

SOCIETÀ

Turismo virtuale

Viaggiare con la mente, lasciando il proprio corpo poggiato su un comodo divano, si può... **Scrive Duccio Canestrini**



Ho un amico che si è appena comprato una tecno-pedana per podismo indoor: l'oggetto si presenta come «il tapis roulant intelligente». Ha un computer di bordo con cui si possono impostare le funzioni relative ai diversi territori «attraversati», come salite e tratti accidentati. L'aggeg-gio ovviamente sta fermo. Il mio amico, invece, nonostante viva in una cittadina alpina e non a Manhattan, corre sul nastro in salotto davanti al monitor ad altezza occhi. Gli ho chiesto: ma perché non vai a correre all'aperto? Mi ha guardato come si guardano

quelli che non capiranno mai. Itinerari immaginari se ne sono sempre fatti: viaggi nell'aldilà, psichedelici, onirici. Anche molti viaggi letterari e fantastici sono spostamenti virtuali, basti pensare ai viaggi di Gulliver, alle avventure del Barone di Münchhausen o ai libri di Emilio Salgari. Il quale ambientò le sue storie in Malesia, ma non si mosse mai dall'Italia. Da quando esiste Internet, però, è tutta un'altra cosa, perché è possibile «navigare» da fermi. I più affamati di esperienze digitali possono anche immergersi in scenari fantastici con «caschi succhiafaccia» (*head*

mounted display) collegandosi a speciali computer, per partire senza andare.

DISLOCAZIONE SCOMODANTE

Ma sono viaggi? No, non lo sono. Diciamo che sono metafore, simulazioni. Nella maggior parte dei casi, poi, sono visioni, nel senso che si viaggia guardando panorami, con il senso della vista. Altro è esperire e imparare, *erfahren* come dicono i tedeschi, proprio nel verbo *erfahren* (apprendere, passando attraverso) c'è dentro un *Fahrt*, un viaggio vero. Il viaggio è una dislocazione scomodante che, quando va bene, produce sorprese, imprevisti, smottamenti interiori. «Pantofole + computer» non è uguale a «viaggio». I viaggi virtuali, pur essendo a modo loro esperienze, sono surrogati. Il turismo è rottura della routine quotidiana, stare davanti allo schermo non rompe un bel niente. Viaggiare è esporsi all'insolito, anima e corpo. Il corpo che desidera, che soffre, che gode, che reclama, che sente con tutti i sensi. La prima boccata d'aria umida e torrida quando si apre il portellone dell'aereo atterrato ai tropici. Sapori inusitati, lingue sconosciute, momenti toccanti (non solo le perquisizioni alle frontiere!).

Certo uno può dire di aver fatto virtualmente il giro del mondo con Google Street View, il software per vedere le foto dei posti senza andarci (*vedi articolo a lato*). Magli incontri? A Google Street View non interessano le persone, e quando la fotocamera che mappa il territorio si imbatte in un essere umano, la privacy impone di pixelarne il volto. Detto tutto.

IL CASO

Tutto nel web



Jacqui Kenny è una donna neozelandese di 43 anni, emigrata a Londra, che soffre di agorafobia. Sin da ragazza sognava di fare la reporter, ma le cose sono andate diversamente. Ogni situazione nuova per lei è infatti fonte di stress: Jacqui ha paura degli spazi aperti, di andare al cinema, di prendere l'autobus, di camminare in strada. E così per viaggiare, ha usato il computer, con il programma di Google Street View. In un anno ha navigato moltissimo, visitando un migliaio di città, ma lo ha fatto appunto senza muoversi dalla sedia, davanti al monitor. Le sue destinazioni preferite, dice, sono il Perù, il Cile, la Mongolia e il Senegal, perché ama le condizioni climatiche estreme. Google Street View è una funzione di Google Maps e Google Earth che fornisce viste panoramiche a 360 gradi in orizzontale e a 160 in verticale lungo le strade e permette agli utenti di vedere parti di varie città del mondo a livello del terreno. Per la realizzazione delle foto Google Street View si serve di apposite macchine fotografiche collocate sul tetto di automobili (le Google Cars). Jacqui Kenny, che si definisce *Agoraphobic Traveller*, sul suo account Instagram ha postato 27 mila fotografie di luoghi dove non è mai stata.

ATTO DI FORZA

Letteratura e cinema si sono sbizzarriti su viaggi e realtà virtuali, ma il film *Atto di forza* rimane un vecchio classico mai concettualmente superato. Uscito nel 1990, *Total Recall* (era questo il titolo originale) è un film diretto da Paul Verhoeven, liberamente ispirato a un racconto breve di Philip K. Dick intitolato «Ricordiamo per voi». La Recall è un'agenzia turistica che usa un kit da elettroshock per travasare il contenuto sensoriale di viaggi di vario genere da un archivio elettronico al cervello dei clienti. Qui l'esperienza turistica viene aggirata: i luoghi e gli eventi vanno direttamente in memoria senza essere stati vissuti. Agghiacciante. Ma di positivo c'è che le brutte esperienze di viaggio si possono cancellare, stando seduti sulla stessa cyberpoltrona.