

# Prima Prova Professor Di Vito 2021

## Casa Serpeverde

### NOMEN:

La prima considerazione e decisione che abbiamo preso per quanto riguarda il nome è stata quella di non avere due nomi diversi per la filiale e la succursale. Consideriamo il nome una parte troppo importante dell'identità del negozio, e non pensiamo sia una mossa furba cambiarlo, anche a livello di puro marketing. Il nome è letteralmente la prima forma di pubblicità, oltre ad essere l'essenza dell'attività, quindi abbiamo deciso che fosse importante che rimanesse uguale.

Il nome che abbiamo scelto per il negozio è “*Animali Fantastici e Dove Curarli*”.

Come siamo arrivati a quest'idea?

Inizialmente abbiamo cercato di isolare le parole chiave che potevano richiamare e descrivere al meglio l'idea principale di un negozio magico di animali; insomma di cosa si occupa questo negozio? Cosa fa, cosa tratta? Quali sono le parole che immediatamente lo descriverebbero? Durante questa fase di brainstorming le parole su cui ci siamo concentrati sono state “cura”/“curare”, essendo letteralmente un negozio per la cura degli animali, e “famiglio”. Insieme a questo, abbiamo fatto una ricerca di nomi di negozi realmente esistenti per vedere se qualcosa poteva ispirarci. Grazie a questo ci siamo dati un altro obiettivo: volevamo che il nome avesse un riferimento forte, e che fosse un gioco di parole buffo, accattivante, simpatico e allo stesso tempo che spiegasse perfettamente la natura del negozio nella sua totalità. Abbiamo cercato di giocare molto con la parola famiglio e

l'originale parola latina "famulus", ma niente ha soddisfatto a pieno tutti i punti che ci eravamo prefissati. Abbiamo anche deciso di scegliere un nome in italiano, per rappresentare meglio l'appartenenza al territorio e dargli più rilevanza e precisione. Un nome inglese poteva indicare praticamente qualsiasi negozio nel mondo, ma un nome italiano ci porta subito nel luogo che stiamo cercando di caratterizzare, a cui stiamo cercando di aggiungere lore, dettagli, riferimenti tipici. A questo punto la nostra mente ha spontaneamente virato verso il riferimento più forte presente nel canone per quanto riguarda gli animali: "Animali Fantastici e Dove Trovarli". Potevamo giocare con il titolo per trovare il nostro nome? Sicuramente la parola che più si addiceva ad essere inserita in questa frase era "cura"/"curare". Non abbiamo pensato di metterle entrambe perché volevamo rimanere il più vicini possibili al titolo per tenere il riferimento forte, e perché ci sembrava esagerato modificarlo con due parole. In più, visto che l'altra parola che avevamo individuato era "famiglio", fare qualcosa come "Famigli fantastici e dove curarli" sarebbe stato un po' inutile e ridondante, perché avremmo sostituito due parole simili non aggiungendo gran che a livello di significato. "Cura"/"curare" invece ci sembrava la parola perfetta da aggiungere: come già detto descrive la funzione del negozio, la cura degli animali, che è un processo sia materiale che affettivo, ricollegandosi al concetto di "prendersi cura", come anche il fatto che "curare" viene anche usato proprio come sinonimo di "accudire", quindi ricopriva sia la parte dei prodotti per la cura, sia il servizio di day care dove vengono accuditi gli animali. In più poteva lavorare anche su un terzo livello di significato: "curare" vuol dire anche guarire/sanare, una parola collegata all'ambito medico, perfetto per l'aggiunta del servizio di infermeria. Insomma questa unica parola descrive perfettamente le tre funzioni del negozio. Ma i punti a favore di questo nome non finiscono qui: è un riferimento

forte al canone, che ci piace mantenere, e allo stesso tempo ci ha dato molto spunto ed ispirazione per la storia del negozio e i suoi personaggi, permettendoci di caratterizzare entrambi e dare più coerenza all'idea. Come potrebbe chiamarsi altrimenti un negozio la cui idea portante e vincente è letteralmente avere una valigia alla Newt Scamander dove accogliere gli animali per il servizio di day care? E' una comunicazione diretta, esaustiva e molto visiva di quello che il negozio offre. Rispecchia inoltre anche il carattere dei proprietari che ci siamo immaginati, buffi e allegri, con questo gioco di parole che sembra un po' una battuta vecchio stile, di quelle battute che fanno o molto ridere o vengono percepite un po' sciocche (insomma, qualcosa che gli anglofoni classificherebbero come "*dad joke*", o magari "*cheesy pun*").

