



# LA NARRATIVA NON LINEARE

Definizione,  
applicazioni, esempi

Slides a cura di AIV - Accademia Italiana Videogiochi

# LA NARRATIVA NON LINEARE - Definizione

Nonlinear narrative disjointed narrative or disrupted narrative is a narrative technique sometimes used in literature, film, hypertext, websites and other narratives where events are portrayed for example out of chronological order or in other ways where the narrative doesn't follow the direct causality pattern of the events featured such as parallel distinctive plot lines dream immersions or narrating another story inside the main plot-line. It is often used to mimic the structure and recall of human memory but has been applied for other reasons as well.

# LA NARRATIVA NON LINEARE - Applicazioni

## Letteratura

- “Iliade”, Omero (VIII sec. a. C.)
- “Cime tempestose”, Emily Bronte (1847)
- “Ulisse”, James Joyce (1922)

## Cinema

- “Pulp Fiction”, Quentin Tarantino (1994)
- “Inception”, Christopher Nolan (2010)
- “In the mood for love”, Wong Kar Wai (2000)

# LA NARRATIVA NON LINEARE - Applicazioni

## Televisione

- “Lost”
- “Fringe”
- “Arrow”

## Videogiochi

- “Uncharted 2: Among Thieves”, Naughty Dog (2009)
- “The Witcher 3: Wild Hunt”, CD Project Red (2015)
- “World of Warcraft”, Blizzard (2004)

A cura di AIV - Accademia Italiana Videogiochi

# LA NARRATIVA NON LINEARE - Attività in aula (fase 1)

Scelta di un testo da leggere in aula o a casa (tempo previsto: una settimana).

Presentazione orale in classe del testo scelto.

# LA NARRATIVA NON LINEARE - Attività in aula (fase 1)

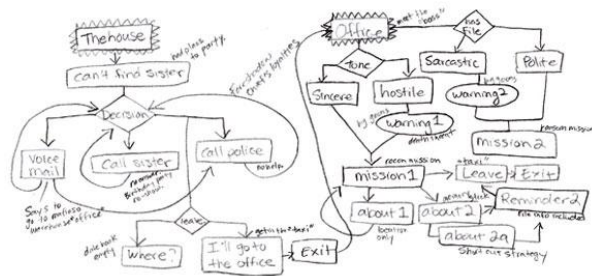
Gli studenti passano alla fase di produzione di un testo narrativo per un game.

L'attività può essere svolta in gruppo (3-4 persone massimo) o individualmente.

# LA NARRATIVA NON LINEARE - Attività in aula (fase 2)

La produzione del testo si suddivide in più step:

1. scelta del genere narrativo (drammatico, commedia, romantico, horror, biografico, fantastico, ecc. ecc.)
2. creazione del personaggio principale (si può creare una scheda con le principali caratteristiche fisiche e caratteriali)
3. stesura di una prima bozza della trama
4. revisione della bozza
5. stesura finale



NOTA: Per lo sviluppo della storia, si possono usare dei diagrammi di flusso (vedere Schoolkit)

## LA NARRATIVA NON LINEARE - Attività in aula (fase 3)

Dopo la stesura finale dei testi, i gruppi o i singoli studenti sono chiamati a esporre il lavoro al resto della classe.

Segue un dibattito con analisi critica degli elaborati e scelta del più originale.

La votazione può avvenire tramite alzata di mano o tramite una valutazione scritta (a scelta del docente).

L'elaborato vincitore farà parte dei progetti di fine anno scolastico.



# LA NARRATIVA NON LINEARE - Finalità e obiettivi

Favorire lo sviluppo di abilità logiche e di scrittura creativa degli studenti

Favorire il lavoro in team (se si sceglie l'opzione della suddivisione in gruppi)

Favorire lo sviluppo di analisi critica e delle strutture narrative

Favorire capacità di valutazione e autovalutazione del proprio lavoro e del lavoro altrui

Migliorare le capacità di esposizione e presentazione del lavoro

# LA NARRATIVA NON LINEARE - Materiali utili

Libri di testo in formato cartaceo o digitale

<http://logicnet.dk/meesoft/DiagramDesigner/> - Per la creazione di diagrammi di flusso

<https://gamedesignconcepts.wordpress.com/2009/07/30/level-10-nonlinear-storytelling/> - con esempi di schemi narrativi

[https://www.gamecareerguide.com/features/882/nonlinear\\_narrative\\_in\\_games\\_.php](https://www.gamecareerguide.com/features/882/nonlinear_narrative_in_games_.php) - con esempi tratti dal mondo dei videogiochi