

Relazione per la seconda prova
“Extreme Makeover Caput Draconis Edition”
Casa Serpeverde 2021



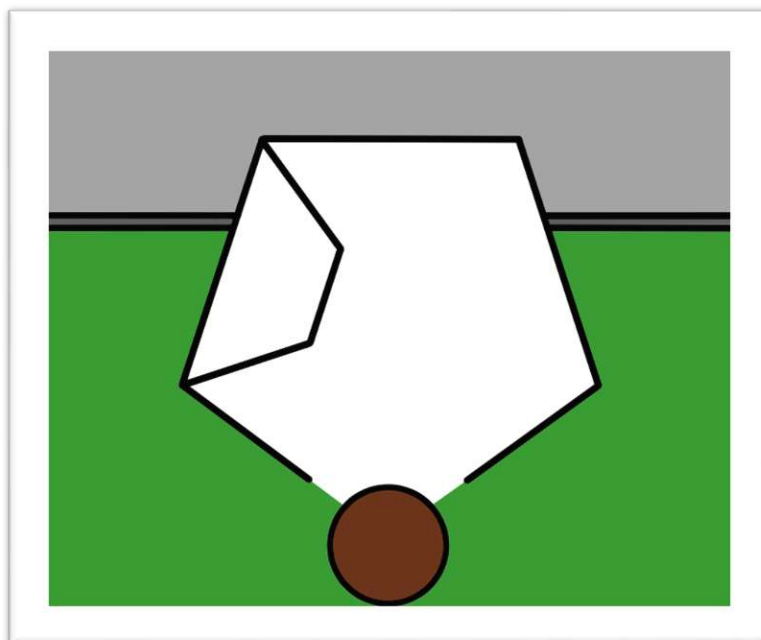
INTRODUZIONE

Il progetto che andremo ad illustrare è pensato per rispecchiare appieno la personalità dei personaggi, il loro essere fuori dagli schemi e il loro modo di approcciarsi al mondo. Questo si è tradotto in soluzioni decisamente “originali” ed in un accostamento di spazi anche molto diversi tra loro, come diverse sono le persone che li vivono. Non meravigliamoci quindi di attraversare una grossa stanza gioiosa e colorata per ritrovarci ad aprire la porta su uno spazio ordinato e asettico, in cui il serio e cinico Dr. Casa può trovare la sua dimensione. Come non deve stupire il fatto di poter entrare in un negozio per poi ritrovarsi... beh, in giardino.

Vediamo ora nel dettaglio questo negozio che sembra superare i limiti dell’immaginazione tanto quanto quelli spaziali.

IL NEGOZIO NELLA SCUOLA

Prima di addentrarci a descrivere esterno ed interno, dobbiamo spendere due parole sulla sua collocazione. Il negozio si pone come un ponte (un coloratissimo ponte) tra l'interno e l'esterno della scuola.



Internamente alla scuola, esso è collocato (come già accennato nella prima prova) al piano terra in un punto di passaggio per la sala grande (per comodità della clientela); abbiamo quindi immaginato l'entrata affacciarsi sul lato di un grande corridoio, attraverso un muro perimetrale. Essa fuoriesce dal muro interno come una sorta di grande *bay window* che inonda il corridoio di colori e allegria.

La maggior parte della superficie del negozio è in realtà collocata all'esterno delle mura perimetrali, nel giardino; verso quest'ultimo si affaccia un'apertura sul fondo della stanza principale, permettendo così agli studenti l'entrata anche arrivando dagli spazi esterni (e tranquilli picnic ai proprietari). Ovviamente la temperatura interna del negozio è mantenuta entro certi limiti grazie alla magia.

Nella pianta in scala (il fattore di riduzione esatto non verrà indicato per evitare problemi di ridimensionamento in fase di impaginazione pdf), abbiamo considerato lo spessore delle mura perimetrali come di 65cm. Sappiamo comunque che la scuola cambia sempre location e quindi mura. Ci affidiamo alla giustospaziosità della scuola per eventuali aggiustamenti annuali.