Pensiamo quindi che questo nome dica tutto quello che debba dire sul negozio, sui suoi servizi, sulla sua filosofia, sul suo brand e rispecchi i suoi ideatori.

## OMEN:

### IL PROGETTO DEL NEGOZIO

Il primo fattore che abbiamo preso in considerazione per il progetto del negozio è stato principalmente il fabbisogno degli studenti, che sono il target di clienti quasi totale (a parte ovviamente i professori e lo staff) e quelli più limitati nella possibilità di spostarsi e andare e venire dalla scuola. Aprire una succursale di un negozio in una scuola come l'Accademia di Specializzazione e Apprendimento Magico "Caput Draconis" significa avere una cerchia di clienti chiusa, i compratori saranno sempre gli stessi per l'intero anno scolastico; inoltre, gli studenti all'Accademia non hanno molte possibilità di lasciare la scuola (ci sono sicuramente più libertà che ad Hogwarts, ma non abbastanza per visite frequenti ai negozi). Tenendo a mente questi fattori fondamentali, abbiamo pensato che il negozio quindi dovesse essere un'attività che offriva agli studenti prodotti e servizi costantemente necessari, qualcosa di cui non avrebbero mai smesso di avere bisogno, qualcosa di largamente richiesto ma mancante nelle vicinanze della scuola. Considerando queste caratteristiche, che a nostro avviso sono la base del successo di un negozio all'interno dell'Accademia, la nostra scelta è caduta su un negozio per la cura degli animali.

Questo negozio aveva esattamente tutto ciò che cercavamo e che poteva farlo funzionare perfettamente nel setting della scuola.

Innanzitutto, tenendo conto del costume comune del rapporto fra mago/strega e il proprio animale e la politica di Hogwarts di poter portare un animale a scuola, immaginiamo che ci sia una consistente percentuale di studenti all'Accademia che abbia con sé degli animali domestici. La cura degli animali è un bisogno costante: cibo, prodotti

per la loro pulizia, giochi e oggetti per la loro comodità e il loro intrattenimento, per non parlare dei prodotti per la loro salute. Tutte cose che vanno comprate spesso, ciclicamente, che possono essere difficili o semplicemente scomode da far recapitare, che possono servire urgentemente (una medicina, una particolare lozione, o il cibo che si è dimenticato di riordinare) e di cui una buona parte degli studenti ha bisogno, davvero bisogno. Sono letteralmente beni di prima necessità, perché sono qualcosa di cui non si può fare a meno, che gli studenti comprerebbero comunque da qualche altra parte ma in modo decisamente più macchinoso (portare delle scorte ad inizio anno, farsele recapitare per posta, allontanarsi dalla scuola durante l'anno). Ma avendo un negozio all'Accademia non c'è dubbio che gli studenti preferirebbero di gran lunga fare i loro acquisti direttamente a scuola e, considerando la natura dei prodotti e dei servizi, li comprerebbero sempre. Questo è un fattore che abbiamo tenuto estremamente in considerazione. Se avessimo deciso di proporre un negozio di giochi magici, per esempio, ci saremmo dovuti scontrare con il fatto che a livello di puro marketing non sarebbe stata un'idea molto sostenibile: probabilmente le prime settimane il negozio avrebbe avuto un boom di vendite, dovute alla curiosità e alla novità, ma passato questo periodo come sarebbe stata la situazione? I clienti sarebbero stati sempre gli stessi, e fatta eccezione per alcune nuove uscite o qualche regalo, questi clienti avrebbero continuato a comprare in modo abbastanza regolare da permettere al negozio di sopravvivere? Specialmente considerando i costi dell'apertura di una nuova filiale? Insomma, ne sarebbe valsa la pena? Sarebbe stata una scelta sostenibile? Avrebbe avuto senso l'espansione di un negozio nella scuola, con tutti i rischi e i costi del caso?

