

Laboratorio ricerca iconografica-iconologica

gruppo 2: Sara, Eleonora & Sofia





Nel guardare il trailer, la prima cosa che ci è saltata all'occhio è stata la presenza di una decorazione a meandro, presente di frequente in manufatti e bassorilievi di età greco-romana, di cui abbiamo riportato degli esempi. Oltre alla funzione decorativa, il meandro simboleggia infinito e unità.



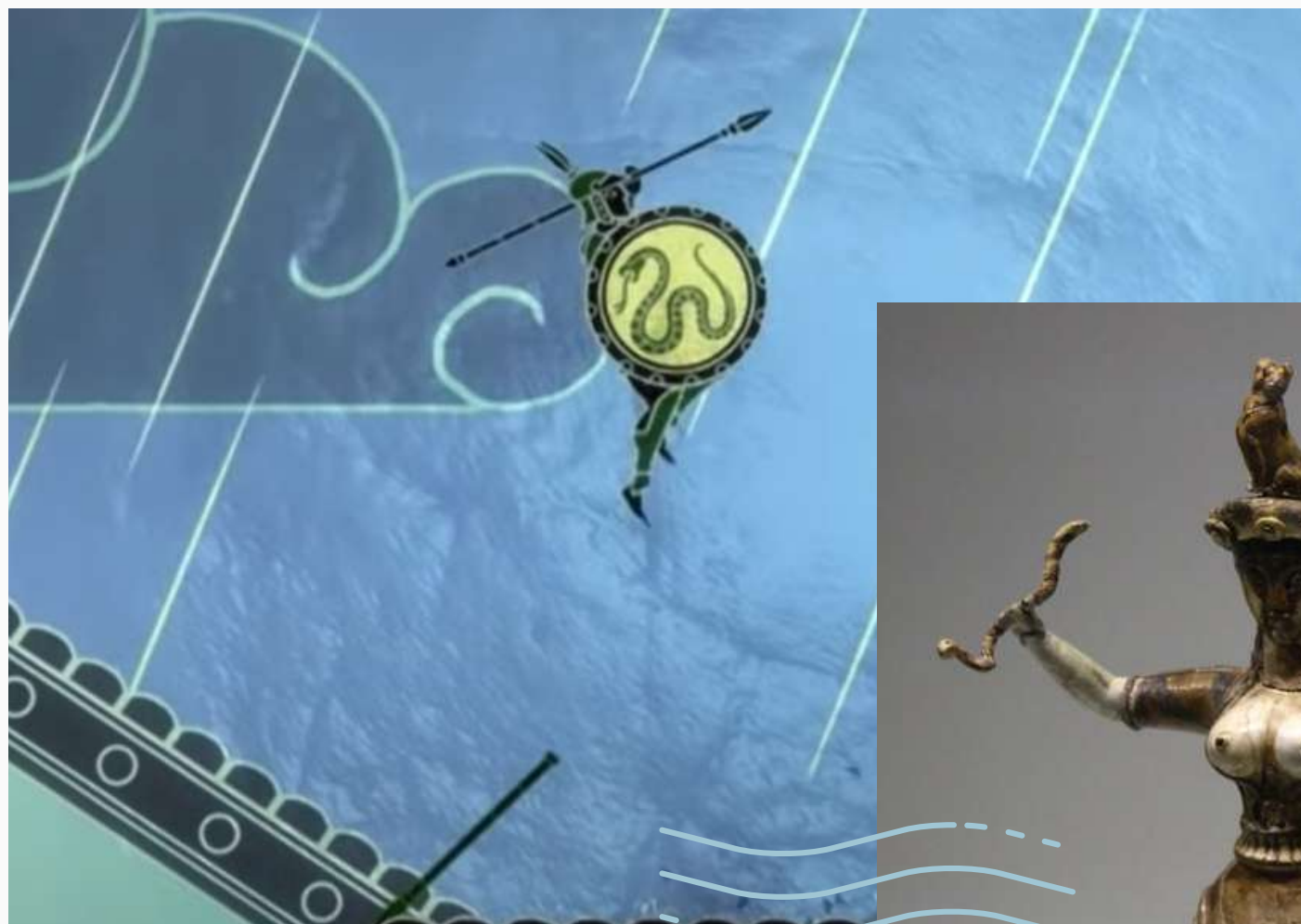


Qui il confronto è tra lo scudo del combattente e una moneta di origine micenea. Su entrambi abbiamo trovato la raffigurazione di un polpo.



