



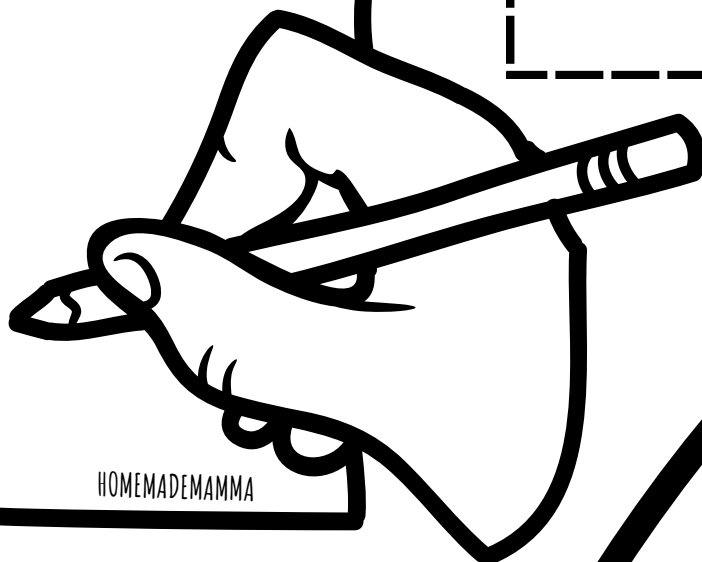
IL RACCONTO FANTASY
E' UN TESTO IN CUI SI
MISCHIANO MAGIA,
FANTASIA, EVENTI
SOPRANNATURALI E MONDI
FANTASTICI. VENGONO
RACCONTATE VICENDE
INCREDIBILI E INSPIEGABILI

