

# «PERMANECED TRANQUILAS Y ELEGANTES»: JUEGOS OSCUROS, VULNERABILIDAD Y EL CUERPO FEMENINO COMO OBJETO DE JUEGO EN *MOST BEAUTIFUL ISLAND*

BEATRIZ PÉREZ ZAPATA  
VÍCTOR NAVARRO REMESAL

## «OS DESEAMOS BUENA SUERTE A TODAS»: INTRODUCCIÓN

---

Dos chicas, Luciana y Olga, se turnarán. Los invitados ya han hecho sus apuestas. Dos rondas, una por cada chica. Dos minutos cada ronda. Señoritas, lo que esta noche será divertido y diferente para nosotros es que cuando una de vosotras esté en el ataúd, la otra permanecerá al lado, compartiendo el riesgo. Los invitados y yo hemos acordado previamente que la araña de la chica que esté en el ataúd deberá estar en contacto con su piel toda la ronda. Si se aleja de la piel, la segunda chica deberá guiarla de vuelta con la ayuda de un palo. Pero vuestra presencia puede alterar las reacciones de la araña. Debéis trabajar bien en equipo. Os deseamos buena suerte. Al menos algunos de nosotros. Dirigíos al ataúd y quitaos la ropa. Permaneced tranquilas y elegantes mientras estáis boca abajo. Nuestros invitados están aquí para miraros.

*Most Beautiful Island* (Ana Asensio, 2017) narra la historia de Luciana, una inmigrante ilegal española, y un grupo reducido de mujeres inmigrantes

ilegales en Nueva York. La película retrata sus apuros como mujeres indocumentadas, su resignación a optar a trabajos de baja categoría y, en última instancia, a un trabajo bien remunerado, si bien más peligroso: al acordar trabajar en una misteriosa fiesta, se convierten en objetos de un juego oscuro y ponen sus vidas en peligro. Algunas de estas mujeres aceptan la oferta de trabajo conociendo las posibles consecuencias, y otras (como Luciana) son engañadas por Olga, una de las inmigrantes y la única amiga de Luciana, con la promesa de un salario alto por un trabajo fácil e inocente. En la fiesta, situada en un sótano escondido de un área industrial, las mujeres son numeradas y los invitados hacen apuestas sobre su supervivencia. Únicamente cuando llega el turno de Luciana y Olga para entrar en la sala de juegos se nos revela el juego en sí: las chicas se colocan desnudas en un ataúd de cristal abierto donde deben mantener contacto corporal con arañas venenosas durante dos minutos. La anfitriona, Vanessa, no especifica qué ocurriría si perdiesen, pero las posibilidades son limitadas: responder tal como se espera de ellas y obtener su salario,

derrumbarse bajo la presión y ser seguramente reemplazadas (como ocurre con Olga) o morir (como ocurre con Alina, quien entra en la habitación de juegos justo antes que Luciana y Olga).

Este artículo analiza cómo *Most Beautiful Island* utiliza convenciones del cine de terror y en particular de los *juegos mortales* y ficciones sobre el juego oscuro para revelar la vulnerabilidad de estas mujeres migrantes, su (in)visibilidad y lo fácil que es deshacerse de estos sujetos. Para ello, se basa en teorías de la vulnerabilidad, la mirada, los *game studies* y teorías sobre el juego y, especialmente, los tropos del *juego más peligroso*, un tipo de narrativa que juega con la polisemia de la palabra *game* en inglés (*juego*, pero también *presa*) para presentar un escenario en el que gente con poder caza a otros seres humanos por diversión. A través de estos planteamientos teóricos y un análisis fílmico detallado, este artículo argumenta que *Most Beautiful Island* está plagada de sutilezas y ambigüedades en la implicación de algunas de las mujeres en el juego y su capacidad de acción, y que juega con la estética y narrativas de denuncia y enunciación: la película muestra cómo la sociedad contemporánea usa y abusa de los inmigrantes ilegales, así como la paradójica invisibilidad e hipervisibilidad de estos últimos y cómo las mujeres protagonistas actúan dentro de sus limitadas posibilidades. Para ello, este artículo comienza explorando la vulnerabilidad y la exposición de los inmigrantes ilegales en contextos cosmopolitas para después estudiar las dinámicas de poder de la mirada y los juegos, y finalmente examinar los aspectos teóricos del juego oscuro y su traslación a la película.

### «A VECES PIENSO QUE ACABARÉ SIENDO UNA SIN TECHO»: VULNERABILIDAD Y PRECARIEDAD EN LA GRAN MANZANA

La secuencia de apertura de *Most Beautiful Island* sigue a siete mujeres, la última de las cuales es Luciana, su protagonista. Algunas de estas mujeres aparecerán en la fiesta, otras no. Asensio explica



Sueños cosmopolitas fallidos  
*Most Beautiful Island* (Ana Asensio, 2017)

que rodó esta escena al final como «una introducción a la ciudad y a estas mujeres invisibles» (Zorrilla, 2018). En efecto, estas mujeres aparecen en tránsito junto a otros habitantes de Nueva York, pero el sonido diegético de los ritmos y voces cotidianos de la ciudad se funde con un inquietante ruido no diegético: estas mujeres son asfixiadas por la multitud y el anonimato que la ciudad proporciona. Sin embargo, la película ofrece una visibilización extraña: los primeros planos son considerablemente invasivos y parecen imitar un proceso de monitorización, revelando cómo estos sujetos son simultáneamente invisibilizados y perseguidos.

La película no desarrolla un comentario explícito sobre la migración ilegal y no incluye inmigrantes de América Central y del Sur. Así mismo, no informa a los espectadores de las razones por las que estas mujeres permanecen ilegalmente en los Estados Unidos, exceptuando breves pasajes de las historias de Luciana y Olga. Luciana huye de sus recuerdos traumáticos: una llamada telefónica con su madre en España insinúa la muerte accidental de la hija de Luciana, quien muestra tiempo después síntomas traumáticos como pesadillas, dificultad para respirar y ataques de pánico. Incapaz de hacer frente a dicha pérdida, Luciana se mantiene alejada. Olga llegó de Rusia para cumplir con sus aspiraciones como modelo. Atrapadas sin familia ni conexiones, estas mujeres conforman una extraña comunidad transnacional que lidia con la pérdida, tanto por el dolor que Luciana siente por



La mirada invasiva y el poder. *Most Beautiful Island* (Ana Asensio, 2017)

su hija como por la tragedia del desplazamiento que implica su estatus migratorio. Este último se retrata recurrentemente en el cine transnacional (Ezra y Rowden, 2006: 7) junto a otros aspectos clave del cine cosmopolita, como las cuestiones de la dignidad y la movilidad (Rovisco, 2012: 154).

