

# Ψηφιακή Λαογραφία και σύγχρονες μορφές του λαϊκού πολιτισμού.

Αφετηρία και προοπτικές ενός νέου πεδίου



Επιμέλεια:  
Γεώργιος Κατσαδώρας, Εμμανουήλ Φωκίδης

Ψηφιακή Λαογραφία και σύγχρονες μορφές του λαϊκού πολιτισμού  
Αφετηρία και προοπτικές ενός νέου πεδίου

Επιμέλεια

Γεώργιος Κατσαδώρος, Εμμανουήλ Φωκίδης

Ρόδος, 2022

Ψηφιακή Λαογραφία και σύγχρονες μορφές του λαϊκού πολιτισμού  
Αφιερώματα και προοπτικές ενός νέου πεδίου

ISBN 978-618-84330-7-6

Copyright 2022

Εργαστήριο Γλωσσολογίας, Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης, Πανεπιστήμιο Αιγαίου

### **Επιμέλεια**

Γεώργιος Κατσαδώρας

Αναπληρωτής Καθηγητής, Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης, Πανεπιστήμιο Αιγαίου

Εμμανουήλ Φωκίδης

Επίκουρος Καθηγητής, Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης, Πανεπιστήμιο Αιγαίου

Το σχεδιασμό του εξώφυλλου και οπισθόφυλλου ανέλαβε η graphic designer

Μυρτώ Φωτίου Φεγγερού

LinkedIn: Mirto Fotiou -Feggerou

E-mail: [mirtof80@gmail.com](mailto:mirtof80@gmail.com)

Το σχεδιασμό των μμιδίων ανέλαβε ο

Βαγγέλης Βαλασιάδης

Οι συγγραφείς των άρθρων που δημοσιεύονται στον τόμο διατηρούν τα δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας επί των άρθρων τους. Τα άρθρα του τόμου μπορούν να χρησιμοποιηθούν με αναφορά στους συγγραφείς τους. Οι συγγραφείς των άρθρων μπορούν να τα καταθέσουν σε ιδρυματικό ή άλλο αποθετήριο ή να τα δημοσιεύσουν σε άλλη έκδοση, με υποχρεωτική την αναφορά της πρώτης δημοσίευσης του τόμου. Οι συγγραφείς ενθαρρύνονται να δημοσιοποιήσουν την εργασία τους στο Διαδίκτυο.

## Περιεχόμενα

Πρόλογος .....	7
Εισαγωγή.....	10
Αποτελεί το Διαδίκτυο μονόδρομο για τις Σύγχρονες Λαογραφικές Σπουδές; <i>Μαρία Γκασούκα</i> .....	10
Ψηφιακές πηγές για τη μελέτη του ελληνικού παραδοσιακού πολιτισμού και της λαϊκής θρησκευτικότητας, <i>Εμμανουήλ Γ. Βαρβούνης</i> .....	20
Α΄ θεματική ενότητα: Θεωρητικά και μεθοδολογικά ζητήματα της ψηφιακής λαογραφίας.....	29
Η σύγχρονη λαογραφία στο πλαίσιο των ψηφιακών ανθρωπιστικών επιστημών (digital humanities): ορισμοί, περιεχόμενο ερευνητικά πεδία, εργαλεία της Ψηφιακής Λαογραφίας, <i>Αλέξανδρος Γ. Καπανιάρης</i> .....	30
Παράθυρο στη θάλασσα. Ένα «παράθυρο» στον λαϊκό πολιτισμό μέσα από τον κινηματογράφο και το Διαδίκτυο, <i>Άννα Λυδάκη</i> .....	49
Οι λαϊκές ψηφιακές ομάδες ως πεδίο της ψηφιακής Λαογραφίας, <i>Ξανθίππη Φουλίδη</i> .....	56
Β΄ θεματική ενότητα: Διάχυση και διάδοση παραδοσιακών και νέων μορφών του λαϊκού πολιτισμού στον ψηφιακό κόσμο .....	65
Λαϊκός πολιτισμός και διαδικτυακά μιμίδια: Η εκπαίδευση μέσα από τα μιμίδια κατά την περίοδο της πανδημίας του COVID-19, <i>Βασιλεία Αντωνάκη, Γεώργιος Κατσαδώρας</i> .....	66
Η διάχυση και διάδοση της λαογραφίας της Δωδεκανήσου στον ψηφιακό κόσμο, μέσα από δράσεις συλλόγων και ατόμων την περίοδο της καραντίνας, <i>Μαρία Α. Αντωνοπούλου</i> .....	83
Ο Ray Harryhausen και η απεικόνιση της Μέδουσας στα ψηφιακά παιχνίδια, <i>Ευάγγελος Βαλασιάδης</i> .....	98
Επιστήμη των πολιτών και πολιτισμός: Η περίπτωση της ψηφιακής καταγραφής του λαϊκού πολιτισμού, <i>Βικτώρια Γαβάνα, Μαγδαληνή Μάρη, Ευαγγελία Καβακλή</i> .....	116
Οι στρατηγικές ή οι μορφές τρολαρίσματος στο μέσο κοινωνικής δικτύωσης Facebook., <i>Μαρία Ζαρέντη</i> .....	129
Creepypasta: Ο ψηφιακός αστικός θρύλος, <i>Μαρία Ζούρου</i> .....	141
Τα μιμίδια (memes) της πανδημίας του ιού COVID-19: Η διαχείριση του πρωτόγνωρου μέσω ενός σατιρικού είδους του ψηφιακού λαϊκού λόγου, <i>Ρέα Κακάμπουρα, Αφροδίτη-Λήδια Νουνανάκη</i> ..	153
Πολιτικές μνήμης και διαδικασία δόμησης ταυτοτήτων στην ψηφιακή εποχή: Το παράδειγμα του ιστότοπου «Δίκτυο Mikrasiat.gr», <i>Ιωάννης Καραχρήστος</i> .....	183
Το λαϊκό εορτολόγιο μέσα από τα διαδικτυακά μιμίδια, <i>Ευηλένα Καρδαμήλα</i> .....	195
Αινίγματα, παροιμίες και άλλες λαϊκές φράσεις στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης την περίοδο της πανδημίας. Η σελίδα ««Λαϊκές ρήσεις, Αινίγματα και Ανέκδοτα» στο Facebook, <i>Χρυσάνθη Κόζα</i> .	209
Τα λαχνίσματα στον σύγχρονο ψηφιακό κόσμο: Από το τελετουργικό των υπαίθριων παιδικών παιχνιδιών στο τεχνολογικό σύμπαν του Διαδικτύου., <i>Δημήτρης Ε. Κόκκινος, Ανθούλα Κολιάδη-Τηλιακού</i> .....	220
Διάχυση πολιτισμικών στοιχείων της Τσακωνιάς μέσω των μέσων κοινωνικής δικτύωσης (η περίπτωση του Facebook), <i>Μαρία-Κομινή Κολινιώτη</i> .....	235
The tinderisation of romance, <i>Yvonne Kosma, Vasilis Gialatzis, Jojo Ekate Diakoumakou</i> .....	253

Διαρκείς ανατροφοδοτήσεις μεταξύ πρωτογενούς και δευτερογενούς προφορικότητας: Η κυκλοφορία του κουτσομπολιού από τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης στην καθημερινή ζωή και αντίστροφα, <i>Γιώργος Κούζας</i> .....	269
Το παιχνίδι στην ψηφιακή εποχή: Το παράδειγμα του ομαδικού ηλεκτρονικού παιχνιδιού μεταξύ ενηλίκων, <i>Κωνσταντίνα Κουτσονικολή</i> .....	281
Μοιράσου κι εσύ μian ιστορία: Από τη ζωντανή αφηγηματική κοινότητα στη διαδικτυακή συνύπαρξη. Η περίπτωση της Λέσχης Αφήγησης Αθήνας. Όψεις, σκέψεις, προοπτικές, <i>Δημήτρης Β. Προύσαλης</i> .....	294
Η περίπτωση του Ελληνικού YouTube community: Ένας βιότοπος λαογραφικών φαινομένων μέσα σε μία μικρογραφία της κοινωνίας στο Διαδίκτυο, <i>Αικατερίνη Σχοινά</i> .....	305
Ο έντεχνος λαϊκός λόγος στο Διαδίκτυο: Δύο παραδείγματα χρήσης των παροιμιών στη διάρκεια της πανδημίας, <i>Γεώργιος Τσερπές, Μαριάνθη Καπλάνογλου</i> .....	319
Εκδηλώσεις θρησκευτικότητας και λαϊκής ευσέβειας στο χώρο του Διαδικτύου. Το τραγούδι «Μπαγιάσας» του Νικόλα Άσιμου, <i>Νικόλαος Γ. Τσιρέβελος, Εμμανουήλ Χ. Κυριαζάκος</i> .....	331
Τα διαδικτυακά μμίδια στις ομάδες των αναπληρωτών εκπαιδευτικών στο Facebook, <i>Βαρβάρα Τσούγγου</i> .....	346
Διαδικτυακός κόμβος «Καρπάθικο Γλέντι»: Η συνεργατική διαδικτυακή ανάπτυξη ενός στοιχείου άυλης πολιτιστικής κληρονομιάς, <i>Βασιλική Χρυσανθοπούλου, Παρασκευή Γ. Κανελλάτου</i> .....	360
Η εικόνα του θρύλου του βρικόλακα μέσα από ψηφιακά παιχνίδια, <i>Έλενα Ψυχάρη, Ρέα Κακάμπουρα</i> .....	387
Γ' θεματική ενότητα: Η ψηφιακή λαογραφία στην τυπική, μη τυπική και άτυπη εκπαίδευση .....	402
Δημιουργία ψηφιακού μουσείου εθιμικών δρώμενων, <i>Χρήστος Θεολόγος, Στέφανος Κυριαζάκος</i>	403
Προσεγγίζοντας τη λαογραφία μέσα από τη θεωρία των πολυγραμματισμών και τη δημιουργική γραφή: Λαϊκά μαγικά παραμύθια και ψηφιακός μετασχηματισμός στη λογοτεχνία του Γυμνασίου, <i>Κωνσταντίνα Καλαούζη</i> .....	419
Ο λαϊκός πολιτισμός σε συνδυασμό με την χρήση των νέων τεχνολογιών, ως μέσου επικοινωνίας και προσέγγισης μαθητών με ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες, <i>Άννα Μαρία Καρακωνσταντίνου</i> .....	431
Μοντελοποίηση προγράμματος διαχείρισης εκκλησιαστικού κειμηλίου ως συμβολή των προηγμένων τεχνολογιών στην Ψηφιακή Λαογραφία, <i>Αικατερίνη Κορωναίου, Δημήτριος Κοτσιφάκος, Χρήστος Δουληγέρης</i> .....	444
Η συμβολή του παραδοσιακού χορού στη διαμόρφωση της συλλογικής ταυτότητας. Σχεδιασμός ψηφιακού εκπαιδευτικού υλικού για την εξ αποστάσεως διδασκαλία, <i>Χριστίνα Παληά, Γεώργιος Κατσαδώρος, Απόστολος Κώστας</i> .....	459
Τα λαϊκά παραμύθια μέσα στη ψηφιακή πραγματικότητα, <i>Αναστάσιος Παππάς</i> .....	473
Λαϊκός πολιτισμός στην εποχή της τηλεεκπαίδευσης: Στάσεις και αντιλήψεις των εκπαιδευτικών της Πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης για το αντικείμενο της Λαογραφίας και της Ψηφιακής Λαογραφίας στη διδακτική πράξη, <i>Γεώργιος Πασιόπουλος, Ευστάθιος Ξαφάκος</i> .....	490
Η άυλη πολιτιστική κληρονομιά στο ψηφιακό περιβάλλον: Μια χαρτογράφηση των διαδικτυακών συλλογών και μουσείων για την ελληνική μουσική, <i>Νίκος Πουλάκης</i> .....	506
«Όψεις λαϊκής θεραπευτικής στην Ήπειρο, άλλοτε και τώρα»: Εκπαιδευτικές δράσεις Ψηφιακής Λαογραφίας για τη Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση, <i>Χαράλαμπος Σταμπόλης, Ρέα Κακάμπουρα</i> .....	518

Διδάσκοντας τοπική ιστορία, πολιτισμό, παραδόσεις και έθιμα με τη χρήση ψηφιακών παιχνιδιών. Προκαταρκτικά αποτελέσματα από μία μελέτη περίπτωσης στο νησί της Νισύρου, Άννα Χαρτοφύλη, Εμμανουήλ Φωκίδης.....	529
Κατάλογος συγγραφέων .....	542

## Ο Ray Harryhausen και η απεικόνιση της Μέδουσας στα ψηφιακά παιχνίδια

Ευάγγελος Βαλασιάδης

Πανεπιστήμιο Αιγαίου

[air\\_vag@yahoo.com](mailto:air_vag@yahoo.com)

### Περίληψη

Η παρούσα ανακοίνωση επιδιώκει να συμβάλει στη συζήτηση γύρω από τη στενή σχέση μύθου, ηλεκτρονικών παιχνιδιών και κινηματογράφου, δείχνοντας μέσα από το παράδειγμα της Μέδουσας πόσο έντονη είναι στην περίπτωση της ψηφιακής απεικόνισης χαρακτήρων από την ελληνική μυθολογία, η επιρροή των αμερικανικών ταινιών γλαμούδας και ειδικότερα εκείνων τα μοντέλα των οποίων επιμελήθηκε ο θρυλικός παραγωγός Ray Harryhausen. Μετά από μια σύντομη αναφορά στον αρχαίο μύθο της τερατόμορφης Γοργόνας, ακολουθεί μια συνοπτική αναδρομή στην εξέλιξη της απεικόνισης του χαρακτήρα της μέσω της τέχνης. Διαπιστώνεται έτσι η σταδιακή μετάλλαξη της από ένα απεχθές αποτροπαϊκό προσωπείο κατά τα αρχαϊκά χρόνια, σε μια πανέμορφη γυναίκα που στην περίοδο της Αναγέννησης ενέπνευσε μια σειρά από σημαντικούς καλλιτέχνες. Η μάλλον σταθερή δισχιστική πορεία εξανθρωπισμού της μορφής της φαίνεται να κλονίζεται το 1981, όταν στο πλαίσιο της ταινίας Clash of the Titans η Μέδουσα αποδίδεται ως οφιόποδο ερπετό. Η εκδοχή αυτή στάθηκε ιδιαίτερα επιδραστική για την απεικόνιση του χαρακτήρα της τόσο από τον κινηματογράφο όσο και από τη βιομηχανία των βιντεοπαιχνιδιών -ειδικά τους Αμερικανούς παραγωγούς-, όπως αποδεικνύει η στατιστική ανάλυση 220 σχετικών τίτλων που κυκλοφόρησαν ανάμεσα στο 1982 και το 2022. Το άρθρο ολοκληρώνεται με μια πρόταση για πρωτογενή έρευνα και μια τυπολογία των δημοφιλέστερων απεικονίσεων της μυθικής Γοργόνας στη σύγχρονη εποχή.