In questa scena abbiamo notato la presenza di un'ascia, che abbiamo ritrovato sia sotto forma di manufatto d'oro sia rappresentata su un vaso di età minoica. L'ascia bipenne, infatti, figurava spesso all'interno di corredi funebri.





In seguito ci siamo focalizzate nuovamente sullo scudo di uno dei guerrieri, rappresentante un serpente. Questo animale è presente nell'intera iconografia del mondo antico; abbiamo qui riportato l'esempio della "Dea dei serpenti" rinvenuta a Creta, che riteniamo un'opera particolarmente significativa ed esemplificativa.

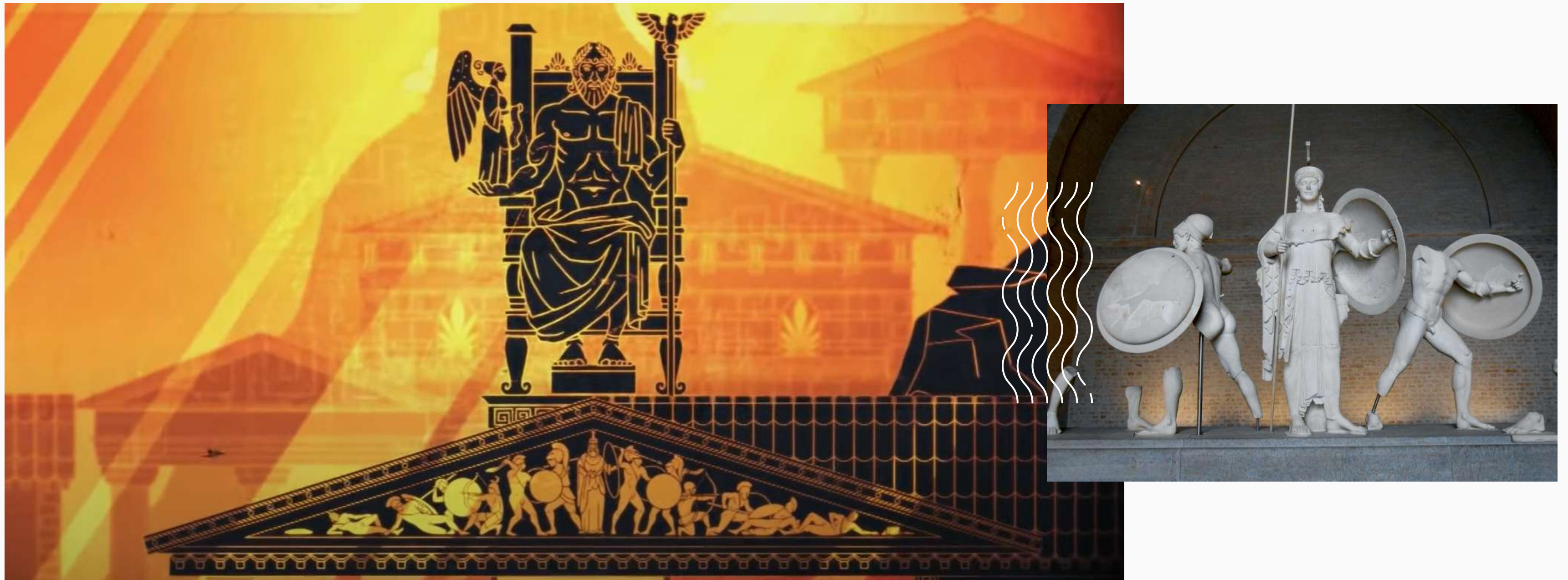


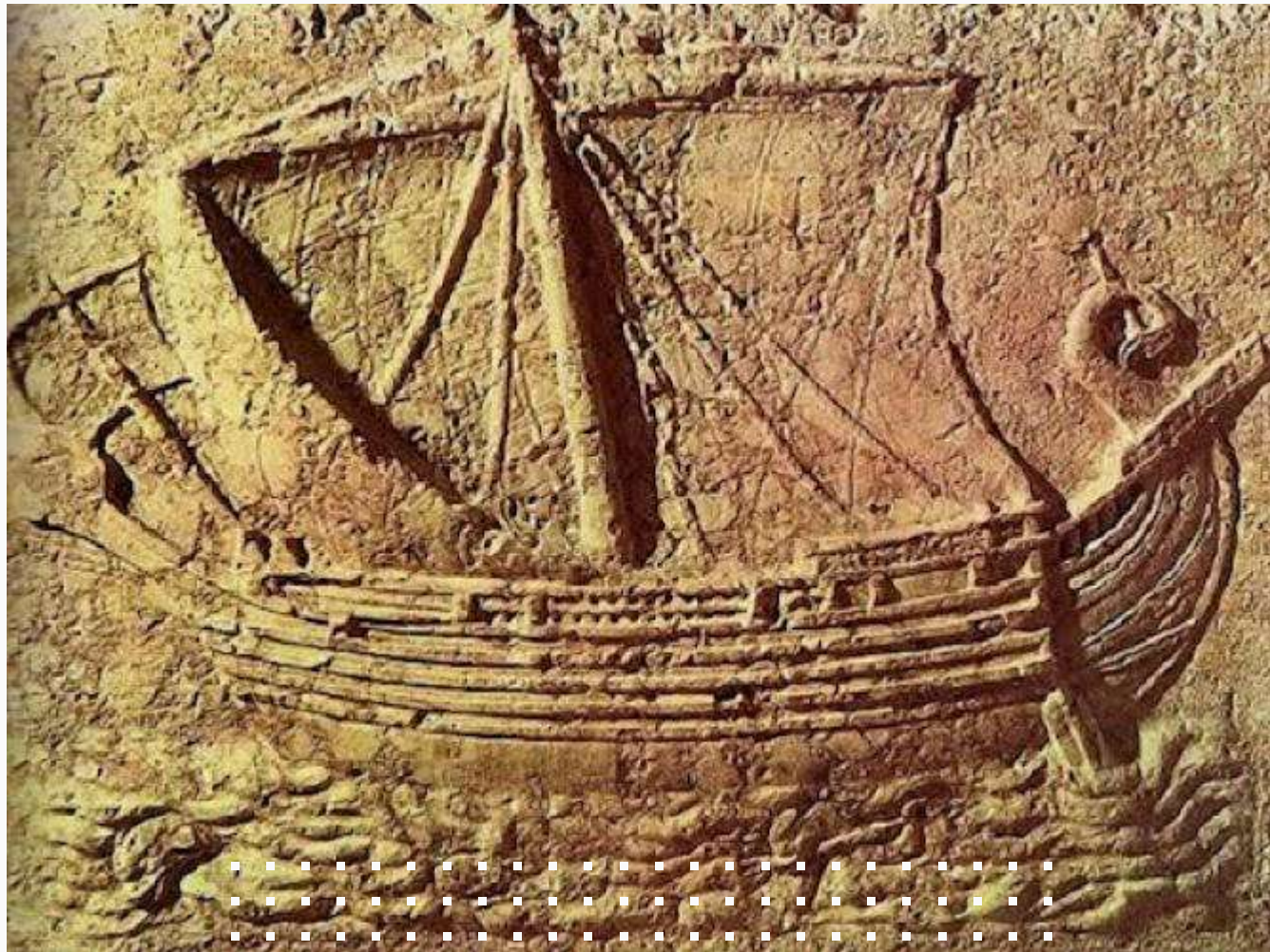
- All'interno del trailer era poi chiaramente riprodotta la statua di età greca antica raffigurante Zeus o Poseidone, purtroppo non esattamente identificabile a causa dell'assenza dell'arma. La statua in questione ha comunque una grande importanza, in quanto uno dei pochi esempi di statua originale realizzata con la tecnica a cera persa. I creatori del videogioco hanno aggiunto un fulmine in mano al dio, rendendolo chiaramente distinguibile come Zeus.



Abbiamo poi distinto la figura di un grifone, animale fantastico per metà aquila e per metà leone, rappresentati in età romana come simbolo di forza, custodia e vigilanza.

Nel video sono poi presenti due importanti immagini sovrapposte: quella di un frontone e quella di una divinità seduta su un trono. Abbiamo confrontato il frontone con quello del tempio di Aphaia a Egina; la divinità sul trono riprende invece le statue colossali nei templi, purtroppo tutte andate perse a causa dei materiali deperibili con i quali venivano costruite. Tuttavia, ricorda anche l'affresco di Alessandro Magno, di età greca ellenistica.

