

MISANTROPIA SENZA UMANITÀ



Ricevo e pubblico questa traduzione dell'affine "Annichilare", di un interessante disamina, che parte da un videogioco. È anche se non è una delle forme da Noi preferite, il testo da uno spaccato della Misanthropia in particolare, che ribalta in termine in sé, è pone antagonisticamente – senza pero un dualismo concordante-la Tendenza Misanthropica Antipolitica e Attiva, rispetto a quella passiva/politica...naturalmente perseguiamo incessantemente anche la formula perfetta: il "Tutto è Permesso", che ci permette di far espandere il Caos Misanthropico abbattendo i ponti della morale umana...

In Inglese PDF da scaricare:

<https://mega.nz/#!Tmo0gSJD!AslMy0oG30ChiMKYfD6s-NqW94t5HRTz-Seen9qub3Ww>

<https://web.archive.org/web/20190820134519/https://abissonichilista.altervista.org/misanthropia-senza-umanita/>

Le rappresentazioni sulla Misanthropia sono spesso attribuite a una o entrambe le motivazioni. Il Misanthropo è spesso rappresentato come dominato dalla passione o come guidato da un principio incessante. Il videogioco Plague Inc., che proietta i giocatori come un agente patogeno con l'obiettivo di annientare la specie umana, offre una Misanthropia distinta. Ci invita e ci ingaggia nei valori di un virus, un batterio o un parassita, senza urti emotivi o fondamento logici, ci intrattiene nella possibilità di una Misanthropia senza umanità.

La Misanthropia è l'avversione o l'odio dell'umanità nel suo insieme. Il termine deriva dal greco μῖσος (odio) e ἄνθρωπος

(umano). Le rappresentazioni della Misanthropia, in letteratura e altrove, l'hanno spesso attribuita a una o entrambe i motivi. Da un lato, i Misanthropi sono spesso raffigurati come governati dalla passione, dal loro intenso ed emotivo orrore per l'umanità, il risultato di affronti personali o avversità. Pertanto, il protagonista del Timon di Atene di Shakespeare (c.1605), sopraffatto dal risentimento e dal disprezzo per la società che ha approfittato della sua generosità e buona volontà, si ritira nel deserto, desiderando solo di stare con gli affini; nelle righe finali dell'opera teatrale, l'epitaffio cataloga la speranza come "una piaga ti consumi, i malvagi codardi morti!" (V.4.71). D'altra parte, il Misanthropo sarà guidato da un principio incessante, il cui disprezzo ragionato deriva da un codice morale di alta mentalità. In "Il Misanthropo" di Molière (1666), l'insistenza intransigente di Alceste sull'onestà e sul parlare in parole, e il suo rifiuto di indulgere alle folle disoneste e agli sciocchi che lo circondano, porta allo stesso modo all'esilio auto-imposto: "Trovare su ogni ruolo di base, / L'ingiustizia, la frode, l'interesse personale, il tradimento. ... / Ah, è troppo; l'umanità è finita così in basso, / intendo rompere con l'intera razza umana "(I.1). Timon è un eroe tragico, il fumetto di Alceste, ma condividono il difetto del personaggio in eccesso: dove Timon è troppo generoso, Alceste è troppo onesto. Entrambi sono rappresentati come estremi, persino patologici, a modo loro, e la Misanthropia viene posta come conseguenza fuorviante o sintomo di inclinazioni intemperanti.

Nel 2012 è stato prodotto un videogioco che offre ai giocatori l'opportunità di perseguire attivamente la maledizione di Timon sull'umanità. Plague Inc., sviluppata da Ndemic Creations per dispositivi mobili, ti proietta come agente patogeno: puoi scegliere tra batteri, virus, parassiti e una varietà di altri microrganismi. Giocato su una mappa del mondo, è necessario selezionare un paese in cui infettare il paziente zero e quindi vedere l'evolversi nel tempo manipolando tratti come la velocità e la modalità di

trasmissione (in paesi aridi o umidi, ad esempio, o tramite corrieri come uccelli, insetti, roditori e bestiame), i sintomi che manifestano (tosse e starnuto. convulsioni, cisti e necrosi, tra molti altri) e la resistenza alle minacce ambientali e terapeutiche (climi estremi, antibiotici e così via).