**Λέξεις-κλειδιά:** βιντεοπαιχνίδια, Γοργόνα, Μέδουσα, μυθολογία, ψηφιακή Λαογραφία

### Abstract

This article aspires to contribute to the general debate concerning the relationship between myth, cinema and computer games. Using the example of the legendary Medusa, the writer attempts to show the strong influence that the American sword and sandal movies had to the way some characters from the Greek mythology are depicted in videogames. After a brief reference to the ancient myth of the Gorgon, an historical overview regarding the evolution of the monster's image through art follows. Thus, the reader can remark a gradual transformation that led from the abominable Gorgoneion masks of the archaic years to the beautiful Medusa depictions in the art of the Hellenistic times, the Roman era and the Renaissance. This long and rather steady course of humanizing Medusa's image was reversed in 1981, when the film Clash of the Titans was released. In it, the producer Ray Harryhausen presented his model of the Gorgon, a repulsive ophiopod monster with a rattlesnake tail and a bow. The addition of some western movie elements to the mythical context, made the duel between Perseus and Medusa more familiar to the American audience, but was also particularly influential for the portrayal of the monster in future productions. As evidenced by the statistical analysis of 220 titles released between 1982 and 2022, most of the video games that include a Gorgon in their characters, choose to depict her with a snake body. The article concludes with a proposal for research and suggests a typology concerning the four most popular portraits of the mythical Medusa in the modern collective imaginary.

**Keywords:** Digital Folklore, Gorgon, Medusa, mythology, videogames

## Εισαγωγή

Η επιστήμη της Λαογραφίας ασχολείται με τη μελέτη του οικείου πολιτισμού, εντός του οποίου ωστόσο θεωρείται δεδομένο ότι καταγράφονται και ορισμένες εκφάνσεις του ανοίκειου. Μεταξύ αυτών, ιδιαίτερη θέση κατέχουν αλλόκοτα πλάσματα που περιγράφονται σε αφηγήσεις, τραγούδια, έργα τέχνης, χάρτες, όπως και ειδικούς καταλόγους-τερατολογία σε όλο τον κόσμο (Gilmore, 2003), πολλούς αιώνες πριν ο λαϊκός πολιτισμός αρχίσει να μελετάται επιστημονικά. Τα υπερφυσικά αυτά όντα φαίνεται πως διαμορφώθηκαν κατά βάση ως μετασχηματισμοί ανθρώπινων εμπειριών, φόβων και πόθων, αποτελώντας προϊόντα της φαντασίας ποιητών, παραμυθιάδων, εξερευνητών, θαλασσοπόρων, κ.ο.κ. (Asma, 2009). Πέραν της λειτουργίας τους ως προσωποποιήσεις κοινωνικών προβλημάτων, παράγοντες μυθικής ερμηνείας δυσεξήγητων φυσικών φαινομένων, παλαιολιθικών ευρημάτων και εντυπωσιακών ερειπίων, εξυπηρέτησαν και πολλαπλούς άλλους ρόλους: μεταξύ αυτών, συχνά συνιστούσαν ιερά σύμβολα αποτροπιασμού, φύλακες και σηματοδότες των ορίων του γνωστού κόσμου, αλλά και μέσα προβολής των επιθυμητών χαρακτηριστικών κάθε λαού, ο οποίος παρουσίαζε τους ήρωές του να τα αντιμάχονται και να τα κατανικούν με τρόπο που αντικατόπτριζε τη συλλογική του ταυτότητα. Στην περίπτωση των Ελλήνων για παράδειγμα, τα τέρατα κατατροπώνονταν με εφευρετικότητα, οξυδέρκεια, σωματική δύναμη και ιδιαίτερες δεξιότητες, αλλά και χάρη στην εύνοια των θεών προς τους τοπικούς πληθυσμούς που κατασκεύαζαν ή διασκεύαζαν τις εν λόγω αφηγήσεις. Γίνεται λοιπόν αντιληπτό, ότι τα τέρατα κάθε λαού συνιστούν σημαντικό στοιχείο της ταυτότητάς του, ενώ η μελέτη τους ενέχει διεπιστημονικό χαρακτήρα, καθώς σε αυτήν εμπλέκονται πεδία όπως αυτά της αρχαιολογίας, της φιλολογίας, της ιστορίας της τέχνης και φυσικά της λαογραφίας. Η τελευταία μπορεί περισσότερο από κάθε άλλη επιστήμη να φωτίσει τη δυναμική τους φύση, καθώς οι μύθοι που τα περικλείουν παραμένουν διαρκώς ανοιχτοί σε τροποποιήσεις και μεταλλάξεις, προκειμένου μέσα από τον διάλογο παράδοσης και εξέλιξης να συνεχίζουν να εξυπηρετούν τις ανάγκες των ανθρώπων που τους δημιουργήσαν, διαμορφώνοντας αενάως νέες εκδοχές και παραλλαγές (πρβλ. Hölscher, 2011).

## Ψηφιακά παιχνίδια, κινηματογράφος και λαϊκός πολιτισμός

Η παρούσα ανακοίνωση επιδιώκει να συμβάλει στη συζήτηση γύρω από τη στενή σχέση μύθου, ηλεκτρονικών παιχνιδιών και κινηματογράφου που προσφάτως αναθερμάνθηκε από τον Clare (2021), δείχνοντας μέσα από το παράδειγμα της Μέδουσας πόσο έντονη είναι στην περίπτωση της ψηφιακής απεικόνισης χαρακτήρων από την ελληνική μυθολογία, η επιρροή των αμερικανικών ταινιών *χλαμύδας* και ειδικότερα εκείνων τα μοντέλα των οποίων επιμελήθηκε ο -κατά πολλούς θρυλικός- παραγωγός Ray Harryhausen<sup>1</sup>. Όπως υποστηρίζεται, οι παραγωγοί ηλεκτρονικών παιχνιδιών που αναφέρονται σε μυθικά πρόσωπα ευρείας αναγνωρισιμότητας, επιδιώκουν μέσω αυτών να διαμορφώσουν συνθήκες οικειότητας προς τους χρήστες και να διευκολύνουν την υποδοχή του εμπορικού προϊόντος τους από το κοινό, συχνά ωστόσο δίνεται η εντύπωση πως αδιαφορούν τόσο για τον τρόπο που αυτά έχουν αποτυπωθεί από την παράδοση που τα δημιούργησε, όσο και για το πώς η εικόνα τους εξελίχθηκε διαχρονικά μέσω του λαϊκού πολιτισμού και της υψηλής τέχνης. Οι αποφάσεις τους φαίνεται αντιθέτως να επηρεάζονται καταλυτικά από απεικονίσεις πρόσφατων

<sup>1</sup> Ο Raymond Frederick Harryhausen (29/6/1920 – 7/5/2013) ήταν Αμερικανός καλλιτέχνης γερμανικής καταγωγής (το επίθετο της οικογένειάς του ήταν αρχικά Herrenhausen), σχεδιαστής, σεναριογράφος, παραγωγός και δημιουργός οπτικών εφέ, για τα οποία μάλιστα του αποδόθηκε το σχετικό βραβείο Όσκαρ το 1949. Χαρακτηριστικό της ελευθερίας με την οποία αξιοποιήθηκε-και παραποιήθηκε-η ελληνική μυθολογία στα φιλμ που συμμετείχε, είναι ότι στο *Jason and the Argonauts* (Chaffey, 1963) ο Ιάσωνας αντιμετωπίζει αντί για δράκοντα τη Λερναία Ύδρα, ενώ στο *Clash of the Titans* (Davis, 1981) δεν αναπαρίσταται κανείς από τους Τιτάνες, παρουσιάζεται όμως το νορδικό Κράκεν. Ο τρόπος που επέλεξε να απεικονίσει πλάσματα όπως η Μέδουσα, ο Κέρβερος και ο Κύκλωπας, φαίνεται πως εντυπώθηκε τόσο βαθιά στο συλλογικό φαντασιακό, ώστε ακόμα και σύγχρονα ηλεκτρονικά παιχνίδια τον αναπαράγουν, προτιμώντας την εκδοχή του από την κλασική, της εικονογραφικής δηλαδή παράδοσης που τα γέννησε.



κινηματογραφικών επιτυχιών, οι οποίες τα παρουσιάζουν αφενός μεν εντυπωσιακά, αφετέρου δε ακρωτηριασμένα από τις πολιτισμικές τους καταβολές.

Το γεγονός αυτό αποκτά πρόσθετη βαρύτητα, αν αναλογιστεί κανείς την οπτική των Christesen και Machado (2010) που υπογραμμίζουν τη σημασία των ψηφιακών παιχνιδιών για την εικόνα που οι νέοι σχηματίζουν γύρω από τον κλασικό κόσμο και σε συνδυασμό με τα όσα η Goodenough (2002) έχει αναφέρει σχετικά με τον τρόπο που οι επόμενες γενιές θα αντικρίσουν την πραγματικότητα, βάσει δηλαδή του τρόπου με τον οποίο κάθε κοινωνία έχει διαμορφώσει τους χώρους (σ.σ. φυσικούς και εικονικούς) για τα παιδιά της. Με άλλα λόγια, θα μπορούσε να υποστηριχθεί ότι οι νέες γενιές των Ελλήνων υπάρχει σοβαρό ενδεχόμενο να αντιλαμβάνονται μέρος του περιεχομένου της ελληνικής μυθολογίας αποκλειστικά με τον τρόπο που τα σύγχρονα ψηφιακά πολιτισμικά προϊόντα ψυχαγωγίας την παρουσιάζουν -στη βάση δηλαδή της εμπορικότητας και της εξυπηρέτησης τεχνικών αναγκών- και όχι όπως αυτή διαμορφώθηκε από την προγονική τους παράδοση και διαχρονικά μετασηματίστηκε προκειμένου να ανταποκριθεί στις ανάγκες κάθε εποχής. Το πρόβλημα που προκύπτει δεν είναι θεωρητικό, ούτε προσεγγίζεται με ρομαντική διάθεση, αλλά αφορά πρωτίστως ζητήματα ταυτότητας και συνδέεται με το φαινόμενο της πολιτισμικής μονοκαλλιέργειας. Πιο συγκεκριμένα, αν η παραπάνω υπόθεση ευσταθεί, το νήμα που μέσω των κλασικών μύθων συνδέει τις σύγχρονες γενιές με το- μέχρι τουλάχιστον προσφάτως- οικείο τους παρελθόν, υπάρχει κίνδυνος να κοπεί και να τις οδηγήσει σε μια μορφή ψηφιακής αποξένωσης: στην περίπτωση αυτή, η κύρια οπτική που θα έχουν στο μέλλον οι Έλληνες νέοι για τα πρόσωπα και τα μνημεία της κληρονομιάς τους, θα είναι πανομοιότυπη με εκείνη της διεθνούς κοινότητας, που τα γνωρίζει αποκλειστικά από το εικονικό τους αποτύπωμα. Η λύση δεν προτείνεται φυσικά να αναζητηθεί στην καταδίκη των εμπορικών παιχνιδιών. Είναι ωστόσο απαραίτητο να κατανοηθεί ο τρόπος που αυτά λειτουργούν, καθώς συνιστούν αναπόσπαστο κομμάτι του σύγχρονου πολιτισμού και υποστηρίζεται ότι αν μελετηθούν σε βάθος και αξιοποιηθούν σωστά, μπορεί να αποτελέσουν μέρος της διεξόδου από το πρόβλημα.

