

Giuliano Olivotto

Daniele Zaccone

# I magnifici 7 della scrittura di Flash Fiction

**MILLE  
E NON  
PIU'  
MILLE**



Una piccola guida per cominciare

Scrivere una flash fiction è un'arte affascinante e sfidante: si tratta di raccontare una storia completa nel minor spazio possibile, dando vita a personaggi, emozioni e colpi di scena che catturino il lettore. È un esercizio di creatività pura, in cui ogni parola conta. Questo tipo di narrativa non lascia margine per divagazioni o sottotrame complesse, ma il suo impatto è potente e spesso lascia un segno indelebile.

# I magnifici 7 della scrittura di Flash Fiction

**1. Cos'è una Flash Fiction?** È una storia brevissima, di solito non oltre le mille parole. Ma non lasciarti ingannare dalla sua lunghezza ridotta: questo genere è capace di trasmettere emozioni profonde e di sorprendere il lettore con un finale che lascia senza fiato. La chiave sta nell'essere concisi e al tempo stesso evocativi. Caratteristiche principali:

- **Brevità:** Ogni parola deve avere un peso specifico, non c'è spazio per elementi superflui. La regola d'oro? Se una parola non serve alla storia, eliminala.
- **Conflitto:** Anche in poche righe, è fondamentale inserire una tensione centrale che regga la narrazione. Il conflitto può essere interno, tra personaggi, o con il mondo esterno.
- **Twist:** Un colpo di scena è spesso il cuore della flash fiction, quel momento che ribalta le aspettative e rende la storia indimenticabile.

**2. La Scelta del Punto di Vista (POV).** Il punto di vista è lo strumento attraverso cui il lettore vive la storia. Nella flash fiction, è cruciale scegliere un POV che amplifichi l'impatto emotivo e narrativo, dato il poco spazio a disposizione.

- **Prima persona:** Perfetta per un'immersione totale. Il lettore si sente dentro la testa del protagonista, condividendo emozioni e pensieri. Esempio: "Non potevo smettere di guardare il bicchiere incrinato. Era come il mio cuore: inutilizzabile." Pro: Intensità emotiva e immedesimazione. Contro: Visione limitata agli occhi del protagonista.
- **Seconda persona:** Coinvolge direttamente il lettore, come se fosse lui il protagonista. Tuttavia, è una scelta rischiosa e va usata con cautela. Esempio: "Sei nel bosco. Il vento ti accarezza il volto, ma non è una carezza gentile." Pro: Altamente immersiva. Contro: Può risultare forzata o artificiale.
- **Terza persona limitata:** Ideale per seguire un singolo personaggio con una certa distanza, mantenendo un tono narrativo più oggettivo. Esempio: "Clara fissava l'orizzonte, incapace di decidere se tornare indietro o affrontare l'ignoto." Pro: Equilibrio tra immersione e distacco. Contro: Meno intima rispetto alla prima persona.
- **Terza persona onnisciente:** Permette di esplorare più personaggi e situazioni contemporaneamente. Però, in una flash fiction, può risultare dispersiva. Esempio: "Clara fissava l'orizzonte, mentre, lontano da lì, qualcuno la osservava." Pro: Ampia visione. Contro: Difficile da gestire in poche parole.

**3. La Struttura:** Anche nelle storie brevi, una struttura solida è fondamentale. Pensa alla tua flash fiction come a un romanzo in miniatura: ha bisogno di un inizio, uno sviluppo e una conclusione.

- **Inizio (Incidente scatenante):** Entra subito nel vivo della storia. L'"in media res", ovvero iniziare nel mezzo dell'azione, è una tecnica molto efficace. Il lettore deve essere catturato fin dalla prima frase. [Esempio: "La pistola tremava nelle sue mani. Non avrebbe mai pensato di usarla."]
- **Sviluppo (Tensione e Conflitto):** Ogni parola deve guidare verso il climax. Non perdere tempo in dettagli inutili: ogni frase deve servire la storia. Usa descrizioni sensoriali per rendere tutto vivido.
- **Conclusione (Climax e Twist):** Sorprendi il lettore con un finale inaspettato ma coerente. Un buon twist è quello che ribalta le aspettative senza sembrare artificioso. [Esempio: "Premette il grilletto, ma la pistola fece clic. Solo allora si accorse del sorriso di lei: aveva tolto i proiettili."]

**4. Creare Personaggi Memorabili.** Non hai spazio per lunghe descrizioni, ma questo non significa che i tuoi personaggi debbano essere piatti.

- **Mostra, non raccontare:** Piuttosto che spiegare come un personaggio si sente, mostra le sue emozioni attraverso gesti e azioni. [Esempio: Invece di dire: "Era nervoso," scrivi: "Si sistemò il colletto per la terza volta, il piede che tamburellava sul pavimento."]
- **Dialoghi significativi:** Ogni battuta deve aggiungere qualcosa alla storia o al personaggio. Anche il sottotesto è fondamentale per caricare di significato le interazioni. [Esempio: Lei: "Non sei mai arrivato in tempo." Lui: "Forse non volevi che lo facessi."]

**5. Scrittura Immersiva e Moderna.** Una buona flash fiction trascina il lettore dentro la storia, facendolo sentire parte di essa. Per ottenere questo effetto, punta su una scrittura immersiva.

