DOPPIOZERO

Squid Game: giochiamo al capitalismo

Riccardo Manzotti, Daniele Martino
8 Novembre 2021

Squid Game, *la serie televisiva coreana distribuita in Italia da Netflix, Ã¨ ormai un vero e proprio â??casoâ?• a livello mondiale, con echi negli ambiti piÃ¹ disparati - messi bene in luce da Bianca Terracciano nellâ??intervento apparso alcuni giorni fa su â??doppiozeroâ?•. 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 lâ??intento di fornire una mappatura piÃ¹ 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 venerdÃ¬ al termine di una lunga settimana, la serie sudcoreana ha saputo tenermi sveglio fino alle 4 di mattina. Non temete: non dirÃ² 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 Ã¨ certo lâ??unica produzione ad affrontare questo tema, ma forse Ã¨ quella che lo fa con maggiore convinzione e con maggiore chiarezza giocando su tre piani ortogonali che sarebbero la distopia, la critica etica alla societÃ e il mistero dellâ??esistenza. E soprattutto, senza esitazioni, ci propone una soluzione: se la vita Ã¨ priva di senso, almeno che sia un gioco.

Che senso ha vivere, se la vita non ha senso? Persino un gioco da bambini ha piÃ¹ senso del via vai quotidiano della vita di tanti. *Squid Game* ci mostra un mondo dove lâ??esistenza di molti ha perso significato. La societÃ , 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 finchÃ© le cose vanno bene, si corre verso una promessa di felicitÃ . Come diceva Musil in *Lâ??uomo senza qualitÃ* , â??quando succedono tante cose si ha lâ??impressione di fare veramente qualcosa di importanteâ?•. 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 civiltÃ . Il debito Ã¨ una continua scommessa verso un futuro che, si spera, non arrivi mai. Nessuno produce valore, ma tutti cercano il denaro che Ã¨, appunto, solo una promessa.

Come nella psicoanalisi nessuno Ã¨ felice perchÃ©, 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 perÃ² non si sa bene che cosa sia. Alla fine la gente Ã¨ condannata allâ??infelicitÃ perchÃ© desidera quello che non puÃ² comprare, che Ã¨ desiderabile proprio perchÃ© ha un prezzo superiore alle loro possibilitÃ economico. Per riuscire in questo obiettivo paradossale, le persone si indebitano (cioÃ¨ fanno promesse impossibili da mantenere a se stessi e alla societÃ) continuando in un ciclo infinito di insoddisfazione e di infelicitÃ .

In questa situazione distopica (che non Ã¨ il gioco in sÃ©, 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 dâ??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 possibilitÃ di un senso Ã¨ piÃ¹ forte dellâ??istinto di sopravvivenza. Infatti un passaggio chiave della serie Ã¨ la possibilitÃ 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 â??una vita un poâ?? peggioreâ?•). Nel momento in cui si ha la speranza di poter afferrare un premio (rappresentato significativamente da un grande salvadanaio a forma di maiale â?¦), ritornare al vuoto del quotidiano non Ã¨ piÃ¹ accettabile. Non importa se, probabilmente, si morirÃ . 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 nellâ??ultima puntata contengono la chiave di tutta la serie, â??non voglio sedermi e aspettare la morte: sarebbe pateticoâ?• e, ancora piÃ¹ significativamente, â??giocare Ã¨ meglio che guardareâ?•. Viene in mente il maggiordomo di Cechov che, alla fine del *Giardino dei ciliegi*, chiude il dramma con le parole â??Ã¨ terribile arrivare alla fine della vita e accorgersi di non avere vissutoâ?•. Vivere non Ã¨ sopravvivere. Ma per vivere bisogna trovare la fonte del senso dellâ??esistenza, altrimenti tutto Ã¨

possibile.

