SERIALITÀ

La legge (darwiniana) del goal

Blue Lock di Tetsuaki Watanabe.

di *Daniele D'Orsi* — 15 Aprile 2023

«Dato che tutti gli esseri viventi lottano per il proprio posto nell'economia della natura se una specie qualsiasi non si modifica e non si perfeziona in grado corrispondente ai suoi concorrenti sarà sterminata» (Darwin 1967). È quasi ironico – se non propriamente paradossale – constatare il modo in cui questa riflessione darwiniana, definita, espressa e argomentata dal biologo inglese nel suo pionieristico studio sulle origini della specie, si possa sovrapporre con una trasparenza pressoché totale alle strutture tematiche (e narrative) di *Blue Lock*.

L'anime, infatti, in piena continuità con l'omonimo manga di Nomura (illustratore) e Kaneshiro (sceneggiatore), **vuole raccontare il calcio e l'evoluzione sportiva dei suoi giovani attaccanti, attraverso un'ottica di selezione naturale, in cui solamente "il più adatto" può farsi portavoce di uno sviluppo evolutivo della propria specie** (appunto, quella dei centravanti) e garantire così la sopravvivenza del "gruppo" nel panorama calcistico della nazione.

Nella serie anime – disponibile sulla piattaforma Crunchyroll e animata dallo studio 8-Bit – i calciatori/predatori appartengono tutti alla stessa "specie": sono giovani attaccanti,

chiamati per le loro abilità offensive a partecipare al famigerato Blue Lock, un programma di "selezione sportiva" in cui ogni individuo verrà misurato sulla base delle proprie capacità di sopravvivenza. **Chi non è in grado di superare le varie prove – che non a caso vengono definite "selection" – non solo viene brutalmente "eliminato" dalla competizione, ma gli sarà anche preclusa qualsiasi possibilità di giocare per la nazionale giapponese, in quanto "organismo non sviluppato"**.

Ad emergere – e quindi a "sopravvivere" alla desertificazione organica – saranno solo gli attaccanti che supereranno i propri limiti biologici, offrendo così al Giappone la possibilità futura di conquistare il tanto agognato Mondiale. E in questo senso, essi sono paragonabili a veri e propri animali sociali, che consentono ai processi selezionativi di adattare le loro trasformazioni biologiche esclusivamente a «vantaggio dell'intera comunità, a condizione che la comunità [qui la nazione] riceva un beneficio dal cambiamento» (Darwin 1967, p. 160).

Quel che si assiste nei vari episodi di *Blue Lock* è essenzialmente la riproduzione animata di una "lotta per l'esistenza" tra animali-individui di uno stesso gruppo genetico. I protagonisti, ognuno con le proprie caratteristiche, dovranno superare le barriere che ne limitano lo sviluppo, per poter inseguire il sogno dell'evoluzione. Ma la formula del successo non si ottiene grazie alla costanza degli allenamenti o attraverso un mero lavoro di auto-miglioramento. **Al contrario nell'anime, come nelle teorie darwiniane, se si vuole davvero resistere alle trasformazioni del proprio *habitat* sociale – rappresentato in questo caso, dal campo da calcio – bisogna prevalere sull'organismo non-adatto, demolirlo**.

All'interno del *Blue Lock* solamente i lupi/calciatori «più veloci e agili» avranno «maggiore probabilità di sopravvivere e saranno quindi mantenuti in vita o selezionati, sempre a condizione che conservino la forza necessaria per sopraffare la preda» (*ivi*, p. 163). Li vediamo, allora, affrontarsi in battaglie all'ultimo respiro, scannarsi per il dominio di ogni zolla di terreno. "Per poter migliorare devi *divorare* il tuo avversario" dirà non a caso Jinpachi Ego (il creatore del Blue Lock) al protagonista Yoichi Isagi, quasi a sublimare sin da subito la narrazione quale trattato ideale (e idealizzato) dell'opera teorica del naturalista inglese.

