

Artículo de Investigación

Identidad de género de Medusa en la comunicación audiovisual

Medusa gender identity in audiovisual communication

M. Mar Martínez-Oña¹: Universidad de Diseño, Innovación y Tecnología, España.

mariadelmar.martinez@udit.es

Ana M. Muñoz-Muñoz: Universidad de Granada, España.

anamaria@ugr.es

Fecha de Recepción: 03/05/2024

Fecha de Aceptación: 15/10/2024

Fecha de Publicación: 28/11/2024

Cómo citar el artículo:

Martínez-Oña, M. M. y Muñoz-Muñoz, A. M. (2025). Identidad de género de Medusa en la comunicación audiovisual [Medusa gender identity in audiovisual communication]. *European Public & Social Innovation Review*, 10, 1-18. <https://doi.org/10.31637/epsir-2025-415>

Resumen:

Introducción: Se analiza la pervivencia de la mitología clásica en los productos audiovisuales actuales a través del análisis de las diversas representaciones del mito de Medusa en los medios de comunicación audiovisual, en concreto en películas y series. Con el objetivo de determinar si en este mito ha existido una modificación de su iconografía y de su identidad de género. **Metodología:** Se han aplicado diferentes metodologías de análisis iconográfico, iconológico y semiótico que han permitido establecer los signos identitarios de la Gorgona Medusa, para posteriormente a partir de un análisis cuantitativo analizar si existe un cambio de género y de la percepción social del mismo, en relación con este mito femenino. **Resultados:** El arquetipo de la Gorgona Medusa sufre una modificación iconográfica, iconológica y semiótica; sin embargo, la sociedad sigue identificando a Medusa como un personaje femenino. **Discusión:** Se cuestiona el porqué de este cambio iconográfico y semiótico junto con un cambio de identidad de género. **Conclusiones:** Se puede afirmar que existe una modificación y un cambio en la percepción social y visual del mito femenino.

Palabras clave: Comunicación audiovisual; Películas; Series televisivas; Iconografía; Mitología; Identidad de género; Medusa; Gorgonas

¹ Autor Correspondiente: M. Mar Martínez-Oña. Universidad de Diseño, Innovación y Tecnología (España).

Abstract:

Introduction: The survival of classical mythology in current audiovisual products is analyzed through the analysis of the various representations of the myth of Medusa in audiovisual media, specifically in films and series. With the aim of determining whether in this myth there has been a modification of its iconography and gender identity. **Methodology:** Different methodologies of iconographic, iconological and semiotic analysis have been applied that have allowed us to establish the identity signs of the Gorgon Medusa, to subsequently, based on a quantitative analysis, analyze whether there is a change in gender and social perception of it, in relation to this feminine myth. **Results:** The archetype of the Gorgon Medusa undergoes an iconographic, iconological and semiotic modification; However, society continues to identify Medusa as a female character. **Discussions:** The reason for this iconographic and semiotic change along with a change in gender identity is questioned. **Conclusions:** It can be stated that there is a modification and a change in the social and visual perception of the feminine myth.

Keywords: Audiovisual communication; Films; Television series; Iconography; Mythology; Gender identity; Medusa, Gorgons

1. Introducción

La mitología clásica — griega y romana — se encuentra arraigada en la sociedad occidental del siglo XXI, donde aparecen referencias visuales en diversos productos audiovisuales a través de diferentes medios de comunicación.

Esta constante representación visual de los mitos clásicos en películas y series, también se pone de manifiesto en el caso de la Gorgona Medusa. Este personaje mitológico es reconocido socialmente por sus serpientes en la cabeza y su mirada penetrante que permanecen como signos identificatorios dentro del imaginario social colectivo occidental.

Sin embargo, en los últimos años en los ejemplos visuales de productos audiovisuales aparece una modificación de la iconografía de Medusa. Por ello es necesario plantearse si también existe una transformación de su significado social, ya que presenta una modificación estética junto a una alteración de su género y con ello un cambio de la identidad de género de la Gorgona Medusa.

El estudio iconográfico de la Gorgona Medusa ha sido analizado por autoras como Aghion, Barbillon y Lissarrague (1997) que identifican el mito de Medusa junto con sus características iconográficas, Pilar Gómez Cardó (2020) que analiza la iconografía de Medusa relacionando arte con literatura en época romana, o también Azahara Cañamero (2023) que estudia iconográficamente el personaje de Medusa, su historia y su evolución, además confirma un cambio semiótico en la sociedad actual o Minerva Alganza (2010, 2013) que analiza las mujeres fatales en la mitología griega, destacando a las Gorgonas como “vampiresas” junto a las harpías, las sirenas y las esfinges, siendo todas ellas, monstruos híbridos alados femeninos.

El objetivo principal en este trabajo es demostrar si existe o no una modificación del mito femenino de Medusa junto con su identidad de género a través de películas y series televisivas. Esta propuesta se basa en el estudio de la iconografía y de la imagen de Medusa difundida por los medios de comunicación, donde se plantea la relación existente entre iconografía, estereotipos e identidad; al considerar que existe un cambio en la concepción e interpretación del mito de Medusa.

Los objetivos específicos son:

- Identificar el personaje mitológico de Medusa.
- Analizar la evolución iconográfica del mito de Medusa.
- Relacionar las representaciones del ámbito audiovisual (películas y series de televisión) de Medusa con la identidad de género.
- Cuestionar si existe un cambio social en los signos y en la percepción del arquetipo de la Gorgona Medusa.

2. Metodología

La metodología aplicada se ha realizado en diversas fases. En un primer momento, se centró en la búsqueda de información en diferentes fuentes bibliográficas (catálogos de bibliotecas, bases de datos, etc.), lo que permitió establecer la base teórica sobre el mito de Medusa, para ello, una vez obtenida toda la información se realizó una revisión bibliográfica desde una perspectiva de género. Lo cual permitió la adquisición de conocimientos sobre el mito femenino de Medusa, junto al conocimiento de su historia y sus características.

