

# 3<sup>a</sup> prova Corvonero



5<sup>a</sup> Casa  
di Hogwarts

Back to Hogwarts





## Casa Mantaviola - Wingedray

“Se invece in Mantaviola sarete destinati  
empatia e curiosità avete per natura  
legilimanzia ed intuito, per ciò siete rinomati  
e l'arte della mediazione è dote in voi sicura”

### Aspetti Caratteriali

Gli aspetti caratteriali sono racchiusi in tre macro-aree:

**1. Neutralità:** capacità di mediare tra realtà e punti di vista differenti, imparzialità. Da ciò ne consegue una scarsa competitività, non c'è desiderio di primeggiare ed i Mantaviola non ricercano la fama. Questo porta ad avere dei pregiudizi sugli studenti della Casa, che possono essere ritenuti ambigui ed imperscrutabili per la loro tendenza a non prendere posizione e a non schierarsi. Spesso la caratteristica di mediazione tra realtà diversa proviene dalle origini Mezzosangue di studenti con un genitore Babbano ed uno Mago/Strega.

**2. Empatia:** Persone molto intuitive, comprendono le motivazioni e le emozioni altrui al di là delle apparenze. Questa sensibilità gli permette di avere un ottimo rapporto con la natura e gli animali. Generalmente chi è predisposto alla Legilimanzia appartiene a questa Casa.

**3. Curiosità:** i Mantaviola non sono assidui e costanti nello studio, ma sono molto curiosi nei confronti di ciò che non conoscono. Sono grandi osservatori del mondo che li circonda, e spesso per questo amanti dei viaggi verso mete non convenzionali.

**Viola:** Colore per antonomasia associato alla magia, nasce dalla mescolanza di rosso (passionalità, impulso) e blu (mansuetudine, saggezza). Rappresenta dunque un punto di incontro tra realtà differenti, esprime moderazione. È un colore nobile, simbolo delle origini aristocratiche del fondatore della casa [vedi oltre]. Infine, il viola ha spesso una valenza ambigua, viene considerato sfortunato da molti che non ne comprendono il reale significato, così come gli studenti di Mantaviola vengono spesso fraintesi.

**Bianco:** Il colore secondario della Casa è simbolo per eccellenza di neutralità e pacifismo, sta a rappresentare la natura mansueta dei Mantaviola.

### Elemento naturale della Casa: la Folgore

Tutte le Case sono associate ad uno dei classici elementi naturali. Abbiamo pensato che il fulmine potesse essere un buon rappresentante di Mantaviola poiché – oltre ad essere naturalmente caratterizzato dai colori simbolo della Casa - è il risultato di una combinazione di fattori diversi, generandosi infatti tra due corpi con elevata differenza di potenziale elettrico. Il significato di potenza ed irruenza del fulmine potrebbe sembrare contrastante con l'indole mite dei Mantaviola, ma viene attenuato in quanto rappresenta un aspetto della vita del Fondatore che questi si lascia alle spalle [vedi oltre]. Infine il fulmine simboleggia la capacità di scaricare le tensioni con il minor danno possibile, poiché permette di scaricare in un unico punto l'enorme quantitativo di energia creato da un'interazione.

### Animale simbolo della Casa: la Manta Gigante

Nella cultura Maori simboleggia mistero e magia.

Dall'aspetto può apparire spaventosa, ma in realtà è molto mansueta e curiosa verso l'uomo: un animale dunque vittima di pregiudizio che può essere compreso solo da chi guarda oltre le apparenze. È una creatura marina (una classe non rappresentata nelle quattro Case canoniche) che tuttavia sembra quasi volare a causa della conformazione delle sue pinne, facendo dunque da ponte tra due realtà differenti, unendo acqua ed aria.