*Most Beautiful Island* juega con las aspiraciones cosmopolitas, pero no se centra en el viaje o en el trasfondo de los personajes, que es común en las historias de migración y refugiados, sino que aborda la supervivencia a través del juego oscuro y construye una narrativa en torno al azar que se opone al funesto discurso que promete infinitas oportunidades y la construcción de la propia suerte en Nueva York. En un momento dado de la película, Luciana afirma estar, de hecho, «cansada de las posibilidades» y de su precariedad. Es entonces cuando Olga le ofrece a Luciana que la sustituya en su puesto de trabajo, remunerado con 2.000 dólares, en una fiesta —aunque pronto se descubre que se trata de una artimaña para obligar a otras mujeres a participar en el juego de la fiesta, con lo que Olga probablemente gane más en su función de proveedora—.

Luciana y Olga, junto a las demás mujeres que, a sabiendas o no, aceptan trabajar en la fiesta, son retratadas como sujetos que no tienen nada que perder: aceptan el riesgo de perder sus vidas para sobrevivir en los circuitos de precariedad e invisibilidad

y se convierten en sujetos fáciles de desechar e imposibles de rastrear. La película aborda así la vulnerabilidad, la precariedad y el ser o no merecedoras de ser lloradas, como teoriza Butler (2004, 2009): estas mujeres, estas otras, no son reconocidas por la sociedad que habitan y no importa si viven o mueren. El discurso de denuncia de la migración ilegal en la película se construye pues en torno a la precariedad y cómo «la vida de uno siempre está, en cierto sentido, en manos del otro» (Butler, 2009: 14), y lo hace de forma más bien literal al exponer cómo

los sujetos privilegiados juegan con los desposeídos y cómo la precariedad se convierte en espectáculo, un entretenimiento para los ricos. En los siguientes apartados estudiaremos cómo la película juega con la mirada, el ser mirado y el reconocimiento y con juegos oscuros, poniendo de manifiesto la reificación y la deshumanización de los inmigrantes.

### «NUESTROS INVITADOS ESTÁN AQUÍ PARA MIRAROS»: EL PODER DE LA MIRADA Y LA NEGACIÓN DEL RECONOCIMIENTO

Asensio afirma que su intención autoral en *Most Beautiful Island* era ampliar cómo las personas ven —y piensan sobre— la migración en los Estados Unidos (Zorrilla, 2018) para ir más allá de suposiciones sistémicas y estereotipadas. Asensio remite a la dislocación y el aislamiento compartidos por los inmigrantes, a quienes ve faltos de referentes familiares y culturales para navegar un entorno hostil (Zorrilla, 2018), y a través de convenciones de género específicas y el uso angustioso de encuadres, primeros planos y primerísimos primeros planos, la película (re)dirige la mirada dentro y fuera de la pantalla.

El comienzo de la película muestra partes del cuerpo desenfocadas, casi indistinguibles, para luego revelar, en diferentes niveles de proximidad, a siete mujeres que parecen estar siendo mo-

**LA SALA DE JUEGOS EN MOST BEAUTIFUL ISLAND ES UN ESPACIO DE TORTURA. ¿PUEDEN COEXISTIR LA TORTURA Y LOS JUEGOS?**

nitorizadas. Después, durante la primera mitad, la película se centra en Luciana y Olga, quienes mantienen conversaciones en primer plano, con una cámara en mano y una línea de mirada paralelas a sus intentos de (y, a veces, rechazo a) revelar sus historias y vulnerabilidades. Este uso de la cámara y el énfasis en mirar y ser mirado se verá acentuado una vez estén en la fiesta, donde las mujeres se colocan en puntos fijos en un semicírculo. Al principio, estas mujeres no son capaces de sostener la mirada, lo que podría interpretarse como un reconocimiento mutuo de saberse vulnerables. Además, las otras mujeres no soportan la mirada inquisitiva y las preguntas de Luciana, lo que aumenta su ansiedad al sentirse observadas.

Cuando llegan los invitados, la mirada es la de un *voyeur*. Hombres y mujeres entran en una sala donde se les pide que elijan y apuesten por las mujeres y su supervivencia o muerte. La película sitúa a estas mujeres como objetos para ser mirados y con los que jugar, y deben permanecer en silencio y, por lo tanto, no son capaces de enunciarse. Deben seguir un código de vestimenta y mantener una apariencia normativa, convirtiéndose en «un objeto visual, en una visión», como diría Berger (1972: 47). Mirar es un acto íntimo, de encuentro y de poder y Asensio lo transmite mostrando cómo los sujetos privilegiados juegan con la vulnerabilidad y precariedad de otros, y plantea así algunos problemas morales.

Las implicaciones morales de la mirada han sido exploradas en películas de ficción como *Tesis* (Alejandro Amenábar, 1996) o *Funny Games* (Michael Haneke,

1997) y en documentales como la duología *The Act of Killing* (Joshua Oppenheimer, 2012) / *The Look of Silence* (Joshua Oppenheimer, 2014). Comentando su propia revisión de *Funny Games*, el director Michael Haneke argumenta: «Una película no puede hacer nada, pero en el mejor de los casos puede provocar que algún espectador reflexione sobre su propio papel en este juego internacional de consumir violencia, porque es un gran negocio» (Ebiri, 2019). Pero ¿es lo mismo consumir violencia (particularmente en la ficción) que producir violencia? François Truffaut argumentó que «la violencia es muy ambigua en las películas» y que «todas las películas sobre la guerra terminan siendo pro-guerra» (Siskel, 1973). Sin embargo, representar no significa aprobar. Las estrategias de enunciación y focalización, así como la delimitación abstracta de una posible audiencia y la pertenencia a un género, se muestran claves para el visionado de una película.

Las convenciones del terror y el suspense, en las que se basa *Most Beautiful Island*, requieren que las protagonistas pasen por un calvario antes de rebelarse. El tropo de la «chica final» conlleva una heroína y agresora que reacciona (Staiger, 2015: 225) y que finalmente vence frente al mal. Pero los *slashers* también suelen acabar con un rechazo final, que Staiger ve como una interacción entre el masoquismo y el sadismo: «Puede ser una puesta en escena del deseo, pero también hay que



¿Las mujeres como juguetes? *Most Beautiful Island* (Ana Asensio, 2017)

defenderse de ella. [...] El cierre proporciona una gratificación sádica, pero también implica agresión y el final de los placeres del masoquismo» (Staiger, 2015: 225-226). La película de Asensio nos mantiene cerca de Luciana y nos hace sentir su dolor, causado por el desasosiego de la mirada de los poderosos que la ven como un juguete, lo cual contrasta con cómo ha sido prácticamente invisible para los habitantes de la ciudad antes de llegar a la fiesta.