ESTERNO

Le pareti visibili dall'“esterno interno alla scuola” sono tre: due corte oblique e una più lunga parallela rispetto ai muri del corridoio. Lungo quest'ultima sono inserite una porta centrale (in legno) e due grandi finestre a bovindo dalle quali è possibile vedere l'interno del negozio. L'insegna è fissata sul muro in alto vicino alla porta di ingresso. Delle due pareti più corte solo una presenta una finestra più piccola (sempre a bovindo ma delle dimensioni di quelle che danno sui giardini), poiché l'altra racchiude un lato dell'ambulatorio del magiveterinario. Gli infissi delle finestre e della porta (gradino d'entrata e piccola tettoia sorretta da due colonnine) sono anch'essi in pietra. Quanto detto vale anche per gli infissi esterni.



Le pareti visibili dall'“esterno esterno alla scuola” sono invece quattro: una chiusa per lo stesso motivo di cui sopra e le altre tre con due finestre ciascuna per meglio illuminare l'interno. Le due pareti più esterne si interrompono per lasciare un'apertura nella quale si staglia un grande albero (per la precisione, un *Quercus Virginiana*, o Quercia Viva). I babbani hanno ormai dimenticato, nel corso dei secoli, l'origine di questa seconda denominazione: la Quercia Viva possiede grandi caratteristiche magiche e un mago dotato può, attraverso la magia connettersi con l'albero e imparare a comunicare con lui. L'albero è senziente e se “addestrato” può diventare molto socievole anche al di fuori del rapporto stretto che ha con il mago che se ne prende cura.

Le pareti sono state pensate in pietra, ma se queste dovessero contrastare fortemente con lo stile della location di turno (soprattutto esternamente all'edificio), i proprietari non obietterebbero a un cambio

di colori. Solo su una cosa non transigono, i vetri alle finestre sono e devono rimanere colorati! I colori del vetro sono abbinati al colore della pavimentazione retrostante (questo aspetto verrà spiegato meglio a breve).



INTERNO

Le pareti, viste dall'interno, sono cinque, in pietra e formano un pentagono-perfetto (per la connessione con la magia e l'esoterismo, ma anche per la sua funzionalità alla gestione del negozio); tuttavia, una parte rimane divisa dall'ampio spazio della stanza principale perché è riservato all'ambulatorio del Dr. Casa (tre pareti divisorie).



Lo spazio è organizzato in “spicchi”, come anche sottolineato dal colore delle piastrelle in terracotta che divide i settori del negozio in base alla tipologia di merce (in senso orario):

- Verde: ingresso e cassa
- Rosa: cibo (per animali, ovviamente)
- Giallo: prodotti per la cura e l'igiene dell'animale
- Viola/blu: giochi e confort
- Bianco: ambulatorio (spazio delimitato da mura).

L'unica parte della stanza non ricoperta dalle piastrelle è il centro, in cui si trova una piccola area verde fornita di pouf per l'attesa (del magiveterinario, o di un compagno che è venuto a prendere il suo animalletto, etc.).

Il grigio pietra delle pareti viene completamente smorzato dalla luce colorata che filtra dalle finestre e dai poster e teli di stampo hippie appesi qua e là.

La Quercia Viva. Abbiamo già nominato in precedenza questo albero (e vedremo che diventerà via via più centrale) come elemento di delimitazione perimetrale del negozio, ora vediamo come funge anche da soffitto. Esternamente la stanza ha un suo soffitto con tetto leggermente a spiovente (il quale ovviamente attraversa le mura della scuola), ma l'avventore non lo riesce a vedere, tante sono le fitte ramificazioni che l'albero estende su tutta l'area del soffitto; la sensazione è quella di trovarsi all'interno di una piccola radura nel bosco.

N.B. Nel video illustrativo le fronde dell'albero attraversano il tetto, ma ciò è dovuto ai nostri limiti nella modellazione 3D. La proposta prevede le fronde contenute al di sotto del soffitto. In questa casistica cade anche la scelta di non avere modellato un pavimento/prato e l'intersezione con le mura della scuola: avrebbe reso il video confusionario anziché illustrativo

La mobilia è costituita principalmente da: un bancone in legno massello per la cassa, molti (50, per la precisione) alti scaffali ricavati da mezzi tronchi di legno disposti in file o semplici colonne (base per tutta la merce) e 5 pouf rotondi colorati in stoffa con fantasia multicolor che richiama il marchio del negozio (vedi sotto).



