

LA ROSA DEI VENTI

«Scusa, non si può entrare qui. Stiamo svuotando l'immobile.»
Alzi lo sguardo fino a incontrare quello dell'operaio. Ha un forte accento straniero e i lineamenti consumati dal lavoro.

«Il proprietario era mio padre» rispondi, preparandoti a ricevere condoglianze e sguardi pietosi. Ciò non accade: l'uomo percepisce qualcosa nel tuo modo di fare – o forse è troppo oberato dalla fatica per perdere tempo con sciocchi convenevoli. Si sposta e ti lascia passare.

«C'è ancora qualcosa nello studio» dice. «Ti conviene sbrigarti, poi andrà tutto all'isola ecologica.»

Fai cenno di aver capito ed entri nell'ufficio – il piccolo mondo in cui tuo padre si ostinava a scrivere i ricordi di una vita vissuta per mare. Nessun editore si è mai interessato alle sue memorie e le cose non cambieranno adesso, solo perché è passato a miglior vita. Era obiettivamente un pessimo scrittore.

Sbuffi e ti guardi attorno. I tuoi fratelli hanno insistito affinché i ricordi personali di quell'uomo scostante, burbero e oberato dai debiti non andassero perduti. Ma cosa potresti salvare di una vita che non conosci in alcun modo?

L'occhio ti cade su un oggetto curioso adagiato sulla scrivania: è un medaglione decorato con una rosa dei venti. Al centro della stella c'è un pulsante: provi a premerlo, ma non accade nulla. A quel punto ti accorgi che vi sono anche delle piccole rotelline sul bordo, in corrispondenza delle varie direzioni. Facendole ruotare, appaiono numeri a una o due cifre sotto le nomenclature dei venti.

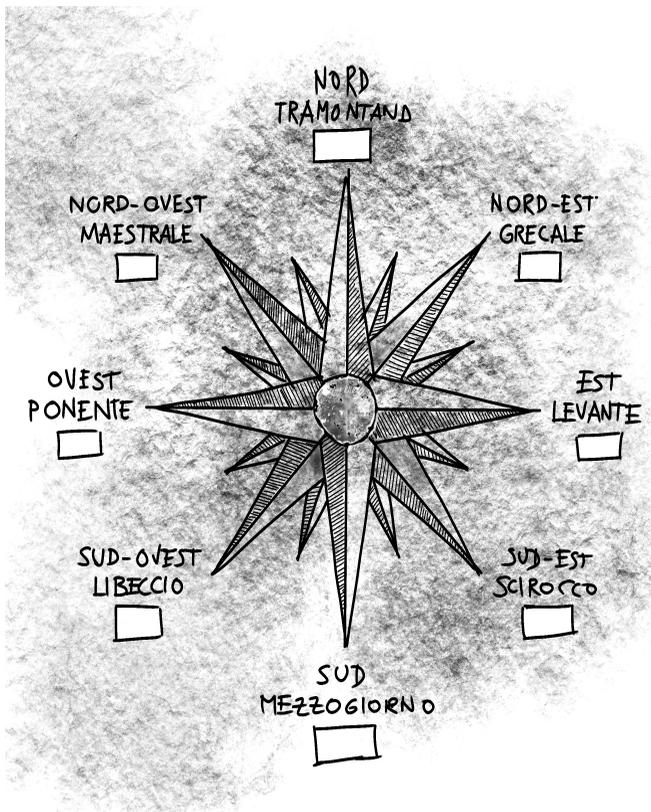
“Uno scrigno davvero peculiare” pensi. Degno di un uomo

strambo come Giovanni Ferrando.

La curiosità di scoprire cosa contenga l'oggetto supera in un istante la noia e il fastidio. Forse tra le proprietà di tuo padre è nascosta la combinazione. Chissà se questo fastidioso incombenente si trasformerà in una caccia al tesoro!

Per scoprirlo, non devi fare altro che voltare pagina, saltando da un paragrafo all'altro seguendo le istruzioni del testo.

LA ROSA DEI VENTI



1

L'ufficio di tuo padre è molto piccolo. Contiene soltanto una scrivania (vai al [2](#)) e un mobile intarsiato (vai al [3](#)). Alle pareti sono esposte delle cornici (vai all'[11](#)). Decidi cosa esaminare e vai al paragrafo corrispondente. Quando vuoi andartene, vai al [15](#). Puoi farlo in qualunque momento.

