LA NUOVA BUSSOLA QUOTIDIANA
Direttore Riccardo Cascioli
FATTI PER LA VERITÀ

SERIE TV CONTROVERSA

Squid Game: uno tsunami di male, senza indicarne la cura

CINEMA E TV 04_11_2021

Tommaso Scandroglio

Tutti ne parlano e quindi è doveroso parlarne anche da queste colonne. Si chiama *Squid Game* (il Gioco del calamaro) ed è una serie Tv, made in Corea del Sud, in onda sulla piattaforma Netflix che sta avendo un successo planetario enorme: 111 milioni di

visualizzazioni dopo soli 28 giorni dal suo debutto sulla piattaforma, risultando la serie Tv che ha avuto più ascolti al suo esordio. A ottobre 2021 occupava il primo posto in 94 paesi. E teniamo conto che si tratta di una serie recitata in coreano con sottotitoli.

La serie è vincente per più motivi (attenzione che necessariamente dovremo spoilerare). *In primis* il soggetto e la sceneggiatura: c'è un'idea centrale molto semplice e la trama è assolutamente lineare, quindi molto fruibile: 456 persone, tutte fortemente indebitate, vengono invitate su un'isola per partecipare a sei sfide letali. Chi arriverà sino alla fine potrà portarsi a casa 33 milioni di euro. Dunque, il meccanismo che avvince lo spettatore è il seguente: man mano che le sfide si susseguono i giocatori si assottigliano di numero perché muoiono nei vari giochi. Nell'ultima sfida si affronteranno solo due concorrenti. Ad ogni giocatore morto il montepremi sale, arrivando alla fine appunto a 33 milioni di euro. I giochi in cui dovranno cimentarsi sono quelli dei bambini: *Un, due, tre, stella!,* tiro alla fune, biglie, etc., tra cui il *Gioco del calamaro*, popolare in Corea. Questa sfida all'ultimo sangue è stata inventata da un miliardario annoiato che ha invitato altri miliardari come spettatori e scommettitori. I giocatori non sono obbligati ad accettare l'invito e se la maggioranza dei giocatori decide di interrompere le sfide, tutti i giocatori possono far ritorno a casa loro.

L'ideatore della serie, Hwang Dong-hyuk, voleva esprimere una forte denuncia sociale: la società capitalista annienta la persona. Si tratta dunque di una rappresentazione iperbolica di alcuni fenomeni sociali propri della contemporaneità: l'arrivismo e l'ambizione esasperate, la competizione spinta a voler la morte del concorrente, il denaro come unico dio e come unico scopo nella vita, l'omologazione sociale, l'accettazione della legge della giungla dove pare giusto veder soccombere i più deboli perché i più forti possano primeggiare, il controllo sociale (ad ogni concorrente viene impiantato un microchip senza che lui lo sappia e che continua a funzionare anche quando avrà abbandonato l'isola: una evoluzione del nostro Green pass) che porta le persone a fare cose che non vogliono fare (ne sappiamo anche noi qualcosa con l'obbligo vaccinale), la disumanità del potere finanziario quando è privo di regole, il cinismo dei rapporti interpersonali, l'utilitarismo assoluto che riesce a dare un prezzo anche alla vita umana e quindi la reificazione della persona, etc.

Queste tematiche informano prima di tutto i costumi, assai efficaci: lo staff che organizza il gioco veste delle tute rosse (il rimando è ad un'altra serie fortunata: *La casa di carta*) e poi una visiera che ricorda quella usata dagli schermitori con sopra impresse le figure piane del quadrato, del cerchio e del triangolo che assomigliano, tra l'altro, ad alcuni caratteri coreani e che individuano i gradi gerarchici tra i carcerieri (sempre dotati

di mitra). I giocatori invece indossano una tuta verde (ricorda un abbigliamento sportivo coreano, il *trainingbok*, in voga negli anni Settanta) con un numero, privi di nome. I significati sono chiari: l'omologazione sociale e l'anonimato della persona che diventa un mero numero nella massa e che può essere schiacciato dai più forti.

Gli ambienti sono volutamente surreali e stranianti: i colori sono accesi e primari (ricordano le tinte con cui si colorano le stanze dei bambini o gli asili), le scale ricordano le architetture di Escher e i tunnel che collegano i vari ambienti rimandano ai formicari. Gli stessi letti a castello ricordano le baracche dei lager nazisti o staliniani: tutti, tra l'altro, dormono nello stesso ambiente.

Le musiche o sono ossessive o volutamente contrastano con il carattere della scena. E così, in riferimento a tale ultimo aspetto, abbiamo il concerto per tromba di Joseph Haydn che viene utilizzato come sveglia mattutina, il bel *Danubio blu* di Johann Strauss usato invece per indicare ai concorrenti l'inizio di un nuovo gioco. L'incantevole *Fly Me to the Moon* viene usata come sottofondo per descrivere la carneficina del primo gioco. Il contrasto tra elementi opposti è poi centrale nella stessa trama: giochi innocenti per bambini vengono usati per uccidere persone, assassinii perpetrati tra l'altro in ambienti ludici.