L'illuminazione è affidata a lampade sullo stile delle lanterne colorate (multicolore come i pouf) che pendono dagli alti rami sul soffitto e, ovviamente, alla luce che entra dalle finestre e dall'apertura sul giardino.

L'AMBULATORIO

La stanza in cui opera il magiveterinario è nettamente in contrasto con il resto del negozio. Come accennato nell'introduzione, l'ambulatorio è il regno del serio e professionale Dottor Casa, e l'ambiente rispecchia a pieno il suo carattere e la sua etica del lavoro. L'ambiente è di un bianco asettico, completamente piastrellato, come si addice agli ambulatori veterinari e medici, in modo che si possa vedere immediatamente se c'è dello sporco e sia facile da sterilizzare. Non ci sono finestre, e l'illuminazione è data da semplici ma numerose candele che fluttuano sul soffitto; quest'ultimo, al contrario del resto del negozio, non è adornato dai rami dell'albero magico. Al centro della stanza c'è il tavolo di metallo dove far sistemare gli animali che devono essere visitati, mentre alle pareti sono presenti gli armadietti, anch'essi bianchi, pieni di libri di medimagia veterinaria e di vari medicinali magici come pozioni, unguenti, erbe, e alcuni strumenti del mestiere.



Addossati ad una parete ci sono due piccoli tavolini sempre di metallo dove il Dottor Casa si appoggia per scrivere le indicazioni, leggere le cartelle, e all'occorrenza dove fa sistemare i padroni apprensivi che assistono alle visite, facendo portar loro una sedia per farli accomodare. Sopra quei tavolini c'è sempre il minimo indispensabile, solitamente pergamena e calamaio, ma ogni tanto Margherita cerca di introdurci una piccola pianta, qualche cristallo, o dei piccoli soprammobili a forma di animali, sperando che passino inosservati. Ad ogni visita il Dottor Casa pazientemente glieli rimette sul bancone del negozio senza dire una parola.

