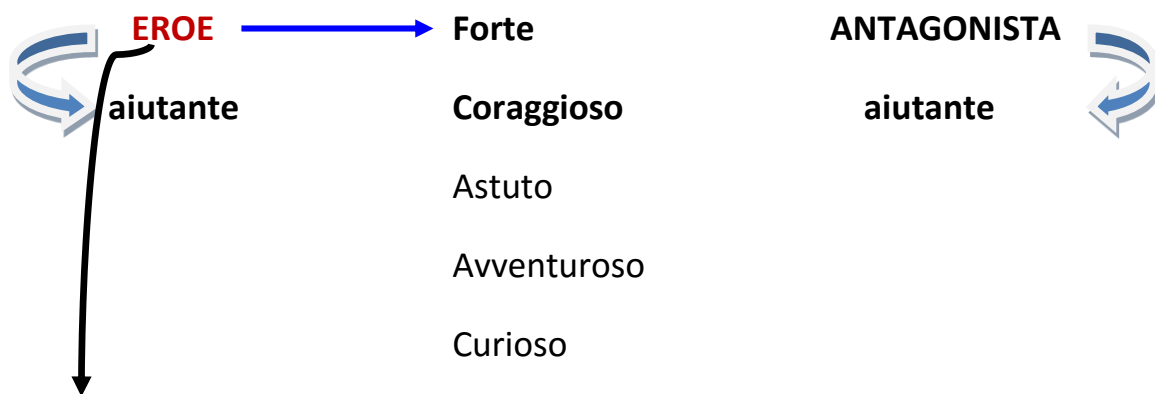
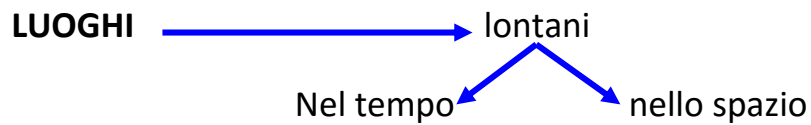


Elementi che caratterizzano i racconti di

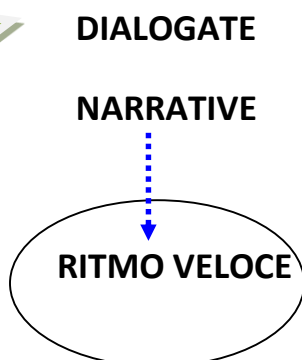
AVVENTURA



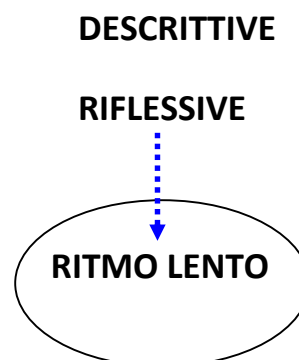
Riesce sempre a raggiungere lo scopo, l'obiettivo dopo tanti **pericoli** e **prove da superare**



SEQUENZE devono avere un ritmo veloce, dunque meglio se **dialogate** e **narrative**



hanno



I RACCONTI FANTASY

Il Fantasy è un genere letterario sviluppatosi dalla seconda metà dell'Ottocento, i cui elementi dominanti sono il mito, il soprannaturale, l'immaginazione, la metafora, la magia e il surreale. In questo filone rientrano quelle storie di letteratura fantastica dove gli elementi fantastici non vengono spiegati in maniera scientifica.

Ecco gli ingredienti:

