe la cuarta pared, uno cuando Beth camina muy sonriente y el final cuando Beth invita al espectador a jugar ajedrez, el montaje es lineal, la iluminación es fría, el sonido está compuesto por una melodía dulce en piano y sonido ambiental y el dialogo final es impactante y marca un buen cierre para la miniserie.

3.3 El vestuario de Beth Harmon en The Queen’s Gambit

3.3.1 El diseño de vestuario en The Queen’s Gambit

El vestuario a analizar es el vestuario de la protagonista de la miniserie, Beth Harmon, interpretada por Isla Johnston (de niña) y Anya Taylor-Joy (de adulta). El diseño de vestuario estuvo a cargo Gabriele Binder, una diseñadora alemana que cuenta con gran experiencia en distintas producciones como “In the Land of Blood and Honey” (Angelina Jolie, 2011) y “Das Leben der Anderen” (Florian Henckel von Donnersmarck, 2006) con la que obtuvo su primera nominación a Best Costume Design de los German Film Awards en 2006. Luego en 2017, ganó el German Television Academy Award por Best Costume Design con “Die Dusslers” (Philipp Stennert; Cyrill Boss, 2016), y en 2021 ganó, con The Queen’s Gambit, el Excellence in Period Television de Costume Designers Guild Awards.

La miniserie está ambientada entre los años 50 y 70 en países como Estados Unidos, México, París y Rusia. Y el vestuario se corresponde con este tiempo y espacio. Es en esta época en la que se da una revolución de la moda en Estados Unidos, pues se comienza a imitar estilos de vestir europeos, y por lo tanto se comienzan a usar prendas, colores y accesorios que antes no estaban presentes en la cultura norteamericana. El logro de la miniserie es que es capaz de reflejar el inicio de la revolución de la moda sin que esto opaque el verdadero rol que debe cumplir el vestuario para una pieza audiovisual. Para el análisis, se presentan los vestuarios que la protagonista utiliza en las escenas seleccionadas anteriormente.

3.3.2 Vestuario en la última escena del capítulo 1

Figura 2.

Vestuario de la última escena del capítulo 1



Fuente: The Queen's Gambit (2020).

El primer vestuario se llamará Vestuario 1. Este es el uniforme que usa Beth en el orfanato, todas las niñas se ven muy similares, debido a que usan el mismo traje. Este tiene dos partes, una blusa crema manga larga con botones en las muñecas y un cuello con doblez, y un vestido a cuadros hasta la rodilla, de color verde claro y oscuro, con bolsillos a ambos lados y pliegues en la cintura. Sus zapatos son de color marrón y tienen amarras, no tienen mucho brillo y están un poco gastados, lleva medias blancas y altas, pero están caídas y cubren sus tobillos. Su cabello es pelirrojo y lacio, le llega por encima de los hombros y tiene cerquillo corto y hacia abajo. No tiene joyas, pero sí accesorios, tiene dos ganchitos negros que le sujetan el cabello separándolo de su cerquillo. No usa maquillaje, sin rubor, sin labial, sin rímel, todo al natural, pero se cuida que la piel no brille, se remarcan un poco las ojeras para que se vea cansada, lo cual la hace ver más pálida y esto muestra los signos de abstinencia a las pastillas.

3.3.3 Vestuario en la última escena del capítulo 7

Figura 3.

Vestuario de la última escena del capítulo 7



Fuente: The Queen's Gambit (2020).

El segundo vestuario se llamará Vestuario 2. Esta es una vestimenta elegida por Beth. Este vestuario está compuesto por un abrigo de color blanco con cuello sin dobleces y con botones grandes, debajo de este lleva un cárdigan verde oscuro manga larga con cuello redondo y un pantalón blanco de bota ancha que rápidamente salen del plano porque al inicio de la escena Beth cierra su abrigo. Tiene botines blancos altos y lleva una boina con forma de corona y unos guantes, todos del mismo color que el abrigo. Tiene el reloj de muñeca que le regaló su madre adoptiva en la mano izquierda. Su maquillaje es natural, sin ojeras ni rastros de cansancio. Sus ojos se remarcan al acentuar sus pestañas y sus cejas, lleva labial cereza, muy similar al tono de labial que usaba su madre. Su cabello tiene ondas hacia afuera en las puntas y su cerquillo es más largo y hacia el lado derecho.

Tras conocer un poco más de ambos vestuarios utilizados por Beth Harmon, se puede dar el siguiente paso, que es analizar cada uno de los vestuarios de la muestra. Para el análisis se toman como base las teorías y propuestas expuestas anteriormente. La estructura del análisis responde a tres niveles (semiótico, narrativo y actancial) que se aplican la muestra seleccionada para así confirmar o rechazar la hipótesis.



Capítulo 4 Un estudio semiótico, narrativo y actancial del valor del vestuario de Beth Harmon en *The Queen's Gambit* (2020)

Como se ha visto anteriormente, el vestuario de un personaje tiene la capacidad de contar historias. Para demostrar esto, se desglosa el análisis en distintos niveles (semiótico, narrativo y actancial) para entender mejor todo lo que una prenda, un par de zapatos, una boina o unos guantes pueden aportar a la historia. Como afirma Landis (2014a), “cada pieza que nos ponemos tiene su propia historia” (p. 10) y lo mismo sucede con los personajes de una historia audiovisual. En *The Queen's Gambit* (2020), el vestuario de Beth Harmon es capaz de contar su propia historia y lo logra en los diferentes niveles de lectura que se presentan a continuación.

4.1 El vestuario como signo en *The Queen's Gambit*

En este apartado, se presenta el análisis semiótico siguiendo los planteamientos de Peirce (1986) sobre los signos, cómo estos están compuestos y cómo es que se puede llegar a una semiosis infinita. Para entender al vestuario como signo, es preciso conocer todos los signos que componen dicho vestuario, por lo que a continuación se presentan descripciones de cada vestuario. Además, se brindan aportes en relación a las variables que se utilizan en este apartado, estas son: color, material y forma. El nivel semiótico permite comprender el vestuario en cuanto a un elemento visual que brinda determinada información al espectador.

4.1.1 *Analizando el color, el material y la forma*

4.1.1.1 Vestuario 1: Verde de lo prohibido. A continuación, en la tabla 7 se presentan los elementos del vestuario llamado Verde de lo prohibido. Se ha clasificado el vestuario tomando en cuenta a los elementos planteados por Fernández y Jácome (2018) y se resaltan las siguientes variables: el color, el material y la forma.

Tabla 7.

Elementos del vestuario Verde de lo prohibido

Elementos del vestuario	Elementos del vestuario de Beth	Variables		
		Color	Material	Forma ⁷
Traje	Blusa	Crema / Blanco opaco	Popelina (poliéster y algodón) / Liger a y suave al tacto	Manga larga con botones en las muñecas y un cuello con doblez
	Vestido a cuadros	Verde claro oscuro	Tela escocesa, gabardina y algodón / Suave, pesada	Hasta la rodilla con bolsillos a ambos lados. En forma A con pliegues en la cintura

⁷ La forma hace referencia al tipo de corte, la confección y el patronaje de una prenda. Es la adaptación de las telas a las tallas y los detalles de la pieza o del cuerpo que se quieren resaltar.

	Medias	Blanco	Algodón delgado / Suave y lisa	Altas, pero está caídas y solo cubren sus tobillos.
Calzado	Zapatos con amarras	Marrón	Cuero con plataforma de caucho / Liso, sin brillan	Zapatos cerrados, no tienen mucho brillo y están un poco gastados, la plataforma es muy gruesa
Accesorios y joyas	-	-	-	-
Tocados y sombreros	Ganchitos	Negros	Metal / Liso	Le sujetan el cabello separándolo de su cerquillo. Esos ganchos suelen ser brillantes por el plástico que los recubre, pero en la escena no tienen brillo.
Peinado	Cabello natural	Pelirrojo	Desordenado, no brilla	Lacio hasta por encima de los hombros, tiene cerquillo corto que va en dirección hacia abajo.
Maquillaje	Mirada	-	-	No usa sombras, rubor ni delineadores.
	Piel	Poco uniforme	Pálida, sin brillos extra	Ojeras remarcadas, sin rubor.
	Labios	Natural	Resecos	-

Fuente: Elaboración propia.

Para analizar a profundidad este vestuario hay que detenerse en cada elemento. Primero está el traje, que está compuesto por una blusa con mangas largas de color blanco, aunque por la iluminación de la escena se ve algo opaca [Ver figura 4]. A pesar de ello, se deben repasar algunas ideas sobre el color blanco. Para Heller (2008), el color blanco es “el color femenino de la inocencia” (p. 153), es un color de “la verdad, la honradez y el bien” (p. 156), suele significar luz; pero, por supuesto, cuando se intenta opacar, el significado cambia, “el blanco es femenino y es noble, pero también es débil” (p. 159).

Figura 4.*Plano medio de Beth en la farmacia**Fuente: The Queen's Gambit (2020).*

Regresando a la prenda, la blusa de Beth cubre sus brazos y solo deja ver parte de sus muñecas. Por la parte superior, tiene un dobléz en el cuello, el pliegue de tela que se forma es alto, por lo que tampoco permite ver el cuello de la actriz. Los bordes del cuello son circulares, lo cual aporta una sensación de protección. Además, tiene todos los botones asegurados, lo cual también indica protección; esto ya que todo lo cerrado como los ciclos indican cuidado de uno mismo. La tela de la que está compuesta la blusa es popelina, una tela hecha de poliéster y algodón que es comúnmente usada para las blusas de escolares, en particular, para las mujeres. Esta es ligera y suave al tacto; sin embargo, a pesar que todo pareciera indicar protección respecto a esta prenda, la tela es muy delgada y ligera, lo cual se puede interpretar como una protección a punto de quebrarse.

La siguiente prenda es el vestido, que junto a la blusa conforma el uniforme de las niñas que viven en el orfanato. A lo largo de la miniserie, las niñas del orfanato solo tienen unos pocos vestidos, algunos marrones y otros verdes como el analizado. Este vestido a cuadros es de color verde oscuro y claro [Ver figura 5]. Según Heller (2008), “el verde es el color de la inmadurez, de la juventud” (p. 109), pero también es “el color de lo venenoso” (p. 113).

Figura 5.*Plano A de Beth ingresando a la farmacia**Fuente: The Queen's Gambit (2020).*

El color verde tiene muchos significados pues a pesar de todo lo mencionado, Heller (2008) también afirma que el verde sugiere un estado de tranquilidad sin cansancio como el verde de las Aspirinas, es “el color de lo que alivia y de lo acogedor” (p. 119). En la misma línea, Kandinsky (1989) afirma que el color verde es el color más tranquilo, “carece de dinamismo, carece de matices, ya sean de alegría, tristeza o pasión; no exige nada; no llama a nadie” (p. 70). El pintor afirma que el verde tiene una cualidad muy particular, esta es la ausencia constante de movimiento, que resulta benéfica para los hombres y las almas cansadas, pero al cabo de un tiempo puede resultar aburrida (p. 70).

Al comparar la psicología del color verde y el aparente gris del vestido de Beth, se puede notar que ambos son muy imprecisos, pero por razones muy distintas. El verde puede significar tanto vida (naturaleza) como muerte (toxicidad) y esto se da porque proviene de dos colores primarios con mucha fuerza dinámica, el amarillo, un color cálido relacionado comúnmente a la alegría; y el azul, un color frío relacionado a la tristeza. El verde está en ese punto medio. Sin embargo, el gris es un color sin carácter y de sentimientos sombríos, este viene del negro y el blanco, ambos colores sin fuerza dinámica. Tanto el negro como el blanco pueden llegar a significar lo mismo y el gris se queda en la nada. Como afirma Kandinsky (1989), el verde “posee una vitalidad de la que carece por completo el gris, porque el gris está compuesto por colores que no tienen fuerza activa (dinámica), sino que poseen como una resistencia inmóvil o, más bien, una inmovilidad incapaz de oponer resistencia” (p. 68).

Figura 6.

Plano B de Beth ingresando a la farmacia



Fuente: The Queen's Gambit (2020).

En la figura 6, se puede observar que el vestido que usa Beth es un verde muy opaco. El verde “adquiere un carácter enfermizo y abstraído, como un ser humano lleno de empuje y energía que por circunstancias externas se viera frenado y limitado” (Kandinsky, 1989, p. 68). Además, hay un color que salta a la vista y es el gris, que, aunque no es un color primordial en esta paleta, debido a la iluminación de la escena, está presente en los objetos y estructuras que rodean a Beth. El gris “es el color de todas las miserias que acaban con la alegría de vivir” (Heller, 2008, p. 270). En resumen, es un color que llama a la pérdida de un alma, es un color indiferente con el que lo usa, que no da atisbos de bienestar, pero tampoco da alertas de que algo malo se acerca. Sin embargo, gracias a los otros elementos audiovisuales que componen la escena, sí logra alertar al público sobre lo que va a acontecer.

También es importante resaltar el material del vestido, que está hecho principalmente de gabardina. Si bien, la gabardina es una tela suave al tacto, es pesada para el que la usa. La gabardina es una tela delgada, pero en el caso del vestuario 1, este tiene varios pliegues en la cintura, la basta y los bolsillos a ambos lados, por lo que el vestido tiene un peso regular. El estilo de este vestido era comúnmente usado para los orfanatos estadounidenses. Sin embargo, esta prenda tiene una tela con patrón, es cuadriculada. Algo muy repetitivo en Beth, que siempre usa líneas rectas en sus vestuarios, desde ya se resalta un poco la figura de su cuerpo, mostrando su cintura estrecha y sus piernas largas. Las líneas rectas en la forma de su vestuario dan a conocer que el personaje es perfeccionista, una persona que se plantea objetivos y los cumple, pero con todas las características anteriores se sabe que, a pesar de todas sus cualidades, tendrá algunos obstáculos, estos representados con el peso de su vestido.

Además, la iluminación juega un rol muy importante. Pues el material y el color del vestuario logran comunicar gracias a la luz. La gabardina y los colores oscuros tienen la característica de absorber la luz, lo cual hace que el personaje no resalte en un encuadre y, en este caso, se logra que el personaje se vea aún más hundido en aquello malo a lo que se acerca. El espacio al que se va a enfrentar Beth está muy iluminado, y ella resulta ser el punto de oscuridad que se acerca la luz, el personaje no sabe que está a punto de iniciar una vida de adicciones, pero se puede sentir como hasta su vestuario en tonos verdes la arrastra hacia las pastillas que está a punto de consumir, las cuales también son verdes.

Para el calzado, Beth usa zapatos de cuero marrones con hileras delgadas y la suela de caucho grueso. El marrón es “el color de lo corriente, lo simple y lo honrado (...), quien viste de marrón no quiere destacar, sino adaptarse” (Heller, 2008, p. 258). Para Kandinsky (1989), el marrón es un color “capaz de poco movimiento (...). Pero a pesar de su débil sonido exterior, el marrón produce un poderoso sonido interno” (p. 77). El autor afirma que el marrón da la sensación de retardación, además al hacer una comparación con instrumentos musicales, expone que “el marrón puede compararse con el redoble del tambor” (p. 78). Para Beth estos zapatos podrían ser como un ancla que le ruega por quedarse en la sala de cine con sus demás compañeras, pero al mismo tiempo es como si Beth pudiera escuchar los tambores de sus zapatos que la llaman a robar unas pastillas de la farmacia.

