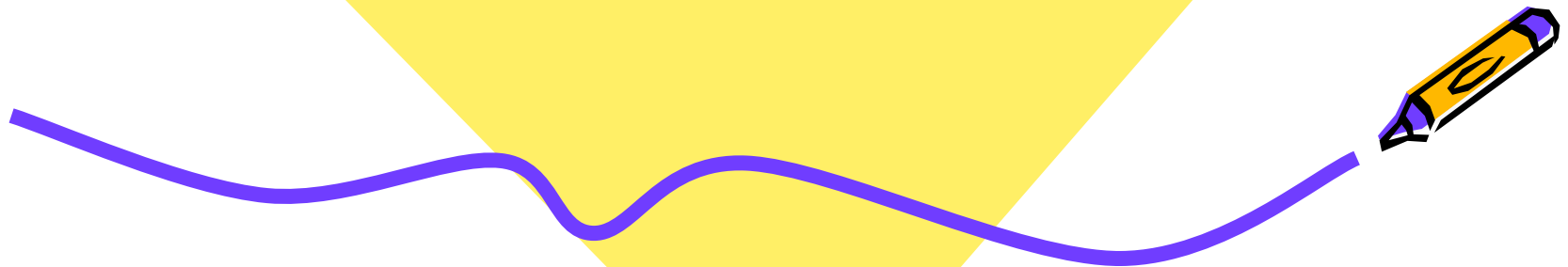




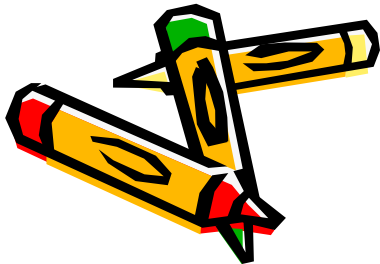
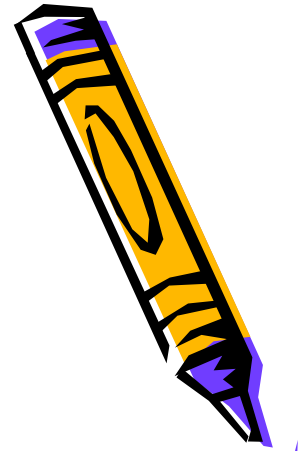
Istruzioni per l'uso

**Racconto d' avventura**



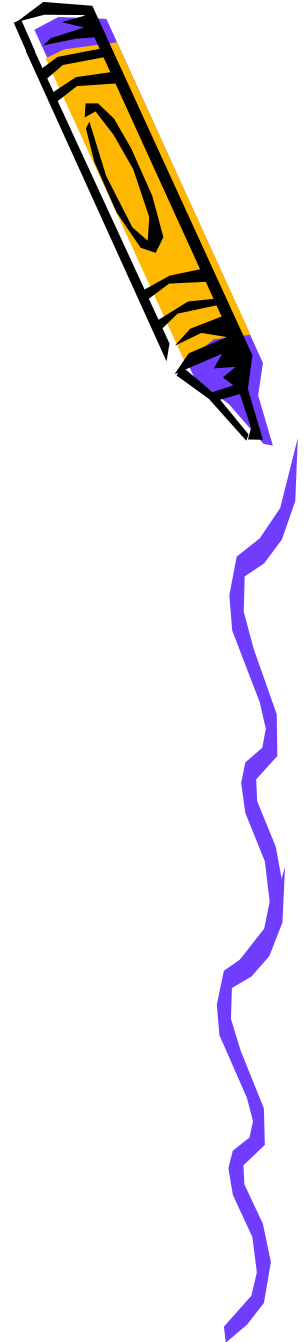
# Gli **elementi** caratteristici

- il rischio
- il pericolo
- le sfide
- le grandi emozioni



# Romanzo d'avventura

- Di solito i romanzi d'avventura raccontano di **luoghi lontani**, di **avventure spericolate**, di **grandi imprese**.



