



PREFAZIONE OFF GAME

Nel progettare la nostra Sala Comune ci siamo chiesti per prima cosa quale fosse il luogo adatto in cui situarla, riflettendo in particolar modo, visto che ci era stato chiesto, su chi siamo, cosa rappresentiamo, cosa vuol dire essere Serpeverde per noi. Subito abbiamo trovato importante distaccarci dal canone classico in alcuni aspetti, da un lato perché le caratteristiche fortemente antagonizzanti necessarie in una storia del genere non sono verosimili, dall'altro perché spesso ci siamo accorti di come, nonostante le caratteristiche di partenza ci appartengono e ci definiscono completamente, la Rowling non abbia sviluppato appieno i risvolti di queste caratteristiche. Ma noi sì. Noi le abbiamo vissute, le abbiamo conosciute nella "vita vera", senza la contaminazione "sociale" della storia. Su questo abbiamo molto riflettuto, e di conseguenza la prima decisione che abbiamo preso è stata di porre la nostra Sala Comune in alto. Infatti, non percependo come nostra l'ubicazione Rowlingiana (che prevede un sotterraneo oscuro e umido), come habitat ideale per studenti che non hanno paura di emergere e salire verso l'alto, abbiamo deciso di situare la nostra Sala Comune in cima ad una torre.

Ovviamente è proprio nel merito di riuscire a raggiungerne la cima che si racconta di noi e della nostra ambizione, della ascesa verso quelli che sono i nostri ideali, i nostri scopi.

Il percorso da compiere per arrivare fisicamente alla Sala rappresenta anche il nostro essere pretenziosi verso noi stessi, porci degli obiettivi elevati, ma allo stesso tempo, come vedrete nella parte dedicata all'ingresso, anche la nostra capacità di aiutarci nella salita.

Un altro aspetto importante e che ci teniamo a sottolineare, è come abbiamo deciso di affrontare "stilisticamente" la comanda. Ci siamo voluti calare il più possibile in game e rispettare la traccia, ovvero quella del pitch da proporre ad una designer professionista. Una proposta fatta dunque da studenti, con le dovute richieste che farebbero proprio degli studenti, mettendo in conto che magari alcune di esse non sono realizzabili, il tutto condito dal commento in game in cui motiviamo le nostre scelte e riflettiamo sulla nostra identità. In ogni caso ci siamo messi nell'ottica di dover presentare un progetto il più possibile dettagliato e indicativo di ciò che vorremmo realmente fosse realizzato. La descrizione di questo progetto, corredata da un testo descrittivo e disegni rappresentative di quest'ultimo, ma in particolar modo di immagini reference, analizza non solo lo spazio e l'ambiente, ma anche alcuni oggetti di arredamento che hanno un significato e uno scopo ben preciso, al fine di mantenere vivi gli ideali della nostra

Casa. Tutti gli elementi qui presenti, compresi quelli della Sala stessa, dei dormitori, e degli esterni alla torre stanno a simboleggiare il nostro animo mutevole, che cambia nel tempo e migliora, alla ricerca della forma perfetta; proprio come il serpente, il nostro simbolo, che non striscia solo nei luoghi più proibiti e nascosti, ma si arrampica sulle sfide e supera le impervie che la vita gli presenta davanti. E lo fa sempre nel migliore dei modi: con astuzia, ambizione e determinazione.

PREFAZIONE IN GAME

Realizzare la nostra Sala Comune ci ha messo fin da subito davanti alla domanda per eccellenza: chi siamo? Cosa significa essere Serpeverde?

Non è un mistero che noi più di tutti sentiamo forte il bisogno di affermare la nostra identità in contrapposizione ai pregiudizi nati fra le due Guerre Magiche a causa delle affiliazioni politiche prese dai Serpeverde inglesi, e alla macchia ancestrale che c'è sulla nostra storia a causa della credenza di Salazar stesso sulla questione del sangue puro. Perché noi ci rispecchiamo con orgoglio nelle caratteristiche fondanti della nostra Casa, ma siamo lontani dalle degenerazioni che hanno preso a causa di una situazione storica particolare. Per geografia e per cultura siamo lontani da quell'estremizzazione avvenuta a nostre spese, un'estremizzazione che avrebbe rovinato anche la più pura delle idee, in quanto niente portato all'estremo sopravvive nel suo carattere positivo.

Quindi eccoci qua, studenti Serpeverde dell'Accademia Caput Draconis, che con il pretesto di crearci un posto tutto nostro che ci rappresenti e soddisfi le nostre esigenze, cerchiamo di riappropriarci più che mai della nostra identità, quella sana, quella ordinaria, e di mostrare che siamo esattamente come tutte le altre Case, dove le nostre caratteristiche possono avere certo dei risvolti negativi, ma per la maggior parte ci portano a situazioni positive.

In questa riflessione su chi siamo abbiamo quindi cercato di esprimere con la Sala Comune, con l'architettura e l'arredamento, le qualità che ci distinguono. Da questo è scaturito per prima cosa un ambiente maestoso nelle decorazioni e nello stile, così come siamo noi esteriormente, eclettici e appariscenti, ma allo stesso tempo un ambiente funzionale e ordinato negli elementi e negli spazi effettivamente da usare, perché all'interno siamo persone efficienti e pragmatiche, persone ben organizzate e orientate verso i nostri obiettivi, desiderosi di realizzarli nel miglior modo possibile. In tutto questo ovviamente abbiamo voluto dare rilievo alla qualità che più ci distingue e ci rappresenta: l'ambizione. Arrivare lontano, puntare in alto, essere sempre pronti a superare noi stessi, migliorarci e dimostrare che siamo i migliori. Abbiamo cercato di rendere simbolicamente la nostra caratteristica più pregnante nella posizione della Sala Comune, nell'ingresso, nelle scale, in tutto ciò che rappresenta il nostro percorso verso l'alto, un alto fisico che si traduce in un alto metafisico, e nelle parti in cui possiamo mostrare la nostra sicurezza in noi stessi, il nostro valore, la nostra voglia di distinguerci, anche solo su un piano puramente estetico.

