



PREFAZIONE ALLA PROVA CORREDATA DA BREVE SPIEGAZIONE

Senza dubbio una delle prove più difficili, per la complessità dell'elaborato, nonché dell'impostazione: come fare una intera Casa, tale per cui sia canonica e plausibile? Come collegarla al resto? Come sviluppare un'idea in maniera omogenea? La Casa Serpeverde ha optato per un'impaginazione sullo stile del vecchio Pottermore, dividendo l'elaborato in più sezioni, ciascuna non contenente il solo argomento il cui titolo recita, bensì dando a quello più rilevanza: infatti, essendo il progetto del tutto omogeneo, come si potrà vedere leggendo, sarebbe stato impensabile, nonché infattibile, separare totalmente le parti, in modo che nessuna entrasse nel merito delle altre. Per esempio, nella sezione sulla Fondatrice, emergeranno le caratteristiche dell'intera Casa, così come nella storia del fantasma, o ancora nel Dormitorio.

Ogni parte di questa prova è imprescindibile dalle altre, e proprio come fosse un buon libro o un saggio, ogni elemento è inanellato all'altro, e solo a lettura ultimata si avrà la sensazione di tridimensionalità dell'elaborato, essendo che in ognuna delle sezioni si dice qualcosa di nuovo delle precedenti.

Quanto al testo in sé, è diviso in due forme, se così possiamo chiamarle: la prima, scritta in maniera impersonale, spiega l'argomento trattato; la seconda, con la dicitura "Pensieri di J. K. Rowling", fa parlare l'autrice stessa, con commenti e aggiunte al testo, proprio come era solita fare in Pottermore.

Tutti i nomi sono stati scritti in lingua originale, e della casa si cita soltanto il nome in lingua inglese, lingua nella quale è stata pensata la prova: e tuttavia, poiché si richiedeva pure il nome italiano, vi è una sezione apposita nella quale, in un commento esterno, si racconta di come sia stato tradotto nelle molteplici edizioni della Salani.

Infine, l'elaborato è stato pensato per essere del tutto compatibile con l'araldica medioevale, seguendo colori e schemi, avvalendoci di testi autorevoli la cui bibliografia è stata riportata in coda al testo; quanto al resto, poi, l'ambientazione, con gli abiti e e strumenti, è quella delle isole irlandesi e britanniche del X secolo d.C., attraverso le quali si svolge la vita della Fondatrice di questa casa, motivo per cui la scelta dell'elemento associato è stata effettuata, per forza di cose, sulla filosofia in voga nel medioevo europeo. Nella speranza che l'elaborato Serpeverde circa Casa Buckhunt risulti ai vostri occhi, come è risultato ai nostri, organico, omogeneo e senza sbavature, vi si augura una piacevole e proficua lettura, e chissà non desideriate pure voi, come a noi è successo, di innamorarvi del Cervo e delle malinconiche vicende di Brigit Buckhunt.



THE SORTING HAT HAS PLACED YOU IN
BUCKHUNT



Now let **J.K. Rowling** tell you about Buckhunt...

[Read your welcome message](#)



Scheda Riassuntiva

Fondatrice: Brigit Buckhunt*

Reliquia della Fondatrice: Lira di Carria*, o Lira Bianca

Emblema: Cervo maschio

Elemento associato: Spirito (o Quintessenza, o Quinto Elemento, o Etere)

Colori: Bianco e Viola

Caratteristiche: Sensitività, Ricettività, Creatività, Empatia, Introspezione, capacità artistica

Pregi: Sensibili, Empatici, intuitivi, Si prendono cura delle cose, ottimisti, apprezzano le piccole cose della vita, duttili (poiché si adattano facilmente ad ogni condizione)

Difetti: Pigri, indolenti, permalosi, arroganti, narcisisti, drammatici, fatalisti, egocentrici, procrastinatori, svampiti

Sala comune: Dietro l'arazzo di un paesaggio boschivo con animali al pascolo e in corsa, nel Corridoio degli Arazzi, Primo Piano

Direttrice: Bathsheda Babbling

Fantasma della Casa: Lady Violet de Lacy, soprannominata Visionary Violet

*La pronuncia del nome è, in italiano, assimilabile a "Brighit Baccant" e a "Càrria"



La Casa Del Sentire

"I componenti di questa Casa sono Amanti del Bello che provano catarsi nell'esperire l'Arte e che vengono totalmente assorbiti e plasmati dal linguaggio universale di essa. Si evolvono e si arricchiscono nella imperitura ricerca che compiono verso la Bellezza, che si rivela essere poi un'evoluzione personale intellettuale grazie ad una giusta dose di introspezione del Sé. Dedicano la vita a comprendere la realtà per mezzo di strumenti provenienti dall'anima, le opere d'arte, perciò la loro creatività si introflette ed estroflette per gettare le basi di una nuova sensibilità a livello mondiale. Il loro sentimento cerca di coinvolgere tutti, infatti per loro l'arte non è solo estetismo, ma anche protesta, richiesta d'aiuto, spesso non solo propria dell'artista, ma del sentire comune di tutti.

Per questi motivi, essi spesso richiedono diversi momenti di estraniamento al fine di elaborare tutte le sensazioni provate: le loro idee sono un parto dovuto ad un isolamento positivo e produttivo. Parlare con una persona del genere vuole dire ricevere sicuramente ascolto e amore, ma è difficile invece il contrario, proprio per l'ermetismo di queste persone." Inizia così il capitolo dedicato ai Buckhunts nel testo "Le Case di Hogwarts, un'analisi comparativa", scritto dalla celebre strega del XIX secolo Lavinia Lavender, e tutt'ora in uso nelle lezioni di Storia della Magia, nonché volume imprescindibile nelle biblioteche di ogni mago degno di tale nome. Sulle belle parole di Lavinia, allora, chiediamoci: cos'è un Buckhunt?

Cosa cercava Brigit nei suoi studenti? Cosa rende la casa del Cervo diversa dalle altre, e perciò complementare? Ebbene, la principale caratteristica, quella attorno alla quale ruotano tutte le altre, e che da quella dipendono, è la Sensitività, la capacità di Sentire. Ma cosa, esattamente?

il mondo, nella sua totalità di sfumature: tutti, certamente, possono percepire i colori, le emozioni, e i suoni, ma pochi posseggono un animo predisposto a cogliere tali cose nella loro essenza più pura, come espressione dell'opera naturale. Chi possieda la chiave per leggere il mondo, sa interpretarlo e perciò armonizzarsi con esso, e da esso creare qualcosa la quale, poiché nata sull'armonia delle forme e dei pensieri del reale, è per forza Bella. E cos'è questa creazione, se non Arte? E dunque tale è l'approccio dei Buckhunt verso il mondo, come questo fosse un enorme dipinto da studiare ed amare in ogni sua parte, un velo da sollevare per comprenderne l'anima che sta dietro. Questa Sensitività è anche Sensibilità, perché l'animo di un membro di questa casa è come una corda che vibra ogni volta che recepisce stimoli dall'ambiente, e perciò, più di ogni altra casa, essi sanno leggere nel cuore degli altri, interpretandone, quasi per istinto, emozioni e pensieri; da ciò discende il pregiudizio, non sempre errato, che essere un Buckhunt significhi necessariamente essere un Legilimante di professione o di fama dichiarata. Spesse volte capita, invece, che i membri di questa Casa sviluppino una naturale connessione, derivata dall'Armonizzazione del loro animo col mondo, con le creature magiche di ogni sorta: infatti, numerosi Magizoologi appartennero al Cervo, soprattutto quelli che scelsero di essere addestratori; Cura delle Creature Magiche è una delle materie più amate in generale, e quella dove in media un po' tutti i Buckhunt riescono meglio.

Cosa accade, però, quando il Sentire, quando l'Armonizzazione, non avviene verso l'esterno ma verso l'interno di se stessi? Ecco che il Buckhunt si trasforma in un veggente che, in perfetto equilibrio, raccoglie le energie esterne e le fa scorrere dentro sé, apprendendo le variazioni dell'anima del mondo, e scolasticamente risultando naturalmente portato per la Divinazione: a livelli più alti, e più reconditi, vi è una sorta di strana coincidenza fra l'essere smistati in questa Casa e l'avere la Vista, di cui assai pochi sono in vero possesso, e, fra questi, tutti o quasi furono, ad Hogwarts, dei Cervi.

Quando, poi, il Sentire proviene da qualcosa di concreto, come un testo o un dipinto, eccoli divenire interpreti e fini critici, quasi fossero benedetti dall'entrare in risonanza con le produzioni: non che abbiano un potere ignoto, sia chiaro, quanto piuttosto si può parlare di una capacità innata, o verso la quale si è predisposti, nel leggere le motivazioni e il senso dietro tali concretezze; molti esperti Runologi appartennero a questa Casa, noti per trovare sempre la chiave di lettura migliore di testi oscuri, e non già per una padronanza della lingua, che da sola non sarebbe sufficiente, quanto per il saper scegliere la resa migliore, e cogliere il senso, e perfino l'emozione, dietro i segni:

Bathsheda Babbling, Professoressa di Rune Antiche, fu, infatti, direttrice Buckhunt. Similmente, benché questa sia una tendenza in comune con i Ravenclaw, riescono ad Armonizzare ottimamente pure col mistico significato dei numeri, il cui studio è chiamato Aritmanzia, ed è una materia che gli studenti possono scegliere di seguire ad Hogwarts.

In ultimo, cosa ne è di un Buckhunt quando, Sentendo il mondo, lascia fluire liberamente questa percezione all'esterno di sé? In cosa la traduce? Nell'Arte, nella Creazione, generata per rendere al mondo il Bello in una forma visibile e comprensibile da tutti; si fanno allora vati, messaggeri delle meraviglie del reale, e, Ispirati dalle Sensazioni e dalle Emozioni, eccoli a fare poesie sulle foglie, ritratti di compagni, ballate e filastrocche, giochi e deliziosi incantesimi, elaborati non per dare prova di intelletto, né per risolvere una problema, bensì per emulare la natura e poter diffondere la grandezza del mondo nei cuori e negli animi di tutti: famosi Buckhunt, ad esempio, inventarono l'incanto per animare i ritratti e le fotografie, Brigit stessa, Fondatrice della Casa, inventò l'incantesimo che tutt'ora aleggia sulla Sala Grande, quello, cioè, che rifletta il cielo e possa modificarsi. Quando non producono, manifestano l'amore per il mondo e ascoltano il suo bisogno facendosi scopritori di segreti, esploratori di rovine della storia e di luoghi mai visti, per portare a galla bellezze che ancora nessuno ha cantato, e godere appieno di ogni dono la realtà offra: chi dice che saper Schiantare un avversario sia più soddisfacente di piantare fiori così che poi il vento porti in aria i petali in una particolare direzione e con un particolare moto, stupendo e fonte di ispirazione per dipinti e poesie?