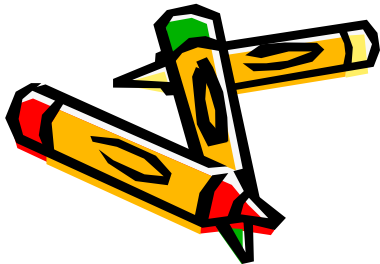
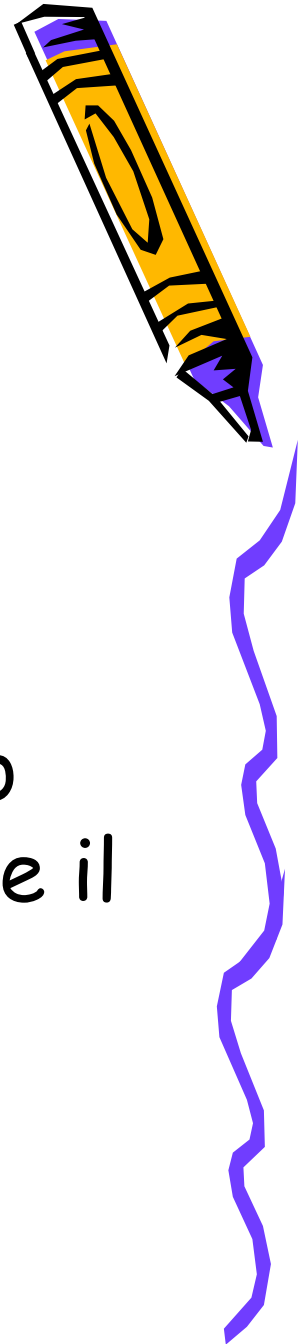
# L'EROE

- Vi è un eroe che, partendo da una situazione tranquilla e del tutto controllabile, **si trova improvvisamente ad affrontare qualcosa che non conosce,** che è più grande lui, **l'ignoto.** Egli deve **superare una prova che lo spaventa** proprio perché è sconosciuta, oscura e irta di pericoli.



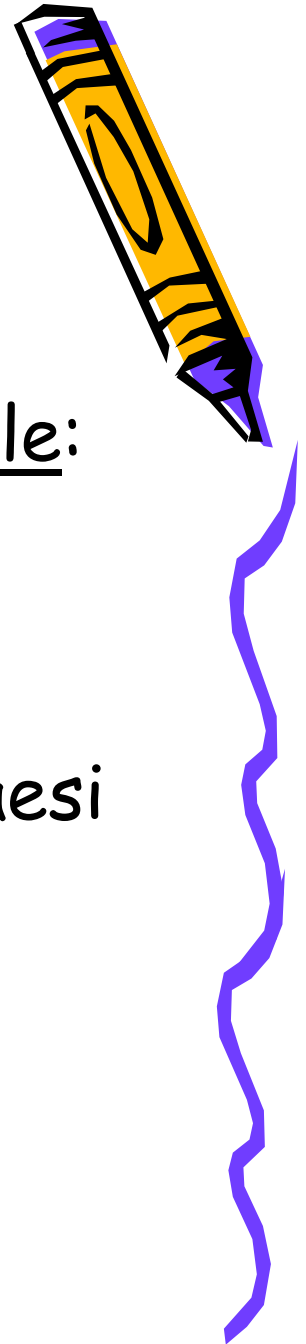
# La struttura del romanzo

- **SITUAZIONE INIZIALE:** l'eroe entra in scena: viene descritta una situazione calma e conosciuta; sono presentate le circostanze, il luogo e il tempo della vicenda



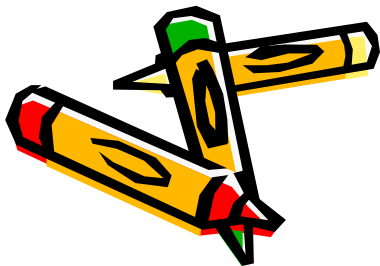
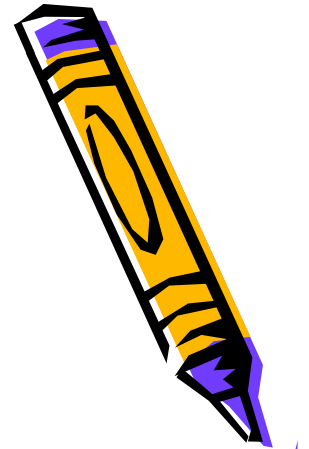
# COMPLICAZIONE:

- il fatto che modifica la situazione iniziale: improvvisamente accade all'eroe un "qualcosa" che lo pone in una situazione nuova e difficile, e lo costringe ad affrontare *l'ignoto*; (ES. **un viaggio** in paesi lontani e misteriosi, **un nemico** che si fa avanti, **una forza della natura** che si scatena...)