L'obiettivo, che sembra difficile descrivere come qualcosa di diverso dalla Misanthropia, è il diffondersi in tutto il mondo e cancellare la specie umana; i progressi vengono registrati per mezzo di continui racconti di coloro che si è riusciti a infettare e uccidere.

Col passare del tempo, si può approfittare delle opportunità per aumentare il contagio (migrazioni di massa di uccelli, raduni olimpici), ma, una volta che gli umani si sono resi conto di questo, si devono affrontare anche i tentativi di contenimento (confini chiusi, abbattimenti di animali) e la loro ricerca sempre più vigorosa per una cura. Il tempismo è cruciale: evolviti troppo velocemente e ucciderai i tuoi ospiti prima di poter infettare il mondo intero; oh troppo lento e si avrà tempo per sviluppare una cura. Il gioco è stato successivamente ampliato per includere scenari che consentono di giocare con malattie specifiche, come la Morte Nera, il vaiolo e l'influenza suina, o in mondi alternativi, assaliti da un aumento del riscaldamento globale, crisi finanziarie o xenofobia, nonché con tipi di peste immaginaria completi come il worm Neurax, che prende il controllo delle menti dei suoi ospiti, e il virus Necroa, che trasforma gli infetti in zombi.

Nel 2014, Plague Inc. è stato ulteriormente ampliato, con una nuova malattia da collegare alla serie del film il "Pianeta delle scimmie" in nuove versioni. "L'Alba del Pianeta delle scimmie" (Wyatt 2011) racconta la storia dello sviluppo di un farmaco sperimentale a base virale che protegge e aumenta l'abilità cognitiva ma, sebbene stabile negli scimpanzé e in altre scimmie, si rivela fatale per l'uomo. Gli eventi portano

alla fuga di un gruppo di scimmie potenziato dal virus mortale, e le scene di chiusura del film mostrano le scimmie che si ritirano in un rifugio nella foresta e l'infezione che si diffonde rapidamente in tutto il mondo. Con *Plague Inc.* nell'espansione "Simian Flu", che è stata prodotta in coincidenza con "L'Alba del Pianeta delle scimmie" (Reeves 2014), viene diffuso una volta in più un agente patogeno, ma questa volta ci sono due ceppi. È necessario sviluppare sia la variante umana, che è debilitante nei modi consueti, ma anche la forma della scimmia, che fa migliorare chi la ospita: il virus può aumentare la comunicazione, la coesione sociale, la comprensione del comportamento umano e altro ancora.

Si ottiene anche un certo controllo diretto sulle scimmie stesse e si è in grado di fondare colonie, spostare gruppi in tutto il mondo e salvare scimmie in cattività dai laboratori di ricerca. In effetti, si gioca allo stesso modo sia come scimmie, sia come virus, perseguendo obiettivi indipendenti ma complementari: fuga e distruzione dell'umanità.

Come viene rappresentata la Misanthropia di Plague Inc. e l'espansione del Simian Flu? I giocatori sono incoraggiati a rifiutare l'umanità per passione o per principio o per qualcos'altro? In effetti, nel corso del gioco non viene posta alcuna motivazione certa, per annientare la specie umana e i giocatori sono impegnati a perseguire il loro obiettivo raccapricciante senza urti emotivi o fondamento della logica. La fine dell'umanità è semplicemente l'obiettivo strategico del gioco e la qualità è il freddo calcolo astratto che pervade il gioco.

La grafica del gioco consiste principalmente nell'immagine satellitare semplificata del mondo, che mostra solo la topografia naturale di base punteggiata da icone per porti e aeroporti e una serie di diagrammi stilizzati dei vari tratti dell'agente patogeno; del tutto assenti sono rappresentazioni esplicite dell'intensa miseria e sofferenza e del devastante collasso sociale che sarebbe la realtà delle pandemie nei

modelli di gioco. Le indicazioni degli effetti di una pestilenza vengono fornite solo sotto forma di grafici e tabelle che registrano il tasso di infezione o il numero di paesi colpiti, mediante comunicazioni e annunci concisi, minimamente informativi. Inoltre, il gioco non condanna o notifica in alcun modo il metodo in atto necessario per perseguire.