Infine un altro aspetto su cui abbiamo lavorato e che abbiamo fatto emergere è la nostra forte propensione a fare gruppo. Un gruppo solido, unito, che proprio in virtù

del fatto che è difficile entrarvi, e dove puoi entrare solo in quanto Serpeverde, una volta che sei dentro ci sei per sempre. La nostra forte attitudine a stare sempre insieme, anche inconsciamente, quando senza neanche rendercene conto ci sediamo tutti insieme o tendiamo a cercarci e raggrupparci, deriva da questo intenso senso di appartenenza e di famiglia che proviamo gli uni nei confronti degli altri. Siamo una tribù compatta, una macchina ben oliata, un esercito perfettamente in sintonia, e lo dimostriamo sia nelle piccole cose quotidiane sia quando ci troviamo di fronte alle prove più grandi. In generale i Serpeverde vengono definiti come individui con un forte senso della famiglia. Noi crediamo di dimostrarlo maggiormente proprio con la nostra Casa. Naturalmente, proprio perché a causa di questo sentimento tendiamo a passare quasi tutto il nostro tempo scolastico e sociale insieme, abbiamo ritenuto opportuno creare anche uno spazio singolo in cui poterci ricaricare nella solitudine e nella tranquillità, ovvero i dormitori singoli.

Nonostante dunque la nostra voglia di riaffermazione e allontanamento dall'immagine negativa che si è alimentata in Gran Bretagna della nostra casa, ovviamente non rinneghiamo la nostra riconoscenza e la nostra appartenenza, infatti per quanto ci siano evidenti diversità dalla famosa sala comune di Serpeverde ad Hogwarts, abbiamo mantenuto una sorta di fil rouge attraverso i valori espressi, la semplicità funzionale e le scelte cromatiche.

Qui di seguito, riportiamo tutto ciò che potrà essere utile alla designer Elizabeth Staircase durante la fase di ristrutturazione:

- Una descrizione accurata dell'ambiente così come l'abbiamo pensato;
- La presentazione di alcuni oggetti d'arredamento di particolare importanza;
- Una serie di immagini reference e disegni che troviamo di ispirazione per i vari elementi d'arredamento;
- Una bozza di come vorremmo che venisse realizzata la Sala Comune.

DESCRIZIONE SALA COMUNE

Ubicazione ed ingresso:

Nel realizzare la proposta per questo progetto chiaramente la prima domanda a cui rispondere era "dove?". Dove ci vediamo noi all'interno della scuola? Dove vorremmo muoverci, dove vorremmo vivere la nostra esperienza di Casa?

L'ubicazione rappresenta un perfetto connubio fra la nostra aspirazione ad elevarci e scalare verso il successo, e la nostra efficienza e praticità che ci contraddistingue in questo percorso, il tutto condito dal nostro stile appariscente.

Per questo abbiamo immaginato l'ingresso al piano terra della scuola, possibilmente in un corridoio vicino alla Sala Grande, pratico, facilmente raggiungibile senza perdersi nel perimetro della scuola, e che in caso di necessità ci permetta di essere nel punto centrale dell'Accademia molto velocemente. Inoltre non ci interessa che l'ingresso sia nascosto, al contrario vogliamo che sia ben visibile a chiunque, perché esattamente come per il nostro gruppo, il difficile non è trovarci, ma entrare. Anzi, essere ben visibili e distinti ci piace, ci piace apparire e non temiamo il confronto.

La porta d'ingresso l'abbiamo pensata ad arco, scura e riccamente decorata con intarsi dalle linee serpentine, magicamente mobili; nella parte medio-alta spunta la testa di una statua di serpente (descritti porta e serpente nel dettaglio più avanti, insieme al metodo d'accesso). La porta si apre e si affaccia direttamente sulle grandi scale a chiocciola che portano alla Sala Comune.

Sala Comune:

Abbiamo immaginato una Sala Comune situata nel punto più alto del castello, possibilmente una torre di forma circolare con ballatoio esterno in muratura, indispensabile per la disposizione dei dormitori; le scale conducono direttamente al centro della stanza (anch'essa circolare).

Questa "risalita" intende simboleggiare la nostra ambizione e la nostra determinazione nell'arrivare sempre più in alto, questo desiderio di elevarci (seguono questa logica anche il soffitto e la fontana che verranno descritti più avanti).

Per quanto riguarda lo stile generale, abbiamo scelto di avvicinarci fortemente allo stile barocco per quanto riguarda i decori, sentendolo molto vicino alla nostra estetica appariscente e pomposa, anche se cromaticamente abbiamo scelto di mantenere una forte prevalenza di verde e grigio. Abbiamo pensato ad un pavimento di marmo scuro, grigio tendente al nero, a delle pareti grigio chiaro adornate, nella loro parte alta, da una cornice in stucco (decorata da serpenti intrecciati di un colore argento acceso, metallizzato) e da mezze colonne squadrate in marmo verde (in stile corinzio, con la base e il capitello dello stesso colore argentato della cornice in stucco). I mobili si confanno a questo stile, scuri con le rifiniture color argento, così come le lampade per lo studio. Ci piace l'idea di uno stile maestoso nei decori per rappresentare la nostra Casa.

La sala è divisa in due aree tematiche per un principio di praticità: quella dedicata allo studio e quella dedicata al relax. Infatti, nonostante la tentazione, ci teniamo a proporre un progetto idoneo e coerente con quello che ci è stato chiesto: la Sala Comune di una scuola. Un luogo che, seppur vissuto da giovani ragazzi, è pur sempre un luogo di studio e vita accademica. Per questo non ci siamo fatti tentare da installazioni che cozzerebbero con l'identità della Sala. E' compito degli studenti, e non della scuola, trovare i modi di trasgredire e divertirci, senza farci scoprire. Nella metà dedicata allo studio immaginiamo un unico grande tavolo (descritto nel dettaglio più avanti), per essere fedeli alla nostra tendenza a stare insieme, con delle librerie decorate contro le pareti. Uno spazio del genere sarebbe perfetto sia per lo studio individuale che per il lavoro di squadra che ormai da anni caratterizza il nostro gruppo. In quest'area è presente una grande vetrata circolare che illumina la stanza (descritta nel dettaglio più avanti).

L'area relax vede invece disposti divani e poltrone verdi con le rifiniture argento, sempre in uno stile ispirato al barocco, su un tappeto molto grande riportante lo stemma di Serpeverde, tutti rivolti verso un tavolino basso al centro. Sulla parete, speculare alla vetrata, è presente una fontana decorativa (descritta nel dettaglio più avanti).

Le due aree sono divise da un lato da un ampio camino barocco riccamente decorato, e dall'altro da un arco ricercato che si apre sulle scale a chiocciola che conducono al piano dei dormitori.

Sopra e attorno al camino corre uno specchio con cornice decorata, che oltre ad ampliare visivamente la stanza, possiede proprietà magiche (descritto nel dettaglio più avanti).

