



## O PAI TEMPO EM NOVOS TEMPOS: A FIGURA DE SATURNO DESDE O BARROCO ATÉ A *CULTURA POP*

*Father Time in new times: the figure of saturn from baroque to pop culture*

*El Padre Tiempo en nuevos tiempos: la figura de saturno desde el barroco hasta la cultura pop*

Lucas Cavalcante de Barros<sup>1</sup>

**Resumo:** Este artigo se baseia em Panofsky e Barba para traçar um panorama que explora as raízes mitológicas do titã Saturno e sua transformação na figura do Pai Tempo em pinturas do período Barroco. Após isto, reconhece como representações do titã na *Cultura Pop* adicionam novos elementos ao personagem ou herdam características do Barroco. Por fim, apoiado nos estudos de recepção da antiguidade de Hardwick, busca-se apontar como a reinterpretação de signos da antiguidade ocorre em diversas culturas ao longo dos séculos, gerando um potencial educacional. Tal potencialidade baseia-se em Paulo Freire, ao reconhecer o aluno consumidor da *Cultura Pop* como possuidor de conhecimentos próprios, e a interação com filmes e jogos como alinhada à abordagem triangular de Ana Mae Barbosa.

**Palavras-chave:** Mitologia. Cultura Pop. Pai Tempo. Educação. Saturno.

**Abstract:** This article bases itself on Panofsky and Barba to provide an overview that explores the mythological roots of the Titan Saturn and his transformation into Father Time in Baroque paintings. It then explores how representations of the Titan in *Pop Culture* add new elements to the character or inherit Baroque characteristics. Finally, supported by Hardwick's reception studies of antiquity, it seeks to highlight how the reinterpretation of ancient symbols occurs in various cultures over the centuries, generating a potency for education. This potential is based on Paulo Freire, by recognizing the student who consumes *Pop Culture* as owner of his own knowledge, and the interaction with films and games as aligned with the triangular approach of Ana Mae Barbosa.

**Keywords:** Mythology. Pop Culture. Father Time. Education. Saturn.

**Resumen:** Este artículo se basa en Panofsky y Barba para trazar un panorama que explora las raíces mitológicas del Titán Saturno y su transformación en Padre Tiempo en la pintura Barroca.

---

<sup>1</sup> Educador e artista visual graduado em Artes Visuais (Bacharelado e Licenciatura) pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (IART/UERJ). Mestrando em História da Arte, Patrimônio e Cultura Visual pela Faculdade de Letras da Universidade do Porto (FLUP). E-mail: mslucasb@gmail.com; Lattes: <https://lattes.cnpq.br/4268333615751396>; Orcid iD: <https://orcid.org/0009-0007-8614-5479>.

Adelante, explora cómo las representaciones del Titán en la *Cultura Pop* añaden nuevos elementos al personaje o heredan características Barrocas. Finalmente, con el apoyo de los estudios de recepción de la antigüedad de Hardwick, busca destacar cómo la reinterpretación de símbolos antiguos ocurre en diversas culturas a lo largo de los siglos, generando potencial educativo. Este potencial se basa en Paulo Freire, quien reconoce al estudiante consumidor de *Cultura Pop* como poseedor de su propio conocimiento, y la interacción con películas y videojuegos que se alinea con el enfoque triangular de Ana Mae Barbosa.

**Palabras clave:** Mitología. Cultura pop. Padre Tiempo. Educación. Saturno.

## Introdução

A *Cultura Pop* envolve constantemente o ambiente social e digital através de milhares de metafóricos braços midiáticos, ramificando sua presença no cotidiano através de propagandas, algoritmos, *merchandising*, assuntos de conversas, etc. Sua abrangência e alcance convêm um grande potencial para educação artística, debates e análises sobre as metamorfoses iconográficas de símbolos e signos desde a antiguidade até suas abordagens e adaptações contemporâneas.

Como exemplo de tal, este texto aborda as iconografias do Pai Tempo. Esta figura proeminente do período Barroco personifica a temporalidade e possui raízes que remontam ao antigo mito greco-romano do titã Saturno,<sup>2</sup> entidade associada à agricultura e à passagem do tempo. Em períodos mais atuais, em mídias como filmes e *videogames*, esse ser mitológico pode tanto herdar elementos do Pai Tempo ou do mito original quanto apresentar novas significações em forma de uma figura antagônica selvagem, maligna e destrutiva.