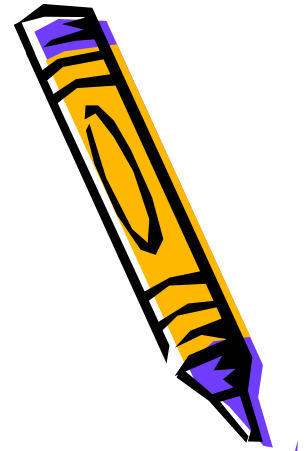
# SVILUPPO DELLA VICENDA

- l'eroe deve lottare per difendersi dal nemico o per superare le situazioni pericolose.



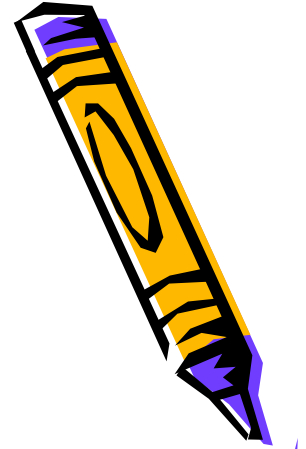
# FINALE:

- Di solito è lieto. L'eroe riesce nella sua impresa, conquista un premio o può tornare a casa, alla sua normalità



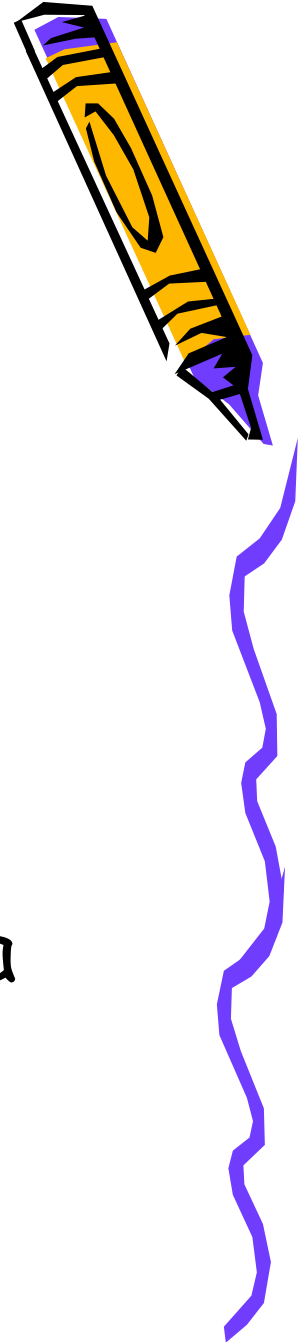
# La struttura narrativa (la vicenda)

- Difficilmente la narrazione segue l'ordine cronologico. Vi è quindi un intreccio in cui prevalgono tecniche di coinvolgimento quali la *suspence* e il *coinvolgimento*.



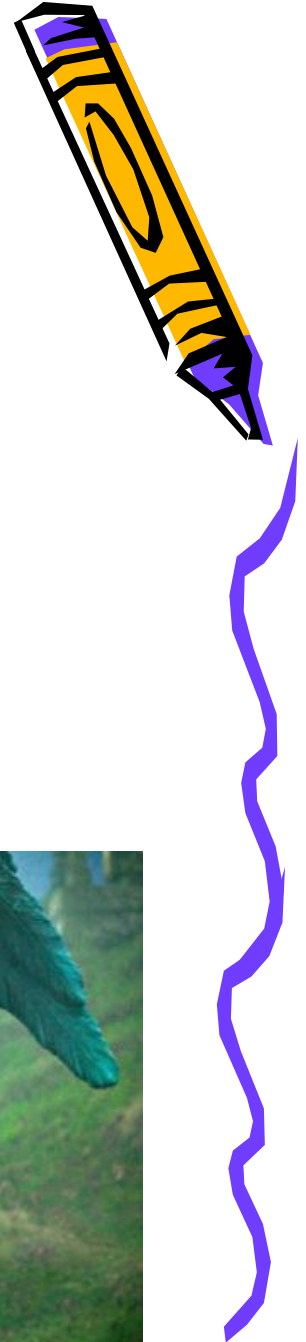
# La Struttura Narrativa

- ciò che conta in questo genere di romanzo è evocare passioni umane elementari: la paura, il coraggio, la volontà di potere, l'abnegazione, l'istinto di vita e di morte, l'amore. Riproducendole si porta il lettore a riviverle.