*Most Beautiful Island* retrata a las mujeres como juguetes y pone el foco en la correlación entre estos y la mirada. Meredith Bak (2020) estudia los usos de los juguetes ópticos en los siglos XVIII y XIX y cómo se empleaban para entrenar la vista en relación con el creciente «derecho a mirar», basado en gran medida en las dinámicas de clase y raza. La película de Asensio ilustra cómo los que están económica y socialmente en el poder compran su «derecho a mirar» a los sujetos desfavorecidos. Las ideologías del capitalismo están inevitablemente ligadas al colonialismo y la migración y, con los actuales desplazamientos a gran escala, los discursos occidentales entrenan la mirada para ver a los *otros* migrantes como sujetos que dan lástima y que están expuestos al abuso y odio dentro de los discursos esquizofrénicos de «hospitalidad y hostilidad» (Behdad, 2016: 294).

Una de las escenas más incómodas de la película ocurre cuando los invitados a la fiesta evalúan a las mujeres: primero, porque la cámara se sitúa detrás de Luciana mostrando así la mirada devoradora e invasiva de los invitados y la incapacidad de Luciana para sostener su mirada; segundo, porque ni los espectadores ni algunas de las mujeres saben lo que va a ocurrir; por último, porque este momento conecta a través del sonido con la escena introductoria de la película en la que las mujeres están siendo monitorizadas, así como con una escena anterior en la que Luciana se está bañando, levanta una cinta adhesiva de la pared y una manada de cucarachas cae al agua —con la alimaña como metáfora común para referirse a los inmigrantes (Anderson, 2017)—. Esta escena fusiona las evidencias

---

**ESTE JUEGO OSCURO NO ES CRUEL PORQUE ENGAÑE SINO PORQUE EXIGE VÍCTIMAS. LA CONTRIBUCIÓN DE LAS MUJERES ES SU SUFRIMIENTO. LA PELÍCULA NOS ENFRENTA A UNA MANIFESTACIÓN DEL IMPULSO DE CRUELDAD DE QUIENES DETENTAN EL PODER A TRAVÉS DE UN JUEGO OSCURO CONCRETO**

---

de la película que apuntan a la deshumanización, la animalización y la reificación de los inmigrantes.

Además, la mirada de los invitados, contextualizada dentro del juego de la fiesta y opuesta a las mujeres que miran hacia otro lado, confirma que mirar siempre tiene un trasfondo de poder, como observa Cousins al hablar de los zoológicos humanos del siglo XIX, donde «la desigual la relación de poder entre el observador y lo mirado era más obvia» y «se han puesto en juego cuestiones sobre el derecho, el privilegio, la ventaja o la mala conducta de la búsqueda», «resaltando así la relación entre mirar y la ventaja» (Cousins, 2017: 465). *Most Beautiful Island* establece un símil entre las mujeres inmigrantes de la fiesta y la del zoo humano: las mujeres se han reunido en un lugar del que no pueden escapar si no se entregan a los juegos de los privilegiados y donde «el observador tiene derecho a mirar [y] el observado no tiene derecho a negar la mirada» (Cousins, 2017: 473). Siglos después de la creación de los zoológicos humanos, los discursos contemporáneos reproducen la colonización y detención de los cuerpos de aquellos considerados como otros.

Los espectadores de la fiesta siguen siendo *voyeurs* que disfrutan de los cuerpos y del sufrimiento de las mujeres inmigrantes. La moralidad de la mirada en *Most Beautiful Island* surge de los actos fallidos de testimonio. El testimonio implica responsabilidad (Felman, 1992: 3), pero el alcance de nuestra responsabilidad hacia los demás es difícil de delinear (Butler, 2009: 35) y para Margalit los testigos morales deben «estar en riesgo personal»

y compartir el sufrimiento que presencian (Margalit, 2004: 150). La película de Asensio puede no ponernos en tal riesgo, pero advierte a los espectadores de lo poco que vemos o sabemos de la vida de los inmigrantes ilegales y las corrientes de poder más oscuras que juegan con aquellos que son prácticamente invisibles y fácilmente desechables. Estos sujetos pueden ser vistos, pero no reconocidos, refiriéndonos a los argumentos de Butler sobre la vulnerabilidad y la precariedad y cómo «ciertas vidas se perciben como vidas mientras que otras, aunque aparentemente vivas, no logran ser percibidas como tal» (2009: 24). A las mujeres de la película se les niega el reconocimiento y solo son percibidas por quienes las miran como objetos con los que jugar. La siguiente sección explora cómo *Most Beautiful Island* ahonda en esta crítica a través de juegos y juegos oscuros y cómo el juego puede ofrecer cierta capacidad para la resistencia.

### «PERMANECED TRANQUILAS Y ELEGANTES»: JUEGO OSCURO Y TORTURA

En *Most Beautiful Island* vemos a mujeres vulnerables sometidas a tortura y a los responsables de esa tortura disfrutándola como un juego. Para comprender las implicaciones de ese escenario, debemos observar precisamente su estructura como juego. En primer lugar, hemos de tener en cuenta que *Most Beautiful Island* nos presenta un *juego ficcional*, es decir, un juego que no está creado para ser jugado sino para animar el conflicto dentro de un relato. Stefano Gualeni define los juegos ficcionales como «actividades de juego [*playful*] y artefactos lúdicos que fueron conceptualizados para formar parte de mundos de ficción». Estos juegos «fueron creados como parte de mundos de ficción y no es posible —o al menos no lo era originalmente— jugarlos en el mundo real» (Gualeni, 2021: 188). El Quidditch de Harry Potter, el HoloChess de Star Wars o el juego de *Quintet* (Robert Altman, 1979) son ejemplos de ello. Los juegos ficcionales no requieren un conjunto completo de reglas, pero de-

ben ser lo suficientemente claros e interesantes para estructurar una historia que presente conflictos y decisiones difíciles. En esto, son similares a los experimentos mentales de la filosofía. Al mismo tiempo, se siguen presentando como juegos y, como tales, deben encajar en la naturaleza de lo lúdico. Puede que no queramos jugarlos, pero necesitamos entender cómo funcionan para interesarnos en el drama que articulan. Analizarlos requiere, pues, una combinación de metodologías tanto de los estudios fílmicos como de los *game studies*, así como de la filosofía del juego.