Buscando abordar essa mutabilidade, inicia-se a seguir um percurso que tem foco em como se deram as transformações de Saturno/Pai Tempo ocorridas ao longo de diferentes épocas. Para isto, a metodologia utilizada consiste em uma reflexão teórica baseada em revisão bibliográfica que se divide em quatro seções: o mito; o caminho e contexto da transformação de Saturno em Pai Tempo durante o período Barroco em Roma; as facetas do titã do tempo em mídias contemporâneas; por fim, como essa conexão entre o passado e contemporaneidade podem formar uma linha cronológica útil para educação em História da Arte. Esse percurso é complementado por imagens, em prol de denotar as mudanças e semelhanças iconográficas das personificações temporais relacionadas a Saturno.

---

<sup>2</sup> Optou-se por usar a nomenclatura romana do titã. A questão das variações de nomes da entidade serão abordadas mais à frente neste artigo.

A primeira seção consiste em uma breve apresentação do mito de Saturno apoiado em Cavendish (1995) e Bullfinch (2014). A segunda baseia-se na abordagem de Panofsky (1972), que identifica características principais do Pai Tempo no Barroco, bem como seu uso como alegoria, e defende que estas resultam de reinterpretações de diferentes figuras temporais mitológicas.

A obra de Barba (2008) complementa essa análise, focando em como a figura romana de Saturno se formou: sua nomenclatura, iconografia, e contextos de seu culto na Roma antiga, bem como elementos antigos reaproveitados pela arte romana do século XVII. Para exemplificar o personagem mitológico no período Barroco, são trazidos quadros do pintor Nicolas Poussin, cuja obra também é analisada por Panofsky, e evidencia a faceta alegórica de Saturno enquanto Pai Tempo.

Após esta seção estabelecer as iconografias basilares da figura mitológica, articula-se com as obras de Barthes (2009) e Eco (1978) a mutabilidade de signos a partir do momento que entram em contato com variados recortes populacionais e temporais. Baseando-se nessa mudança sónica, este artigo apresenta exemplos do titã em *videogames* e filmes da *Cultura Pop*, apontando como tais exemplos trazem novos elementos, funções e significações que abandonam a faceta alegórica do Pai Tempo, mas que ainda assim também podem carregar elementos iconográficos deste.

Através dessa dinâmica de ressignificação e reinterpretação entre iconografias passadas e atuais, defende-se a existência de uma busca ao longo de diferentes épocas e sociedades por uma legitimidade baseada em apropriações da cultura da Grécia Antiga. Este apontamento se apoia nos estudos de recepção dos clássicos da antiguidade tais quais presentes na obra de Hardwick (2003), em colaboração com Mitchell (2011) e Iacomini (2024), que defendem que essas apropriações demonstram intenções politizadas, que podem ser observadas até mesmo em obras da atualidade.

Tal elo entre antiguidade e atualidade é base para uma abordagem de arte-educação que busca se alinhar à Paulo Freire (2004) e Ana Mae Barbosa (1998). Essa abordagem pretende enxergar a *Cultura Pop* como uma forma de conhecimento que o indivíduo carrega com si a partir de sua vivência. A experiência com o *Pop* está além da simples interação com uma mídia, pois ela se baseia em uma lógica capitalista que pretende envolver o indivíduo no que pode ser equiparado com etapas da abordagem triangular do processo educacional de Ana Mae.