En una segunda fase se buscaron a través de la base de datos IMDb diferentes muestras para obtener ejemplos visuales en productos audiovisuales en los que apareciera Medusa, bien como personaje protagonista o como secundario. La estrategia de búsqueda fue por palabras clave en la búsqueda avanzada introduciendo el término “Medusa”, se obtuvieron ciento uno resultados. Como el cambio de transformación de Medusa, es decir, su modificación de la identidad de género es a partir de los años veinte del siglo XXI se escogieron las más comerciales, ya que estarían asociadas a una mayor difusión del arquetipo de Medusa. De las muestras obtenidas se seleccionaron las siguientes referencias audiovisuales:

Películas:

- *Furia de titanes* (1981), dirigida por Desmond Davis.
- *Furia de titanes* (2010), dirigida por Louis Leterrier.
- *Percy Jackson y el ladrón del rayo* (2010), dirigida por Chris Columbus.
- *Monster High la película* (2022), dirigida por Todd Holland.
- *Monster High 2: La Película* (2023), dirigida por Todd Holland.

Series:

- *Percy Jackson y Los Dioses del Olimpo* (2023), creada por Rick Riordan y Jonathan E. Steinberg
- *Monster High* (serie de animación) (2022-), creada por Shea Fontana.
- *Miércoles* (2023), creada por Alfred Gough y Miles Millar.

Una vez visualizadas y analizadas todas las muestras se aplicó una metodología iconográfica e iconológica que permitió establecer las diferentes características y evolución de los signos de Medusa, junto a su significado.


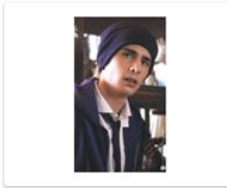
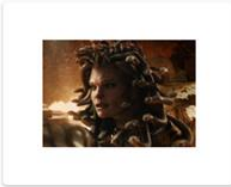
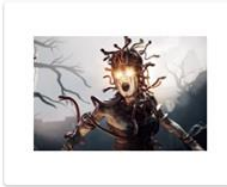
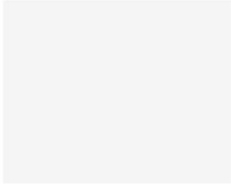
Se planteó si existía un cambio de significado asociado a la identidad de género en la sociedad actual, para ello se elaboró una encuesta solicitando a personas anónimas que identificarán a Medusa, incluyendo características iconográficas diferentes. Esta encuesta se complementó con imágenes de Medusa con identidad de género diferente para establecer la imagen de Medusa asociada al imaginario colectivo. Aplicándose, así, una metodología cuantitativa que valoró la identificación social de Medusa representada a través de los medios de comunicación (películas y series televisivas) (v. fig.1, 2, 3). Las encuestas se enviaron a cien personas de edades entre 18 y 80 años, de las que se recibieron contestación de 41.

Figuras 1, 2 y 3.

Encuesta

<p>En qué rango se encuentra tu edad *</p> <p><input type="checkbox"/> De 0 a 19 años</p> <p><input type="checkbox"/> De 20 a 39 años</p> <p><input type="checkbox"/> De 40 a 59 años</p> <p><input type="checkbox"/> De 60 a 79 años</p> <p><input type="checkbox"/> De 80 a 100 años</p>	<p>Podrías indicar ¿Cuál es el género de Medusa?</p> <p><input type="checkbox"/> Femenino</p> <p><input type="checkbox"/> Masculino</p> <p><input type="checkbox"/> Otro: _____</p>
<p>¿Cuál es tu género?</p> <p><input type="checkbox"/> Masculino</p> <p><input type="checkbox"/> Femenino</p> <p><input type="checkbox"/> Otro</p>	<p>Considera que Medusa es un personaje...</p> <p><input type="checkbox"/> Buena y bondadosa</p> <p><input type="checkbox"/> Malvada</p> <p><input type="checkbox"/> Ninguna de ellas</p>
<p>¿Conoces al personaje mitológico de Medusa?</p> <p><input type="checkbox"/> Sí</p> <p><input type="checkbox"/> No</p>	<p>Cuál de las siguientes características iconográficas, cree que representa Medusa (marque solamente aquella que crea más importante)</p> <p><input type="checkbox"/> Belleza y estética sensual</p> <p><input type="checkbox"/> Estética monstruosa</p> <p><input type="checkbox"/> Serpientes en la cabeza</p> <p><input type="checkbox"/> Ojos de reptil y/o diabólicos</p>

De las siguientes imágenes ¿Cuál representa a Medusa? (marque solamente aquella que considere que identifica mejor a Medusa)

	
<input type="checkbox"/> Opción 1	<input type="checkbox"/> Opción 2
	
<input type="checkbox"/> Opción 3	<input type="checkbox"/> Opción 4
	
<input type="checkbox"/> Ninguna de estas imágenes identifica a Medusa	

Fuente: Elaboración propia (2024)

3. Resultados

3.1. ¿Quién es Medusa?

La Gorgona Medusa es una de las tres hermanas Gorgonas, junto con Esteno y Euríale, hijas de Forcis y Ceto —divinidades marinas—, que habitan en los confines del mundo, en lo que se conoce como el mundo de los muertos. La diferencia entre Medusa y sus hermanas es que

ella es la única mortal, además tenía el poder de convertir en piedra a quien mira (Aghion, Barbillon y Lissarrague, 1997).

En la *Teogonía* de Hesíodo es dónde se confirma la ubicación de las Gorgonas:

Y las Gorgonas, quienes habitan más allá del glorioso Océano en lo más alejado hacia la Noche, allí con las Hespérides de voz aguda, Esteno, Euríale, y Medusa, quien padeció la ruina. Ésta era mortal, y las otras inmortales y eternas, y con ella se acostó el de Azulada Cabellera (Poseidón) en un suave prado, entre flores primaverales. (Hes. Teog. Vv. 274-279, como se citó en Borelli, 2023, p. 1-2).

3.2. ¿Cómo se representa a Medusa?

La representación de las Gorgonas, en concreto Medusa, poseen diferentes características iconográficas que se han modificado a lo largo de la historia. El historiador y mitógrafo griego Apolodoro (como se citó en Borelli, 2023, p. 5) narra que:

Tenían las Gorgonas cabezas rodeadas de escamosas serpientes, colmillos grandes como de jabalíes, y no sólo manos de bronce, sino también alas doradas, gracias a las cuales volaban. Y a quienes las miraban convertían en piedras.

Azahara Cañamero (2023, p. 33) afirma que “[...] las Gorgonas eran seres evidentemente monstruosos con colmillos, alas y que podían tener el poder o la habilidad de cegar a quien osase mirarlas”. Según el poeta griego Píndaro las Gorgonas tenía también la boca fea (como se citó en Cañamero, 2023). Si aceptamos estas fuentes, entonces Medusa estaría relacionada con una representación monstruosa caracterizada por:

- Mujer monstruosa.
- Serpientes en la cabeza.
- Alas doradas.
- Manos de bronce (doradas).
- Boca fea.
- Colmillos.
- Poderes de quitar la mirada, de arrebatar la vista.