Nonostante tutti i possibili imprevisti, questo problema con un negozio per la cura dell'animale non si pone. Al contrario, la presenza

di un negozio del genere potrebbe invogliare gli studenti che magari erano riluttanti a farsi accompagnare dal loro animale domestico, per tutte le scomodità sopracitate, a cambiare idea e di fatto aumentare la cerchia di clienti.

Un altro fattore per assicurarsi che il negozio fosse un successo era eliminare una parte di servizi che poteva considerarsi ridondante, e concentrarci invece su cosa mancava. Per questo per esempio abbiamo escluso categoricamente tutto ciò che riguardasse la ristorazione o i bar che, nonostante potessero rientrare nella categoria della richiesta costante da parte del pubblico, potevano fallire semplicemente per il fatto che la scuola di per sé offre abbondanti opzioni a riguardo, così anche come i luoghi per rilassarsi e aggregarsi. L'idea di un negozio di ingredienti e pozioni è stato scartato esattamente per questo motivo, considerando la dispensa del professor Ricci, quello che già la scuola fornisce di default per permettere agli studenti di esercitarsi con le pozioni, le competenze del professore, e onestamente anche le competenze di maghi e streghe ad un'Accademia d'istruzione superiore. Certo, forse qualcosa di più particolare poteva avere un'attrattiva, ma abbastanza da far avere successo all'attività durante tutto l'anno?

La cura per gli animali invece è allo stesso tempo un servizio estremamente necessario ed estremamente mancante, coperto soltanto dalla classe e dall'insegnante di Cura delle Creature Magiche, ma ovviamente e a ragione in modo manchevole rispetto a tutto quello che potrebbe offrire un negozio specializzato, con uno staff specializzato.

Appurato quindi che questa idea avesse i criteri base per la riuscita e il successo del progetto, ci siamo chiesti come sfruttare al meglio questa opportunità focalizzandoci sul tipo di prodotti e servizi che avrebbe offerto.

Siamo partiti dai prodotti base per la cura degli animali, con grosse sezioni per i tre animali principali da compagnia per maghi e streghe (gatto, gufo e rospo), e alcune sezioni più piccole per gli animali meno comuni<sup>1</sup>. In aggiunta la possibilità di ordinare e far arrivare in negozio i prodotti meno comuni, più specifici, o che rispondono ad esigenze molto particolari.

Queste sezioni offrono le varie tipologie di cibo e mangime, prodotti per l'igiene, la pulizia e la cura del pelo/piumaggio/pelle/squame eccetera (tutto nell'ambito di pozioni/lozioni/creme magiche/oggetti incantati, ispirandoci ai prodotti per pulire o alla magicosmesi<sup>2</sup>), vari giochi per l'intrattenimento dell'animale e oggetti per il suo comfort (come ad esempio cucce o trespoli).

A seguire, oltre alla vendita di prodotti, ci siamo concentrati su una proposta di servizi, che consideriamo essere la mancanza più difficile da sopperire all'interno della scuola. Mentre i vari prodotti possono essere reperiti, anche se comunque a fatica e sicuramente in maniera scomoda e macchinosa, quello che ci siamo accorti potrebbe mancare davvero è una sezione di infermeria veterinaria e una di day care.

---

<sup>1</sup> Assumiamo siano consentiti per due considerazioni, una sul canone di Harry Potter e una sul canone draconiano: ad Hogwarts, nonostante sulla lettera di ammissione siano specificati tre animali da compagnia (rospo, gatto e gufo), non sembra questo essere un limite esclusivo visto che Ron porta con sé un topo, Dean Thomas una tarantola e Ginny una puffola pigmea. Supponiamo che ci siano ovviamente delle limitazioni a livello di grandezza e pericolosità, ma il canone è abbastanza vago a riguardo, quindi ci limitiamo a considerazioni dettate da logica e dal senso comune. Per quanto riguarda la lore di Caput Draconis, l'unica informazione che abbiamo è che il professor Veneruso possiede e tiene con sé cinque cani. E' vero che potrebbe essere un privilegio da insegnante, ma non è stato specificato.