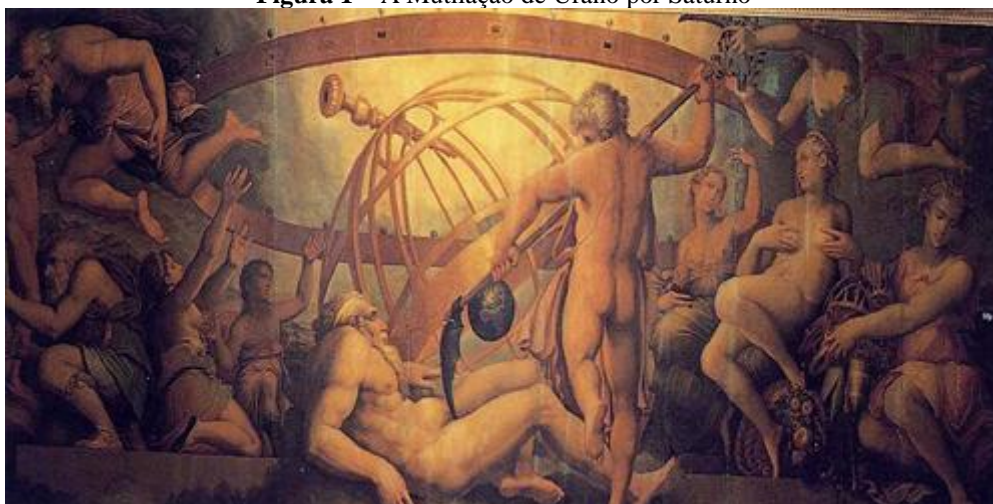
Através destas seções, este texto defende que analisar a figura de Saturno desde o Barroco até a *Cultura Pop* exemplifica uma possibilidade de ensino de História da Arte. Essa perspectiva conecta diferentes períodos da humanidade e suas formas de pensar, trazendo essa conexão de forma palpável e reconhecível para quem tiver contato com o titã em mídias atuais.

### Saturno, o devorador

Conta-se, na mitologia greco-romana, que Saturno era o mais jovem dos 12 titãs. Estes constituíam a primeira geração de divindades, filhos das entidades primordiais Gaia (a mãe terra) e Urano (o pai céu). Também associados à regência sobre elementos da natureza, cada titã possuía seu domínio; Saturno seria a divindade associada ao ciclo da agricultura, motivo pelo qual lhe é atribuída a posse de uma foice, instrumento agrícola, e a passagem do tempo.

Apoiado por sua mãe, Saturno rebelou-se contra seu próprio pai. Armado com sua foice, ele castrou e destronou seu progenitor (Figura 1), iniciando a Era de Ouro mitológica, comandada pelo próprio Saturno como líder, juntamente à sua irmã e amante Reia como rainha e seus outros irmãos e irmãs. Contudo, o rei titã receberia uma profecia: haveria de sofrer o mesmo destino que infringiu a seu pai; seria destronado e destruído pelas mãos de uma de suas crianças. Temendo por seu reinado e incapaz de matar suas crianças, pois estas também eram divindades imortais, Saturno passa a engolir seus filhos por inteiro no momento em que nasciam; estes permaneciam vivos dentro do titã, mas incapazes de causar-lhe mal.

**Figura 1** – A Mutilação de Urano por Saturno



**Fonte:** Giorgio Vasari, século XVI.<sup>3</sup>

<sup>3</sup> Disponível em: [https://en.wikipedia.org/wiki/Cronus#/media/File:The\\_Mutilation\\_of\\_Uranus\\_by\\_Saturn.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Cronus#/media/File:The_Mutilation_of_Uranus_by_Saturn.jpg). Acesso em 15 ago. 2025.



Porém, mais uma vez um filho mais novo seria o responsável pela derrocada do pai. Quando nasceu Zeus, deus do trovão, do trovão e mais jovem da prole de Saturno, Reia o protegera. Ao invés de entregar seu bebê para ser devorado, entregou uma pedra coberta por panos à seu consorte e escondeu a criança. O pequeno Zeus escapou do destino que seus outros irmãos e irmãs tiveram e cresceu para poder desafiar o pai.

Fazendo Saturno beber uma poção que o fez vomitar seus filhos engolidos, Zeus libertou seus irmãos e irmãs, e assim se iniciava a Titanomaquia, a grande guerra entre deuses e titãs, que resultou na derrota da antiga geração e na ascensão de Zeus ao trono de rei dos deuses. Saturno também era um ser imortal, portanto não poderia ser assassinado. Seu destino então foi ser esquartejado em pedaços (ato que o enfraquece, mas não o mata) e estes pedaços arremessados ao Tártaro, um abismo de escuridão de onde o titã não poderia escapar.