Il soffitto è incantato per riprodurre il cielo esterno, rendendo ancor più luminosa l'intera stanza, e simboleggiando la nostra voglia di arrivare sempre più in alto, di non accontentarsi mai, di puntare al cielo sempre e comunque anche dopo aver fatto la scalata. Durante le ore serali, l'illuminazione proviene da candele magiche sospese a mezz'aria, dal camino, all'occorrenza dalle lampade e (condizioni metereologiche permettendo) dal cielo stellato.

Dormitori:

Abbiamo pensato di collocare i dormitori lungo tutto il ballatoio esterno. Il ballatoio percorre tutta la circonferenza della torre (corrispondente al piano superiore della Sala Comune) e ospita internamente un corridoio da cui si accede alle singole stanze, che così avranno sempre un lato rivolto verso l'esterno e verso la luce, a cui si accede con una piccola scala a chiocciola situata all'ingresso sopracitato, parallelo al camino. Essendo il ballatoio sporgente rispetto al piano della Sala Comune, si crea un effetto soppalco, infatti il corridoio dei dormitori affaccia direttamente sulla Sala e non copre il soffitto. Le stanze singole separate dalla zona comune sono pensate come uno spazio tranquillo in cui ritirarsi, appunto per avere la possibilità di avere un'area di solitudine per equilibrare la nostra tendenza a fare gruppo, come un

serpente che va a riposare sotto il suo sasso. Il corridoio e le stanze sono illuminate da bellissimi lampadari portacandele fluttuanti dalle forme sinuose e serpentesche. Tutte le stanze sono singole e provviste di un piccolo bagno, di una finestra, di un letto, un armadio e un comodino. Sotto ogni finestra c'è un window seat dove potersi rilassare leggendo e ammirando il paesaggio.

Tutto è funzionale per i momenti dedicati alla propria persona, ma ben decorato coerentemente allo stile della Sala Comune.

OGGETTI SIGNIFICATIVI

Fontana:

La fontana si trova lungo la parete della zona relax. L'acqua, partendo da una vasca sul pavimento, scorre verso l'alto in rivoli su tutto il muro (facendo giri e zampillando). Questo oggetto è ovviamente incantato per simboleggiare una continua ascesa verso l'alto.

Abbiamo sentito la necessità di aggiungere un elemento in cui fosse presente l'acqua, l'elemento della nostra Casa (in parallelismo al Lago Nero dei nostri compagni inglesi), che abbiamo pensato sempre in chiave dell'ambizione, ma cercando anche di avere un oggetto che esprima tranquillità. Essendo persone molto determinate e quindi tendenti allo stress o alla frustrazione, ci è venuto spontaneo immaginarci questa nicchia di divani e sedie con accanto la fontana, dove poterci ricaricare e rilassarci insieme.

Vetrata:

La fonte di luce principale è una complessa vetrata a filo di piombo molto luminosa, che si staglia dal pavimento fino alla fine del piano (quindi fino al piano dei dormitori). Al suo interno è presente una parte colorata che rappresenta un serpente, circondato dalle acque, che tende verso l'alto (verso la luce) e lascia sotto di sé la pelle dell'ultima muta.

Per ideare questo dettaglio, ci siamo ispirati alla simbologia che vede il serpente come un animale legato alle energie della profondità terrestre e delle acque. Esso simboleggia quindi il legame con la vita e con la conoscenza (poiché emerge dall'oscurità e si incammina verso la luce).

La muta riporta ai concetti di trasformazione interiore e di ciclo morte-rinascita. Sempre all'idea di ciclicità, eterna in questo caso, rimanda la cornice serpentina uroborica che circonda la scena.

Nell'immagine vi è anche un particolare nascosto. Tra le onde del corpo serpentino, si staglia una clessidra stilizzata, simbolo del tempo in divenire.

Essendo il serpente un simbolo a cui la cristianità in particolar modo ha affibbiato connotazioni negative, abbiamo cercato significati più positivi legati a questa figura per simboleggiare il nostro tentativo di allontanarci dai pregiudizi negativi legati alla nostra casa e concentrarci invece sui tratti positivi che ci distinguono.

Bacheca dei messaggi:

Nella zona relax, vicino ai divanetti e alla fontana, è appesa una grande bacheca dei messaggi.

Lo sfondo della bacheca è di lucida onice nera, ed è arricchita da una cornice formata da quattro serpenti argentati che si intrecciano speculari, con dei decori in stile barocco agli angoli, nello stesso stile degli altri mobili della stanza.

Sulla bacheca vengono normalmente visualizzati i messaggi comuni indirizzati a tutti, quali gli avvisi sulle lezioni o aggiornamenti da parte dei professori. I messaggi di questo tipo appaiono di un argento brillante e virano sul verde acceso quando ogni alunno ne ha presa visione.

Es. Lezione di Rune Antiche del professor Di Vito spostata nella sala numero quattro.

Ad ogni nuova comunicazione il messaggio viene inciso nella pietra lettera per lettera in una calligrafia elegante e una volta completata l'incisione viene illuminato brevemente da una luce bianca per notificare gli studenti.

La bacheca contiene anche messaggi personali, che è possibile creare passando con un semplice gesto la mano munita di bacchetta davanti alla nera pietra. Possono essere ovviamente messaggi generali o messaggi indirizzati ad una singola persona. In questo ultimo caso, se una persona alla quale è indirizzato un messaggio lo ignora o non ne prende visione entro un certo periodo di tempo il messaggio si anima: le lettere si staccano dalla bacheca e compongono un serpente di parole che striscia / fluttua nell'aria fino a raggiungere il destinatario. Se il destinatario ignora ancora il serpente allora questo esploderà e il messaggio verrà urlato come una Strillettera (solo per messaggi privati, non per comunicazioni professori etc).

Ai Serpeverde non piace essere ignorati.

Ovviamente è anche possibile affiggere magicamente delle foto o delle pergamene, per esempio se qualcuno trova un foglio ad esempio e non sa di chi sia.

Alleghiamo un disegno della bacheca con degli ipotetici messaggi per dare l'idea dell'atmosfera della Sala e della Casa.

Annuario magico dei Serpeverde:

Speculare alla bacheca, e adornato con una cornice dello stesso tipo e della stessa grandezza, si trova il quadro magico contenente l'annuario della Casata.

Proprio per la nostra forte concezione di Casa/famiglia, l'annuario è rappresentato come un albero genealogico, dove sono segnati tutti i nomi degli studenti in ordine di anno, chi è prefetto e caposcuola, la squadra di Quidditch, una sorta di annuario magico che si aggiorna di anno in anno. Nel quadro appare tutto ciò che riguarda l'anno corrente, compreso il conteggio dei punti (rappresentato da una clessidra in alto a destra speculare a quella presente nella Sala Grande), ma essendo incantato è possibile scorrelo per vedere gli anni precedenti, e risalire quindi alla storia della

nostra Casa nell'Accademia. Per gli anni trascorsi è presente anche il risultato della Coppa delle Case in alto, realizzato con una coppa con scritto la posizione raggiunta al suo interno. In caso di vittoria, oltre al fatto che la coppa è più grande e ben decorata, dei coriandoli verde e argento scorrono sul quadro.