Benché, ed è noto, per poter Sentire, e Creare, occorre una piacevole e ferma solitudine, i membri di questa casa non disdegnano la compagnia, perché ognuno può ispirare l'altro, e spesso li si trova insieme a comporre filastrocche, o a esibirsi gli uni per gli altri, e, il più delle volte, a divertire o stupire i compagni di altre Case: non tutti i Buckhunt, infatti, sono cupi e solitari, artisti maledetti diremmo noi; molti sono allegri e spensierati, come se avere troppi problemi chiudesse il canale naturale che li connette al mondo esterno. Proprio per questo, certuni paiono essere svampiti e assenti, laddove altri siano silenziosi e criptici. Buoni amici il più delle volte, in generale sanno dare il consiglio più appropriato, perché non leggono le logiche conseguenze di azione e reazione, ma indovinano cosa davvero uno voglia o speri, e parlano secondo suoni che l'animo dell'altro possa recepire al meglio.

Al contrario, risultano abbastanza sgradevoli poiché non posseggono filtri, né nel pensare né del dire, spesso mostrandosi imbarazzanti e fuori luogo: ovviamente nulla di ciò pare ai Buckhunt, che parlano e fanno tutto spontaneamente, quanto a chi li stia intorno, avvolto da convenzioni sociali o senso pratico della vita.

Quando questo canale Sensitivo si apre e vibra, i membri di questa casa vengono colti da un raptus creativo che li induce in uno stato di trance variamente interpretato: certi cominciano a chiudersi in un imbarazzante silenzio, e smettono di rendersi conto di ciò che li circonda, altri fuggono via e vanno nel primo luogo adatto alla Creazione, altri ancora ridono, altri sembrano presenti ma elaborano nel cuore e nella testa le loro cose; altri, più fortunati, riescono a dosare vena ispiratoria al comportamento nel mondo secondo costume (e, questi, va detto, sono la maggioranza). Se, dunque, "la corda vibra", essi sono in grado di lavorare molto e molto in fretta con ottimi risultati; per converso, se manca l'ispirazione, eccoli indugiare nel sonno e nella pigrizia, del tutto refrattari a qualsiasi impegno, poiché sanno di non rendere come si confà loro: da ciò discende l'altro errato pregiudizio secondo cui essi siano degli scansafatiche e che dormano tutto il giorno, tanto che certi studenti meno gentili li chiamano Bradipi.

Infine, la grande padronanza che posseggono nel Sentire il mondo e le emozioni, tende a renderli piuttosto mobili poiché, capendo il bello e l'anima delle cose, riescono ad adattarsi a ogni difficoltà o circostanza, con una naturalezza che pare al tempo camaleontica e innaturale; questo porta i membri Buckhunt, se sono di cattivo umore, ad erre oltremodo drammatici e fatalisti, perché "No! Era così che doveva andare! Ora lasciatemi solo nel mio dolore!" e poi eccoli con uno struggente carme sulla sfortuna; oppure, ed è peggio, essi tendono a mal sopportare le critiche, essendo convinti, a buon diritto a della loro, che siano i soli a possedere la chiave per l'Arte e la bellezza, e perciò si mostrano arroganti e permalosi, e certi soggetti finiscono col passare troppo tempo nella spiccata adorazione di sé, facendo avvizzire il proprio talento.

Questi sono i Buckhunt: istintivi, comprensivi e sensitivi, indolenti, narcisisti e permalosi: come ogni casa, la luce gioca con l'ombra.

Pensieri di J. K. Rowling: il Quinto Elemento



Non reputo lo Spirito (o Quintessenza, o Quinto Elemento, o Etere, i nomi sono molteplici) qualcosa che stia al di sopra degli altri elementi naturali, poiché la natura stessa si presenta in molti modi, e assolve a diversi compiti: è però vero che, a differenza degli altri quattro, lo Spirito non è qualcosa di tangibile, non si manifesta apertamente e, paradossalmente, non crea (dico paradossalmente perché l'impianto dei Buckhunt è retto sul concetto del creare). Cosa fa, allora? Ebbene, la funzione del Quinto Elemento è quella di mettere in comunicazione il mondo spirituale, immateriale, con quello reale e concreto: è, nei fatti, un tramite. Ovviamente, il mondo intangibile nel nostro caso è quello delle idee, delle sensazioni, che l'elemento in un certo modo "stimola" e, attraverso se stesso, permette la conversione in qualcosa di concreto, come è, appunto, l'arte: questo, dunque, è uno studente Buckhunt, che come lo Spirito trasferisce l'immateriale nel materiale, dando un corpo e una voce alle sensazioni. E', perciò, la spinta creativa, non già l'atto del fare.

Non solo, propriamente questo elemento era, per i greci, qualcosa che stava alla base e oltre ogni altra, riempiva il cielo ed aveva a che fare con la luce, non aveva le qualità terrestri, non era caldo né freddo, e non si muoveva, non deperiva, al massimo girando in circolo; era l'elemento in potenza. Ora, capite bene che fosse indispensabile una Casa che traesse spunto da questa parte della filosofia occidentale! Ogni casa, infatti, subordina le sensazioni a strutture più grandi, più o meno concrete: i Buckhunt, invece, lasciano che queste fluiscano liberamente, in uno stato insieme immobile e in movimento: immobile, perché sono essi stessi ricettori delle energie del mondo e delle sue creature, e perciò capiscono; in movimento, perché il flusso di tali energie può non restare dentro di loro, ma estrudersi assumendo un aspetto: un discorso, un quadro, un incantesimo, una divinazione, e molto altro. E uno degli animali che meglio incarna la spiritualità, l'essere sovrannaturale, a metà fra concretezza del mondo e intangibilità è il cervo, che è potenza creatrice ciclica e costante, dovuta molto probabilmente alla caducità delle corna: insomma, Quintessenza, Cervo, Sentimento e Arte sono legati fra loro in maniera perfetta e imprescindibile, e questa è natura della Casa Buckhunt.

Pensieri di J. K. Rowling:

La simbologia del Cervo



Animale emblema di questa Casa, il cervo presenta numerosissimi agganci mitologico-culturali che combaciano con le caratteristiche dei Buckhunt e di Brigit; primo fra tutti, vi è una deliziosa leggenda, peraltro abbastanza nota, secondo la quale un cacciatore che avesse suonato un flauto avrebbe catturato con facilità l'animale, e perciò il cervo ha il senso generale di "Amore per la musica". Non stupisce, dunque, che il leitmotiv degli studenti Buckhunt, e del pregiudizio nei loro confronti, sia la musica e, per estensione, la produzione artistica; Brigit avvicinò Carria proprio suonando un flauto, e chissà non abbia contribuito all'affermarsi di quella leggenda.

Per quanto riguarda la Fondatrice, vi è un altri significato dell'animale, questo più araldico tuttavia: essendo nomade, stemmi con cervi designavano famiglie non autoctone, come Brigit appunto, la quale era irlandese di nascita; inoltre, è detto animale nobilissimo e generoso e privo di fiele, perciò puro, non contaminato, né contaminatore: in virtù di questo, era il perfetto simbolo da associare ad una cara che fosse, per sua stessa natura, pura, nel senso di non filtrata: come una sensazione viene recepita, così come un sentimento nasce, così viene proiettata all'esterno, lasciata fluire; i latini distinguevano due tipi di vino, il "vinum", che era aromatizzato con spezie e miele, e il "merum vinum", cioè "vino puro, schietto", ovvero senza che vi fossero aggiunte: ho sempre visto questa Casa come un "merum", che non sfruttasse abbellimenti esterni, non fosse piegata da valori e condizioni, che non scendesse a patti ma anche che, nel caso opposto, non si facesse guidare da ideali che gonfiano e strumentalizzano i sentimenti.

Come Brigit sperimentò più volte, il cervo, o , meglio, il corno di cervo, significa "incostanza nella sfortuna", perché come l'animale prende e perde le corna, così la sfortuna non è continua, ma chi ne viene colpito poi avrà la forza di sopraffarla. Nel caso di Brigit, la sfortuna della sua morte venne superata dalla Casa stessa la quale, invece di deprimersi e tacciare l'arte come dannosa e alienante (la loro fondatrice fu uccisa perché, suonando la lira, non si accorse del pericolo), continuò a produrre sempre più e sempre meglio, anche in memoria di lei. Questo ci porta all'ultimo significato del cervo, ossia la longevità: così come leggenda voglia che viva anche trecento anni, allo stesso modo la scintilla del sentimento dura molte e molte generazioni, e prima che qualcosa venga dimenticato, avrà ispirato altri cuori; in effetti, questa ciclicità della vita artistica assomiglia al ricambio delle corna!



Gli Stemmi



Pottermore



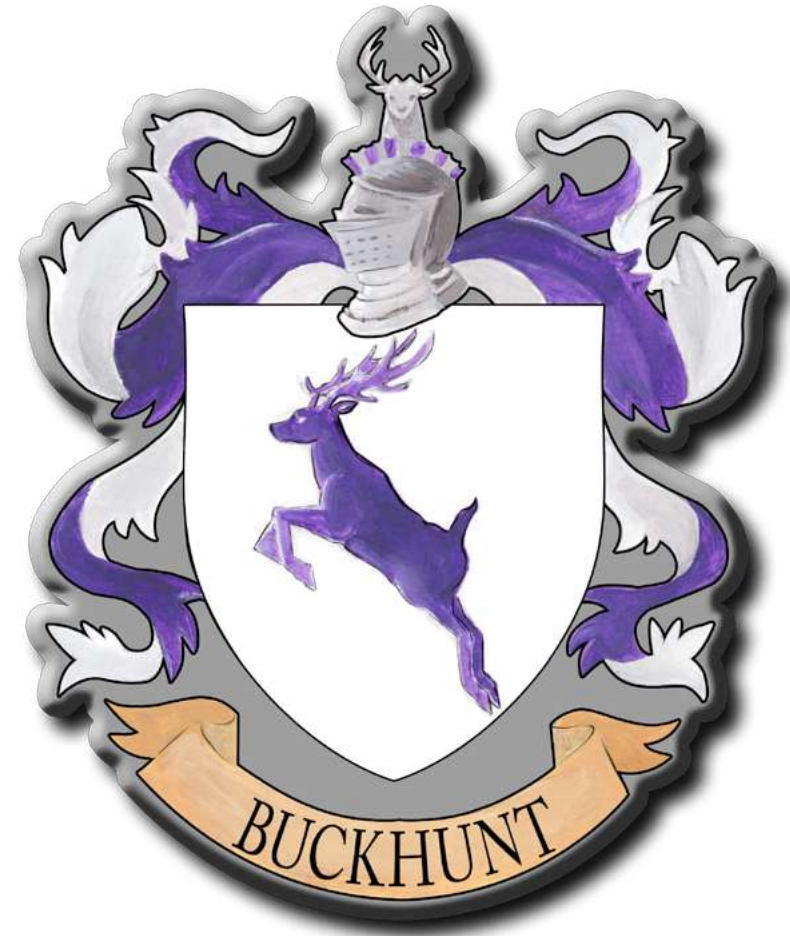
Gli Stemmi: Araldica



Tecnica usata: acrilico su carta per lo stemma,
scritta in digitale



Gli Stemmi: Divise



Pensieri di J. K. Rowling:

l'emblema di Casa Buckhunt



Per una casa così pura, non poteva che essere Bianco il colore associatole; questo colore, infatti, tipico dell'araldica, si ritrova sia come tintura che come metallo: come metallo, è la trascrizione dell'argento, come tintura, invece, rappresenta la purezza e la spiritualità; stessa sorte è del Porpora, nome araldico del viola, altro colore di questa Casa e, benché più tardo rispetto alla nascita delle campiture araldiche, uno dei sette colori fondamentali negli stemmi. Come il Bianco, anche il porpora ha il doppio uso di tintura e metallo, ma se il bianco è solo un accidente, di essere colore quando non traduce l'argento, il Porpora, o Paonazzo, è utilizzato indifferentemente come l'uno o come l'altro, risultando, perciò uno smalto ambiguo. Questo, sommato al significato proprio dei colori, che è, per entrambi, purezza e spiritualità, rende deliziosamente la natura della Casa, la quale, se da un lato si mostra in perfetta armonia con il mondo esterno, dall'altro sembra perderne del tutto i contatti nella fase estatico-poietica; o, ancora, essendo espressione del sentire, il flusso creativo può assumere tutte le forme di cui la mente ha concezione, allo stesso modo dell'emblema Buckhunt, che può essere letto, al tempo, Bianco e Porpora, o Porpora e Argento.