**Figura 2** – Pélica (vaso) de terracota retratando Reia entregando uma pedra para Saturno



**Fonte:** *Metropolitan Museum of Art*. Data estimada: século 5 a.C.<sup>4</sup>

Rebelde, tirano, grande líder, consumidor de vida, pai, antagonista. A partir desse mito pode-se observar as bases de muitos dos aspectos que serão marcantes para a formulação da figura de Saturno na forma de Pai Tempo e nas representações mais contemporâneas do titã. A

<sup>4</sup>Disponível em: <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/247308>. Acesso em 15 ago. 2025.

seguir, tal formulação será abordada dentro do contexto do auge do período artístico do século XII, o Barroco, defendido aqui como um dos pilares para as abordagens contemporâneas de Saturno enquanto personagem. Juntamente a isto, serão trazidos alguns dos aspectos da transformação de Saturno para figura associada ao tempo e sua formação como Pai Tempo, bem como elementos iconográficos que fazem parte de tal formação. Isto se dá em prol da compreensão da mutabilidade da figura mitológica de acordo com o contexto da sociedade pela qual está sendo reinterpretado.

### Herdeiros da mitologia clássica

Nenhum período foi tão obcecado pela amplitude e profundidade, horror e sublimidade do conceito de tempo como o Barroco, época em que o homem se viu confrontado com o infinito como uma qualidade do universo, em vez de ser uma prerrogativa de Deus<sup>5</sup> (Panofsky, 1972, p. 92, tradução nossa).

Para entender a transição de Saturno para Pai Tempo, é preciso primeiro entender o contexto do Barroco. No século XVII, Roma era o grande epicentro artístico da Europa, reunindo artistas de várias origens, influências estilísticas e áreas de atuação, como arquitetura, literatura e pintura. Com a igreja católica no centro de seu poder, as formas artes presentes na cidade buscavam também demonstrar que a Roma cristã era a sucessora digna e lógica da grandiosa Roma clássica. Em meio a essa conjuntura, e sucedendo o período Renascentista, a pintura barroca apresenta “desejo de solenidade e de esplendor efêmero” (Bauer, Prater, 2005, p. 8), utilizando de símbolos e figuras mitológicas com funções alegóricas para transmitir as mensagens dos temas de suas obras.

Dentre esses temas, fazia-se presente uma “consciência aguda da fragilidade dos laços terrenos” (Bauer, Prater, 2005, p. 8), o que pode ser observado no tipo de simbologia popular no período barroco durante os séculos XVI e XVII, dentre elas as características de um *memento mori* (lembre-se da morte).

Uma obra conter elementos de tal gênero significa que se fazem presentes signos que visam lembrar o espectador da efemeridade de sua existência, em um tom muitas vezes moralizante. Tais elementos advertem sobre a maneira como se porta em vida, pois o luxo,

---

<sup>5</sup> No original: “But no period has been so obsessed with the depth and width, the horror and the sublimity of the concept of time as the Baroque, the period in which man found himself confronted with the infinite as a quality of the universe instead of as a prerogative of God”.

riquezas e prazeres materiais são transitórios, destinados ao fim, e empalidecem perante a vida após a morte. Um alerta sobre o tempo estar passando e que tal passagem era essencial para a alma humana.

Neste contexto de herança da Roma clássica e reflexão sobre a passagem do tempo, a adoção da iconografia de Saturno para as alegorias barrocas se faz compreensível, considerando a importância da divindade, enquanto líder de uma Era de Ouro, para a civilização romana (Barba, 2008, p. 53). Seu domínio enquanto regente da colheita e agricultura lhe renderam um grande festival em sua homenagem, a Saturnália, festa de banquetes, ritos religiosos, jogos e feriados que se estendiam durante uma semana, sendo por vezes estendido (Leite, 2006, p. 103-107).

Naquela época, Cronos já era identificado em Roma há mais de um século como um grandioso deus local: Saturno, senhor das colheitas e da sementeira, que possuía um importante templo no Fórum desde os primeiros anos da República. Dizia-se que ele havia chegado à Itália (então chamada Ausonia) em épocas remotas e, acolhido pelo deus Jano, governou o Lácio a partir do Palatino (*Mons Saturnius*) em uma afortunada *Saturnia Regna*, dominada pela chegada da agricultura. Era fácil reelaborar o mito grego presumindo que foi Cronos quem, ao ser derrotado por Zeus, fugiu para a Itália e adotou o nome de Saturno<sup>6</sup> (BARBA, 2008, p. 53, tradução nossa).

