

¿Por qué “El juego del calamar” hizo explotar Netflix?

Por: Eduardo Fabregat. 06/10/2021

Ni sus evidentes vínculos con Battle Royale y Los Juegos del Hambre impiden que la serie creada por Hwang Dong-Hyuk tenga brillo propio. ¿Cuál es el secreto de los nueve episodios del último exitazo de Netflix?

La idea no es precisamente nueva. En 1999, el **escritor japonés Koushun Takami** pateó el tablero -literalmente- con *Battle Royale*, novela en la que un grupo de estudiantes eran enrolados a la fuerza por un gobierno totalitario para matarse en una isla, en competencia sin piedad. Al director Kinji Fokasaku le llevó poco más de un año llevar la historia a la pantalla y producir una conmoción similar a la del libro. Entre las muchas “inspiraciones” que desató la historia, **la escritora Suzanne Collins primero y Hollywood después extrajeron hasta la última gota con *Los juegos del hambre***. Películas como *Hostel*, *El juego del miedo* o *Como Dios quiera*, de Takashi Miike, se valieron de premisas similares: **el sálvese quien pueda llevado a los últimos extremos**.

Las claves del éxito

Y entonces, ¿cómo es que *El juego de calamar* va camino de convertirse en un exitazo para [Netflix](#) mayor a *La casa de papel* o *Gambito de dama*? Es cierto que la era de las plataformas es pródiga en hits instantáneos, “series del mes” rápidamente reemplazadas por otras series del mes, pero **la producción del surcoreano Hwang Dong-hyuk** ya puede sacar chapa de ser **la primera realización asiática en llegar al top one de la N roja**, y va camino de superar en visionados a todas las demás producciones en **idioma no inglés**. ¿Qué es lo que tiene *Ojingeo Geim* para atraer tanta atención con un tópico a esta altura trillado?

<https://cdn.jwplayer.com/players/T2p0LnMa-buQgiLVC.html>

Quizá se trate de los tiempos. **Los siete personajes principales de los nueve episodios son perdedores irredentos**, arrinconados por el capitalismo salvaje y sus propias, pésimas decisiones. Aquí no hay un gobierno fascista, una figura política odiable como el Presidente Snow de [Donald Sutherland](#): todo es más

elusivo, tan elusivo como los rostros de grandes corporaciones, y quizás -no conviene revelar nada- apenas un juego similar a la caza mayor para millonarios aburridos. **Seong Gi-hun es el prototipo del hombre expulsado del sistema** de la luminosa Seúl, un chofer con deudas de juego a punto de perder a su hija; pero **Cho Sang-woo, el que todos creen su contracara, el financista exitoso, es al cabo un émulo de Bernie Maddoff**, un estafador de cuello blanco cuyo escenario se cae a pedazos. Abdul Ali es un **pakistaní explotado** en tierra oriental; **Kang Sae-byeok, una desertora norcoreana**; Jang Deok-su, un **gangster** venido a menos y con un precio en su cabeza por traicionar a quien no se debe. Y hay más.

Esos **seres arrinconados** son los que producen la **empatía** que se traduce en visionados. Difícilmente el espectador se encuentre en una situación similar -¿un viernes a la noche con Netflix en el sillón?- pero nadie está exento de deudas, angustias y la espada de Damocles de un mundo descompuesto. Y el **exceso** de la propuesta tiene su atracción: en el primer juego, un simplísimo “Semáforo verde, semáforo rojo” que en la Argentina se conocía allá lejos y hace tiempo como “*Cigarrillo 43*” (no pregunten, niños), **los perdedores reciben un balazo** y adiós. Y el asunto solo está empezando.

Matando por un sueño

Si la TV argentina hoy prefiere el **tono amable** de la competición culinaria a las diatribas guionadas de la pista de baile, en el terreno de la ficción todo está permitido. *El juego del calamar* presenta un esquema de reality... en varios sentidos: no se compite cocinando, cantando o bailando, pero hay un premio gordo de **45 mil millones de wones**, lo que suele despertar los peores instintos. Y la realidad de esos personajes no se suspenderá por meterse en semejante juego. Más bien, la demencial competencia opera como un **espejo** de lo que sucede en la ciudad, y los participantes lo comprenderán más temprano que tarde. Hasta los **tonos pastel** de algunos escenarios parecen replicar el sistema capitalista, lleno de brillos y atractivos que esconden un precio feroz. Y no se trata solo de dinero.

Los guiños de El juego del calamar

Sí, el siniestro juego se desarrolla en una isla, como *Battle Royale*. Y como en la historia de Takami, a los concursantes los duermen con gas. El primer juego

también aparece en la película de Miike. El **traje rojo** de los guardias lleva a pensar en *La Casa de Papel*, y los signos de las máscaras sugieren **una PlayStation endemoniada**. La tallada faz negra del enmascarado principal destila la **malevolencia** de un **Darth Vader**, y su regodeo en el juego es el mismo de Coriolanus Snow. Pero entre todas esas referencias cruzadas, curiosamente, *El juego del calamar* consigue un **brillo propio**, una humanidad en sus personajes que **Katniss Everdeen** pierde al convertirse en superheroína. Humanidad en su desesperación y su desamparo, humanidad en su ambivalencia hacia el certamen y lo que pone en juego. Y humanidad, sobre todo, en el juego de **traiciones**, puñaladas traperas que aparecen de manera inevitable.

Y entonces: ¿por qué *El juego del calamar* es semejante exitazo? Porque las plataformas necesitan renovar constantemente la cartelera, seguro, y los conceptos de **alto impacto** -aunque repetidos- siempre rinden. Y, vamos, quién no ha jugado a la inmovilidad total o a *el piso es lava*, afortunadamente sin semejantes consecuencias. Pero también sucede que la gran mayoría de los seres humanos en la Tierra a veces sienten, como el pobre Seong Gi-hun, que **corren como hamsters en una ruedita sin fin**. Y hay cierto alivio en que por una vez el hamster sea otro.

[LEER EL ARTICULO ORIGINAL PULSANDO AQUÍ](#)

Fotografía: Pagina 12

Fecha de creación

2021/10/06