L'albero si attiene allo stile della Sala che abbiamo adottato, delineandosi in ghirigori eleganti e ben decorati, di un verde scuro, su sfondo beige chiaro.

Essendo per noi importante la concezione di famiglia che incarna la nostra Casa, quella di tradizione e di storia, ci piace l'idea di avere questo quadro che rappresenta visivamente l'ingresso e l'appartenenza a Serpeverde che sopravvive oltre il tempo.

Tavolo:

Nella zona della Sala dedicata allo studio c'è un grandissimo tavolo in marmo scuro, sempre in stile barocco, sorretto al centro da un'unica grande gamba avvolta da due serpenti, anch'essa in marmo.

Le sedie attorno al tavolo non discostano dallo stile già descritto, e sono imbottite con una stoffa verde scuro con trama damascata. Il tavolo è completo di sottobanchi dove gli studenti possono trovare pergamene, quaderni, e altro materiale di scorta, che si riempiono magicamente dell'oggetto che serve in quel momento alla persona richiedente. Un unico tavolo su cui studiare tutti insieme, com'è nostra tendenza, e per fare i lavori di gruppo a cui siamo affini e legati.

Talvolta i serpenti che cingono la gamba del tavolo vanno a giro per sgranchirsi un po', facendo il solletico alle caviglie degli alunni che studiano e andando a caccia di topi nella torre, per poi tornare al loro posto una volta sazi.

Porta e Serpente:

La porta di ingresso alla Sala Comune si troverebbe nel corridoio adiacente alla Sala Grande, posta in una posizione visibile da tutti e molto appariscente, come abbiamo descritto in precedenza.

La porta d'ingresso è ad arco, scura e riccamente decorata ai lati con intarsi dalle linee serpentine, magicamente mobili. Sopra di essa sono presenti altre statue decorative di piante e onde. Nella parte medio/alta della porta si può vedere spuntare un'enorme testa di serpente che osserva chiunque si avvicini. Questa testa appartiene ad una statua di serpente, incantata, che fa da guardia all'ingresso, il cui corpo è dentro la porta e si avvolge intorno alla colonna portante della scala per salire in Sala Comune, come vedremo più avanti nel dettaglio.

La grande particolarità del nostro ingresso sarebbe che la statua del serpente è senziente, come una sorta di guardiano della nostra Casa, e nonostante apparentemente

sembri una semplice statua, è possibile svegliarla accarezzando o toccando la testa in un punto particolare e in un modo particolare, che cambia con una certa frequenza (come la parola d'ordine ad Hogwarts). A questo punto abbiamo pensato ad una peculiarità che abbiamo sentito vicino al nostro ideale di Casa e che si sposava bene all'idea del serpente senziente che funge da nostro guardiano: una volta sveglio, il serpente ti riconosce, e ti permette d'entrare solo di conseguenza. Avevamo pensato che per questo, a inizio anno quando vengono smistati i nuovi membri della Casa, questi vengono presentati al serpente dal Caposcuola, come una sorta di rito di iniziazione per segnare l'ingresso nella nostra comunità e far sentire accolti i nuovi arrivati (cosa che rispetta sempre il nostro concetto di gruppo chiuso e tribale). Ci piaceva quest'idea per due motivi fondamentali: innanzitutto perché, per la nostra natura intrinseca di gruppo molto unito e in cui è possibile entrare solo se Serpeverde, con questo intenso sentimento di appartenenza, volevamo riportare esattamente questo nell'ingresso della nostra Sala, in cui appunto non è possibile entrare se non si fa parte della Casa. Il secondo motivo è che trovavamo interessante e originale l'idea di avere questa figura di guardiano con cui avere un rapporto (ispirato al famoso quadro a guardia della Sala Comune di Grifondoro inglese): essendo senziente, potendo parlarci, il serpente non solo ci riconosce, ma ci conosce. Ce lo immaginiamo dotato di una particolare personalità che ovviamente si confà a quella Serpeverde, frutto dell'unione delle nostre caratteristiche, una specie di prototipo ideale di quello che ci rappresenta.

Andando avanti, quando la statua senziente acconsente al passaggio riconoscendoti, ritrae la sua testa e la porta (che si rimargina mano a mano che la testa si ritrae, in modo da non lasciare il buco) si apre su uno spazio contenente la base di una scala a chiocciola. Sulla colonna portante della scala è avvolto il corpo del serpente che poggia la sua testa ai piedi del primo scalino.

A questo punto, abbiamo pensato ad un'altra peculiarità che ci rappresenta: come sappiamo bene, noi Serpeverde siamo ben propensi a impegnarci al massimo per salire la scala del successo, metaforica ma in questo caso anche fisica. Ma è altrettanto vero che non siamo avversi ad usare il nostro carisma, le lusinghe e le nostre qualità per aiutarci a rendere la strada un po' meno faticosa. Per questo, e per il fatto che il serpente è senziente, è possibile parlare con lui per convincerlo ad azionare la scala, grazie al suo corpo avvolto intorno alla colonna portante. In questo modo la scala inizia a girare e può portarti su.

Non riguarda il rispondere a domande e indovinelli (una cosa decisamente più Corvonero), ma proprio parlarci e usare le capacità che ci sono affini, convincerlo, magari offrendo qualche lusinga o perchè no, qualche favore. In fondo con il tempo il serpente diventa una presenza che conosciamo, con cui interagiamo, da farci amico e con cui avere un rapporto.

Per uscire, non essendo necessarie prove di riconoscimento per sbloccare l'accesso, una volta alla base delle scale basta accarezzare il corpo del serpente per farlo svegliare e farlo spostare (senza dimenticarsi di salutarlo), in modo da poter uscire

dalla porta.

Ci sentiamo però di fare un appunto: essendo studenti, non abbiamo idea dell'entità del lavoro magico necessario per realizzare una simile "creatura". Non sappiamo se ci siamo lasciati trasportare troppo dall'idea che la magia è molto potente e crea una gamma di possibilità vastissima. In caso questo non fosse realizzabile, tutto ciò si potrebbe risolvere in una statua animata ma meccanica, che appunto fa entrare o sempre con i diversi tocchi che cambiano, o con una parola d'ordine, e che ha anche un meccanismo segreto per far attivare la scala.