Ainda a partir da relação entre o titã e Roma, o historiador da arte Miguel Ángel Elvira Barba (2008) vai além das artes plásticas, abordando a nomenclatura do titã e sua relação com o nome do próprio planeta Saturno. Tal relação abrange desde a visão sobre a figura do titã em si até seus comportamentos, domínios naturais e seu lugar nas ciências.

---

<sup>6</sup> No original: “Sin embargo, por esas fechas hacía ya más de un siglo que Crono había sido identificado en Roma con un grandioso dios local: Saturno, señor de los cultivos y de la siembra, que tenía un importante templo en el Foro desde los primeros años de la República. De él se decía que había llegado a Italia (entonces llamada Ausonia) en épocas remotas y que, recibido por el dios Jano, había gobernado el Lacio desde el Palatino (*Mons Saturnius*) en unos felices *Saturnia regna*, dominados por la llegada de la agricultura. Era fácil reelaborar el mito griego suponiendo que había sido Crono quien, al ser derrotado por Zeus, había huido a Italia y tomado el nombre de Saturno”.

Tendo lugar entre os deuses, mas também destronado por eles, Cronos-Saturno adquire, desde o fim do Helenismo e da República Romana, uma situação limítrofe muito particular, que se manifesta nos campos mais diversos: desde o século IV a.c. dava seu nome ao mais distante dos planetas conhecidos na antiguidade, e, portanto, ao último dos céus, o mais lento em sua rotação. Consequentemente, passa a reger o último dia da semana (ainda chamado *saturday* em inglês). Também domina o inverno, já que, em dezembro, os romanos celebram as Festas Saturnais. Seu caráter triste e taciturno, de um velho malvado e raivoso que foi humilhado e derrotado, manifesta-se em todas as ciências e disciplinas: na alquimia, simboliza o chumbo, o mais cinzento, menos lustroso e mais pesado dos metais; na medicina clássica, domina o humor negro ou biliar negro, cujo fruto é a melancolia; e, na teoria dos elementos, é geralmente associado à terra<sup>7</sup> (Barba, 2008, p. 55, tradução nossa).

Portanto, apesar de protagonizar uma história de violência e ser interpretado como uma figura de melancolia e crueldade, também adquiriu caráter de uma certa nobreza e reconhecimento de seu valor benéfico para o povo, o que pode ser observado em sua persona surgida no barroco: o Pai Tempo.

### O Pai Tempo em velhos tempos

O desenvolvimento da figura do Pai Tempo é instrutivo em dois aspectos. Ele evidencia a intrusão de características medievais em uma imagem a qual, à primeira vista, parece ter caráter puramente clássico e ilustra a conexão entre a mera 'iconografia' e a interpretação de significados intrínsecos ou essenciais.<sup>8</sup> (Panofsky, 1972, p. 93, tradução nossa).

Perante elementos artísticos para retratar o quão fugidia é a vida humana e o quão vã são suas vaidades e ganâncias perante a eternidade do pós-vida, o Saturno mitológico inspira a figura do Pai Tempo a partir do século XVII. Panofsky (1972) identifica esse personagem da arte Barroca como geralmente possuidor de asas e quase sempre estando nu. Seu atributo mais frequente no período é sua foice, porém, substituindo esta ou estando junto ao Pai Tempo,

---

<sup>7</sup> No original: “*Encuadrado entre los dioses, pero a la vez destronado por ellos, Crono-Saturno adquire, desde fines del Helenismo y de la República Romana, una situación limítrofe muy particular, que se manifiesta en los campos más diversos: ya desde el siglo iv a.C. daba su nombre al más remoto de los planetas conocidos en la Antigüedad, y por tanto al último de los cielos, el más lento en sus giros. En consecuencia, pasa ahora a regir el último día de la semana (aún llamado Saturday en inglés). También domina el invierno, ya que en diciembre celebran los romanos las fiestas saturnales. Y su carácter triste y taciturno, de malvado e iracundo viejo que ha sido humillado y vencido, se manifiesta en todas las ciencias y disciplinas: en la alquimia, simboliza el plomo, el más gris, menos brillante y más pesado de los metales; en la medicina clásica, domina el humor negro o biliar negro, cuyo fruto es la melancolía, y en la teoría de los elementos, se le suele vincular a la tierra*”.