Bernard Suits, quizás el primer filósofo en abordar a fondo el tema, describió el acto de jugar un juego como «el intento voluntario de superar obstáculos innecesarios» (Suits, 1978: 10), un intento al que llamó «actitud ilusoria». Si nos obligan a jugar, ya no es juego, ya no estamos jugando. Sicart describe el jugar (*play*) como un fenómeno más amplio, «un modo de ser humano» (Sicart, 2014: 1). Bateman (2011) también vincula los juegos con modos mentales y escribe sobre *juegos imaginarios*. Siguiendo esta línea, podemos ver los juegos y el jugar como formas de reformular y reimaginar nuestros modos de pensar, de aislar y reinterpretar nuestros conflictos. En *Most Beautiful Island*, Luciana va a la fiesta y es obligada a jugar mientras otras de las chicas regresan voluntariamente, pero lo hacen por desesperación y sabiendo que sus vidas pueden estar en peligro. Están obligadas social y económicamente a participar en el juego, lo cual haría que dejase de ser un juego y se convirtiese en su opuesto, el trabajo.

Las conceptualizaciones tradicionales del juego dejan fuera de este formas del fenómeno como las apuestas y juegos de azar (*gambling*), que tienen consecuencias fuera de sí mismas, y el *juego oscuro*, que puede jugarse contra la voluntad de uno o más jugadores. Las apuestas sobre las mujeres en *Most Beautiful Island* se pueden leer a través de esta idea de juego oscuro, íntimamente conectado con cuestiones de poder. Aaron Trammell afirma que «el jugar en sí mismo es una relación





Luciana torturada por sus pesadillas y Luciana torturada como objeto y juguete. *Most Beautiful Island* (Ana Asensio, 2017)

de poder» y «los juegos no siempre son seguros y consensuados» (Tramell, 2020: n.p.), lo cual es un matiz importante que, a menudo, se deja fuera de los *game studies*, tal vez para separar el juego de prácticas más peligrosas como las apuestas. Tramell comenta cómo «Huizinga [una referencia fundacional en el estudio sobre juegos] descuida los juegos de azar en la totalidad de *Homo Ludens* debido a las connotaciones amorales que estaban asociadas con la actividad en su tiempo» y «cómo Caillois [otro autor clave en el campo] usa el término “corrupción” para discutir formas de juego que encuentra preocupantes o desagradables» (Tramell, 2020: n.p.). *Most Beautiful Island* subraya estos aspectos más oscuros del juego al establecer, narrativa y estéticamente, relaciones de poder claras y presentar el juego central en su relato como algo indudablemente *preocupante* y, sin duda, corrupto.

*Most Beautiful Island* es parte de una larga tradición de juegos oscuros en el cine. El juego oscuro es un dispositivo narrativo común en películas basadas en juegos (reales o ficticiales), principalmente porque añade riesgo al relato. Si los juegos se pueden abandonar en cualquier momento, no hay conflicto. Juegos ficticiales como *Jumanji*, *Zathura* o el juego VHS de *Beyond the Gates* (Jackson Stewart, 2016) obligan a sus jugadores a seguir jugando. Otras películas presentan una estrategia

más extrema con el tropo de los *juegos mortales*, donde los participantes se ven obligados a jugar para salvar sus propias vidas. Estos juegos gladiatorios imaginarios fueron popularizados por *Battle Royale* (Kinji Fukasaku, 2000) y están en el centro de la saga *Los juegos del hambre* (*Los juegos del hambre* [Gary Ross, 2012], *Los juegos del hambre: En llamas* [Francis Lawrence, 2013], *Los juegos del hambre: Sinsajo, Parte 1* [Francis Lawrence, 2014] y *Los juegos del hambre: Sinsajo, Parte 2* [Francis Lawrence, 2015]), *Gamer* (Mark Neveldine y Brian Taylor, 2009), *Gantz* (Shinsuke Sato, 2010), o *Guns Akimbo* (Jason Howden, 2019), por citar algunos ejemplos. Sin embargo, datan de principios del siglo XX: el ya mencionado «The Most Dangerous Game», un relato breve publicado por Richard Connell en 1924, trata sobre un aristócrata que caza humanos por deporte, y ha sido adaptado de forma más o menos flexible en numerosas ocasiones, desde *The Most Dangerous Game* (Irving Pichel y Ernest B. Schoedsack, 1932) hasta *Perseguido* (*The Running Man*, Paul Michael Glaser, 1987). Por último, encontramos un enfoque más directo del juego oscuro y la tortura en aquellas películas donde los personajes son secuestrados y forzados a jugar juegos macabros para el placer de otros; unos otros que pueden jugarse algo o no con el resultado de esos juegos. Es el caso de *Funny Games*,

los juegos-prisión de *Saw* (James Wan, 2004), o *Escape Room* (Adam Robitel, 2019).

Si, como defiende Shamir (2016), el cine puede hacer filosofía no ilustrando ideas filosóficas sino *manifestando* problemas filosóficos en forma de experiencias, podemos argumentar que las ficciones de juegos oscuros son equiparables a *experiencias vividas* de experimentos mentales. Así, los juegos ficcionales son un vehículo perfecto para explorar el juego oscuro dentro (y más allá) de sus estructuras. En primer lugar, el juego oscuro requiere un desequilibrio en la comunicación y la información. Linderoth y Mortensen resumen la cuestión a través de las teorías de *performance studies* de Richard Schechner, para quien el juego oscuro es «un concepto para situaciones en las que no todos los jugadores son conscientes de que están participando en una actividad que para otros es lúdica —en otras palabras, lo que se hace y se dice no es literal ni verdadero—» (Linderoth y Mortensen, 2015: 108). Estos autores continúan discutiendo a Schechner junto con el «concepto de Bateson (1972) de señales metacomunicativas [...] para entender que algo es juego» y terminan con la definición de juego oscuro de Schechner como «la subversión de estas meta-señales que nos dicen que unas acciones y expresiones deben entenderse como lúdicas» (Linderoth y Mortensen, 2015: 108). El juego oscuro es, por lo tanto, una forma de engaño estrechamente relacionada con lo que Sutton-Smith denominó como «juego cruel» (Sutton-Smith, 1997: 108). Hasta que Luciana no ingresa en la sala de juegos no recibe información alguna, e incluso en ese momento las reglas se explican a los apostadores, no a ella.