<sup>2</sup> Sia nel canone draconiano che nel canone di Harry Potter sono presenti prodotti magici per la pulizia o la cura del corpo, ad esempio nella Camera dei segreti e nel Calice di Fuoco viene citato il "Solvente di Nonna Acetonella per ogni tipo di sporcizia". Nonostante ci sia la magia quindi, non tutto può essere fatto con un incantesimo, sia per mancanze personali o semplicemente per funzionalità/efficacia, e vengono presentati prodotti che possiamo usare come ispirazione per realizzare a nostra volta prodotti ad esempio per il pelo o per l'igiene.

Per quanto riguarda l'infermeria:

Ci siamo seriamente posti una domanda: cosa succede quando uno degli animali domestici ha bisogno di cure? Quando mostra di stare male? Quando si ferisce?

Supponendo una rilevante presenza di animali da compagnia all'interno della scuola, è effettivamente una mancanza forte. A chi si può rivolgere lo studente medio di Caput Draconis in una di queste situazioni? Probabilmente all'insegnante di Cura delle Creature Magiche che, per quanto competente, non è propriamente magi-veterinario. Può sopperire alla meglio delle proprie potenzialità, ma non è sicuramente il suo lavoro e ci saranno sicuramente aree in cui non può intervenire; inoltre, è una grossa responsabilità che ricade sulle sue spalle. Forse in alcuni casi estremi può intervenire l'infermiere della scuola Giorgio, ma anche qui è richiedere un servizio che non compete al ruolo di suddetta persona.

Per questi motivi, abbiamo pensato che l'infermeria veterinaria potesse essere un servizio indispensabile all'interno della scuola ed abbiamo inserito all'interno del negozio un ambulatorio gestito da uno dei due proprietari per le esigenze più immediate, con possibilità di chiamare un veterinario su richiesta/prenotazione, magari raggruppando gli appuntamenti un giorno alla settimana nel week end (slittando ovviamente se non ci sono richieste), per le visite e procedure più lunghe e complesse, e fornire in caso di esigenza le pozioni curative o medicine adeguate. Ovviamente l'ambulatorio può essere aperto a qualsiasi orario in caso di emergenza, mentre per le operazioni più semplici segue l'orario del negozio. L'ambulatorio ha un accesso diretto all'esterno e uno da dentro il negozio.

Per quanto riguarda il day care:

Questo servizio è pensato per la cura degli animali durante le assenze prolungate degli studenti nelle giornate fitte di lezioni, indirizzato alla salute emotiva e alla socializzazione (specialmente per quegli animali che possono soffrire la solitudine), e per dare loro uno spazio sicuro dove intrattenerli senza fare danni o disturbare. Lo spazio dedicato a questo servizio sarebbe un omaggio alla valigia di Newt Scamander, quindi appunto una valigia ingrandita al suo interno con l'incantesimo di estensione irricognoscibile (così da non avere problemi di spazio e collocazione), e con la possibilità di ospitare tutti gli ambienti necessari per poter accogliere i diversi animali, per permettere loro di esplorare, socializzare, riconnettersi al loro habitat e alle loro abitudini e istinti, e permettere loro di sfogare i propri bisogni. Gli studenti possono lasciare in custodia lì i loro animali durante la giornata, concedendogli uno spazio tutto loro, altro aspetto che potrebbe coprire una mancanza della scuola. E' possibile anche offrire una permanenza prolungata in caso ce ne sia bisogno. I proprietari ovviamente sono degli esperti in materia, e possono capire i bisogni più disparati degli animali, da quelli fisici a quelli emotivi, per aiutarli nella loro permanenza lì. La prima volta che si lascia l'animale c'è una sessione conoscitiva in solitaria fra lui e i due proprietari (il padrone potrà o assistere e spiegare direttamente caratteristiche e abitudini del proprio animale, o mandare un questionario compilato con tutte le informazioni necessarie in caso sia impossibilitato a stare lì fisicamente per un po' di tempo), per fare una valutazione e decidere dove verrà inserito e di cosa ha bisogno. In seguito ovviamente si può richiedere delle riconsiderazioni in caso cambino le circostanze, l'animale mostri qualcosa di nuovo, o simili problematiche. Gli ambienti all'interno sono realistici ma sussistono delle precauzioni