Questa fonte, che non puÃ² essere nÃ© nellâ??eterna promessa del debito e del denaro, nÃ© nella recita chiesta dalla societÃ , Ã¨ rappresentata da un gioco infantile trasformato in un meccanismo mortale: se la vita Ã¨ priva di senso, tanto vale trasformarla, intenzionalmente, in un gioco. Lâ??esistenza quotidiana Ã¨ 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 veritÃ , ma non sanno dove abbeverarsi.

I personaggi lottano tra di loro per vincere contro il vuoto dellâ??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, finchÃ© non commettono qualche errore fatale.

Lâ??unico modo di beffare il destino Ã¨ guardarlo in faccia e con piena consapevolezza giocare contro di lui con le sue stesse regole. La vita sarÃ un gioco privo di senso, ma almeno lo scegliamo noi. I bambini nei loro giochi trovano un senso che gli adulti non trovano piÃ¹ 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 Ã¨ indispensabile trovare qualcosa cui far riferimento. Ã? il limite dellâ??umano.

Sia per i bambini che per gli adulti, il gioco ha valore solo se ha una posta reale e lâ??unica moneta che ancora abbia un valore non Ã¨ rappresentata dai biglietti di banca, ma Ã¨ la vita stessa. Non Ã¨ per crudeltÃ che i perdenti allo Squid Game vengono eliminati fisicamente. Ã? per dare valore a quello che fanno. PerchÃ© il gioco abbia un senso, la posta deve essere lâ??esistenza. Bisogna toccare la sostanza delle cose e questo non si puÃ² fare usando i simulacri creati dalla societÃ , 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 (ì?¤ì§?ì?´ê²?ì??).

Giochiamo al capitalismo

di Daniele Martino

Il gioco del calamaro coreano Ã¨ diventato una questione di Stato, ovvero, di pubblico dominio, interesse, preoccupazione: sono intervenuti con *warning* ufficiali sia la Polizia di Stato che lâ??AutoritÃ garante per lâ??infanzia e lâ??adolescenza. La serie tv *Squid Game*, dal punto di vista drammaturgico, produttivo, Ã¨ di alto livello, in linea con la qualitÃ tecnica e poetica del recente cinema coreano (del Sud, dovremmo dire geopoliticamente, ma la divisione della Corea in due Coree Ã¨ una invenzione della Guerra Fredda e in termini diplomatici non Ã¨ ancora conclusa da un accordo di pace, e la Corea prima o poi tornerÃ 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, Ã¨ scattato lâ??allarme. Troppo tardi, ovviamente, perchÃ© il colabrodo del VM14 ben chiaramente scandito da Netflix in cima alle schermate di *Squid Game* ha lasciato colare fiumi di sangue e crudeltÃ selettiva negli occhi e nel cervello di milioni di under 14, in Italia e nel resto del mondo.

Noi â??educatoriâ?• lavoriamo costantemente da qualche anno sullâ??uso consapevole del web, sui rischi della rete, sullâ??inconsapevole danno che puÃ² derivare dallo scherno stupido sui social network, bla bla bla. Ma la vera truffa, globale come tutto il capitalismo consumistico imperante (nel senso proprio dellâ??imperialismo che comanda e che domina e che trasforma i deboli in ricavi per i forti) Ã¨ 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 piÃ¹ 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 Ã¨ pressochÃ© nulla. Innanzitutto, perchÃ© il controllo H16 (a volte H di piÃ¹, 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) Ã¨ letteralmente impossibile, dentro un *device*: devo sbirciare ogni 10 minuti? devo sottrarlo e nasconderlo dalle/alle quante volte al giorno e della notte? Sia perchÃ© la modalitÃ di vita â??corro-non ho tempo-sono stancoâ?• Ã¨ la modalitÃ ideale per chi spaccia consumi: solo il momento onanistico del mio â??ri-crearmiâ?•, â??di-vertirmiâ?• sul mio profilo Instagram o Facebook mi concede una piccola dose di dopaminaâ?¦ altro che andare a caccia della dopamina di mio figlio o dei miei figli su un altro divano o in unâ??altra cameretta!