A differenza delle caratterizzazioni dei Misanthropi Timon e Alceste, non ha senso nel videogioco che i cattivi desideri verso l'umanità siano impropri o fuorvianti o sintomatici di qualche aberrazione malsana. In Plague Inc., la Misanthropia è patologica solo nel senso più letterale.

Il termine patologia si riferisce sia allo studio di "malattie e condizioni anatomiche e fisiologiche anormali", sia alle caratteristiche e al comportamento collettivi di tale condizione ("Patologia, N."). Per estensione colloquiale, qualcuno che è patologico esibirà "una qualità o un tratto in una misura considerata estrema o psicologicamente malsana" ("Patologico, Adj. e N."), come Timon e Alceste. Il filosofo della scienza Georges Canguilhem sottolinea, tuttavia, che stabilire ciò che conta come normale o patologico e la relazione tra questi due stati, non è affatto una questione semplice. Ciò che è normale non può semplicemente essere ciò che è più comune, come spesso si suppone: un individuo anomalo può essere perfettamente in salute e, in effetti, costituirà la propria norma, anche se non ha una media statistica (Canguilhem 144; Lechte 15). Inoltre, ogni particolare stato di un organismo, anche in uno stato patologico, sarà caratterizzato da modelli tipici di comportamento che sono appropriati per un organismo in quello stato, cioè sarà governato da norme (Gutting 47).

In effetti, Canguilhem sostiene: "Non esiste una patologia obiettiva. Strutture o comportamenti possono essere oggettivamente descritti ma non possono essere definiti "patologici" sulla base di alcuni criteri puramente oggettivi

“(226). Accertare ciò che è normale o patologico non è una questione di applicazione di una regola assoluta, universale. Piuttosto, l’intera questione di ciò che è normale o patologico è altamente situata e dipende dalla natura dell’organismo specifico e dal suo ambiente. In particolare, dipende dall’esperienza vissuta di quell’organismo.

Una creatura vivente valuterà determinati stati rispetto ad altri: valorizzerà quelli che lo potenziano e gli consentiranno di prosperare su quelli che glielo impediscono o si adoperano per eliminarlo (Canguilhem 126–7; Gutting 47). “Gli esseri viventi preferiscono la salute alle malattie” (Canguilhem 222), e risolvere ciò che deve essere considerato normale o patologico sarà sempre una questione di tale preferenza e valutazione. Canguilhem ci ricorda, infatti, che è dal latino “valere”, che significa essere in buona salute, che deriva il termine valore (201). Uno stato sano, sostiene in ultima analisi, non deve essere equiparato a una nozione astratta e generalizzata di ciò che è normale, ma è uno in cui un organismo, sia esso uccello, volpe o ameba, è in grado di tollerare le incostanze, gli incidenti di un ambiente e le infrazioni. È uno in cui una creatura è in grado di adattarsi e uniformarsi a nuove situazioni e circostanze, vale a dire una in cui è in grado di funzionare secondo nuove norme, anzi di istituire nuove norme (Canguilhem 196–9; Gutting 47– 8).

Sembra esatto dire che Timon e Alceste manifestano qualità estreme che non sono salutari per loro e costituiscono, anche secondo l’attenta analisi di Canguilhem, una forma di patologia. Nessuno dei due è in grado di tollerare le incostanze, gli incidenti e le infrazioni con cui sono assediati, ed entrambi sono costretti a ritirarsi dalla società umana in maniera definitiva. Timon, infatti, non riesce completamente ad adattarsi alle nuove circostanze, questo con conseguenze fatali. Ciò che fa ammalare Timon e Alceste è l’incapacità dell’umanità di essere all’altezza delle proprie ampliate aspettative, di rispettare le norme che

credono debbano valere per tutta la società civile.

In quanto tale, la loro frustrazione e furia è diretta verso coloro che riconoscono e apprendono come il loro stesso tipo: "quanto lontani / da razionali ci dispiace che queste creature siano così" dice Alceste (Molière V.7), e "La parvenza, sì te stesso, Timon disprezza questo "(Shakespeare IV.3.22). Il loro odio è, in verità, una forma di odio verso se stessi. Ed è in questo modo che queste rappresentazioni convenzionali della Misanthropia ci hanno concesso che l'odio per l'umanità fosse patologico: cosa potrebbe essere più malsano che odiare se stesso?

