Squid Game: giochiamo al capitalismo

Riccardo Manzotti, Daniele Martino
8 Novembre 2021

Squid Game, *la serie televisiva coreana distribuita in Italia da Netflix, è ormai un vero e proprio "caso" a livello mondiale, con echi negli ambiti più disparati* **-** *messi bene in luce da Bianca Terracciano nell'intervento apparso alcuni giorni fa su "doppiozero". Abbiamo quindi deciso di affidare un commento su* Squid Game *ad altri due nostri collaboratori, diversi fra loro per competenze e ambiti di lavoro, con l'intento di fornire una mappatura più ampia del fenomeno. (g.g.)*

Una sacra rappresentazione senza miracolo finale

di Riccardo Manzotti

Confesso di avere guardato tutti gli episodi di *Squid Game* in una notte insonne di *binge watching* bulimico. Nonostante fosse un venerdì al termine di una lunga settimana, la serie sudcoreana ha saputo tenermi sveglio fino alle 4 di mattina. Non temete: non dirò nulla sulla trama, voglio solo abbozzare la causa del suo successo irresistibile per milioni di spettatori: la crisi del valore nel mondo contemporaneo. *Squid Game* non è certo l'unica produzione ad affrontare questo tema, ma forse è quella che lo fa con maggiore convinzione e con maggiore chiarezza giocando su tre piani ortogonali che sarebbero la distopia, la critica etica alla società e il mistero dell'esistenza. E soprattutto, senza esitazioni, ci propone una soluzione: se la vita è priva di senso, almeno che sia un gioco.

Che senso ha vivere, se la vita non ha senso? Persino un gioco da bambini ha più senso del via vai quotidiano della vita di tanti. *Squid Game* ci mostra un mondo dove l'esistenza di molti ha perso significato. La società, con il miraggio di una futura ricompensa in termini di ricchezza, costringe le persone a recitare una sacra rappresentazione senza il miracolo finale: una liturgia vuota di senso.

Ovviamente, quasi nessuno se ne accorge. Almeno finché le cose vanno bene, si corre verso una promessa di felicità. Come diceva Musil in *L'uomo senza qualità,* "quando succedono tante cose si ha l'impressione di fare veramente qualcosa di importante". Ma quando il banco salta e le persone non riescono a seguire il copione pensato per loro, ecco che il meccanismo impazzisce e i vari personaggi si trovano a essere oppressi da debiti giganteschi, che riflettono la logica economica della nostra civiltà. Il debito è una continua scommessa verso un futuro che, si spera, non arrivi mai. Nessuno produce valore, ma tutti cercano il denaro che è, appunto, solo una promessa.

Come nella psicoanalisi nessuno è felice perché, per esserlo, dovrebbero raggiungere qualcosa che ha un valore assoluto. Invece tutti inseguono il denaro che ha solo un valore relativo e che vale come eterna promessa di qualcosa, che però non si sa bene che cosa sia. Alla fine la gente è condannata all'infelicità perché desidera quello che non può comprare, che è desiderabile proprio perché ha un prezzo superiore alle loro possibilità economico. Per riuscire in questo obiettivo paradossale, le persone si indebitano (cioè fanno promesse impossibili da mantenere a se stessi e alla società) continuando in un ciclo infinito di insoddisfazione e di infelicità.

In questa situazione distopica (che non è il gioco in sé, ma la vita normale delle persone) e familiare a molti di noi, si inserisce il meccanismo di un gioco crudele, ma a suo modo giusto, che promette ai partecipanti una vita d'uscita (o la morte o la vittoria). Sareste disposti a rischiare tutto, per avere qualcosa invece di niente? E qui, nelle prima puntate, la trama ci fornisce una risposta positiva: la possibilità di un senso è più forte dell'istinto di sopravvivenza. Infatti un passaggio chiave della serie è la possibilità data a tutti i concorrenti di ritirarsi dal gioco. Quasi tutti decidono di partecipare, costi quello che costi. Hanno capito che il ritorno alla vita normale sarebbe peggio (Guccini avrebbe detto, tornate a "una vita un po' peggiore"). Nel momento in cui si ha la speranza di poter afferrare un premio (rappresentato significativamente da un grande salvadanaio a forma di maiale …), ritornare al vuoto del quotidiano non è più accettabile. Non importa se, probabilmente, si morirà. Meglio vivere qualche giorno con la speranza di dare un senso alla propria vita che trascinarsi per anni come dei non-viventi.

Due frasi pronunciate nell'ultima puntata contengono la chiave di tutta la serie, "non voglio sedermi e aspettare la morte: sarebbe patetico" e, ancora più significativamente, "giocare è meglio che guardare". Viene in mente il maggiordomo di Cechov che, alla fine del *Giardino dei ciliegi*, chiude il dramma con le parole "è terribile arrivare alla fine della vita e accorgersi di non avere vissuto". Vivere non è sopravvivere. Ma per vivere bisogna trovare la fonte del senso dell'esistenza, altrimenti tutto è possibile.