Esaminando singolarmente i colori Buckhunt, emerge la grande importanza del concetto di "puro": ma cos'è, esattamente, la purezza di questa Casa? Si tengano le distanze dall'attribuire a questi membri un cuore senza macchia, un'aura di santità: solo gli Hufflepuff, infatti, non hanno mai prodotto maghi oscuri; a dispetto delle apparenze, la casa Bianco e Porpora ha all'attivo una lista nutrita di soggetti poco raccomandabili, tutti vittime del lato più oscuro dell'invasamento creativo. E', questo, il concetto di purezza: il non-filtrato, il non-compromesso. Pura è la sensazione lasciata fluire interamente, senza freni o restrizioni: mettere in atto il pensiero sorto nell'animo, e ciò è bello per il fatto di essere stato creato, poiché armonioso e secondo il riverbero della natura attraverso l'anima; e, dunque, cos'è il bello? Talmente personale che è impossibile da canonizzare; e questo è, nei fatti, il grande problema di Casa Buckhunt, che oscilla fra produzioni concettose e incomprensibili, e macabri scenari ed eccidi a nome di un contorto senso del gusto e dell'arte.

Quanto agli emblemi, le tre versioni di questi riflettono altrettanti aspetti della Casa e della storia della sua melodiosa fondatrice: **il più antico, quello propriamente araldico**, mostra uno scudo a testa di cavallo, nove punte, con una campitura contro-bandata, partita di 1 e trinciata di 7*, di Bianco e di Porpora al centro della quale sta un Cervo Al naturale** in posizione Saliente***; emerge qui, come già affrontato, il tema dell'ambiguità degli smalti che si riflette nella Casa, e la Contro-bandatura, in cui un colore si converte nell'altro costantemente, evidenzia perfettamente l'oscillante e doppia condizione spirituale dei suoi membri di cui già si è parlato; il cartiglio lavanda del nome presenta una sezione rettangolare bianca su cui è incisa l'iniziale dello stesso.



**si definisce Contro-bandato uno scudo a bande (fasce diagonali inclinate a 45° dall'alto a sinistra in basso a destra) che sia stato Partito, ovvero diviso in due da una linea verticale nel centro, i colori delle quali si invertano oltre suddetta linea. Partito di 1 indica che una sola linea divide in due metà verticali lo scudo, trinciato di 7 indica che sette linee diagonali inclinate a 45° dall'alto a sinistra in basso a destra dividono lo scudo in 8 bande*

*** si definisce Al naturale una figura smaltata con il colore che possiede in natura*

**** si definisce Saliente una capra o un cervo nell'atto di arrampicarsi, dritto sulla zampa sinistra posteriore e di profilo.*

Il secondo emblema si trova cucito alle divise degli studenti, e, oltre al motivo di foglie e all'elmo**** tipico di questo stile araldico, comune a tutte le Case, troviamo uno scudo "di bianco pieno al cervo slanciato***** di porpora"; più tardi del precedente, è stato variamente interpretato dagli studiosi di Storia della Magia, al punto da stravolgerne completamente il senso: l'opinione comune concorda sull'introduzione di questo stemma qualche tempo dopo la morte di Carria, il cervo di Brigit, raffigurato in salto a rievocare il nobile gesto dell'animale; non solo, ma la posizione Slanciata indicherebbe anche un pericolo dal quale ci si è sottratti, e perciò una rinascita, forse ad indicare che il sacrificio dell'animale ha permesso alla Strega Bianca di continuare a vivere finché non avesse terminato il proprio compito di precettrice. Tuttavia l'interpretazione degli storici più moderni, soprattutto di quelli del XIX secolo, propende per una rappresentazione molto più sentita e romanzata: dicono, infatti, che il viola dell'animale non stia a indicare la spiritualità di quello, affiancata al bianco che rappresenterebbe la purezza di Brigit, bensì comunichi il lutto (la morte del cervo, e perciò in viola) subito dalla strega, che ha, per sempre, sporcato e incrinato l'assoluta purezza di lei (lo sfondo bianco).



**** a differenza degli altri elmi, quello di Casa Buckhunt è diviso in tre pezzi e messo di profilo, ad indicare la provenienza non nobile della fondatrice o, meglio, di una nobiltà acquisita e non ricevuta per diritto di nascita: Brigit, infatti, diversamente dagli altri Fondatori, non era nativa della Britannia bensì dell'Irlanda, e non aveva nulla a che fare con le famiglie purosangue della grande isola.

*****si dice slanciato di animali che spiccano grandi balzi di corsa

L'ultimo stemma, il più recente, segue uno stile del tutto diverso e, come gli altri della stessa linea grafica, presenta un primo piano dell'animale, in questo caso il cervo "di rincontro" (di fronte), su una campitura dedicata interamente all'elemento della Casa, che per i Buckhunt è lo Spirito (o Etere, o Quintessenza, che dir si voglia), simboleggiato da una spirale o da una ruota con otto raggi; la scelta della spirale, viola su sfondo perlaceo, è risultata di maggior impatto, poiché fonde l'idea di un ciclo e di una spinta vitale (l'idea che, attraverso il sentire, si fa materia e la materia che attraverso il sentire si fa idea creativa) con il misticismo di un viaggio dentro se stessi, causato e favorito dal movimento ipnotico delle linee curve dietro il cervo che pare scrutare nell'animo di chi guarda e, perciò, incantarlo suscitando l'ispirazione estatico-poietica, tipica delle baccanti (o, come diremmo noi, dei Buckhunt!)





Brigit Buckhunt, la Cantrice, la Strega Bianca: la vita della Fondatrice

Nascita e giovinezza

Nei boschi d'Irlanda, dove la magia è un tutt'uno col mistero, e ciascuno, alla luna e al sole, danza e canta nell'abbraccio della natura che è madre di ogni creatura, comincia la storia di Brigit Buckhunt, fondatrice della Scuola di Magia e Stregoneria di Hogwarts: come il canto ora si fa lieto e ora triste, così la vita di questa strega ondeggiò, a malincuore, fra fortune e sfortune al punto che, ancora oggi, se qualcuno desidera narrare qualcosa di struggente, non troverebbe alcuna materia di canto migliore degli eventi di costei, che intessero quella docile esistenza sia di carezze che di ferite.

Figlia di druidi appartenenti al grado dei bardi, il secondo della gerarchia magica, nacque al primo sorgere del sole d'un giorno di primavera, quando la terra ancora era bagnata dalla pioggia notturna, e le nuvole coprivano le stelle; e lì, quando la luce trafisse il buio, vagiva la bambina per la prima volta, sotto un mondo a metà fra chiarore e oscurità, fra il gelo della luna calante e il calore del sole nascente.

Fin da piccola venne istruita dal collegio dei druidi alla magia, scoprendo un'innata propensione per gli incantesimi, diremmo noi, non verbali, poiché, assai meglio che con una bacchetta, ella riusciva a compiere prodigi col suono della tibia, un piccolo flauto, o cantando in compagnia delle morbide note della lira; né, come altri bardi, seguiva potenti maghi e re glorificando le azioni di costoro, preferendo sempre riverire le belle cose che crescevano, e gli animali che le stavano presso: in giovane età, infatti, ella compose più di cento ballate, molte sulle acque sorgive, molte sugli orsi e i lupi, e altre sui fiori del bosco.

Un giorno, mentre suonava le note d'un flauto sotto le fronde di una grande quercia, le si fece vicino un giovane cerbiatto, rapito dalle note della strega, e benché tutto il branco stesse fermo e attento, quel piccolo animale le era andato in grembo e, inginocchiatosi, ristette sulle gambe di lei per tutto il tempo della musica; e quando ella smise di suonare, parve chiederle di riprendere i suoni. Trascorsero giorni, e poi settimane e mesi, e furono infine anni, ma quel cerbiatto sempre andava ad ascoltare Brigit, e ne seguiva i passi, e l'accompagnava in tutto: quando crebbe, divenne un bellissimo cervo, e fu per la strega l'unico amico che ella avesse davvero; non perché fosse schiva, o restia a legare con i maghi come lei, ma vedeva nell'animale, che chiamò semplicemente Carria (cervo, nella sua lingua), un'anima affine, capace di comprendere i suoni e le sfumature del mondo al modo che lei aveva, e tanto erano uniti, che tutti dicevano la coppia essere in realtà due cervi, che Carria fosse un animagus o che lo fosse lei. All'apice della fama, quando ormai tutti nella verde terra d'Irlanda, e oltre il mare in Britannia, conoscevano la bravura e la delicatezza di Brigit, cantrice eccezionale che, a detta degli spettatori, riusciva, non si sa con quale incanto, a far commuovere persino le rocce, una misteriosa epidemia colse il suo villaggio, e molti ne morirono; sopravvissuta ma ormai orfana dei genitori, la più che ventenne strega lasciò la terra natia e, accompagnata da Carria, spinta dal desiderio di allietare i cuori di chi, come lei, aveva subito lutti, salpò per la Britannia e si stabilì nelle terre che poi furono chiamate Scozia.