magiche per evitare che si feriscano o lottino troppo fra di loro. La partecipazione dei proprietari è valutata sempre rispetto ai bisogni degli animali, fra chi ha bisogno di più compagnia umana e chi preferisce essere lasciato solo e/o con i suoi simili o animali con cui ha buoni rapporti. Alcuni animali ovviamente possono entrare in contatto, mentre altri vengono tenuti appositamente separati. In caso di soggiorni prolungati gli animali riceveranno visite più o meno frequenti “fuori orario”, sempre a seconda della loro indole e situazione.

Infine, dove è ubicato il negozio?

Abbiamo pensato che la scelta più consona fosse il piano terra, possibilmente affacciato in uno dei cortili, vicino quanto possibile alla “Sala Piccola” per comodità di passaggio, considerato che gli studenti dopo le lezioni tendono tutti verso la Sala per i pasti. Posizionarlo in punti più remoti e meno trafficati minerebbe un po’ alla comodità che offre. Inoltre è sicuramente il posto più congeniale per il trasporto della merce. Tendenzialmente il negozio starebbe aperto tutti i giorni da prima di colazione a prima di cena (i due proprietari si dividono la pausa pranzo per permettere agli studenti di passare nell’unico momento libero dalle lezioni, o magari semplicemente fanno un piccolo picnic davanti al negozio, nel cortile, così da poter servire i ragazzi in arrivo), ma ci possono essere casi in cui serve la presenza dei proprietari oltre l’orario di apertura: in caso, ad esempio, di un periodo prolungato di day care di un animale per malattia dello studente, oppure di un allontanamento dalla scuola nel week-end. Per situazioni di questo genere o in caso di un’emergenza in ambulatorio c’è la possibilità di contattare i proprietari. I due alloggierebbero direttamente nel negozio nella loro *tenda*\* ( *\*spiegato*

*successivamente*), accanto alla valigia usata per il day care per essere il più vicini possibili agli animali in caso di necessità.

## LA STORIA DEL NEGOZIO

Per realizzare la struttura del negozio è stato necessario pensare anche alla storia del negozio, per dargli un significato esaustivo e coerente, e considerare le possibilità narrative per inserirlo al pieno delle potenzialità nella lore dell'universo espanso di Caput Draconis.

Come è nato il negozio originale? Chi sono i proprietari, qual è la loro storia? Come si è sviluppata nel tempo e cosa li ha portati all'Accademia?

Libero e Margherita sono i fondatori e proprietari, mago e strega nati alla fine degli anni quaranta. Libero è figlio di babbani, e nonostante il suo coinvolgimento nella comunità magica, è rimasto anche vicino alle sue origine babbane e ai suoi genitori, vivendo appieno l'ondata hippie/sessantottina, che ha influenzato completamente la sua vita. Sin da bambino ha avuto un rapporto speciale con la natura e gli animali, una connessione che si è approfondita ancora di più una volta che sono affiorati i suoi poteri magici. Per seguire la sua passione, finiti gli studi magici ha deciso di continuare la sua istruzione nel campo della Cura delle Creature Magiche. Durante un periodo passato nel mediterraneo a studiare la specie dell'Ippocampo<sup>3</sup> e fare ricerche sulla possibilità di creare un rifugio per la loro cura e salvaguardia, Libero ha incontrato Margherita, che stava studiando per diventare Magi-veterinaria. Fra i due è stato amore a prima vista. Margherita veniva da una famiglia purosangue molto tradizionalista, e nonostante la grande passione per gli animali, non era convinta che la medicina

---

<sup>3</sup> Animale con la testa e la parte anteriore di un cavallo e la coda e le zampe posteriori di un pesce gigante, originario della Grecia e diffuso nel Mediterraneo, citato in "Animali Fantastici e Dove Trovarli".

fosse la sua strada, ma questa era anche l'unica che poteva permettersi di intraprendere per compiacere i genitori e che fosse un compromesso con la sua passione. Tuttavia nel tempo, l'idea di vedere costantemente animali malati, la responsabilità di salvarli e il dolore di vederli peggiorare o addirittura morire diventavano sempre più intollerabili, un peso troppo grande per la sua immensa sensibilità. Per questo, nonostante Margherita fosse al termine del suo percorso di studi, decise di mollare tutto e ricominciare la sua vita con Libero, abbracciando la sua filosofia hippie e iniziando a progettare il loro futuro, sempre rivolto alla salvaguardia degli animali e il rispetto per la natura.