<sup>8</sup> No original: “*The development of the figure of Father Time is instructive in two respects. It evidences the intrusion of mediaeval features into an image which, at first sight, seems to be purely classical in character, and it illustrates the connection between mere 'iconography' and the interpretation of intrinsic or essential meanings*”.



também são comuns elementos como ampulhetas, uma cobra ou dragão que morde o próprio rabo, uma carruagem puxada por seres draconianos ou o ciclo do zodíaco.

Barba (2008) reconhece essa relação entre criaturas draconônicas, ou serpentárias, e uma divindade temporal como algo que se dá através de associação de Saturno com um elemento advindo de outras culturas, mas que também representa o tempo: o ouroboros.

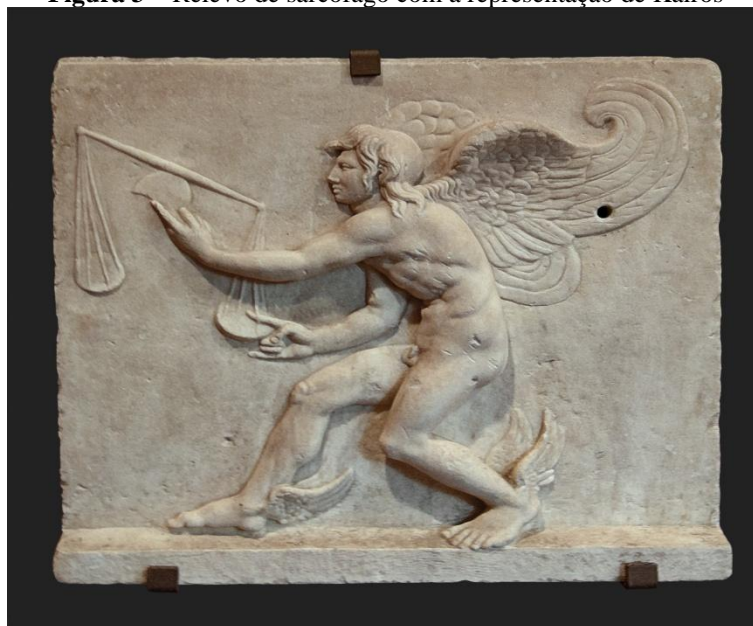
Este é, a princípio, uma serpente ou ‘dragão antigo’ que morde a própria cauda, e que simbolizou no Egito e Mesopotâmia o caráter cíclico e interminável do tempo. Por esta razão, Marciano Capela (século V d.c.) atribuiu o ouroboros a Saturno, deixando ao miniaturista românico que o imaginasse como um ‘dragão medieval’, monstro com patas difundido na Europa desde a época Carolíngia<sup>9</sup> (Barba, 2008, p. 55, tradução nossa).

Panofsky (1972) também aponta que a formação do Pai Tempo se dá a partir da reinterpretação e pseudomorfose simbólica de iconografias de outras entidades temporais mitológicas da grécia antiga, traçando-as em três principais influências: Kairós, Aion e Khronos. Kairós (Figura 3) era representado como um homem alado, com asas nas costas e nos pés, simbolizando sua velocidade. Sua imagem era a personificação da oportunidade, o momento oportuno, fugidío porém crucial da vida humana.

---

<sup>9</sup> No original: “*Es éste en principio una serpiente o ‘dragón antiguo’ que se muerde la cola, y que simbolizó en Egipto y Mesopotamia el carácter cíclico e interminable del tiempo. Por esta razón, Marciano Capela (siglo v d.C.) adjudicó el uroboros a Saturno, dejando al miniaturista románico que lo imaginase como un ‘dragón medieval’, monstruo con patas difundido en Europa desde la época carolingia*”.