Además, estos zapatos cargan un significado más mundano y objetivo. Pues se trata del tipo de zapatos que usaban los niños en los orfanatos y es común que se usaran zapatos de cuero, ya que duraban mucho más tiempo. Este material requiere cierto cuidado para que se mantenga, Beth usa zapatos algo desgastados y sin brillo. Beth también lleva medias blancas y altas (hasta la mitad de la canilla), pero están caídas. Estos detalles resultan relevantes, pues solo confirman el descuido de la imagen del personaje en ese momento; si bien Beth es todavía una niña, en el futuro será una adolescente que se preocupará mucho por la moda y la vestimenta que lleva. Sin embargo, sus zapatos marrones la acompañarán un buen tiempo, incluso en la secundaria.

Figura 7.*Plano de los zapatos de Beth**Fuente: The Queen's Gambit (2020).*

En cuanto a su peinado, el cabello de Beth es pelirrojo, el color rojo en el cabello responde a una de las tradiciones más antiguas, “en la edad media, las mujeres pelirrojas podían temer de ser quemadas por brujas” (Heller, 2008, p. 69). También en el siglo XX, se reforzó la idea de que “lo correcto es lo que no llama la atención” y se comenzó a identificar a este color de cabello como llamativo e inmoral (Heller, 2008). “Los cabellos rojos eran poco decorosos en las mujeres, pues llamaban la atención; por eso se aconsejaba a las pelirrojas vestir de verde, puesto que con este color el cabello rojizo parece más amarillo-castaño” (Heller, 2008, p. 222). Esto es lo que sucede precisamente con Beth, ya que en toda la miniserie el color predominante de sus vestimentas será verde, aunque no por considerar su cabello indecoroso sino por su relación a las sustancias que consume desde pequeña.

Otro dato interesante respecto a este color de cabello es que “a menudo los niños pelirrojos no eran hijos de padres pelirrojos, y en la edad media estaba extendido el temor a los cambios de bebés” (Heller, 2008, p. 69). En este caso Beth no fue raptada, pero sí rechazada por su propio padre, la razón obviamente se debe a que se trataba de una relación extramarital, pero el rojo de su cabello aporta mayor significado al rechazo que le tienen al personaje. Fuera de esta repulsión hacia su cabello, hay algo muy cierto en algunas de las creencias de la antigüedad y es que es un color llamativo y extravagante. De hecho, Beth y su mamá biológica son los únicos personajes pelirrojos que se muestran en la miniserie, lo cual hace que Beth resalte más como la protagonista que es.

Figura 8.*Primer plano del rostro de Beth**Fuente: The Queen's Gambit (2020).*

El corte que tiene y el cerquillo, semejante al de su madre biológica, muestran desde ya la unión que Beth tiene respecto a esa figura materna que tanto busca. Sin embargo, el corte encajona su cara de manera brusca y el cerquillo tan corto hace que se sienta la incomodidad constante del personaje, a pesar de que no lo demuestre en acciones.

Beth no usa joyas, pero si cuenta con unos pequeños accesorios, tiene dos ganchitos negros que le sujetan el cabello separándolo de su cerquillo. Estos hacen que su peinado se vea ordenado, pero a la vez muy perfecto, lo cual evoca tensión. No usa maquillaje como rubor o sombras, pero se remarcan un poco las ojeras para que se vea cansada, lo cual la hace ver más pálida y esto muestra los signos de abstinencia por las pastillas que ha dejado de consumir.

4.1.1.2 Vestuario 2: La reina blanca. En la última escena de la miniserie, se ha nombrado “La reina blanca” al vestuario que usa Beth Harmon. A continuación, se presenta la tabla 8 que contiene los elementos de este vestuario, esta clasificación también se hizo tomando en cuenta a los elementos del vestuario en base a los planteamientos de Fernández y Jácome (2018). Aquí también se destacan las siguientes variables: el color, el material y la forma.

Tabla 8.*Elementos del vestuario La reina blanca*

	Elemento	Color	Material	Forma
Traje	Abrigo	Blanco	Cachemira / Suave al tacto, sedosa	Cuello sin dobleces y con botones grandes, buen aislante térmico
	Cárdigan	Verde oscuro	Lana y algodón, suave, ligera	Manga larga con cuello redondo
	Pantalón	Blanco	Lino, lisa, no brilla, suave	Bota ancha hasta los talones, Courrèges model, caída suave
Calzado	Botines	Blanco	Cuero acharolado, liso brillo	Courrèges model, tacón bajo
Accesorios y joyas	Reloj pulsera de mamá	Dorado	Oro, brillante	Años 60
	Guantes	Blanco	Cuero, liso, mantiene el calor	Vintage, moda galáctica, Courrèges
Tocados y sombreros	Boina	Blanco	Lana, suave	Como un marshmallow plano, con una bolita en la punta
Peinado	Cabello natural	Pelirrojo	Sedoso y brillante	Un poco más arriba de los hombros con ondas en las puntas
Maquillaje	Mirada	Marrones (para los delineados)	-	Pestañas y cejas remarcadas, ojos ligeramente delineados
	Piel	Uniforme	Tersa, suave, sin brillos extra	Sin marcas de cansancio, un poco de rubor en las mejillas
	Labios	Cereza mate	Suave	Tono parecido al que usaba su mamá

Fuente: Elaboración propia.

A continuación, en la figura 9, se puede observar el vestuario completo de Beth. Ella acaba de bajar del auto y camina hacia un parque. Su traje está compuesto principalmente por un abrigo de color blanco. Ya se ha hablado un poco del color blanco, pero hay más. El blanco “es el color de lo absoluto. Cuanto más puro, más perfecto. Y cualquier añadido disminuye su perfección” (Heller, 2008, p. 158), es aquel que “lo vuelve todo positivo” (p. 158). El blanco también es el color del comienzo (p. 155) y de lo desconocido (p. 169) y es que este abrigo blanco marca un nuevo inicio para la protagonista.

Figura 9.*Plano medio de Beth camino al aeropuerto**Fuente: The Queen's Gambit (2020).***Figura 10.***Plano de Beth caminando por una plaza en Rusia (espaldas)**Fuente: The Queen's Gambit (2020).*

El material del que está hecho también dice mucho de la situación en la que se encuentra el personaje, pues si bien se trata de cachemira, una tela aparentemente pesada, en realidad es muy ligera, suave y sedosa al tacto. En este vestuario, el cuello del abrigo no tiene dobleces, lo cual hace que su rostro no se sienta encajonado, los botones son grandes y hechos del mismo material del abrigo, su forma circular indica nuevamente protección, pero esta vez impuesta por la misma Beth y con mucha más fuerza. Este detalle también se refuerza cuando Beth se abotona el abrigo durante la escena. Un último detalle de protección es el lazo que lleva por la parte

trasera del abrigo a la altura de la cintura (Ver Figura 10), este detalle es tierno, pero también evoca seguridad.

La otra prenda que compone el traje de Beth en esa escena es el cárdigan de color verde oscuro. Como ya se ha mencionado, el verde es un color intermedio, en el caso de este cárdigan es un verde oscuro que se aleja de ese verde venenoso o tóxico, es un verde que incluso aparenta ser negro y además es rápidamente cubierto por el abrigo blanco, como si se tratara de esconder.

Luego están los pantalones, una prenda blanca nuevamente, hecha de lino, una tela más lisa, sin brillo, pero igual muy resaltante. Cuenta con una doblez recta en el medio de cada pierna y las vastas son acampanadas. Es una prenda ligera y de caída suave que acompaña con naturalidad el movimiento de las piernas. El traje de Beth es una representación de una pieza de ajedrez, la reina blanca, que en sí es la pieza más peligrosa e importante del tablero, a pesar de estar en las mismas condiciones que la reina negra, las piezas blancas tienen una pizca de ventaja por empezar primeras. Esto también realza a Beth en cuando a la narrativa de la historia que se explicará a posteriormente.

Regresando al pantalón, se trata de un diseño al estilo Courrèges, perteneciente al diseñador de moda, André Courrèges, quien es el responsable de la llamada moda galáctica. En su haber hay prendas con las siguientes características: “diseños que evocaban la era espacial que aparecieron en pasarelas desde New York hasta París. Los tonos ‘lunares’ metálicos y blancos con toques ocasionales de colores brillantes dominaban la paleta. Las líneas geométricas estaban en todos lados” (Steele, 2019, p. 181). Esta corriente de moda fue muy popular en París a inicios de los 60’ que es también el tiempo en el que está ambientada la miniserie y el lugar de donde Beth como personaje se inspira para fortalecer su estilo de vestimenta.

Al repasar el color, se debe mencionar que “el blanco no es un color de moda, sino simplemente un color moderno” (Heller, 2008, p. 169), es por esto que hasta la actualidad sigue siendo un color elegante y si se piensa en moda galáctica, la primera referencia será André Courrèges, quien “creó ropa moderna para mujeres modernas viviendo en tiempos modernos” (Steele, 2019, p. 181). Si a estos significados se le agrega la iluminación de la escena, es importante resaltar que “las prendas blancas reflejan los rayos solares” (Heller, 2008, p. 169), es por esto que la escena, muy bien iluminada, permite resaltar el vestuario. El personaje y su vestuario proyectan más luz y esto significa alegría, paz y tranquilidad, pues después de coronarse como campeona mundial del ajedrez, no existe otro sentimiento más.

Figura 11.*Plano lateral de Beth caminando en una plaza**Fuente: The Queen's Gambit (2020).*

Su calzado también responde a este estilo de moda, Beth utiliza botines blancos de charol con taco grueso que a pesar de ser bajo o pequeño la estilizan y hacen que sus piernas se vean más largas y por lo tanto ella se ve más alta, esto indica superioridad, pero no con un enfoque negativo. El material del que están hechos los botines hace que la luz rebote. El abrigo, el pantalón y los botines resaltan por ser puntos de luz radiante en la puesta en escena, y hacen que Beth resalte.

Figura 12.*Plano medio de Beth mirando hacia el espectador**Fuente: The Queen's Gambit (2020).*

El peinado de Beth en esta escena es más dinámico, tiene ondas hacia afuera en las puntas, esto le da más movimiento al caminar y su flequillo es más largo y lo usa hacia un

costado, Beth ya no usa ganchitos para sujetar el cabello, se siente libre (Ver Figura 12). Entre sus accesorios están la boina de lana blanca con forma de “marshmallow aplastado” (Binder, 2020) y unos guantes blancos de cuero que estilizan sus manos. También lleva el reloj pulsera de oro que le regaló su madre, que a pesar de que en algún momento de la historia se rompió, Beth lo sigue llevando consigo como recordatorio de su ser más querido.

Figura 13.

Primer plano del rostro de Beth mirando al espectador



Fuente: The Queen's Gambit (2020).

En la Figura 13, se puede observar a detalle el rostro de Beth, en cuanto al maquillaje, en esta escena Beth sí lo usa. Esto debido obviamente a que es mayor, pero sigue siendo bastante natural. Usa delineador en tonos marrones y negros para bordear los ojos, remarca también las cejas haciéndolas un poco más oscuras. Su mirada ahora es mucho más directa, incluso hasta intimidante. Este último fotograma en el que el personaje rompe la cuarta pared y mira directamente al público es impactante, es el rostro de la campeona mundial de ajedrez retando al espectador a una partida de ajedrez. Su piel está humectada y es tersa, sin manchas, pero sí con un poco de rubor y usa un labial en tono cerezo que es el mismo color de labial que usaba su madre adoptiva.

El rojo cerezo es un rojo suave que se acerca al rosa, este color es comúnmente relacionado a la flor, “la rosa simboliza la fuerza de los débiles como el encanto y la amabilidad” (Heller, 2009, p. 213). El rosa es considerado un color femenino, “es el color de la delicadeza”, de “la sensibilidad y la sentimentalidad” (Heller, 2009, p. 214). Estos detalles evocan la relación y la añoranza de Beth con respecto a su madre. El rosa también “simboliza las cualidades nobles del compromiso” (Heller, 2009, p. 214) y es que, al usar el tono de labial de su mamá, Beth le da una señal al espectador de que todavía la tiene presente.

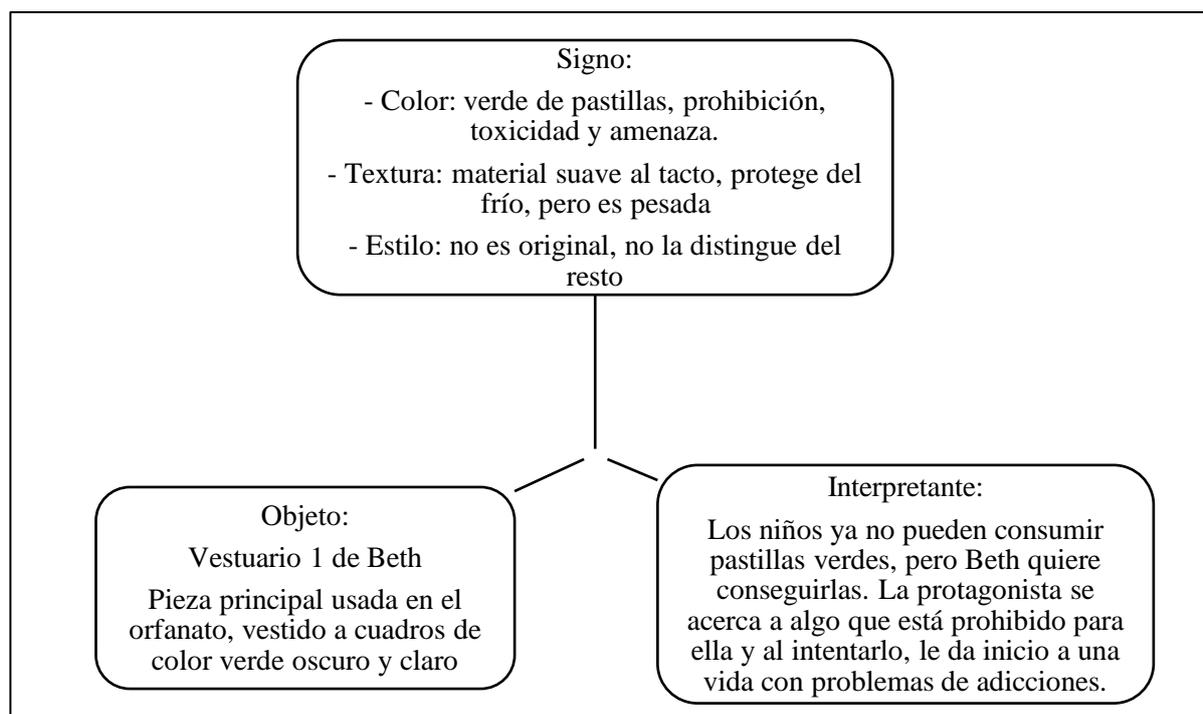
4.1.2 Relación entre el vestuario y sus signos

Tras analizar cada elemento de los dos vestuarios de Beth Harmon, siguiendo un proceso de semiosis infinito, hay que detenerse y analizar cada vestuario. En este apartado se conglomeran los significados de colores, texturas y estilos para profundizar en aquellos signos y significados que conforman el vestuario de Beth. A continuación, siguiendo el modelo de triada de Peirce (1986), se identifican dos triadas que representan temas importantes para la miniserie:

- Triada de lo prohibido: Si se colocara al vestuario 1 dentro de la triada de Peirce, el razonamiento y la semiosis se darían de la siguiente manera [Ver gráfico 5].