- **Show, Don't Tell:** Fai intuire le emozioni e i pensieri attraverso azioni e descrizioni. Non dire: "Il bosco era oscuro e inquietante," ma: "Le foglie scricchiolavano sotto i passi, spezzando il silenzio appena disturbato da un fruscio nei cespugli."
- **Usa i cinque sensi:** Coinvolgi la vista, l'udito, il tatto, l'olfatto e il gusto per rendere la scena più vivida. [Esempio: "Il profumo di erba tagliata la riportò all'estate del 1998, quando tutto sembrava possibile."
- **Dettagli specifici:** Sostituisci parole generiche con immagini precise. Non dire: "Camminava lentamente," ma: "Ogni passo sollevava una piccola nuvola di polvere nel sentiero."

**6. Il Twist: L'Elemento Sorprendente.** Il twist è l'ingrediente segreto che rende una flash fiction indimenticabile. Non deve essere una trovata forzata, ma una rivelazione che emerge organicamente dalla storia.

Tipologie di twist:

- **Rivelazione del personaggio:** Scopriamo che qualcuno non è chi sembrava. [Esempio: Il protagonista è il vero assassino.
- **Cambio di prospettiva:** Ribalta il punto di vista del lettore. [Esempio: Un cane racconta la storia senza rivelarlo fino alla fine.
- **Evento improvviso:** Un colpo di scena che cambia tutto. [Esempio: L'eroe scopre che la missione era una simulazione.

**7. La Revisione: Il Tocco Finale.** Una flash fiction perfetta nasce dalla riscrittura. Ogni parola è preziosa, e la revisione è il momento in cui elimini il superfluo e affini il tuo racconto.

- **Taglia senza pietà:** Se una frase non aggiunge valore, eliminala.  
Esempio: "Si sedette su una sedia di legno scricchiolante" diventa "Si sedette, il legno scricchiolò."
- **Leggi ad alta voce:** Questo ti aiuterà a individuare frasi poco scorrevoli o goffe.
- **Verifica il POV:** Assicurati che il punto di vista sia uniforme e coerente.

## E ora un piccolo **BONUS**



Se ti va, puoi ascoltare "L'ombra che attende" tratto dalla raccolta "The Gummy Bears Experience". Lo trovi sul canale Youtube dell'autore, Giuliano Olivotto, assieme ad altri racconti, qui: <https://youtu.be/qk1jFcRZP94>.

Terminato l'ascolto, puoi leggere l'analisi dettagliata nella prossima pagina. La struttura narrativa del racconto utilizza un modello lineare con climax finale, che si sviluppa in tre fasi principali: introduzione immersiva, sviluppo del conflitto e conclusione con twist.

**1. Inizio e atmosfera:** L'apertura immerge immediatamente il lettore in un'atmosfera soffocante: "L'opprimente umidità della terra mi avvolge come un sudario ghiacciato." Questa frase utilizza una metafora potente che stabilisce il tono cupo e claustrofobico del racconto. Il lettore viene portato nel cuore della situazione del protagonista senza bisogno di introduzioni lunghe o didascaliche. L'inizio in media res funziona perfettamente, poiché la storia comincia direttamente dal punto di maggiore sofferenza e tensione del protagonista.

**2. Protagonista e POV:** Il protagonista è un vampiro intrappolato nella terra consacrata, condannato a un'esistenza di sofferenza eterna. La scelta della prima persona è ideale: permette al lettore di vivere l'angoscia del protagonista e di empatizzare con la sua solitudine e il suo tormento. Frasi come "Sono condannato a questo abbraccio eterno" e "I miei pensieri si aggrovigliano come lombrichi" sono evocative e mantengono il focus sull'introspezione. Le descrizioni dei ricordi umani del protagonista ("Vedo i miei fratelli sorridere") aggiungono profondità al personaggio.

**3. Il setting:** L'ambientazione è evocativa e dettagliata. La terra consacrata non è solo una prigione fisica, ma un simbolo della punizione eterna. La descrizione dell'ambiente ("Il profumo di fiori che sbocciano nel buio") costruisce un contrasto tra la vita fuori e l'immobilità del protagonista. Le descrizioni sensoriali rendono vivida la percezione della prigionia. I dettagli, come "Il canto di un grillo nella notte", trasmettono la monotonia dell'eternità.

**4. Conflitto e sviluppo:** Il conflitto principale è la lotta contro l'immobilità e l'eterna sete. Il risveglio, segnato dal primo nutrimento del protagonista, rappresenta la svolta narrativa. La scena in cui il vampiro afferra il cinghiale è descritta con vividezza: "Quando le mie dita artigiano la bestia, sento il suo cuore battere frenetico sotto la pelle ruvida." L'uso di immagini come "Ogni goccia è come una scintilla che riaccende un fuoco spento" rende palpabile il ritorno alla vita.

**5. Twist:** Il finale lascia un'eco di ambiguità. La frase "Rinasco nell'oscurità" suggerisce che il risveglio del protagonista non è una liberazione, ma un ritorno a uno stato differente di sofferenza. L'idea che il risveglio sia solo un'altra forma di prigionia è originale che non si risolve, ma lascia uno spazio di inquietudine e interpretazione, amplificando l'impatto emotivo e intellettuale della storia.

**6. Dialoghi:** Non ci sono dialoghi diretti nel racconto, ma la narrazione interiore del protagonista svolge un ruolo simile. Le riflessioni sono ricche di emotività e rivelano la personalità del personaggio

**Ora tocca a te:** Indossa il casco dell'ispirazione, afferra gli strumenti della tua arte e costruisci storie che lascino il segno. Il tuo banco da lavoro è pronto: È l'occasione perfetta per testare la tua creatività, per raccontare qualcosa che lasci il segno o anche solo per divertirti e vedere dove ti portano le parole. Non vediamo l'ora di leggerti nel contest mensile di Navigando Parole **MILLE E NON PIU' MILLE.**