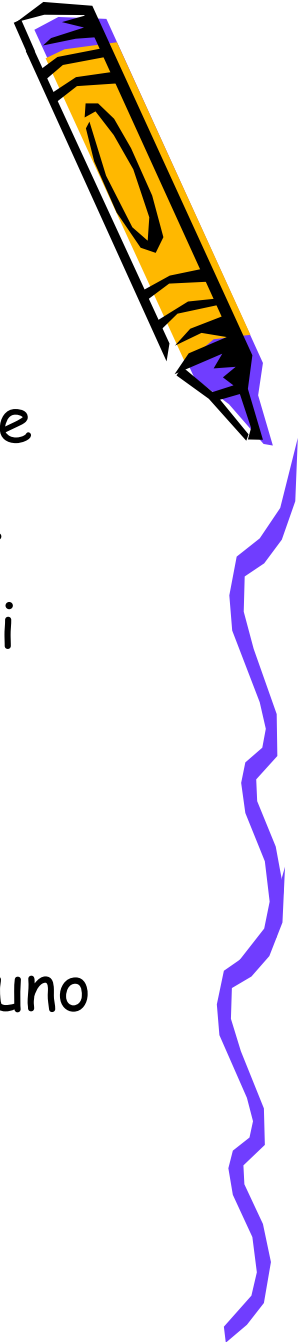
# SUSPENCE

- E' l'arte di creare nel lettore uno stato di tensione e di emozionante attesa rispetto allo sviluppo della vicenda.



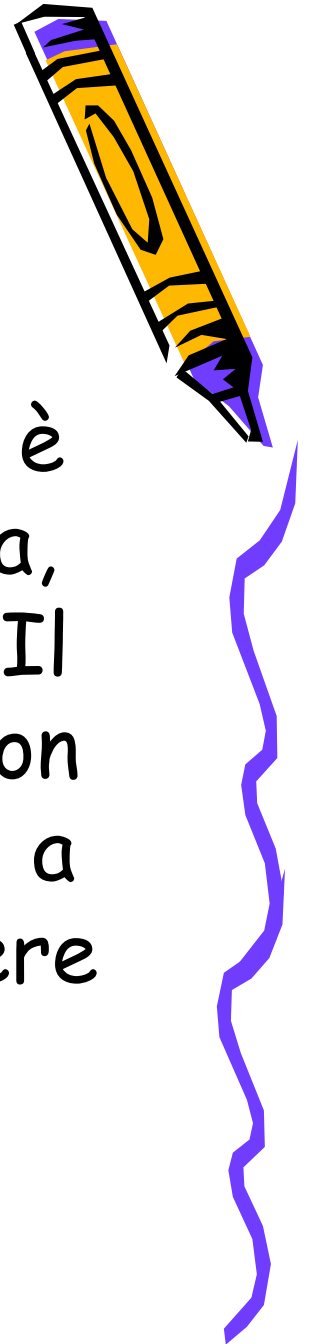
# creare suspense: tecniche

1. Il lettore viene avvertito che un fatto grave sta per accadere; egli sa di che cosa si tratta, mentre il protagonista della storia non lo sa: si crea un senso di **allarme**, di tensione, perché si vorrebbe poter fare qualcosa, ma non si può.
2. Il lettore viene tenuto con il fiato sospeso attraverso indizi, piccole tracce, atmosfere inquietanti; gli viene comunicato che accadrà qualcosa, senza dire che cosa: si produce così uno stato di **ansia**, di paura dell'ignoto