Τα ψηφιακά παιχνίδια αναγνωρίζονται πλέον σαφώς ως αντικείμενο μελέτης της σύγχρονης λαογραφίας (βλ. Κατσαδώρας, 2017), καθώς ως πολιτισμικά προϊόντα φέρουν ένα πολυσύνθετο μείγμα επιρροών που προέρχεται από ποικίλους παράγοντες (δημιουργούς, περιεχόμενο, φόρμα, μέσο, χρήστες) και επηρεάζουν το κοινό που ασχολείται μαζί τους αλλά και την ευρύτερη κοινωνία σε πολλαπλά επίπεδα, παράγοντας και αναπαράγοντας γνώσεις, στάσεις, συναισθήματα, ιδεολογίες, συμπεριφορές, κ.ο.κ. Όπως επισημαίνεται μέσα από συγκεκριμένα παραδείγματα, οι παιγνιώδεις εφαρμογές που κυκλοφορούν στο εμπόριο, αποτελούν στη μεγάλη τους πλειοψηφία πρώτα και κύρια ψυχαγωγικές δραστηριότητες, με την όποια γνωστική τους διάσταση κατά κανόνα να θεωρείται δευτερεύουσα. Με βάση το σκεπτικό αυτό, η ακρίβεια του περιεχομένου στα βιντεοπαιχνίδια που παρουσιάζουν φαινόμενα του λαϊκού πολιτισμού πρέπει να αντιμετωπίζεται με επιφύλαξη, καθώς επηρεάζεται από χαρακτηριστικά όπως η ψηφιακή φύση του μέσου, η αλληλεπιδραστική του δομή και ο εμπορικός του προσανατολισμός, εξαιτίας των οποίων η πληροφορία συνήθως ρυθμίζεται σύμφωνα με τις προϋπάρχουσες ιδέες και τις επιδιώξεις του κοινού και όχι π.χ. με τις επιταγές της λαογραφικής (ιστορικής, κ.ο.κ.) επιστήμης (Βαλασιάδης, 2022). Επιπλέον, το γεγονός ότι το πολιτισμικό πλαίσιο που παρουσιάζεται στις εφαρμογές συχνά συνιστά ένα απλό 'περιτύλιγμα', επιτρέπει σε αυθαίρετες ερμηνείες μεταβλητών του να απελευθερωθούν στην ψηφιακή πραγματικότητα και να εδραιωθούν ως κυρίαρχες. Ωστόσο, και παρά τη στρεβλωμένη ερμηνεία εννοιών που το ηλεκτρονικό παιχνίδι μπορεί να διαδώσει στο φαντασιακό των θιασωτών του ψηφιακού σύμπαντος, η μελέτη των εμπορικών βιντεοπαιχνιδιών είναι αναντίρρητα χρήσιμη όταν ο ερευνητής εστιάζει στη *δόξα των πολλών* και αυτό που τον ενδιαφέρει δεν είναι η ανακάλυψη της «αλήθειας» του παρελθόντος αλλά ο τρόπος που ένας πολιτισμός ή οι εκφάνσεις του προσλαμβάνονται από τον σύγχρονο άνθρωπο. Στην περίπτωση αυτή βεβαίως, ο λαογράφος δεν μελετά τον πολιτισμό της εποχής που απεικονίζεται στο παιχνίδι, αλλά τον σύγχρονο πολιτισμό του δημιουργού ή του χρήστη (Βαλασιάδης, 2022). Λαμβάνοντας υπόψη τους παραπάνω συλλογισμούς, επιχειρείται στις επόμενες παραγράφους να γίνει φανερό η επιρροή που άσκησαν οι επιλογές του

Harryhausen στην απεικόνιση του χαρακτήρα της Μέδουσας στα ψηφιακά παιχνίδια, όσο και ευρύτερα στον σύγχρονο εικονικό πολιτισμό.

## Ο μύθος της Μέδουσας

Το παράδειγμα που επιλέχθηκε να αξιοποιηθεί αφορά στον χαρακτήρα της Μέδουσας, που αφενός «αποτελεί το καλύτερο δείγμα λαϊκού παραμυθιού που εισήχθη στην ηρωική μυθολογία των αρχαίων Ελλήνων» (Nilsson, 1932, σ. 40) και αφετέρου παρουσιάζει ιδιαίτερο ενδιαφέρον ως προς την ψηφιακή του εξέλιξη. Ο μύθος της ξεκινά ουσιαστικά από το κεφάλι του τέρατος που συνδέεται με τις μάσκες των πρωτόγονων λαών, οι οποίοι πίστευαν ότι αν μπορούσαν να δεσμεύσουν σε ένα προσώπειο τα στοιχεία της φύσης που τους προκαλούσαν φόβο, θα κατάφερναν να ελέγξουν και τις αποτροπιαστικές τους δυνάμεις (Wundt, 1919· Rose, 1928).

Ο Όμηρος, που αναφέρεται στη Γοργώ τόσο στην Οδύσσεια όσο και στην Ιλιάδα, ενδιαφέρεται κυρίως για το βλέμμα και το κεφάλι της, που όπως γράφει στόλιζε την αιγίδα της Αθηνάς (Ε741) και την ασπίδα του Αγαμέμνονα (Λ36-37), ενώ πληροφορίες από τα κύπρια έπη τοποθετούν Γοργόνες και σε εκείνη του Αχιλλέα. Μια αρχική ολοκληρωμένη γενεαλογία του τέρατος παραδίδει ο Ησίοδος στη *Θεογονία* (270-280), όπου για πρώτη φορά αναφέρεται το όνομα Μέδουσα<sup>2</sup>. Εκεί περιγράφεται ως η μόνη θνητή Γοργόνα, αδελφή με τη Σθενώ και την Ευρυάλη, τις αθάνατες κόρες του Φόρκου και της Κητούς που ζούσαν στα δυτικά όρια του γνωστού κόσμου. Αναφορές στο τέρας περιλαμβάνονται στα έργα πολλών συγγραφέων της ελληνικής γραμματείας. Ανάμεσά τους ο Αισχύλος (*Προμηθέας Δεσμώτης*, 792-800) αναφέρει ότι όποιος τις αντίκριζε έπαιε να ανασαίνει, ενώ ο Απολλόδωρος (*Βιβλιοθήκη*, 2.4.2) σημειώνει ότι τα θύματά τους απολιθώνονταν και προσθέτει ότι η Αθηνά οργίστηκε με την Μέδουσα, επειδή η τελευταία θεώρησε τον εαυτό της ισάξιο με τη θεά, ακόμα και στην ομορφιά (*Βιβλιοθήκη*, 2.4.3).

Μια παράδοση που προέρχεται από την Αττική και επιβιώνει στον Ευριπίδη (*Ιων*, 990) την θέλει κόρη της Γης που σκοτώθηκε από την Αθηνά κατά τη Γιγαντομαχία, επιτρέποντας έτσι στην Παλλάδα να επιβληθεί με τη λατρεία της επάνω στην προγενέστερή της χθόνια θεότητα και να αξιοποιήσει προς όφελός της τις δαιμονικές της ιδιότητες (βλ. Νεώτερον Εγκυκλοπαιδικόν Λεξικόν «Ηλίου», 1945· Ελληνική Μυθολογία, 1986). Πολύ αργότερα, σε μια σειρά από έργα που αποδίδονται στον Ρωμαίο συγγραφέα Γάιο Ιούλιο Υγίνο, αποκαλύπτεται η ύπαρξη μιας προγενέστερης γενιάς Γοργόνων, αφού για παράδειγμα η Μέδουσα συστήνεται ως *Medusa Gorgonis filia* (*Fabulae*, 151.2.2). Την πιθανόν δημοφιλέστερη σήμερα εκδοχή του μύθου καταγράφει ο Ρωμαίος ποιητής Οβίδιος (*Μεταμορφώσεις*, 4.798), που παρουσιάζει τη Μέδουσα ως πολυπόθητη γυναίκα με πανέμορφα μαλλιά που βιάστηκε μέσα στο ιερό της Αθηνάς από τον Ποσειδώνα<sup>3</sup>. Η ιερόσυλη αυτή πράξη εξόργισε τη θεά της σοφίας, που όμως αντί να στραφεί προς τον ισχυρό της θείο, τιμώρησε το θύμα του βιασμού: Παραμόρφωσε έτσι τη Μέδουσα σε ένα απαίσιο πλάσμα που όποιος αντίκριζε κατάματα απολιθωνόταν.

Πέρα από τις διαφορές τους σχετικά με την ταυτότητα και την καταγωγή της Μέδουσας, οι περισσότερες παραλλαγές συμφωνούν ότι το τέλος της ήρθε από το χέρι του ήρωα Περσέα. Αυτός, έχοντας σύμφωνα με τους αργαίους μύθους υποσχεθεί στον βασιλιά της Σερίφου Πολυδέκτη ότι θα του φέρει για δώρο το κεφάλι της Μέδουσας, κέρδισε την εύνοια της Αθηνάς και του Ερμή και ακολούθησε τις οδηγίες τους, δείχνοντας εξυπνάδα και γενναιότητα. Αρχικά επισκέφτηκε τις Γραιές και χάρη στην πονηριά του κατάφερε να τους αποσπάσει την πληροφορία για τον τόπο που βρίσκονταν οι νύμφες· εκείνες με τη σειρά τους, του παρέδωσαν θεϊκό εξοπλισμό<sup>4</sup>, που θυμίζει σε

<sup>2</sup> Η Howe (1954) υποστηρίζει ότι η Μέδουσα απέκτησε το συγκεκριμένο όνομα επειδή ήταν ταίρι του Ποσειδώνα, ένα από τα επίθετα του οποίου ήταν «Ευρυμέδων».

<sup>3</sup> Η ησιόδεια εκδοχή τη θέλει να συνευρέθηκε με τον Ποσειδώνα ηθελημένα (χρησιμοποιείται το ρήμα *παραλέχομαι* που δεν υπονοεί βία) και μάλιστα σε ένα ανθισμένο ανοιξιάτικο τοπίο: «τη δὲ μὴ παρελέξατο Κυανοχαίτης εν μαλακῶν λειμῶν καὶ άνθισιν ειαρινοῖσι» (*Θεογονία*, 278-279).

<sup>4</sup> Ο λόγος γίνεται για την *κυνή-την* περικεφαλαία που έκανε αόρατο όποιον τη φορούσε-, την *κίβισιν*, ένα πλεκτό σακούλι κυνηγιού, στο οποίο ο ήρωας τοποθέτησε το κεφάλι της Μέδουσας, ένα ζευγάρι φτερωτά σανδάλια και μια *άρπη-ατσάλινο*

μεγάλο βαθμό τα μαγικά αντικείμενα των παραμυθιών. Κατάφερε έτσι να προσεγγίσει τη Γοργόνα, να αποφύγει τη θανατηφόρα της ματιά και τέλος να την αποκεφαλίσει, ξεφεύγοντας από τις αδελφές της που γύρευαν εκδίκηση. Από τον κομμένο λαιμό του τέρατος, ξεπήδησαν ο φτερωτός Πήγασος και ο πολεμιστής Χρυσάωρ, καρποί της συνεύρεσης της Μέδουσας με τον Ποσειδώνα. Η θεά Αθηνά μοιράστηκε στη συνέχεια διάφορα μέρη της λείας, όπως το αίμα που πετάχτηκε κατά τη *γοργοτομή*, ενώ το γοργόνειο τοποθετήθηκε ως επίσημα στην ασπίδα και ως έμβλημα στην αιγίδα της (ένα περιθωράκιο κατασκευασμένο σύμφωνα με τον μύθο από το δέρμα της Χίμαιρας), ώστε να πετρώνει τους αντιπάλους της στη μάχη.

## Η καλλιτεχνική απεικόνιση της Μέδουσας διαχρονικά

Η μορφή της Μέδουσας παρουσιάζεται ως μια από τις πλέον δημοφιλείς στην ελληνική τέχνη (Toscano, 2016). Διαχρονικά, το παρουσιαστικό της φαίνεται πως έχει υποστεί σημαντικές μεταβολές, αντικατοπτρίζοντας διαφορές στην αισθητική και τις αξίες κάθε κοινωνίας και εποχής. Οι μετασχηματισμοί αυτοί οδήγησαν ήδη από τον 19ο αιώνα τον αρχαιολόγο Adolf Furtwängler (1884) να κάνει λόγο για τρία εξελικτικά στάδια στην καλλιτεχνική απεικόνιση της Γοργόνας: *αρχαϊκό, μέσο και όμορφο*, τα οποία ωστόσο αναγνωρίζεται πλέον πως δεν πρέπει να εκλαμβάνονται με αυστηρό χρονικό χαρακτήρα, καθώς είναι σαφές ότι σε κάθε εποχή συνυπήρχαν διάφορες όψεις της Μέδουσας (βλ. Jooste, 2017-18).

Αρχικά, η Γοργώ παρουσιάζεται με σημαντικές κατά τύπους διαφορές τόσο στο πρόσωπο (κορινθιακό/λακωνικό γοργόνειο) όσο και στο σώμα. Έτσι για παράδειγμα, στη Βοιωτία έχει εντοπιστεί απεικόνισή της ως θηλυκός κένταυρος, μια αττική της παραλλαγή πιθανόν την αποδίδει με μορφή που θυμίζει λέαινα ή δασύτριχο πρόβατο (Φριτζίλας, 2010), αλλού εμφανίζεται με φιδόσχημα κάτω άκρα, άλλοτε ως Σφίγγα, πάνθηρας, αρσενικό άλογο, πουλί ή ακόμη και με ουρά ψαριού. Η ποικιλία στον τρόπο απόδοσης του σώματός της ιδίως κατά τα αρχαϊκά χρόνια, ίσως οφείλεται στην μακρά παραμονή του γοργονείου στο στάδιο του προσωπίου, που με τη μορφή αυτή εξυπηρετούσε τη σπαρτιατική λατρεία της Ορθίας Αρτέμιδος (Καράγιωργα, 1965). Έχει επίσης υποστηριχθεί (π.χ. Frothingham, 1911, σ. 350· Howe, 1954, σ. 216, κ.ά.) ότι η αρχικά ατελής φιγούρα της Γοργόνας συμπληρώθηκε μεταγενέστερα, όταν το κεφάλι θεωρήθηκε ότι είχε κοπεί από το σώμα κάποιου τέρατος, οδηγώντας έτσι στην επινόηση των τριών αδελφών, του Περσέα και του υπόλοιπου μύθου, που φαίνεται πως δανείστηκε στοιχεία από λαούς της Ανατολής<sup>5</sup>.