# Walterius Wingedray

## I primi anni

Walterius Wingedray (medievale, date sconosciute) fu il terzo figlio di Barrington Wingedray, sovrano della piccola Isola di Gigha<sup>1</sup>. Essendo il più giovane dei figli e legato da un fortissimo affetto ai fratelli maggiori, non provò mai il desiderio di succedere al trono del padre, né tantomeno fu addestrato all'arte della guerra, data la natura pacifica ed indipendente dell'isola. Amava recarsi al villaggio per osservare la comunità di pescatori, sebbene il popolo non lo apprezzasse del tutto, avvertendo una certa diffidenza verso il Principe. Egli non celò mai la sua identità tra il volgo indossando i nobili colori della casata, il viola ed il bianco, tuttavia mantenne segreta la sua natura di mago. Walterius era infatti versato nelle arti magiche come il padre ed i fratelli; la madre, invece, era Babbana. Curioso di natura e insofferente alle ristrette dimensioni di Gigha, Walterius soleva volare a cavallo del suo manico di scopa verso le altre isole Ebridi e lungo le scogliere della contea di Argyll. Fu in uno di questi viaggi che si imbatté per la prima volta in una Selkie<sup>2</sup>. La creatura, ferita alla pinna caudale, era rannicchiata su uno scoglio quando Walterius la raggiunse. Il principe provò a parlarle, ma la Selkie in risposta emise un lungo stridio in linguaggio maridese, che il mago non comprendeva. Volendo comunque aiutarla eseguì un

D'istinto, erano urla

Incanto di Guarigione sull'arto ferito e la Selkie si tuffò nei flussi. Walterius seguì la creatura sott'acqua. Improvvisamente quelle che strazianti si trasformarono in un canto melodioso. Ben presto però la creatura si inabissò, e il principe dovette ritornare in superficie. Da allora tornò più volte nei pressi di quella scogliera in cerca della Selkie. La creatura, riconoscente per il suo salvataggio, non tardò a farsi trovare. Lei e il principe dialogarono in numerose occasioni nelle rispettive lingue, cercando di intendersi e imparando reciprocamente l'uno dall'altra. Walterius inoltre possedeva il raro dono di una predisposizione naturale alla Legilimanzia, che l'aiutava ad interpretare quello che la Selkie non riusciva a spiegare a gesti. Il principe tuttavia non conosceva incantesimi per respirare sott'acqua, dunque era costretto ad immergersi e riemergere di continuo per ascoltare il canto della creatura nella sua forma musicale.

## L'incontro con Rowena Ravenclaw

Erano trascorsi mesi da quel primo incontro quando Walterius Wingedray conobbe Rowena Ravenclaw. La bella dama di scogliera passeggiava lungo la spiaggia di uno dei suoi possedimenti quando notò l'uomo che curiosamente continuava a tuffarsi in acqua. Finalmente anche la Selkie emerse. Rowena rimase ad osservare di nascosto i due che parlavano, fino a che il principe non tornò sulla spiaggia a recuperare il suo manico di scopa, nascosto tra gli scogli. Fu allora che Rowena gli si avvicinò, ammirata. Non aveva mai saputo di un mago che comprendesse il linguaggio dei Maridi, generalmente così ostili all'uomo. Walterius, dal canto suo, non era a conoscenza dell'esistenza del popolo del mare prima di incontrarne una rappresentante. La dama aveva molta conoscenza da condividere, e la sua erudizione era nettare per la curiosità del principe.

1. Isola scozzese di ridotte dimensioni facente parte delle Ebridi Interne

2. I Maridi scozzesi

Rowena gli insegnò l'Incanto Testabolla per poter respirare sott'acqua, ma non lo seguì mai nelle profondità marine, accontentandosi di ascoltare i suoi racconti al ritorno. Fu così che nacque una salda amicizia tra i due, che sarebbe durata negli anni a venire.

## La scelta della manta come stemma personale

Quando Rowena narrò a Walterius delle belle Sirene dei mari caldi, il Principe decise di lasciare le coste scozzesi e partire per assecondare la sua curiosità. Volò fino al continente africano, così vasto e ricco di misteri.

Fu nelle calde acque del Mar Rosso che Walterius scoprì delle maestose creature marine che vivevano pacificamente assieme alle Sirene e fluttuavano nel mare con l'eleganza di uccelli in volo.

La specie gli era sconosciuta, dunque decise di darle il proprio nome<sup>3</sup>. Ne rimase così affascinato che tempo dopo, rientrato in Scozia, decise di adottare quelle incantevoli creature – le mante giganti, come le conosciamo oggi – come suo stemma personale, abbandonando quello regale paterno dalle tre saette bianche in campo viola<sup>4</sup>, ma mantenendone inalterati i colori: Walterius unì così la discendenza familiare ad un simbolo personale che simboleggiava l'inizio del suo viaggio alla scoperta di civiltà e creature magiche sconosciute.