Pero será el poeta romano Ovidio quien por primera vez describa a Medusa como una joven bella y a continuación narre su historia, y con ella el origen de su metamorfosis:

En la oda sobre ‘Perseo y Medusa’ se describe que es la única que tiene serpientes entre sus cabellos, pero que esto se debe a que al ser una hermosa joven servidora de Minerva fue tomada en el templo de la diosa (Ovidio, 1981, p. 89, como se citó en Cañamero, 2023, p. 32).

Ovidio, también identifica solamente a Medusa con cabellos de serpientes, y no a sus hermanas, matizándose esta diferencia entre ellas, junto a la mortalidad. Es importante destacar como Ovidio menciona la belleza de Medusa y de sus cabellos antes de la metamorfosis. Además, narra que el encuentro entre Medusa y Poseidón tuvo lugar en el templo de Atenea, y según afirma Borelli (2023) utilizando el verbo latino *vitio*, cuyo significado puede ser desde violar hasta corromper y deshonestar e indica como Atenea la castiga por ello. Lo que confirma que tras su violación Medusa es castigada, en algunas fuentes sostienen que el castigo fue por haber profanado el templo de Atenea. No hay que obviar el rol poco imparcial de la diosa Atenea, quien impartió su propia venganza a la joven Medusa,

mientras que el dios Poseidón ni siquiera fue amonestado por ello, justificándose así socialmente en una sociedad patriarcal, una violación. De hecho, Atenea ha sido identificada como una diosa masculina; María Inés Crespo (2019) opina que Atenea representa el paradigma patriarcal y con ello la derrota del colectivo femenino.

Las fuentes literarias nos remiten a la referencia visual de Medusa como una hermosa joven que estaba al servicio de Minerva (Atenea) quién mantuvo en el templo de la diosa una relación sexual —entendemos que no consentida al ser violada por Poseidón—, motivo por el cual fue castigada convirtiendo su bello rostro a todo lo contrario, a un horrendo rostro. Para matizar más su aspecto terrorífico, la diosa Atenea otorgó poder a su mirada, capaz de convertir en piedra a todo aquel que la mirara. Tras su violación quedó embarazada de Criasor y Pegaso, ambos nacieron tras la decapitación de Medusa (Cañamero, 2023).

Otra característica sobre la representación de Medusa es que puede aparecer de cuerpo entero, en tal caso estaría representada viva, o solo su cabeza —iconografía del *gorgoneion*—, en este caso muerta. Su cabeza se usó como una poderosa arma y como un signo de protección. Ya que, tras ser decapitada por Perseo, la cabeza mantenía sus poderes, podía transformar en piedra a todo aquel que mirara. Las autoras Aghion, Barbillion y Lissarrague, (1997) manifiestan que la representación de Medusa ha sido constante, bien como una máscara (*gorgoneion*) y/o bien de cuerpo entero.

El Gorgonèon és l'element plàstic que millor identifica Medusa desvinculant-la de la presència de Perseu, en el seu aspecte aterrador, esglaiador, capaç de fer, encara després de morta, que algú resti de pedra, però alhora també com a geni Benefactor. (*El Gorgoneon es el elemento plástico que mejor identifica a Medusa desvinculándola de la presencia de Perseo, en su aspecto aterrador, sobrecogedor, capaz de hacer, aún después de muerta, que alguien se quede de piedra, pero al mismo tiempo también como genio benefactor*) (Gómez Cardó, 2020, p. 30) .

Las primeras representaciones que se conocen de la Gorgona Medusa aparecen como un ser privado de la belleza, monstruoso y de gran tamaño, e incluso en ocasiones son figuras grotescas. Donde la fealdad y lo horrendo se establecen como características principales de lo monstruoso. María Celestina Donadío (2010) afirma como la belleza tiene relación con la verdad y el bien, mientras que la fealdad se identifica con el mal e incluso con la indignidad. Indignidad que se asocia también a Medusa con su apariencia monstruosa, serpientes en los cabellos, alada, con una gran boca y sacando la lengua.

Figura 4.

Medusa en el Frontón occidental del templo de Artemisa de Corfú (hacia 580 a. C.)



Fuente: Museo Arqueológico de Corfú. (<https://acortar.link/hMOApS>)

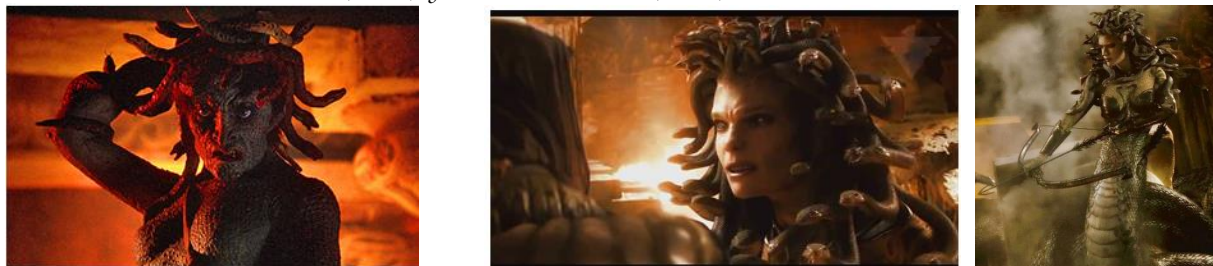
De este modo, se puede cuestionar si estas características iconográficas que identificaban a Medusa en la antigüedad clásica perviven en los diferentes ejemplos audiovisuales de finales del siglo XX y principios del siglo XXI. A lo largo de la historia es habitual que la iconografía

se modifique o transforme, ya que las imágenes son un reflejo social y la sociedad va cambiando o evolucionando a lo largo de los siglos. Lo cual conlleva una modificación también de los arquetipos, concretamente el de Medusa, cuyas características iconográficas se han modificado a lo largo de la historia.