Στη συντριπτική ωστόσο πλειοψηφία των αρχαϊκών απεικονίσεων της Μέδουσας, το σώμα της όπως και αυτό των αδελφών της παρουσιάζονται με ανθρώπινα κάτω άκρα. Σε ό,τι αφορά στο πρόσωπο, συχνά παρουσιάζεται ως απεχθές τέρας με άγρια μάτια, φίδια στο κεφάλι, πτυχωτή μύτη, δόντια κάπρου, κρεμασμένη γλώσσα, ενώ συχνά του προστίθεται ένα έξαρμα μεταξύ των φρυδιών, μικρά κέρατα και ανδρικό γένι<sup>6</sup>.

Με το πέρασμα του χρόνου, τα χαρακτηριστικά που αποδίδονται στη Μέδουσα εμφανίζονται κατά κανόνα όλο και πιο ήπια. Ως αποτέλεσμα, το πρωτόγονο δαιμονικό παρουσιαστικό της αρχαϊκής εποχής δίνει κατά την κλασική περίοδο τη θέση του σε εκείνο μιας όμορφης γυναίκας, ενώ στα ελληνιστικά χρόνια, η Γοργόνα παρουσιάζεται με το πρόσωπο ελκυστικής γυναίκας που φέρει φτερά στην κεφαλή. Ο μετασχηματισμός της εικόνας της από τα αρχαϊκά στα ελληνιστικά χρόνια αποκαλύπτεται από τη σύγκριση του γοργονείου σε νομίσματα των δύο εποχών (Εικόνα 1, Εικόνα 2).

---

δηλαδή δρεπάνι-, αλλά και την ασπίδα της Αθηνάς, στην οποία καθρεφτίστηκε η μορφή του τέρατος ώστε ο ήρωας να αποφύγει την άμεση επαφή με το βλέμμα της.

<sup>5</sup> Είναι χαρακτηριστικό ότι ο μύθος του Περσέα και της Μέδουσας παρουσιάζει παραλληλίες με εκείνον του Gilgamesh και του Humbaba (Hopkins, 1934), ενώ σε λαούς της Ανατολίας όπως οι Χετταίοι, οι Βαβυλώνιοι και οι Ασσύριοι, υπάρχουν και άλλες περιπτώσεις ηρώων που απεικονίζονται να κρατούν σπαθί – δρεπάνι και να αποστρέφουν το βλέμμα πριν αποκεφαλίσουν κάποιο τέρας (Burkert, 1987).

<sup>6</sup> Όπως σημειώνεται, το μέτρο της ασχήμιας και η ανωμαλία της μορφής ενός δαίμονα συνδέονται με το μέτρο των δυνάμεών του, κάτι που συχνά οδηγεί στην απεικόνισή τους μέσω συνδυασμού χαρακτηριστικών από τα δύο φύλα ή στοιχείων του ανθρώπου και κάποιου επικίνδυνου ζώου (Ions, 1997).



**Εικόνα 1.** Όψη αργυρού στατήρα αρχαϊκής εποχής (π. 500 π.Χ.) από τη Νεάπολη (Καβάλα) που εκτίθεται στο Münzkabinett του Βερολίνου (18203256). Εικονίζεται γοργόνειο με άγριο βλέμμα, πτυχωτή μύτη, δόντια κάπρου και γλώσσα που κρέμεται από ανοιχτό στόμα.

Σημείωση: Ανακτήθηκε από <https://ikmk.smb.museum/object?id=1820325>

6



**Εικόνα 2.** Όψη χάλκινου νομίσματος του Σελεύκου Α΄ Νικάτορα (312-280 π.Χ.). Απεικονίζεται το κεφάλι της Μέδουσας με φίδια και ζευγάρι φτερών στα μαλλιά. Το πρόσωπό της δεν φαίνεται να διαφέρει από αυτό μιας κανονικής γυναίκας.

Σημείωση: Ανακτήθηκε από <https://www.catawiki.com/l/15324331-seleucid-kingdom-seleukos-i-nikator-312-281-ae-Medusa-bull>

Ο αποτροπαϊκός ρόλος που η εικόνα της Μέδουσας εξυπηρετούσε στη λαϊκή καθημερινότητα, δεν φαίνεται ωστόσο να επηρεάστηκε από τις αλλαγές στη μορφή της και έτσι το γοργόνειο διατήρησε τη συμβολική του αξία ως φύλακα-συμβόλου. Ένα σχετικό παράδειγμα προσφέρει η αποτύπωσή του στον θώρακα του Μεγάλου Αλεξάνδρου, όπως αυτός αποδίδεται στο μωσαϊκό της Πομπηίας. Μέσα από αυτό και πολυάριθμα άλλα έργα, καθίσταται σαφές ότι οι Ρωμαίοι κληρονόμησαν την εικόνα της ελκυστικής Μέδουσας των ελληνιστικών χρόνων και εξακολούθησαν να την αναπαράγουν με τον τρόπο αυτόν. Παράλληλα, εμπλούτισαν τον μύθο της διαμορφώνοντας νέες εκδοχές του -όπως αυτή του Οβιδίου-, ενώ οι μαρτυρίες εμφάνισης Γοργόνων κατά τη ρωμαϊκή περίοδο (*Naturalis Historia* 6,36 ·*Δειπνοσοφιστές* 5,64) επιβεβαιώνουν το γεγονός ότι ο μύθος συνέχιζε να διατηρεί τη ζωντάνια του στη λαϊκή φαντασία της εποχής.

Αρχής γενομένης από τα ελληνιστικά χρόνια και αργότερα στον μεσαιώνα, λαμβάνει χώρα μια περίπλοκη διαδικασία -που δεν μπορεί να αναλυθεί στο πλαίσιο του παρόντος άρθρου-, μέσω της οποίας χαρακτηριστικά από διάφορες μειζογενείς οντότητες συνενώνονται σε έναν νέο τύπο γοργόνας με ουρά ψαριού, που για τους ελληνόφωνους πληθυσμούς αποτελεί συνέχεια της μυθικής.

Κατά την Αναγέννηση, ο μύθος του Περσέα και της Μέδουσας ενέπνευσε διάσημους καλλιτέχνες (Cellini, Caravaggio, Rubens, Bernini, κ.ά.) που απεικόνισαν όψεις της σε πολυάριθμα έργα, κυρίως αγάλματα και πίνακες, παρουσιάζοντάς την με πρόσωπο και σώμα γυναίκας, τάση που υιοθέτησαν οι περισσότεροι καλλιτέχνες και στους επόμενους αιώνες. Στη σύγχρονη εποχή, η άλλοτε τρομακτική Μέδουσα έχει πλέον ως άλλη μούσα βρει θέση στο λογότυπο του ιταλικού οίκου μόδας Versace, που στη συλλογή *La Medusa* αξιοποιεί το γοργόνειο ως διακοσμητικό έμβλημα σε μια ποικιλία προϊόντων όπως τσάντες, πορτοφόλια, παπούτσια, σκουλαρίκια, μενταγιόν, κ.ο.κ..

Η αισθησιακή μορφή με την οποία πλέον παρουσιάζεται τόσο στον παραδοσιακό τύπο όσο και σε ψηφιακά μέσα δεν μπορεί να χαρακτηριστεί εντελώς πρωτότυπη<sup>7</sup>, ο τρόπος ωστόσο με τον οποίο η εμφάνισή της αυτή συνδέεται με τη γυναικεία χειραφέτηση επηρεάζεται σαφώς από το μετανεωτερικό πλέγμα αξιών. Στο πλαίσιο αυτό, έγινε πρόσφατα δημοφιλές ένα άγαλμα του Luciano Garbati το οποίο απεικονίζει τη Μέδουσα ως γυμνή γυναίκα που κρατάει ένα ξίφος και το κεφάλι του Περσέα, φιλοδοξώντας να αντιστρέψει τους ρόλους του μύθου και να «αποκαταστήσει» την αδικία

<sup>7</sup> Ήδη από τον μεσαιώνα, ο Δάντης ερμήνευσε το φοβερό βλέμμα της Μέδουσας ως την ερωτική δύναμη με την οποία μπορούσε να καταστρέφει τους άνδρες. Πιο πρόσφατα, η Cixous (1975) θεώρησε ότι η Μέδουσα κατάφερε να αποσυντονίσει τα ανδροκρατικά εννοιολογικά συστήματα και να προκαλέσει ανατρεπτικό χάος με τη γοητεία της.

προς το θύμα του βιασμού. Επελέγη για τον λόγο αυτό ως σύμβολο του κινήματος #MeToo και τοποθετήθηκε συμβολικά έξω από το δικαστήριο της Νέας Υόρκης που εκδίκασε την υπόθεση του κινηματογραφικού παραγωγού Harvey Weinstein, ο οποίος τελικώς αποδείχθηκε ένοχος για σεξουαλικές επιθέσεις και βιασμούς («Πώς ένα άγαλμα», 2020).

## Η κινηματογραφική Μέδουσα και το μοντέλο του Harryhausen

Στον κινηματογράφο και την τηλεόραση φαίνεται πως σε γενικές γραμμές υιοθετήθηκε το πρότυπο που διαμορφώθηκε κατά την Αναγέννηση, καθώς στις περισσότερες εμφανίσεις της, η Μέδουσα παρουσιάζεται ως γυναίκα με ανθρώπινα μέλη και χωρίς φτερά, αλλά με επικίνδυνα φίδια στα μαλλιά και φυσικά το βλέμμα που πετρώνει. Παράλληλα, εκτός από τις δημιουργίες στις οποίες εμφανίζεται η ίδια, π.χ. σε ταινίες όπως οι *The Gorgon* (Fisher, 1964), *7 Faces of Dr. Lao* (Pal, 1964), *Percy Jackson & the Olympians: The Lightning Thief* (Columbus, 2010)<sup>8</sup>, και τηλεοπτικές σειρές όπως οι *Atlantis: The Legend Begins* (Capps et al., 2013-2015), κ.ά., ο μύθος της φαίνεται πως έχει εμπνεύσει τη δημιουργία και άλλων πλασμάτων με παρόμοιες ιδιότητες<sup>9</sup>. Εκτός της κύριας αυτής τάσης, σε λίγες περιπτώσεις θα μπορούσε να υποστηριχθεί ότι οι κινηματογραφιστές συνέχισαν την μακραίωνη τάση εξανθρωπισμού της εικόνας του μυθικού πλάσματος και μάλιστα έφτασαν να την αποδώσουν χωρίς φίδια στα μαλλιά αλλά με ξεχωριστές πάντοτε ικανότητες, όπως λ.χ. συμβαίνει στην ελληνική ταινία *Η Μέδουσα* (Λαζόπουλος, 1998) -όπου το απολιθωτικό της βλέμμα απειλεί μόνο τους άνδρες και μεταδίδεται από γυναίκα σε γυναίκα- και στη σειρά *Marvel's Inhumans* (Buck, 2017). Στο αντίθετο άκρο, άλλοι παραγωγοί αντέστρεψαν την τάση εξανθρωπισμού της και επανέφεραν τη Μέδουσα με μορφή τέρατος. Ένα πρώτο παράδειγμα αποτέλεσε η ταινία *Perseo l' invincibile* (De Martino, 1963)-που διεθνώς έγινε γνωστή με τον αμερικάνικο τίτλο *Medusa Against the Son of Hercules*-στην οποία η μυθική ιέρεια παρουσιάζοταν ως εξωγήινο δέντρο με φίδια στα κλαδιά και ένα μάτι στο κέντρο. Το συγκεκριμένο μοντέλο δεν φαίνεται να στάθηκε ιδιαίτερα επιδραστικό για το συλλογικό φαντασιακό, σε αντίθεση με εκείνο που παρουσίασε ο Harryhausen στην τελευταία του ταινία *Clash of the Titans* (Davies, 1981) δύο δεκαετίες μετά. Σε αυτό η Μέδουσα αποδόθηκε ως τέρας-υβρίδιο, που συνδύαζε βασικά στοιχεία από αρχαϊκές απεικονίσεις της (π.χ. κοφτερά δόντια, τρομερό βλέμμα, φιδίσια μαλλιά), ορισμένα από την εξελικτική της πορεία ως θαλάσσιας γοργόνας (π.χ. γυμνό στήθος, φόρμα σώματος), αλλά και νέα, όπως την χρήση τόξου, που εμμέσως παρέπεμπε στην παράδοση των δυναμικών Αμαζόνων. Το σημαντικότερο ωστόσο -από άποψη επιδραστικότητας- «νέο» στοιχείο που προστέθηκε στην απεικόνισή της, ήταν το φιδίσιο της άκρο, που την καθιστούσε ένα είδος δρακόντισσας (Εικόνα 3).

<sup>8</sup> Παρότι η Gloun (2019) υπονοεί ότι η Μέδουσα στη συγκεκριμένη ταινία κρύβει φιδίσια ουρά κάτω από την καμπαρντίνα της, είναι απολύτως σαφές ότι το τέρας αποδίδεται με ανθρώπινα άκρα, που μάλιστα στη σκηνή του φόνου της τα χρησιμοποιεί για να κλωσήσει μακριά το σπαθί του Περσέα.