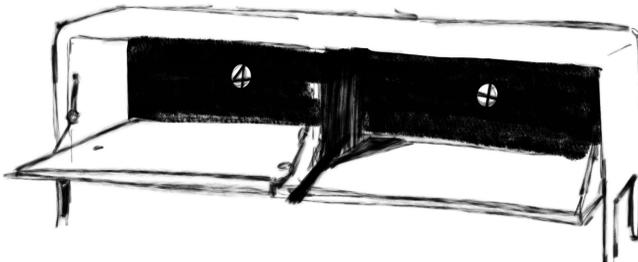
2

Penna, calamaio e fogli di brutta: Giovanni Ferrando era davvero un uomo di altri tempi. Puoi esaminare i suoi testi (al [5](#)) o aprire i cassetti della scrivania (al [6](#)). In alternativa puoi controllare il mobile intarsiato (al [3](#)) o le pareti (all'[11](#)).

3

Il mobile è di buona fattura, ma non prezioso, né tanto meno antico. Cosa ci faccia qui è un mistero. Provi a scuoterlo, cercando di aprilo, ma è chiuso ermeticamente. Decidi di passare alla vecchia scrivania (al [2](#)) o alle pareti (all'[11](#)).

4



Si è aperto! Ma come...? All'interno non c'è nulla, a parte due vecchie viti. Di colpo però avverti un senso di familiarità: sono identiche a quelle che premevi durante l'infanzia, simulando

fossero i bottoni di un ascensore. Le ante si richiudono a scatto. Puoi esaminare le pareti (all'[11](#)) o la scrivania (al [2](#)).

5

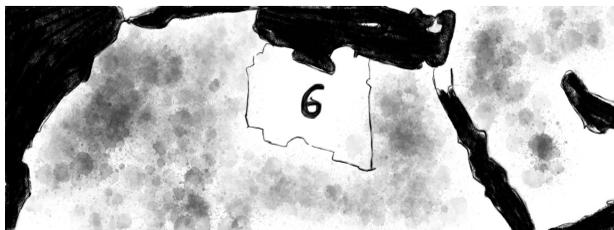


Tra i vari fogli di brutta trovi... una pagella? Non è tua e neppure di uno dei tuoi fratelli. Tuo padre è indicato come professore. È stato un insegnante? Ma quando è successo? Per il resto, gli scritti non contengono nulla di interessante. Torna al [2](#).

6

Il cassetto si apre con uno scricchiolio. All'interno trovi un vecchio orologio (al [12](#)), un tempietto in miniatura (al [13](#)) e una vecchia foto sbiadita (al [14](#)). In alternativa, torna al [2](#).

7



È una cartina del nord Africa. Tuo padre ha viaggiato molto, essendo un marinaio. Sotto la cornice non c'è nulla. Puoi passare a esaminare la scrivania (al [2](#)) o il mobile intarsiato (al [3](#)).

8

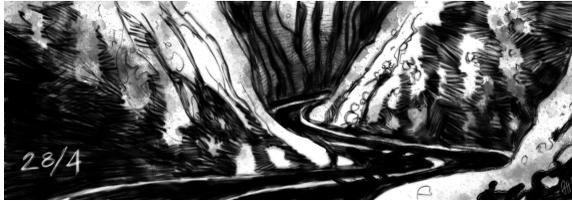


È una cartina di Genova, la città d'origine di tuo padre. Non ci hai mai messo piede, con buona ragione. Sotto la cornice non c'è nulla. Puoi esaminare la scrivania (al [2](#)) o il mobile (al [3](#)).

9

Se sei qui perché hai trovato quattro coordinate vai al [18](#). Se le hai trovate tutte e otto, vai al [19](#). Se sei qui per sbaglio, al [20](#).

10



Il quadro ti ha fatto sussultare: è la strada che percorrevate tra i monti per andare dai nonni materni, a Pasqua. La data corrisponde, ma tuo padre non l'ha mai percorsa, che tu sappia. Sotto il quadro trovi una piccola levetta. Puoi tirarla (al [16](#)) oppure esaminare la scrivania (al [2](#)) o il mobile intarsiato (al [3](#)).

11

L'intonaco sui muri è giallastro e coperto di muffa. Appese alle

pareti ci sono due cartine incorniciate, una a sinistra (all'[8](#)) e una a destra (al [7](#)). Accanto a loro si trova un quadro (al [10](#)).