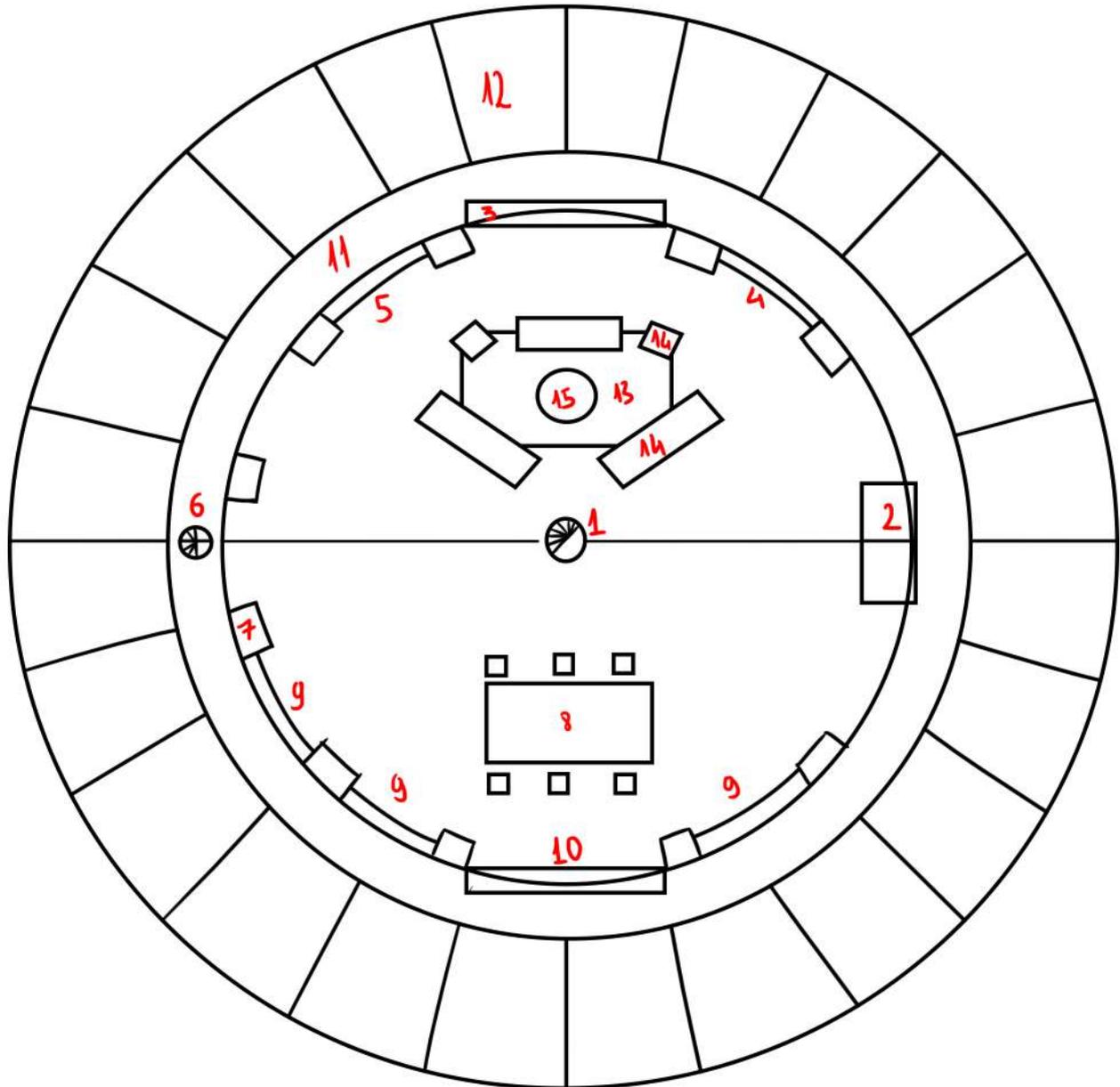
Specchio:

Nella zona del caminetto è presente un grande specchio che, grazie ad un effetto ottico, fa apparire la stanza più grande. La cornice riccamente decorata in stile barocco segue le linee degli altri mobili della stanza e al suo interno corrono decorazioni di serpenti che sembrano quasi muoversi nel vuoto.

Lo specchio ha però anche proprietà magiche.

Sappiamo che la qualità che ci distingue è l'ambizione. Questa è la nostra forza e la nostra priorità, ma allo stesso tempo può anche portarci a situazioni di stress, schiacciati dalle responsabilità che ci diamo per la nostra ambizione, dalla nostra tendenza al perfezionismo, all'autocritica, al cercare sempre di migliorarci. Per questo, nonostante noi Serpeverde tendiamo ad essere sicuri di noi, allo stesso tempo possiamo soffrire di momenti in cui il peso delle nostre aspettative ci schiaccia e perdiamo fiducia in noi stessi. Il Serpeverde scoraggiato che passandoci davanti si fermerà ad osservare meglio, vedrà non solo la sua immagine, ma anche il riflesso di tutti i futuri successi che potrebbe raggiungere grazie alle sua capacità, che vengono quindi messe in risalto. Una sorta di Specchio delle Brame, che però invece di mostrare i desideri, mette in risalto le nostre capacità e le nostre possibilità nei momenti bui in cui smettiamo di credere in noi stessi. Proprio per questa sua proprietà, lo specchio è stato posto in una zona poco chiassosa (la meno di passaggio di tutta la stanza) e adatta alla riflessione.

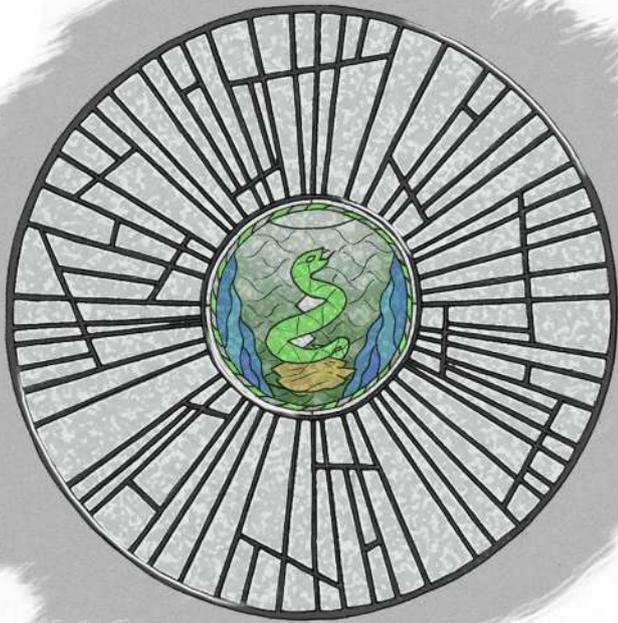
PIANTINA



LEGENDA

- | | |
|----------------------------------|---------------------------------|
| 1 Scale | 13 Tappeto |
| 2 Camino | 14 Divani e poltrone area relax |
| 3 Fontana | 15 Tavolino area relax |
| 4 Bachecca | |
| 5 Quadro | |
| 6 Scale dormitori | |
| 7 Colonne | |
| 8 Tavolo studio e sedie | |
| 9 Librerie | |
| 10 Vetrata | |
| 11 Corridoio superiore dormitori | |
| 12 Stanze | |