<sup>9</sup> Ένα παράδειγμα αποτελούν οι χαρακτήρες των διδύμων αγοριών από την ταινία *Miss Peregrine's Home For Peculiar Children* (Burton, 2016).



**Εικόνα 3.** Ο Ray Harryhausen ποζάρει με το μοντέλο της Μέδουσάς του για τις ανάγκες της ταινίας *Clash of the Titans* στην οποία εργάστηκε. *Σημείωση:* Στιγμιότυπο από Warner Bros. Entertainment. (n.d.).

Σχετικά με την πηγή που ενέπνευσε τον Harryhausen δεν υπάρχουν σαφείς απαντήσεις. Δεν ήταν η πρώτη φορά που η Γοργόνα αποδιδόταν με φιδόμορφα άκρα (π.χ. στον αρχαϊκό κρατήρα της Vix, τα πόδια του τέρατος καταλήγουν σε κεφαλές φιδιών), θεωρείται ωστόσο δύσκολο οι λιγοστές αρχαϊκές απεικονίσεις και φιλολογικές πηγές (για παράδειγμα ο Υγίνος κάνει λόγο για μια αρσενική Γοργόνα, τέκνο της οφίοποδης Έχιδνας) να επηρέασαν τον Αμερικάνο παραγωγό. Εξαιρετικά απίθανο θα ήταν επίσης να θεωρηθεί ότι αυτός εμπνεύστηκε από την αιγυπτιακή θεότητα Ίσιδα-Θερμούθιδα, που συχνά παρουσιάζεται με ουρά φιδιού ή από τα *naga*, τα πνεύματα-φύλακες της ινδικής μυθολογίας, που απεικονίζονται ως υβρίδια ανθρώπου και κόμπρας. Αντιθέτως, πιο ασφαλές θα ήταν να υποτεθεί ότι ρόλο στην επιλογή του έπαιξε η χριστιανική παράδοση, σύμφωνα με την οποία τα ερπετά συνδέονται με τις δυνάμεις του κακού, κάτι που σημαίνει ότι η προσθήκη της φιδίσιας ουράς αυτομάτως κατέστησε το τέρας του πιο σατανικό. Προς την κατεύθυνση αυτή οδηγούν άλλωστε και οι δηλώσεις του ίδιου του δημιουργού σύμφωνα με τις οποίες μια όμορφη Μέδουσα δεν ταίριαζε με τις ανάγκες της παραγωγής: «well, that wasn't very dramatic, so I gave her a rather demonic look» (Giardino, n.d.). Ένας δεύτερος -πιο πρακτικός- λόγος που πιθανόν οδήγησε στην επιλογή του φιδίσιου άκρου, ήταν για να υποστηρίξει την προσθήκη ενός θορυβώδους κρόταλου στο μυθικό πλάσμα, αφού σύμφωνα με τις δηλώσεις του Harryhausen, ήταν ανάγκη να γίνει η Γοργόνα απειλητική και από την άποψη των ηχητικών εφέ. Εξ άλλου, το κρόταλο και τα κοντινά πλάνα σε αυτό πρόσθεσαν στη σκηνή της μονομαχίας με τον Περσέα ένα στοιχείο western, καθιστώντας την έτσι πιο οικεία στο αμερικανικό κοινό, στο οποίο αυτή απευθυνόταν. Τριάντα χρόνια μετά ακολούθησε η ομώνυμη επανακυκλοφορία (remake) με τίτλο *Clash of the Titans* (Letierrier, 2010) στην οποία το μυθικό τέρας είχε μακρύτερη ουρά, θυμίζοντας ασιατικό δράκοντα. Ο εμβληματικός αυτός τρόπος<sup>10</sup> με τον οποίο η Μέδουσα αποδόθηκε στις ταινίες αυτές, φαίνεται πως στάθηκε ιδιαίτερα επιδραστικός για την απεικόνισή της από μελλοντικές κινηματογραφικές παραγωγές -π.χ. *The Lego Batman Movie* (McKay, 2017)-, τηλεοπτικές σειρές -π.χ. *Hercules: The Legendary Journeys* (Williams & Tapert, 1995-1999) (Εικόνα 4)-, τις ψηφιακές τέχνες που την αποτύπωσαν στα νέα μέσα (Εικόνα 5) και από τα παιχνίδια που την ενέταξαν στους χαρακτήρες τους.

<sup>10</sup> Σύμφωνα με τους Martínez Fabre και Mateu (2019), η Μέδουσα ήταν ο πραγματικός πρωταγωνιστής της ταινίας *Clash of the Titans*, ενώ η εικόνα της βοήθησε τον Harryhausen στη χρηματοδότησή της.



**Εικόνα 4.** Η Μέδουσα στην τηλεοπτική σειρά Hercules: The Legendary Journeys (Williams & Tapert, 1995-1999).

Σημείωση: Στιγμιότυπο από

<https://www.youtube.com/watch?v=fFy0T7Mz7X0>



**Εικόνα 5.** Η Μέδουσα ως βασίλισσα, μεταξύ θεών και ηρώων. Ψηφιακή δημιουργία του Reza Sedghi, εμπνευσμένη από το έργο του Harryhausen (Reza Sedghi, προσωπική επικοινωνία, 6 Ιουν 2021).

Σημείωση: Ανακτήθηκε από τη διεύθυνση

[https://twitter.com/Reza\\_Sedghi/status/1396809893877792768/photo/1](https://twitter.com/Reza_Sedghi/status/1396809893877792768/photo/1)

Όπως σημειώνει η Gloyn (2019), η Μέδουσα πλέον είναι υπερβολικά πιθανό να συνοδεύεται από ουρά φιδιού τόσο στην οθόνη όσο και στα βιβλία. Σχετικά με τα νέα μέσα, είναι όντως εντυπωσιακό το γεγονός ότι η οφιοπόδη εκδοχή της Μέδουσας έχει καταφέρει να επηρεάσει ακόμα και αρχαιολόγους όπως ο Κ. Λουκόπουλος, που μέσω βίντεο που αναρτά στο YouTube με εκλαϊκευμένες γνώσεις, αναφέρεται στην Μέδουσα ως «το τέρας με το άνω μέρος του σώματος γυναίκας, το κάτω μέρος φιδιού και τα μαλλιά που ήταν φίδια» (The Mythologist, n.d.). Ωστόσο, άτυπη έρευνα που διενεργήθηκε από τον γράφοντα σε περίπου πενήντα παιδικά βιβλία που κυκλοφορούσαν το 2022 στα αθηναϊκά βιβλιοπωλεία και αναφέρονταν στη μυθική Μέδουσα, αποκάλυψε ότι η ίδια και οι αδελφές της απεικονίζονται με ουρά φιδιού σε ποσοστό κοντά στο 10% του συνόλου.

## Μεθοδολογικά στοιχεία

Προκειμένου να γίνει κατανοητό το κατά πόσο η βιομηχανία του ψηφιακού παιχνιδιού επηρεάστηκε περισσότερο από την κλασική της απεικόνιση<sup>11</sup> ή από το μοντέλο του Harryhausen, συγκεντρώθηκαν μετά από εκτεταμένη διαδικτυακή έρευνα πολυάριθμα δεδομένα. Πιο συγκεκριμένα, ο χαρακτήρας της Μέδουσας αναζητήθηκε στα σχετικά με τον ελληνικό και ρωμαϊκό πολιτισμό βιντεοπαιχνίδια της υπό κατασκευή τράπεζας πληροφοριών [raizomen.com](http://raizomen.com), στα παιχνίδια της θεματικής λίστας της Wikipedia *Video games based on Greek mythology*, στην αντίστοιχη με θέμα *Video games set in Greece*, στα παιχνίδια που περιείχονταν στον κατάλογο *Mythology: Greek* της ηλεκτρονικής τράπεζας παιχνιδιών *Mobygames*, έπειτα σε εκείνα της κατηγορίας *Setting: Classical Greece* της ίδιας σελίδας, στον ειδικό κατάλογο παιχνιδιών για τον χαρακτήρα *Medusa* από την ιστοσελίδα *Giant Bomb*, σε καταλόγους παιχνιδιών για συγκεκριμένες πλατφόρμες όπως ο [worldofspectrum.org](http://worldofspectrum.org) κ.ο.κ.. Η αναζήτηση συνεχίστηκε σε μικρότερους διαδικτυακούς τόπους όπως οι *myabandonware*, *gamesnostalgia* κ.ά. που έχουν συγκεντρώσει παλαιότερα παιχνίδια και δίνουν στον επισκέπτη τη

<sup>11</sup> Για παράδειγμα, η βιομηχανία της Disney έχει επιλέξει να αποδίδει τη Μέδουσα και τις άλλες Γοργόνες (αρσενικές και θηλυκές) με ανθρώπινα άκρα. Έτσι, το μυθικό τέρας κάνει στιγμιαία την εμφάνισή του στην ταινία κινουμένων σχεδίων *Hercules* (Clements & Musker, 1997), αλλά και στο βιντεοπαιχνίδι που ακολούθησε την κυκλοφορία της με τίτλο *Disney's Hercules* (Eurocom, 1997). Από τη Μέδουσα ήταν παλαιότερα εμπνευσμένος και ο χαρακτήρας *Madame Medusa* που με το βλέμμα πέτρωνε στιγμιαία τη δευτεραγωνίστρια Penny στο φιλμ *The Rescuers* (Reitherman et al., 1977), ενώ είχε και σχετικές τηλεοπτικές εμφανίσεις. Ανθρώπινα άκρα θα είχε η Μέδουσα και σε μια ταινία κινουμένων σχεδίων από την Sony Pictures, την πρώτη όπου η μυθική ιέρεια θα εμφανιζόταν ως πρωταγωνίστρια· το project ωστόσο ακυρώθηκε έπειτα από αρκετές αναβολές προς απογοήτευση του κοινού (Amidi, 2015).

δυνατότητα να τα κατεβάσει ή να τα 'τρέξει' επιτόπου. Ακολούθησαν πλατφόρμες έκδοσης ανεξάρτητων διαδικτυακών παιχνιδιών όπως οι *kongregate, games, freegames, friv*, κ.ά., όπου έγινε έλεγχος για τίτλους που περιείχαν λέξεις όπως *Medusa* και *Gorgon*. Αντίστοιχη έρευνα στη μηχανή αναζήτησης Google αποκάλυψε επιπλέον παιγνιώδεις εφαρμογές που αξιοποιούσαν τον χαρακτήρα της Μέδουσας εκτός του αρχαιοελληνικού μυθολογικού πλαισίου, όπως οι ιαπωνικής παραγωγής σειρές *Castlevania, Final Fantasy, Megami Tensei, Scribblenauts*, κ.ά., γεγονός που συχνά συνδυάστηκε με επισκέψεις σε ομώνυμα fora και κοινότητες του Reddit, προκειμένου να αντληθούν περισσότερες πληροφορίες.

Αφού διαμορφώθηκαν λίστες με το σύνολο των τίτλων που συγκεντρώθηκαν, ξεκίνησε αναζήτησή τους σε πλατφόρμες όπως η Wikipedia, η Steam και η Fandom, ώστε να καταγραφούν τα στοιχεία της ταυτότητάς τους όπως το έτος κυκλοφορίας, η εταιρεία παραγωγής και ο εκδότης, αλλά και για να γίνει σε γενικές γραμμές κατανοητή η πλοκή τους, προκειμένου να επιλεγούν μόνο εκείνοι που απεικόνιζαν τη Μέδουσα της ελληνικής μυθολογίας. Για παράδειγμα, τα παιχνίδια της σειράς *Rings of Medusa* (Starbyte Software, 1989) δεν συμπεριελήφθησαν στην ανάλυση, καθώς αξιοποιούσαν το όνομα της μυθικής οντότητας, αναφερόμενες σε χαρακτήρες που δεν μοιράζονταν κοινά στοιχεία με αυτή. Αντίστοιχα, όταν η Μέδουσα δεν εμφανιζόταν στο παιχνίδι-όπως π.χ. στο *Medusa's Labyrinth* (Guru Games, 2016), που αναφερόταν στον αρχαίο μύθο προσεγγίζοντάς τον μέσα από την ιστορία ενός νεαρού κοριτσιού -ή όταν αποδιδόταν ως μηχανήμα- όπως π.χ. στο ιαπωνικό *Shin Megami Tensei II* (Atlus, 1994) όπου παρουσιαζόταν ως ρομποτική κατασκευή- τα παιχνίδια δεν υπολογίστηκαν στο σχετικό σύνολο.

Σε ένα επόμενο βήμα, αναζητήθηκαν στην πλατφόρμα YouTube, βίντεο του τύπου longplay /full game /playthrough για κάθε παιχνίδι, προκειμένου να γίνει αντιληπτός ο ρόλος της Μέδουσας στην πλοκή τους και να ληφθούν στιγμιότυπα του τρόπου που απεικονίζεται σε αυτά. Στη συνέχεια, κατασκευάστηκαν μια λίστα χρονολογικής εμφάνισης των παιχνιδιών και δύο πίνακες διπλής εισόδου: ο πρώτος με οριζόντιες κατηγορίες τις βασικές μορφές εμφάνισης της Μέδουσας (ανθρώπινα άκρα, άκρα φιδιού, κεφαλή, άλλο) και κάθετες τις δεκαετίες μεταξύ 1980 και 2020, ώστε να εξαχθούν συμπεράσματα για το πώς παρουσιάστηκε διαχρονικά η Μέδουσα από τη βιομηχανία ψηφιακών παιχνιδιών· ο δεύτερος με τις ίδιες κατηγορίες οριζόντια και με τους κύριους τόπους παραγωγής παιχνιδιών (ΗΠΑ, Ιαπωνία, Ευρώπη, κ.λπ.) κάθετα, προκειμένου να γίνει αντιληπτό ποιοι παραγωγοί επηρεάστηκαν περισσότερο από το μοντέλο του Harryhausen και να εξεταστεί αν μπορούσαν να γίνουν άλλες συνδέσεις με τοπικές πολιτισμικές επιρροές. Τέλος, κατασκευάστηκαν συγκεντρωτικοί πίνακες όπως ο ακόλουθος (Εικόνα 6) όπου παρουσιαζόταν η απεικόνιση της Μέδουσας διαχρονικά στα παιχνίδια-σειρές.