Si se realiza una comparativa de las imágenes en los productos audiovisuales analizados en este trabajo, en la película *Furia de Titanes* (1981) que desarrolla las aventuras de Perseo, Medusa es representada como una bestia colosal (Mora, 2011) a quien Perseo debe derrotar. En una primera representación se observa a una arquera mujer/monstruo, un ser híbrido con cuerpo de mujer y cola de serpiente que evoluciona y ya en la versión de *Furia de Titanes* del año 2010 es representada como una guerrera con las mismas características iconográficas que en la versión de 1981. Sin embargo, existe una modificación llamativa, el rostro ya no es monstruoso, sino que es un rostro humanizado que corresponde a una mujer joven y bella, iconografía que se relaciona con la versión de Ovidio y que justifica la metamorfosis de una mujer bella a una monstra. Mora (2011) puntualiza que lo que se ofrece es una imagen erotizada del monstruo. Esta erotización femenina se comienza a ver en los ejemplos audiovisuales de principios del siglo XXI, como es el caso de *Furia de Titanes* de 2010.

Figura 5, 6 y 7.

Medusa en Furia de Titanes (1980) y Furia de Titanes (2010)



Fuente: Fotogramas de las películas *Furia de titanes* (1980) y *Furia de titanes*² (2010).

Se mantiene entonces, la imagen de Medusa como mujer joven y guapa durante los primeros años del siglo XXI. Sin embargo, a partir del año 2010 se observa que ha desaparecido la cola de serpiente, dejando Medusa de ser un ser híbrido para convertirse en una mujer. Se perpetúan solamente como elementos iconográficos las serpientes en la cabeza y la mirada poderosa, esto lo encontramos en la saga de películas de *Percy Jackson* (2010 y 2023), concretamente en la representación de Medusa en *Percy Jackson y el ladrón del rayo* (2010). Aquí Medusa ha perdido elementos iconográficos, añadiendo otros nuevos elementos como el paño negro en la cabeza que cubre las serpientes y las gafas de sol que ocultan su mirada, ambos elementos oculta/esconden su poder, por tanto, le permiten camuflarse como una mujer mortal más.

²(<https://esa.our-dogs.info/choque-de-titanes-1981-medusa>), (
<https://www.pinterest.es/pin/27443878973947482/>) y (<https://www.pinterest.es/pin/625648573220578928/>)

Figura 8 y 9.

Medusa en Percy Jackson y el ladrón del rayo (2010)



Fuente: Fotogramas de la película *Percy Jackson y el ladrón del rayo* (2010)³.

Según avanzan los años del siglo XXI, en concreto en el inicio de los años 20, vuelve a aparecer Medusa en las producciones audiovisuales, donde se mantiene humanizada con las serpientes cubiertas y/u ocultas junto con gafas de sol o gafas especiales para no convertir a las personas en piedra como se observa en el ejemplo de *Monster High la película* (2022). Aunque sin duda, el cambio más significativo es la modificación de la identidad de género de la Gorgona Medusa que aparece representada como un chico, aunque no erotizado, sí que aparece un chico joven con el cabello cubierto y en ocasiones con gafas.

Figuras 10 y 11.

Medusa en Monster High, y en la serie Miércoles.



Fuente: Medusa en *Monster High, la película* y Gorgona en la serie *Miércoles* (2024)⁴.

Tras el análisis de estas imágenes podemos identificar tres fases en la representación de Medusa, tres evoluciones de la iconografía del mito femenino que culmina en la metamorfosis de identidad femenina a masculina.

³ (<https://acortar.link/XbddBd>) y (<https://acortar.link/xYmgMI>)

⁴ (<https://acortar.link/zTX4En>) y <https://www.netflix.com/es/title/81231974>)

Tabla 1.
Fases iconográficas de Medusa

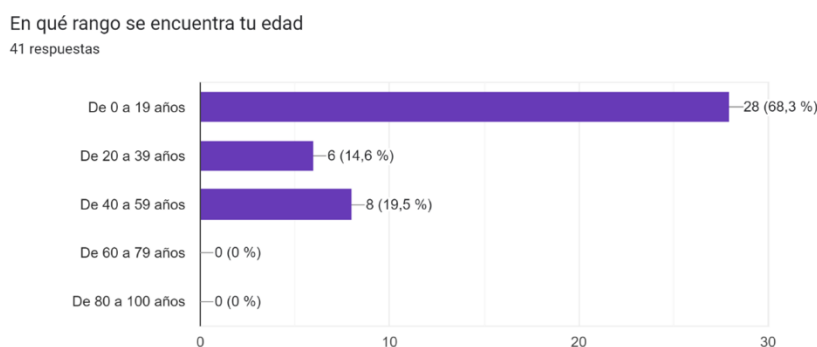
Primera Iconografía (desde el origen al siglo XX)	Segunda Iconografía (la primera década del siglo XXI)	Tercera Iconografía (la segunda década del siglo XXI)
Mujer monstruosa (fealdad)	Mujer joven y bella (erotización)	Hombre joven y guapo (sin erotización)
Boca grande Colmillos Alas		
Serpientes en la cabeza	Serpientes ocultas en la cabeza (pañó negro)	Serpientes ocultas en la cabeza (gorro negro y gorra)
Mirada poderosa (arrebatar la vista y/o convertir en piedra)	Mirada poderosa (convertir en piedra)	Mirada poderosa (convertir en piedra)
	Gafas de sol, que ocultan la mirada	Gafas especiales

Fuente: Elaboración propia (2024).

3.3. ¿Cómo identifica la sociedad actual a Medusa?

Tras realizar las encuestas sobre Medusa con la intención de obtener resultados objetivos sobre la relación entre la imagen de Medusa y la percepción social del mito femenino, los resultados fueron los siguientes:

De las 41 personas que realizaron la encuesta más de la mitad, un 68,3%, eran jóvenes menores de 20 años. Así, se obtuvo la percepción que tienen los jóvenes sobre Medusa, este resultado fue un dato interesante para el estudio debido a que las muestras en las que se consideraba modificada la identidad de género en Medusa eran producciones audiovisuales de la segunda década del siglo XXI, y destinadas precisamente a un público joven como *Monster High la película* (2022) y la serie *Miércoles* (2023).

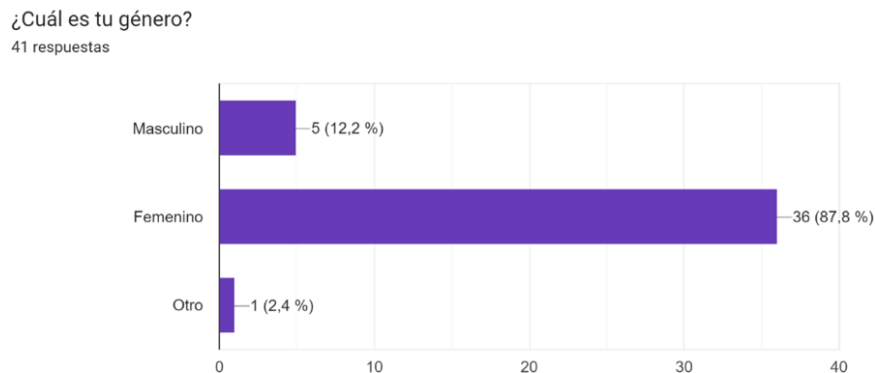
Figura 12.
Edad


Fuente: Elaboración propia (2024).