Fondazione di Hogwarts

Gli anni trascorsero sereni, e presto Brigit fu acclamata da tutti come la migliore fra i cantori, lodata per quella sensibilità che aveva e che le consentiva di leggere nel cuore di ognuno, di piangere e di ridere con loro, di percepire il dolore che nascondevano e l'amore che dissimulavano, e le note delle sue canzoni arrivavano all'anima ed erano quelle più giuste, in ogni occasione. Pareva che con la musica creasse immagini vive, e fu chiaro a tutti che avesse la Vista e che, pur non sforzandosi, riusciva perfettamente nell'arte della Legilimanzia, in cui eccelleva, sondando il cuore dei maghi e delle streghe, quando essi cantavano dinanzi a lei; non prese mai i meriti per le sue opere, e non era donna di vanto, troppo occupata a sentire la voce del mondo e i suoi colori, e nella magia del canto ad allietare gli animi. Per queste doti, le venne chiesto di partecipare alla fondazione di una Scuola dove le generazioni future di maghi e streghe avrebbero potuto apprendere i segreti della magia, istruiti dai maghi più potenti e rinomati dell'epoca:

poiché ella molto desiderava che la bellezza si spargesse in terra e germogliasse, accettò di buon grado la collaborazione con gli altri quattro maghi; presto la Scuola venne fondata, e fu proprio Brigit a comporre l'antico inno di Hogwarts, la cui melodia oggi è persa nel tempo, benché pare che il fantasma della Casa Buckhunt, e certi altri vecchi spiriti che infestano quelle mure, tuttora mormorino le antiche parole con quella che doveva essere la musica di Brigit.

Trascorreva molto tempo con i suoi studenti, insegnando loro a comporre e a suonare, a dilettersi nella poesia e nell'ammirazione del mondo e delle piccole cose, e i cuori che toccava la Strega Bianca, così chiamata per l'uso di portare candide tuniche, venivano aperti per sempre all'incanto della vita; Godric Gryffindor, ebbro degli alti valori che desiderava nei suoi allievi, spesso volte la cercava per chiederle di innalzare canti alle imprese eroiche di lui e dei suoi, laddove invece Rowena Ravenclaw, pur lodandone l'ingegno, punto o poco comprendeva il trasporto di quella nel dire e nel cantare, poiché Brigit tendeva ad estraniarsi quando era colta dall'estasi creativa, e mentre altri maghi, nell'atto creativo, inventavano potenti incanti e pozioni, quella tracciava poesie ed elogi ai fiori, il cui unico potere magico era di incantare ed affascinare il pubblico. La buona Helga Hufflepuff l'aveva a cuore come fosse un dolce tesoro da custodire, perché l'amore e la dolcezza di Brigit era dono raro da possedere, e spesso cercava il suo sorriso quando una pianta cresceva particolarmente bene nei suoi orti; quanto a Salazar Slytherin, soprattutto nei primi anni, non vi era un vero e proprio rapporto, poiché, meno di tutti, egli comprendeva come potesse qualcuno perdersi in vani ghirigori d'arte, senza l'ambizione di sfruttarli per fama o magnificenza, e tuttavia, poiché s'era accorto della Vista di lei e della sua bravura nella Legilimanzia, tendeva ad accostarla il meno possibile, non volendo che alcun mago gli entrasse nella mente o nel cuore.

E così, nella cordialità e nel cortese rispetto, i primi anni di Hogwarts trascorsero felici, e Brigit e Carria, sempre più uniti, godevano del seme della magia che era germogliato in Scozia.

La Lira di Buckhunt

Come aveva avuto modo di constatare, gioia e dolore erano alterni nella vita della Strega Bianca, e fu proprio nel momento di massima amicizia con gli altri Fondatori, e nel più alto rispetto, che la sfortuna perseguitò ancora una volta Brigit Buckhunt.

Aveva, infatti, preso l'abitudine di suonare la tibia nei boschi circostanti la Scuola e sulle rive del Lago Nero: per l'inclinazione percettiva del suo animo,

e la purezza delle note emesse, presto fu avvicinata dai maridi e dai centauri, i quali, diffidenti dei maghi e delle streghe, alla sola Brigit parevano accostarsi e la cui presenza sola tolleravano; non che fossero amici suoi, poiché questi mal si sposavano con la natura umana, ma stavano come rapiti a sentirla cantare e suonare, e, unica nella scuola, riceveva da questi un saluto più caloroso, e le era concesso, da parte dei centauri, di vagare libera nei loro territori. Lì conobbe Oscar, un giovane centauro che, a dispetto degli altri, come anni prima aveva fatto il piccolo Carria, le si avvicinava spesso e un poco parlavano, prima di svanire nel fitto della foresta per riunirsi al branco, il quale era un poco dubbioso di quell'insolito legame.

Un giorno, mentre suonava sotto gli alberi, fu colta da visioni, e seppe che un grande pericolo avrebbe strappato qualcosa di prezioso; qualche tempo dopo, scesa che fu la notte, mentre ancora incantava gli uccelli e gli alberi, un ruggito feroce corse fra i legni e l'assalì, cieco nella furia della fame violenta. Carria, prima con le corna, poi con le zampe, scacciò il lupo mannaro, sotto un'impietrita Brigit, ma quello, con un ultimo scatto, ferito e azzoppato, atterrò il cervo e corse via leccarsi il dolore e le ferite nel fitto della boscaglia. A nulla servirono gli incanti e le carezze della strega: Carria, il suo amico più caro, l'altra parte di lei, era ormai morto. Molto pianse la donna, e a lungo si chiese se la visione che aveva avuto fosse riferita a lei, o fosse del cervo e lei l'avesse colta e quello avesse voluto modificare gli eventi, morendo in sua vece.

Quando arrivarono i centauri trovarono la strega riversa in terra, svilta e senza colore; non volle aiuto, se non nel seppellire l'amico, ma chiese a Oscar di svenellare le corna dell'animale, che poco a poco si fecero fredde e bianche: con queste costruì una lira, che cominciò a suonare al posto del flauto, e con la quale, nelle iconografie successive, verrà poi ricordata; ma ormai non era più lieta, e nella lira scorrevano solo tristi suoni, e tutti si commuovevano all'udire l'amaro lamento di Brigit in morte di Carria, tanto che si diceva che quello strumento avesse il potere di spegnere la furia e di domare le bestie, spingendole ad un dolce sospiro malinconico misto a lacrime. Ma era volontà della strega che queste cedessero alla stanchezza, poiché se solo avesse voluto, con quella Lira avrebbe acceso gli animi con la stessa facilità con cui li muoveva alla triste calma. A simbolo della casa, perciò, elesse Carria il cervo, così che potesse vivere per sempre nei ricordi e negli arazzi, in memoria del suo più alto desiderio, di proteggere la bellezza della musica e dell'arte e del sentimento, le quali cose sono tanto care ai membri della casa di Brigit, e alle quali spontaneamente tendono.

Armonie Perdute: una profezia in disgrazia

A poco a poco gli alberi mutavano le foglie, e nel trascorrere degli anni il dolore per Carria sfumava nella raccolta malinconia, quando avvenne che, come il sole invernale timidamente s'affacci oltre le scure nubi, il sorriso tornò a segnare il volto cereo di Brigit, e la musica della Lira s'accomiatò dal pianto: così, sotto l'ombra di un giorno che sembrava voler nascere di nuovo, la vita della Strega Bianca prometteva di farsi serena, ora che la pace per l'amico defunto aveva bussato al suo cuore.

Quanto agli altri Fondatori, la grande amicizia che legava Aquila a Tasso, Leone a Serpente, s'era vestita fino a quel momento della sola competizione, né l'uno aveva avuto l'altro in spregio; era come l'albero buono, che in estate, infiammato dal calore, produce i migliori frutti e tutti coloro che li colgano godono del bel sapore, perché la sfida dell'una casa verso l'altra accresceva la gloria di ciascuna, sommando meriti a meriti, estranea all'infelice invidia; ma anche la miglior pianta può essere fessa e attossicata da una silenziosa malattia, e così fra il Rosso e il Verde l'amicizia divenne astio, e si competeva per vincere l'altro, non già per promuovere le capacità di se stessi. A questa nuova condizione, che suonava disarmonica ogni giorno di più, ciascuna delle altre Fondatrici si relazionava nel modo che le era proprio, quello stesso che aveva impresso agli studenti cui insegnava: guidata dalla percettività che la caratterizzava, Brigit s'accorse presto della tensione che andava creandosi, pur non riuscendo a comprenderne la ragione; ella infatti, come i suoi allievi, godeva del successo d'ognuno, vedendo in quello un gran pregio per tutti, e l'opera compiuta era valutata più che il suo stesso artefice. Così, rimanendo estranea al conflitto, sola l'osservava senza capacità di intervento.

Helga dal canto suo niente reputava di maggior importanza che la lealtà e l'uguaglianza, tanto che le continue liti fra gli uomini e l'aperta rivalità fra i loro ragazzi suscitavano nel suo cuore grande sgomento; ecco che, allora, ogni sua parola era volta a riappacificare gli animi e sanare le offese, e con ogni gesto tentava di ricreare terreno fertile per il rifiorire dell'amicizia, ma vanamente, tanto che ognuno dei due maghi s'appropriava d'un qualunque pretesto per assumere ch'ella fosse schierata ora su un fronte ora sull'altro, stravolgendone le parole; così, il conflitto si riaccendeva.

Dall'alto della Torre, la Signora del Corvo dava ben poco credito a quel che reputava un infantile battibecco. Altezzosa e fiera come l'aquila del suo stemma, lei come i suoi ragazzi non sentiva affatto la necessità di confrontarsi con altri, sicura del proprio intelletto: così, quando Godric e Salazar insinuavano ch'ella fosse malata di superbia, Helga svelta li zittiva, ricordando loro che la dama blu aveva ben altro cui pensare.

Caso volle, infatti, che in quel torno di tempo la Scuola tutta s'apprestava a celebrare un lieto evento, poiché proprio Rowena Ravenclaw avrebbe di lì a poco partorito il primo seme della propria discendenza, e fra i festosi arazzi a incupire la bella attesa v'era solo l'astioso rapporto fra Godric Gryffindor e Salazar Slytherin: e tuttavia, benché questa fosse l'unica nota dissonante in quei mesi di letizia, essa era grave fardello per l'altera Hogwarts, essendo che la disarmonia fra i due Fondatori aveva preso a riverberarsi pure fra i loro studenti, e che i due grandi maghi oramai non nascondevano più la dichiarata antipatia, né l'uno si sforzava di comprendere o mitigare gli ideali dell'altro, e ciò era venuto a danno dell'istituzione.

Ed ecco che a vessare la vita di Brigit tornò l'alterna sorte, attirata come la falena alla fiamma da un'altra lite fra Godric e Salazar: infastidita del continuo attaccarsi, Rowena lasciò che i due maghi urlassero l'uno all'altro, volendo trovare pace per la bambina che sarebbe dovuta nascere, sicché portò fuori dall'Atrio ad accompagnarla in una passeggiata ristoratrice, Helga e Brigit. Sul verde prato, meraviglia! La piccola Helena scalciò nella pancia materna, e la strega, colta dal molto entusiasmo, pose le mani delle amiche sul ventre gravido, volendo che queste gioissero della sua gioia di madre. Fu allora che la sfortuna sorprese Brigit, la quale, mutata nella voce, proferì quelle parole che avrebbero distrutto, innocenti, l'ormai fragile equilibrio fra i cinque grandi maghi: "Da te nascerà" disse, "il seme della tua stessa rovina, e il fiore che la tua mente ha caro darà amaro frutto".