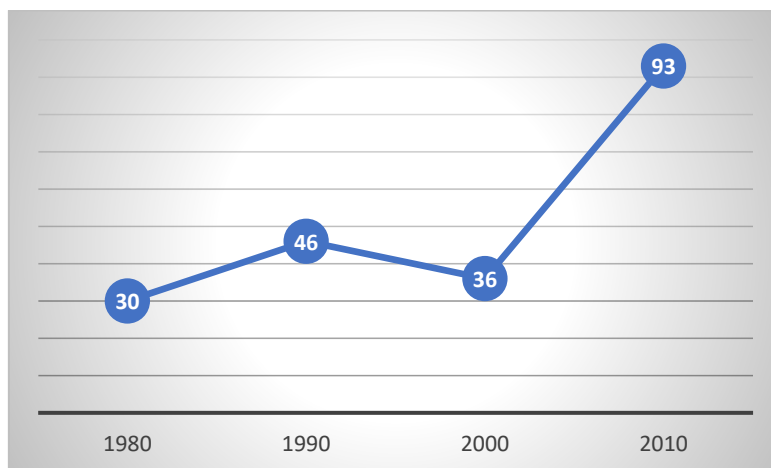
Final Fantasy (Square, 1987)	The Final Fantasy Legend (Square, 1989)	Final Fantasy III (Square, 1990)	Final Fantasy Legend II (Square, 1990)
Final Fantasy IV (Square, 1991)	Final Fantasy Legend III (Square, 1991)	Final Fantasy Adventure (Square, 1991)	Final Fantasy V (Square, 1992)
Final Fantasy Mystic Quest (Square, 1992)	Final Fantasy XI (Square, 2002)	Final Fantasy The 4 Heroes of Light (Matrix Software, 2009)	Final Fantasy Dimensions (Matrix Software & Square Enix, 2010)
Final Fantasy Record Keeper (DeNA, 2014)	Final Fantasy Dimensions II (Matrix Software, 2015)	Final Fantasy Brave Exvius (Alim, 2015)	Dissidia Final Fantasy: Opera Omnia (Square Enix & Koei Tecmo, 2017)

**Εικόνα 6.** Η Μέδουσα όπως παρουσιάστηκε σε 16 από τα παιχνίδια της ιαπωνικής σειράς παιχνιδιών Final Fantasy.



## Ανάλυση και συμπεράσματα

Η παραπάνω διαδικασία, οδήγησε στα ακόλουθα συμπεράσματα: Στα σαράντα χρόνια που μεσολάβησαν ανάμεσα στο 1982 και τους πρώτους μήνες του 2022 κυκλοφόρησαν τουλάχιστον<sup>12</sup> 220 ψηφιακά παιχνίδια ή επεκτάσεις τους, στα οποία η Μέδουσα ή άλλες Γοργόνες εμφανίζονταν κυρίως ως αντίπαλοι, ενώ σε ελάχιστες περιπτώσεις είχαν τον ρόλο του πρωταγωνιστή. Χρονικά, στη δεκαετία του 1980 κυκλοφόρησαν 30 τίτλοι που περιλάμβαναν το μυθικό τέρας, την επόμενη δεκαετία του 1990 αυξήθηκαν σε 46, στη δεκαετία του 2000 ο αριθμός των νέων τίτλων περιορίστηκε στους 36, ενώ μεταξύ 2010-2019 εκτινάχθηκε στις 93 νέες παραγωγές, γεγονός που θα πρέπει να συνδεθεί με την επανακυκλοφορία του κινηματογραφικού *Clash of the Titans* (Leterrier, 2010). Το ενδεχόμενο η εκτίναξη αυτή του αριθμού των σχετικών τίτλων να οφείλεται στη γενικότερη τάση αύξησης του όγκου παραγωγής ψηφιακών παιχνιδιών θα πρέπει να συνυπολογιστεί, όχι όμως ως παράγοντας πρωταρχικής σημασίας, καθώς η εν λόγω τάση ήταν ενεργή και κατά τη δεκαετία 2000-2010, όταν ο αριθμός νέων τίτλων σχετικών με τη Μέδουσα περιορίστηκε. Στα σχεδόν δύο χρόνια της τρέχουσας δεκαετίας, έχουν ήδη κυκλοφορήσει 15 παιχνίδια που απεικονίζουν τη Μέδουσα, γεγονός που δείχνει ότι το ενδιαφέρον γύρω από τον χαρακτήρα της παραμένει ζωηρό (Γράφημα 1).

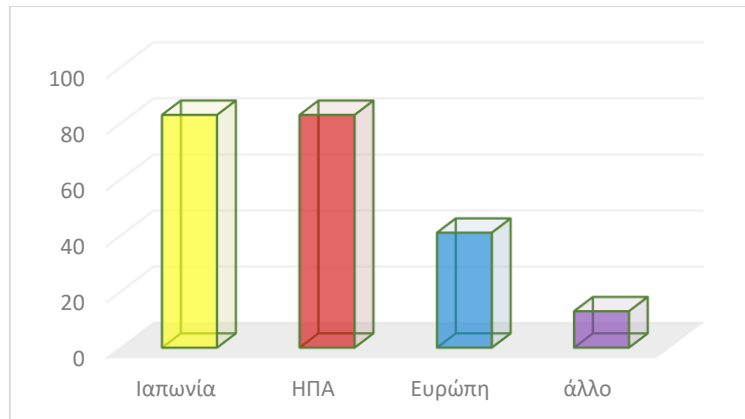


**Γράφημα 1.** Κυκλοφορία ψηφιακών παιχνιδιών που απεικονίζουν μυθικές Γοργόνες ανά δεκαετία

Από το σύνολο των ηλεκτρονικών παιχνιδιών που εμπεριέχουν ως χαρακτήρα τη Μέδουσα ή άλλες μυθικές Γοργόνες, τα 83 (38%) ήταν ιαπωνικής παραγωγής και άλλα 83 (38%) αμερικανικής, τα 41 (18%) δημιουργήθηκαν από εταιρείες σε ευρωπαϊκό έδαφος (καμία από αυτές σε ελληνικό), ενώ 3 παιχνίδια γεννήθηκαν από εταιρείες με έδρα τον Καναδά, άλλα 3 από εταιρείες στην Κίνα, 2 στην Τουρκία και από δημιουργήσαν παραγωγοί σε άλλες περιοχές του κόσμου (Χιλή, Σιγκαπούρη, Νότια Κορέα, Ουρουγουάη και Αυστραλία) (Γράφημα 2). Σύμφωνα με πρόσφατα στοιχεία (Newzoo Global Games Market Report, 2021), η χώρα με την υψηλότερη παραγωγή βιντεοπαιχνιδιών στον κόσμο είναι η Κίνα, τόσο σε επίπεδο ετησίων εσόδων από πωλήσεις (46 δις δολάρια, με δεύτερες τις ΗΠΑ

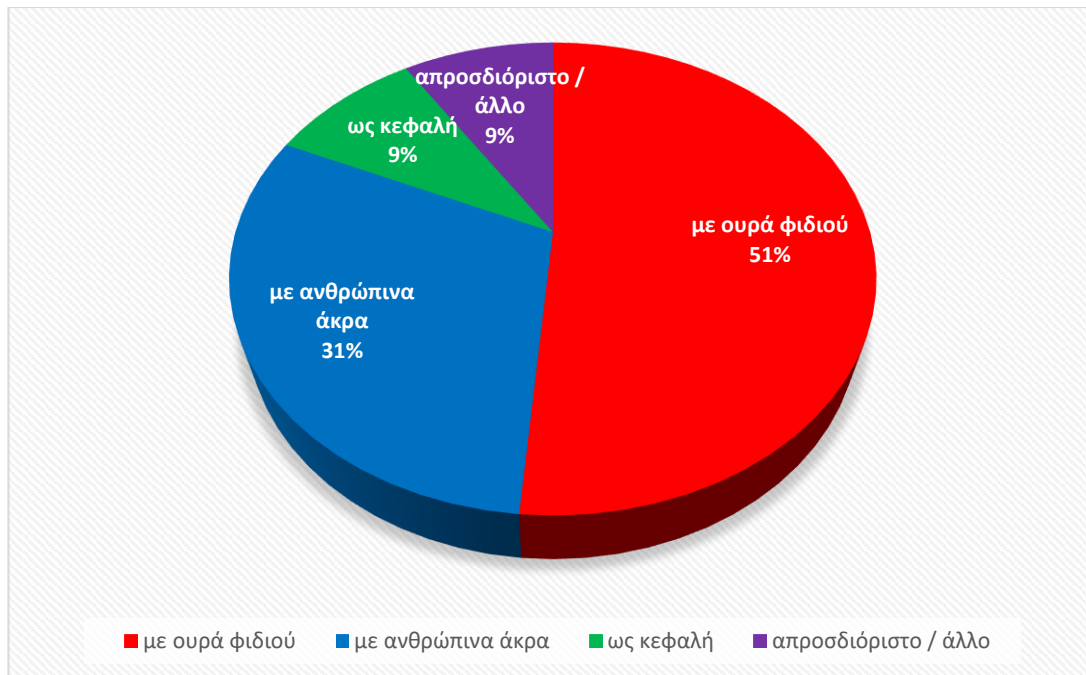
<sup>12</sup> Σε πέντε παιχνίδια και συγκεκριμένα στους τίτλους *Angband* (Angband development team, 1990), *Jinsei Game* (1995), *Talking Cloze Technique: Greek Mythology* (Orange Cherry Software, 1997), *Scallywag: In the Lair of the Medusa* (Chronic Reality, 2007), *Pictlogica Final Fantasy* (Jupiter, 2013), η Μέδουσα αναφέρεται ως χαρακτήρας. Ωστόσο, μέχρι τη στιγμή της συγγραφής του άρθρου δεν στάθηκε δυνατό να εντοπιστούν οι σχετικές απεικονίσεις της, οπότε τα παιχνίδια δεν συμπεριλαμβάνονται στον κατάλογο. Το ίδιο αποφασίστηκε να συμβεί και για παιχνίδια τύπου text adventure όπου η Μέδουσα συμμετέχει στην πλοκή αλλά δεν απεικονίζεται, όπως το *Mysterious Adventure #9: Perseus and Andromeda* (Howarth, 1983). Από την άλλη, συνυπολογίστηκε στο γενικό άθροισμα το παιχνίδι *God of War II* (Santa Monica Studio, 2007), όπου δεν απεικονίζεται η Μέδουσα, αλλά παρουσιάζεται η αδελφή της Ευρυάλη: καθώς πρόκειται επίσης για μια από τις μυθικές Γοργόνες, ο τρόπος που απεικονίζεται αφορά άμεσα στο θέμα του άρθρου, που είναι να διερευνήσει την επιρροή του έργου του Ray Harryhausen στην απόδοση των συγκεκριμένων μυθικών πλασμάτων στα ψηφιακά παιχνίδια. Το ίδιο ισχύει και για άλλα παιχνίδια όπως π.χ. το *God of War: Ascension* (Santa Monica Studio, 2013), όπου εκτός από τη Σθενώ, οι παραγωγοί παρουσιάζουν μια εκδοχή Γοργόνας με κεφάλι φιδιού που ονομάζουν *Gorgon Cobra*.

και τρίτη την Ιαπωνία), όσο και σε επίπεδο εξαγωγών (14,6 δις δολάρια, με δεύτερη την Ιαπωνία και τρίτη την Πολωνία). Το γεγονός αυτό θα μπορούσε να σημαίνει ότι είτε το ενδιαφέρον για τον χαρακτήρα της μυθικής Μέδουσας δεν έχει αγγίξει ιδιαίτερα τη μεγάλη αυτή ασιατική χώρα, είτε ότι λόγω γλωσσικών περιορισμών η παρούσα έρευνα απέτυχε να εντοπίσει περισσότερα σχετικά παιχνίδια κινεζικής παραγωγής.