Entrambi grandissimi estimatori di Newt Scamander, considerato da loro una fonte di ispirazione e ammirazione, per molti anni decisero di viaggiare per il mondo, sulle sue orme, per studiare gli animali fantastici, senza una fissa dimora a parte la loro tenda (opportunamente incantata con un incantesimo di estensione irriconoscibile e arredata secondo il loro stile di vita), sempre in mezzo alla natura. Ad un certo punto però, vista la natura frenetica della loro vita e l'insorgere di un desiderio di un ritmo più stabile e pacifico, i due decisero che per quanto affascinanti fossero quelle creature magiche, i maghi e le streghe erano irrimediabilmente connessi ai loro famigli e che niente dà a questi ultimi più gioia del rapporto che hanno con i loro rospi e i loro gatti. Da questa nuova consapevolezza nacque la loro idea: aprire un negozio per la cura dei famigli, più o meno magici, dotato di un servizio di day care che potesse accogliere gli animali per periodi di tempo più o meno prolungati e che si concentrasse sulla loro salute emotiva, sul loro benessere, per combattere la solitudine, per aiutarli a socializzare e per dare loro la possibilità di riscoprire i loro ambienti. Per questo progetto si ispirarono nuovamente a Newt Scamander, in particolare

alla sua valigia, che sarebbe stata l'idea perfetta per accogliere gli animali e offrirgli questo servizio per aiutarli.

Libero e Margherita decisero quindi di tornare in Italia ed avviare questa attività dedicandosi anima e corpo e, nonostante un inizio costellato di sacrifici ed umiltà, dopo diversi anni il loro successo decollò. Probabilmente era un'idea un po' avanguardista per la loro epoca, ma con il passare del tempo venne accolta sempre meglio e con più seguito ed entusiasmo. Ci misero tutto il loro amore e la loro passione, tanto che non sembrava nemmeno un lavoro, ma una missione di vita. Avevano addirittura deciso di continuare ad usare la tenda in cui avevano vissuto tutti gli anni passati in viaggio, posizionata nel retro del negozio. Più passava il tempo, e più il loro servizio era richiesto, tanto da dover ampliarsi in termini di staff e risorse. Avevano raggiunto un notevole successo, e di conseguenza i loro guadagni erano aumentati drasticamente. Ma Libero e Margherita non erano persone che tenevano di conto della ricchezza, loro volevano solo aiutare gli animali e connettersi ad essi, non accumulare denaro. Non avevano nemmeno una casa, né i mezzi e gli interessi per spenderli. Per questo i due decisero di agire nel seguente modo: una volta tolto dai guadagni tutto ciò che serviva per le spese del negozio, per gli stipendi dei loro dipendenti, e per il poco che serviva a loro, tutto il resto veniva in parte donato in beneficenza ai vari rifugi e allevamenti per la cura e la preservazione delle creature magiche, specialmente quelle a rischio; l'altra parte messa da parte in vista di un nuovo progetto. Per i due era arrivato il momento di una nuova sfida, un nuovo modo per aiutare i maghi e le streghe a prendersi cura dei loro famigli. Il loro staff ormai era perfettamente capace e fidato per permettere loro di allontanarsi un po' dal negozio e imbarcarsi in una nuova avventura. E questa avventura si è presentata loro di recente: Libero e Margherita erano infatti in contatto sia con l'insegnante di