En relación con el género un porcentaje bastante elevado de los encuestados, el 87,8%, se definieron como personas de género femenino, siendo la mayoría, lo cual permitía obtener el dato de cómo las mujeres jóvenes perciben al mito femenino de Medusa.

Figura 13.

Género

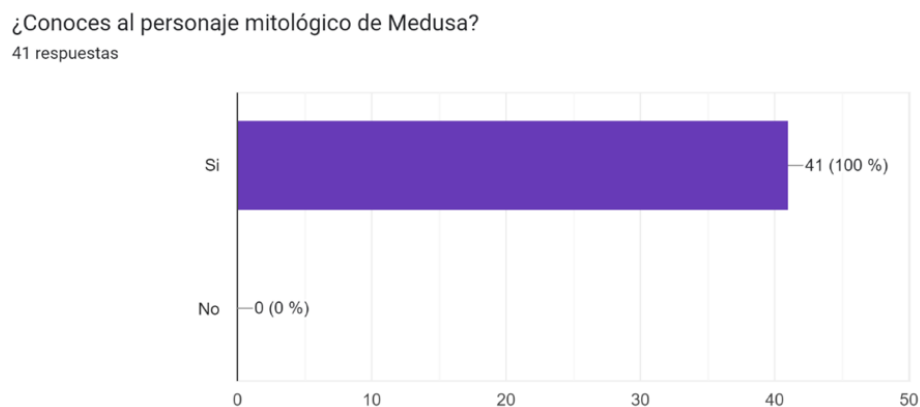


Fuente: Elaboración propia (2024).

Todas las personas que realizaron la encuesta afirmaron conocer al personaje mitológico de Medusa. Lo que confirma que el arquetipo de la Gorgona Medusa está arraigado en la sociedad actual.

Figura 14.

Conocer a Medusa



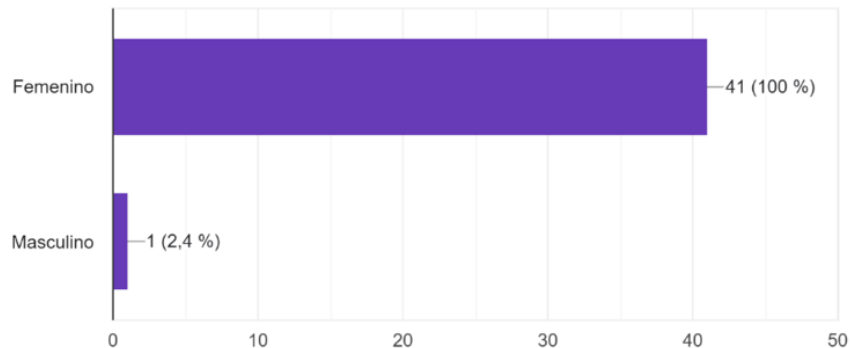
Fuente: Elaboración propia (2024).

Al afirmar el género de Medusa, se identificó el femenino en casi todas las respuestas, por lo que se podría confirmar la asimilación de Medusa como un personaje femenino, con identidad de género femenino.

Figura 15.

Género de Medusa

Podrías indicar ¿Cuál es el género de Medusa?
41 respuestas



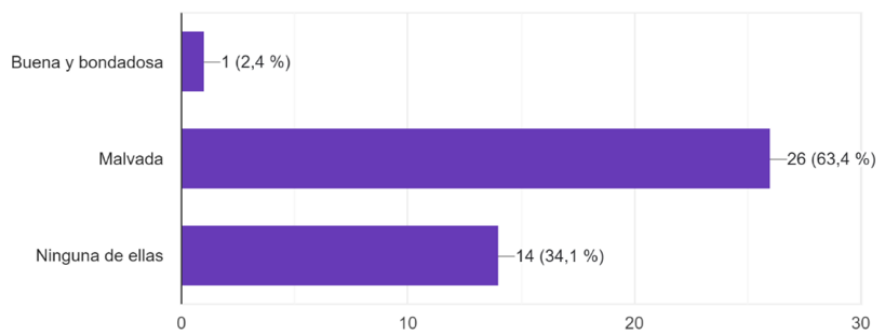
Fuente: Elaboración propia (2024).

Cuando se cuestionó la percepción del ejercicio de poder de Medusa, si era buena o malvada. Más de la mitad de las personas encuestadas la identificaron como malvada, en concreto un 63,4%.

Figura 16.

Víctima o verdugo

Considera que Medusa es un personaje...
41 respuestas



Fuente: Elaboración propia (2024).

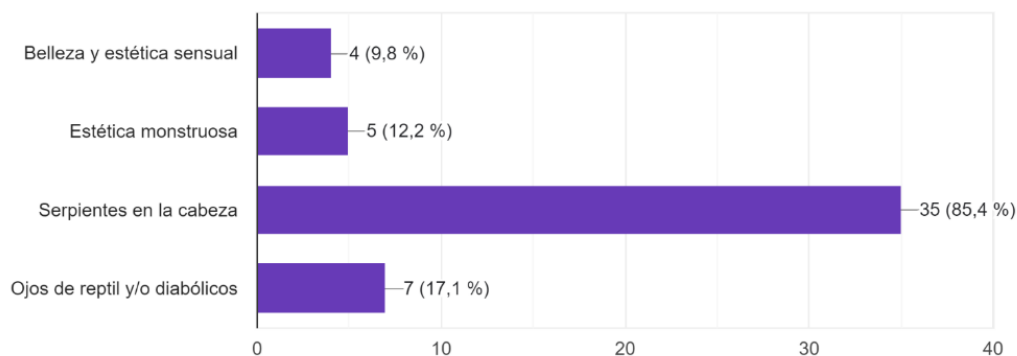
En cuanto a la característica iconográfica que representa Medusa, el 85,4% de los encuestados la identificó con el atributo de las serpientes en la cabeza.

Figura 17.