Gráfico 5.

Triada de lo prohibido



Fuente: Elaboración propia.

En el vestuario de esta triada, el color principal es el verde que es uno de los colores más importantes para Beth y resalta primordialmente en la parte inicial de la miniserie. Según los variados significados del color verde extraídos de Heller (2012), en este caso, el verde del vestuario de Beth significa prohibición, peligro, drogas y adicción. Al ser un color oscuro, este absorbe la luz a su alrededor, opacando así al personaje. En cuanto a la textura, ya se había mencionado que el material principal del vestido es gabardina, una tela lisa, suave al tacto, pero con poco movimiento. Es abrigadora y aparentemente ligera, pero puede ser muy pesada dependiendo de la composición del textil. Además, el vestido es utilizado junto a una blusa muy delgada que no protege del frío y desestabiliza la protección que ofrecía la gabardina. Así se

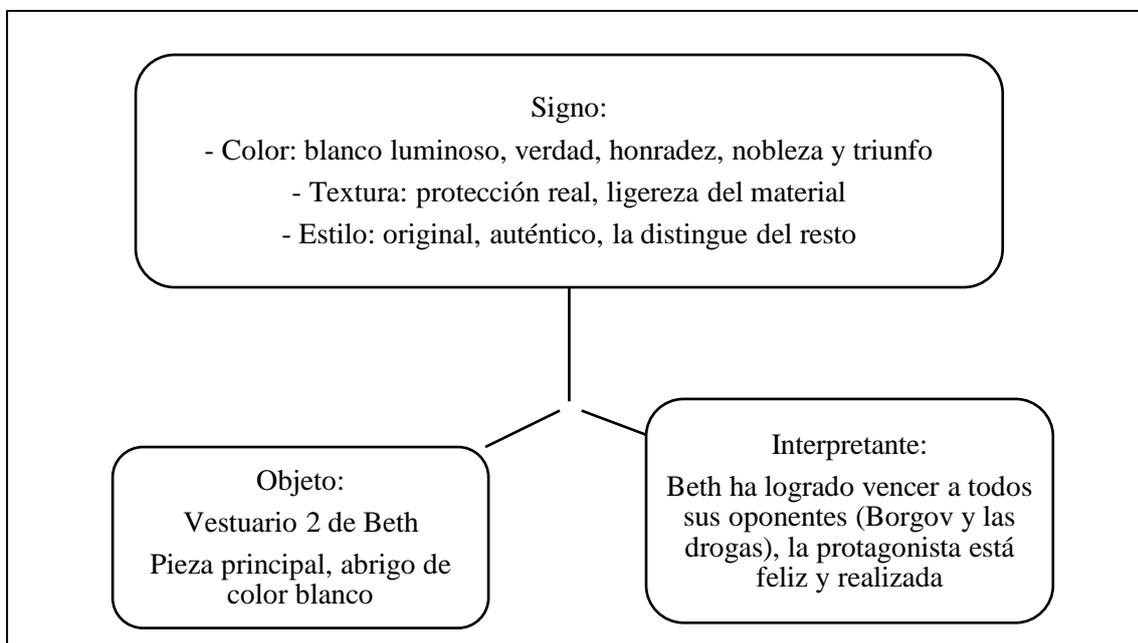
llega al interpretante de que este vestuario produce una sensación de falsa protección. Finalmente, el estilo del vestuario 1 también tiene signos e interpretantes. En este caso, se trata de un uniforme, igual al uniforme de todas las niñas que viven en el orfanato, no es único, no logra que el personaje se distinga del resto, excepto por el cabello pelirrojo.

Al mostrar un verde de prohibición, un material de falsa protección y un estilo no original se puede concluir que se trata de un vestuario que encierra al personaje, que no lo deja sentirse libre ni auténtico, un vestuario que no protege ni aleja al personaje de las cosas que tiene prohibidas. Se trata de un vestuario que guía al personaje a tomar decisiones que la perjudicarán de algún modo, pero que al mismo tiempo son necesarias para que el personaje evolucione y complete su arco de transformación. Esto último es el interpretante del vestuario 1.

- Triada del triunfo: A continuación, se presenta la aplicación de la triada de Peirce al vestuario “La reina blanca” [Ver gráfico 6].

Gráfico 6.

Triada del triunfo



Fuente: Elaboración propia.

En el vestuario 2, el color principal es el blanco, otro de los colores primordiales en la miniserie, sobre todo en la parte final. El blanco significa luz, verdad, es el color de la nobleza y la honradez, es un color bueno y limpio. Este cambio de verde a blanco se puede comparar con el cambio que logra el personaje hacia el final de la miniserie, que tras dejar las drogas y el alcohol ha logrado su cometido que es convertirse en la mejor jugadora de ajedrez del mundo. En cuando al material del vestuario, el abrigo está hecho de cachemira, una tela muy abrigadora y aunque aparenta ser pesada por el grosor del textil, en realidad muy ligera y permite el

movimiento, lo cual hace sentir muy cómoda a Beth. Finalmente, el estilo del vestuario 2 es completamente auténtico, es un vestuario que se encuentra “a la moda” para la época y hace que resalte entre el resto de las personas que se encuentran a su alrededor. Ahora no es solo su cabello lo que la hace resaltar, sino toda ella y todo su vestuario.

Al mostrar un blanco luminoso, un material que realmente protege y un estilo completamente original se puede concluir que se trata de un vestuario que hace lucir al personaje, logra que se sienta libre, auténtica y cómoda. Además, se trata de un vestuario que acompaña al personaje durante la resolución de su arco de transformación, pues se muestra a una Beth realizada y feliz, una Beth que se ha convertido en la reina blanca de su historia. Esto último es el interpretante que se obtiene del vestuario 2.

4.1.3 Aporte del análisis semiótico a la construcción del vestuario

Al reunir los signos y significados identificados en este nivel de análisis, se puede relacionar los hallazgos con la propuesta de Fernández y Jácome (2018) respecto a los caracteres del vestuario. El vestuario en *The Queen's Gambit* cumple con el carácter referencial y el decorativo-estético. En cuanto al carácter referencial, el vestuario de Beth comunica ciertos datos de la historia como la época, el lugar de acción, la clase social y las características psicológicas del personaje. Todo esto se logra gracias a cada elemento del vestuario: el traje, el calzado, los accesorios o las joyas, el calzado, el peinado y el tocado o sombreros, pues cada uno de estos elementos transmiten una atmósfera visual que enriquece el significado de las escenas.

Por otro lado, en cuanto al carácter decorativo-estético, el vestuario en *The Queen's Gambit* se integra armónicamente con el diseño de arte de la miniserie, se corresponde con las formas creadas para la historia, respondiendo siempre a líneas rectas o cuadros que simulan un tablero de ajedrez. El vestuario en la miniserie no solo acompaña estéticamente las composiciones y encuadres, sino que comunica a través de sus signos, y aporta significados con valor simbólico y semántico que enriquecen la obra audiovisual.

Este análisis permite conocer la forma en la que se puede construir un vestuario, al entender que cada prenda puede cargar significado. Los creadores audiovisuales (guionistas, directores y, por supuesto, los mismos diseñadores de vestuario) deben ser totalmente conscientes del poder que tiene el vestuario para comunicar. Pues de esta manera lograrán plasmar en la pantalla cuestiones internas y más profundas del personaje sin necesidad de articular una palabra, haciendo así a la historia más completa y por ende convirtiéndola en una historia bien lograda. Pero, para lograr hacer un vestuario más completo y funcional para con

la historia, el vestuario se puede configurar como un elemento narrativo que impulsa tramas, para acceder a este nivel de interpretación es necesario realizar un análisis narrativo.

4.2 El vestuario como recurso narrativo que enriquece la historia de *The Queen's Gambit*

Para seguir profundizando en la capacidad que tiene el vestuario para contar historias, es importante conocer cómo se desarrolla la historia para hacerse una idea más clara sobre el personaje y cómo el vestuario enriquece la historia. Para el análisis narrativo es preciso recordar qué sucedió antes de cada escena para hacerse una idea más clara de la presentación del personaje, los conflictos y el arco de transformación, que son las variables a investigar.

4.2.1 *La presentación del personaje, los conflictos y el arco de transformación*

4.2.1.1 Vestuario 1. Beth vive en el orfanato, allí se ha acostumbrado a consumir litio, que sirve como un calmante. Este se lo entregaban en cápsulas verdes en el mismo orfanato, pero luego el gobierno de Estados Unidos prohíbe su uso en menores, ya que ellos se hacían adictos a la medicina. Esto fue lo que sucedió con Beth. Tras dejar de recibir pastillas, ella las pide constantemente, pues cree que eso es lo que la ayuda a preparar mejor sus jugadas de ajedrez. Con la supuesta ayuda de este medicamento, Beth es capaz de ver el tablero y las piezas de ajedrez en el techo del gran dormitorio donde descansa. Tras juntar varias pastillas, Beth las consume y practica nuevas jugadas, es con el tablero imaginario del techo que Beth practica y ejercita su juego.

Después de varios días sin recibir pastillas, Beth está mostrando signos de abstinencia, ella suda en exceso y se siente cansada y mareada. Al acercarse varias veces a la farmacia del orfanato, se ha dado cuenta que allí todavía se encuentra un enorme frasco lleno de estas cápsulas. Beth se las ingenia para entrar a la farmacia sin que nadie se dé cuenta, así se va al sótano y consigue un destornillador, el cual esconde en un bolsillo y durante una clase en la que veía una película con todas sus compañeras y profesoras, pide permiso para ir al baño y comienza a ejecutar su plan.

Beth se acerca a la farmacia y con mucho cuidado quita los tornillos del metal que asegura con un candado la vitrina de la farmacia, abre la ventanilla, arrastra una silla hasta el mostrador y se apoya en él para acercar una mesa y así poder entrar. Sube al mostrador y luego a la mesa. Una vez dentro logra agarrar el frasco y comienza a tragar muchas pastillas, esconde algunas en sus bolsillos y al final decide llevarse el frasco. Cuando sale por la ventanilla, se para en la silla y al voltear todas las niñas y profesores que veían la película están en el pasillo, mirándola. La directora grita el nombre de Beth; ella, un poco somnolienta susurra “mamá”, y luego se desmaya y cae al piso junto al frasco que se rompe en mil pedazos. Así es como concluye el primer capítulo.

4.2.1.1.1 La presentación del personaje. La escena está compuesta de distintos elementos que intensifican la tensión narrativa de la historia. Primero hay que detenerse en la presentación de Beth. Tras revisar el guion del piloto, hay un detalle que se menciona en repetidas ocasiones y responde principalmente al carácter técnico del vestuario en cuanto a la narrativa de la historia. A continuación, se presentan tres extractos de Anexos 2 y 3, en el que se menciona el detalle a analizar: *pocket*.

"Beth steps up and receives her vitamins. She walks away from the line, then does as Jolene demonstrated and spits out the GREEN PILL and puts it into her pocket" (Anexo 2, p. 15).

Beth da un paso al frente y recibe sus vitaminas. Se aleja de la línea, luego hace lo que Jolene le enseñó y escupe la PÍLDORA VERDE y se la mete en el bolsillo.

Now she goes to work on the other screw. She gets that one out and puts it in her pocket (Anexo 3, p. 52)

Ahora se pone a trabajar en el otro tornillo. Ella lo consigue (quitar el tornillo) y se lo guarda (el tornillo) en el bolsillo.

She stuffs three handfuls of pills into her skirt pocket (Anexo 3, p. 52)

Ella mete tres puñados de pastillas en el bolsillo de su falda.

Los bolsillos de Beth son muy repetitivos en el guion, pues son una característica de su vestuario que lo hace funcional. De esta manera, el vestuario de Beth cumple con el carácter técnico propuesto por Fernández y Jácome (2018). Los autores señalan que el carácter técnico del vestuario debe tener las siguientes características: es funcional y eficaz, no se trata de moda, debe estar hecho a la medida del actor, debe ser cómodo, permitir el movimiento de los actores con naturalidad y respetar el contexto de la obra cinematográfica (no anacronismos). Lo que sucede con este vestuario es que es funcional y no solo por los bolsillos.

Al principio y al final de la escena, los bolsillos serán los cómplices de Beth, en ellos podrá esconder el destornillador que tomó del sótano y nadie se dará cuenta de ello, hacia el final de la escena, le servirán para esconder las pastillas robadas. Además, la forma de la falda también le ayuda a cumplir su cometido, ya que le permite estirarse y trepar sin problemas por la vitrina (Ver figuras 3, 4, 5 y 6). El vestuario es cómodo, es funcional, le queda a la medida y respeta completamente el contexto de la pieza porque se trata del uniforme del orfanato donde vive.

Pasando a los elementos audiovisuales que componen la escena, se debe hablar de la iluminación. Al inicio de esta escena hay un contraste muy interesante y esto se logra descifrar gracias a los planos que se presentan. Al presentar a Beth, siempre se la ve en el lado oscuro del plano. En la Figura 14, se ve a Beth al lado izquierdo y se puede notar una línea justo a la mitad. La ventana de la farmacia está del lado derecho. Esto tiene mucho significado, pues si uno se pone en lugar de Beth, la pequeña niña piensa que esas pastillas le hacen bien, su objetivo está al otro lado de la ventana y por eso es que se encuentra tan iluminado, de alguna manera es como ‘caminar hacia la luz’, aunque tal vez sea el camino equivocado. Del mismo modo, al presentar el otro lado de la puesta en escena, se logra ver a la farmacia en un plano general con muy buena iluminación, lo cual confirma la teoría, porque logramos ver lo que Beth tiene en su cabeza con respecto a esas pastillas (Ver Figura 15).

Figura 14.

Plano de la farmacia del orfanato

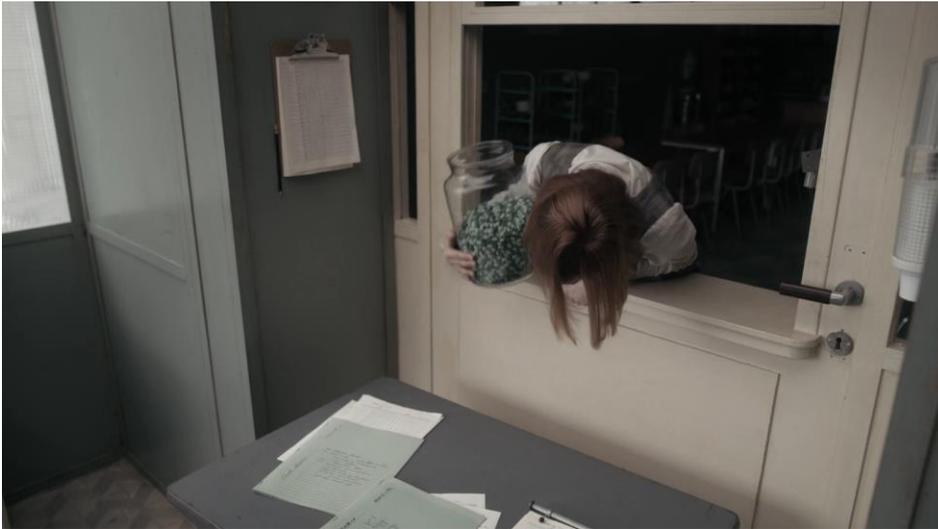


Fuente: The Queen's Gambit (2020).