Una suggestione, questa veicolata dagli autori, che l'anime rafforza anche in riferimento alle proprie pratiche rappresentative, soprattutto in relazione alle traiettorie evolutive dei personaggi. **I protagonisti, come abbiamo visto, appartengono alla stessa "specie", e all'interno del "gruppo" si differenziano per caratteristiche genotipiche (quindi le abilità innate) e fenotipiche (capacità di adattarsi all'ambiente/arena)**. C'è chi, come

Isagi, sa prevedere le linee di passaggio; chi come "King" Barō ha proprietà fisiche dominanti, oppure chi come Nagi o Bachira spicca per raffinatezza tecnica. Ognuno di loro rappresenta una particolare "varietà" di attaccante, con vantaggi e debolezze che ne cadenzano il percorso verso la supremazia sportiva. E più si trovano a superare le varie fasi della competizione – decretando la conseguente estromissione/estinzione degli organismi non-sviluppati – **più portano le proprie capacità verso nuovi orizzonti evolutivi, fino a metabolizzare abilità inedite che ne metaforizzano il diverso (e singolare) approccio alla sopravvivenza**.

A questo punto è lecito ragionare sul senso stesso di tale sviluppo fenomenologico: **nel proporre una visione *survivalista* del calcio giovanile che risponda ai codici di selezione darwiniana, l'anime di fatto non privilegia la coesione identitario-genetica all'interno del gruppo, ma la diversità dei caratteri**. Le abilità che i giocatori maturano nel corso della competizione, dal tiro al volo di Isagi agli *stop* aerei di Nagi fino alle accelerazioni in profondità di Chigiri, diventano qui, proprio in virtù della loro disomogeneità espressiva, il collante su cui si sedimenta l'appartenenza ideale alla "categoria dei più adatti".

Questo andamento, che ad uno sguardo superficiale potrebbe risultare paradossale, è in realtà l'espressione diretta dei processi evolutivi illustrati dallo scienziato nelle sue avveniristiche ricerche. «La selezione naturale conduce anche alla divergenza dei caratteri; infatti quanto più gli esseri viventi divergono nella struttura, nelle abitudini e nella costituzione, tanto più grande è il numero di essi che può trovar da vivere in un'area» (*ivi*, p. 201).

In questo senso vediamo sin da subito come lo spirito istintuale di Isagi non sia compatibile con il dinamismo di Kunigami, con l'estro di Bachira né tanto meno con la creatività di Rin. Eppure ognuno di loro ha la forza di guadagnarsi il proprio diritto alla sopravvivenza, **all'interno di un *habitat*/arena – come il *Blue Lock* – connaturato ad ospitare solamente l'eccellenza organica, raggiunta – non a caso – per mezzo di una grande estinzione delle forme di vita meno migliorate ed intermedie**.

Insomma, per gli autori dell'*anime* la (dura) legge del goal passa anche attraverso le variazioni più naturali dei processi evolutivi degli organismi viventi. Almeno finché, sembrano suggerirci i mondi diegetici del racconto, non rimarranno più imperfezioni né anomalie da cannibalizzare. **Perché in *Blue Lock*, alla pari delle realtà ecosistemiche del nostro pianeta, solo la natura può stabilire veramente ciò che *è più adatto* a sopravvivere in termini biologici**. Dischiudendo così per tutti i protagonisti una cornice sportiva di matrice eminentemente evoluzionistica, che esalta il campo da gioco ad

arbitro e terreno unico della lotta per l'esistenza.

Riferimenti bibliografici

C. Darwin, *L'origine della specie. Selezione naturale e lotta per l'esistenza*, Bollati Boringhieri, Torino 1967.
T.R. Gregory, *Understanding Natural Selection: Essentials Concepts and Common Misconceptions*, in "Evolution: Education and Outreach", 2, 2, 2009.

> *Blue Lock*. Ideatore: Tetsuaki Watanabe; interpreti: Ricco Fajardo, Drew Breedlove, Alex Home, Aaron Dismuke, Kamen Casey; produzione: 8-bit; distribuzione: Crunchyroll; origine: Giappone; anno: 2022-in produzione.