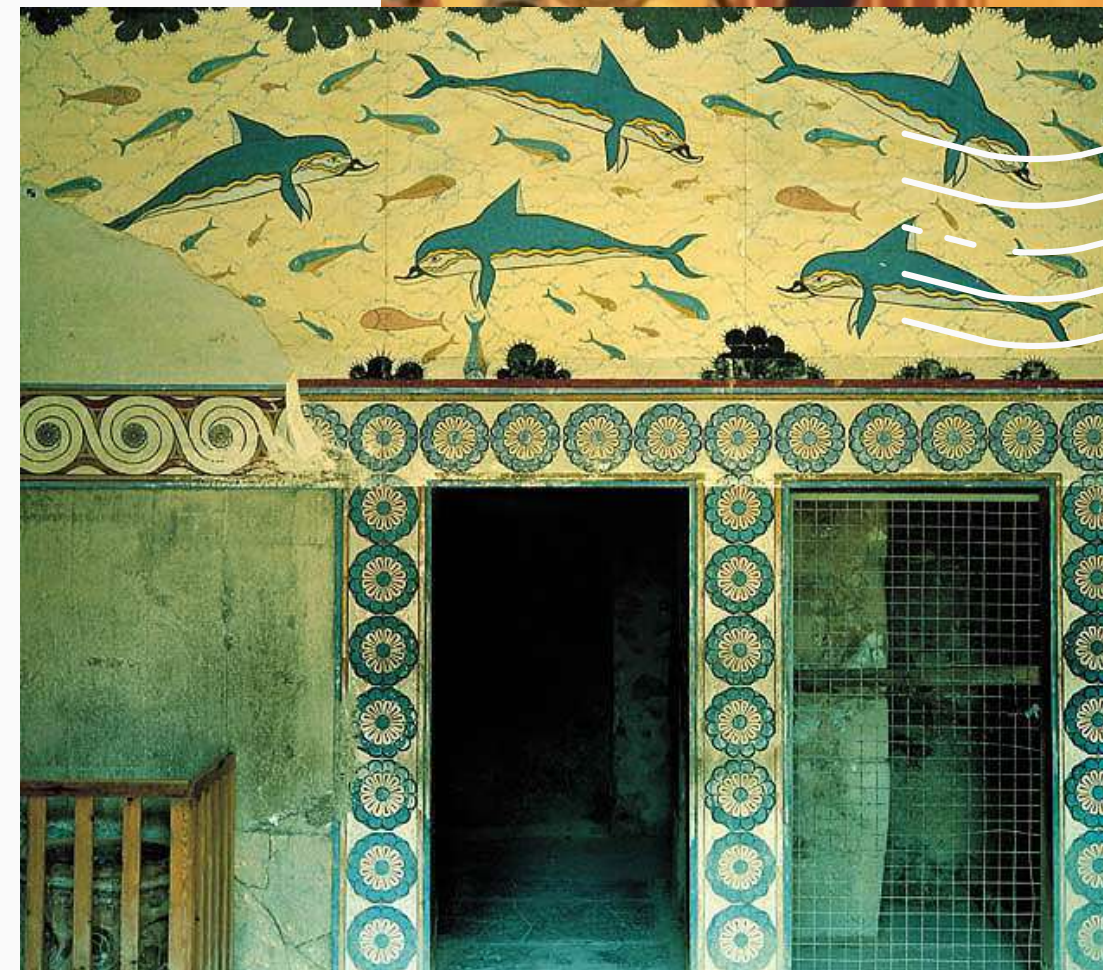




La rappresentazione sul videogioco di una nave è molto vicina all'iconografia greca, e siamo state in grado di confrontarla con un bassorilievo e con una ceramica. L'occhio che si può vedere sulla prua aveva lo scopo di proteggere l'equipaggio e la nave stessa da sfortuna e disgrazia.



Il confronto successivo riguarda la raffigurazione del delfino, che abbiamo ritrovato negli affreschi nella stanza della regina nel Palazzo di Cnosso, sull'isola di Creta.





L'attenzione va rivolta nuovamente allo scudo del combattente a destra, che rappresenta un gorgone. Tale mostro mitologico ha un significato di perversione, ma talvolta è anche usato per tenere lontani gli spiriti maligni e gli ospiti sgradevoli. Lo abbiamo ritrovato al centro di un frontone di età greca arcaica.





Infine, ci è stato impossibile fare a meno di notare la presenza di un ciclope, rappresentato mentre avanza in modo minaccioso. Come paragone, abbiamo scelto un gruppo scultoreo ellenistico rinvenuto in Italia, dove invece la figura del ciclope impersonata da Polifemo è sdraiata, mentre Ulisse e i suoi compagni si preparano ad ucciderlo. Si noti il braccio a penzoloni di Polifemo, elemento spesso associato con la morte o con uno stato di incoscienza.