Figura 15.*Plano frontal de Beth trepando la vitrina**Fuente: The Queen's Gambit (2020).*

Sin embargo, ¿qué relación tiene la iluminación de la escena con el vestuario? Ya en el nivel semiótico se mencionaba que la luz en esta escena juega un papel muy importante, porque los colores son reflectores de luz, si se usara el mismo vestuario con una iluminación diferente, el resultado también cambiaría. La blusa de Beth es de color blanco, pero debido a la iluminación oscura de los pasillos se acerca al color crema; sobre la blusa, Beth lleva un vestido verde, que por la misma razón se acerca al color gris. Cuando Beth está fuera de la farmacia la iluminación disminuye y se acerca a tonos un poco más opacos. Cuando Beth está dentro, la iluminación es más potente y llevada a tonos más claros.

Otro punto importante es la angulación de los planos, pues hay un detalle muy interesante: cuando se graba fuera de la farmacia la mayoría de planos son frontales y a contraluz (ver figura 15). En cambio, cuando Beth está dentro de la farmacia, la puesta en escena está mejor iluminada y los planos que se presentan tienen distintas angulaciones, algunos en picado, otros en contrapicado y algunos ligeramente aberrantes. Esto genera mayor tensión para la escena y logra que el espectador sepa que lo que sucede no está del todo bien (ver figura 16 y 17).

Figura 16.*Plano de Beth sacando las pastillas de la farmacia**Fuente: The Queen's Gambit (2020).***Figura 17.***Plano de Beth tomando el frasco de pastillas**Fuente: The Queen's Gambit (2020).*

A esto, le acompañan dos detalles del tratamiento del sonido y la musicalización. Como se menciona en la descripción del material, esta escena se realiza con un montaje alterno y hay un sonido que al principio es diegético, pero con el avance de la escena permanece y se convierte en extradiegético. Se trata del soundtrack de la película que las niñas del orfanato están viendo, la canción es “Finale/Hallelujah” (Newman, 2020). En la escena de la película un personaje menciona la frase “Welcome to your kingdom”, es justo en este momento en el que Beth logra abrir la ventana de la vitrina. Esta frase hace una clara referencia al mundo de las drogas y adicciones al que está a punto de entrar Beth.

Sin embargo, aparte del valor narrativo de la frase, la música y las acciones del personaje en ese momento, hay un detalle que destacar respecto a los accesorios de Beth. Y es que en el plano que se presenta a continuación se logran ver las manos de Beth (ver figura 18). Sin accesorios, son manos pulcras, tiene las uñas recortadas y limpias y al abrir la ventana lo hace con mucha delicadeza. Este detalle sugiere que, así como el significado del color verde de su vestido da a entender juventud e inmadurez, Beth, a pesar de ser una niña que busca desesperadamente calmantes, es precisamente una niña que no entiende la gravedad de lo que está haciendo. Sus manos están limpias a pesar del error que puede haber cometido, primero porque no es culpable directa de su adicción (al menos en ese momento) y segundo porque al ser tan joven e inmadura piensa que solo está recibiendo una medicina que la puede hacer sentir mejor.

Figura 18.

Plano detalle de las manos de Beth



Fuente: The Queen's Gambit (2020).

Finalmente, en la escena hay un primer plano de los zapatos de Beth (ver figura 7). Como se ha mencionado, el marrón es un color capaz de agregar tensión narrativa, si bien el plano entero se lleva a tonos marrones, en este plano se agrega el detalle de los zapatos por unos segundos en el momento en que Beth está entrando a la farmacia. Kandinsky (1989) decía “el marrón puede compararse con el redoble del tambor” (p. 78) y es precisamente lo que hacen esos zapatos, si bien la música es un elemento muy potente en esta parte de la escena, los zapatos intensifican aún más las acciones de Beth y por supuesto aumentan la expectativa del espectador.

4.2.1.1.2 Los conflictos. En la escena analizada, Beth tiene un objetivo principal, quiere conseguir las pastillas con el fin de practicar y jugar ajedrez en su mente. Ese es su conflicto básico. Para Beth, el consumir pastillas se ha vuelto parte de su vida, pues ella cree que las necesita para poder ver las piezas de ajedrez en el techo y practicar ajedrez. Es así que se las ingenia para conseguir un destornillador que la ayude. El vestuario aquí juega un papel interesante, ya se ha mencionado antes que su vestuario tiene bolsillos y esto no es por casualidad.

Los bolsillos del uniforme de Beth son amplios y al esconder el destornillador en ellos, la herramienta pasa desapercibida para los profesores. Sus bolsillos también le servirán para guardar las pastillas que intenta robar. Además, el vestido de Beth es amplio, la caída de su falda es en forma de A y esto le permite mayor facilidad para flexionar o estirar las piernas como si vistiera con un pantalón. En ese sentido, el vestuario de Beth es muy funcional, le permite llevar consigo su utilería (el destornillador) y es cómodo para realizar los movimientos de la escena (trepar por un mostrador).

El conflicto interno y el conflicto de relación de Beth están muy relacionados. El conflicto interno es que Beth está entrando en un mundo de adicciones y a pesar de que sea interno, se puede ver reflejado en su vestuario. Ya se había hablado sobre el significado del color, la textura y el estilo de su vestimenta; el verde es tóxico y peligroso y el marrón agrega tensión a la escena. En el conflicto de relación, Beth muestra un poco sus deseos de la presencia de una figura materna. Esto en el momento en que la descubren y ella atina a decir “Mamá” antes de desmayarse. Para comprender aún más este último conflicto, es necesario referirse a un vestuario más. Se trata del vestuario con el que Beth llega al orfanato después de la muerte de su madre biológica (ver figura 19).

Figura 19.

Vestuario A de Beth Harmon. “Mom loves you” dress.



Fuente: Virtual exhibition of costumes by Brooklyn Museum (2020).

Su vestido, también en tonos verdes, lleva el nombre de Beth bordado en medio de un corazón en tonos rosas/cerezos. Estos tonos estarán presentes en el vestuario de Beth como recordatorio de su madre biológica. Además, Beth a lo largo de toda la miniserie, Beth lleva el cerquillo de su mamá. Estos son solo algunos detalles con respecto a ese conflicto que, a la larga, junto a su adicción a las sustancias, se convierten en dos de sus obstáculos más difíciles de resolver. Otro dato que agregar es que probablemente, sean estas pastillas las que suplen la presencia de la figura materna, ya que Beth solo las consume cuando no tiene alrededor a una figura que sea su verdadero apoyo.

4.2.1.1.3 Arco de transformación. Para explorar el arco de transformación es necesario recordar el vestuario A de Beth para tenerlo como punto de partida. Como afirma Brenes (2012), “entre el principio y el final de una historia, suele darse un movimiento o cambio en el personaje principal” (p.14), a esto se le conoce como arco de transformación. En el caso de la escena 1, lo que se hace es una comparación entre el inicio de la historia con el final del primer capítulo. Si se hablara solo de vestuarios serían el vestuario A y el vestuario 1. En cuanto a la historia, esta comienza con una pequeña Beth de 8 años que ha sufrido un accidente en el cual su madre biológica ha fallecido. Este hecho causa un trauma en la protagonista que constantemente recuerda y tiene *flashbacks* de su madre. A lo largo del primer capítulo hay varias escenas que muestran un poco de la relación madre-hija que desde ya se ve complicada y algo peligrosa para el bienestar de la pequeña Beth. Pero esto no debe opacar a lo mucho que Beth aprecia a su madre, pues en estos *flashbacks* también se pueden ver muestra de cariño

entre ambos personajes. No debe omitirse tampoco, que es Alice, la madre biológica, quien tiene gran capacidad para las matemáticas y es por esta razón que Beth hereda su destreza para el ajedrez, además de su rebeldía para actuar y hacerse notar en un mundo en el que los hombres tenían el control de todo, incluso de un deporte como el ajedrez.

Regresando a la historia, Beth, tras su llegada al orfanato, hace una amiga, Jolene, que se convertirá en su cómplice para las pastillas. Hay momentos en los que Beth muestra su interés excesivo por las pastillas, en repetidas ocasiones la protagonista le pide pastillas a Jolene o le pregunta por qué ya no se las dan. Beth no se da cuenta de su temprana adicción, pero Jolene sí, incluso en una ocasión le pregunta si suda o se siente mareada y le confirma que tiene síntomas de abstinencia al igual que varias niñas en el orfanato.

Cuando Beth llega al punto de querer robar pastillas de la farmacia, su adicción y sus problemas con las sustancias que arrastrará a lo largo de toda su historia están confirmados. Nuevamente hay detalles resaltantes respecto al vestuario en relación a los otros elementos de la puesta en escena. Al terminar la escena, el último plano es un plano medio de Beth en el suelo, el frasco de pastillas está roto y hay vidrios y pastillas regadas alrededor de Beth. No es casualidad que el suelo y las paredes tengan los mismos tonos que su vestuario (ver figura 20). Se puede observar el suelo que está hecho precisamente de losetas cuadradas de colores verde y blanco, la pared verde y el zócalo blanco, las pastillas verdes y blancas, y su vestuario del mismo modo. El único color extra es el de su cabello pelirrojo que tampoco tiene significados afables.

Figura 20.

Plano de Beth en el suelo



Fuente: The Queen's Gambit (2020).

Cuando el espectador mira esta escena, atina a mirar su rostro, su expresión ida y cómo Beth cierra los ojos dándole paso al segundo capítulo de la miniserie. En este primer capítulo el arco de transformación es moderado y de manera descendiente. Beth ha entrado en el mundo de las adicciones desde muy pequeña. Ella no ha cambiado lo suficiente como para conseguir lo que necesita, de hecho, su proceso de evolución del personaje se ha degradado con esta última acción. Por lo que el robo de las pastillas termina siendo un buen gancho para atrapar al espectador y hacer que este continúe viendo la miniserie. Desde este punto en el que todo está mal para el personaje, se podrá ver el crecimiento que tendrá hacia el final de la historia y nuevamente el vestuario refleja todo aquello, falsa protección con los colores que se ven en el fotograma: blanco opaco, verde de lo prohibido, y marrón de tensión.

4.2.1.2 Vestuario 2. En la última escena de la miniserie, se presenta a Beth tras ganar todos los campeonatos de ajedrez. Ella se encuentra en Rusia, en un campeonato donde participan los mejores jugadores de la historia, uno a uno los va venciendo, hasta que llega la partida final. Este último juego sería con Borgov, un contrincante ruso que ya la ha vencido en dos oportunidades, en Las Vegas y en París. Beth ha desarrollado una especie de miedo al enfrentarse a este opositor, pues las veces que ha jugado con él, Beth ha perdido el control de la partida y a pesar de consumir las pastillas que le permitían jugar ‘mejor’, no ha podido ganarle.

Sin embargo, Beth ahora está muy preparada para este juego, además, está sobria de bebidas y sustancias, esto tras compartir un largo tiempo con Benny (excampeón de ajedrez de Estados Unidos y amigo sentimental de Beth), quien la ayudó a dejar sus adicciones para que se concentrase en el juego. Después de una caída emocional por perder en París, Beth se sumergió en un estado de depresión, pero ahora que está en Rusia, se ha encontrado con otro viejo amigo, Townes (periodista, también jugador de ajedrez en el equipo de su universidad). Tras estudiar toda la tarde con él, Beth por fin va a descansar y Townes la despierta porque tiene una llamada, del otro lado del teléfono está Benny, Harry, los gemelos Matt y Mike y más amigos que Beth hizo en Estados Unidos por jugar ajedrez, todos listos para apoyarla.

Tras esa llamada llena de estudio, Beth se siente mucho más tranquila para concluir su partida con Borgov. Al enfrentarse a él, la partida llega a un punto en el que Borgov hace una jugada que Beth no había estudiado. Tras concentrarse un poco, levanta la mirada y logra ver las piezas de ajedrez en el techo, algo que solo lograba al estar drogada. Beth encuentra la manera de vencerlo y finalmente Borgov se rinde y aplaude a Beth por el triunfo. Además, el ruso le dice que ella es la mejor contrincante que jamás tuvo.

Tras estas escenas tan emocionantes, Beth tiene que regresar a Estados Unidos al siguiente día, pues quieren entregarle un reconocimiento, pero en el camino al aeropuerto, Beth detiene el auto y le indica a su acompañante que quiere caminar, se baja del auto y camina por una plaza, ella se ve muy feliz. Tras caminar un poco, llega hasta un lugar donde hay varios tableros de ajedrez y varios ancianos jugando, ella camina entre ellos hasta que uno la reconoce. Todos los ancianos se acercan a saludarla y felicitarla, Beth está por explotar de alegría, luego el anciano que la reconoció la invita a jugar. Beth rompe la cuarta pantalla y mira directamente al espectador al decir “Juguemos”, así es como concluye la miniserie.

4.2.1.2.1 La presentación del personaje. La escena a estudiar parece ser sencilla y poco cargada de elementos, pero en realidad hay mucho por analizar. Lo primero es resaltar el minimalismo y la sencillez de cada elemento de esta escena, desde el vestuario hasta la escenografía, la fotografía, la iluminación y el sonido. Esta escena es el gran desenlace de toda la miniserie y como en todo desenlace, esta es la resolución de la historia. Aquí es el momento en que la tensión narrativa va disminuyendo lentamente y como se trata de un final feliz, la historia va dejando una sonrisa en el rostro de los espectadores.

Figura 21.

Plano de Beth rodeada por ancianos en la plaza



Fuente: The Queen's Gambit (2020).

El primer detalle es la iluminación, que, en relación al vestuario, su ejecución es impecable. Ya se había mencionado que las telas claras hacen que la luz rebote, para el vestuario 1, la luz hacía que el vestuario se viera perjudicado, pero en esta escena el vestuario logra lucirse de la mejor manera haciendo que no sea Beth la que ‘camine hacia la luz’, sino que Beth sea esa luz (ver figura 21). El auto y la escenografía están en tonos negros y grises, esto hace que haya un contraste muy marcado entre escenario y personaje. El cielo está nublado y da pase a

una luz natural blanca, algo fría, pero la felicidad de Beth es tan grande que no se percibe como tal. Aquí se puede agregar un detalle de su vestimenta, el abrigo de cachemira es ligero, pero muy abrigador, el clima de Rusia es frío, está nublado y por lo tanto la luz también es fría. Pero la sensación que transmite la escena es cálida, evoca tranquilidad, paz y armonía.

Explorando un poco más la fotografía, están los planos utilizados y el movimiento de los mismos. En la primera escena primaban los planos cerrados, primeros planos y planos medios. En esta escena priman los planos abiertos, generales conjuntos y medio largos. Esto simplemente da a entender que el personaje se siente más libre, ya no está encajonado. Gracias a estos planos se logra ver mejor su vestimenta, Beth no está en un orfanato en el que le exigen usar un uniforme de color verde igual al de todas las niñas, ella es una adulta libre y con buen gusto por la moda. Beth pasea por las calles de Rusia con un abrigo que ilumina la escena tras haber ganado el campeonato mundial de ajedrez.