Cura delle Creature Magiche dell'Accademia "Caput Draconis" sia con la Preside Lia Pallone a causa degli impegni di beneficenza e l'interessamento agli animali magici<sup>4</sup>, e parlando con loro è venuta alla luce la mancanza di un servizio di cura per i famigli degli studenti. Per i due questa era un'occasione perfetta. Da un po' di tempo infatti Margherita aveva conosciuto il nipote del suo mentore dei tempi della scuola di Magi-veterinaria, Gregorio Casa, che aveva rilevato da poco la professione del nonno. Questo l'aveva spinta a riprendere il suo training in campo veterinario, e la situazione della scuola poteva essere il setting perfetto per il loro nuovo progetto: aggiungere al servizio di day care uno di ambulatorio, con l'aiuto del dottor Casa. Margherita avrebbe potuto riprendere la professione occupandosi dei casi più quotidiani mentre Gregorio avrebbe potuto prendere quelli più complessi. Questa era un'opzione che per la loro filiale principale non avevano ancora preso in considerazione, un po' per i sentimenti di Margherita, un po' perché non sapevano quanto effettivamente poteva funzionare, visto che nella zona si poteva trovare uno studio di un Magi-veterinario, quindi non era necessario incorporarlo, i clienti l'avrebbero raggiunto direttamente. Ma considerata la condizione particolare della scuola a livello di sicurezza e spostamenti, ce n'era effettivamente bisogno, così come aveva bisogno sia dei prodotti che del servizio di day care. Sarebbe stata un'occasione perfetta per aprire una succursale che avrebbe fatto davvero la differenza, per non parlare del fatto che sarebbero stati circondati da giovani maghi e streghe a cui infondere il rispetto e la cura per i loro famigli, e per potersi imbarcare in una nuova avventura e trovare nuova energia positiva da infondere nelle loro vite. Abbiamo immaginato Libero e Margherita come due persone

---

<sup>4</sup> Come viene citato nel sito dell'Associazione Caput Draconis, nella sezione sull'ambientazione dell'Accademia: "La Preside è solita essere coinvolta in missioni umanitarie a tutela dell'ambiente e delle creature magiche."

estremamente solari, amichevoli e allegre, molto eccentrici e contraddistinti dalla loro spensieratezza e positività, infusi dalla filosofia hippie ed estremamente legati alle pratiche magiche legate agli ingredienti naturali o ai cristalli, tanto che a volte si dimenticavano pure di avere la bacchetta. Il negozio, nelle sue funzioni e nel suo aspetto li rappresenta appieno, tutto su un piano, un po' confusionario, ma caldo e accogliente, con colori sgargianti e pieno di manifesti e poster legati alle battaglie per gli animali e sull'ambiente, insieme anche ad un po' di arredamento e decorazioni babbane tipiche dell'epoca hippie, i loro gatti e rospi sparsi ovunque (o almeno, quando non sono anche loro nella valigia a godersi l'ambiente).

Di contrapposizione, abbiamo invece immaginato il Dottor Gregorio Casa come un uomo giovane ma estremamente distaccato, un po' freddo, sagace e imperturbabile, la cui dolcezza e tenerezza si vedeva solo quando si rapportava agli animali, che preferiva di gran lunga alle persone. Nonostante le grandi differenze caratteriali, Gregorio condivideva con Libero e Margherita la profonda vocazione per la salvaguardia degli animali, e probabilmente solo per questo sopportava rassegnato e impassibile tutte le loro manifestazioni d'affetto, e li lasciava parlare e parlare annuendo di tanto in tanto. Troviamo che ci sia molta potenzialità nell'inserimento di questi personaggi nel flusso narrativo del nostro universo espanso, sia per gli studenti che per il resto della staff della scuola. Ci immaginiamo già ad esempio la nascita di un rapporto d'amicizia con il Professor Ricci, alcuni buffi tafferugli con le cuoche che sono molto più tradizionaliste e di vecchio stampo, dei tentativi fallimentari di approccio alla Professoressa Incollingo, o una forte frequentazione del negozio da parte del Professor Veneruso, sempre alla ricerca di nuove cose per i

suoi amati cani. Questi sono solo alcuni esempi, ma siamo certi che ci sarebbe ancora di più da esplorare.

## COME CI SIAMO IMMAGINATI I PERSONAGGI:



Libero, Margherita e Gregorio Casa

