

SERIALITÀ

# Pop-Capitalismo

Squid Game di Hwang Dong-Hyuk.

di [Damiano Garofalo](#) – 25 Ottobre 2021



In un articolo pubblicato il 6 ottobre 2021, il “Financial Times” titolava «We need to talk about *Squid Game*». Una settimana dopo, nella puntata del 15 ottobre del *Saturday Night Live*, Remi Malek (assieme a Big Wet e Pete Davidson) metteva in scena una parodia musicale della nuova serie coreana distribuita da Netflix a partire dalla metà del mese precedente. Al momento in cui scriviamo, il “New York Times” ha pubblicato in appena un mese più di 12 articoli sulla serie, ed è **ormai difficile aprire la home di qualsiasi sito di quotidiano italiano e non trovare nemmeno un contributo che prenda le mosse da questa: dai suoi effetti sociali, dal contesto politico-culturale che l’ha ispirata, dai dibattiti generati dalla sua pubblicazione su Netflix** (avvenuta il 16 settembre 2021). A ben vedere, erano anni che una serie televisiva non aveva lo stesso impatto pubblico sul mondo dei media, almeno in modo così globale e trasversale. Neanche prodotti di successo come *Breaking Bad*, *Game of Thrones* o *Black Mirror* ebbero, al momento della loro uscita, una risonanza discorsiva così immediata in contesti giornalistici, culturali e sociali così variegati. Viene, dunque, da chiedersi: **come mai, a nemmeno un mese dalla sua messa in onda, tutti parlano di *Squid Game*?** E, rispetto alle serie precedentemente citate che hanno già dimostrato una tenuta nell’immaginario contemporaneo sul medio-

lungo periodo, quando ci libereremo di lei? È ancora presto per tracciare una sommatoria. Tuttavia, si potrebbero avanzare delle prime ipotesi attorno a tre nodi che distinguono, secondo me, l'identità e l'originalità di questo prodotto, andandone così a definire il (momentaneo) successo.

Il primo nodo è relativo al significato politico che attraversa tutta la serie, e che si manifesta nelle continue connessioni all'attualità. ***Squid Game*, infatti, ridiscute in una doppia articolazione implicita/esplicita gli effetti del capitalismo sulla società contemporanea globalizzata.** I partecipanti al gioco sono uomini e donne in piena crisi identitaria, che vivono una condizione di precarietà finanziaria irreversibile. In seguito alla contrazione di montagne di debiti, provenienti dal gioco d'azzardo o da cattivi investimenti, la loro vita è inesorabilmente indirizzata in un *cul-de-sac* che li ha trasformati in esseri gretti, meschini e senza futuro, sempre più emarginati dalla società. Il protagonista tecnico della serie, Seong Gi-Hun, è colui con cui lo spettatore tende ad allineare il proprio sguardo. Per questo, la costruzione del suo personaggio oscilla tra l'inevitabilità della sua condizione di escluso e la caduca persistenza di una flebile fede nell'umanità. **La decisione di partecipare al gioco è dunque una scelta inevitabile per tutti, anche se l'opportunità viene venduta dal sistema capitalista ai suoi utenti come soggetta al libero arbitrio:** qualora la maggioranza dei partecipanti (che ha scelto liberamente di partecipare al gioco) volesse ritirarsi, infatti, il gioco potrebbe interrompersi in qualsiasi momento. Quando questi decidono di tornare alle proprie vite per qualche giorno, si rendono conto infatti che la loro vita è un vero e proprio *inferno* (*Hell* è il titolo del secondo episodio, dove viene raccontato questo ritorno). Si ritrovano, dunque, moralmente costretti a tornare indietro nonostante tutto («We have to go back», aveva detto Jack a Kate in un momento iconico di *Lost*).

I partecipanti indossano delle divise che ricordano quelle dei detenuti di un carcere, e su ciascuna di esse è stampato ben visibile un numero identificativo. La configurazione sociale e immaginaria è la stessa di un tipico lager nazista, dove i *Sonderkommando* bruciano perfino i morti dentro appositi forni crematori e gli individui finiscono per perdere la propria identità dentro un numero seriale. Il lager diventa presto metafora di una società altamente mediatizzata (e mediata dai social network), dove il capitalismo non si limita a reprimere finanziariamente i più deboli, ma a anche a controllare le loro vite all'interno del lager/social/reality. **Si tratta di una forma esplicita di capitalismo della sorveglianza, in cui qualsiasi forma di solidarietà è punita dall'alto.** Il lager si configura, così, come un vero e proprio dispositivo di controllo, strutturato in una gerarchia sociale ben definita: alla base vi sono i partecipanti/prigionieri, a salire i soldati/controllori in tuta rossa col volto coperto da una maschera nera (a ogni simbolo presente sulla maschera – triangolo, quadrato, cerchio – corrisponde un grado

diverso), infine il Front-Man che coordina le attività per permettere ai cosiddetti VIP (gli unici personaggi non-asiatici, dunque le élite del capitalismo occidentale) di assistere con goduria allo spettacolo del disfacimento dell'uomo, come fossero nella villa di *Salò* di Pasolini. **Qui, dispositivo di controllo e struttura gerarchica possono essere difficilmente profanati: la lotta di classe e le istanze collettive sono ormai sostituite dalla centralità dell'individuo**, che emerge nelle scelte quotidiane come nelle dinamiche ludiche.