La sala de juegos en *Most Beautiful Island* es un espacio de tortura. ¿Pueden coexistir la tortura y los juegos? El vértigo y el sufrimiento son elementos constitutivos del juego (Mortensen y Navarro-Remesal, 2018), y las variantes oscuras del juego no deberían excluirse del estudio en aras de la defensa de nuestro objeto. Trammell va más allá y añade que «incluso en los actos de juego más inocentes

y placenteros, disciplinamos sutilmente a quienes nos rodean para que se involucren en reglas tácitas» (2020). De hecho, Trammell argumenta que «la tortura es un juego, y revela mucho sobre cómo el juego funciona para subyugar y disciplinar» (Trammell, 2020: n.p.). Para ilustrar su argumento, se centra en las experiencias de personas BIPOC (negras, indígenas y de color) y en juegos basados en la tortura como «Hide the Switch», y critica el foco en la voluntariedad como una «tradición europea blanca». Trammell afirma así que «al definir el juego solo a través de sus connotaciones placenteras, el término tiene un sesgo epistémico hacia las personas con acceso a condiciones del ocio. De hecho, la tortura ayuda a pintar un cuadro más completo donde los potenciales más atroces del juego se abordan junto a los más agradables, pero al hacerlo se recuerda el trauma de la esclavitud». Por ello, concluye Trammell, es necesario analizar «las formas más insidiosas en las que el juego funciona como herramienta de sometimiento». Esta subyugación es visible en el juego ficcional de *Most Beautiful Island*: a las mujeres que participan no se les otorga reconocimiento y son utilizadas como objetos, pero su sufrimiento es clave para el disfrute de los jugadores. No habría juego sin su subyugación.

La tortura y la disciplina son partes potenciales del juego, pero pensar en ellas como elementos constitutivos desplaza el análisis de lo potencial a la ontología. El jugar y los juegos no deben verse como un único fenómeno u objeto, sino como un conjunto de fenómenos, actividades y objetos conceptuales interconectados. Mary Midgley argumenta en contra del uso de Wittgenstein del «parecido familiar» para vincular todos los juegos: «*formar una familia* es algo muy diferente a *tener un parecido familiar*. [...] Una familia es un grupo funcional con una estructura concéntrica, un centro y reglas bien entendidas que gobiernan las demandas de los miembros periféricos» (Midgley, 1974: 232). Para Midgley, existe una «unidad subyacente» en los juegos ligada a las motivaciones: «Hasta que entendamos las razones para jugar,



no creo que entendamos la obligatoriedad de las reglas» (1974: 236). Comprender el juego es cuestión de comprender las necesidades en juego. Bateman sigue a Midgley: «Es debido a que los juegos satisfacen necesidades humanas [...] que podemos identificar lo que constituye un juego. Esas necesidades que un juego satisface son precisamente lo que está implicado en el entendimiento de lo que el concepto de “juego” debe significar» (2011: 19).

Si volvemos a los argumentos de Trammell, se deduce que el juego, o al menos el juego oscuro, tiene como objetivo satisfacer un impulso humano de crueldad. Trammell escribe que el jugar «reduce a los humanos a objetos porque el juego es violento» (2020). No necesitamos estar completamente de acuerdo con estas premisas para ver la oscuridad latente en el corazón del juego y su potencial para experiencias y estéticas transgresoras (Mortensen y Jörgensen, 2020). Tampoco es que estos juegos de poder se hayan ignorado por completo históricamente: incluso antes de Schechner, Sutton-Smith y Goffman (1974), quienes escribieron sobre «fabricaciones», o actividades en las que no todos los participantes son conscientes de lo que está sucediendo, Plutarco citaba en su *Moralia* (100 d. C.) un aforismo del filósofo Bión de Borístenes: «Aunque los niños tiran piedras a las ranas por diversión, las ranas no mueren por diversión, sino en serio» (Plutarco, 1898). El juego puede convertir y convierte a las personas en objetos, en juguetes. El hecho de que las mujeres de *Most Beautiful Island* deban permanecer desnudas y quietas enfatiza su transformación social en juguetes, más específicamente la transformación de sus cuerpos. La película presenta el cuerpo femenino como un objeto de juego para los ricos y poderosos. No se trata tanto de engañar a las participantes como en las definiciones tradicionales del juego oscuro. Algunas formas de juego oscuro, como la imaginada en esta película, ni siquiera consideran a los participantes como agentes. Este juego oscuro no es cruel porque engañe sino porque exige víctimas. La contribución de las mujeres es su sufrimiento.

La película nos enfrenta a una manifestación del impulso de crueldad de quienes detentan el poder a través de un juego oscuro concreto.

### «LOS INVITADOS YA HAN HECHO SUS APUESTAS»: JUGANDO CON VIDAS VULNERABLES

Como muchos juegos ficcionales oscuros, *Most Beautiful Island* muestra a unos espectadores apostando por el resultado del juego. Tradicionalmente se ha establecido una separación conceptual entre juegos y apuestas, quizás para proteger al juego de fenómenos sociales cuestionables. En su «diagrama de juegos», Juul (2003) propone un círculo interior de «juegos», un segundo círculo de «casos límite», y una parte exterior de «no juegos». Es en el segundo donde podemos encontrar «apuestas de habilidad» (*skill-based gambling*), «apuestas basadas en el azar» (*chance-based gambling*) y «juegos de puro azar». Argumentamos que las distinciones no son tan claras como se presentan normalmente. El estudio de los juegos, como el estudio de cualquier objeto o campo complejo, ha exigido claridad conceptual, sacrificando en ocasiones la ambigüedad y los matices que siempre revela un análisis filosófico. Además, la distinción también es problemática desde un punto de vista legal, como han demostrado los debates sobre la regulación de las *loot boxes* o cajas de recompensas en el juego. Derevensky y Griffiths (2019: 634) argumentan que «ha habido preocupación porque los límites estructurales entre juegos y apuestas se hayan desdibujado en algunos casos», citando productos de lotería, juegos sociales de casino, cajas de recompensas e *e-sports* como ejemplos de convergencia. Comparan juegos y apuestas así:

Los términos “gambling” y “gaming” se usan con frecuencia como sinónimos, sobre todo por aquellos que trabajan en la industria del juego de azar. *Gambling* implica apostar dinero o algo de valor en un evento de resultado incierto. El *gambling* normalmente implica tres elementos: consi-

deración (una cantidad de dinero o algo de valor financiero apostado), riesgo (en forma de eventos de azar) y un premio (típicamente dinero, pero puede ser simplemente algo de valor financiero). [...] En el contexto de los juegos de azar, el *agon* [competición] y el *alea* [azar] son cruciales en tanto que ofrecen una combinación de habilidad, azar, y suerte (Derevensky y Griffiths, 2019: 633).

El juego que se juega en *Most Beautiful Island* implica reflexión y premios y, por lo tanto, es un juego de apuestas, pero ¿quién tiene exactamente el control y cuál es exactamente el riesgo? No es un juego de puro azar, ya que las mujeres en el ataúd necesitan realizar una tarea, en este caso permanecer inmóviles, *no hacer nada*. Vanessa parece enmarcar el juego como una lucha con el destino: «creamos nuestra propia suerte». Controlar los mecanismos propios de pánico y huida puede ser la habilidad principal que se usa aquí. Este juego es una variante oscura y extrema de las apuestas deportivas, donde los jugadores predicen los resultados de una competición y se juegan dinero. Siguiendo este escenario, las chicas serían *atletas*. Más aún, *atletas pagadas*. Los jugadores apuestan a un resultado y se podría argumentar que tienen algo en lo que basar estas apuestas (por ejemplo, el estado emocional percibido de las mujeres en el ataúd). Sin embargo, las acciones de la araña quedan fuera del control tanto de los apostadores como de las chicas, e incluso la especie de araña se mantiene en secreto hasta que se abren los bolsos de las participantes. Es un juego de gran incertidumbre y gran riesgo, y por tanto de gran vértigo para el espectador. Como dice la maestra de ceremonias a su audiencia, «nuestras vidas penden de un hilo delicado y, a veces, podemos tirar de ese hilo. Es muy emocionante, ¿verdad?».