HOMEMADEMAMMA

IL NARRATORE

QUASI SEMPRE IL
NARRATORE E'
ESTERNO
AL RACCONTO

HOMEMADEMAMMA

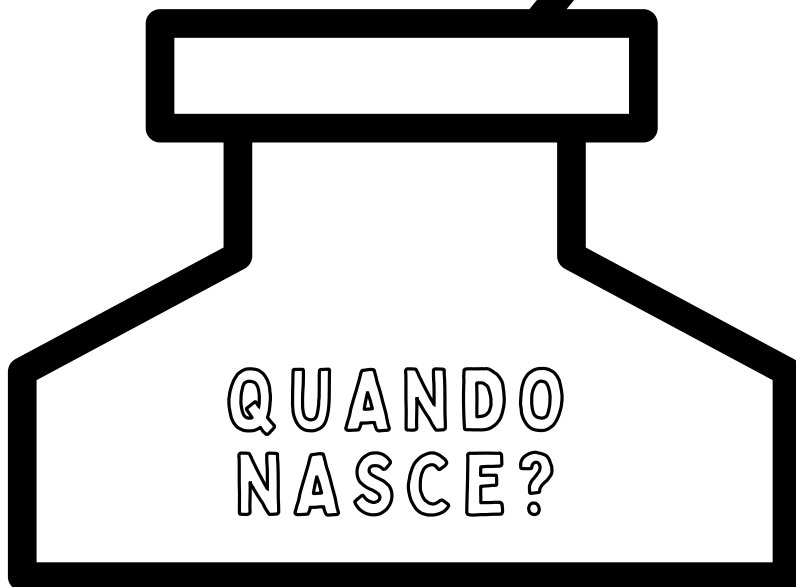


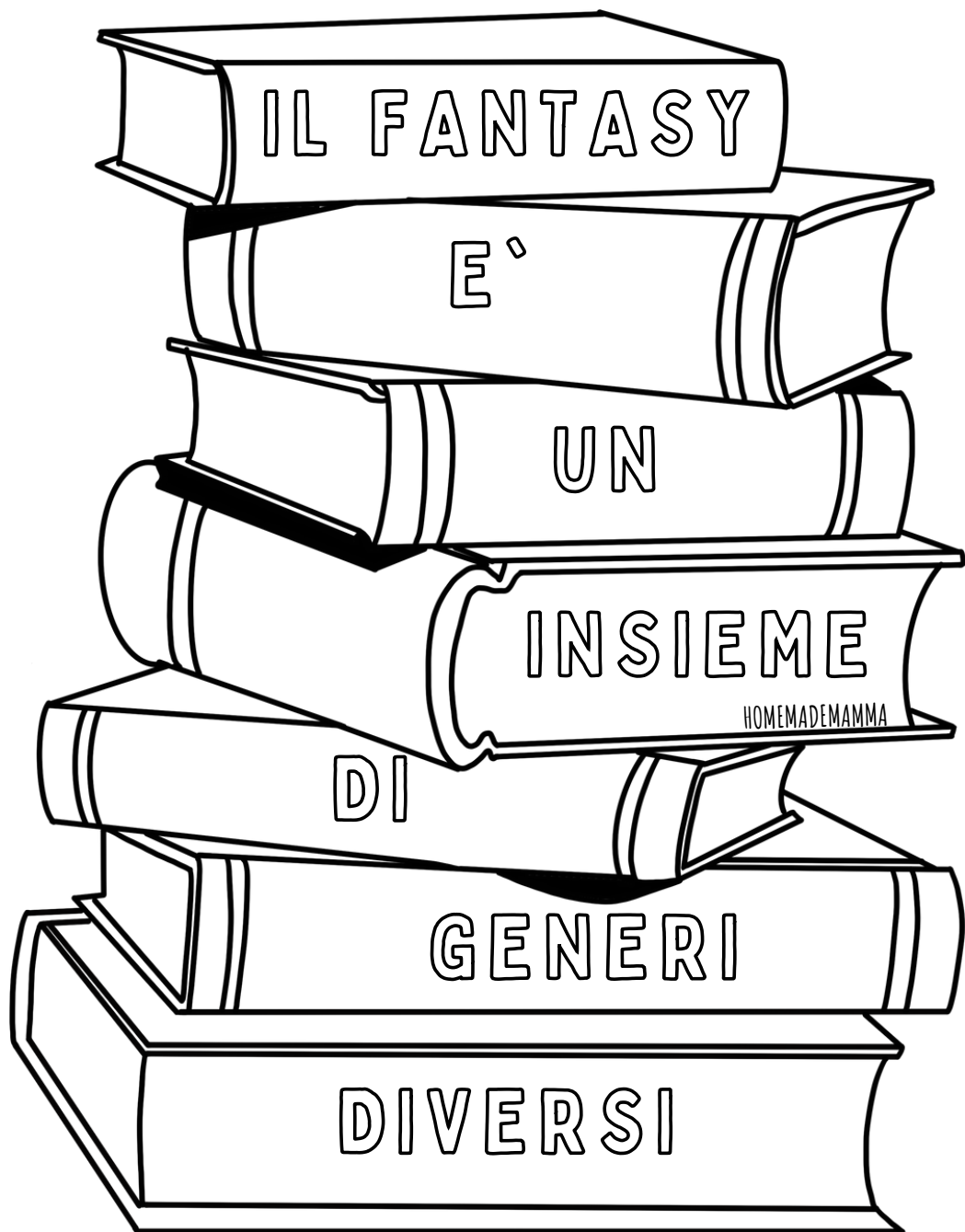
HOMEMADEMAMMA

NELLA SECONDA META'
DELL'800 NEL MONDO
ANGLOSASSONE

HOMEMADEMAMMA

QUANDO
NASCE?