Serpientes en la cabeza

Cuál de las siguientes características iconográficas, cree que representa Medusa (marque solamente aquella que crea más importante)

41 respuestas



Fuente: Elaboración propia (2024).

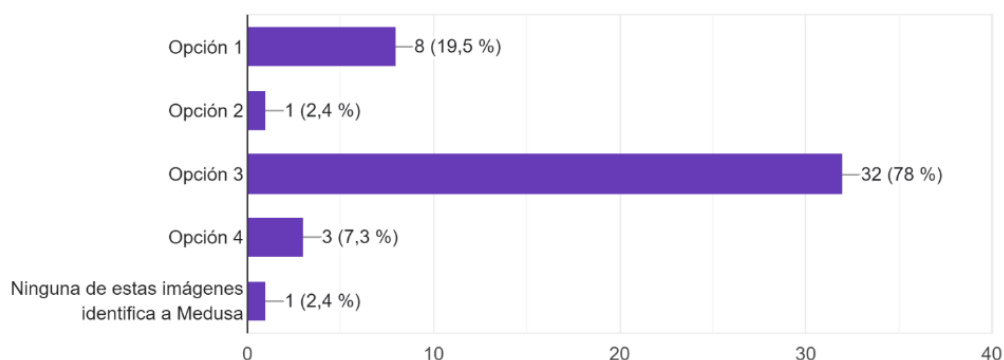
Por último, para conocer como los encuestados identifican visualmente mejor a Medusa se les mostró cuatro imágenes diferentes. De ellas la opción que se identificó con Medusa, con un 78%, fue la imagen de Medusa de la primera década del siglo XXI, como un ser malvado y bello. Esta imagen correspondía a la opción 3, que representa a Medusa en la película *Furia de Titanes* (2010).

Figura 18.

¿Quién es Medusa?

De las siguientes imágenes ¿Cuál representa a Medusa? (marque solamente aquella que considere que identifica mejor a Medusa)

41 respuestas



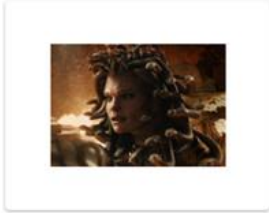
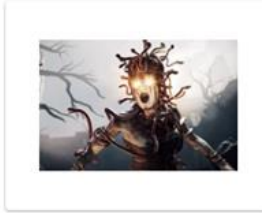
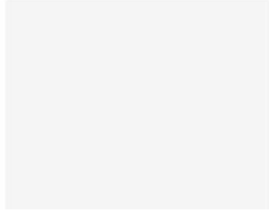


Fuente: Elaboración propia (2024).

Figura 19.

¿Quién es Medusa?

De las siguientes imágenes ¿Cuál representa a Medusa? (marque solamente aquella que considere que identifica mejor a Medusa)

	
<input type="checkbox"/> Opción 1	<input type="checkbox"/> Opción 2
	
<input type="checkbox"/> Opción 3	<input type="checkbox"/> Opción 4
	
<input type="checkbox"/> Ninguna de estas imágenes identifica a Medusa	

Fuente: Elaboración propia (2024).

El análisis iconográfico confirma la modificación iconográfica del mito de Medusa, pero de manera opuesta en los resultados de la encuesta no hay evolución de la iconografía de Medusa (v. figuras 6 y 7), ya que se mantiene una imagen de la década anterior. Lo que nos lleva a cuestionar si no existe aún una asimilación total de la nueva iconografía de Medusa y de su identidad de género.

4. Discusión

Los resultados confirman que la imagen de Medusa que tienen los jóvenes es la de una mujer bella y malvada con serpientes en la cabeza, características que se identifican con las muestras analizadas de la primera década del siglo XXI. Donde la evolución iconográfica de Medusa ha pasado de ser un monstruo terrorífico a ser una monstra también “terrorífica” pero representada como una *femme fatale*, mujer joven atractiva, tremendamente sexual, con mirada penetrante y serpientes en la cabeza. Un monstruo femenino donde:

[...] “monstruosidad de la acción”, que implica no solo “ser” un monstruo, sino también “actuar” como tal, por lo que el aspecto físico ya no sería tan determinante, sino la conducta (Macias, 2021, p. 331).

Y que relaciona con la *Monster Theory* [Teoría del monstruo]:

[...] creada por Jeffrey Jeremy Cohen en 1996, que propone “a method of reading cultures from the monsters they engender”, es decir, pretende tratar el monstruo como producto cultural e interpretar a través de ellos ciertos aspectos de las civilizaciones o sociedades que los crean (Macias, 2021, p. 332).

Se establece entonces, Medusa como un producto cultural de la sociedad. En los últimos años, Medusa se ha transformado en otras representaciones en las que el cabello de serpientes se oculta con un paño negro en la cabeza, como en *Percy Jackson y el ladrón del rayo* (2010), donde se observa a Medusa con los cabellos cubiertos, ocultando sus víboras. Esta nueva característica iconográfica la volvemos a ver en el personaje de Gorgona de la serie *Miércoles* (2023), donde la representación del monstruo femenino pasa a ser un joven y guapo chico de género masculino. Las mismas características la encontramos en la película *Monster High la película* (2022) donde el paño negro queda sustituido por una gorra. Pero estos últimos ejemplos corresponden con las producciones audiovisuales de la segunda década del siglo XXI y comparten la peculiaridad de un cambio de género y con ello también de la identidad de género en Medusa. Se trata de una modificación silenciosa de la iconografía del mito femenino. Y aunque se observa un cambio de género, curiosamente los poderes se mantienen sin modificar, la Gorgona representada desde lo masculino continua con el gran poder de su mirada capaz de transformar en piedra a todo ser viviente.

Quedan identificadas, tres etapas o fases iconográficas diferentes, una relacionada con un ser malvado y monstruoso, pasa a una fémina más sensual, para luego representarla por el género masculino (pero ya no es un monstruo, sino un chico normal). Nos cuestionamos a que se debe este cambio de identidad de género, cuándo y por qué Medusa se ha transformado en un personaje masculino. Y lo más curioso es por qué pasa desapercibido.