Las mujeres están siendo obligadas a jugar por sus captores, con quienes establecen un acuerdo basado en información incompleta y, por lo tanto, en un engaño, pero podemos considerarlas aún así jugadoras de un juego oscuro. Tenemos una directora de juego (*gamemaster*), un conjunto de

apostadores que son al mismo tiempo espectadores ávidos de vértigo y unas jugadoras, o una versión perversa de esa figura. Las chicas no cumplen el requisito básico de voluntariedad, pero ¿consideraríamos de manera diferente el estatus de la actividad como juego si lo hicieran? ¿Y qué decir, entonces, de las que repiten y las que proporcionan nuevas jugadoras, como Olga? Dado que se les paga por su actuación y, al menos Luciana necesita con urgencia el dinero, hay una reflexión clara sobre la clase y el poder financiero en este juego. Como en otras versiones de *The Most Dangerous Game*, los que están al mando de la sociedad juegan con los desposeídos como si fueran sus propios juguetes. Lo que los poderosos juegan por diversión y emoción es un trabajo arriesgado para los pobres.

Hasta aquí, la película deja al descubierto las complejidades y matices del jugar y los juegos en situaciones de extrema desigualdad, que se enturbian aún más con la actuación de Luciana en la sala de juegos. Después de sobrevivir a su ronda y ver a Olga pasando dificultades con la suya, Luciana interviene y toma la araña de Olga en su mano, manteniendo el contacto con la piel. Todo el discurso de la película gira en torno a este ambiguo acto de valentía: jugando con las reglas y tomando el control del juego, Luciana se convierte en algo más que un juguete. Sigue siendo una jugadora forzada y víctima de tortura, pero ahora también es una agente activa. Va más allá de lo que le exigen las reglas y gana el juego. ¿Lo hace para rebelarse contra los organizadores del juego y los apostadores? ¿Lo hace por compasión hacia Olga? ¿Está motivada por el dinero? La película mantiene la ambigüedad, pero el resultado es claro: la directora de juego anuncia que ha encontrado un reemplazo para Olga y le da a Luciana su contacto. La escena final también es ambigua, pero muestra a Luciana quizás disfrutando de su primer momento de control en toda la película: pide un helado de un carrito de helados y se lo come despacio, para marcharse momentos después hacia la ciu-

dad, con un letrero en encuadre que muestra una manzana y el lema «Big Big Dreams». Nueva York se ha convertido de manera extraña en una tierra de posibilidades oscuras y crueles.

### «ES MUY EMOCIONANTE, ¿VERDAD?»: CONCLUSIÓN

---

Nuestro mundo mediático y mediatizado pone continuamente en primer plano imágenes de precariedad y migración, muchas veces hasta alcanzar un agotamiento que no deja espacio para la reflexión. Películas como *Most Beautiful Island*, con su uso cuidadoso y elaborado de juegos oscuros, convenciones del horror masoquista y sus lecturas metafóricas del uso y abuso de los otros, pueden llevar a un entendimiento más complejo de las situaciones aterradoras a las que se enfrentan los inmigrantes ilegales. Situándonos como espectadores incómodos, la película de Asensio no nos convierte en cómplices, sino que nos obliga a evaluar la falta de reconocimiento de la alteridad dentro de los circuitos sórdidos de la precariedad y la invisibilidad. Como espectadores, observamos con detalle todo el proceso que lleva a Luciana a la sala de juegos, casi en tiempo real. Nuestro conocimiento se limita a lo que ella sabe, ya que el suyo es el único punto de vista disponible. Durante el juego, los jugadores/espectadores se establecen como misteriosos y fuera de nuestro alcance, rostros sin nombre que disfrutaban del sufrimiento de las mujeres. Pero se podría argumentar que como espectadores estamos igual de impacientes por el resultado, o incluso más. Por lo tanto, el foco de la película en la interrelación de los juegos oscuros y la mirada destaca cómo, en palabras de Cousins, «[l]a respuesta al poder de la mirada no debería ser su rechazo. La alternativa al rechazo es la evaluación» (2017: 393).

Así pues, interrogar la mirada puede ayudarnos a explorar cuestiones de privilegio, poder y moralidad. La película denuncia las relaciones desiguales de poder en la época contemporánea y el juego ficcional permite indagar en las posibilidades de ac-

ción y enunciación, con Luciana transformándose de objeto a sujeto. El comportamiento de Luciana en la sala de juegos, su implicación y desafío en este acto de supervivencia y solidaridad ambigua con Olga, la convierten en un sujeto activo que parece dispuesto a aceptar las diabólicas reglas que le permitirán seguir arriesgándose y agotando las limitadas posibilidades de un sueño americano cercenado. Como ocurre con los *slashers*, *Most Beautiful Island* carece de una clausura clara: Luciana no destruye el sistema de engranaje de la sala de juegos, sino que gana poder dentro de él, suficiente para seguir sobreviviendo. Como ejemplo de «filosofía cinematográfica» (Shamir, 2016), *Most Beautiful Island* nos hace experimentar la desigualdad, la impotencia, el sometimiento a y la apropiación de las reglas del juego. El guion, el trabajo de cámara y la edición de *Most Beautiful Island* hacen un uso intensivo de la focalización para hacernos sentir el poder de la mirada y mantenernos cerca de aquellos que no tienen derecho a ejercerlo. Su juego oscuro ficcional no es solo un comentario abstracto sobre cómo los ricos y poderosos juegan con vidas vulnerables, sino también un ejercicio de filosofía cinematográfica sobre ser sometido a la transformación cruel y desorientadora en un juguete que lucha por el control de su propia supervivencia.

Asensio, como creadora española que trabaja en Estados Unidos, exhibe el potencial de un cine transnacional sobre los inmigrantes que aborda las dificultades de la subjetividad femenina y los inmigrantes ilegales en escenarios cosmopolitas inciertos. Nos hace contemplar el calvario de su protagonista para invitarnos a reflexionar sobre el derecho de estos sujetos a mirar y a ser vistos. Los dueños del mundo pueden ver su dolor como diversión, pero nosotros experimentamos su sufrimiento en serio. ■

### REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

---

Anderson, B. (2017). The Politics of Pests: Immigration and the Invasive Other. *Social Research: An International Quarterly*, 84(1), 7-28.