È questo impulso autolesionista che alla fine è la deviazione o l'anomalia che determina la caduta dell'archetipo del Misanthropo. Ma questa caratterizzazione della Misanthropia come stato patologico è essa stessa, ovviamente, una valutazione, una rappresentazione particolare e pregiudizievole del Misanthropo e l'oggetto della sua disaffezione. Nel considerare l'amore di sé di un individuo e il suo amore per l'umanità come equivalenti e necessari, esso definisce l'umanità stessa come la norma. In breve, è un ritratto antropocentrico di Misanthropia o, meglio, quello che potremmo definire un ritratto antroponormativo. Possiamo vederlo più chiaramente se osserviamo le circostanze in cui il termine Misanthropia è effettivamente impiegato e quelle in cui non lo è.

Sebbene le definizioni di "Misanthropia" nei dizionari, concentrandosi forse troppo da vicino sull'etimologia, ci dica semplicemente che è l'odio dell'umanità ("Misanthropia, N."), la parola è stata infatti usata solo dagli umani che esprimono questo odio. La dannosa diatriba dell'agente Smith (Hugo Weaving) in "The Matrix" (Wachowski e Wachowski 1999), è alimentata da una repulsione viscerale dalla forma umana che gli è stato richiesto di adottare, è che spiega le ragioni della guerra delle macchine contro l'umanità: a differenza di tutti gli altri mammiferi, gli umani non regolano le loro interazioni con l'ambiente, ma si moltiplicano indefinitamente

fino a quando non hanno consumato tutto ciò che li circonda, per poi diffondersi in un'altra area.

Gli esseri umani, afferma Smith, sono un virus o una malattia: "Sei una piaga e noi siamo la cura". Ma nonostante l'evidente passione e principio, sarebbe inappropriato descrivere l'agente Smith come un Misanthropo. È una macchina e non c'è alcun elemento di auto-disgusto da deprecare. Allo stesso modo, in Plague Inc. né le varie malattie che lavorano per spazzare via l'umanità, né le scimmie potenziata che la evitano, possono essere giustamente definite Misanthropiche, dato che si tratta di agenti disumani che non odiano se stessi.

Seguendo Canguilhem, ciò che rende patologici virus, parassiti, funghi, batteri e altri microrganismi è il fatto che hanno un impatto sull'esperienza vissuta di un particolare individuo umano. Tosse e starnuti, convulsioni e lesioni cutanee, ascessi e insufficienze degli organi, causate da una pestilenza impediranno, inabiliteranno e alla fine elimineranno questi individui. Una piaga è patologica perché viene valutata come tale da una prospettiva particolare, una prospettiva umana.

Ma l'agente Smith, la macchina, ha una valutazione completamente diversa di ciò che costituisce una piaga, e la cosiddetta Simian Flu in realtà migliora le scimmie che infetta. Plague Inc., con il suo gioco elaborato e calcolato, non è motivato né dalla passione né dai principi, pone soluzioni radicali alla prospettiva umana e istituisce norme disumane. Non si gioca come "umanità", lottando per rimanere in salute di fronte a un ambiente mutevole e ostile, ma come la peste stessa, o come le scimmie, in costante evoluzione, trasformando se stessi per sconfiggere e superare il proprio avversario umano. Per la sua durata, il gioco richiede, in breve, di impegnarsi nei valori, nelle valutazioni e nelle preferenze di un virus, un parassita o una scimmia.

Di conseguenza, nonostante le prime apparizioni, Plague Inc. non è, a dir poco, Misanthropico, almeno come viene tradizionalmente usato il termine. Piuttosto, prevede modalità non antropocentriche di opposizione all'umanità, respingendo la patologizzazione del Misanthropo e la normalizzazione dell'essere umano. Intuisce, infatti, che l'identificazione del sé antroponormativo è essa stessa una forma di scontro e di valutazione piuttosto che un'identità di specie necessaria e inevitabile, e ospita la possibilità di una Misanthropia senza umanità.