Questa fonte, che non può essere né nell'eterna promessa del debito e del denaro, né nella recita chiesta dalla società, è rappresentata da un gioco infantile trasformato in un meccanismo mortale: se la vita è priva di senso, tanto vale trasformarla, intenzionalmente, in un gioco. L'esistenza quotidiana è un insieme di bugie, una rappresentazione teatrale dove i burattini si lasciano muovere per condurre esistenze che non sono le loro. Tutti hanno una gran sete di verità, ma non sanno dove abbeverarsi.

I personaggi lottano tra di loro per vincere contro il vuoto dell'esistenza. Alcuni personaggi scelgono la propria morte (indimenticabile un abbraccio mortale dove due quasi-amanti trovano, in modi opposti, la propria nemesi). Altri concorrenti, invece, non riescono a uscire dal labirinto esistenziale e continuano a scontrarsi

meccanicamente, come topi in una cantina allagata, finché non commettono qualche errore fatale.

L’unico modo di beffare il destino è guardarlo in faccia e con piena consapevolezza giocare contro di lui con le sue stesse regole. La vita sarà un gioco privo di senso, ma almeno lo scegliamo noi. I bambini nei loro giochi trovano un senso che gli adulti non trovano più nella loro esistenza. Ma nel gioco dei bambini si trova una traccia di qualcosa di assoluto. Se tutto fosse relativo, nemmeno i bambini potrebbero giocare. Anche nel relativo è indispensabile trovare qualcosa cui far riferimento. È il limite dell’umano.

Sia per i bambini che per gli adulti, il gioco ha valore solo se ha una posta reale e l’unica moneta che ancora abbia un valore non è rappresentata dai biglietti di banca, ma è la vita stessa. Non è per crudeltà che i perdenti allo Squid Game vengono eliminati fisicamente. È per dare valore a quello che fanno. Perché il gioco abbia un senso, la posta deve essere l’esistenza. Bisogna toccare la sostanza delle cose e questo non si può fare usando i simulacri creati dalla società, solo il sangue significa qualcosa.

Nella vita ci vogliono punti fermi, e gli unici punti veramente sono la nascita, che subiamo, e la morte che subiamo a meno di saper mettere in gioco la vita. E quindi, ecco che la vita e la morte diventano, appunto, il gioco del calamaro (□□□□).

Giochiamo al capitalismo

di Daniele Martino

Il gioco del calamaro coreano è diventato una questione di Stato, ovvero, di pubblico dominio, interesse, preoccupazione: sono intervenuti con *warning* ufficiali sia la Polizia di Stato che l'Autorità garante per l'infanzia e l'adolescenza. La serie tv *Squid Game*, dal punto di vista drammaturgico, produttivo, è di alto livello, in linea con la qualità tecnica e poetica del recente cinema coreano (del Sud, dovremmo dire geopoliticamente, ma la divisione della Corea in due Coree è una invenzione della Guerra Fredda e in termini diplomatici non è ancora conclusa da un accordo di pace, e la Corea prima o poi tornerà Corea). Negli ultimi giorni, quando tutti si sono accorti, a scuola in particolare, che anche molti bambini della primaria (8, 9 anni) durante le ricreazioni contavano fino a tre e poi sparavano con le dita a revolver nella nuca del perdente, è scattato l'allarme. Troppo tardi, ovviamente, perché il colabrodo del VM14 ben chiaramente scandito da Netflix in cima alle schermate di *Squid Game* ha lasciato colare fiumi di sangue e crudeltà selettiva negli occhi e nel cervello di milioni di under 14, in Italia e nel resto del mondo.

Noi “educatori” lavoriamo costantemente da qualche anno sull’uso consapevole del web, sui rischi della rete, sull’inconsapevole danno che può derivare dallo scherno stupido sui social network, bla bla bla. Ma la vera truffa, globale come tutto il capitalismo consumistico imperante (nel senso proprio dell’imperialismo che comanda e che domina e che trasforma i deboli in ricavi per i forti) è che tutti i social network hanno ben nascosto nelle *rules* in corpo 7 il divieto di accesso per gli under 14 o under 13 o under 12, e che nessun genitore resiste più di qualche secondo prima di concedere quale tutor maggiorenne al suo piccino la libera prateria del web. Da quel momento la vigilanza educativa dei genitori oggi è pressoché nulla. Innanzitutto, perché il controllo H16 (a volte H di più, visto che i piccoli spenta la luce della cameretta accendono sotto le coperte la luce dello smartphone andando avanti a sfinimento nel cuore della notte e dormendo poi la mattina in classe) è letteralmente impossibile, dentro un *device*: devo sbirciare ogni 10 minuti? devo sottrarlo e nasconderlo dalle/alle quante volte al giorno e della notte? Sia perché la modalità di vita “corro-non ho tempo-sono stanco” è la modalità ideale per chi spaccia consumi: solo il momento onanistico del mio “ri-crearmi”, “di-vertirmi” sul mio profilo Instagram o Facebook mi concede una piccola dose di dopamina… altro che andare a caccia della dopamina di mio figlio o dei miei figli su un altro divano o in un’altra cameretta!