I personaggi

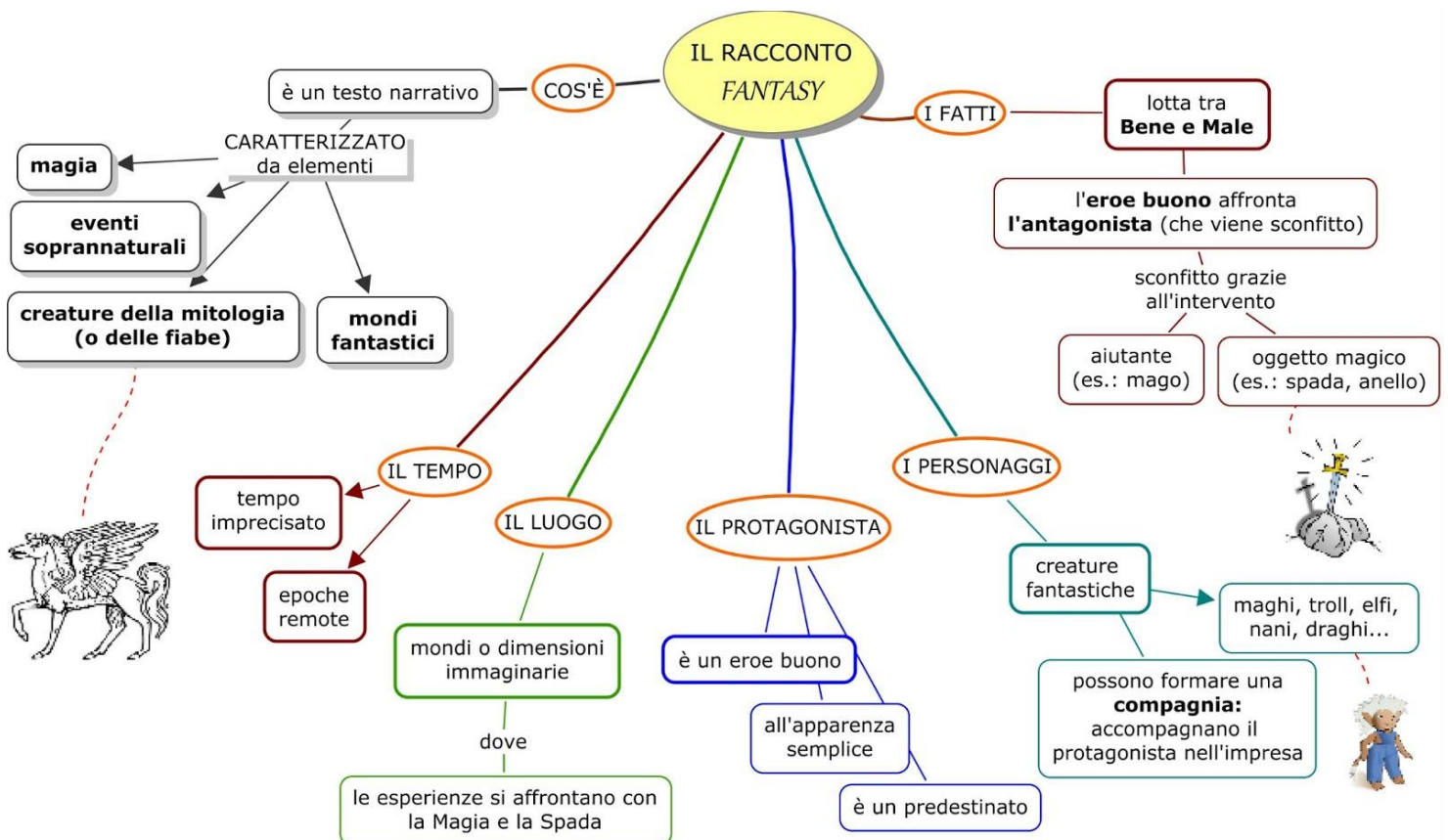
Fantastici o reali, buoni e/o cattivi, quasi sempre dotati di poteri, maschi, femmine, creature strane e mai viste, come gli hobbit, ma anche streghe, orchi, maghi, gnomi, elfi, folletti, troll, fate, guerrieri. Sono spesso presenti anche animali fantastici, come i draghi.