Infine, vi sono altri quattro ingredienti che di certo hanno pesato nell'ottima riuscita di questo prodotto: il tono della sceneggiatura, i testi, la recitazione e la coerenza logica. In merito al tono questo è sempre teso, parossistico e i momenti di rilassamento sono giocati in funzione di una ripresa del climax narrativo. La tensione è data anche e soprattutto da indovinati colpi di scena. I testi, poi, sono asciutti, ogni frase è essenziale per lo sviluppo della trama, non ci sono fronzoli. Riguardo alla coerenza logica tutto è realistico (date le premesse volutamente fantastiche) e non ci sono sbavature, salti logici, incongruenze.

Tutti questi ingredienti, colti in modo cosciente o irriflesso dallo spettatore, catturano sicuramente la sua attenzione. Scene, costumi, musiche, testi, recitazione, trama, etc. certamente sono strumenti efficaci per il fine preposto dall'ideatore, ossia sono ben orientati a far comprendere allo spettatore che *Squid Game* è una metafora dei tempi moderni. Però c'è un però ed è più di uno.

Il primo: il tasso di violenza mostrata è elevatissimo. **Si aggiunga un paio di scene fortemente erotiche.** Entrambi gli aspetti sono gratuiti. Anzi no, sono voluti perché fanno ascolti, perché entrambi fanno leva su alcuni nostri bassi istinti. La bestialità del potere economico che stritola l'individuo poteva essere ben rappresentata

anche senza far ricorso a decine e decine di scene splatter. La morte può essere solo evocata, non sempre mostrata. Sono così numerose e cruente questo tipo di scene che viene da pensare che il vero fine sia quello di mostrare sequenze crude e sanguinolente, però sostenute da una trama avvincente, altrimenti anche il più insipido tra gli adolescenti dopo un po' si sarebbe annoiato. A margine, ma non troppo: la serie viene vista anche da ragazzini e bambini e si iniziano a registrare atti di emulazione. Si gioca a *Un, due, tre, stella!* e chi perde viene preso a ceffoni.

C'è un secondo "però" che ha ancora più peso. ***Squid Game*** è alla fine un lungo film di denuncia, ma non indica come combattere il male (è un difetto di moltissimi film e di buonissima parte della produzione artistica del Novecento). C'è la diagnosi, ma non la terapia, c'è l'analisi dei problemi, ma non la soluzione. Lo spettatore quindi ne esce sconvolto, annichilito, depresso, sconsolato, senza speranza, alienato, angosciato e intorpidito da tanto male che alla fine l'ha vinta su tutto e tutti. Qui sta il problema. In *Squid Game* è il male a vincere: i malvagi non vengono assicurati alla giustizia - un detective ci prova ma finisce male - i partecipanti si trovano costretti per sopravvivere a compiere atti turpi, disumani e alla fine vengono pure uccisi; l'unico sopravvissuto, un uomo d'indole buona ma debole, si è trasformato in peggio, si è inselvatichito, imbestialito, si ritrova svuotato da ogni tratto di umanità, vive giornate allucinate e da clochard pur essendo milionario. Vince ma, in realtà, è sconfitto anche lui, tanto che, tornando a casa, trova la madre, che era malata e a cui servivano soldi per curarsi, ormai morta a letto.

Vero è che nella serie ci sono molte prove di bontà: persone che si prendono cura le une delle altre, che decidono di giocare insieme ai partecipanti meno abili, che addirittura danno la propria vita per le altre (avendo prima però errato acconsentendo a partecipare a questa sfida). Ma sono solo qualche goccia di bontà in un mare di malvagità, mostrata ampiamente sia dagli aguzzini che da molti giocatori. La critica dell'autore sulle torture in forma di gioco perpetrate dai miliardari annoiati è netta, non strizza l'occhio ai cattivi, ma è una critica non così forte e incisiva come la sensazione di sconfitta che permea ogni fotogramma (c'è un germe di speranza alla fine ma è sostanzialmente un fiore nel deserto: un giovane che tenta di aiutare un senzatetto). *Squid Game* è un potente tsunami di crudeltà inarrestabile e lo spettatore non può che soccombere.

In conclusione, il nostro giudizio è negativo perché in questa serie il poco bene presente - alcuni gesti caritatevoli e il fine di denuncia dell'ideatore - è sommerso dal male e soprattutto perché non si indica una strada di salvezza, di risurrezione. Il domani è fosco e plumbeo come l'oggi e non esiste luce che sarà in grado di rischiararlo.