12



L'orologio sembra bloccato: ticchetta, ma le lancette non si spostano. Torna al [2](#).

13



È il modellino di un tempio con cinque colonne, di sicuro un souvenir da qualche viaggio per mare. Torna al [2](#).

14



È il fotogramma di una gara. La persona ritratta ti sembra familiare: sul retro c'è una dedica. Dice: “*A Giovanni, grande cam-*

pione. Sempre con la massima ironia". Quindi tuo padre era anche uno sportivo – e chissà cos'altro. Torna al [2](#).

15

Hai capito come aprire il medaglione con la rosa dei venti raffigurata? In tal caso premi il bottone al centro e vai al paragrafo corrispondente alla soluzione. Se non hai capito come fare, o se sbagli risposta, vai al [20](#).

16

Tiri la leva, ma non accade nulla. Puoi tornare con l'attenzione alle pareti (al [11](#)), alla scrivania (al [2](#)) o al mobile (al [4](#)).

17

Se sei qui perché stai leggendo i paragrafi uno dopo l'altro alla ricerca della soluzione, beh, ti è andata male. Non è così che si risolve un corto! Vergognati!

18

Il medaglione si apre di scatto, rivelando... un piccolo origami di una girandola. Il ricordo ti colpisce come un fulmine: il vento per tuo padre erano le idee che soffiavano sulle persone, facendole girare felici anche solo di poter creare qualcosa. Riesci a sorridere per un istante al suo ricordo: è più di quanto avresti sperato quando hai messo piede in questa stanza.

Vai al [20](#).

19

Il medaglione si apre di scatto, rivelando... un piccolo origami

di una girandola. Il ricordo ti colpisce come un fulmine: il vento per tuo padre erano le idee che soffiavano sulle persone, facendole girare felici di poter creare qualcosa. Sorridi – ma poi noti che c'è una piccola scritta sulla carta che compone l'origami. D'istinto lo smonti, appiattisci le pieghe e leggi: “Se hai aperto il medaglione, ciò significa che mi conosci bene. So chi sei. Volevo che questo fosse il mio ultimo messaggio per te; volevo dirti che un conto è essere una banderuola, che subisce il vento e ne viene sballottata, e un conto è essere una girandola, che grazie al vento si anima e produce allegria. Belle parole, vero? Ma la verità è che, ripensando alla mia vita, nulla di ciò che ho prodotto mi ha reso davvero felice. Sono stato insegnante, marinaio, artista, campione sportivo – e ora sono un vecchio, chiuso in questa stanza, a morire solo come un cane. Ho pensato e ripensato, e infine capito che non c'è alcun messaggio che io possa lasciarti, se non il mio esempio negativo. Non essere come me. Questa è l'unica cosa che posso insegnarti”.

Vai al [20](#).

20

«Scusami. Noi dobbiamo andare.» La voce dell'operaio ti desta dai tuoi pensieri, riportandoti alla realtà. Lasci scivolare il medaglione in tasca, poi riservi un ultimo sguardo alla stanza e un saluto muto all'uomo di cui porti il cognome.

«Smontate pure» dici. «Non c'è nulla di importante qui.»

FINE

SOLUZIONE DEL CORTO

Ogni immagine corrisponde a un vento e contiene al suo interno un numero.

Tramontana: una strada tra i monti. La data 28/4 è in realtà una divisione che dà come risultato 7.

Grecale: un tempio greco con 5 colonne.

Levante: una leva apre le ante del mobile. La testa della vite di sinistra mostra il numero 4.

Scirocco: il famoso attore e maestro di vita Rocco Siffredi sugli sci. Ha una pettorina con il numero 17.

Mezzogiorno: orologio bloccato sulle 12, che è appunto mezzogiorno.

Libeccio: anche detto "africo". La Libia, in Africa, ha segnato sopra il numero 6.

Ponente: sotto ai municipi di Sestri Ponente e Medio Ponente a Genova è indicato nel mare il numero 13.

Maestrale: sulla pagella è indicato il numero 8.

Il bottone al centro corrisponde al numero 9, che è mediano di tutti i venti sommati tra loro (totale 72, diviso 8) nonché dei due set di nord-sud-ovest-est (totale 36, diviso 4) e dei venti intermedi (totale 36, diviso 4). È possibile trovare la soluzione con solo quattro venti, purché tutti appartenenti allo stesso set, oppure con tutti e otto.