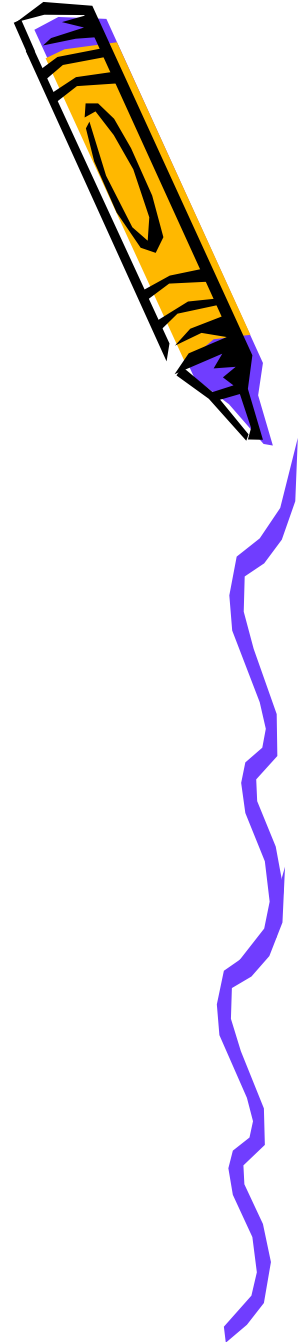
# COINVOLGIMENTO

- Il fascino del romanzo d'avventura è la sua capacità di far provare paura, al lettore, sapendo che è un gioco. Il lettore finisce con l'identificarsi con il protagonista, pensa di essere lui a compiere i gesti eroici, a sconfiggere i nemici cattivi



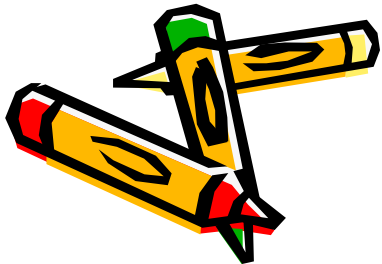
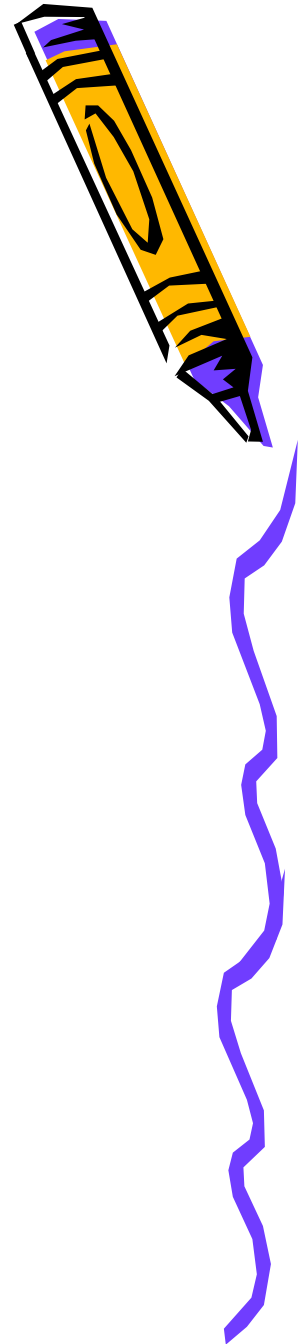
# Gli ingredienti

- Il luogo
- L'eroe protagonista
- Il nemico antagonista e la lotta
- Rischi e pericoli
- Disavventure e peripezie