Io ho rilevato *Squid Game* non in quanto critico, ma perché uno dei miei figli (ormai ventenne, quindi, in teoria, fuori pericolo) mi ha fatto notare che sul web dilagavano i meme dell’1-2-3 stella! con massacro dei perdenti terminati alla nuca, alla tempia, alla fronte da tizi vestiti più o meno come i tizi della *Casa de Papel*. Quindi ho subito avviato in classe (ragazzi di 13 anni) una “unità di apprendimento” su *Squid Game*, partendo da una “verifica dei bisogni”, ovvero da interviste a tappeto in cui ho chiesto sostanzialmente:

1. Perché lo guardate tutti?

2. Perché ve ne fregate del divieto ai minori di anni 14 visto che i 14 anni non li avete?

3. Cosa vi piace di questa serie?

4. Secondo voi qual è il messaggio che vuole comunicare il giovane autore e regista Hwang Dong-hyuk?

Lo guardano tutti perché le mascherine, le tutine, la scenografia un po' Escher e po' casa di bambole, e la bambolona che mitraglia, e i jingle (micidiali, in verità, gli effetti subliminali delle musiche e dei carillon di Jaeil Jung) sono diventati immediatamente virali su Instagram e TikTok. Se ne fregano del divieto perché sostanzialmente la maggior parte dei genitori se ne frega ("non ha tempo") di arginare la spinta di giochini, cartoni, meme che filtra da ogni fessura di ogni porta e finestra come un vampiro o come una matrix gassosa e impalpabile.

Piace, attenzione, la centralità del gioco. Il gioco come sospensione dalla realtà e ripristino della "felicità dell'infanzia". Poiché in tutto il mondo "sviluppato" e digitale l'unico gioco rimasto nella vita di non molti bambini e ragazzini è l'attività degli sport di squadra dalle/alle in un impianto sportivo, il gioco come fondamentale teatro della creatività, della gioiosità, e della relazionalità dei corpi è sostanzialmente defunto. Certo, stanno ore ed ore sui games digitali. Ma non hanno più né strade né cortili in cui inventare i loro giochi o in cui performare le loro sfide e – sicuramente – le loro crudeltà.

Il primo episodio di *Squid Game* si apre con una formidabile sequenza in bianco e nero, dal netto sapore pasoliniano (citazione intenzionale da parte di Hwang Dong-hyuk?), in cui l'attore Lee Jung-jae recita fuori campo il ricordo di infanzia mentre scorre il gioco dei bambini: «Per vincere gli attaccanti devono toccare con il piede l'area segnata in cima al calamaro. Se il difensore ti spinge fuori dalla linea di confine del calamaro, muori. Esatto, muori. Una volta dato il tocco vincente, si grida "urrà". In quel momento, mi sentivo come se il mondo intero fosse mio».

Ho un bel far vedere ai miei studenti gli episodi e le sequenze che loro hanno quasi tutti balzato perché "noiose": le scene di vera contemporaneità di vere vite impoverite e avvilite di disoccupati e perdenti in una vera Seoul universale. Ho un bello spiegare che non giocano più dal vivo i loro giochi ma giocano in digitale i games programmati da qualcun altro. Niente da fare: sì sì mi ascoltano perché

sanno che poi li valuterò e forse perché spiego loro che teatro, cinema e serie tv sono scritte come un libro, prima di essere messe in scena, ma… ho un po’ vinto solo perché:

1. Quando mi arrabbio per il caos metto il jingle della bambolona-killer e loro in tre secondi sono tutti a posto e zitti (divertiti) e pronti alla “sessione di apprendimento”;

2. ho promesso che tra pochi giorni, grazie alla collaborazione della collega di Scienze Motorie, verrò anch’io in palestra e giocheremo insieme al “calamaro” così come lo giocavano i bambini coreani nei cortili. Loro vengono già in classe con i numerini appiccicati sulla felpa.

3. Nessun perdente verrà terminato: questo gliel’ho già spiegato nell’ora di Storia. Sarebbe “crimine di guerra”, nella realtà. Almeno questo lo hanno capito bene.

copertina.jpg

Se continuiamo a tenere vivo questo spazio è grazie a te. Anche un solo euro per noi significa molto. Torna presto a leggerci e SOSTIENI DOPPIOZERO