Sobre el movimiento, el contraste con la primera escena es sorprendente, en la escena 1 los planos son fijos, no hay movimientos; en esta escena se utiliza cámara en mano. Es como si el espectador siguiera los pasos de Beth como un fan. A pesar de estar grabados con cámara en mano, la mayoría de planos se mantienen con una angulación frontal, no se la minimiza ni se le engrandece. A esto se le suma el movimiento interno, el personaje camina por la plaza y lo hace con mucha ligereza.

Figura 22.

Plano de Beth cerrando su abrigo



Fuente: The Queen's Gambit (2020).

El vestuario también juega un papel importante aquí. Hay un momento al principio de la escena en que Beth cierra su abrigo (ver figura 22). Ella usa un cárdigan verde debajo del abrigo. Esta acción es muy relevante, es una manera de decir que Beth deja los vicios y se

protege a sí misma, pero no con un traje cualquiera, sino uno que la asemeja a una reina blanca. El vestuario no lo compone solo el abrigo y el pantalón, sino que es coronado con una boina. Al cerrar el abrigo, Beth lo hace con mucha naturalidad y deja ver el movimiento del abrigo, esto refleja una vez más la paz y tranquilidad a la que el personaje ha llegado tras hacer el recorrido de su propia historia.

La escena termina con una frase que condensa una de las claves de la historia y una acción que interpela directamente al espectador. Beth se sienta a jugar ajedrez con un anciano, pero al momento de mostrar un plano, Beth mira directamente al espectador y le dice “Juguemos” (ver figura 13). Pero ¿qué hace que este pequeño diálogo resalte tanto para que una miniserie termine de esa manera? Primero el sonido, en esta escena a diferencia de la primera, el sonido principal es la voz de Beth y de fondo está el sonido de ambiente, un sonido casi inaudible, esto hace que la voz de Beth destaque y que el espectador pueda prestar mayor atención a los elementos visuales de la escena, pues no hay muchos otros elementos auditivos que distraigan su atención.

Segundo, que la palabra “Juguemos” es claramente un reto al espectador, la misma Beth invita al público a jugar ajedrez y a ver su miniserie. Algo relevante es que este plano termina con Beth y sus ojos muy abiertos y mirando a la cámara, a diferencia de la primera escena en la que Beth cierra los ojos al terminar el capítulo. En este fotograma, el maquillaje es importante, ya se había mencionado que el delineado de los ojos, el remarcar las cejas y el cabello que no encajona su cara hacían que su mirada fuera más profunda, más retadora y es precisamente lo que se busca con esta acción. Beth tiene una mirada directa y profunda. Remarcada por un marrón oscuro que delinea sus ojos, un rosa cerezo que tiñe sus labios como los de su madre y una boina blanca que asemeja a una corona. Sin duda, Beth Harmon es la reina de su historia y este último plano lo confirma.

4.2.1.2.2 Los conflictos. En cuanto a los conflictos de Beth, en este apartado se hace un análisis tomando como punto previo a la escena 1. El conflicto principal de Beth en toda la miniserie es convertirse en la mejor jugadora de ajedrez en el mundo y para eso tiene que vencer a Borgov, este objetivo lo ha logrado. La vestimenta también es importante para este conflicto. Beth ha usado distintos vestidos cada vez que se ha enfrentado a Borgov, el vestido B es el último vestido con el que se enfrenta a él. La prenda principal de este vestuario es un vestido hecho de lana de alpaca de color verde pálido (ver figura 23). Es con este vestido que Beth cierra el ciclo de sus adicciones, con el que logra ver las piezas de ajedrez en el techo sin necesidad de consumir alguna droga, y claramente con el vestido que logra vencer a su mayor contrincante. Luego de este vestido, ya se le puede ver con un traje más auténtico y libre. La

referencia a la reina blanca no pasa desapercibida y hace que brote significado del mismo (ver figura 24).

Figura 23.

Plano de Beth en la partida de ajedrez contra Borgov. Vestuario B de Beth



Fuente: The Queen's Gambit (2020).

Figura 24.

Boceto del vestuario final de Beth Harmon



Fuente: Virtual exhibition of costumes by Brooklyn Museum (2020).

En cuanto a sus conflictos de relación, el principal siempre es con la figura materna. Beth, a la edad de 13 años, fue adoptada por Alma Wheatley, y cuando cumplió la mayoría de edad, Alma le regaló un reloj pulsera de oro igual al suyo. Este reloj funciona como planting y

pay off en toda la miniserie, pues está presente en buenos y malos momentos de la vida de Beth. El reloj lo vuelve a usar en la última escena. Es poco visible, pero está presente, siempre en su muñeca izquierda. Además de esta conexión, está el uso de labial, que es del mismo tono del labial que usaba su madre.

Finalmente, está el conflicto interno de Beth. Y es que Beth puede ser la mejor jugando de ajedrez del mundo, pero como todas las personas, ella no es perfecta. Tiene un serio problema con las sustancias del cual no fue consciente durante mucho tiempo, pero la llevó a caer en una profunda adicción de la cual le costó mucho salir. Para el final de la miniserie, el personaje ha tenido una evolución, de hecho, a lo largo de toda la serie se puede ver el crecimiento de la protagonista con cada vestuario. Pero si se compararan solo el vestuario 1 y 2, se puede ver claramente que es una persona que ha pasado por tiempos difíciles y que ha salido de allí y ahora es una persona distinta y renovada con ganas de comerse el mundo.

4.2.1.2.3 Arco de transformación. En este último apartado se toman como puntos de comparación a la pequeña Beth desesperada por conseguir pastillas y la Beth adulta y responsable de sus actos. Beth sufre una evolución interior, debido al crecimiento interno del personaje; y una evolución exterior, pues se puede ver ese crecimiento a través del vestuario.

Su arco de transformación es radical y ascendente. La historia de Beth tuvo momentos muy complicados desde pequeña, ella tuvo que enfrentarse a la muerte de su madre biológica y luego a la muerte de su madre adoptiva. Todo esto mientras crecía y se abría camino en el mundo de los ajedrecistas. A pesar de todo ello, Beth logró atravesar cada obstáculo hasta lograr su cometido de la manera correcta.

Figura 25.

Plano de Beth sonriente entre los ancianos de la plaza



Fuente: The Queen's Gambit (2020).

Su cambio se logra para el bien del personaje, Beth no solo logra que lo quiere, que es ganar a Borgov, sino que consigue lo que necesita que es ganar sintiéndose en paz consigo misma. El personaje es feliz al final de su historia y la sonrisa que muestra es una de las pocas que se ven en toda la miniserie (ver figura 25).

Además, es importante recordar que el arco de transformación de un personaje revela la cuestión temática de su historia. En el caso de Beth Harmon, la superación es la clave. Beth, una joven que desde pequeña tuvo muchos obstáculos, logró conseguir su objetivo, pero solo lo pudo lograr tras vencer los obstáculos que ella misma se ponía sobre el camino.

El perder a su madre biológica y adoptiva, vivir sin una figura paterna, la dificultad que tenía para relacionarse con otras personas, su problema con los vicios y demás son algunos de los obstáculos que Beth tuvo que atravesar para así convertirse en la campeona mundial de ajedrez. Este personaje demuestra que no solo es necesario ser talentoso e inteligente para lograr un objetivo, sino que se debe estar en paz con uno mismo para así alcanzar todo lo que uno se propone, y de eso se trata *The Queen's Gambit*.

4.2.2 *El vestuario y su valor en la narrativa*

En el nivel narrativo, el vestuario de Beth es un recurso narrativo que mueve a la historia. En la presentación del personaje se puede notar cómo cada elemento audiovisual, al juntarse con el vestuario, aporta valor narrativo a la historia. Es el mismo vestuario que enriquece cada plano presente en la miniserie, no solo de manera estética sino de manera conceptual. Ambos vestuarios están alineados con el diseño de arte, pero aportan aún más. Al recordar los significados obtenidos del análisis semiótico, se puede reconocer que el vestuario habla del personaje, muestra sus características psicológicas y otras características exteriores (edad, sexo, época, lugar de acción y clase social).

Pero con el nivel narrativo se puede realizar un análisis más profundo del aporte del vestuario a las historias. Pues el vestuario es una fuerza que acompaña la acción dramática, brinda dinamismo, sentido y versatilidad a las acciones del personaje. Con el nivel semiótico, el vestuario brinda información a través de signos y significados, y con el nivel narrativo, esta información se transforma en una fuerza que acompaña el accionar de los personajes. Pues sin la acción del personaje, el vestuario no sería capaz de aportar. Al llegar a este segundo nivel de análisis, se logra ver que ambos niveles no se excluyen, sino que se complementan y juntos aportan valor a la historia.

En cuanto a los conflictos, el vestuario cumple una labor muy importante y se trata de su funcionalidad. El vestuario 1 le permite a Beth trepar por una ventana para lograr su objetivo y el vestuario 2 le permite caminar en calles sin sentir frío o incomodidad por el peso del abrigo. Es importante destacar cómo es que, en este nivel de análisis, la fuerza que posee el vestuario depende del personaje y sus acciones, por lo que aquí entran en juego los diversos elementos del lenguaje audiovisual para poder comprender cómo el vestuario aporta a la narrativa.

Figura 26.

Vestuarios de Beth a lo largo de la historia



Vestuario A
“Mom loves you”
Momento inicial



Vestuario 1
Verde de lo prohibido



Vestuario B
“Endgame dress”
Momento del triunfo



Vestuario 2
“La reina blanca”

Fuente: The Queen’s Gambit (2020).

Finalmente, solo con ambos vestuarios se logra ver un arco de transformación. En el análisis se hace una comparación entre cuatro vestuarios (ver figura 26) que permiten ver el crecimiento del personaje a través del traje, calzado y accesorios principalmente. Tomando como partida el momento inicial y el vestuario 1, se logra ver un arco de transformación leve. Al llegar al momento del triunfo, que es el clímax de la historia, el arco de transformación se encuentra en su punto más alto de cambio.

Al poner en perspectiva el momento inicial, el vestuario 1, el momento del triunfo y el vestuario 2, se ve un gran cambio. La resolución de la historia está acompañada de un vestuario que enriquece el cierre del crecimiento del personaje de una manera precisa. Es importante mencionar que una investigación del arco de transformación de Beth Harmon a través del vestuario sería un estudio muy valioso.

4.2.3 Aportes del análisis narrativo a la construcción del vestuario

El vestuario de esta miniserie, además de cumplir con su función de comunicar, se convierte en una fuerza dramática que mueve la historia. Tras repasar cómo el vestuario influye de distintas maneras en la presentación del personaje, los conflictos y el arco de transformación, y cómo el vestuario adquiere mayor fuerza al ser analizado junto a otros elementos audiovisuales como la fotografía o la iluminación; todo esto se logra conectar nuevamente con los conceptos de los caracteres del vestuario según Fernández y Jácome (2018).

El vestuario en *The Queen's Gambit* cumple con los cuatro caracteres del vestuario. El carácter referencial y el decorativo – estético se analizaron ya en el nivel semiótico, y los dos restantes son el carácter técnico y dramático que se corresponden con el nivel narrativo. En cuanto al carácter técnico, el vestuario de Beth es funcional, eficaz y cómodo, la ayuda a realizar las actividades que le corresponde. En el caso del vestuario 1, Beth usa un vestuario que le sirve para realizar su cometido que es robar las pastillas de la farmacia. Este vestuario le permite moverse libremente y con naturalidad, y por supuesto que respeta el contexto de la obra. Lo mismo sucede con el vestuario 2, este se usa algunos años después y también respeta el contexto, permite el movimiento libre de la actriz ya que son piezas hechas a la medida, es cómodo, funcional, eficaz y, además, está a la moda, pero porque la narrativa lo requiere.

En cuanto al carácter dramático, ambos vestuarios responden a los conceptos planteados por los autores. Gracias al nivel semiótico se lograron identificar colores, texturas y formas que aportan significado al vestuario y que al conjugarse con el resto de elementos audiovisuales adquieren mayor fuerza. Sumado a ese primer análisis, en el nivel narrativo, se puede sostener que ambos vestuarios también evocan el desarrollo del personaje, muestran visualmente su arco de transformación. Esto último es un punto muy interesante, pues se podría hacer una investigación del arco de transformación de Beth Harmon a través de su vestuario, así se podrían evaluar cada uno los vestuarios utilizados por la protagonista y ver cómo el mismo vestuario narra la historia de Beth Harmon.

Finalmente es importante resaltar cómo la labor del diseñador de vestuario cobra tal relevancia en este punto, pues debe conocer la historia a la perfección para poder diseñar y confeccionar un vestuario. El diseñador de vestuario debe ser capaz de reconocer el objetivo del personaje para que este se vea reforzado con los elementos que compone el vestuario que creará. Además, el vestuario también puede enriquecer y dinamizar los tres niveles de conflictos dado a que impulsa el desarrollo del personaje y de la historia, por lo que el diseñador también debe conocerlos y encontrar la manera de hacer que el vestuario colabore en función a los conflictos.

Un último ítem que debe estar en la mente del diseñador es considerar las cuestiones temáticas de la obra audiovisual. Pues el vestuario también será participante a la hora de transmitir los temas de la historia. El personaje al tener un arco de transformación suele revelar las temáticas del relato y con el vestuario se puede conseguir transmitir el sentido de la obra al reforzar la consecución del arco de transformación visualmente a través del vestuario. Tras analizar al vestuario como un conjunto de signos potente que es capaz de convertirse en un recurso narrativo de utilidad para narrar la historia, se explora si el vestuario puede alcanzar una categoría más abstracta. Se trata de los actantes y es lo que se expone a continuación.

4.3 El vestuario como actante en la estructura narrativa de *The Queen's Gambit*

Tras concluir el segundo nivel de análisis, ya se conocen signos y significados de cada elemento de los vestuarios y se sabe que los vestuarios cargan una fuerza dramática que aporta valor a la narrativa de la historia. En este tercer y último análisis, se explora, desde la propuesta de los roles actanciales, cómo es que el vestuario puede ser considerado un personaje en *The Queen's Gambit* (2020).

4.3.1 *El vestuario como ayudante y oponente*

Ya se han mostrado muchos detalles de cómo el vestuario aporta información y tiene influencia en el desarrollo de la historia, pero hay un nivel más abstracto de lectura del aporte del vestuario. Como se sabe, Beth Harmon es un personaje que ha pasado por mucho, ha tenido buenos y malos momentos desde muy pequeña. Uno de los momentos más impactantes, es el momento en que Beth roba las pastillas de la farmacia. Los dos vestuarios de Beth estudiados en esta investigación hablan por sí mismos. Los colores, texturas y el estilo del vestuario Verde de peligro en relación a la iluminación, sonido y demás elementos audiovisuales hacen que el ambiente se sienta tétrico y deprimente; mientras en el caso del vestuario La reina blanca, el ambiente es libre y lleno de felicidad.

En una pieza audiovisual resulta complicado evaluar a los elementos cinematográficos de manera independiente, porque todos están siempre relacionados. Gracias a esa relación, algunos elementos adquieren una entidad especial por su aporte a la narrativa y pueden ser considerados, siguiendo la propuesta de Ubersfeld (1999) y Atarama-Rojas (2018), como actantes. Como ya se ha señalado, un actante es una categoría abstracta que mira las estructuras profundas del relato. Y precisamente, en esta investigación se sostiene que el vestuario, si está diseñado con un sentido narrativo, puede cumplir roles actanciales y comportarse como un personaje. Y en el análisis actancial se puede observar que el vestuario 1 es un personaje, ya que cumple un rol que es vital para la escena. Si Beth usara un vestido de otro color o dejara de

usar sus zapatos, la historia no consolidaría el sentido que tiene e incluso despertaría dudas en el espectador causando su distracción.