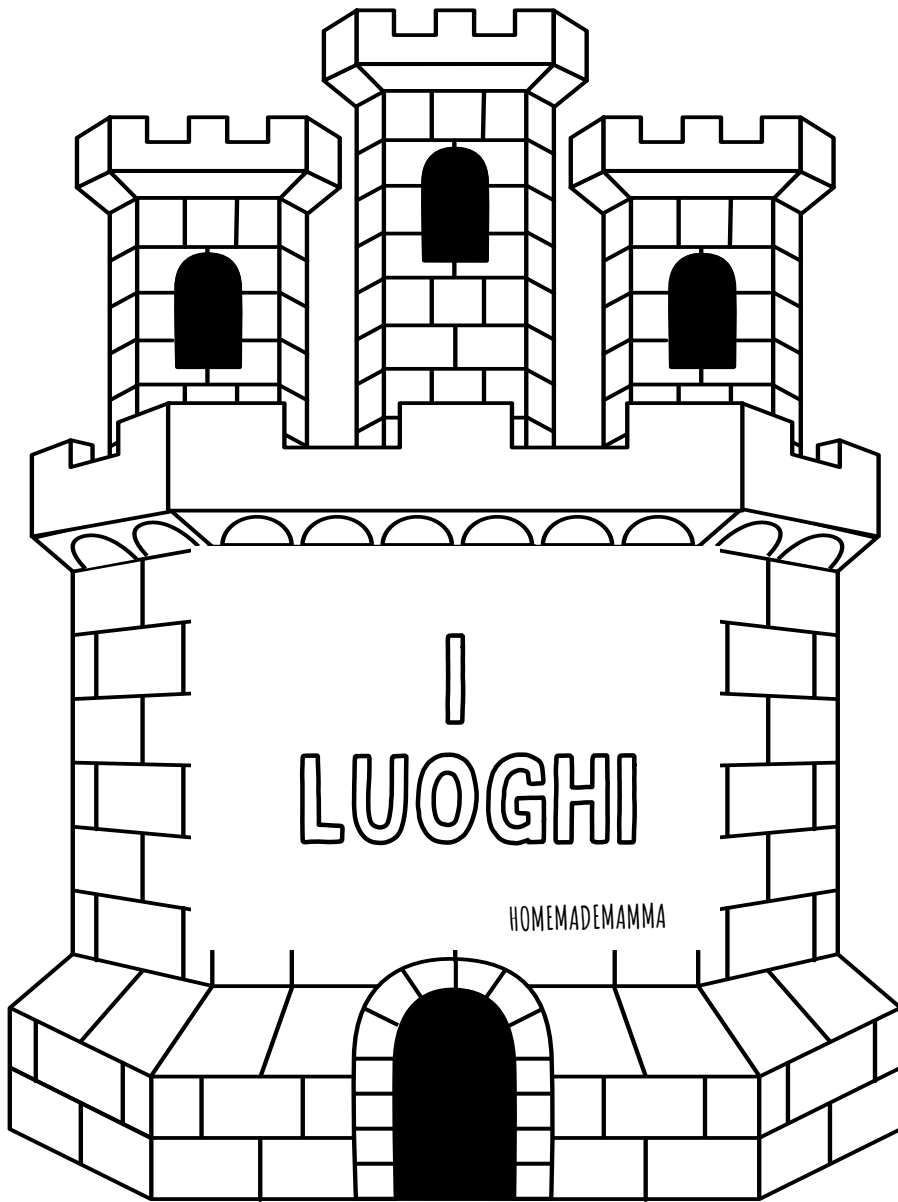




- FIABA
- MITO
- HORROR
- AVVENTURA
- GIALLO
- POEMI CAVALLERESCHI



- MAGIA
- LOTTA TRA BENE E MALE
- SUSPANCE
- PROVE ED OSTACOLI
- SFIDE DA VINCERE
- MISSIONI DA SVOLGERE
- CONQUISTA DEL POTERE
- RICERCA DI OGGETTI
- VIAGGIO



INVEROSIMILI,
MAGICI E
FANTASTICI, IN
CUI SI ACCEDE
SPESSO
ATTRAVERSO
PROVE O
USANDO LA
MAGIA



INDEFINITO,
SPESSO REMOTO



L'ORDINE DELLA STORIA

HOMEMADEMAMMA



IL RACCONTO SOTTOLINEA
LA LOTTA TRA BENE E MALE,
IN CUI IL BENE VINCE SEMPRE E
I MALVAGI SONO PUNITI

SCOPO

LA SITUAZIONE INIZIALE PRESENTA UN
PROBLEMA DA RISOLVERE (UNA
MISSIONE DA COMPIERE, QUALCUNO DA
SALVARE, UNA VERITA' DA SVELARE...)

INIZIO

HOMEMADEMAMMA

IL PROTAGONISTA DEVE AFFRONTARE
PROVE, SFIDE, OSTACOLI E NEMICI

SVILUPPO

HOMEMADEMAMMA

IL PROTAGONISTA VINCE E SUPERA TUTTE
LE SFIDE E LE DIFFICOLTA', RISOLVENDO IL
PROBLEMA INIZIALE

CONCLUSIONE



UN PRINCIPE O UNA
PRINCIPESSA,
UN GUERRIERO O UNA
GUERRIERA,
UN EROE O UN'EROINA,
UN GIOVANE O UNA
GIOVANE

HA CORAGGIO,
TEMERARIETA',
SPIRITO DI SACRIFICIO,
BONTA' D'ANIMO,
ONESTA',
INTELLIGENZA...