DISEGNI



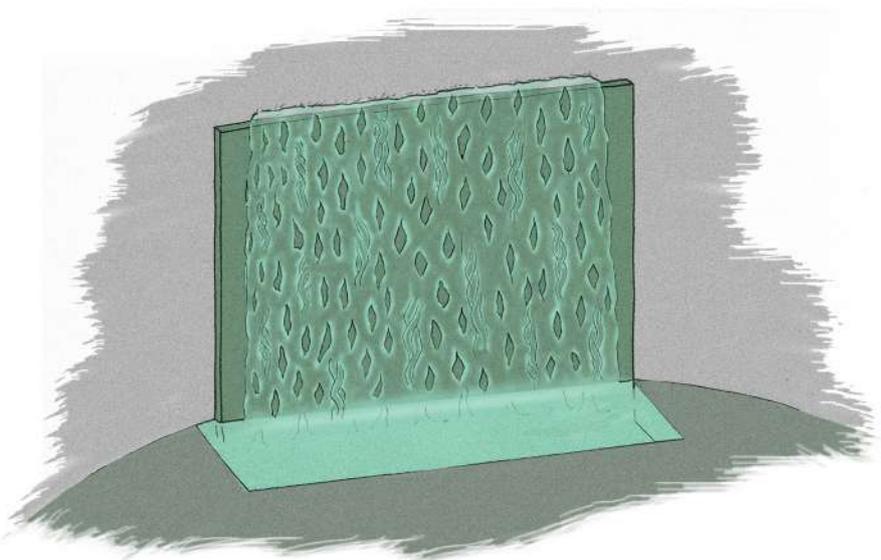
VETRATA



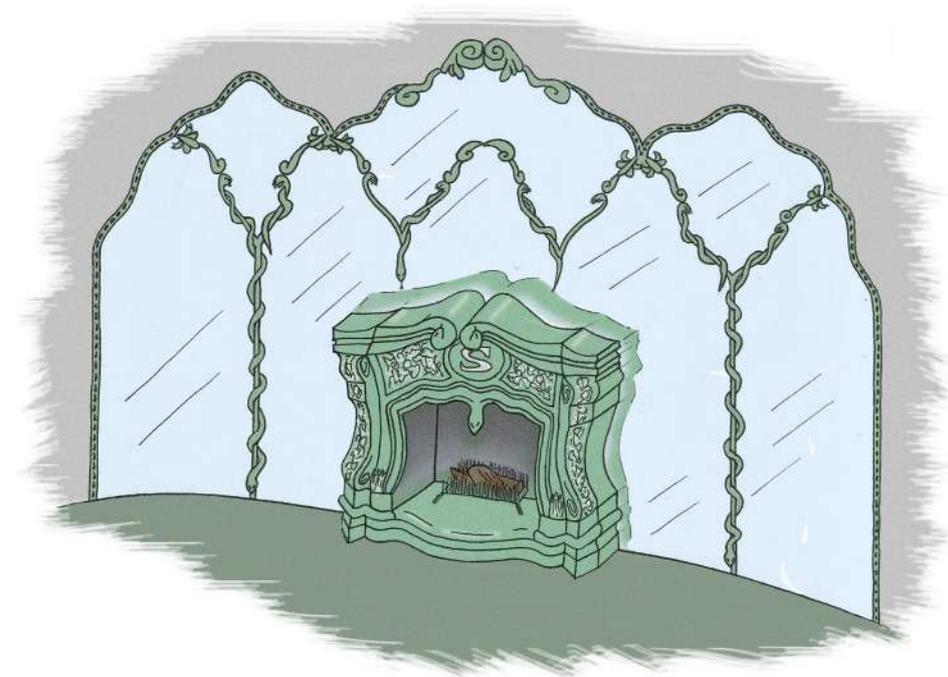
DETTAGLIO VETRATA



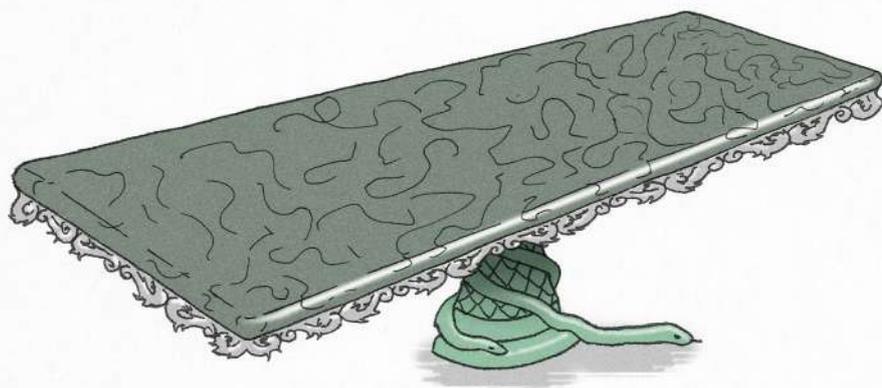
PORTA DI INGRESSO



FONTANA

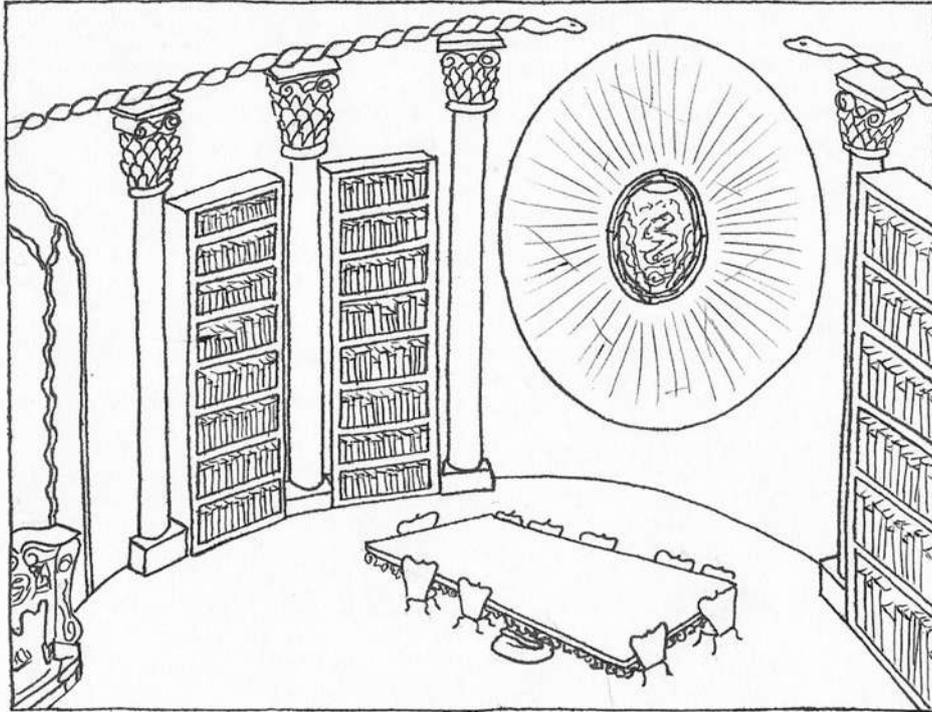


CAMINO E SPECCHIO

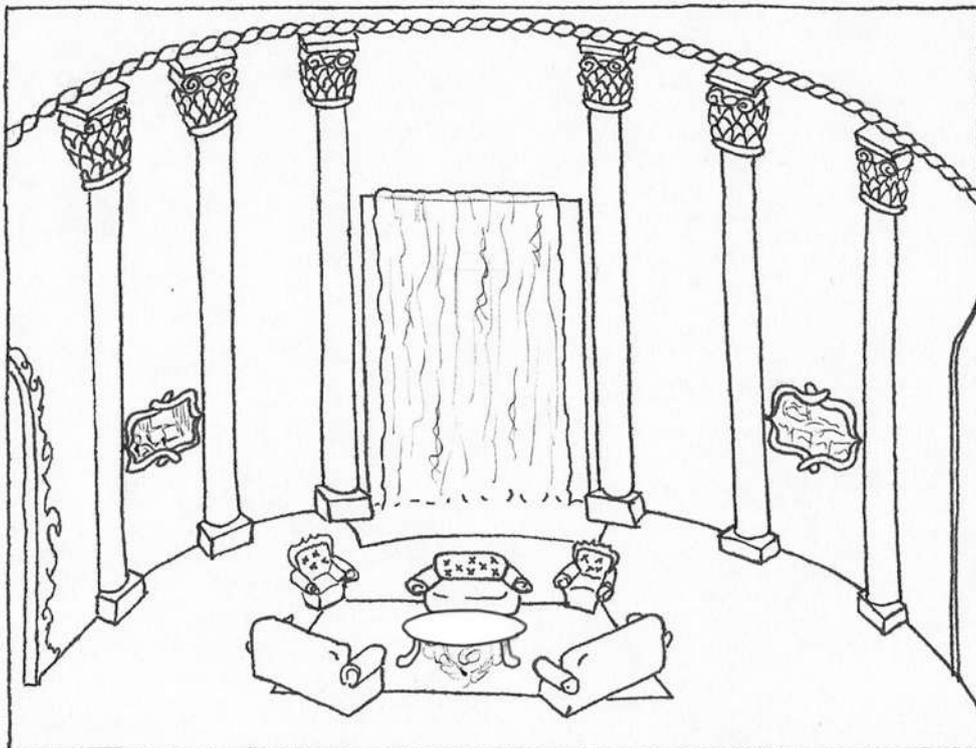


TAVOLO

AREA STUDIO



AREA RELAX



BACHECA



Lezione di Rune Antiche
spostata in sala n° 4

*Convocata riunione
Prefetti e Caposcuola alle
ore 21 di lunedì*

Ilaria ti amo!
no, io di più!
lo di più!

CHE VITA DI MERDA

**RAGAZZINI
HA RUBATO LE
SIGARETTE?!!**

NON

ALEXA

VI PREGO ISCRIVETEVI!!!