Entonces, cómo es que el vestuario puede funcionar como un personaje. Si se hiciera el ejercicio de cerrar los ojos e imaginar la escena no con una actriz llevando un vestuario, sino una marioneta o un maniquí con el mismo vestido y la blusa, se entendería que se trata de una niña que quiere robar unas pastillas. Pero ¿por qué? Ya se ha mencionado que el vestuario además de cubrir el cuerpo del actor o actriz, lo que hace es proyectar cuestiones internas, en este caso de la protagonista. Las cuestiones internas pueden ser lo que le gusta, lo que quiere o lo que necesita.

El gustar, querer y necesitar son cuestiones que están en todas las personas y por ende también lo están en los personajes de forma humana. Y lo interesante de estas cuestiones es que se pueden expresar en elementos no vivos, por ejemplo, en el vestuario. Esto se debe a que las prendas que una persona utiliza son inherentes a sus ideas, sus principios, sus virtudes y sus defectos, por lo que comunica todas esas cuestiones internas. Ahora, si se le intenta poner un rol al vestuario como personaje hay que definir qué rol cumple y en qué momento.

4.3.1.1 Vestuario 1. En el vestuario 1, ya conociendo los conflictos y motivaciones de una pequeña Beth de 8 años, se sabe que el fin de sus acciones no es positivo, aunque en ese momento, ella no lo sabe. Beth intenta robar unas pastillas de la farmacia porque cree que solo con esas pastillas se concentra lo suficiente en el ajedrez. En este momento, el vestuario funciona como oponente. Esto ya que no le permite superar su conflicto principal y aleja a la protagonista de su objetivo que es ser la mejor jugadora de ajedrez. Las acciones que realiza con ese vestuario la inducen a cosas negativas de su vida y en esta escena el vestuario actúa como conductor a eso malo a lo que se acerca. El vestuario arrastra a la protagonista a una acción contraproducente, primero porque es un vestuario pesado con mucha carga simbólica debido al color, el material y el estilo, y segundo porque no es un vestuario del agrado de Beth, pues con él, se siente atrapada y algo abandonada.

Beth es un personaje que no encaja entre el común de las personas, es la niña rara a la que pocos se le acercan y que tampoco intenta hacer muchos amigos. Es tímida, introvertida, poco participativa en las relaciones sociales, y como esto le ha hecho falta toda su vida, su vestuario ha sido el encargado de reflejar ese pesar, angustia e impotencia que la protagonista siente. Pero, ¿cómo distinguir la fuerza dramática del vestuario de la fuerza dramática que es Beth siendo protagonista?

Según Ubersfeld (1999), el actante es un personaje o un elemento en las historias que resulta indispensable, un actante puede ser “una abstracción, un personaje colectivo o una

agrupación de personajes, además puede asumir simultánea o sucesivamente funciones actanciales diferentes” (p. 48). El vestuario 1 de Beth es un actante que prepara el camino a un mundo oscuro en el cual se verá al sujeto (Beth). Si bien en la escena se ve al personaje dirigirse a un lugar lleno de luz que es la farmacia, el vestuario al estar en las mismas tonalidades que el resto del escenario no hace más que decorar el camino hacia las pastillas.

El vestuario 1 induce al sujeto a tomar una decisión que ocasionará un cambio en él. Tras esta decisión, se sabe que el sujeto atravesará momentos difíciles en el futuro, pero estas peripecias son necesarias para su proceso de crecimiento y el desarrollo de la historia. En ese momento, el vestuario es capaz de anunciar los malos y destructivos acontecimientos que le sucederán al protagonista. De hecho, el vestuario actúa de cómplice desde que el sujeto roba un destornillador. Ya se había mencionado este dato del bolsillo, pero en este nivel de análisis es importante resaltarlo una vez más pues termina de confirmar la teoría de que el vestuario es un personaje y en ese momento es un oponente a Beth quien solo tomará decisiones negativas para conseguir unas pastillas que le harán daño, pero que a la vez son necesarias para la evolución de Beth.

El vestido verde del uniforme de Beth es una prenda que no se logra distinguir entre las demás, el color es opaco y poco llamativo. Es un vestuario que evoca tristeza porque echa en falta a una figura que le aconseje y la acompañe. El sujeto acaba de perder a su madre en un accidente y es el vestuario el que comunica y transmite esa tristeza, pues la protagonista no lo hace mediante sus acciones. Al llegar al orfanato, Beth llevaba un vestido, el vestuario A, que tiene su nombre bordado (hecho por su madre biológica). Este vestido es desechado e intercambiado por un vestuario más sobrio que fácilmente pasa desapercibido. En ese momento, uno logra entender que Beth no tuvo la oportunidad de despedirse de su madre antes de que ella muriera, pero sí se despide de la prenda que le bordó. Así es como Beth logra decir adiós a su madre, pero no de la mejor manera y se introduce a un mundo que estaba prohibido para ella.

Al colocarse el uniforme del orfanato, Beth parece volverse igual al resto de niñas, pues todas llevan un uniforme con las mismas características. Son niñas que tienen pena por la pérdida de sus progenitores y sueñan con salir de allí con una familia nueva. La única diferencia entre Beth y el resto de niñas que viven con ella es que Beth no está buscando una familia nueva desesperadamente como sí lo hacen el resto de las niñas y esta única diferencia también se transmite por su peinado. Beth lleva un corte y color diferente al resto de niñas, el personaje no cuida de su cabello y siempre está desaliñada, lo cual no era positivo en caso llegara una familia con intenciones de adoptar a una niña.

Todas estas acciones que realiza el vestuario imprimen una fuerza que obstaculiza el crecimiento de Beth. El vestuario que lleva el personaje, aunque ayude a Beth en la acción que quiere realizar y actúe como cómplice, no la está favoreciendo realmente. Pero eso va a cambiar, pues lo interesante de los roles actanciales es que pueden ser dinámicos, es decir pueden asumir otra función actancial y este es uno de esos casos.

4.3.1.2 Vestuario 2. El rol para el vestuario 2 es diferente. En este vestuario, las prendas, los accesorios, los zapatos y demás, se vuelven un gran aliado, y es gracias al vestuario que se logra ver el arco de transformación de la protagonista que ha logrado desde el piloto de la miniserie hasta el capítulo final. Es un vestuario que hace que Beth se vea valiente, segura y confiada, pero nuevamente aquellas son cuestiones internas de nuestro personaje.

Como ya se conoce, el personaje de Beth logra despegarse del mundo de las adicciones y se aleja de todos sus vicios. Ese es el camino que Beth tuvo que atravesar para luego encontrar su propio ser y así lograr su objetivo. El vestuario es el elemento que acompaña todo este proceso, pues imprime una fuerza que refuerza cada paso que el sujeto da hasta alcanzar su objetivo. Si se omite al personaje de Beth de la ecuación, se encuentra un vestuario que brilla por sí mismo, es un vestuario triunfador, un vestuario que abre el camino a su paso y atrae miradas de asombro positivo. El color blanco que tiñe principalmente al vestuario aporta luz a los fotogramas finales de la miniserie y anuncia buen augurio a la vida del personaje que ya no conoceremos.

Hay un detalle sumamente importante en esta escena y es el momento en el que Beth se abotona el abrigo. Al analizar solo el vestuario como actante, se logra ver una acción realizada por el vestuario. La acción de cerrar el abrigo para que no se logre ver el cárdigan verde oscuro dice mucho, pues se trata de un vestuario escondiendo una parte de sí mismo. Si bien el vestuario es reflejo de todo aquello que siente y piensa el protagonista, en este caso funciona como algo independiente. El abrigo blanco de luz cubre al cárdigan verde oscuro para ocultar aquello que en algún momento fue parte de su historia, pero ya no lo quiere más. Llevando esta reflexión al sujeto de la historia, se sabe que a pesar del cambio que ha logrado Beth como protagonista, ella es consciente de que las drogas y el alcohol fueron parte de su vida y que no puede borrarlas de su historia, así como tampoco quitó el verde oscuro de su vestuario.

Este vestuario es protector no solo del frío, sino del resto de cosas a las que está expuesta la protagonista. Es un vestuario que brinda libertad en cuanto al movimiento, y que deja a la protagonista libre, segura y capaz. Al tomar en cuenta la evolución del vestuario en toda la miniserie, el vestuario ha tenido su propio arco de transformación, ha pasado del verde al blanco, de materiales pesados a materiales ligeros y suaves, de uniformes comunes a prendas

que llaman mucho la atención. Es un vestuario que muestra una evolución hacia el final de su historia, pues ha logrado su objetivo que es ayudar al sujeto a lograr su cometido.

4.3.2 *El vestuario como personaje con un rol actancial*

El vestuario de Beth es un personaje. Como afirma Saniz (2008), “el personaje representado por el actante puede ir del fenómeno más simple como la máscara o el disfraz del actor, a lo más complejo, como un estado psicológico o una exaltación lírica” (p. 93). En la miniserie el vestuario proporciona esta nueva visión del personaje, pues cumple un rol actancial dinámico. Es oponente al principio de la historia y luego va cambiando hasta convertirse en un ayudante. En el caso de la investigación, el rol que cumple el vestuario siempre está en relación al sujeto que es Beth, pero tiene acciones y funciones independientes que acompañan el actuar de la protagonista.

El vestuario al actuar como oponente, simula ser un cómplice para Beth cuando realiza acciones que le harán daño. En cambio, cuando funciona como ayudante, el vestuario vuelve a ser cómplice, pero esta vez le ayuda a Beth a realizar buenas acciones. Aquí el vestuario muestra que la protagonista se siente liberada y feliz, a pesar de cargar un pasado oscuro (recordar el cárdigan verde oscuro). Este actuar del vestuario en realidad es la fuerza dramática del mismo, que se imprime en la protagonista y enriquece el desarrollo de la historia aportando valor no solo a través de sus signos y sus capacidades narrativas, sino que ahora es una fuerza narrativa que es capaz de mover a la historia en diferentes direcciones hasta que Beth decida cuál dirección es la correcta.

El dinamismo del rol del vestuario es una característica que aporta valor a la historia pues proporciona una nueva lectura del personaje a la vez que el vestuario cambia de rol. En *The Queen's Gambit*, el vestuario se comporta como un ente que forma parte del conjunto de acciones que realiza la protagonista y está presente en la estructura profunda narrativa de la historia.

4.3.3 *Aporte del análisis actancial a la construcción del vestuario*

En cuanto a los aportes de este último nivel de análisis, se debe recordar a los caracteres del vestuario, conceptos estudiados de Fernández y Jácome (2018). Estos caracteres son cuatro y se cumplen tanto en el nivel semiótico como en el narrativo. Pero el análisis actancial tiene un nivel de abstracción mayor que sobrepasa el alcance de estos caracteres. Es por esto que se propone un nuevo carácter que ubique al vestuario como una fuerza dramática en la estructura más profunda del relato. Se trata de un carácter actancial, en el que el vestuario es un personaje. Las características que debería cumplir este carácter son las siguientes:

- Considerar los cuatro caracteres anteriores (referencial, decorativo-estético, técnico y dramático), así el vestuario alcanzaría una profundidad ideal⁸.
- Estar cargado de signos y significados que refuercen los temas tratados en la historia.
- Ser una fuerza dramática que mueva la historia e impulse las acciones del o la protagonista.
- Tener una evolución o crecimiento, es decir, un arco de transformación.
- Cumplir un rol actancial o una pareja de roles.

El vestuario es un elemento narrativo con gran potencial siempre y cuando sea aprovechado al máximo. En esta línea, es importante mencionar que los creadores de historias cuentan con este recurso que es capaz de imprimir fuerza narrativa en el relato. Conocer que el vestuario puede desempeñar uno o más roles actanciales en las historias para convertirse en un personaje enriquece el trabajo del creador, pues estaría aportando valor a la estructura profunda de su relato y esto, al ser visual, ayudaría al espectador a comprender mejor su historia.

Esta investigación brinda una recopilación de conceptos y clasificaciones valiosos respecto al vestuario. Y uno de sus aportes más relevantes ha sido aplicar la teoría de los actantes al vestuario, y relacionar este análisis con los análisis semiótico y narrativo. Con los aportes que se logran en esta investigación se espera impulsar a investigadores y estudiosos del mundo audiovisual a profundizar en el diseño de vestuario como una arista clave de la narrativa audiovisual. Como se ha mencionado anteriormente, una línea de investigación interesante sería profundizar la comprensión del arco de transformación visual de Beth Harmon a través del vestuario.

Además, en la investigación se propone una estructura de análisis en el que se explora el vestuario en cuanto a signo que es capaz de comunicar a través del color, el material y la forma; en cuanto a elemento narrativo que aporta valor al personaje y a la historia; y en cuanto a actante que imprime una fuerza narrativa en la estructura profunda del relato. De esta manera se confirma que el vestuario de Beth Harmon en *The Queen's Gambit* es un personaje de valor para este relato. Finalmente, se hace un aporte valioso en relación a los caracteres del vestuario. Pues se plantean las bases para la creación de un nuevo carácter del vestuario que responda a las particularidades de un actante, un ente capaz de comunicar, relatar, acompañar y guiar la historia para que el espectador pueda sumergirse en el mundo de ficción que se ha creado.

⁸ Esto no quiere decir que en el proceso de creación de debe cumplir carácter por carácter, pues el proceso creativo puede ser muy variado. Sin embargo, al mirar en retrospectiva un vestuario bien logrado, se podrá notar cómo se llega a cubrir cada carácter.

Conclusiones

Primera. Tras analizar el vestuario en *The Queen's Gambit*, se puede afirmar que los análisis semiótico, narrativo y actancial del vestuario funcionan como niveles de estudio que ayudan a profundizar cada vez más hasta llegar a un punto abstracto en el que se puede afirmar que el vestuario es un personaje que cuenta la historia de Beth Harmon.

Segunda. El vestuario es un signo. En el análisis semiótico se logra comprender cómo el vestuario aporta significado y carga de valor a la historia. Cada uno de los elementos que componen al vestuario representa un signo y cada parte de cada elemento también es un signo. En este análisis se logra una semiosis infinita en la que el lector podrá identificar y descifrar cada significado presentado en estas páginas. Además, responde al carácter referencial, pues brinda información básica del personaje como la época, el lugar y la clase social; y también responde al carácter decorativo-estético, pues acompaña la estética de la historia, se luce y deja lucir a la escenografía y al personaje.

Tercera. El vestuario es un elemento narrativo de valor para la historia de *The Queen's Gambit*. El nivel narrativo permite analizar el vestuario respecto a cada elemento que compone la escena. El vestuario cumple con el carácter técnico porque es funcional, eficaz, cómodo, está hecho a la medida del actor y respeta el contexto de la historia; y cumple con el carácter dramático, porque adopta todos los signos y significados para conjugarlos y evocar emociones en el espectador. El vestuario deja de ser meramente decorativo y se convierte en un elemento que impulsa a la acción. Toda la información recaudada en el nivel semiótico ahora se transforma en una fuerza dramática que permite conocer al personaje (internamente) y que guía y acompaña la historia de Beth Harmon.

