

Valutazione Prima Prova Coppa delle Case 2021 Caput Draconis

CORVONERO

Negozio: Il vostro progetto è praticamente quasi perfetto, a partire dalla precisione delle piante, alla scelta pulita e precisa dei vari elementi con un unico stile; unico problema è nell'illuminazione, poiché la meccanica del Proteus trasmette la magia alle cose con esso incatenate: le fiammelle blu, però, vengono rinchiuso nella sfera dopo essere state create, non vengono evocate nella sfera direttamente; pertanto, col Proteus possono sì essere spente insieme, ma non accese insieme.
24 punti.

Armonia: Perfettamente corretto e coerente in tutto, in linea con le vostre scelte sin dalla prima prova e chiaro nei vostri intenti ben spiegati e motivati. Unico elemento dissonante è l'uso della plastica per i manichini, in un ambiente caratterizzato dalla presenza elegante del legno e del metallo in stile Industrial, una caduta di stile per un mondo che, con la magia, potrebbe creare perfetti manichini in legno e tessuto, ad esempio, ed essere in sintonia col resto dello spazio espositivo.
9 punti.

Funzionalità e impatto visivo: Il negozio in sé è molto funzionale e interessante l'impatto visivo con una commistione tra la tradizione italiana delle costruzioni e l'innovazione del design. Mentre questo stile industrial per noi può risultare scarno o banale per un/a mago/strega risulterà probabilmente innovativo e curioso.
10 punti.

Extra: 1 piante, 1 disegni, 1 spiegazioni
3 punti.

Totale: 46 punti

GRIFONDORO

Negozio: Complimenti, veramente un bellissimo progetto. La scelta dello stile di riferimento è stata accuratissima e ha permesso lo sviluppo delle varie parti del progetto nel migliore dei modi. Tutte le parti sono complete, adeguate e precise. Un negozio completo, che fa divertire e che si capisce chiaramente che è magico.

Alcune precisazioni:

- Avendo poteri magici alcuni materiali non è un problema lavorarli, quindi potevate pensare anche materiali diversi e poi ci pensa la magia a fare il resto.
- Nei camerini manca la reference del tappeto.
- I boccini magici quanto sono grandi? Spostano anche oggetti grandi? Come fanno?
- I manichini come fanno a capire di che squadra è chi si avvicina? Copiano i colori della divisa?

Per il resto complimenti davvero.

23 punti.

Armonia: Avete colto perfettamente lo spirito e lo stile facendo un lavoro davvero particolare e curioso. Lo spazio aperto pensato e la disposizione degli elementi, affiancati alle linee curve, e alla leggera lavorazione dei materiali rendono perfettamente il concetto e avete raggiunto l'obiettivo.

Ci sono alcuni appunti però:

- La frase su Vittoria Quicciardi e l'Art Nouveau non era chiarissima e ha necessitato di una chiamata esplicitiva (questo non ha comportato la decurtazione di punti)
- Manca una specifica sullo stile della bancarella che è molto diverso dal negozio che è realizzato con una certa ricchezza e nobiltà dichiarate.
- Ricordatevi che è case e non casate.

9 punti.

Funzionalità e impatto visivo: Tutto interessante, corretto e particolare a parte un paio di dubbi. Nel laboratorio all'ultimo piano è probabile che venga fatto rumore ed essendo lo spazio tutto unificato forse era il caso di pensare a un incantesimo acustico sull'ultimo piano. Inoltre, è un po' azzardato collaudare scope volanti nell'orario di apertura con sotto la clientela.

9 punti.

Extra: 1 per la presentazione, 1 per i dettagli, 1 per le piante accurate, 1 elementi magici

4 punti.

Totale: 45 punti

SERPEVERDE

Negozio: Ho trovato il tutto particolare e molto interessante, alcune idee sono davvero suggestive e sicuramente è evidente che si tratti di un negozio magico ricco di elementi curiosi. Peccato che alcune parti non siano descritte o approfondite e non dovrebbero essere lasciate all'immaginazione ma spiegate, invece in alcuni casi sono frammentarie e sparse. Inoltre avrei preferito più elementi visivi e meno parti descrittive, proprio per avere più chiare ed immediate le vostre intenzioni e non trovarmi con situazioni che possono lasciare dubbi o interrogativi.