**APERTE LE
ISCRIZIONI PER LA
SQUADRA DI QUIDDITCH!**



IMMAGINI DI RIFERIMENTO

Porta di ingresso



Poltrona sala relax



Divano sala relax



Tavolino sala relax



Camino



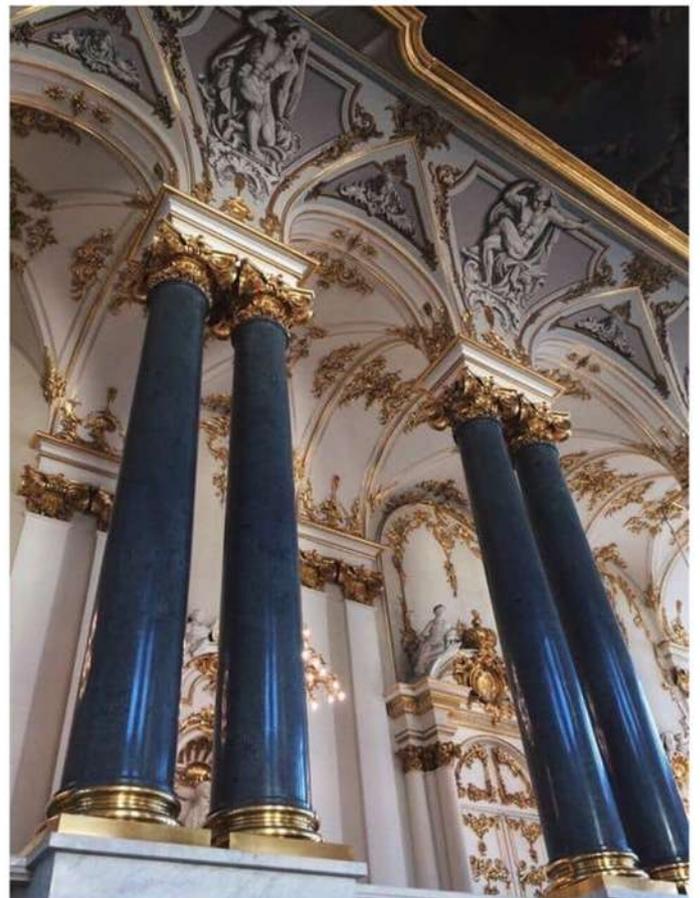
Specchio



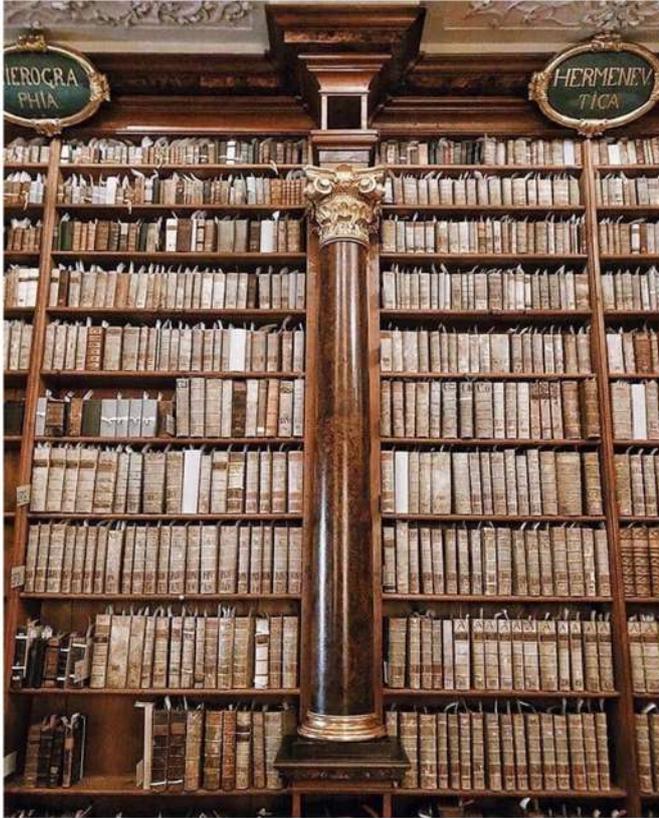
Sedia area studio



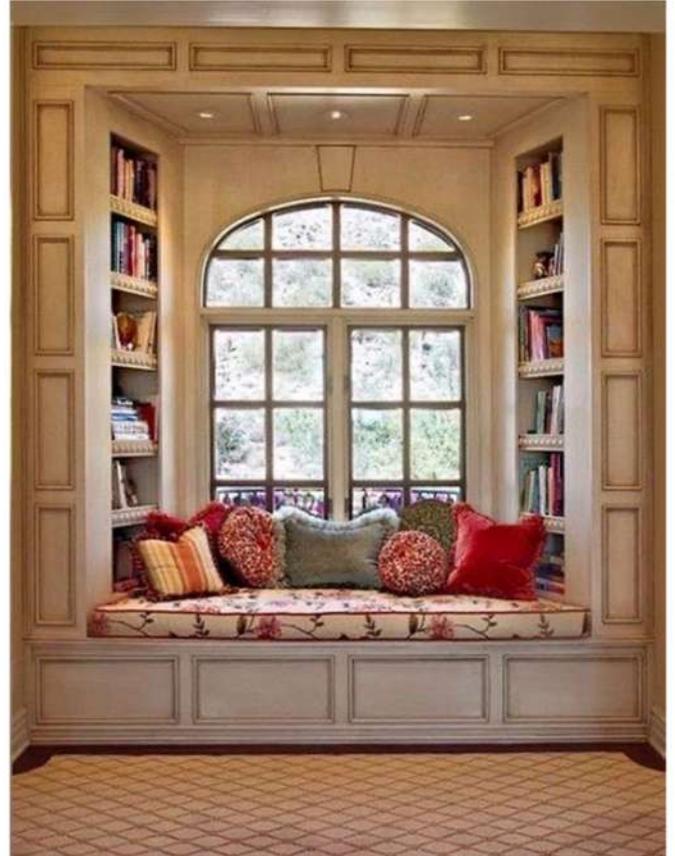
Colonne



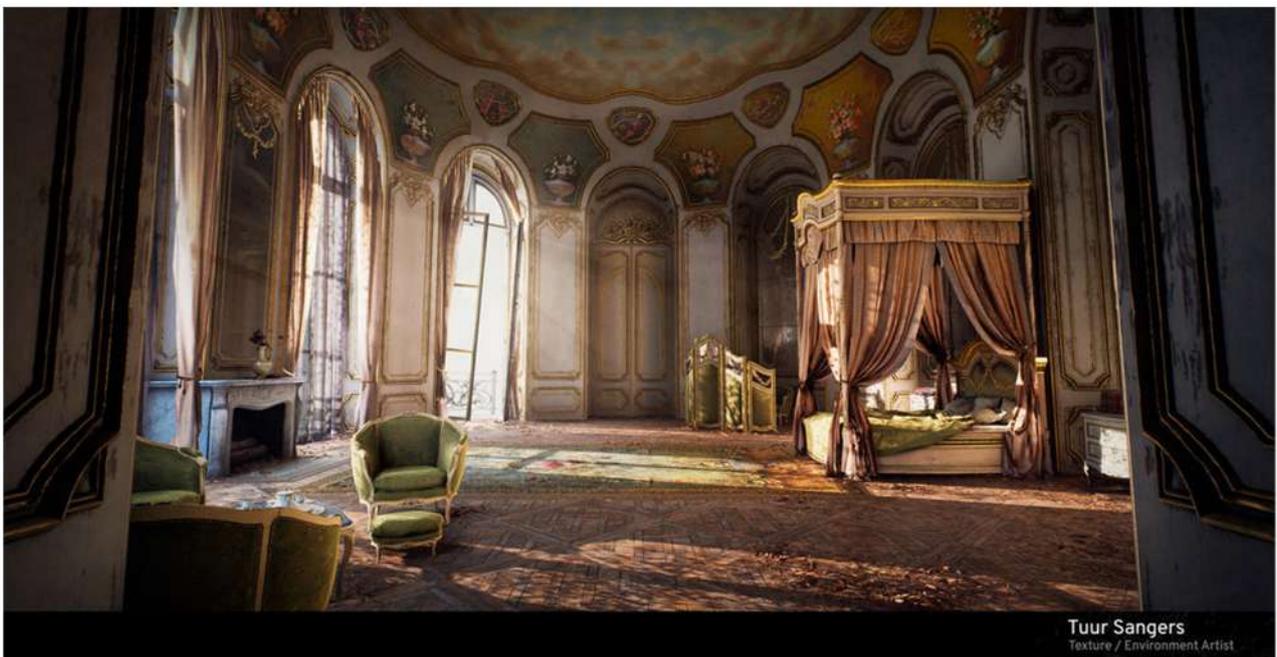
Libreria



Window seat



Stanza dormitori



Lampadario



© photo musée d'Orsay / rmn

Tavolo area studio