A finales del siglo XX comienza a aparecer nuevas novelas de ficción cuya protagonista es Medusa como *Dear Medusa* (Cole, 2023), novela en verso que aborda la lucha de una joven de dieciséis años, sobreviviente de abuso sexual, o como *Lore* (Bracken, 2021). En ambas novelas se reescribe sobre Medusa y su imagen se transforma. Se comienza a plantear si Medusa es un monstruo o si fue una víctima de violación, y por qué fue varias veces castigada (con la violación, con la metamorfosis en monstruo, con su decapitación por el héroe Perseo, etc.):

Para la autora Isabel Ortega, Medusa sufrió tres exilios. El primero, lo entiende como el de su propio cuerpo al tratarse de una materia heterogénea que une a varios monstruos y de ahí su aspecto terrorífico. El segundo aborda el lugar desconocido donde habita, aquel al que ningún ser osa acercarse. Por último, su cabeza. Una vez que el personaje mitológico muere, esta pasa de manos en manos. Es por ello que la ya mencionada autora defiende que Medusa con su exilio es considerado un personaje trágico que siente y padece, pero que su poder ha sido arrebatado y con él todos los vínculos que le ligaban, por ejemplo, a protección como usaba la diosa de la sabiduría (Cañamero, 2023, p. 33-34).

Esta reciente idea/concepto social sobre Medusa, donde se promueve una nueva manera de visualizar a la Gorgona, favorece a que se la comience a ver de otra manera y con ello, se establece un cambio de significado del signo, ahora Medusa es una víctima de abuso y no un monstruo. Esto se observa en la serie *Percy Jackson y Los Dioses del Olimpo* (2023), donde se ofrece una nueva versión de Medusa e incluso una nueva imagen de ella, en la que es representada como una joven bella vestida de color blanco —anteriormente en las producciones audiovisuales siempre estaba vestida con colores oscuros— junto con un

sombrero que oculta sus serpientes y su mirada, una nueva imagen del mito para representar un nuevo concepto, una mujer víctima de abusos.

Figuras 20 y 21.

Medusa en la serie Percy Jackson y Los Dioses del Olimpo (2023)



Fuente: Fotogramas de la serie *Percy Jackson y Los Dioses del Olimpo* (2023)⁵.

Es entonces, cuando los movimientos feministas reivindican la figura de Medusa como víctima de abuso sexual y la enarbolan como una superviviente. Se cambia la catalogación de Medusa, de ser culpable –ya que fue quien recibió el castigo de la diosa–, pasa a ser víctima, y su imagen, concretamente su cabeza decapitada se convierte en un icono para la piel, a modo de tatuaje que se realizan las mujeres que han sido violadas, quienes se sienten vinculadas a la Gorgona (Cañamero, 2023). Asimismo, comienzan a surgir noticias y blogs, sobre la popularidad de tatuajes con la cabeza de Medusa, cuyo significado simboliza por un lado una especie de *gorgoneion* de protección, y por el otro una forma de identificación entre víctimas de abuso sexual (Borelli, 2023).

Micaela Borelli (2023) relaciona a Medusa con el movimiento #metoo, identifica el cambio de Medusa ahora como víctima. La etiqueta #MeToo se convirtió en un ícono sociológico que junto con la imagen la cabeza de Medusa se volvió un tatuaje muy popular en los últimos años:

[...] simboliza la supervivencia a un acoso o abuso sexual, es un “Me too” escrito en la piel a través de la cabeza de la Gorgona que viene a proteger los cuerpos vulnerados. Es también, una forma de complicidad directa entre sobrevivientes, una forma de decir lo indecible, a través de los mitos (Borelli, 2023, p. 12).

Originalmente la Gorgona Medusa pertenece a la mitología clásica, mitología creada desde una perspectiva patriarcal, donde la imagen femenina y el poder no son aliados, ya que el poder se establece como una buena cualidad masculina; sin embargo, si el poder es femenino, se identifica como una amenaza social, y por ello las mujeres con poder son catalogadas como monstruos, brujas, diablasas, etc.:

La teórica feminista Hélène Cixous, en quien nos apoyamos, defiende que el hombre es quien ha creado la historia de la gorgona a través del miedo al deseo por su género opuesto, ya que para él el cuerpo femenino es una amenaza (Christobel, 2018 citado por Cañamero, 2023, p. 33).

⁵ (<https://www.ecartelera.com/noticias/percy-jackson-y-los-dioses-del-olimpico-medusa-abuso-75791/>) y (<https://riordan.fandom.com/it/wiki/Medusa/Disney%2B>)

Tras una modificación iconográfica, iconológica y semiótica de Medusa en la sociedad actual, el monstruo desaparece frente a una nueva representación de víctima y es cuando el miedo deja de estar asociado con Medusa y cuando ésta deja de ser monstruo que cubre su cabello y ojos para convertirse en una mujer con poder en su mirada. Sin embargo, parece que la sociedad patriarcal no acepta que existan mujeres con el poder de Medusa, y con el nuevo cambio de significado del arquetipo femenino, no existe ninguna justificación de un “héroe” que la pueda decapitar. Por ello, se establece una solución basada en una nueva iconografía para extraer a Medusa su poder, se trata de la modificación de su género. Así el gran poder de convertir en piedra pertenecerá a una persona con identidad de género masculino. Y es entonces, cuando de forma silenciosa se produce una manipulación del mito que se difunde a través de imágenes normalizadas de Medusa como un chico.

Esta normatividad de las imágenes en producciones audiovisuales no genera cuestionamiento social, sin embargo, las imágenes y su significado se establecerán y con el paso del tiempo posiblemente se normalice una modificación del género de Medusa, una última metamorfosis para excluir el poder de la Gorgona.

5. Conclusiones

Se ha comprobado una evolución silenciosa del mito de Medusa en diferentes producciones audiovisuales, donde se han modificado algunas de las características iconográficas e iconológicas, ya que existe un cambio también de significado del arquetipo femenino.

Entre las modificaciones iconográficas más destacadas se encuentra la sustitución de las serpientes en los cabellos e incluso lo más llamativo fue el cambio de género, y con ello de identidad de género. Medusa que en su origen era una figura femenina, en algunos ejemplos actuales de la segunda década del siglo XXI es representada como masculina. Confirmándose la existencia de tres hibridaciones del mito femenino.

El siglo XXI trae consigo nuevas formas y adaptaciones del mito, una nueva enseñanza donde Medusa es un chico, no hay que olvidar la labor educativa de los medios de comunicación, donde a través de la normalización de imágenes, éstas se establecen como reales antes la sociedad en la que se crea un imaginario social colectivo. La historia, narrada desde un punto de vista patriarcal, ha utilizado la mitología y las imágenes para promulgar y con ello manipular a la sociedad.