Senza che avesse potuto pesare le parole, la bianca Buckhunt era stata colta da visioni, e l'Occhio di lei che era stato lodato come dono, si colorò di nera maledizione, e l'orrore di Rowena si fece offesa d'orgoglio: "Tu, osi questo?" disse gelida, "A me, che ho difeso, e tu lo sai! le tue sortite nel bosco davanti a tutti coloro che ridevano di te e delle tue compagnie senza futuro!" E Brigit, che allora sentì aprirsi in lei la ferita d'una colpa che non aveva, ché la Vista non ha bandiera, e legge il destino di re e di briganti, rispose amara: "Ipocriti, tutti quanti. Cercate ognuno di cassare le idee purosangue di Salazar, unico fra voi ad essere sincero nel raccontare i pensieri, e accusate me e mi deridete con la stessa diffidenza di cui lo fate colpevole".

Il volto preoccupato e atterrito di Helga attirò gli sguardi del Leone e del Serpente, che erano appena usciti dal grande portone di Hogwarts, furenti e inconciliabili ormai che neppure l'uno guardava l'altro: un po' per curiosità, un po' per apprensione, si riunirono alle tre streghe; Godric, goliardico come era solito essere, prima ancora di sapere cosa stesse accadendo, intervenne nel discorso; Helga, poverina, già trasecolava: "Che sono questi musì lunghi!" il mago sdrammatizzò al vedere le facce delle donne, "Basta litigare! Brigit, piuttosto, rallegriaci con una delle tue canzoni!" "Sui centauri, suppongo." -gli rispose lei, seccata e delusa - "No, non su di loro: canterò del tuo coraggio mancato, e dei tuoi finti ideali: dov'era il fuoco del Leone quando venivo derisa come fossi l'ultima delle streghe?"; e mentre quello ristette, allibito e incredulo, colto alla sprovvista, la strega rincarò la dose: "Helga, tanto ti affanni, poveretta, a rimandare e nascondere l'inevitabile: non vedi che ormai l'odio è maturato? Chissà quali e quanti segreti strisciano nei cuori e nella Scuola, che nessuno ha il coraggio di confessare." E Salazar rispose: "Faresti bene ad andartene, Brigit, prima che i tuoi vaneggiamenti ti conducano dove non vorresti." E Rowena, cupa nel guardarsi il grembo, decretò la fine dell'amicizia: "Non sei più la benvenuta, qui".

Questo, dunque, fu il primo coltello a stracciare l'arazzo armonico dei Fondatori, ma altri, presto, seguirono: Salazar, un mattino, abbandonò la Scuola senza accomiarsi, lasciando dietro di sé quella cupa eredità di cui tanto si disse; quanto agli altri, invece, ora che la concordia s'era perduta, mai riuscirono a rintessere il legame d'un tempo, tanto il dolore nei cuori, né mai Rowena confessò l'avverarsi della profezia di Brigit, quando soffrì del furto del Diadema e della fuga di quella figlia che aveva tanto amato.

Fra violenza e malinconia: la morte di Brigit

Dopo la rottura con i compagni Fondatori, ora che non aveva più un luogo dove stare, tanto fu amara la separazione e la lite che la precedette, Brigit, triste e sola, lasciò la tanto cara Hogwarts, alla quale aveva dato tutta se stessa, e i cui studenti aveva nutrito con l'amore per la vita e la bellezza del mondo, ripresasi, negli anni, dalla morte di Carria. E di nuovo adesso era infelice, e nell'andarsene volle fermarsi nella foresta della scuola, a salutare un'ultima volta i centauri, e quell'Oscar che non avrebbe più rivisto, poiché, pure fosse tenuta in buon conto da quelli, non era certo del loro branco, né mai lo sarebbe stata.

E fu, quello, il più struggente dei brani che compose con la Lira bianca, e parlava di felicità perdute, e dell'alternanza della sorte, ma invitava, nei movimenti più leggeri della musica, a godere del tempo presente, confidando punto o poco nel futuro incerto e mutevole, come la farfalla che vive e allietta il mondo per un giorno solo, e dopo muore. Nella mesta estasi da cantrice, perse cognizione di dove fosse e del tempo trascorso, tanto che si spinse negli angoli più bui del bosco, che addirittura i centauri non erano soliti frequentare; come una stella fredda inghiottita dalla notte avida, così ebbe fine la vita di Brigit Buckhunt: ancora, perseguitata da una sfortuna amara, quello stesso mannaro che anni prima Carria aveva azzoppato e messo in fuga in cambio della vita, di nuovo vagava nel bosco, accecato dalla brama di sangue e dalla famelica furia delle bestie senza ragione, invase dall'istinto distruttivo. Non poté fare nulla, la Strega Bianca: il lupo l'assalì e subì la violenza indecente dell'animale, e il canto di lei fu rotto dal pianto e dal dolore, e la sua vita, cominciata fra i poeti musicisti d'Irlanda, terminò nel silenzio strozzato, e la purezza del bosco perduta per sempre, quello essendo stato il primo sangue versato con violenza e rabbia. Si disse che Oscar trovò il cadavere straziato, le bianche vesti sporcate di sangue e di vergogna, i biondi capelli scomposti e spezzati; quale sia stata la fine di Brigit, però, nessuno può dirlo con certezza: certuni sostengono che i centauri l'abbiano sepolta, altri storici dubitano che sia davvero morta, e che il lupo sia solo una favola per far piangere i bambini. Questo, però, è certo: che da quel giorno nessuno poté entrare, per lunghi secoli, nella Foresta, che venne detta Proibita, e che i centauri, privi di alcuna gioia, rifuggivano più aspramente i maghi e gli umani. E tuttavia, così, alcuni raccontano: che nel cuore della colonia essi custodiscano ancora la Lira di Brigit, gelosamente, e che Firenze discenda proprio da quell'Oscar che fu amico della strega; e certi dicono che, spingendosi dove sia morta la donna, ancora suonino fra gli alberi e nelle bestie le tristi note della canzone di lei.

Nessuno può dire cosa sia vero e cosa non lo sia, ma così è narrato nelle storie del tempo, e chi abbia un cuore sensibile, assai pianga per Brigit Buckhunt, la Bianca cantrice che la sfortuna e la furia hanno strappato al mondo, ahimè, troppo presto.

Pensieri di J. K. Rowling: A nome di Brigit Buckhunt



E' buffo dire, quando ti viene chiesto, che Brigit Buckhunt non esiste, ma è la verità! O, meglio, esiste certamente Brigit, a non esistere è Buckhunt. Come raccontato nella storia della sua vita, prese il "cognome" Buckhunt solo in seguito, quando si trasferì in Britannia dopo essere salpata dall'Irlanda con il suo amato cervo Carria, nome irlandese che indica semplicemente il cervo maschio; e anche Oscar, come Carria, porta un nome irlandese: significa, infatti, "amico dei cervi", e come molto spesso accade, il nome è un presagio della vita; che egli e Brigit fossero destinati ad incontrarsi? Quello che però è curioso, è che la strega non venne definita col cognome per cui è nota, bensì con la sua versione in Old Saxon, il linguaggio parlato in quei luoghi nel X secolo; e questo era "Buc-càntere", il cervo che incanta, formato dalle parole sassoni "bucca" (cervo maschio), e "cantere", ricalcato sull'omonimo latino "cantor" (colui che canta/incanta). Fu poi, ad opera di più illetterati maghi, soprattutto avanti nel tempo, che il cognome originale venne scambiato per un più recente "Buckhunter" (cacciatore di cervi), e infine, sfruttando l'assonanza, e il rimando caratteriale, con "Bacchant" (baccante), il cognome di Brigit si stabilì definitivamente su quello per cui sarà poi nota, e cioè "Buckhunt" (caccia al cervo).

In effetti fu uno sbaglio piuttosto azzeccato, devo dire: l'invasamento esastico tipico delle Baccanti, che si abbandonavano a danze sfrenate, come in una trance, è del tutto simile al modo che Brigit aveva di comporre e produrre testi e musica, caratteristica che, in buona sostanza, è rimasta nello spirito della Casa ed è un po' il suo fondamento.

Quanto al nome proprio, Brigit, non si faticherà di certo nel ricordare la venerata dea celtica Brigid, poi cristianizzata e santificata come patrona d'Irlanda, protettrice dei poeti. C'è da dire che, con tutti questi riferimenti alla poesia nei nomi irlandesi, la Strega non sarebbe potuta essere di altra provenienza!

Nota alla traduzione italiana:

La prima volta che la Casa viene nominata è nel libro "Harry Potter e la Camera dei Segreti", edito da Salani nel 1999, col nome di Calista Cervocereio, accanto a Tosca Tassorosso e Priscilla Pecoranera; quando il traduttore, accortosi dell'errore nello stemma Ravenclaw, modificò il cognome di Priscilla in Corvonero, si andò a creare una conflittualità di consonanti, risultata nella modifica di Brigit Buckhunt in Diana Dainobianco. Tale nome restò pure nell'edizione cinematografica di "Harry Potter e La Camera dei Segreti", del 2004, giacché era venuta a mancare la concorrenza con l'iniziale C dei Corvonero, la Fondatrice dei quali era passata da Priscilla a Cosetta. Ne "Il Prigioniero di Azkaban", quando si viene a sapere di Ramoso, e che James Potter fosse un animagus che avesse facoltà di farsi cervo, Hermione racconta la leggenda di Diana e del suo inseparabile compagno, il cui nome passò dall'originale inglese Carria, a Callisto, in un delicato ammiccamento al mito che la vedeva coinvolta con Artemide (Diana, nella mitologia romana); il problema del genere non si pose perché Callisto, in italiano, è anche un nome maschile. Tale coppia si mantenne stabile fino alla nuova traduzione del 2011, quando, assieme a Tassofrasso, che rompe la tradizione del colore, gettando via l'assurdo "-rosso", e a Rowena Ravenclaw, che passa da un disarmonico Priscilla Corvonero a un più allitterante Corinna Corvonero, Brigit Buckhunt viene in certa misura ripristinata con la resa italiana di Brigitta Biancocervo, cui si affianca il totalmente ripristinato Carria.