L'INTERNO NELL'INTERNO

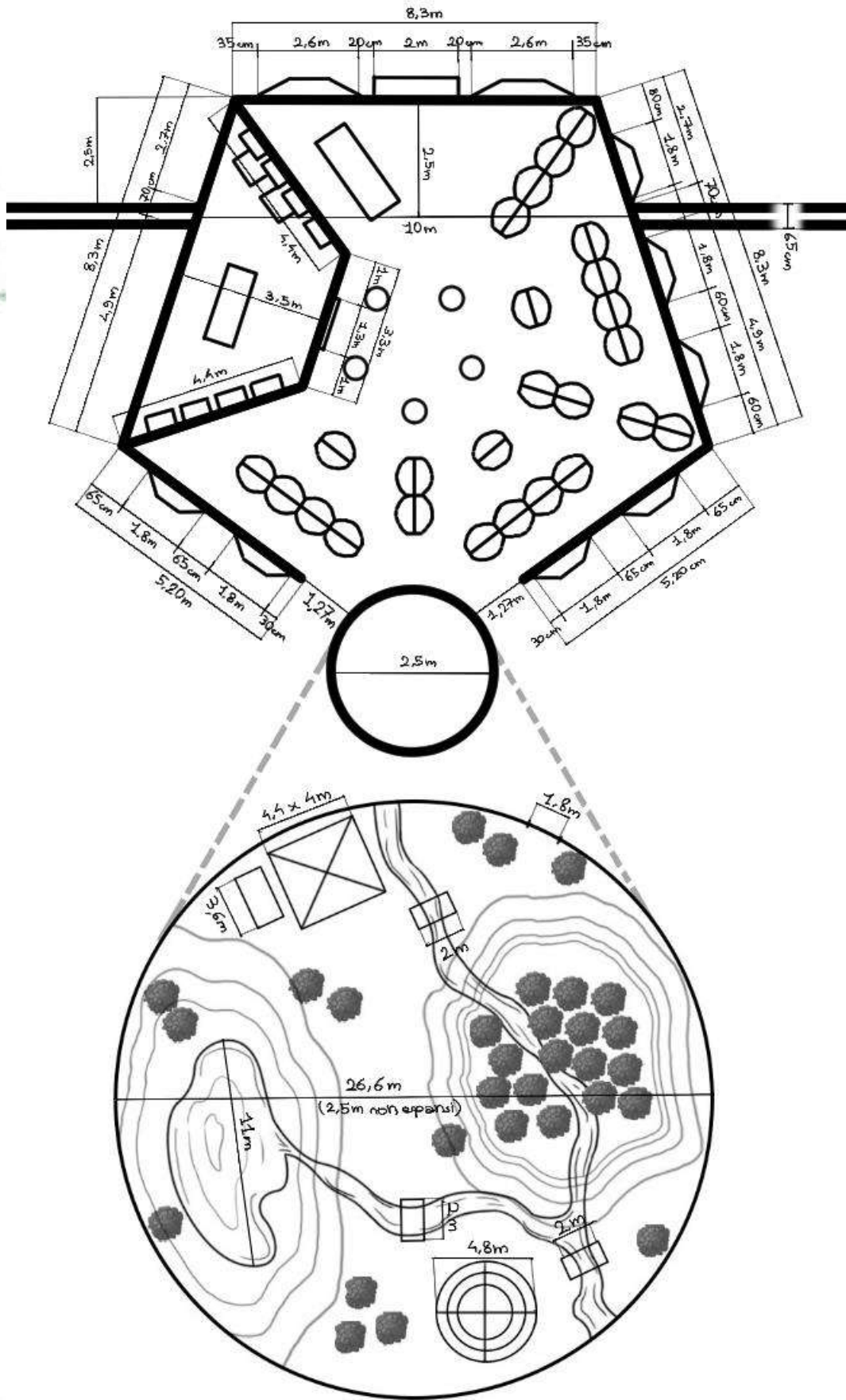
L'ispirazione di avere uno spazio al cui interno poter tenere gli animali in ambienti consoni ai loro bisogni è stata presa dai proprietari del negozio da uno dei libri di Newt Scamander, di cui i due erano grandi studiosi ed estimatori. La valigia di Newt ha ispirato loro l'idea della

pensione all'interno del negozio, e in questo caso il luogo dove sono contenuti è la corteccia cava di un albero, il simbolo perfetto per una porta che conduce ad uno spazio verde. Lo spazio all'interno dell'albero è stato creato grazie all'Incantesimo di Estensione Irriconoscibile, e si presenta come una radura verde smussata, con alcuni punti collineggianti, un piccolo boschetto attraversato da un fiumiciattolo, e altri alberi sparsi nei prati. Da un lato c'è anche un laghetto, collegato al fiumiciattolo da un altro corso d'acqua. L'acqua in questione viene creata magicamente, non essendoci nessun ghiacciaio da cui il fiume attinge. Su questi piccoli corsi d'acqua sono presenti delle pedane per l'attraversamento. Nella parte sud è presente una voliera, per permettere ai volatili di andare a riposare sui trespoli. Nella parte nord invece è presente la tenda dove alloggiano i due proprietari, ormai troppo abituati da anni di viaggi e ricerche a vivere nella natura e al contatto con gli animali. Accanto alla tenda il loro inseparabile minivan hippie, eredità del proprietario nato babbano. Non essendo più ricercatori sperduti adesso il minivan ha una funzione oltre che decorativa e affettiva, prettamente pragmatica, infatti viene usato per riporre la merce in eccesso.

L'ambiente è stato pensato per essere consono a quei tipi di animali che possono essere domestici, in particolare gatti, gufi e rospi, ma ad esempio anche cani, serpenti, tarantole. Quindi un ambiente naturale abbastanza neutro, senza bisogno di accortezze particolari come potrebbe essere un'area desertica, considerando che si ha a che fare con animali addomesticabili e abituati a vivere con l'uomo negli spazi dell'uomo; per questo si è optato per un ambiente di campagna in cui gli animali possono scorrazzare, arrampicarsi, volare in giro, rinfrescarsi, e simili. In caso di conflitti o incompatibilità fra gli ospiti ovviamente i proprietari possono creare all'occorrenza delle barriere magiche per tenere determinati animali in zone divise.