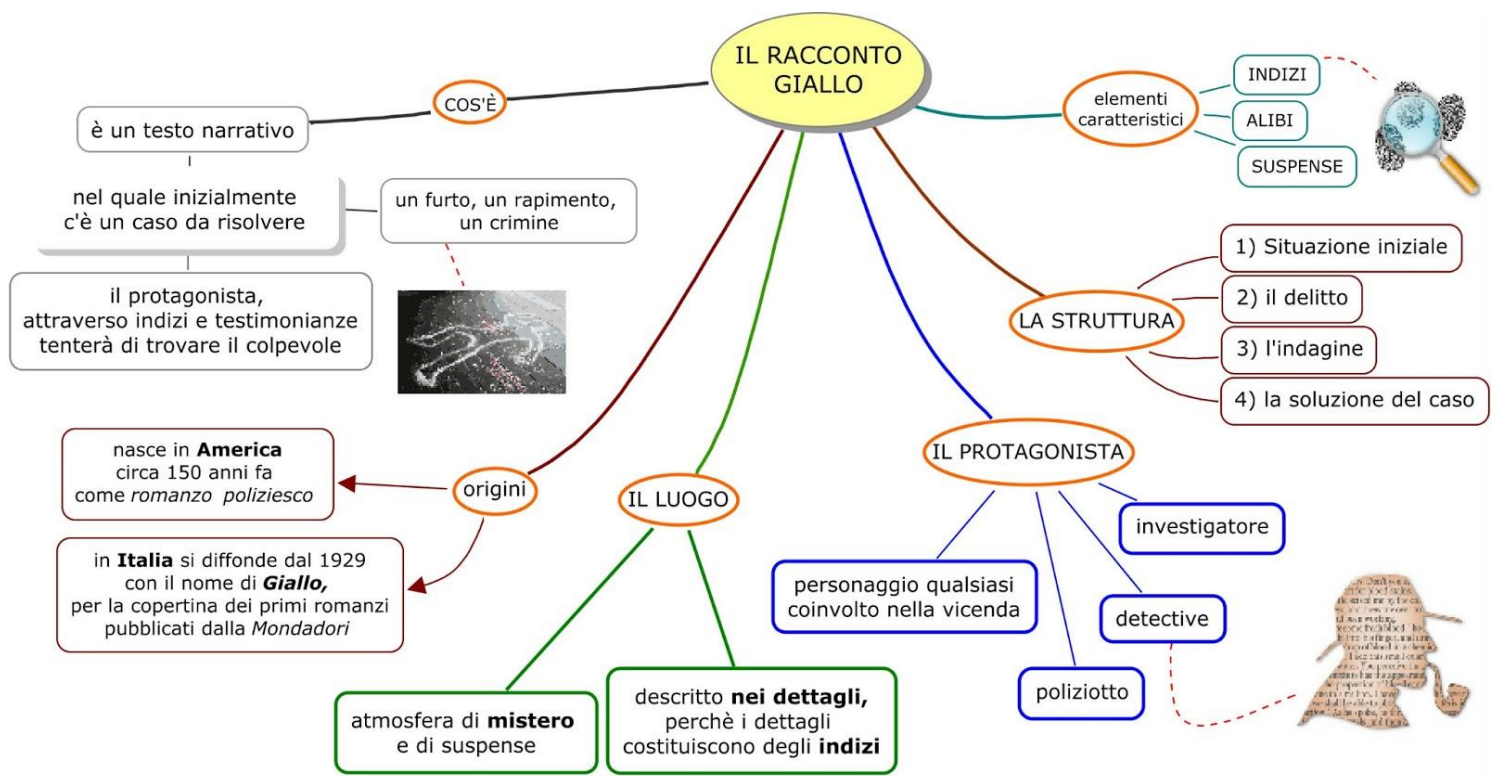
I luoghi

Il racconto è ambientato in luoghi magici: foreste, castelli, boschi, caverne o palazzi fantasmagorici. In questi ambienti dove spesso vivono animali e piante anche loro dotati di strani poteri, tutto può accadere, anche la cosa inimmaginabile e straordinaria.

Il tempo

La storia può essere ambientata indifferentemente nel passato, nel presente o nel futuro.





GLI ELEMENTI DEL GIALLO

Tutti i gialli hanno alcuni elementi comuni che li contraddistinguono da altri generi letterari:

1. un **investigatore**. Non necessariamente deve essere un poliziotto o un detective privato.

Spesso è affiancato da un **aiutante**.

2. un mistero

3. il luogo che cela il mistero

4. un colpevole

5. il movente

6. la soluzione

Il verbo più usato nel giallo è **GUARDARE**. È infatti lo sguardo di chi investiga che determina e può cambiare il corso della storia.

Un'ultima cosa da ricordare: il giallo deve essere assolutamente **realistico**. Non sono ammessi elementi fantastici, altrimenti si finisce in altri generi quali l'horror o il fantasy.

	DI AVVENTURA	FANTASY	GIALLO
	Il romanzo di avventura è un tipo di romanzo che narra imprese rischiose affrontate da eroi che non temono il pericolo	Il motivo conduttore è una missione da compiere, una ricerca da svolgere, combattendo le forze del male e si basa su rappresentazione di fatti, ambienti e personaggi realistici	Racconta del modo in cui chi indaga su un crimine risolve l'enigma secondo una struttura rigida.
TEMPO	Generalmente ben DEFINITO	Storie ambientate in tempi remoti o futuri	Il tempo è indicato esplicitamente o identificabile attraverso riferimenti chiari
LUOGHI	Luoghi esotici, misteriosi, inesplorati	Universi paralleli sullo sfondo di paesaggi affascinanti o minacciosi	Reali o verosimili, aperti o chiusi
PERSONAGGI	PROTAGONISTA: Eccezionale, ricco di qualità positive: coraggio, intraprendenza, generosità ANTAGONISTI: Malvagi, infidi, subdoli PERSONAGGI FEMMINILI: Fragili, indifesi, oggetto di amore e/o contesa	Personaggi umani dotati di grandi poteri e creature fantastiche , mostri	L'investigatore: il protagonista-eroe (detective, poliziotto, una vecchia signora) L'aiutante: è colui che collabora con l'investigatore alla soluzione del caso I sospettati: spesso molti Il colpevole: è l'antagonista, colui che ha commesso il crimine La vittima: colui che viene ucciso
VICENDE	Generalmente straordinarie, rischiose	Eroiche e fantastiche Il tema di fondo: l'eterna lotta tra il Bene e il Male	Si svolge una indagine che serve per risolvere il crimine
LINGUAGGIO	Concreto, lineare, esagerato, passionale	Caratterizzato dalla ricchezza di aggettivi SFONDO E PRIMO PIANO Passato remoto come tempo del primo piano: le azioni principali che l'autore vuole mettere in evidenza; Imperfetto come tempo dello sfondo: per descrivere ambienti e personaggi, per le informazioni che permettono al lettore di orientarsi nel racconto	La scelta del linguaggio serve per coinvolgere il lettore. Uso del discorso diretto Lessico influenzato dall'ambiente in cui si svolge la vicenda. Uso di parole legate all'aspetto scientifico
ELEMENTI	suspense	Ricerca: l'eroe compie un viaggio per adempiere una missione, spesso accompagnato da aiutanti Lotta e la magia: l'eroe lotta per raggiungere il suo scopo, aiutato o contrastato da elementi magici	Suspense e colpo di scena Si fa spesso uso del colpo di scena: l'assassino si rivela una persona del tutto inattesa, la meno sospettabile.