- Bak, M. A. (2020). *Playful Visions: Optical Toys and the Emergence of Children's Media Culture*. Cambridge: The MIT Press.
- Bateman, C. (2011). *Imaginary Games*. Alresford: Zero Books.
- Behdad, A. (2016). Inhospitality, European Style: The Failures of Human Rights. En J. G. Singh and D. D. Kim (eds.), *The Postcolonial World* (pp. 291-306). Abingdon: Routledge.
- Berger, J. (1972). *Ways of Seeing*. Londres: Penguin.
- Butler, J. (2004). *Precarious Life: The Powers of Mourning and Violence*. Londres: Verso.
- Butler, J. (2009). *Frames of War: When is Life Grievable?* Londres: Verso.
- Cousins, M. (2017). *The Story of Looking*. Edimburgo: Canongate.
- Derevensky, J. L., Griffiths, M. D. (2019). Convergence between Gambling and Gaming: Does the Gambling and Gaming Industry Have a Responsibility in Protecting the Consumer? *Gaming Law Review*, 23(9), 633-639. <https://doi.org/10.1089/glr.2019.2397>
- Ebiri, B. (2019, 14 May). *Funny Games: Don't You Want to See How it Ends?* *The Criterion Collection*. Recuperado de <https://www.criterion.com/current/posts/6347-funny-games-don-t-you-want-to-see-how-it-ends>
- Ezra, E., Rowden, T. (2006). Introduction: What is Transnational Cinema? En E. Ezra and T. Rowden (eds.), *Transnational Cinema, The Film Reader* (pp. 1-12). Abingdon: Routledge.
- Felman, S. (1992). Education and Crisis, or the Vicissitudes of Teaching. En S. Felman and D. Laub (eds.), *Testimony: Crises of Witnessing in Literature, Psychoanalysis, and History* (pp. 1-56). Nueva York: Routledge.
- Goffman, E. (1974). *Frame Analysis: An Essay on the Organization of Experience*. Boston: Northeastern University Press.
- Gualeni, S. (2021). Fictional Games and Utopia: The Case of Azad. *Science Fiction Film and Television*, 14(2), 187-207.
- Juul, J. (2003, November 4-6). *The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness*. Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings. Recuperado de <https://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/>
- Linderoth, J., Mortensen, T. E. (2015). Dark Play: The Aesthetics of Controversial Playfulness. En T. E. Mortensen, J. Linderoth, A. M. L. Brown (eds.), *The Dark Side of Game Play* (pp. 1-32). Nueva York: Routledge.
- Margalit, A. (2004). *The Ethics of Memory*. Cambridge: Harvard University Press.
- Midgley, M. (1974). The Game Game. *Philosophy*, 49(189), 231-253.
- Mortensen, T., Jørgensen, K. (2020). *The Paradox of Transgression in Games*. Abingdon: Routledge.
- Mortensen, T., Navarro-Remesal, V. (2018). Asynchronous Transgressions: Suffering, Relief, and Invasions in Nintendo's Miiiverse and StreetPass. En K. Jørgensen and F. Karlsen (eds.), *Transgression in Games and Play* (pp. 27-44). Cambridge: The MIT Press.
- Plutarch (1898). *Moralia* (A. R. Shilleto, trans.). London: George Bell and Sons. Recuperado de <https://www.gutenberg.org/files/23639/23639-h/23639-h.htm>
- Rovisco, M. (2012). Towards a Cosmopolitan Cinema: Understanding the Connection between Borders, Mobility and Cosmopolitanism in the Fiction Film. *Mobilities*, 8(1), 148-165. <https://doi.org/10.1080/17450101.2012.747774>
- Shamir, T. S. (2016). *Cinematic Philosophy*. Nueva York: Palgrave.
- Sicart, M. (2014). *Play Matters*. Cambridge: The MIT Press.
- Siskel, G. (1973, 11 November). The Touch that Transcends Violence and Death. *Chicago Tribune*. Recuperado de [https://www.newspapers.com/image/?clipping\\_id=25124667&-fcfToken=eyJhbGciOiJIUzI1NiIsInR5cCI6IkpXVCJ9.eyJmcmVILXZpZXctaWQiOiJ4MzZkxNjQ5OCwiaWF0IjoxNjMxODczMjc2LCJleHAiOiJlE2MzE5NTk2NzN9.VZOWgaorbQEdiMDK0F7qPuxlh8W8A9L\\_skqc9ZL87sw](https://www.newspapers.com/image/?clipping_id=25124667&-fcfToken=eyJhbGciOiJIUzI1NiIsInR5cCI6IkpXVCJ9.eyJmcmVILXZpZXctaWQiOiJ4MzZkxNjQ5OCwiaWF0IjoxNjMxODczMjc2LCJleHAiOiJlE2MzE5NTk2NzN9.VZOWgaorbQEdiMDK0F7qPuxlh8W8A9L_skqc9ZL87sw)
- Staiger, J. (2015). The Slasher, the Final Girl and the Anti-Denouement. En W. Clayton (ed.), *Style and Form in the Hollywood Slasher Film* (pp. 213-229). Basingstoke: Palgrave.
- Suits, B. (1978). *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*. Toronto: Toronto University Press.
- Sutton-Smith, B. (1997). *The Ambiguity of Play*. Cambridge: Harvard University Press.
- Trammell, A. (2020). Torture, Play, and the Black Experience. *GAME: The Italian Journal of Game Studies*, 9. Recuperado de <https://www.gamejournal.it/torture-play/>
- Zorrilla, M. (2018). Ana Asensio: "En Most Beautiful Island quise recuperar el espíritu libre del cine independiente de los años 70". *Espinof*. Recuperado de <https://www.espinof.com/entrevistas/ana-asensio-en-most-beautiful-island-quise-recuperar-el-espiritu-libre-del-cine-independiente-de-los-anos-70>

**«PERMANECED TRANQUILAS Y ELEGANTES»:  
JUEGOS OSCUROS, VULNERABILIDAD Y EL  
CUERPO FEMENINO COMO OBJETO DE JUEGO  
EN MOST BEAUTIFUL ISLAND**

**Resumen**

*Most Beautiful Island* (Ana Asensio, 2017) muestra las dificultades a las que se enfrenta Luciana, un inmigrante ilegal de origen español en Nueva York. La película se centra en cómo Luciana acepta una oferta de un trabajo bien pagado, aunque un tanto sospechoso, para una fiesta sustituyendo a su amiga Olga, otra inmigrante ilegal. En dicha fiesta, Luciana se convertirá en el objeto de apuestas y en el juguete de un juego oscuro. Este artículo explora cómo *Most Beautiful Island*, el filme de una directora española residente en Estados Unidos, utiliza recursos y discursos narrativos y estéticos para explicar la experiencia migratoria de un grupo específico de mujeres cuyas vidas acaban estando, de manera casi literal, en las manos de personas con poder. Para ello, este artículo estudia primero los conceptos de vulnerabilidad y precariedad, el poder de la mirada y cómo ser testigos de ciertos actos resulta insuficiente para continuar con el análisis de los discursos y convenciones de el juego oscuro, en especial los juegos oscuros ficcionales en el cine, y cómo la película hace evidentes la tortura y el sadismo implícitos en las relaciones de poder. Así pues, el propósito es demostrar las estrategias de denuncia, enunciación y resistencia que *Most Beautiful Island* construye en torno a la invisibilidad e indefensión de aquellos sujetos precarios.