**Tale dimensione politica, che prende chiaramente le mosse dalle disuguaglianze sociali generate dalla crisi economica che sta devastando la Corea del Sud negli ultimi anni, si trasforma presto in una metafora universale: mercificazione, precarietà e caducità esistenziali rappresentano delle condizioni trasversali con cui la società globale fa i conti quotidianamente e in ogni parte del mondo.** Ed è proprio in questo contesto che si scioglie il secondo nodo a mio avviso rilevante, ovvero quello che si interroga su una vera e propria questione morale. Se non esistono più l'autenticità delle relazioni e la solidarietà umana, se gli individui sono ormai anestetizzati a qualsiasi forma di (rappresentazione della) violenza nel mondo delle immagini riproducibili, quale spazio resta per l'uomo, per il libero arbitrio, per le sue scelte? Dopo averci condotto nei territori oscuri del degrado umano, del cinismo individualista, del disprezzo nei confronti di qualsiasi moralità, il finale della serie ci serve su un piatto il suo messaggio moralista: è ancora possibile cambiare rotta, basta (ri)cominciare a rendersi conto delle persone che chiedono aiuto sul ciglio della strada. Ed eccoci al punto: ***Squid Game* propone una riflessione politica sul capitalismo sotto forma di un'allegoria morale, rendendola appetibile per il grande pubblico in una cornice d'intrattenimento allo stato puro.** Si potrebbe riflettere su quanto, nella decisione di Netflix di produrre questa serie, possa aver influito il successo globale di un'altra opera coreana come *Parasite*, dove la configurazione tra metafora politica (dal particolare all'universale) e respiro commerciale ha trovato un primo terreno fertile.

E arriviamo così al terzo nodo, ovvero al **modo in cui la serie interroga e ridiscute la nozione di popolare.** Se tali riflessioni politiche sono dettate da metafore di primissimo livello, è indubbia la volontà di inserirle all'interno di una messa in scena esplicitamente pop, colorata, accattivante, che richiama l'estetica dei videoclip delle band coreane che stanno lentamente invadendo anche il mercato musicale occidentale. L'immaginario del K-pop è forse il riferimento più esplicito di tutta *Squid Game*: non solo da un punto di vista scenico (maschere, pupazzi giganti, colori flou, giganteschi set-giocattolo, abiti futuristici, estetica kitsch), ma anche sul piano produttivo/distributivo. **L'impressione è che, tramite la produzione di questa serie, Netflix volesse intercettare soprattutto le giovani generazioni che hanno creato dei veri e propri fandom transmediali e**

**transnazionali attorno ai più famosi artisti e band pop coreane.** In questo senso, *Squid Game* sembra volersi apertamente distanziare dalle dinamiche della messa in scena *quality* proprie della televisione complessa, dialogando meno con il cinema d'autore e più con il mondo dei videoclip e dei generi più popolari della televisione commerciale (pensiamo alle continue referenze della serie al mondo, all'estetica e alle articolazioni del reality show). Tuttavia, sul piano della costruzione narrativa, la qualità della scrittura sembra avere un netta predominanza rispetto a quella della messa in scena.

A ben vedere, infatti, sono rispettate tutte le dinamiche proprie della scrittura seriale contemporanea (l'equilibrio tra l'articolazione orizzontale e verticale, le puntualizzazioni a conclusione di ogni episodio con *cliffhanger* strategici, la gestione di tempi e ritmi tramite il ricorso alla micro-divisione in *byte* e a strutture *flexi-narrative*). Inoltre, *Squid Game* è scritta e diretta da un unico autore, Hwang Dong-Hyuk, dato che allinea la serie con alcune tendenze produttive europee che vedono, anche nell'ambito della serialità televisiva, l'affermazione del "vecchio" concetto di autore cinematografico (il regista che scrive i suoi film, o lo sceneggiatore che li gira). Questa molteplice articolazione intermediale si esplicita, così, sia sul piano immaginario/narrativo che su quello più propriamente metaforico: **musica, cinema, televisione, videoclip, social network, internet, videogame finiscono per essere mescolati tramite una ricetta postmoderna talmente perfetta da essere pienamente recepibile nel mondo in cui viviamo**, un mondo sempre più virtuale, sorvegliato, moralmente precario, e sempre più difficile da profanare.

Squid Game. Regia: Hwang Dong-hyuk; musica: Jung Jase-il; interpreti: Lee Jung-jae, Park Hae-soo, jung Ho-yeon, oh Yeong-su, Heo Sung-tae, Anupam Tripathi, Kim Joo-ryoung, Wi Ha-joon, Lee Byung-hunn; produzione: Siren Pictures Inc; distribuzione: Netflix; origine: Corea del Sud; durata: 32/62 minuti; anno: 2021.