Pensieri di J. K. Rowling: Brigit Buckhunt

Ho immaginato Brigit come una strega sulla quarantina, che dopo aver perso l'amico Carria sorrida sempre meno, o lo faccia con difficoltà; è triste vedere una piega infelice su un volto di una donna che, per sua natura, sarebbe portata a cantare di gioie e bellezze: invece, nelle iconografie, i maghi l'hanno sempre ritratta un pochino mesta, malinconica, ma serena; è la donna matura che sa quanto il mondo possa essere instabile e portare via le cose a cui si è affezionati, ma questo fa parte di un ciclo naturale inarrestabile, perciò lo sconforto acquista una sorta di beata rassegnazione che la fa essere sempre enigmatica, con quel sorriso mai del tutto felice, mai totalmente triste. Quanto ai capelli, mi ero accorta di non aver fatto nessun fondatore biondo, e cogliendo l'occasione di creare una strega irlandese, ho voluto darle una capigliatura brillante, fulva; se notate, il numero di suppellettili è davvero essenziale, paragonato a quello degli altri quattro: volevo che Brigit fosse proprio diversa, più semplice, meno nobile e altolocata, famosa solo per il talento e la sensibilità, e non per ascendenze o ricchezze, strizzando l'occhio alla concezione romantica dell'artista povero che cerca riparo nelle corti dei re. Gli occhi verdi le danno un ricordo boschivo, territori da cui proviene, e aiutano a costruire un'immagine della strega più simile ad una fata d'Irlanda, o una ninfa, se vogliamo dirlo con la letteratura classica, immersa nella natura e che canti di questa. I dettagli dell'abito, quelli in viola, sono un'aggiunta posteriore, quando, dopo aver fondato Hogwarts ed aver avviato la propria Casa, incominciò ad indossare i colori che le erano cari e sotto i quali cercava di riunire i maghi più sensibili.

Per quanto riguarda la sua vita, ho voluto scriverla in uno stile diverso dal solito, per rispetto all'animo lirico di Brigit, piena di figure retoriche e si suono, intrisa di malinconia: causa di questa possiamo dire la maledizione delle corna di cervo, le quali, essendo caduche, alludono per tradizione all'altalenare della sfortuna, che va e viene come la marea, ed è sostituita da forze positive sempre maggiori (da qui, infatti, gli "incidenti" di Brigit nei periodi di massima gioia); qual è la forza positiva maggiore che sconfigga la morte della Strega? Probabilmente, anzi, sicuramente, l'aver fondato una casa che ha sempre progredito nell'aver cura del sentire e del recepire, la più lirica e la più umana, passatemi il termine, di tutte.



Sala Comune e Dormitori

Al Primo piano di Hogwarts, nel Viadotto, ossia la costruzione centrale nel mezzo della quale sorge la "Grande Torre Centrale", vi è il Corridoio degli Arazzi (dove si trova anche la dispensa di Piton); lì, appeso, vi è un arazzo non più grande di una porta, sul quale è dipinto un paesaggio boschivo: animali pascolano e corrono in lontananza, e fra questi vi è un cervo alquanto sfuggente, che evita gli sguardi dei passanti e pare non si mostri mai per più di un istante nella sua corsa. Ebbene, questo particolare arazzo cela un segreto: chi, fermandosi di fronte alla stoffa, riesca ad attirare l'interesse del cervo, avrà trovato l'ingresso alla intima Sala Comune della casa Buckhunt; l'animale, infatti, altri non è che Carria, il fedele cervo amico di Brigitta Buckhunt, fondatrice della casa della sensibilità, e si dice che soltanto la bellezza possa incantarlo e arrestarne la corsa: che sia un componimento improvvisato, una battuta sagace, un piccolo schizzo, una musica nuova, o un incantesimo particolarmente elegante, il cervo si avvicinerà dal fondo del bosco, occupando interamente la stoffa e, come a ringraziare il mago o la strega per il dono di quella bella arte, solleverà l'arazzo, svelando l'arco d'ingresso alla Sala Comune. Ed eccola: bianca nei marmi del pavimento e dei muri, ospita tavoli, banchi e arredi di chiaro legno, morbidi divani cuciti di porpora, e sul camino, attorno al quale, in inverno, gli studenti si riuniscono per raccontare storie ed esibirsi gli uni per gli altri, campeggia un grande telo viola su cui, a dolci punti, è ricamato un bianco cervo che osserva la stanza; i due lampadari sembrano modellati da corna di cervo, e diffondono nell'ambiente chiaro una calda luce lattea, che invita alla calma e al riposo, essenziale per lasciar fluire le sensazioni creatrici d'arte; a decoro della stanza, bei tappeti purpurei carezzano i pavimenti della Sala Comune e del dormitorio, e sulle pareti di questi, appesi, stanno piccoli quadri che incorniciano dipinti e pergamene con le più fini creazioni degli studenti di questa casa nel corso dei secoli; l'ambiente è rettangolare, i muri più grandi essendo quelli dell'arazzo d'ingresso col camino e la grande vetrata di rimpetto ornata di tendaggi porpora, unico affaccio sul mondo esterno: dal lastrone trasparente si può guardare il cortile interno della Scuola, che non può essere osservato da nessun'altra Sala Comune, né da chiunque si trovi fuori dal complesso del Viadotto; il cuore della Scuola, il giardino segreto dove tutti gli studenti si rifugiano per chiacchierare e conoscersi, è l'affaccio di questa Sala Comune, a simbolo dell'introspezione della Casa, che invita a guardarsi dentro per osservare il mondo fuori:

così, come i Buckhunt credono che il sentire di cui vanno tanto fieri venga dal cuore, allo stesso modo credono che il vero cuore di Hogwarts sia proprio il cortile interno, un tesoro nascosto fra la pietra del corpo della Scuola. Due arazzi, di cervo e di cerva, coprono parte, rispettivamente, del muro corto di destra e di sinistra, oltre i quali si aprono i dormitori maschili e femminili, disposti per tutta la lunghezza del corridoio degli arazzi, essendo la Sala comune priva di scalinate; i baldacchini porpora custodiscono i bianchi lenzuoli, e qui e lì si aprono finestre, sul cortile interno, rendendo le stanze illuminate soprattutto dopo mezzogiorno quando, a fine pranzo, i caldi raggi solari svegliano i cuori dei Buckhunt dopo un breve riposino, latore di nuove idee; questo ha avvalorato la diceria che i membri di questa casa siano pigri e indolenti, indulgendo nel sonno spesse volte, benché esso non sia altro che un modo per riordinare le idee e le sensazioni, come un pittore che, prima di cominciare una nuova opera, lavi e asciughi i propri pennelli.

Nella Sala Comune e, in minor parte, nei Dormitori, si possono trovare blocchi di cera da intagliare, carte da vergare con poesie e canzoni, tele da dipingere, piccoli strumenti con cui fare musica e qualunque cosa stimoli le belle sensazioni degli studenti, che trascorrono molto tempo fra queste mura all'insegna della scoperta del mondo attraverso loro stessi; oggettistica a parte, è davvero interessante citare una delle tradizioni di questa Casa, ovvero quella di utilizzare i marmi dei muri e del pavimento come fossero un'enorme lavagna: gli studenti, colti dal raptus dell'ispirazione, compongono sulla pietra bianca piccole poesie, versetti canori, bozzetti, frasi d'effetto e pensieri dell'animo, e tale uso è così radicato e spontaneo nella Casa che, durante gli esami dei G.U.F.O. E dei M.A.G.O., una giuria composta dai membri del Sesto e Settimo anno per il primo, e dal Direttore e il fantasma della Casa per il secondo, valuta i progressi degli studenti che gareggiano fra loro in un piccolo certame: parte dei voti è data dalla miglìoria nell'uso del muro (si confrontano, infatti, il primo scarabocchio del primo anno, e il migliore di ogni altro anno, quinto e settimo compreso), parte è data dalla composizione di qualsiasi cosa gli studenti sentano all'annuncio del tema attorno al quale far fluire i sensi (nel 1765, un giovane Cody O'Hare vinse il certame creando, per il tema "Vita di uccelli", il celeberrimo incantesimo Oppugno, ispirandosi, a quanto disse, ad un'esperienza personale). Il vincitore otterrà tanti complimenti dalla giuria e l'inchino da parte del Cervo dell'Arazzo, Carria, e la gioia di aver reso la Casa un posto migliore.

Infine, come il Cervo è segno di pace e di armonia, e attacca solo se è provocato, la Sala Comune dei Buckhunt ha i suoi metodi per non essere invasa da coloro che, irrispettosi, non lo meritano: se qualcuno, infatti, provasse a forzare il cervo con un incantesimo, o a sollevare l'arazzo prima o senza che il cervo sia apparso, si ritroverà a terra con qualche livido e poca voglia di rifarlo, poiché l'animale, uscendo dalla stoffa, avrà assestato un educativo colpo di corna; stessa sorte capita a coloro che desiderino entrare nel dormitorio al quale non appartengono, ricevendo un colpo dal cervo e dalla cerva. Quest'usanza si mantenne salda sino al XIX secolo quando, a seguito di numerosi ricoveri in infermeria, l'allora Preside di Hogwarts decise di modificare il sistema di sicurezza, sostituendo all'uscita delle corna e della testa, una loro versione illusoria affiancata da un efficace ma più sicuro Schiantesimo. Da allora, ringraziando il cielo, e l'accorto Preside, gli incidenti sono drasticamente diminuiti!"

Pensieri di J. K. Rowling:

La Sala Comune

Mi piaceva l'idea di dare una collocazione più appartata a questa Casa, che fa del vivere le emozioni e le sensazioni una filosofia in tutto e per tutto: del resto, quale miglior posto se non il cuore per ascoltarsi? E così affacciano nel cuore di Hogwarts, il cortile interno appunto. Sorrido all'idea che un Buckhunt, una mattina, guardi dalla grande vetrata e si lasci ispirare da una coppietta che cammina sull'erba per comporre una ballata sull'amore, o si metta lì a spiare gli studenti per seguire le loro vicende come fosse un avvincente romanzo!

A dispetto dell'apparenza svampita e concettosa, questa Casa risulta fra le più produttive, (quando i membri sono in buona lena, altrimenti diventa la più pigra in assoluto!) e così ho pensato di fornire alla sua Sala Comune tutto il necessario per sperimentare ed esternare le sensazioni di cui vanno tanto fieri: in pratica una mescolanza fra una bottega e un cenacolo! Poiché le sensazioni sono volatili e durano un solo momento, l'idea di inciderle sui muri di marmo mi sembrava un buon contraltare, andando così a rafforzare l'idea di una Casa contemporaneamente "di idea" e "di mano", anche perché l'arte è insieme teoria e pratica! Inoltre, volevo dare un senso di iniziazione, come se bisognasse superare una prova per essere davvero ammessi nella Sala Comune, provare fin da subito il proprio talento: aiuta a dare l'idea di comunità e di collettività, in un modo molto diverso da Gryffindor e Slytherin, ma con lo stesso entusiasmo.



Il fantasma di Casa Buckhunt:

Lady Violet de Lacy, detta Visionary Violet

Vissuta nel XVI secolo, fu l'unica donna del ramo principale dei de Lacy, nobilissima famiglia inglese del West Yorkshire, la cui vita s'era spesso volte intrecciata a quella di celebri maghi; prima di sei figli, frequentò la Scuola di Magia e Stregoneria di Hogwarts nonostante alcuni intimi precettori di famiglia, ignari del mondo magico, la volessero educata in casa: fu, tuttavia, con l'insistenza della sorella del padre, strega anch'essa, che essi cedettero e poté studiare nel magnifico Castello scozzese. Ad ogni modo i genitori di Violet desideravano combinarle un matrimonio in nobiltà, e le ingiunsero di tornare nella magione di famiglia e lì, obbligata dalle costumanze dell'epoca, avrebbe trascorso nell'ozio e nell'etichetta ogni istante, vuotandolo del gusto di viverlo, nell'attesa soltanto di passare nelle mani di un altro uomo, cioè da quelle paterne, a quelle maritali.