Io ho rilevato *Squid Game* non in quanto critico, ma perchÃ© uno dei miei figli (ormai ventenne, quindi, in teoria, fuori pericolo) mi ha fatto notare che sul web dilagavano i meme dellâ??1-2-3 stella! con massacro dei perdenti terminati alla nuca, alla tempia, alla fronte da tizi vestiti piÃ¹ o meno come i tizi della *Casa de Papel* . Quindi ho subito avviato in classe (ragazzi di 13 anni) una â??unitÃ di apprendimentoâ?• su *Squid Game*, partendo da una â??verifica dei bisogniâ?•, ovvero da interviste a tappeto in cui ho chiesto sostanzialmente:

1. PerchÃ© lo guardate tutti?
2. PerchÃ© 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 Ã¨ il messaggio che vuole comunicare il giovane autore e regista Hwang Dong-hyuk ?

Lo guardano tutti perchÃ© le mascherine, le tutine, la scenografia un poâ?? Escher e poâ?? casa di bambole, e la bambolona che mitraglia, e i jingle (micidiali, in veritÃ , gli effetti subliminali delle musiche e dei carillon di Jaeil Jung) sono diventati immediatamente virali su Instagram e TikTok. Se ne fregano del divieto perchÃ© sostanzialmente la maggior parte dei genitori se ne frega (â??non ha tempoâ?•) 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 centralitÃ del gioco. Il gioco come sospensione dalla realtÃ e ripristino della â??felicitÃ dellâ??infanziaâ?•. PoichÃ© in tutto il mondo â??sviluppatoâ?• e digitale lâ??unico gioco rimasto nella vita di non molti bambini e ragazzini Ã¨ lâ??attivitÃ degli sport di squadra dalle/alle in un impianto sportivo, il gioco come fondamentale teatro della creativitÃ , della gioiositÃ , e della relazionalitÃ dei corpi Ã¨ sostanzialmente defunto. Certo, stanno ore ed ore sui games digitali. Ma non hanno piÃ¹ nÃ© strade nÃ© cortili in cui inventare i loro giochi o in cui performare le loro sfide e â?? sicuramente â?? le loro crudeltÃ .

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 lâ??attore Lee Jung-jae recita fuori campo il ricordo di infanzia mentre scorre il gioco dei bambini: Â«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 "urrÃ ". In quel momento, mi

sentivo come se il mondo intero fosse mioÂ».

Ho un bel far vedere ai miei studenti gli episodi e le sequenze che loro hanno quasi tutti balzato perchÃ© â??noioseâ?•: le scene di vera contemporaneitÃ di vere vite impoverite e avvilite di disoccupati e perdenti in una vera Seoul universale. Ho un bello spiegare che non giocano piÃ¹ dal vivo i loro giochi ma giocano in digitale i games programmati da qualcun altro. Niente da fare: sÃ¬ sÃ¬ mi ascoltano perchÃ© sanno che poi li valuterÃ² e forse perchÃ© spiego loro che teatro, cinema e serie tv sono scritte come un libro, prima di essere messe in scena, maâ?¦ ho un poâ?? vinto solo perchÃ©:

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 â??sessione di apprendimentoâ?•;

2. ho promesso che tra pochi giorni, grazie alla collaborazione della collega di Scienze Motorie, verrÃ² anchâ??io in palestra e giocheremo insieme al â??calamaroâ?• cosÃ¬ come lo giocavano i bambini coreani nei cortili. Loro vengono giÃ in classe con i numerini appiccicati sulla felpa.

3. Nessun perdente verrÃ terminato: questo glielâ??ho giÃ spiegato nellâ??ora di Storia. Sarebbe â??crimine di guerraâ?•, nella realtÃ . Almeno questo lo hanno capito bene.

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

오징어
200
149
078
154
153
215
061
456
218
067