## I viaggi formativi

Walterius non si limitò ad esplorare i mari delle Sirene, ma viaggiò attraverso il continente per oltre un anno a cavallo del suo manico di scopa. In Egitto incontrò le fiere Sfingi del deserto che custodivano i segreti dei faraoni, poi proseguì il viaggio verso sud ovest, inoltrandosi nelle ampie regioni boschive. Qui incontrò piccole comunità di maghi che vivevano a stretto contatto con la natura, nascosti dal resto del mondo, sotto la guida spirituale di saggi e sciamani. Questi popoli spesso si dimostrarono diffidenti nei confronti del Principe straniero, che però dimostrò sempre umiltà e intenzioni non belligeranti, attendendo anche mesi prima di essere accettato dalla comunità. Nel frattempo mantenne una corrispondenza attiva con Rowena, alla quale inviava resoconti delle sue scoperte per mezzo di uccelli esotici. Nel folto delle foreste Congolesi gli sciamani si acclimatarono alla presenza di Walterius, tanto che ebbe modo di osservare – ed è la prima testimonianza rinvenuta in merito – i potenti incantesimi di trasfigurazione compiuti dai maghi africani col solo utilizzo delle mani, senza ausilio di bacchetta. Ne fu affascinato e sbalordito, tuttavia non riuscì mai a replicarli. Quando si apprestò a lasciare la comunità, uno degli sciamani anziani gli rivelò – come segno di profonda fiducia – l'esistenza di Uagadou, la più grande scuola di magia del continente. Gli venne accordato il permesso di raggiungere l'istituto assieme ad una giovane strega, che volò con lui sul suo manico di scopa guidandolo attraverso le nebbie delle vicine Montagne della Luna. Walterius tenne fede alla parola data e non rivelò mai la segreta ubicazione della scuola, né tantomeno la segnò sul diario e sulla mappa che compilò di proprio pugno durante il viaggio. Si trattava in effetti di pergamene incantate, che rispondevano al tocco della bacchetta del mago rivelando informazioni dettagliate relative alla località indicata. La reliquia è attualmente conservata ad Hogwarts in una teca di cristallo nell'ufficio del Preside, ed è uno dei pochi lasciti materiali di Walterius giunti fino ai giorni nostri. Il Principe non lasciò l'Africa da solo: a lui si unì Kwame, la giovane strega che lo aveva condotto alle Montagne della Luna. Lo spirito della giovane era guidato come il suo, da curiosità per il nuovo e forte interesse per popoli diversi dal suo, così insieme attraversarono il Mar Rosso per addentrarsi in Persia e da lì alla scoperta dell'antica magia orientale.

3. Ray è la parola inglese per il pesce razza, e nella sua estensione per manta (manta ray). Tuttavia significa anche raggio, che è il significato originale attribuito al cognome.

4. Wingedray tradotto con "raggio alato" indica il fulmine che divampa in cielo, mentre nel significato di "razza alata" si riferisce alla manta gigante.



### La fondazione di Hogwarts e il rapporto con gli altri fondatori

Dopo numerosi anni trascorsi in Asia, Walterius e Kwame fecero finalmente ritorno in Scozia. Il mago si ricongiunse alla vecchia amica Rowena e le narrò dei diversi popoli che aveva incontrato nei suoi viaggi, delle diverse magie in cui si era imbattuto. La saggia Ravenclaw si dimostrò entusiasta a seguito del racconto di Uagadou: ebbe l'idea di istituire anche in patria una scuola di magia per trasmettere alle generazioni future di maghi e streghe il sapere magico nelle sue diverse sfaccettature. Fu così che Walterius e Rowena si unirono ai nobili Godric Griffyndor, Helga Hufflepuff e Salazar Slytherin nella creazione della scuola di Magia e Stregoneria di Hogwarts. Tutti sanno che il luogo della fondazione di Hogwarts fu scelto da Rowena, ma non molti sono a conoscenza che tale decisione fu influenzata dalla presenza di una colonia di Selkie nel grande Lago Nero situato alle pendici della collina su cui in seguito venne edificato il castello. Rowena ritenne quel posto propizio, in memoria del primo incontro col caro amico che era stato d'ispirazione per l'ambizioso progetto. Walterius fu lieto di sentirsi a casa dopo lunghi peregrinaggi e di poter conoscere e collaborare con maghi e streghe così differenti tra loro. Fu a sua volta benamato da tutti loro: con Rowena ritrovò la vecchia complicità mai dimenticata, Helga ne ammirava la comprensività e Godric lo spirito intraprendente. Salazar tuttavia gli fu ostile: sebbene conoscesse i Wingedray come famiglia di Purosangue, era contrariato per la natura Mezzosangue di Walterius – nato, come detto, da madre Babbana. Salazar inoltre disprezzava la scelta di Walterius di adottare un nuovo stemma e distaccarsi da quello paterno; ciononostante, fu proprio Walterius a cercare di mitigare la violenta lite scoppiata tra Godric e Salazar prima dell'abbandono definitivo della scuola da parte di quest'ultimo.