Come però spesso accade, cultura ed educazione cambiano il modo di vedere il mondo, e non fu da meno Violet, che aveva trovato nella Casa Buckhunt un rifugio sicuro, dove poter esprimere tutto l'amore e l'empatia che, sin da bambina, aveva saputo dimostrare verso gli animali: contro i voleri della famiglia, si affrancò da questa e, fuggita in Francia con un'amica che aveva conosciuto ad Hogwarts, figlia di un fornaio, riuscì, nessuno sa bene come, a proseguire gli studi di Magizootologia; alcuni dicono avesse ricevuto un'ingente somma di denaro dalla zia paterna, mossa a pietà e fiera Gryffindor, altri dicono che avesse svolto lavori di bassa dignità per ricostruirsi una vita, aprendo un forno con l'amica, o servendo nelle case dei nobili parigini.

Completati gli studi, la nostalgia di casa si fece sentire, e Violet si mise in viaggio un'altra volta, senza l'amica, però, che aveva trovato marito e s'era accasata con un medico: temendo che, dopo la fuga, la famiglia l'avesse rinnegata, e non volendo riaprire vecchie ferite, trovò una piccola casetta nel West Yorkshire e lì cominciò a svolgere le ricerche per cui, poi, fu molto nota: la sua grande capacità di comprendere i cuori degli animali, magici e non, le aveva offerto la possibilità di studiare creature normalmente schive e restie a mostrarsi agli uomini, tant'è che molte pagine dei bestiari dell'epoca vennero completate e aggiunte proprio grazie ai suoi studi in merito; quando era ormai una donna adulta, e purtuttavia ancora priva di un uomo, accettò la cattedra di Cura delle Creature Magiche alla morte del precedente professore, essendo che tutta la comunità magica istruita lodava la sua grande sensibilità e l'acutezza dei risultati conseguiti.

E' inutile dire che fu una delle insegnanti più amate, e pareva, ogni qual volta tenesse lezione, che tutte le creature fossero micetti domestici sotto le sue mani e le sue parole, e gli studenti restavano incantati nel vedere con quanta facilità trattasse anche le bestie più pericolose; crebbe ancora più di fama quando scoprì altri animali fantastici irlandesi, al punto che venne insignita dell'Ordine di Merlino. Allora la famiglia nobile da cui era fuggita sembrò aver ritrovato un tesoro perduto, poiché adesso poteva vantarsi d'avere una strega preclara fra i suoi membri, dimentichi dei lacci che volevano addossarle, e anzi spacciando la fuga di Violet come una loro concessione, o un dono conferito con la speranza di una piena realizzazione; ma alla professoressa non importava alcunché dei titoli, né dei premi: ella amava soltanto stare con gli animali, e capire i loro pensieri e i solo bisogni, e quando li cercava era per non lasciare che altri li avrebbero incontrati, e non comprendendoli, li avrebbero trattati in malo modo, o minacciati; e così, proprio in virtù del fatto che fosse disinteressata ai titoli, non oppose alcuna resistenza, né mostrò dispiacere per qualunque nome le dessero: fino alla pensione, dunque, la quale avvenne in età molto tarda, aveva infatti novant'anni, venne conosciuta col nome di Lady Violet de Lacy, laddove i colleghi la chiamavano soltanto Lady Violet, e l'amica con cui era fuggita a Parigi fu la sola a chiamarla semplicemente Violet.

La pensione, tuttavia, non fu una scelta ponderata, né venne per acciacchi o debolezze: altri magizoolozi, infatti, malignavano dicendo che ormai avesse perso colpi e che non avesse la forza di gestire qualcosa di più complesso di un fiammagranchio; come poteva, ella, restare sorda a critiche e cattiverie così gratuite e infondate?

Come ogni membro di Casa Buckhunt, di cui era divenuta pure Direttrice, tendeva alla permalosità e all'arroganza quando si toccava ciò che di bello dava al mondo, sicché cessò di insegnare seduta stante, vendette ogni proprietà e con il ricavato, alla veneranda età di novant'anni, cominciò a girare il mondo conosciuto per studiare i draghi, a dimostrazione del fatto che non fosse vero che avesse perso il tocco, e che la sua anima fosse sensibile come in gioventù, della quale, forse anche a causa della grande bellezza posseduta, non percepiva la perdita.

Un giorno che si trovava nei paesi scandinavi, a nord delle terre emerse, ebbe sospetti circa misteriose perdite di bestiame, e strani rumori provenienti dai monti; non solo: le parve, infatti, che qualcosa colore del cielo avesse brillato fra le rocce, ma quando raggiunse i picchi non vi trovò nulla. Eppure, ella diceva a se stessa, una grossa creatura doveva pur abitare quelle zone deserte, i segni erano evidenti.

Scesa in città, nessuno dei maghi che la abitavano confermò i sospetti di Violet e anzi, quando cercò di portare evidenze dei suoi sospetti, venne accusata di follia e invitata a chiedere notizie ai villaggi circostanti, chiaro segno di un desiderio, da parte della popolazione, che lasciasse quei luoghi, perché se, in effetti, un drago ci fosse stato, presto il villaggio sarebbe stato invaso da stranieri, ricercatori e ammiratori, e non era nei loro voleri che la quieta pace della scandinavia fosse turbata. Così, decisa ad avere ragione sulle sensazioni circa la creatura, tornò fra gli inglesi a cercare il sostegno dei Magizoologi e di illustri maghi: questi, un po' per rivalità, un po' per ignoranza, dubitarono grandemente che qualcosa ci fosse davvero nei monti nordici, perché se così fosse stato, che un drago, cioè, abitasse quelle lande, sarebbe stato impensabile che nessuno se ne fosse accorto fino ad allora; fu così che nacque il soprannome che l'accompagnò per tutto il resto della vita, e anche in seguito: Visionary Violet, poiché vaneggiava di creature impossibili colorate di blu, nascoste nei monti della Svezia. Tornando in quei luoghi, sfortunatamente, contrasse il famigerato vaiolo di drago, che l'avrebbe costretta a letto quasi immediatamente, se non fosse che la strega, come in una furia estatica, era un tutt'uno con le sue sensazioni, e sempre più si dimenticò di essere malata, anche quando i segni di un peggioramento erano più che evidenti; "Sto guarendo, sto guarendo" si ripeteva, "devo solo tornare in Scozia a finire delle ricerche, poi sarò qui, dal mio drago"; fra il morbo e l'età, forse Violet davvero cominciava ad essere una visionaria, e nelle ultime settimane di vita non faceva altro che farneticare su quanto fosse vicina a trovarlo, e sul bel colore che aveva quella macchia azzurra che, lontana, sfilava nel cielo.

Fu così che, gravemente malata, benché dicesse a se stessa d'essere ormai guarita, arrivò dinnanzi al portone di Hogwarts, dove aveva preso appuntamento con il preside per accordarsi circa aiuti e finanziamenti nelle ricerche: prima di passare l'ingresso, però, vinta dalla fatica e dal dolore di essere ormai derisa da tutti e chiamata Visionary Violet, morì sulla soglia.

Molto aveva da dire e da fare, e nemmeno la morte sembrava averle dato il segnale che adesso era giunto il tempo di riposare: no, quell'estasi, quell'invasamento da ricercatrice la perseguitò anche quando il corpo non le resse, e poco dopo fu di nuovo nel mondo, bloccata in un limbo che non gradiva, senza poter lasciare la Scuola; era divenuta un fantasma, aveva raggiunto la forma peggiore per qualcuno che avesse un animo gaudente e sensibile.

Allora, come in vecchiaia s'era trasformata da insegnante in avventuriera, così dopo la morte passò ad essere una fida precettrice: forte dell'esperienza che l'aveva consumata come la fiamma che faccia avvizzare il ceppo, ora s'è fatta guida per tutti i Buckhunt, della cui Casa è lo spirito, invitandoli a seguire le proprie sensazioni e l'ispirazione creatrice in loro, rammentando tuttavia di distinguere la buona corrente emotiva, dall'ossessione deleteria, e di non essere troppo suscettibili alle critiche circa i talenti che si possiedono, perché queste sono, di fatto, il peggior veleno di cui nutrirsi.

Questa è la storia di Visionary Violet, il fantasma di Buckhunt, una distinta signora in preda all'ossessione di una scoperta. E avvenne, questa scoperta: qualche secolo dopo, infatti, trovarono effettivamente un drago nei lontani monti scandinavi, il Grugnocorto Svedese, dalle squame blu argenteo. Ormai però Violet era per tutti Visionary, e la comunità magica attribuì la scoperta soltanto a quel mago fortunato; ma Violet non se la prende, non le importa della fama o dei meriti: a lei importa soltanto che il suo drago sia compreso, amato e protetto.

Pensieri di J. K. Rowling:
Visionary Violet



Contrariamente agli altri fantasmi, Visionary Violet non è spaventosa o arrabbiata, e nemmeno triste: volevo che i Buckhunt avessero un fantasma posato, dai modi garbati, che avesse conosciuto l'ardore creativo ma che ora, dopo la morte, non ne fosse più dominato. E così è nata l'idea di questa professoressa avventuriera un po' troppo permalosa, che adesso, non potendo più lasciare la Scuola per seguire le proprie sensazioni, mette al servizio degli studenti i suoi talenti, non tanto quelli verso le Creature Magiche, quanto quelli di intuizione: molti Buckhunt vanno da lei, infatti, per risolvere contese, fra loro o con membri di altre case, tanto Violet riesce a capire gli animi; certo, può capitare di sentirla "vaneggiare" sul famoso drago, soprattutto quando si avvicina la data di complemorte (e non è saggio parlarle dello scopritore del Grugnocorto Svedese!), ma in linea di massima resta uno dei fantasmi più docili e collaborativi della Scuola: tutto l'opposto di Peeves, insomma.



Eredità di Brigit

Alcuni dicono che questa Casa sia l'unica della quale la fama della fondatrice sia lentamente scivolata nell'oblio, e che i suoi membri siano spiriti liberi senza un'ideologia a guidarli, quasi che fossero lì, ad Hogwarts, per caso; cosa ha lasciato, allora, Brigit, una volta morta? Era ella timoniere della casa che aveva costruito? No, Brigit Buckhunt è morta come aveva vissuto, vinta da fortune e sfortune, alterne come le corna dei cervi che tanto amava, e questo era come, in cuor suo, aveva desiderato attraversare il mondo: assecondando il sentimento e ciò che il canto le suggeriva. E come l'arte, che ogni volta supera se stessa, e si proietta nel futuro nel ricordo del passato, così la Casa Bianco-Porpora sorpassò la Cantrice, e nella sfortuna della morte, ingiusta e triste, sembrò essere nata una nuova, prospera fortuna: l'impulso creativo di Brigit era passato ai suoi allievi, e ai successivi, e giù fino ai nostri giorni; nessuno correva dietro a bandiere, ideali o alti valori morali di giustizia e ambizione, perché tutti seguivano ciò che in loro, spontaneamente, nasceva e soltanto da ciò erano guidati. Questa la grande eredità di Brigit Buckhunt, il non rammaricarsi di come si è vissuti, l'aver amato ogni ispirazione, ogni sensazione ricevuta: l'aver prodotto secondo sentimento, e cioè l'aver reso il mondo un posto più bello.



