

REMIX

Dentro le storie per vincere la morte

The Clouds Are Two Thousands Meters Up di Singing Chen.

di Mirco Roncoroni – 11 Settembre 2025



Nell'epoca di prassi e strategie narrative diffusamente piegate al servizio della vendita – di servizi, di prodotti, di sé stessi, «*Storytelling Ist Storyselling*» scrive Bjung-Chul Han in *La crisi della narrazione* (2024) – e in cui il termine *storia* diventa una scatola di informazioni a forma di oggetto di consumo a scadenza breve, a vincere il Gran Premio Venice Immersive 2025 è un'esperienza che tematizza i valori più alti e profondi del racconto come dispositivo in grado di aprire un orizzonte di senso condiviso, un orientamento empatico, la possibilità di vincere la contingenza della temporalità umana e di farsi prassi terapeutica, analgesica.

The Clouds Are Two Thousands Meters Up, della regista taiwanese Singing Chen – già vincitrice nel 2022 con *The Man Who Couldn't Leave* – è un adattamento dell'omonimo racconto di Wu Ming-Yi, scrittore e artista taiwanese particolarmente sensibile alla relazione tra umano, natura selvaggia e tecnologia (questi i macro-temi attorno i quali ruotano le vicende della raccolta *The Land of Little Rain* da cui è tratto il racconto). Narra la storia di Guan, un avvocato che in seguito alla morte della moglie scopre nel *cloud* di lei (cui accede indossando un visore: primo espediente meta-esperienziale con cui si articola la narrazione) il romanzo incompiuto cui la donna stava lavorando. È

un'opera sulla ricerca del leopardo nebuloso taiwanese – una specie endemica estremamente elusiva, considerata estinta dagli anni ottanta ma di nuovo avvistata in tempi recenti – che si intreccia al mito antropogenico della tribù Rukai, che a quell'animale-antenato fanno risalire la loro origine. **Per superare il trauma della morte, il dolore e la solitudine, e dopo aver letto il romanzo, l'uomo parte per un viaggio nella foresta taiwanese, inseguendo l'immagine mitica ed evanescente del *clouded leopard* e la memoria della moglie, con tutto ciò che di lei non conosceva: due dimensioni che si sovrappongono nella metafora di una presenza-assenza cui è protesa la *quest*.**

Dalle fenditure sui pannelli che delimitano lo spazio dell'esperienza lo sguardo si allunga su una moquette costellata da incroci di linee e contrassegni. Rimandano a qualcosa che non si vede ma che è lì per costruirsi nel tracciamento del corpo in movimento. All'interno, l'esperienza in VR è per un utente alla volta, l'ambiente virtuale è camminabile, a esplorazione libera. Ci si trova ad attraversare più mondi di immagini: il presente di Guan e la sua memoria, il *cloud* con le parole e i pensieri della moglie, il mondo letterario del romanzo incompiuto che finisce per mescolarsi al presente del viaggio nella foresta taiwanese. L'uomo entra così nella storia della moglie (secondo espediente meta-esperienziale) incontra i personaggi che la animano, e l'utente lo accompagna nella forma di uno sguardo scorporato che si muove tra i livelli della narrazione, a sua volta accompagnato dal *voice over* del protagonista, dalle immagini letterarie, dallo spirito della foresta.

La spazializzazione degli ambienti è a misura di prospettiva, si articola secondo il movimento del corpo – e questo, in generale, pare contribuire ad assegnare una dimensione *auratica*, in senso benjaminiano, all'*hic et nunc* di questo tipo di esperienze, sempre uniche, e in qualche modo irripetibili, non solo per la diversa articolazione dello spazio virtuale in accordo alla mobilità del punto di osservazione, ma anche solo per via della difficoltà di renderle fruibili al pubblico fuori dal contesto in cui vengono presentate. L'efficace resa tecno-narrativa dell'esperienza deriva dalla combinazione di tecnologie con cui è stata realizzata. Una combinazione capace di mettere in relazione forma e contenuto: il *modeling* per l'onirismo del mondo del *cloud* e della memoria, lo *scanning* per la nitidezza dell'ambiente domestico, un particolare *rendering* volumetrico chiamato *Gaussian splattering capture* per il realismo del corpo-avatar degli interpreti (ripresi in *live-action*) e dell'ambiente-foresta.

In forza a tutto questo, l'esperienza risulta particolarmente innovativa: alla sofisticazione tecnologica si accompagna un'elaborazione narrativa stratificata, articolata, piuttosto inedita in questo campo. La prima non indebolisce la seconda, l'una non sacrifica l'altra, ma insieme contribuiscono a innescare lo *story-living*, la sua

poetica, l'incantesimo delle immagini e la dimensione mitica-spirituale che intendono evocare. Nel climax finale ci si immerge, di nuovo, in un mondo dentro al mondo, dentro una voragine di un albero che apre a una foresta nella foresta, lì dove vive e si nasconde il leopardo nebuloso, insieme al misterioso significato della vita e della morte, alla possibilità di sopravvivere al tempo per il tramite del mito e della tonalità emotiva dei racconti che abitiamo.