Cuarta. El vestuario es un personaje. Tras hacer el ejercicio de imaginar al vestuario como un ente unitario, se puede asegurar que, si el vestuario cambia, la historia cambia. Cumple dos roles actanciales, es ayudante y oponente en ciertas ocasiones, de esta forma logra darnos atisbos de las acciones que desarrolla en relación con el deseo del actante sujeto. Fijarse en los detalles del vestuario y de cualquier elemento que componga una historia, será siempre importante, pues son los detalles los que hacen de las historias unas obras de arte.

Quinta. Finalmente, se puede proponer un nuevo carácter, que se espera tenga un buen impacto en el ejercicio profesional. Se trata del carácter actancial para el vestuario, que es una categoría que brinda valor al uso del vestuario en las piezas audiovisuales, pues el vestuario puede ser un actante primordial en la narración de una historia y, por tanto, funcionar como un personaje que mueve la acción. El carácter actancial ayuda a entender el aporte del vestuario en las estructuras profundas del relato.



Lista de referencias

- Abad, P. (22 de febrero de 2020). *Así contribuyó Marilyn Monroe a catapultar el perfume más famoso del mundo*. Vogue España.
<https://www.vogue.es/belleza/articulos/marilyn-monroe-chanel-5>
- Acheson, J. (2014). James Acheson. En D, Landis, *Diseñadores de vestuario. Cine*, 13-23. Océano.
- AMPAS. (2021). *The Official Academy Awards® Database*. Academy of Motion Picture Arts and Sciences. <https://awardsdatabase.oscars.org/>
- Aristóteles. (1974). *Poética*. Edición Trilingüe. Madrid: Gredos. (1447a1 - 1456b19)
- Arnheim, R. (2002). *Arte y percepción visual. Psicología del ojo creador* (2da ed.). Alianza Forma Editorial.
- Atarama, T. (2020). *La audiencia social y la creación de valor en la narrativa transmedia. El caso del Universo Cinematográfico de Marvel*. [Tesis doctoral]. Universidad de los Andes.
- Atarama Rojas, T. (2018). *El espacio cinematográfico como personaje en Juan José Campanella: Un estudio de las calles y cafeterías en El mismo amor, la misma lluvia (1999), El hijo de la novia (2001) y Luna de Avellaneda (2004)*. [Tesis de maestría]. Universidad de Los Andes.
- Bal, M. (1985). *Teoría de la Narrativa: Una introducción a la narratología* (3^{ra} ed.). Cátedra.
- Barthes, R. (2003). *El sistema de la moda y otros escritos* (1ra ed.). Paidós.
- Berliner, T. (2020). Expect the Expected: Aesthetics of Planting and Payoff. *Narrative*, 28(2), 174-199. <https://doi.org/10.1353/nar.2020.0009>
- Bobes, M. del C. (1988). *Estudios de semiología del teatro*. Aceña Editorial.
- Bordwell, D. y Thompson, K. (2003). *El arte cinematográfico* (4ta ed.). Paidós Comunicación 68 Cine.
- Brenes, C. S. (2016). Explorando el tema. La noción poética de “sentido” al servicio de la escritura de guion. *Revista de Comunicación*, 15, 166-180.
- Brenes, C. (2012). Buenos y malos personajes. Una diferencia poética antes que ética. *Revista de Comunicación*, 9, 7-23.
- Brenes, C. (2011). The Practical Value of Theory: Teaching Aristotle’ poetics to Screenwriters. *Communication & Society*, 24(1), 101-117.
<https://hdl.handle.net/10171/23807>

- Brooklyn Museum y Netflix (2020). *Virtual exhibition of costume designs by Brooklyn Museum and Netflix. The Queen's Gambit*. Brooklyn Museum, Netflix.
<https://www.thequeenandthecrown.com/view>
- Burger R. (2002). *Contemporary Costume Design. Dress Codes und weibliche Stereotype im Hollywood-Film*. Wien.
- Camán Molero, K. y 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*, XIX, 183-203.
- Canemaker, J. (1996). *Before the Animation Begins: The Art and Lives of Disney Inspirational Sketch Artists*. Hyperion.
- Casetti, F., y Di Chio, F. (1994). *Cómo analizar un film*. Gruppo Editoriale Fabbri.
- Columbus, C. (Director). (2001). *Harry Potter y la piedra filosofal* [Película]. Heyday Films; 1492 Pictures; Warner Bros. Pictures.
- Conesa, F. y Nubiola, J. (1999). *Filosofía del lenguaje* (1ra ed.). Editorial Herder.
- Chimenti, D. (2010). Unidentified narrative objects: notes for a rhetorical typology. *Journal of Romance Studies*, 10(1), 37–49. <https://doi.org/10.3828/jrs.10.1.37>
- Davis, F. (1992). *Fashion, Culture and Identity*. University of Chicago Press.
- De la Torre, S.; Pujol, M., y Puiggròs, M. (2005). *El cine, un entorno educativo: diez años de experiencia a través del cine*. Narcea.
<http://catalogo.rebiun.org/rebiun/record/Rebiun02591841>
- Deleuze, G. (1982). *Los signos del movimiento y el tiempo*. Cine II. Editorial Cactus.
- Drake, P. (2016). Reframing Television Performance. *Journal of Film and Video*, 68(3–4), 6–17. <https://doi.org/10.5406/jfilmvideo.68.3-4.0006>
- Drake, P. (2006). Reconceptualizing Screen Performance. *Journal of Film and Video*, 58 (1-2), 84-94. <http://www.jstor.org/stable/20688518>
- Eco, U. (1974). *La Estructura ausente. Introducción a la semiótica*. Lumen.
- Egri, L. (2009). *El arte de la escritura dramática: Fundamentos para la interpretación creativa de las motivaciones humanas*. México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Elgue, M y Villaamil, G. (2019). *Signos en el vestuario histórico: análisis de la vestimenta de la reina Elizabeth I en la pantalla*. [Tesis de grado]. Universidad de la República (Uruguay). Facultad de Arquitectura Diseño y Urbanismo.
- Entwistle, J. (2002). *El cuerpo y la moda: una visión sociológica* (Edición traducida, original en 2000). Paidós.

- Estévez Martín, A. (2015). *El héroe en el cine de animación contemporáneo de principios del siglo. XXI*. [Tesis Doctoral]. Universidad Complutense de Madrid, Madrid, España.
- Evans, E. (2008). Character, audience agency and transmedia drama. *Media, Culture and Society*, 30(2), 197-213.
- Fazio, M. (November 24th, 2020). *'The Queen's Gambit' Sends Chess Set Sales Soaring*. The New York Times. <https://www.nytimes.com/2020/11/23/arts/television/chess-set-board-sales.html>
- Fernández, D. y Jácome, D. (2018). *Vestir al personaje vestuario escénico: de la historia a la ficción dramática* (1ra ed.). Cumbres.
- Fernández, Y. y Roberto, O. (2007). El cine como laboratorio en el aula: una revisión semiótica de la película la lengua de las mariposas. *Foro de Educación*, 5(9), 99-124. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=447544584008>
- Ferrés, J. (1994). *La publicidad, modelo para la enseñanza*. Akal. Ediciones S.A.
- Filinich, M. (1998). *Enunciación* (1ra ed.). Eudeba.
- Finkelstein, J. (1991). *The Fashioned Self* (1st ed.). Temple University Press, U.S.
- Frank, S., Horberg, W., y Scott, A. (Director). (2020). *The Queen's Gambit* [Miniserie]. Flitcraft; Wonderful films.
- Frank, S., Scott, A., Tevis, W. (2019). *Screenplay of The Queen's Gambit* [Pilot]. Based on The Queen's Gambit of Walter Tevis.
- García-Noblejas, J. (2004). Resquicios de trascendencia en el cine. «Pactos de lectura» y «segundas navegaciones» en las películas. En Jiménez, R., y García-Noblejas, J. (Eds.). *Poética y Cristianesimo* (pp. 29-70).
- Garrido, A. (1996). *El Texto Narrativo*. Editorial Síntesis.
- Golden Globes. (2021). *Winners y Nominees 2021*. Golden Globes. <https://www.goldenglobes.com/winners-nominees>
- Greimas, A. (1987). *Semántica estructural*. Editorial Gredos.
- Greimas, A., Courtes, J. (1979). *Semiótica. Diccionario razonado de la teoría del lenguaje*. Editorial Gredos.
- Heller, E. (2012). *Psicología del color*. Gustavo Gili.
- Hernández, M. (2016). *La evolución de las actitudes del héroe en el cine de Hollywood: percepción de psicología del espectador*. [Tesis Doctoral]. Universidad Complutense de Madrid. <http://eprints.ucm.es/38058/1/T37336.pdf>
- IMDb. (2021). *Gabriele Binder Awards*. IMDb.com. https://www.imdb.com/name/nm0082778/awards?ref=nm_q1_2

- IMDb. (2022). *The Queen's Gambit Awards*. IMDb.com.
https://www.imdb.com/title/tt10048342/awards?ref_=ttfc_ql_op_1
- Jung, C. (1984). *El hombre y sus símbolos*. Luis de Caralt Editor S.A.
- Kowzan, T. (1998). *El signo en el teatro*. Arco Libros.
- Landis, D. (2018). Character and costume in cinema: The Hollywood Costume exhibition. *Studies in Costume & Performance*, 3(1), 91-96. https://doi.org/10.1386/scp.3.1.91_1
- Landis, D. (2014a). *Diseño de vestuario*. Blume.
- Landis, D. (2014b). *Diseñadores de vestuario*. Océano.
- Landis, D. (2007). *Dressed: a century of Hollywood costume design*. Nueva York: HarperCollins.
- Lawler, K. (October 28th, 2020). *'The Queen's Gambit': This Netflix miniseries about chess is one of the best shows of 2020*. USA Today.
<https://www.usatoday.com/story/entertainment/tv/2020/10/28/the-queens-gambit-review-one-best-shows-2020/3753873001/>
- Lobato, R. (2019). *Netflix Nations. The Geography of Digital Distribution*. New York University Press.
- Lotman, I. (2003). *Lotman desde América*. Entretextos. Revista Electrónica Semestral de Estudios Semióticos de la Cultura, 2003(2), *La semiótica de la cultura y el concepto de texto*, pp. 121-126. <http://www.ugr.es/local/mcaceres/entretextos.htm>
- Lurie, A. (1994). *El lenguaje de la moda*. Paidós.
- McKee, R. (2008). *El guion: sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. Alba Editorial.
- Melgar, L. (2007). *El guión de cine. De la premisa a la copia para el director*. Andoain: Escuela de cine y de vídeo.
- Morales, B. (2017). El cine como medio de comunicación social. Luces y sombras desde la perspectiva de género. Fonseca, *Journal of Communication*, (15), pp. 27-42.
<https://doi.org/10.14201/fjc2017152742>
- Netflix. (2021). *About Netflix*. Netflix. <https://about.netflix.com/es>
- Painter, P. (2008). *Mirrors, Wolves and Tornadoes – Oh My!: An intertextual exploration of Guillermo del Toro's Pan's Labyrinth*. [Thesis of the degree of Master in Arts, University of South Florida]. Graduate School Theses and Dissertations of USF Libraries. <http://scholarcommons.usf.edu/etd/205>
- Parker y Smith. (1998). *Scene Design and Lighting* (8th ed.). Holt, Rinehart and Winston, Inc.
- Pavis, P. (2000). *El análisis de los espectáculos*. Paidós Comunicación 121.

- Peirce, C. (1986). *La Ciencia de La Semiótica*. Nueva Visión.
- Peirce, C. (1931-1935). *Collected Papers of Charles Sanders Peirce*. (vols. 1-8). C. Hartshorne, P. Weiss y A. W. Burks (eds). Harvard University Press.
- Pérez-Guerrero, A. M. (2011). *Estrategias narrativas orientadas a la construcción de niveles de lectura en el cine de animación de Pixar (1995-2010)*. [Tesis doctoral]. Universidad Rey Juan Carlos, Madrid, España.
- Polti, G. (1921). *The thirty-six dramatic situations*. James Knapp Reeve.
- Propp, V. (1970). *Morphologie du conte*. Editorial Poétique-Seuil.
- Ricoeur, P. (2004). *Tiempo y narración I. Configuración del tiempo en el relato histórico* (5ta ed.). Siglo XXI editores.
- Ricoeur, P. (2003). *The rule of metaphor: The creation of meaning in language* (3rd ed.). Routledge.
- Ricoeur, P. (1984). *Temps et récit: la configuration dans le récit de fiction* (vol. 2). Seuil.
- Rivera, J. (2007). Personajes con sello colombiano. *Anagramas*, 6(11), 93-115.
- Saltzman, A. (2004). *El cuerpo diseñado: sobre la forma en el proyecto de la vestimenta* (1^{ra} ed.). Paidós.
- Sánchez, J. (2008). *Reflexiones sobre la desvinculación del vestuario cinematográfico de su contexto y su resignificación como objeto plástico*. [Tesis de maestría en Diseño de la Universidad de Palermo]. Universidad de Palermo. (pp. 34-37)
https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/archivos/321_libro.pdf
- Sánchez-Escalonilla, A. (2016). *Del guion a la pantalla*. Ariel.
- Sánchez-Escalonilla, A. (2013). Verosimilitud and Film Story: The Links between Screenwriter, Character and Spectator. *Communication & Society*, XVI(2), 80– 91.
- Sánchez-Escalonilla, A. (2007). De la caverna al Chinese Theater: la pantalla de cine como espejo del drama humano. *Revista de Comunicación*, VI, 46-69. Recuperado de <https://bit.ly/2ILJ7X1>
- Saniz, L. (2008). El esquema actancial explicado. *Punto Cero. Universidad Católica Boliviana*, 13(16), 91-97.
- Saussure, F. D. (1945). *Curso de Lingüística General* (24ta ed.). Editorial Losada.
- Schumm, D., Barzen, J., Leymann, F., and Ellrich, L. (2013). A Pattern Language for Costumes in Films. *Proceedings of the European Conference on Pattern Languages of Programs*, (17). ACM Digital Library.
- Seger, L. (2011). *Cómo convertir un buen guion en un guion excelente* (4ta ed.). Rialp.
- Seger, L. y Whetmore, E. (2004). *Como se hace una película*. Ma Non Troppo.