### Studio dell'Etnologia Magica & Fantasma della Casa: La Viandante del Vento

Rowena suggerì a Walterius di tenere delle lezioni sui suoi viaggi, ma il Principe preferì dividere l'incarico con l'amica Kwame: essendo figli di due culture diverse, avrebbero meglio contribuito ad ampliare le prospettive degli studenti. Kwame tuttavia non poté insegnare a lungo: contrasse un morbo sconosciuto che nemmeno la magia fu in grado di curare, e perì dopo pochi anni dal suo insediamento ad Hogwarts. Troppo giovane e attaccata alla vita, decise di non lasciare il mondo mortale ma di rimanervi come fantasma. Si dice che grazie alla sua curiosità sia la più profonda conoscitrice dei segreti della scuola. Tutt'oggi è un fantasma con cui gli studenti non faticano a relazionarsi una volta superato il timore iniziale: ella è di indole mite e ben disposta a narrare le storie dei suoi viaggi, sebbene siano trascorsi secoli. Tra i diversi studenti ispirati dai suoi racconti ricordiamo il magizoologo Newt Scamander, noto per i suoi viaggi attorno al mondo alla ricerca di Animali Fantastici.

### La Casa Wingedray (Mantaviola): Gli studenti

Walterius Wingedray, così come gli altri fondatori, istruì il cappello di Godric Griffyndor sulle qualità che desiderava nei suoi studenti. Scelse così di accogliere nella sua Casa maghi e streghe che presentassero tratti caratteriali simili ai suoi: curiosità, empatia, una naturale comprensione della natura umana ed animale. Numerosi studenti negli anni hanno manifestato le stesse doti di Legilimanzia appartenenti a Walterius e parimenti la capacità di mediare tra realtà diverse senza prendere posizione. Tuttavia, gli studenti di Mantaviola hanno altresì la cattiva reputazione di essere ambigui ed imperscrutabili proprio per la loro tendenza a non schierarsi nemmeno in favore degli amici. Ancora oggi la Casa Mantaviola accoglie un gran numero di studenti Mezzosangue. Poco competitivi per natura, gli studenti di questa Casa non tengono in gran conto la Coppa delle Case, impegnandosi solo nelle materie a loro più gradite, in particolare molti Mantaviola sono amanti del volo e della Cura delle Creature Magiche. I punti guadagnati sono segnati da una clessidra contenente gemme di ametista viola. Il direttore della Casa è Madama Rolanda Bumb, insegnante di Volo e arbitro imparziale di Quidditch.

### La Casa Wingedray (Mantaviola): la Sala Comune

Walterius Wingedray scelse di collocare la Sala Comune dei suoi studenti al quarto piano del castello di Hogwarts, a metà strada tra i cieli in cui nasceva la folgore dello stemma paterno e la superficie del Lago Nero, ospitante i suoi amici Maridi. La Sala, a pianta rettangolare, è l'unica a godere di un'ampia terrazza affacciata sul lago, con un'ottima vista sul parco del castello. È arredata riccamente con i colori nobiliari dei Wingedray e adornata da cimeli di viaggio di diverse epoche, comprendenti antiche mappe, bussole di ottone e reperti marinari. L'entrata è nascosta dietro un pesante arazzo incantato raffigurante due eserciti medievali in guerra: gli studenti di Mantaviola devono convincere i soldati a smettere di combattere perché l'arazzo si sollevi rivelando la porta di ingresso.