Oltre la casa Buckhunt, personaggi noti

Maghi Celebri per Prestigio

Poiché Brigit Buckhunt desiderava insegnare ad alunni dotati di una sensibilità che abbracciasse ogni aspetto dell'esistenza e che andasse oltre la semplice emotività, molti tra coloro che il Cappello Parlante smisto' nella casa di Brigit sono dotati di straordinario talento nelle arti divinatorie. Riferendoci ai tempi moderni e a personaggi particolarmente conosciuti possiamo stilare una discreta lista.

Parvati Patil, che possiede un animo sensibile e aperto a stimoli non percettibili dai più', è la più giocosa delle gemelle Patil, ama la moda come aspetto rappresentativo del proprio stato d'animo ed immergersi nei pettegolezzi come fossero affari suoi: infatti, non riuscendo a discernere le due cose si è dimostrata un'abile veggente portando spesso a galla questioni tenute nascoste da chi domandava la lettura del futuro.

Lavanda Brown, estremamente sensibile, vive le emozioni e le percezioni sensoriali come esperienze totalizzanti, e questo le permette di prepararsi con facilità alla divinazione e di entrare immediatamente in sintonia con animali spesso ritenuti indomabili, come quando durante il suo quarto anno ad Hogwarts aiuto' R. Hagrid (all'epoca insegnante di Cura delle Creature Magiche) a riportare nelle proprie cucce degli Schiopodi Sparacoda in fuga.

Septima Vector, la quale sviluppò una sensibilità straordinaria nel percepire le energie dei numeri, arrivando a diventare insegnante di Aritmanzia a Hogwarts dove, ispirata dalla sola data di nascita, riusciva a scavare nella personalità dei propri studenti e, poiché li usava come fossero nomi propri, secondo alcuni aveva l'abilità di parlare coi numeri.

Nonostante non sia degna di nota, è comunque doveroso considerare Sybill Trelawney: smistata in Buckhunt, la sensibilità che la contraddistingue sfociò nella direzione sbagliata quando le aspettative di tre generazioni si riversarono su di lei (era infatti dall'epoca della celebre trisavola Cassandra Trelawney che non si aveva un veggente in famiglia), condizionandola al punto da minare la sua autostima e compromettere qualsiasi tipo di progresso nel controllo del suo talento. Ad ogni modo, si può parlare di talento poiché esiste in lei, comunque, una ricettività fuori dal comune, la quale si manifesta in momenti casuali e in maniera totalmente inconsapevole, a volte facendola entrare in una "estasi" divinatoria (come le due profezie rivolte a Harry Potter), altre volte ricevendo sensazioni negative di cui non riesce a spiegarsi il motivo (come il giorno in cui durante le vacanze di Natale si rifiuto' di sedersi a tavola in quanto tredicesima). Cosciente o meno, questo talento innato è quello che fece decidere al cappello di smistarla nella casa del Cervo.



Tra i Buckhunt non si annoverano solo maestri di divinazione, ma anche personalità eccentriche che si fanno catturare dalla bellezza spesso sottovalutata, data per scontata o nascosta agli occhi altrui.

Bathsheda Babbling ha dimostrato una naturale attitudine nell'interpretazione delle rune antiche, tanto che fin da bambina è stata in grado di leggere ed interpretare le antiche scritte solo facendovi scorrere le dita sopra, lasciandosi invadere dalla magia con la quale le rune sono state incise, quasi entrando in una sorta di estasi che la mette in comunicazione con le emozioni dell'"incisore", perciò riuscendo ad avere una lettura estremamente precisa (sia a livello letterario che emotivo e personale) degli scritti antichi: questa innata bravura le conferì il posto di insegnante di Rune Antiche ad Hogwarts, nonché la carica di Direttrice di Casa Buckhunt. Nel 1998, assieme alla sua casa, i cui membri quasi del tutto restarono a difendere la Scuola, aiutò a combattere i Mangiamorte: fra sculture gettate addosso ai maghi, statue animate e arazzi incantati per intrappolare gli aggressori come fossero stati serpenti di stoffa, la professoressa e gli studenti riuscirono ad evitare che quelli si riversassero in numero considerevole per tutto il Castello, e ne bloccarono l'accesso al Corridoio degli Arazzi al Primo piano del Viadotto, dove i Buckhunt alloggiano nella Sala Comune.

Poppy Pomfrey, piena di sé e pragmatica, osservatrice attenta ed empatica riesce ad entrare in sintonia con il proprio interlocutore con un semplice tocco o poche domande; già da ragazzina iniziò ad interessarsi al corpo umano considerandolo come un'opera d'arte da tenere con cura, e perciò dopo il classico corso di studi, votò la sua innata percettività alla medicina con l'obiettivo di riparare (quando possibile) gli scempi perpetrati dai giovani maghi sui propri corpi, diventando ben presto capo-infermiera di Hogwarts, nella cui infermeria detta legge, rimproverando senza distinzione di sorta chiunque (compreso Silente) si azzardi a sostituirsi alle sue cure, in quanto unica capace di comprendere appieno il corpo umano.

Nell'elenco non sono presenti per ovvie ragioni tutti i Ministri, membri del Wizengamot, sportivi, pionieri della magia moderna e grandi artisti che hanno coltivato le proprie abilità in Buckhunt, tuttavia, sono da tenere in considerazione tre membri delle gruppo magic-rock "Sorelle Stravagarie", Kirley Duke, Wagtail Myron e Wintringham Herman, celebri per le loro improvvisazioni live, basate su striscioni del pubblico o su elementi del paesaggio attorno al palco, poi registrate e diventate grandi successi. Questi tre furono, infatti, il nucleo originario del celebre gruppo musicale; conosciutisi a Scuola, cominciarono a comporre insieme piccoli canti e ritornelli, esibendosi dapprima fra i soli Cervi, finché, spinti dai propri compagni, estesero le performance a tutta la scuola, da cui ricevettero consensi e pian piano aiuti veri e propri, andando a comporre il gruppo per come poi fu noto.

Nonostante non sia stata smistata in Buckhunt, in quanto prima testurbanza dai tempi di Minerva McGonagall, è degna di menzione è anche Luna Lovegood, appassionata di creature esotiche e spesso sconosciute, capace di sensibilità ed empatia fuori dal comune, dotata di notevoli capacità creative, intuito e di una mente dalla logica ferrea: fu oggetto di enorme dubbio per il Cappello Parlante che, lasciandole la libertà di scelta, la smistò infine in Ravenclaw. Tuttavia, il lato Buckhunt della ragazza venne a galla diverse volte nell'arco degli anni passati ad Hogwarts, ad esempio quando Harry parlava con lei egli si sentiva come messo a nudo, oppure quando la strega dipinse ed intrise di magia un enorme murale nella sua camera da letto dedicandolo ai suoi amici e riuscì perfino a catturare (per ovvi e nargillosi motivi) l'attenzione di Lady Violet, divenendone confidente nonostante appartenesse ad un'altra casa.



Maghi Celebri per Infamia

Così come per gli esempi positivi, questa lista sarebbe altrettanto lunga se si considerassero tutti gli psicopatici che decisero di propagare nel mondo le proprie perversioni. Si è parlato di bellezza, ma tutti sappiamo che la bellezza è relativa e che certe persone possono trovare “bello” ciò che bello non è; si è parlato anche di sensibilità, ovvero di una percezione delle cose che sconfina la semplice emotività e che permette di vedere comportamenti o situazioni normali sotto un’ottica diversa, a volte perversa. Fino ad ora, si sono, infatti, elencate persone degne di menzione in virtù delle opere da loro compiute ma, come in ogni altra casa di Hogwarts, ci sono sfumature di carattere che a volte sarebbe meglio sopprimere.

Bartemius Crouch Jr. rappresenta il perfetto connubio tra empatia, genialità e perversione: particolarmente abile fin da ragazzo nell’interpretazione e nel raggirare i suoi compagni, appassionato di teatro e recitazione, fece dell’oratoria uno dei suoi punti forti, tanto che alcuni pezzi dei suoi discorsi rimangono ancora scritti sui mobili della Sala Comune di Buckhunt. Diventato Mangiamorte, per diversi anni riuscì a tenere nascosta la propria attività al padre e quando nel quarto anno si infiltrò ad Hogwarts, dette “straordinaria” prova di interpretazione calandosi nei panni di Moody, riuscendo perfino a riprodurre le reazioni impulsive e gli aspetti più ossessivi del suo carattere. Ma come ogni buona interpretazione, l’attore lascia una parte di sé nel personaggio, sicché, spesso, Crouch si lasciava andare a comportamenti sadici e antieducativi.

L’estro dà l’illusione all’artista di trovarsi ad un livello superiore rispetto alle altre forme di vita, e questo lo porta spesso ad usarle in bene come Poppy Pomfrey o in male come B. Crouch Jr.: essendo estro e sensibilità strumenti per realizzare ciò che si sente, si è preferito tacere, per buongusto e delicatezza, di tutti quegli altri personaggi mentalmente deviati che nel corso dei secoli hanno afflitto il mondo con macabre espressioni di quello che avevano dentro, per loro Arte, per il mondo eccidio



Oltre la casa Buckhunt, personaggi noti

Bibliografia cartacea di riferimento

Per l'araldica si sono consultati vari testi cartacei e digitali, in particolare "Manuale di Araldica" di Fabrizio Montauto, Edizioni Polistampa Firenze, 1999; "Dizionario Araldico" di Piero Guelfi Camajani, edito da Hoepli, 1940, terza edizione ampliata del 1947. Per il cervo, testi cartacei e digitali, con particolare e definitiva attenzione su "Dizionario Araldico" di Piero Guelfi Camajani, edito da Hoepli, 1940, terza edizione ampliata del 1947, pp 125-128.

Per il nome "Buccàntere" si veda "An ANGLO-SAXON DICTIONARY (Based on the manuscript collections of the late Joseph Bosworth) SUPPLEMENT by T. NORTHCOOTE TOLLER", edito per Oxford da Clarendon Press 1926, pagina 110 e pagina 116.

Per l'uso della parola "Cantrice", in vece di un immediato "Cantora" o "Cantatrice", si veda tale voce nel vocabolario Treccani, di seguito il link della sua versione digitale: http://www.treccani.it/vocabolario/cantrice_%28Neologismi%29/