- Sorger, R., Udale, J. (2007). *Principios básicos del diseño de moda* (1ra ed.). Editorial Gustavo Gili, S.L.
- Souriau, É. (1950). *Les 200 000 situations dramatiques*. París.
- Sposito, S. (2016). *Historia de la moda: desde la prehistoria hasta nuestros días*. Promopress.
- Squicciarino, N. (1990). *El vestido habla: Consideraciones psico-sociológicas sobre la indumentaria* (2^{da} ed.). Cátedra.
<https://es.scribd.com/document/407352836/kupdf-net-el-vestido-habla-nicola-squicciarino-pdf>
- Taratuto, P. (2018). Diseño de Vestuario: creación de personajes. *Reflexión Académica en Diseño y Comunicación*, 19(33).
- Television Academy. (2021). *Awards Search*. Emmys. <https://n9.cl/v3ypt>
- Tidele, J. (2021). Moda y feminismo: la vestimenta como símbolo de protesta. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*, 100, 27-40.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7295941>
- Tubau, D. (2006). *Las paradojas del guionista*. Barcelona: Alba editorial.
- Turnes, C. (2021). Moda y Vestuario: universos paralelos con infinitas posibilidades de encuentro. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*, 100, 155-165.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7295950>
- Tylor, E. (1995). La ciencia de la cultura. En: Kahn, J. S. (comp.): *El concepto de cultura*. Anagrama.
- Ubersfeld, A. (1999). *Reading Theatre* (Edition Unstated). University of Toronto Press, Scholarly Publishing Division.
- Vargas, J. (2009). Dramaturgia y el diseño teatral: Vestuario, escenografía y luces. *Revista Escena*, (32), 15-26.
<https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/escena/article/view/8300>
- Veneziani, M. (2007). *La imagen de la moda* (2^{da} ed.). NobuKo.
- Vilches, L. (2017). Diccionario de semiótica y narrativas de cine y televisión. *Significação: Revista de Cultura Audiovisual*, 44(48), 15–31. <https://doi.org/10.11606/issn.2316-7114.sig.2017.13519>
- Vílchez, M. (1983). Sobre los períodos de la vida humana en la lírica arcaica y la tragedia griega (I). *Emerita*, 51(1), 63–95.
<https://doi.org/10.3989/emerita.1983.v51.i1.736>
- Vitale, A. (2002). *La semiótica de Peirce. Peirce y Saussure*. (1ra ed.). Eudeba.

Watercutter, A. (October 28th, 2020). «*Why The Queen's Gambit Is the No. 1 Netflix Show Right Now*». Wired. <https://www.wired.com/story/the-queens-gambit-netflix-chess-addiction/>

Wong, W. (1972). *Principales of Two-Dimensional Desing*. John Wiley y sons Inc.





Anexos

Anexo 1. Premios y nominaciones de The Queen's Gambit

Primetime Emmy Awards 2021	Winner	
		Outstanding Limited or Anthology Series
		Outstanding Directing for a Limited or Anthology Series or Movie
		Outstanding Casting for a Limited or Anthology Series or Movie
		Outstanding Production Design for a Narrative Period or Fantasy Program (One Hour or More)
		Outstanding Period Costumes Gabriele Binder (costume designer)
		Outstanding Period and/or Character Makeup (Non-Prosthetic)
		Outstanding Music Composition for a Limited or Anthology Series, Movie or Special (Original Dramatic Score)
		Outstanding Music Composition for a Limited or Anthology Series, Movie or Special (Original Dramatic Score)
		Outstanding Sound Editing for a Limited or Anthology Series, Movie or Special
		Outstanding Sound Mixing for a Limited or Anthology Series or Movie
		Outstanding Single-Camera Picture Editing for a Limited or Anthology Series or Movie
		Outstanding Cinematography for a Limited or Anthology Series or Movie
		Outstanding Limited or Anthology Series
	Nominee	Outstanding Lead Actress in a Limited or Anthology Series or Movie
		Outstanding Supporting Actress in a Limited or Anthology Series or Movie
		Outstanding Writing for a Limited or Anthology Series or Movie
		Outstanding Supporting Actor in a Limited or Anthology Series or Movie
		Outstanding Music Supervision
		Outstanding Original Music and Lyrics
		Outstanding Main Title Design

Screen Actors Guild Awards 2021	Winner	Outstanding Performance by a Female Actor in a Television Movie or Limited Series
	Nominee	Outstanding Performance by a Male Actor in a Television Movie or Limited Series
AACTA International Awards 2021	Winner	Best Drama
		Best Actress in a Series
AARP Movies for Grownups Awards 2021	Winner	Best Television Movie/Limited Series
ADC Awards 2021	Winner Bronze Cube	Motion / Film / Title Sequences
AFI Awards, USA 2021	Winner	TV Program of the Year
American Cinema Editors, USA 2021	Winner	Best Edited Limited Series or Motion Picture for Television
	Eddie	
American Society of Cinematographers, USA 2021	Winner	Outstanding Achievement in Cinematography in Motion Picture, Limited Series, or Pilot Made for Television
Art Directors Guild 2021	Winner Excellence in Production Design Award	Television Movie or Limited Series
BFE Cut Above Awards 2021	Winner	Best Edited Series or Miniseries – Drama
British Society of Cinematographers 2020	Nominee	Best Cinematography in a Television Drama
Broadcast Film Critics Association Awards 2021	Winner	Best Limited Series
	Critics' Choice Award	Best Actress in a Limited Series or a Movie Made for Television
	Nominee Critics' Choice Award	Best Supporting Actress in a Limited Series or a Movie Made for Television
Camerimage 2021	Nominee Golden Frog	TV Series Competition
Casting Society of America, USA 2022	Nominee Artios Award	Outstanding Achievement in Casting - Limited Series
Cinema Audio Society, USA 2021	Winner C.A.S. Award	Outstanding Achievement in Sound Mixing for Non-Theatrical Motion Picture or Limited Series
Costume Designers Guild Awards 2021	Winner	Excellence in Period Television
	CDG Award	Gabriele Binder

Directors Guild of America, USA 2021	Winner DGA Award	Outstanding Directorial Achievement in Movies for Television and Limited Series
GALECA: The Society of LGBTQ Entertainment Critics 2021	Nominee Dorian Award	Best TV Performance Best Supporting TV Performance Best TV Movie or Miniseries
Gold Derby Awards 2021	Nominee Gold Derby TV Award	Movie/Limited Series Actress Movie/Limited Series Supporting Actor Movie/Limited Series Supporting Actress Limited Series
Golden Globes, USA 2021	Winner Golden Globe	Best Television Limited Series, Anthology Series or Motion Picture Made for Television Best Performance by an Actress in a Limited Series, Anthology Series or a Motion Picture Made for Television
GoldSpirit Awards 2020	Winner GoldSpirit Awards	Best Tv Soundtracks
Gotham Awards 2021	Nominee Gotham Independent Film Award	Outstanding Performance in a New Series
Grammy Awards 2022	Nominee Grammy	Best Score Soundtrack for Visual Media
Hollywood Critics Association Television Awards 2021	Winner HCA Award Nominee HCA Award	Best Actress in a Limited Series, Anthology Series, or Television Movie Best <i>Streaming</i> Limited Series, Anthology Series, or Live-Action Television Movie Best Supporting Actor in a Limited Series, Anthology Series, or Television Movie Best Supporting Actress in a Limited Series, Anthology Series, or Television Movie
Hollywood Makeup Artist and Hair Stylist Guild Awards 2021	Winner Artisan Nominee Artisan	Best Period and/or Character Makeup - Television Series, Limited Series or Miniseries, or New Media Series Best Period and/or Character Hair Styling - Television Series, Limited Series or Miniseries, or New Media Series
Hollywood Music In Media Awards (HMMA) 2021	Winner Hollywood Music In Media Awards (HMMA)	OUTSTANDING SCORE - TV SHOW/LIMITED SERIES

	Nominee Hollywood Music In Media Awards (HMMA)	Best Main Title Theme - TV Show/Limited Series
IGN Summer Movie Awards 2020	Winner	Best TV Drama Series
	Nominee	Best Dramatic TV Performance
Imagen Foundation Awards 2021	Nominee	Best Actress - Television (Drama)
	Imagen Award	
International Film Music Critics Award (IFMCA) 2021	Winner	Best Original Score for a Television Series
	IFMCA Award	Film Music Composition of the Year
International Online Cinema Awards (INOCA) 2021	Nominee INOCA TV	Best Supporting Actor in a Limited Series or TV Movie
		Directing for a Limited Series or TV Movie
		Best Writing for a Limited Series or TV Movie
		Best Ensemble in a Limited Series or TV Movie
		Program of the Year
		Best Actress in a Limited Series or TV Movie
Location Managers Guild International Awards (LMGI) 2021	Winner	Outstanding Locations in a TV Serial Program, Anthology or Limited Series
	LMGI Award	
Motion Picture Sound Editors, USA 2021	Winner	Outstanding Achievement in Sound Editing - Episodic
	Golden Reel Award	Long Form - Music or Musical
		Outstanding Achievement in Sound Editing - Episodic Long Form - Dialogue and ADR
		Outstanding Achievement in Sound Editing - Episodic Long Form - Effects and Foley
MTV Movie + TV Awards 2021	Nominee MTV Movie + TV Award	Best Performance in a Show
Online Film & Television Association 2021	Winner	Best Limited Series
	OFTA Television	Best Actress in a Motion Picture or Limited Series
	Award	Best Direction of a Motion Picture or Limited Series
		Best Writing of a Motion Picture or Limited Series
		Best Music Composition in A Motion Picture, Limited, or Anthology Series
		Best Picture Editing in a Motion Picture, Limited, or Anthology Series

		Best Cinematography in a Motion Picture, Limited, or Anthology Series
	Nominee	Best Supporting Actress in a Motion Picture or Limited Series
	OFTA Television Award	Best Ensemble in a Motion Picture or Limited Series
		Best Production Design – Period
		Best Costume Design – Period
		Best Makeup - Period and/or Character
		Best Sound Mixing in a Non-Serial Program
		Best Sound Editing in a Non-Serial Program
		Best Main Title Design
PGA Awards 2021	Winner PGA Award	Outstanding Producer of Limited Series Television
Prémios Fantastic 2021	Nominee Fantastic Award (Prémios Fantastic)	Best International Series or Mini-Series in <i>Streaming</i> (Melhor Série ou Mini-Série Internacional em <i>Streaming</i>)
Satellite Awards 2021	Nominee Satellite Award	Best Miniseries & Limited Series Best Actress in a Miniseries & Limited Series or a Motion Picture Made for Television
Set Decorators Society of America, USA 2021	Winner SDSA Award	Best Achievement in Decor/Design of a Television Movie or Limited Series
Society of Composers and Lyricists Awards 2021	Winner SCL Award	Outstanding Original Score for a Television or <i>Streaming</i> Production
SXSW Film Festival 2021	Winner SXSW Film Design Award	Excellence in Title Design
Television Critics Association Awards 2021	Nominee TCA Award	Individual Achievement in Drama Outstanding Achievement in Movies, Miniseries or Specials Program of the Year
USC Scriptor Award 2021	Winner USC Scriptor Award	Television
World Soundtrack Awards 2021	Nominee World Soundtrack Award	Television Composer of the Year
Writers Guild of America, USA 2021	Winner WGA Award (TV)	Adapted Long Form

Fuente: Elaboración propia a partir de IMBd (2022).

Anexo 2. Extracto 1 del guion del capítulo 1 de The Queen's Gambit

29 CONTINUED: (2) 14.
29

And she closes the door. Listens. Then--

ALICE (CONT'D)
Are you still there?

Then from outside--

MAN'S VOICE
Alright, Alice, you win. I can't
fight you anymore. And I can't keep
chasing after you just to have you
run away again. But I also can't
keep on lying awake every night
worrying about the two of you.

ALICE
You don't have to. We're fine.

MAN'S VOICE
Once I drive away, I'm not coming
back. So... I'm just gonna ask one
last time, is that what you really
want? For me to disappear?

Alice closes her eyes, leans against the door, presses one
hand against it. Finally--

ALICE
You need to go live your life.

MAN'S VOICE
What does that mean?

ALICE
I'm sorry, Paul.

She turns, sees Beth looking at her. Then moves away into the
dark. Beth bends down PICKS UP THE VIAL OF PILLS. FOOTSTEPS.

She moves to a window, sees a FIGURE get into a car. The dome
light enough to glimpse her Beth's Father's face. He looks at
the trailer a moment. Then starts the car...

30 OMITTED 30

31 INT. MULTI-PURPOSE ROOM - "VITAMIN LINE" - DAY 31

Jolene gets her cup of pills. And pops them in her mouth for
Fergussen to see. Then she turns around, faces--

--Beth waiting behind her and opens/closes her mouth, giving
Beth a flash of the GREEN PILL still on her tongue. Beth
turns, watches as Jolene casually spits the pill into her
palm on her way out the door.

FERGUSSEN
Harmon?

31 CONTINUED: 15.
31

Beth steps up and receives her vitamins. She walks away from the line, then does as Jolene demonstrated and spits out the GREEN PILL and puts it into her pocket.

32 INT. GIRLS' WARD - DAY 32

As Beth hides the green pill in her TOOTHBRUSH HOLDER.

33 INT. MATH CLASS - DAY 33

The kids take a test. MISS GRAHAM patrols the rows of desks, stopping when she finds Beth staring out the window.

MISS GRAHAM
Miss Harmon?
(Beth turns to her)
Finished already?

Beth nods, hands her the paper. Miss Graham looks at it.

MISS GRAHAM (CONT'D)
Hmm.

She looks at Beth, seems to see her differently now. She glances at the clock, then--

MISS GRAHAM (CONT'D)
Why don't you take the erasers down to the basement and clean them...

34 INT. CORRIDOR - DAY 34

As Beth moves down a quiet corridor, tosses one of the dusty blackboard erasers in the air. She looks off as she hears--

JOLENE
...they're all fucking cocksuckers.
And you're the biggest fucking
cocksucker of them all...

She pauses as Fergusen passes in the other direction, dragging Jolene down the hall by the ear...

FERGUSSEN
I never met someone, liked the
taste of soap much as you do...

Mr. Fergusen gives Beth a look--

FERGUSSEN (CONT'D)
Where you going, Harmon?

She holds up the erasers, keeps her eyes on Jolene who winks at her as Fergusen drags her to a door marked SUPPLIES.

Beth carries on down the hall, gets to a staircase in the back, goes through a door marked BASEMENT.

Anexo 3. Segundo extracto del guion del capítulo 1 de The Queen's Gambit (2020)

108 CONTINUED: 52.
108

The window up close is made of frosted glass with chicken wire in it and framed in painted wood. Beth examines the screws that hold the painted hasp.

The shouts from the film arena rises to a roar, and the volume of the frenetic music rises with it.

She puts the blade of the screwdriver in the slit of the screw and twists it as hard as she can. Nothing happens.

She grips the screwdriver in both hands, hunches her shoulders together and twists with all she has.

SOMETHING SQUEAKS and the screw loosens. She keeps twisting until she can take it out the rest of the way and put it in her blouse pocket.

Now she goes to work on the other screw. She gets that one out and puts it in her pocket. The end of the hasp comes loose by itself with the padlock still hanging there, the other end supported by the two screws that hold it to the window frame.

She pulls open the window, leaning back so it can go by her, and puts her head inside. The light's off, but she can see the outline of the big jar. She puts her arms inside the opening, stands on tiptoe, pushes herself as far forward as she can, until her belly is on the sill.

She begins to wriggle and her feet come away from the stool. She keeps on wriggling forward, feels and hears her blouse ripping on the sharp edge of the sill, but keeps going.

Her hands finally reach the narrow metal table just below the window. She inches forward again and her weight comes down on her hands. She pushes a few boxes aside and makes a place for herself on the table.

She lets her weight come forward until she's able to flop onto the table, twisting at the last moment so that she doesn't fall off it.

She takes a couple of deep breaths and climbs down. There's enough light for her to see alright. She walks to the far wall and faces the dimly visible JAR.

She lifts the glass cover and sits it silently on the table under the window. She then slowly reaches inside with both hands, burying them up to the wrists. She takes a deep breath and removes her right hand with a fistful of pills.

She doesn't count them, but simply puts them in her mouth and swallows them ALL.

She stuffs three handfuls of pills into her skirt pocket. She looks around.

Fuente: Extraído de Frank, S., Scott, A., Tevis, W. (2019, p. 52).