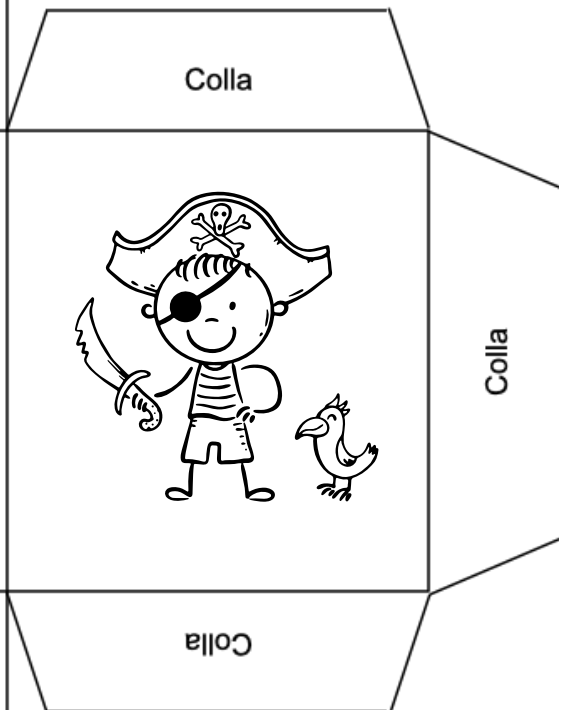
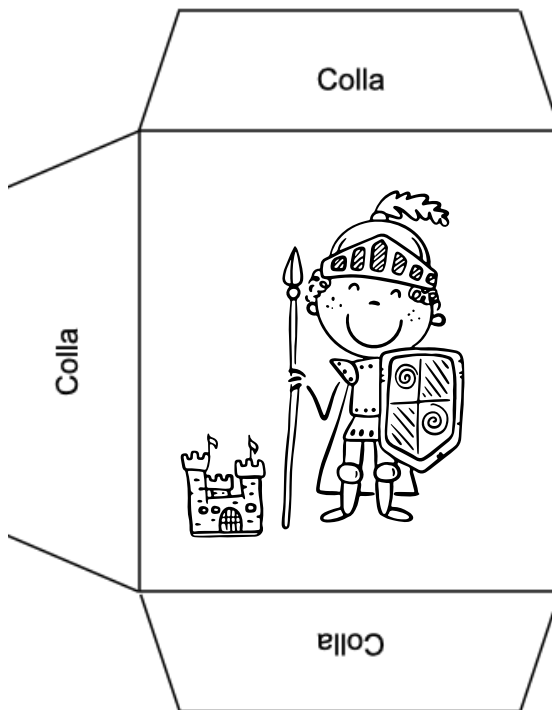
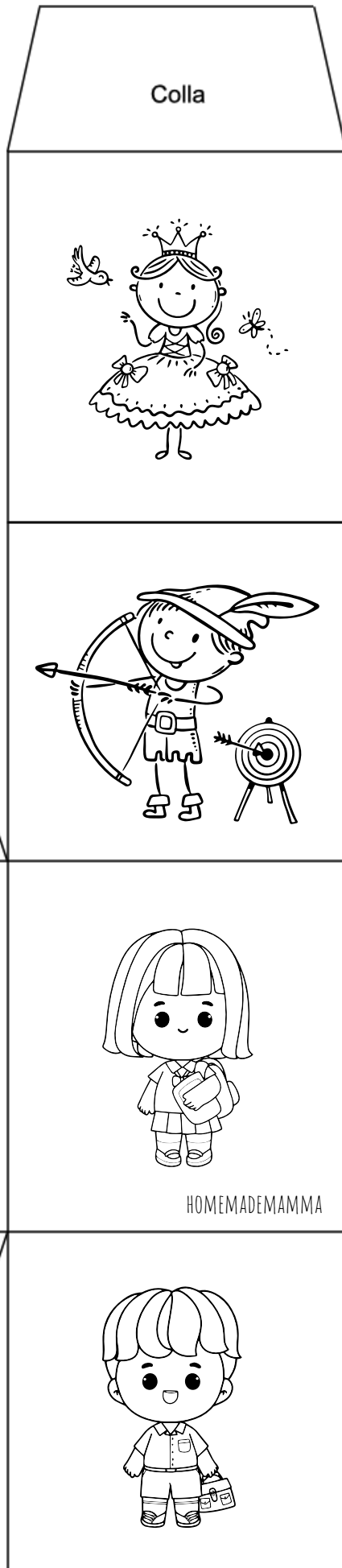


TRA I PERSONAGGI
FANTASTICI POSSIAMO
TROVARE:
GNOMI, FOLLETTI, FATE,
ELFI, ORCHI, MAGHI,
STREGHE, DRAGHI,
PIANTE ED ANIMALI
PARLANTI, UNICORNI,
TROLL...