**Palabras clave**

Juegos oscuros; Inmigración ilegal; Vulnerabilidad; Mirada

**Autor/a**

Beatriz Pérez Zapata es profesora de inglés en el Grado de Educación Primaria de la Universidad Internacional de Valencia y profesora asociada de Inglés con Fines Específicos en Tecnocampus, Universidad Pompeu Fabra. Es doctora por la Universidad de Zaragoza. Su tesis estudiaba el trauma poscolonial y la decolonización en la obra de Zadie Smith y ha sido publicada como monográfico por Routledge. Es la autora de numerosos artículos sobre la obra de Smith. También ha publicado artículos sobre duelo, la representación de la vergüenza y el trauma de los sujetos diaspóricos y de los sujetos poscoloniales y refugiados en videojuegos. Sus intereses de investigación son el trauma, las narrativas de autores británicos negros, la literatura diaspórica y la representación de los inmigrantes y refugiados en la literatura y otros medios. Contacto: [abperez.zapata@gmail.com](mailto:abperez.zapata@gmail.com)

Víctor Navarro-Remesal es académico en comunicación y en videojuegos. Es doctor por la Universitat Rovira i Virgili. Es profesor de Historia de los Videojuegos y Guion Interactivo en Tecnocampus, Universidad Pompeu Fabra. Es autor de *Libertad dirigida: una gramática del análisis y diseño de videojuegos* (Shangrila, 2016), *Cine Ludens: 50 diálogos entre el juego y el cine* (Editorial UOC, 2019), and the editor of *Pensar el juego: 25 caminos para los Game Studies*. In addition, he has published many book chapters and journal articles on the matter. His research interests are player freedom, Zen-inspired games, gēmu, and game preservation. Contact: [vnavarro@tecnocampus.cat](mailto:vnavarro@tecnocampus.cat)

**“REMAIN CALM AND ELEGANT”: DARK GAMES,  
VULNERABILITY, AND THE FEMALE BODY AS A  
PLAYTHING IN MOST BEAUTIFUL ISLAND**

**Abstract**

*Most Beautiful Island* (Ana Asensio, 2017) portrays the struggle of Luciana, a Spanish illegal immigrant in New York. The film centres on Luciana's acceptance of a suspicious yet well-paid job working at a party in place of her friend Olga, another illegal immigrant. At the party, she will become the object of bets and the plaything of a dark game. This article explores how *Most Beautiful Island*, a film made by a Spanish filmmaker in the US, uses narrative and aesthetic devices and discourses to explain the migratory experience of a particular group of women whose lives end up rather literally in the hands of the powerful. For this purpose, the article first studies vulnerability and precarity and the power of looking and the failures of witnessing, to then examine the discourses and conventions of dark play, particularly in fictional dark games in film, and how the film lays bare the torture and sadism of power relations. Thus, the aim is to lay bare the strategies of denunciation, enunciation, and resistance that *Most Beautiful Island* constructs around the invisibility and powerlessness of precarious subjects.

**Key words**

Dark games; Illegal immigrants; Vulnerability; Looking.

**Author**

Beatriz Pérez Zapata is lecturer of English for Primary Education at the Valencian International University and assistant lecturer of English for Specific Purposes at Tecnocampus, Pompeu Fabra University. She obtained her PhD from the University of Zaragoza. Her thesis studied postcolonial trauma and decolonisation in the work of Zadie Smith, which has been published as a monograph by Routledge. She has published extensively on Smith's work in international journals. She has also published articles on grief, the representation of shame and trauma of diasporic subjects, and post-colonial subjects and refugees in video games. Her research interests are trauma, black British writing, diasporic literature, and the representation of migrants and refugees in literature and media. Contact: [abperez.zapata@gmail.com](mailto:abperez.zapata@gmail.com)

Víctor Navarro-Remesal is a media scholar specialized in games. He obtained his PhD from the Rovira i Virgili University. He is lecturer of History of Videogames and Interactive Narrative at Tecnocampus, Pompeu Fabra University. He is the author of *Libertad dirigida: una gramática del análisis y diseño de videojuegos* (Shangrila, 2016), *Cine Ludens: 50 diálogos entre el juego y el cine* (Editorial UOC, 2019), and the editor of *Pensar el juego: 25 caminos para los Game Studies*. In addition, he has published many book chapters and journal articles on the matter. His research interests are player freedom, Zen-inspired games, gēmu, and game preservation. Contact: [vnavarro@tecnocampus.cat](mailto:vnavarro@tecnocampus.cat)

diálogos entre el juego y el cine (Editorial UOC, 2019), y editor de *Pensar el juego: 25 caminos para los Game Studies*. También ha publicado numerosos capítulos de libros y artículos en revistas científicas. Sus intereses de investigación son la libertad de los jugadores, juegos inspirados por el Zen, gêmu, y la preservación de videojuegos. Es miembro fundador de DiGRA España. Contacto: vnavarro@tecnocampus.cat.

#### Referencia de este artículo

Pérez Zapata, B., Navarro-Remesal, V. (2022). «Permaneced tranquilas y elegantes»: juegos oscuros, vulnerabilidad y el cuerpo femenino como objeto de juego en *Most Beautiful Island*. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 33, 73-86.

#### Article reference

Pérez Zapata, B., Navarro-Remesal, V. (2022). "Remain calm and elegant": dark games, vulnerability, and the female body as a plaything in *Most Beautiful Island*. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 33, 73-86.

recibido/received: 20/09/2021 | aceptado/accepted: 18/10/2021

Edita / Published by



Licencia / License



ISSN 1885-3730 (print) / 2340-6992 (digital) DL V-5340-2003 WEB [www.revistaatalante.com](http://www.revistaatalante.com) MAIL [info@revistaatalante.com](mailto:info@revistaatalante.com)