LA PIANTA (DEL NEGOZIO)

Riportiamo qui di seguito la pianta dettagliata degli spazi occupati dagli ambienti del negozio (compresi quelli magicamente estesi). Non sono ovviamente visibili le altezze, lasciamo comunque come riferimento un'altezza di 4 metri per le pareti e gli scaffali e di 2 metri per le porte.



OGGETTO MAGICO

Descriviamo infine l'oggetto magico. Più che un oggetto è una parte, ma anche essenza, della pianta che sembra abbracciare ogni aspetto del negozio.

Come abbiamo prima accennato, la Quercia Viva è un albero intrinsecamente magico e senziente, capace di comunicare con maghi e streghe se opportunamente abituato a farlo. Ebbene, Felice e Margherita si sono dilettrati in questa impresa per la prima volta proprio per collocarlo nel negozio con sede nell'Accademia di Caput Draconis (vista la riuscita del progetto stanno pensando di implementare l'idea anche nelle altre sedi). Questo esperimento, nato per puro diletto, si è rivelato piuttosto utile.

Per riuscire ad orientarsi nel dedalo degli scaffali i proprietari della bottega hanno messo a disposizione un servizio un po' particolare. Per gli studenti e avventori in cerca di un particolare prodotto o direzione all'interno del negozio è possibile chiedere indicazioni sotto uno spoglio ramo speciale (che ama "penzolare" sopra l'area pouf al centro della stanza) del grande albero, il quale a livello del soffitto, occupa tutta l'area del negozio.

Il ramo indicherà la direzione richiesta o lo scaffale dove trovare il prodotto cercato. Inoltre, è ben consapevole dell'età che avanza per i due proprietari del negozio, quindi spesso porge loro e agli avventori gli oggetti che si trovano nei ripiani più elevati degli altissimi scaffali (in modo che Felice e Margherita non debbano correre qua e là per "acciare" prodotti agli studenti che ancora non lo sanno fare in autonomia).

Si dice anche che il ramo abbia delle preferenze e simpatie: se siete fortunati vi potrebbe porgere addirittura una foglia con su incisa la mappa del negozio e la posizione dell'articolo richiesto.

I proprietari preferiscono però sempre interagire coi propri clienti direttamente: se gli chiedete del ramo si limiteranno a scambiarsi un'occhiata e offrirvi aiuto.

Dettaglio misure

Pareti pentagono perimetrale	8,3m x 4m
Diametro albero	2,5m
Aperture sull'esterno	1,27m
Pareti corte per aperture	5,2m
Pareti laterali in corridoio	2,7m
Intersezione con le mura	10m
Profond. rientro in corridoio (senza infissi)	2,5m
Superficie negozio	118m ²
...di cui interna alla scuola	23m ²
Parete entrata ambulatorio	3,3m
Parete laterale ambulatorio	4,4m
Profondità ambulatorio	3,5m
Superficie ambulatorio	20m ²
Porta principale	2m x 2m
Porta ambulatorio	1,3m x 2m
Finestre facciata principale	2,6m x 2m
Finestre più piccole	1,8m x 2,5m
Scaffali	0,9m x 0,45m x 4m
Pouf	60cm x 45cm
Bancone	2,1m x 80cm
Ingombro infissi porta	35cm
Ingombro infissi finestre	30cm
Tavolo in metallo	1,7m x 70cm
Mobilette bassi studio	30cm x 70cm
Mobilette alti studio	25cm x 70cm
Spessore muro perimetrale della scuola	65cm
Diametro area interna all'albero	magicamente 26,6m
Superficie area interna all'albero	magicamente 555m ²
Tenda abitazione	4,4m x 4m
Lunghezza furgoncino hippie	3,6m
Ponticelli a passerella	2m
Lunghezza laghetto	11m
Diametro voliera	4,8m
Varco misurato dall'interno dell'albero	magicamente 1,8m come esternamente