**Γράφημα 2.** Τόποι παραγωγής ψηφιακών παιχνιδιών που περιλαμβάνουν μυθικές Γοργόνες

Σε σχέση με την απεικόνιση της Μέδουσας, περισσότερα από τα μισά παιχνίδια που εντοπίστηκαν και συγκεκριμένα τα 113 (ποσοστό 51% του συνόλου), την παρουσιάζουν με ουρά φιδιού, με τους δημιουργούς να υιοθετούν το πρότυπο που διαμόρφωσε ο Ray Harryhausen για τις ανάγκες της τελευταίας του ταινίας. Στην ουρά της Γοργόνας μπορεί να προστίθεται κρόταλο ή μπάλα με αγκάθια, ενώ πολύ σπάνια το τέρας παρουσιάζεται με δύο ουρές. Ορισμένες φορές, το φιδίσιο άκρο αποδίδεται αρκετά μακρύ (πιθανόν ακολουθώντας το πρότυπο της Γοργόνας από την επανακυκλοφορία της κινηματογραφικής ταινίας *Clash of the Titans* το 2010), με τρόπο που παραπέμπει σε ασιατικό δράκοντα. Στις περιπτώσεις αυτές, η ουρά αξιοποιείται ως όπλο αλλά και ως στήριγμα, προκειμένου το τερατώδες πλάσμα να πηδάει στον αέρα ή να τυλίγεται σε αντικείμενα (π.χ. κίονες), απ' όπου στη συνέχεια επιτίθεται στους αντιπάλους του. Σε 66 από τις εφαρμογές (30% του συνόλου) η μυθική Γοργόνα εμφανίζεται με μορφή που ανταποκρίνεται στην κλασική της παράδοση, δηλαδή με παρουσιαστικό γυναικας και ανθρώπινα κάτω άκρα. Ακόμα και τότε βεβαίως, η επιρροή από το πρότυπο του Harryhausen δεν είναι απύσχα, αφού υπάρχουν περιπτώσεις που η Μέδουσα απεικονίζεται να χρησιμοποιεί τόξο, στοιχείο που δεν συναντάται σε καμία απεικόνιση ή φιλολογική περιγραφή πριν το 1981. Σε 20 τίτλους (πλήθος που αντιστοιχεί στο 9% του συνόλου των σχετικών παιχνιδιών), η Γοργόνα παρουσιάζεται ως ασώματος κεφαλή, συνήθως με φίδια στα μαλλιά, συχνά ιπτάμενη και σε πολλές περιπτώσεις με τα μάτια της να εκπέμπουν μια μορφή ακτίνων λέιζερ που απειλεί να πετρώσει τον χαρακτήρα που ελέγχει ο παίκτης, ενώ σε ένα παιχνίδι γίνεται όπλο στα χέρια του. Στην κατηγορία αυτή εντάσσονται και ορισμένα παιχνίδια στα οποία το γοργόνειο συνιστά ζωγραφική λεπτομέρεια είτε στη διαδραστική επιφάνεια της εφαρμογής, είτε στον διάκοσμο του χώρου όπου κινούνται οι εικονικοί χαρακτήρες. Σε άλλα 20 τέλος παιχνίδια (πλήθος που επίσης αντιστοιχεί στο 9% του συνολικού αριθμού των παιχνιδιών που συμπεριλήφθηκαν στην ανάλυση) το κάτω μέρος από το σώμα της παραμένει απροσδιόριστο (δεν ξεχωρίζουν δηλαδή αρκετά καθαρά τα άκρα της ή παραμένουν κρυμμένα σε σκιές) ή παίρνει άλλες μορφές. Ανάμεσα σε αυτές συναντάται η Μέδουσα ως θαλάσσια γοργόνα, ως τετράποδο ζώο ή και αρπακτικό πτηνό, περίπτωση στην οποία παραπέμπει περισσότερο σε μυθική άρπυια. Ως πλέον παγιωμένα χαρακτηριστικά της Μέδουσας στον κόσμο των ψηφιακών παιχνιδιών, αναδεικνύονται τα φιδίσια της μαλλιά και η θανατηφόρα ματιά της, που πετρώνει όποιον την κοιτάζει (Γράφημα 3).



**Γράφημα 3.** Τρόπος απεικόνισης του σώματος των Γοργόνων στα ψηφιακά παιχνίδια

Μια συνδυασμένη ανάλυση του τόπου παραγωγής των εν λόγω εφαρμογών και του τρόπου παρουσίασής τους, αποκαλύπτει ότι η Μέδουσα παρουσιάζεται οφειόποδη πολύ συχνότερα του μέσου όρου στις αμερικανικές παραγωγές απ' ό,τι στις σχετικές ευρωπαϊκές και ιαπωνικές. Συγκεκριμένα, στους αμερικανικής παραγωγής τίτλους οι εμφανίσεις της με φιδίσινα ουρά κλίνουν συντριπτικά υπέρ του μοντέλου Harryhausen με την αναλογία απεικόνισης με ουρά φιδιού προς απεικόνιση με ανθρώπινα άκρα να είναι 54 προς 15 (σχεδόν τετραπλάσια και συγκεκριμένα με λόγο 3,60), ενώ στους ευρωπαϊκής (17/15) και τους ιαπωνικής (36/30) παραγωγής τίτλους, η συγκεκριμένη αναλογία απεικόνισης παρουσιάζεται ισορροπημένη (1,13 και 1,20 αντίστοιχα) (Γράφημα 4). Φαίνεται επίσης ότι οι επιρροές των Ιαπώνων προγραμματιστών παρουσιάζουν μεγαλύτερη ποικιλία γενικώς, καθώς είναι αυτοί που ως επί το πλείστον έχουν απεικονίσει την Μέδουσα ως ασώματο κεφαλή, αποδεικνύονται περισσότερο δημιουργικοί και ευέλικτοι στην παραγωγή φανταστικών οντοτήτων<sup>13</sup> ενώ σε ορισμένους τίτλους έχουν αναδείξει και την αισθησιακή πλευρά της Μέδουσας<sup>14</sup>.

<sup>13</sup> Είναι χαρακτηριστικό ότι στο ιαπωνικής παραγωγής παιχνίδι *Brave Frontier* (A-Lim, 2013), ο χαρακτήρας *Medusa* αποδίδεται ως γυναίκα με φίδια στα μαλλιά και ανθρώπινα πόδια, ενώ παράλληλα εντοπίζεται και χαρακτήρας με το όνομα *Gorgon* που επίσης έχει φίδια στα μαλλιά αλλά ουρά φιδιού, ενώ ορισμένες παραλλαγές τους έχουν ονόματα όπως *Zahhak*, *Lulujann*, κ.ά.

<sup>14</sup> Σχετικά μπορεί να αναφερθούν οι τίτλοι *Strip Fighter II* (Games Express, 1993), *Sexy Parodius* (Konami, 1996), *Monster Girl Quest!* (Torotoro Resistance, 2011) και *Fate / Grand Order* (Delightworks, 2015).



**Γράφημα 4.** Αναλογία απεικόνισης των Γοργόνων με ουρά φιδιού /με πόδια κατά τόπο παραγωγής

Τα παραπάνω δεδομένα επιτρέπουν να εξαχθεί με σχετική ασφάλεια το συμπέρασμα ότι η επίδραση του έργου του Ray Harryhausen στην απεικόνιση της Μέδουσας στα νέα μέσα και τα ηλεκτρονικά παιχνίδια ειδικότερα, στάθηκε πολύ σημαντική: Το μοντέλο που δημιούργησε για τις ανάγκες του *Clash of the Titans* (Davies, 1981) οδήγησε στο να ανατραπεί μια σχετικά συνεπής πορεία 2.500 χρόνων εξανθρωπισμού του παρουσιαστικού της και η Γοργόνα πιθανόν να κυριαρχήσει στο συλλογικό φαντασιακό των νέων γενεών του δυτικού κόσμου (ιδιαίτερα δε στις Ηνωμένες Πολιτείες) ως τερατόμορφο πλάσμα με σώμα φιδιού.

### Μια πρόταση για πρωτογενή έρευνα και η σχετική τυπολογία

Η παραπάνω υπόθεση θα άξιζε να εξεταστεί αν μπορεί να στηριχθεί από τα δεδομένα πρωτογενούς έρευνας: Από τη στιγμή που τα σχολικά συγγράμματα δεν επηρεάζουν τις αντιλήψεις των μαθητών σχετικά με το σώμα της μυθικής Μέδουσας<sup>15</sup>, κατάλληλα διαμορφωμένα ερωτηματολόγια απευθυνόμενα σε φοιτητές (καθώς τα θέματα του αποκεφαλισμού και του βιασμού κρίνονται ακατάλληλα για ανηλίκους), θα ήταν δυνατό να φανερώσουν τη μορφή με την οποία την προσλαμβάνουν οι νέοι στην Ελλάδα του 21ου αιώνα, ώστε να διαπιστωθεί το μέγεθος των σχετικών επιρροών. Επιχειρώντας την καταγραφή μιας βασικής τυπολογίας που μπορεί να αξιοποιηθεί για τον σκοπό αυτό, οι επικρατέστεροι τύποι Γοργόνας στο συλλογικό φαντασιακό των Ελλήνων της σύγχρονης εποχής, υποστηρίζεται ότι είναι οι ακόλουθοι τέσσερις:

α. Ο «αρχετυπικός». Έχει τη μορφή γοργονείου, μιας κομμένης δηλαδή κεφαλής με φίδια στα μαλλιά, που άλλοτε αποδίδεται με χαρακτηριστικά όμορφης γυναίκας και άλλοτε ως απειλητικό τέρας. Ως σύμβολο έχει τις ρίζες του στην προϊστορία -η Λαζάρου (2021) αναφέρεται σε σχετικές μάσκες που χρονολογούνται περί το 5.000 π.Χ.-, ενώ στη σύγχρονη εποχή διατηρεί διακοσμνητική αξία, καθώς συναντάται σε ρουχισμό και αντικείμενα καθημερινής χρήσης (τσάντες, πορτοφόλια, θήκες κινητών τηλεφώνων), έχοντας παγιωθεί ως εμπορικό σήμα του οίκου μόδας Versace. Εμφανίζεται στο 10% περίπου των βιντεοπαιχνιδιών που αναφέρονται στη Μέδουσα, διαθέτοντας ποικίλους ρόλους ως τμήμα αρχιτεκτονικού διακόσμου, όπλο στη διάθεση του παίκτη, ιπτάμενη κεφαλή που στέλνει ακτίνες με το βλέμμα της, κ.ο.κ.

<sup>15</sup> Η μοναδική παρουσία του μύθου της Μέδουσας σε σχολικό εγχειρίδιο, είναι στην *Ιστορία της Γ' Δημοτικού* (Μαϊστρέλλης et al., 2021, σ. 136). Εκεί, και σε δύο μόλις σειρές κειμένου, γίνεται αναφορά στη δύναμη που η τρομερή γυναίκα είχε να πετρώνει όποιον την αντίκριζε.

β. Ο «κλασικός». Αποδίδεται με πρόσωπο και σώμα γυναίκας και διαθέτει ανθρώπινα κάτω άκρα, φίδια στα μαλλιά και σπανιότερα φτερά. Πρόκειται για τον πλέον διαδεδομένο τύπο Γοργόνας κατά την αρχαιότητα, αφού συναντάται στη συντριπτική πλειοψηφία των έργων της ελληνικής, ρωμαϊκής και αναγεννησιακής τέχνης που απεικονίζουν τον μύθο της Μέδουσας. Υποστηρίζεται από σύγχρονους καλλιτέχνες όπως ο Luciano Garbati, η δημιουργία του οποίου συνέδεσε τη Μέδουσα με το κίνημα #meToo, εμφανίζεται σε κινηματογραφικές παραγωγές, στα νέα μέσα, στο 50% περίπου των παιδικών βιβλίων που αναφέρονται στον σχετικό μύθο και στο 30% περίπου των σχετικών βιντεοπαιχνιδιών.

γ. Ο «νεοελληνικός». Αυτός ο τύπος της μυθικής Γοργόνας απεικονίζεται με ουρά ψαριού, γυμνό στήθος, όμορφο πρόσωπο και σπανιότερα με φίδια στα μαλλιά ή φτερά. Τα σχετικά δείγματα από την αρχαϊκή τέχνη είναι ελάχιστα, ενώ στη σύγχρονη εποχή η Γοργόνα-ψάρι συναντάται στη λογοτεχνική παραγωγή -για παράδειγμα, ο Καρκαβίτσας (1899) παρουσιάζει τη θαλάσσια γοργόνα ως εξέλιξη της μυθικής, ενώ άλλοι δημιουργοί όπως ο Σεφέρης διαχωρίζουν τα δύο πλάσματα (βλ. Αντωνίου, 1981)-, σε θεατρικές παραστάσεις (π.χ. *Περσέας και Ανδρομέδα* της Κάρμεν Ρουγγέρη), σε μικρό ποσοστό παιδικών βιβλίων σχετικών με τη Μέδουσα (κάτω του 10%), σε περιορισμένες ιστοσελίδες και ελάχιστα (κοντά στο 1% του συνόλου) βιντεοπαιχνίδια. Το γεγονός ωστόσο ότι το θαλάσσιο πλάσμα έχει διατηρήσει το όνομα Γοργόνα, είναι πιθανό να το συνδέει στη φαντασία των σύγχρονων ελληνόφωνων πληθυσμών με τον αρχαίο μύθο.

δ. Ο «αμερικανικός». Στον τύπο αυτό, η μυθική Μέδουσα απεικονίζεται ως δρακόντισσα με ουρά φιδιού, γυμνό στήθος και συχνά τόξο. Πρόκειται για το μοντέλο που δημιουργήθηκε πριν από 40 χρόνια από τον Ray Harryhausen για τις ανάγκες της ταινίας *Clash of the Titans* (Davies, 1981). Στη σύγχρονη εποχή συναντάται σε κινηματογραφικές και τηλεοπτικές παραγωγές και παρουσιάζεται ιδιαίτερα δημοφιλής στα νέα μέσα, όπου εμφανίζεται να έχει επηρεάσει ακόμα και νεαρούς Έλληνες αρχαιολόγους που αναπαράγουν τη συγκεκριμένη της εκδοχή στο ευρύ κοινό. Στα ψηφιακά παιχνίδια αποτελεί τον επικρατέστερο τύπο, καθώς εμφανίζεται σε πάνω από τους μισούς (51%) τίτλους που έχουν κυκλοφορήσει συνολικά.