ALCUNI
OSTACOLOREANNO,
ALTRI AIUTERANNO
IL PROTAGONISTA

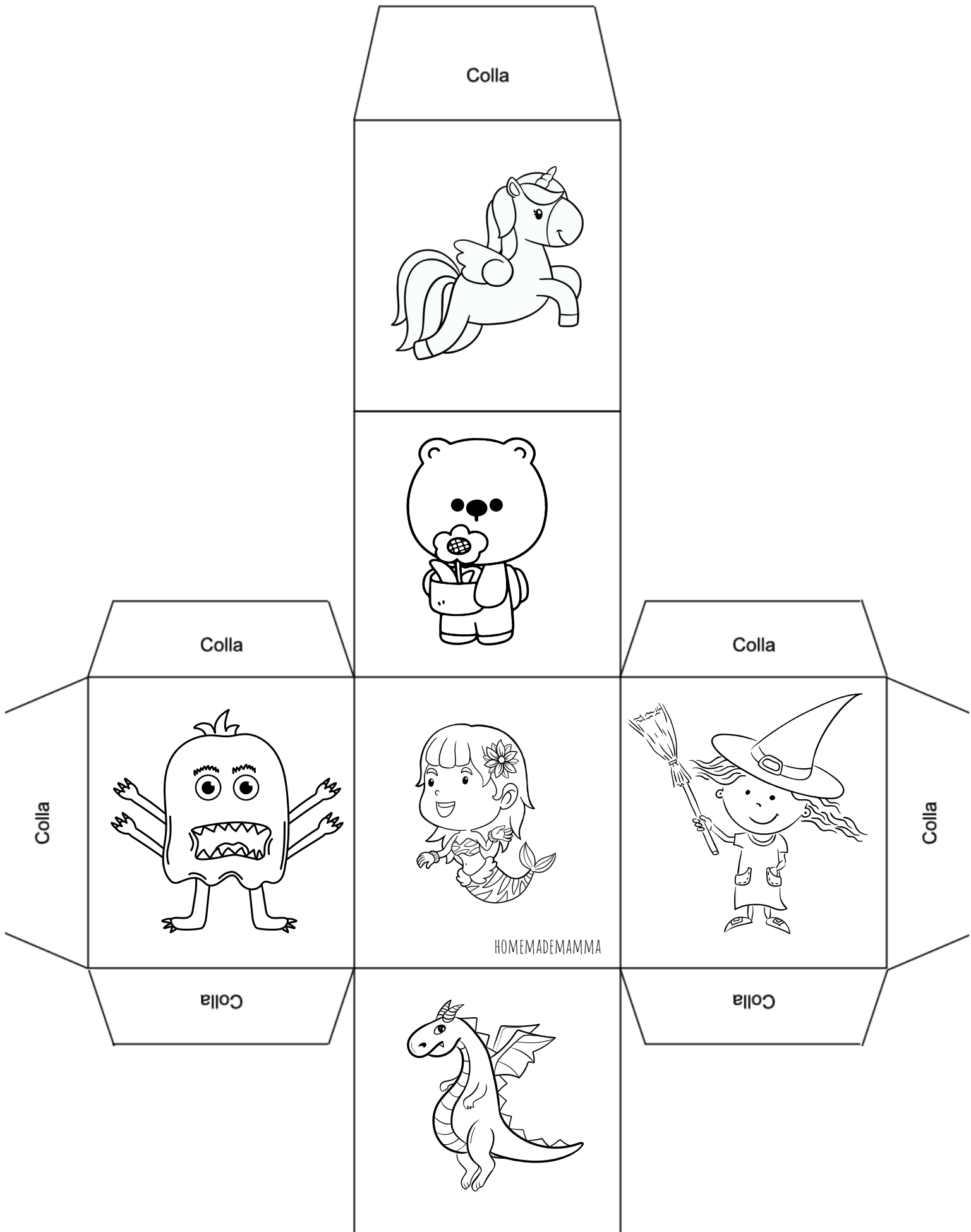


IL PROTAGONISTA



HOMEMADEMAMMA

I PERSONAGGI FANTASTICI



GLI OGGETTI MAGICI