Per esempio:

- Per quanto riguarda l'Albero manca una nota che spieghi la fonte da cui avete tratto l'idea, se esistente, o la comunicazione che è di vostra invenzione: incantare un baule non richiede specifiche, ma parlare di alberi senzienti potrebbe essere tranquillamente parte di una cultura magica esistente; da qui l'esigenza di una nota. Inoltre è veramente troppo accennato il modo di renderlo collaborativo.
- Non si capisce bene la parte alla quale è stato applicato l'incantesimo, su tutto il tronco interno (e in quel caso come fa a vivere con un tronco interamente scavato?)? Oppure su una fessura del tronco?
- Poco spiegato il soffitto in sé riguardo a materiali, divisioni etc... Altri ambienti non sono necessari? Tipo un bagno, per esempio.
- Ok che le stoffe dei pouf sono multicolore a fantasia, magari potevate mettere, per esempio, delle reference di qualche stoffa. Come sono le lanterne? Etc. Per quanto riguarda il retrobottega, non era necessario specificare, tuttavia già che c'eravate potevate indicare qualche materiale e forma in più, come per il ponte e la tenda (ma questa è solo un'osservazione a latere)
- La pianta è molto dettagliata e ben fatta ma presenta un paio di errorini che però non hanno contribuito alla decurtazione dei punti.
- Il fiume viene creato magicamente, ma come? Che succede? Una piccola nota sarebbe stata utile
- I poster hippie e i teli sono visibili sono nel modello 3D mettendolo in pausa, e comunque dietro i riflessi della vetrata: manca completamente lo studio di questi elementi: sono babbani o magici? Animati? Se sì, perché? Se no, perché? La stoffa? E così via.

20 punti.

Armonia: Molto corretto e in sintonia con le vostre scelte precedenti e con lo stile che avete scelto, ho trovato molto bello e rilassante il clima che avete creato e sarei proprio curioso di poterci andare presto.

10 punti.

Funzionalità e impatto visivo: Poco funzionale la disposizione degli scaffali a livello pratico ma il fatto che ricordi una foresta è molto suggestivo; ci sono delle questioni poco chiare:

In riferimento all'Albero, forse manca una porta o invece manca la spiegazione del perché manchi una porta quando magari avrebbe senso che ci fosse. Volevate che i clienti potessero andare all'interno dell'Albero liberamente? Come mai? Manca qualche nota.

Tra l'Albero e i muri dell'Accademia ci sono delle aperture che permettono l'accesso dal giardino: ci sono delle protezioni? La gente può entrare e uscire? Non è rischioso che qualcuno possa rubare la merce se la cassa è al lato opposto? Se questo problema non si pone, come mai? Forse andava pensato o spiegato meglio.

8 punti.

Extra: 1 per la pianta, 1 per la presentazione

2 punti.

Totale: 40 punti

TASSOROSSO

Negozio: Molto interessanti alcune idee ma purtroppo nel complesso la prova è poco sviluppata, approssimativa, e in alcuni punti non è chiaro il perché delle vostre scelte; ciò ha fatto sì che la prova si mostrasse mediocre, e in questa sezione ci sono state numerose mancanze ed errori: ve ne riporto solo alcuni, quelli più eclatanti; quanto agli altri, vi invito a contattarmi privatamente così da parlarne in maniera più diffusa ed esaustiva.

Per esempio

- La porta come mai così piccola se è l'entrata di un negozio? C'è un motivo? Manca una spiegazione
- La vetrata nella porta quanto è grande? Si vedono bene la decorazione e la scritta?
- Perché solo un dipinto e perché proprio quello?
- Come mai quel tipo di finestra?
- Le luci come funzionano?
- Etc.

13 punti.

Armonia: Corretto lo stile povero della struttura ma alcune parti sembrano essere presenti per caso e a livello di continuità è poco chiaro cosa sta accadendo in quel negozio che sembra più un negozio babbano rispetto a uno magico. Il tutto inoltre pare molto piatto e poco caratteristico

Per esempio

- Come mai affresco e vetrata sono così diversi come stile, così come il mobilio? Fa parte della filosofia del negozio? Dove è scritto? Non ne fa parte? Dove è scritto?
- Perché tutti quegli strumenti babbani? A cosa servono se sono maghi e streghe?

6 punti.

Funzionalità e impatto visivo: Questa parte è un tasto dolente che presenta due grossi problemi che mi mettono in difficoltà anche per la valutazione:

- Per quanto riguarda la funzionalità, cosa si può dire? Quale è il senso di una pianta ottagonale per questo specifico negozio? Quale è la funzione dell'attrezzatura babbana? Perché un tornio o una sega circolare sono più funzionali di un incantesimo?
- Per quanto riguarda l'impatto visivo, cosa si può dire? L'insieme di tutto il mobilio e l'arredamento, decorazioni risulta sfortunatamente insipido, facendo sì che questo negozio non abbia una propria identità; inoltre, con una sola pedana tonda al centro e due mobili agli angoli, il locale risulta vuoto e non accogliente. Inoltre, dato il mobilio ligneo e quelle pareti gialle come mai questo forte contrasto proprio col viola (viola che, ricordo, è solo nominato e non fatto mai vedere nella sua applicazione come decoro e che quindi non permette neanche una corretta analisi).

6 punti

Extra: 0 punti.

Totale: 25 punti