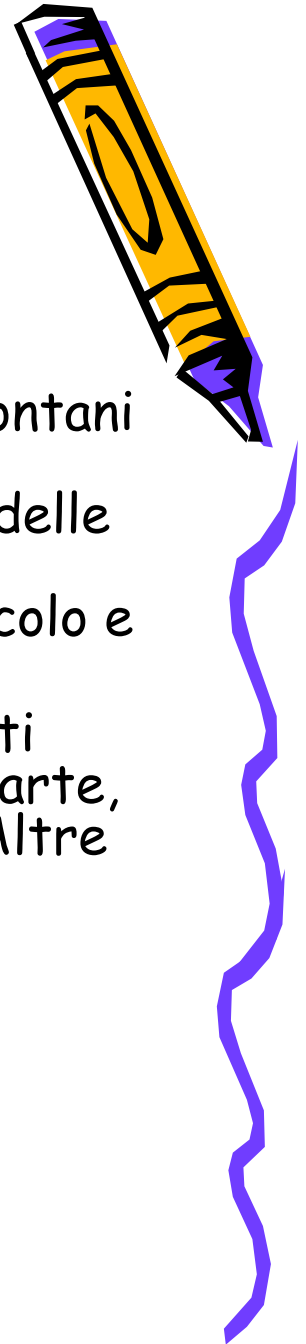
# Gli ingredienti

- Il Viaggio
- La lingua
- Il ritmo della narrazione



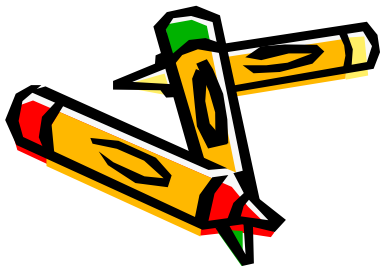
# Il luogo

- Spesso i romanzi d'avventura sono ambientati in paesi lontani ed esotici. Giungle intricate, ghiacci estremi, oceani tempestosi, abissi marini sono gli scenari più frequenti delle storie d'avventura, proprio perché in paesaggi così inconsueti è più facile trascinare il lettore verso il pericolo e l'ignoto.
- Anche i luoghi di vita quotidiana vengono colti in momenti particolari (notte, silenzio, temporale...) e descritti ad arte, spesso solo per indizi, accenni, informazioni indirette. Altre volte, al contrario, per "trasportare" il lettore in luoghi lontani le descrizioni sono particolareggiate.



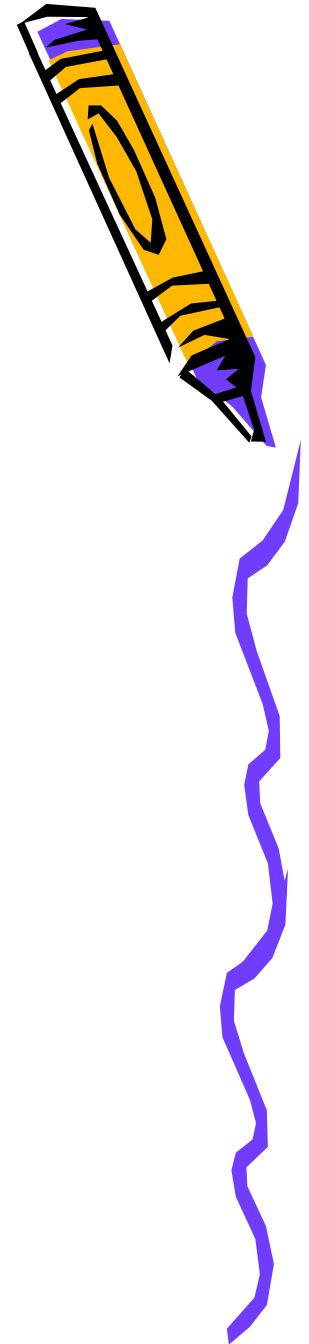
# L'eroe protagonista

- E' sempre buono, è un personaggio positivo, che solo per necessità può ricorrere alla violenza; è coraggioso, forte e giusto.
- E' animato da sentimenti semplici e nobili: la lotta per la giustizia, la lealtà verso gli amici, l'audacia e lo sprezzo del pericolo in nome di un ideale.