## Personaggi alternativamente smistati in Mantaviola:

- **Madama Bumb** è la direttrice dei Mantaviola. Il suo smistamento in questa Casa è dovuto alla sua fama di essere una persona corretta ed imparziale: non per niente queste doti, unite alla sua innata passione per il volo, le hanno permesso di essere designata anche come arbitro di Quidditch della scuola.
- La casa celebre per essere la culla dei Mezzosangue non poteva non scegliere quella che sarebbe diventata l'insegnante di Babbanologia, **Charity Burbage**. La sua straordinaria capacità di mediazione le permette di cogliere con facilità l'interdipendenza tra comunità magica e babbana, anche in virtù delle sue origini mezzosangue. In quanto conciliatrice, sarebbe entusiasta se gli studenti ai quali insegna progettassero una carriera nelle relazioni con i Babbani e una vita con loro, unendo così due realtà differenti.
- **Remus Lupin**. La sua stessa essenza, metà uomo e metà animale, è un simbolo considerevole per l'intermediazione di mondi diversi: egli cercava di mitigare il suo esser Lupo Mannaro, in quanto voleva evitare che questo aspetto influenzasse la sua vita (mentre, ci sono Lupi Mannari che rifiutano la loro parte umana per vivere in branco). Questa condizione "ibrida", infatti, non è stata di ostacolo alle sue straordinarie qualità empatiche, come si evince dallo stretto rapporto che sa creare con Harry e con gli altri studenti. D'altra parte, il fatto che da giovane, durante le angherie dei Malandrini, decidesse di non prendere parte alle vessazioni ma nemmeno di contrastarle, ne fa un personaggio ambiguo e neutrale.
- **Arthur Weasley** è stato scelto in questa casa in virtù della sua passione e curiosità per i babbani, che lo hanno portato a diventare l'ufficiale mediatore tra i due mondi, lavorando presso l'Ufficio per l'Uso Improprio dei Manufatti Babbani: infatti nonostante le sue ottime capacità magiche gli permettessero di ambire a incarichi di alto livello, egli preferisce un lavoro che stimoli il suo essere "filo-babbano", anche se ciò implichi svolgere mansioni non molto importanti. I suoi atteggiamenti neutrali e da mediatore si rivelano molto utili anche per sanare i numerosi litigi famigliari, soprattutto tra la moglie e i figli Fred e George.
- **Charlie Weasley** è stato smistato in Mantaviola dal Cappello Parlante per il suo amore e legame con il mondo naturale ed animale. Sviluppa una particolare propensione nei confronti dei draghi che lo porta a decidere di dedicare la vita a queste creature – andando a studiarle in Romania -, a discapito di un possibile futuro nel mondo del Quidditch. Infatti nonostante le sue incontrastate abilità nel volo, che ne hanno fatto prima un ottimo cercatore e poi capitano della squadra della Casa, il suo rifiuto per la fama e il desiderio di viaggiare lo hanno spinto a partire per la Romania e studiare i draghi.
- **Dean Thomas**. L'essere cresciuto con la madre babbana, senza sapere di avere un padre mago, ha fatto sì che rimanesse molto vicino al mondo non magico. Non ama schierarsi apertamente, come si nota durante il litigio tra Seamus e Harry, ma la sua empatia ed intuitività gli fanno comprendere subito la sincerità di Harry. Nonostante sia un amante del Volo, come si nota dal suo contributo nella squadra della Casa, per la sua scarsa competitività non ha mai voluto un ruolo di spicco nel Quidditch.
- **Newt Scamander**. Magizoologo di fama mondiale, è stato smistato in Mantaviola in quanto viaggiava per scoprire le creature del mondo magico, per le quali nutriva una particolare affinità e curiosità. Ha un carattere molto timido, e per questo si sente a più agio con le creature che con le persone. Nonostante abbia raggiunto la fama con il suo libro "Animali fantastici: dove trovarli" non ne gode: il suo unico interesse era istruire i suoi colleghi maghi e streghe a non aver paura delle creature con cui entrava a contatto. Essendo in estrema empatia con esse, era a conoscenza della loro utilità e del loro temperamento generalmente innocuo, al di là dell'apparente aggressività.