Μια έρευνα που θα στηρίζεται στα παραπάνω δεδομένα πιστεύεται ότι μπορεί να οδηγήσει σε σημαντικά συμπεράσματα, επαληθεύοντας τη σημασία του μοντέλου Harryhausen για την εικόνα της Μέδουσας στο φαντασιακό των νέων γενεών του δυτικού κόσμου και φωτίζοντας το ψηφιακό παιχνίδι ως φορέα του λαϊκού πολιτισμού του 21ου αιώνα.

## Βιβλιογραφία

- Αντωνίου, Χ. (1981). *Ο κόσμος της γοργόνας: θέματα και μορφές της λαϊκής παράδοσης στο έργο του Σεφέρη (ερμηνευτική προσέγγιση)*. ΕΛΙΑ.
- Βαλασιάδης, Ε. (2022). *Λαϊκός πολιτισμός, ψηφιακό παιχνίδι και η συμβολή τους στην ενίσχυση της τοπικής συνείδησης των μαθητών δημοτικού του Δήμου Γαλατσίου [Διδακτορική διατριβή]*. Πανεπιστήμιο Αιγαίου. Σχολή Ανθρωπιστικών Επιστημών. Τμήμα Παιδαγωγικό Δημοτικής Εκπαίδευσης.
- Ελληνική Μυθολογία. (1986). *Τόμος 2-Οι Θεοί*. Εκδοτική Αθηνών.
- Grimal, P. (1991). *Λεξικό της Ελληνικής και Ρωμαϊκής Μυθολογίας* (Β. Άτσαλος, μτφ.). University Studio Press.
- Καράγιωργα, Θ. Γ. (1965). *Λακωνικά Γοργόνεια*. Υπηρεσία Αρχαιοτήτων και Αναστηλώσεως.
- Καρκαβίτσας, Α. (1899). *Λόγια της πλώρης*. Εστία.
- Κατσαδώρας, Γ. (2017). Σύγχρονες μεταπλάσεις των παραμυθιών των αδελφών Grimm. Παιχνίδια ρόλων και υπολογιστών. Στο Μ.Γ. Μερακλής, Γ. Παπαντωνάκης, Χ. Ζαφειρόπουλος, Μ.

- Καπλάνογλου, Γ. Κατσαδώρας (επιμ.) *Το παραμύθι από τους αδελφούς Grimm στην εποχή μας. Διάδοση και μελέτη* (σσ. 763-772). Gutenberg.
- Λαζάρου, Α. (2021). *Διαχρονική μελέτη της Γοργούς/Μέδουσας στον Ελλαδικό χώρο έως την ύστερη αρχαιότητα* [Διδακτορική διατριβή], Πανεπιστήμιο Πελοποννήσου. Σχολή Ανθρωπιστικών Επιστημών και Πολιτισμικών Σπουδών. Τμήμα Ιστορίας, Αρχαιολογίας και Διαχείρισης Πολιτισμικών Αγαθών.
- Μαϊστρέλλης, Σ., Καλύβη, Ε., & Μιχαήλ, Μ. (2021). *Ιστορία. Από τη Μυθολογία στην Ιστορία. Γ' Δημοτικού*. Ινστιτούτο Τεχνολογίας Υπολογιστών και Εκδόσεων «Διόφαντος».
- Φριτζίλας, Σ. (2010). *Χθόνια Γοργόνα. Ο μύθος στην ελληνική κεραμική*. Φύλλα.
- Amidi, A. (2015, Nov. 24). Lauren Faust No Longer Directing 'Medusa' at Sony Pictures Animation. *Cartoon Brew*. <https://www.cartoonbrew.com/feature-film/lauren-faust-no-longer-directing-medusa-sony-pictures-animation-exclusive-122954.html>
- Asma, S. (2009). *On Monsters. An Unnatural History of Our Worst Fears*. Oxford University Press.
- Burkert, W. (1987). *Oriental and Greek mythology: the meeting of parallels*. In J. Bremmer (ed.) *Interpretations of Greek Mythology* (pp. 10-40). Routledge Revivals.
- Christesen, P., & Machado, D. (2010). Video games and classical antiquity. *Classical World*, 104(1), 107-110.
- Cixous, H. (1975). The laugh of the Medusa. *Feminisms Redux: An Anthology of Literary Theory and Criticism*, 416-431.
- Clare, R. (2021). *Ancient Greece and Rome in Videogames: Representation, Player Processes, and Transmedial Connections*. Bloomsbury Academic.
- Frothingham, A. (1911). Medusa, Apollo and the Great Mother. *Archaeological Institute of America*, 15, 349-377.
- Furtwängler, A. (1884). Gorgo. In W. Roscher (ed.). *Ausführliches Lexikon der Griechischen und Römischen Mythologie* (pp. 1695-1717). Georg Olms Verlag.
- Gilmore, D. D. (2003). *Monsters: Evil beings, mythical beasts, and all manner of imaginary terrors*. University of Pennsylvania Press.
- Gloyn, L. (2019). *Tracking Classical Monsters in Popular Culture*. Bloomsbury Publishing.
- Goodenough, E. (2002). Foreword. In D. Sobel, *Children's special places: Exploring the role of forts, dens, and bush houses in middle childhood* (pp. vii-xv). Wayne State University Press.
- Hölscher, T. (2011). Myths, images, and the typology of identities in early Greek art. In E. S. Gruen (ed.) *Cultural identity in the ancient Mediterranean* (pp. 47-65). Getty Publications.
- Hopkins, C. (1934). Assyrian elements in the Perseus-Gorgon story. *American Journal of Archaeology*, 38(3), 341-358.
- Howe, T. P. (1954). The origin and function of the Gorgon-head. *American journal of archaeology*, 58(3), 209-221.
- Ions, V. (1997). *Mythology*. Hamlyn.
- Jooste, D. (2017-18). The Gorgons: An analysis of Greek ceramic art. *Corvus The Journal of the Carleton University Classics Society*, 8, 66-76.
- Martínez Fabre, M.P., & Mateu, F. (2019). *In a Stranger Field. Studies of Art, Audiovisuals and New Technologies in Fantasy, SciFi and Horror Genres*. Association of Development and Dissemination of the Fantastic Gender "Black Unicorn".
- Newzoo Global Games Market Report. (2021). <https://newzoo.com/products/reports/global-games-market-report/>
- Nilsson, M. P. (1932). *The Mycenaean Origin of Greek Mythology*. Cambridge University Press.
- Rose, H. J. (1928). *Greek Mythology-A Handbook of Greek Mythology, including its Extension to Rome*. Methuen and Co.
- Topper, K. (2007). Perseus, the maiden Medusa, and the imagery of abduction. *Hesperia: The Journal of the American School of Classical Studies at Athens* 76, 73-105.

- Toscano, M. (2016). Medusa and Perseus, and the Relationship Between Myth and Science. In: S. Goffredo S. & Z. Dubinsky (eds) *The Cnidaria, Past, Present and Future*. Springer. [https://doi.org/10.1007/978-3-319-31305-4\\_50](https://doi.org/10.1007/978-3-319-31305-4_50)
- Wundt, W. M. (1919). *Völkerpsychologie: Eine Untersuchung der Entwicklungsgesetze von Sprache, Mythos und Sitte*, 3. W. Engelmann.

## Πηγές

- Αθήναιος ο Ναυκρατίτης. *Δειπνοσοφισταί*.  
 Αισχύλος. *Προμηθέας Δεσμώτης*.  
 Απολλόδωρος. *Βιβλιοθήκη*.  
 Δάντης. *Κόλαση*.  
 Διόδωρος Σικελιώτης. *Ιστορική Βιβλιοθήκη*.  
 Ευριπίδης. *Ίων*.  
 Giardino, J. (n.d.) *Clash of the Titans: Medusa* [Video File]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=1zdeFNY-5zY>
- ΗΣίοδος. *Θεογονία*.  
 Hyginus. *Fabulae*. PHI Latin Texts <https://latin.packhum.org/loc/1263/1/0#69>  
 Νεώτερον Εγκυκλοπαιδικόν Λεξικόν «Ηλίου». (1945). *Γοργώ*. Τόμος Ε΄.  
 Οβίδιος. *Περί Μεταμορφώσεων*.  
 Όμηρος. *Οδύσσεια*.  
 Όμηρος. *Ιλιάς*.  
 Πίνδαρος. *Επίνοι*.  
 Πλίνιος ο πρεσβύτερος. *Naturalis Historia*.  
 Πώς ένα άγαλμα της Μέδουσας έγινε σύμβολο του κινήματος #MeToo (2020, Οκτ 16). *Ozon*. <https://el.ozonweb.com/lifestyle/news/medousa-new-york-metoo>
- The Mythologist. (n.d.). Η Μέδουσα Έπεσε Θύμα Βιασμού και Σήμερα Γίνεται Σύμβολο! Ελληνική Μυθολογία [Video]. *YouTube*. [https://www.youtube.com/watch?v=4wO5erVGRR4&ab\\_channel=TheMythologist](https://www.youtube.com/watch?v=4wO5erVGRR4&ab_channel=TheMythologist)
- Warner Bros. Entertainment. (n.d.) *Clash of the Titans-Medusa*-Warner Bros. Entertainment [Video]. *YouTube*. <https://www.youtube.com/watch?v=Tate4XdpYo8>

## Κινηματογραφικές ταινίες, τηλεοπτικές σειρές και ψηφιακά παιχνίδια

- A-Lim. (2013). *Brave Frontier* [Video Game]. Gumi.
- AlienTrap. (2015). *Apotheon* [Video Game]. AlienTrap.
- Angband development team. (1990). *Angband* [Video Game]. <http://angband.github.io/angband/>
- Atlus. (1994). *Shin Megami Tensei II* [Video Game]. Atlus.
- Buck, S. (Creator) (2017). *Inhumans* [Tv Series]. ABC.
- Burton, T. (Director) (2016). *Miss Peregrine's Home for Peculiar Children* [Film]. Chernin Entertainment, Tim Burton Productions, TSG Entertainment, Scope Pictures, St. Petersburg Clearwater, Film Commission, Ingenious.
- Capps, J., Murphy, J., & Overman, H. (Creators) (2013-2015). *Atlantis: The Legend Begins* [Tv Series]. BBC One.
- Chaffey, D. (Director). (1963). *Jason and the Argonauts* [Film]. Morningside Productions.
- Chronic Reality. (2007). *Sallywag: In the Lair of the Medusa* [Video Game]. Shrapnel Games.
- Clements, R. & Musker, J. (1997). *Hercules* [Film]. Walt Disney Pictures.
- Columbus, C. (Director) (2010). *Percy Jackson & the Olympians: The Lightning Thief* [Film]. Fox 2000 Pictures.

- Davis, D. (Director). (1981). *Clash of the Titans* [Film]. MGM.
- De Martino, A. (Director) (1963). *Perseo l'invincibile* [Film]. Emo Bistolfi.
- Delightworks. (2015). *Fate /Grand Order* [Video Game]. Aniplex.
- Elder Game. (2021) *Project: Gorgon* [Video Game]. Elder Game.
- Eurocom. (1997). *Disney's Hercules* [Video Game]. Disney Interactive Studios.
- Firaxis. (2004). *Sid Meier's pirates!* [Video Game]. Atari.
- Fisher, T. (Director) (1964). *The Gorgon* [Film]. Hammer Film Productions.
- Games Express. (1993). *Strip Fighter II* [Video Game]. Games Express.
- Guru Games. (2016). *Medusa's Labyrinth* [Video Game]. Guru Games.
- Howarth, B. (1983). *Mysterious Adventure #9: Perseus and Andromeda* [Video Game]. Digital Fantasia.
- Jinsei Game* [Video Game]. (1995). Takara.
- Jupiter. (2013). *Pictlogica Final Fantasy* [Video Game]. Square Enix.
- Konami. (1996). *Sexy Parodius* [Video Game]. Konami.
- Λαζόπουλος, Γ. (Director) (1998). *Μέδουσα* [Film]. Stone Productions.
- Leterrier, L. (Director) (2010). *Clash of the Titans* [Film]. Legendary Pictures, The Zanuck Company, Thunder Road Pictures.
- McKay, C. (Director) (2017). *The Lego Batman Movie* [Film]. Warner Animation Group, DC Entertainment, RatPac Entertainment, Lego System A/S, Lin Pictures, Lord Miller Productions, Vertigo Entertainment, Animal Logic.
- Orange Cherry Software. (1997). *Talking Cloze Technique: Greek Mythology* [Video Game]. Orange Cherry Software.
- Pal, G. (Director) (1964). *7 Faces of Dr. Lao* [Film]. George Pal.
- Rare. (2018). *Sea of Thieves* [Video Game]. Xbox Game Studios.
- Reitherman, W., Lounsbery, J., & Stevens, A. (Directors) (1977). *The Rescuers* [Film]. Walt Disney Productions.
- Santa Monica Studio. (2007). *God of War II* [Video Game]. Sony Computer Entertainment.
- Santa Monica Studio. (2013). *God of War: Ascension* [Video Game]. Sony Computer Entertainment.
- Starbyte Software. (1989). *Rings of Medusa* [Video Game]. Starbyte Software.
- Torotoro Resistance. (2011). *Monster Girl Quest!* [Video Game]. Torotoro Resistance.
- Williams, C., & Tapert, R. (1995-1999). *Hercules: The Legendary Journeys* [Tv Series]. MCA TV, Universal Television Enterprises, Studios USA Television Distribution.