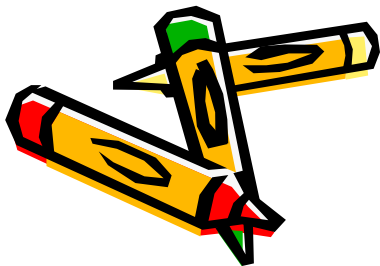
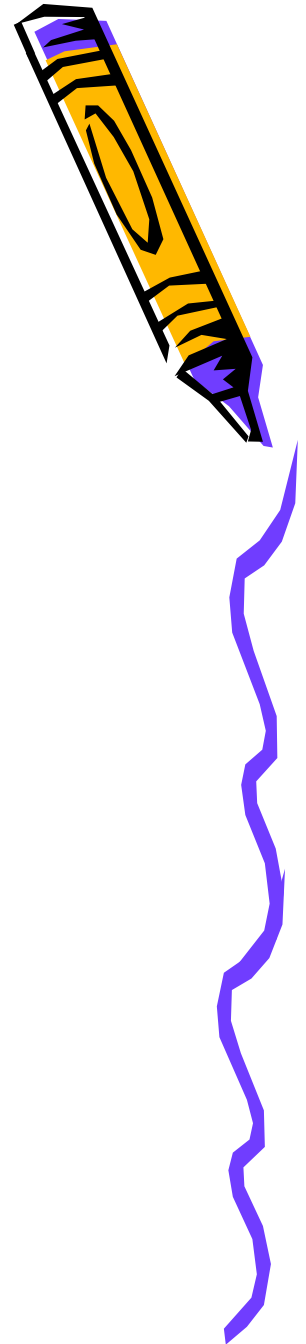
# Il nemico antagonista e la lotta

- Spesso il pericolo è costituito da esseri malvagi che vogliono danneggiare l'eroe. Tanto il protagonista è buono e sincero, quanto il nemico è crudele e senza scrupoli.



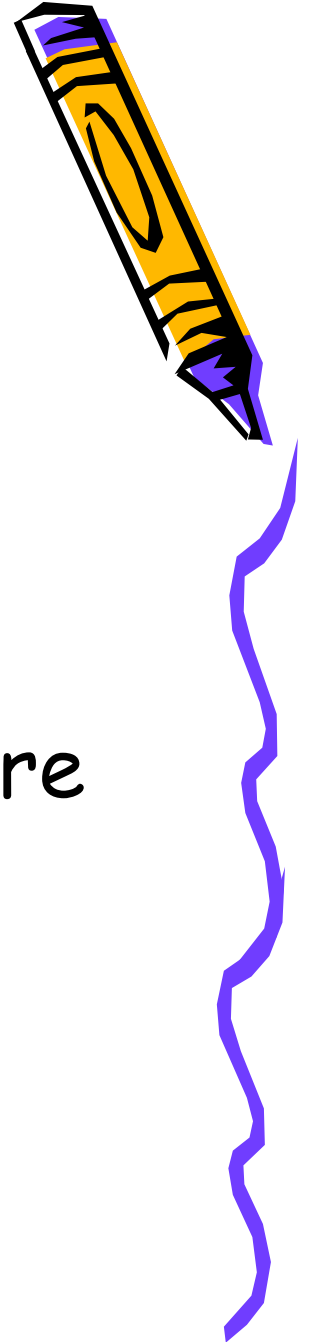
# Rischi e pericoli

- Sono elementi sempre presenti. Spesso il pericolo è enorme e il rischio è la vita



# Disavventure e peripezie:

- Le avventure sono ricche di azioni mozzafiato e di sorprese: proprio quando tutto sembra perduto si apre la possibilità di salvezza.



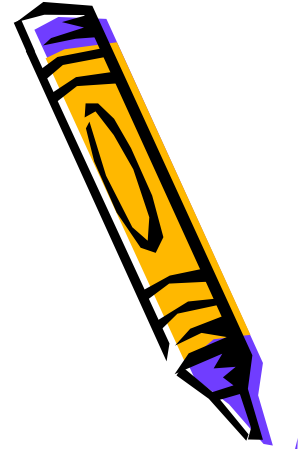
# Il Viaggio

- E' un tema ricorrente in quanto proprio nella situazione di viaggio è più facile andare incontro a fatti inusuali, a pericoli inattesi.



# La lingua

- Il linguaggio nei romanzi d'avventura è di facile comprensione, con **frasi ricche d'azione e di movimento**. Frequenti sono le descrizioni suggestive di luoghi e personaggi. **La lingua è semplice ed immediata**: soprattutto nei momenti dedicati all'azione, **le frasi sono brevi e spesso vengono usati i punti esclamativi**. Poiché il racconto sottolinea l'azione vi sono molti verbi di movimento.



# Il ritmo della narrazione

- Il **ritmo** della narrazione è un elemento importante: a momenti emozionanti e coinvolgenti, ne susseguono altri in cui prevalgono **descrizioni e dialoghi**, interrotti nuovamente da colpi di scena