Una mujer con poder, como era Medusa, se la convirtió en un monstruo femenino, lo que facilita tener la justificación social para crear a un héroe – masculino – dispuesto a decapitarla. Tras un nuevo análisis social donde se cuestiona la monstruosidad de Medusa, que pasa a ser víctima de violación, la sociedad patriarcal parece no entender o no asociar el poder con lo femenino, y por ello se le arrebató el poder a Medusa, convirtiéndola en un hombre. Una manipulación social silenciosa que anula la capacidad de poder de las féminas quienes se encuentran relegadas a ser mujeres poderosas y con ello un monstruo, o a ser víctimas de violación y no tener poder. En definitiva, el poder queda asociado a lo masculino.

Existe una modificación y transformación del mito clásico de Medusa, y a partir de los productos audiovisuales de la segunda década del siglo XXI, Medusa sufre una nueva metamorfosis, que conlleva el cambio de identidad de género.

6. Referencias

- Aghion, I., Barbillon, C. y Lissarrague, F. (1997). *Héroes y dioses de la Antigüedad*. Alianza Editorial.
- Alganza Roldán, M. (2010). L'eroe, la madre e l'arca. *I quaderni del Ramo d'Oro on-line*, 3, 37-46. <http://www.qro.unisi.it/frontend/node/70>
- Alganza Roldán, M. (2013). Genios alados, monstruos y mujeres fatales en la mitología griega. En M. Carretero González, D. Díaz Piedra, M. Reyes Martín y S. Rodríguez Fernández (coords.), *Vampiros a contraluz. Constantes y modelizaciones del vampiro en el arte y la cultura* (pp. 1-18). Comares.
- Borelli, M. (21-23 de junio de 2023). *¿Qué tiene que ver medusa con el movimiento #metoo? Un estudio sobre las últimas interpretaciones del mito de la Gorgona*. En Noveno Coloquio Internacional CEH Pensar la Antigüedad en clave contemporánea: enfoques interdisciplinarios y nuevos paradigmas, Universidad Nacional de La Plata, Argentina. <https://acortar.link/5DYuPB>
- Bracken, A. (2021). *Lore*. Puck
- Cañamero Gómez, A. (2023). Medusa, acercamiento a su figura. *ArqueoTimes*, 6, 32-34. <https://arqueotimes.es/medusa-acercamiento-a-su-figura/>
- Cole, O. A. (2023). *Dear Medusa*. Hardcover.
- Crespo, M. I. (2019). ΠΟΛΥΣΙΝ ΗΣ ΚΥΩΝ: Electra, Coéforas y la construcción del estatus femenino en la Orestía. *Revista de Estudios Clásicos*, 46, 13-39. <https://revistas.uncu.edu.ar/ojs3/index.php/revistaestudiosclasicos/article/view/2200>
- Donadio Maggi de Gandolfi, M. C. (2010). Lo feo y lo malo. *Síntesis. Revista de Filosofía*, 4(1), 129-143. <https://sintesis.uai.cl/index.php/intusfilosofia/article/viewFile/100/92>
- Ferri Gandía, M. (2013). Alma en suplicio. La Medusa animada de Ray Harryhausen. *Con A de animación*, 3, 122-142. <https://doi.org/10.4995/caa.2013.1429>
- Gambon, L. (2023). Luis Unceta Gómez y Helena González Vaquerizo (eds.). En los márgenes del mito. Hibridaciones de la mitología clásica en la cultura de masas contemporánea. *Circe de clásicos y modernos*, 27(2), 167-170. <https://cerac.unlpam.edu.ar/index.php/circe/article/view/7970/8846>
- Gómez Cardó, G. (2020). Una mirada terrible: usos textuales i iconogràfics de Medusa en època imperial. *Anuari de Filologia. Antiqua et Mediaevalia*, 10(2), 27-41. <https://doi.org/10.1344/AFAM2020.10.2.4>

Macías, C. (2021). Seres híbridos del mito clásico y videojuego. *Ágora: Estudios Clásicos en Debate*, 23, 331-352. <https://doi.org/10.34624/agora.v0i23.24454>

Mora, M. (2011). La reconstrucción del mito de Perseo en "Furia de titanes" (2010). *Revista Digilenguas*, 10, 122-129. <https://www.lenguas.unc.edu.ar/uploads/DigilenguasN10.pdf>

AUTOR/ES:

M. Mar Martínez-Oña:

Universidad de Diseño, Innovación y Tecnología.

Dra. En estudios de las Mujeres y de Género. Actualmente es profesora en UDIT e IP del Grupo de Investigación UDIT de Diseño, Cultura Visual y Género "GENIUS". Licenciada en Historia del Arte por la Universidad de Granada, Máster en Comunicación y Arte por la Universidad Complutense de Madrid, y Máster en "Animación Digital" por la Universidad de Salamanca. En investigación, destacan diferentes líneas de investigación como representación de las mujeres a través de los arquetipos y su representación en la cultura visual actual, mujeres artistas, belleza femenina, etc.

mariadelmar.martinez@udit.es

Índice H: 7

Orcid ID: <https://orcid.org/0000-0001-9231-7264>

Google Scholar: <https://scholar.google.es/citations?user=3XsA5MUAAAAJ&hl=es>

ResearchGate: https://www.researchgate.net/profile/M_Martinez-Ona

Academia.edu: <https://independent.academia.edu/MMarMartínezOña>

Ana M. Muñoz-Muñoz:

Universidad de Granada.

Profesora titular del Departamento de Información y Comunicación de la Universidad de Granada. Miembro del grupo de investigación EC3, y del Instituto Universitario de Investigación de Estudios de las Mujeres y de Género de la misma universidad. Su investigación se centra en la documentación desde una perspectiva de género: Mujeres y ciencia: producción científica desde una perspectiva de género; El cuerpo y sus significados: la imagen de la mujer prensa, fotografía y publicidad; Fuentes de información para los estudios de las mujeres y de género. Más información en <https://www.ugr.es/~anamaria/anamaria@ugr.es>

Índice H: 18

Orcid ID: <https://orcid.org/0000-0003-4575-698X>

Scopus ID: <https://www.scopus.com/authid/detail.uri?authorId=8538353700>

Google Scholar: <https://scholar.google.es/citations?user=RUOOmRMAAAAJ&hl=es>

ResearchGate: <https://www.researchgate.net/profile/Ana-M-Munoz-Munoz>

Academia.edu: <https://granada.academia.edu/AnaMMuñozMuñoz>