**Figura 3** – Relevo de sarcófago com a representação de Kairós



**Fonte:** Museu Real de Turim, Itália. Cópia romana do século II d.C.<sup>10</sup>

Enquanto a primeira divindade é a brevidade da passagem de um momento na vida, Aion (Figura 4) representava a criatividade eterna e inesgotável, o tempo interminável, cujo poder sobre a temporalidade cíclica é representada pelo arco zodiacal que o envolve. Quanto a Khronos, este seria o tempo linear como é experienciado no dia a dia. Seu conceito e persona teriam se misturado com Cronos,<sup>11</sup> o titã da agricultura e pai da primeira geração de olímpianos, causando uma associação condizente entre ambas devido a relação entre temporalidade e passagem das estações de semeadura e colheita.

Mais tarde, a figura do titã seria apropriada pelos romanos, tomando a forma de Saturno (Figura 5).

<sup>10</sup>Disponível em: <https://ancientrome.ru/art/artworken/img.htm?id=2638>. Acesso em 08 out. 2025.

<sup>11</sup> Aqui, opta-se por usar a nomenclatura grega do titã, “Cronos”, para evidenciar as diversas mudanças que levaram até a figura do Pai Tempo.

**Figura 4** – Relevo de mármore com o deus Aion/Fanes.



**Fonte:** Galeria Estensi. Obra da primeira metade do século II d.C.<sup>12</sup>

<sup>12</sup>Disponível em: <https://gallerie-estensi.beniculturali.it/blog/il-rilievo-marmoreo-con-il-dio-aion-phanes/>. Acesso em 15 ago. 2025.



**Figura 5** – Saturno em um nicho devorando seu filho, em pé diante de uma foice, de uma série de deuses e deusas mitológicos



**Fonte:** Giovanni Jacopo Caraglio, 1526.<sup>13</sup>

Quanto a questão das nomenclaturas que se confundem (Cronos, Khronos, Saturno), o filósofo romano Cícero traz em seu tratado, *De natura deorum*, uma teoria linguística para como os significados dos nomes se confundem e se ligam a um aspecto temporal. Põe-se em destaque aqui que o já citado historiador da arte Miguel Ángel Elvira Barba caracteriza tal teoria como

<sup>13</sup>Disponível em: [https://www.metmuseum.org/collection/the-collection-online/search/397524?rpp=30&pg=2&rndkey=20150709&ft=\\*&who=Caraglio%2C+Giovanni+Jacopo%24Giovanni+Jacopo+Caraglio&pos=57](https://www.metmuseum.org/collection/the-collection-online/search/397524?rpp=30&pg=2&rndkey=20150709&ft=*&who=Caraglio%2C+Giovanni+Jacopo%24Giovanni+Jacopo+Caraglio&pos=57). Acesso em 15 ago. 2025.

“tão equivocada quanto sugestiva” (Barba, 2008, p. 54). A seguir, cita-se a passagem escrita pelo filósofo, em prol de evidenciar a antiguidade do debate sobre as mutações da figura e etimologia do titã, que, consequentemente, influenciam em suas interpretações.

Por Saturno, eles denotaram novamente aquele ser que mantém o curso e o ciclo das estações e períodos de tempo, a divindade assim designada em grego, pois o nome grego de Saturno é Cronos, que é o mesmo que Khronos, um espaço de tempo. A designação em latim ‘Saturno’, por outro lado, deve-se ao fato de ele estar ‘saturado’ ou ‘saciado de anos’ (anni); a fábula conta que ele possuía o hábito de devorar seus filhos—em um sentido de que o Tempo devora as eras e se farta insaciavelmente com os anos passados<sup>14</sup> (Cícero, *apud* Rackham, 1933, p. 185, tradução nossa).

Encerrando-se a sessão sobre transições de Saturno na antiguidade e voltando o olhar a sua versão Barroca, temos as aparições do Pai Tempo mais como alegoria do que personagem mitológico em suas narrativas beligerantes contra a própria família. Sua presença nesse período artístico está mais associada a uma personificação do tempo em si, o que é reforçado pela comum presença de características do *memento mori* e seus signos da brevidade da passagem humana pela terra.

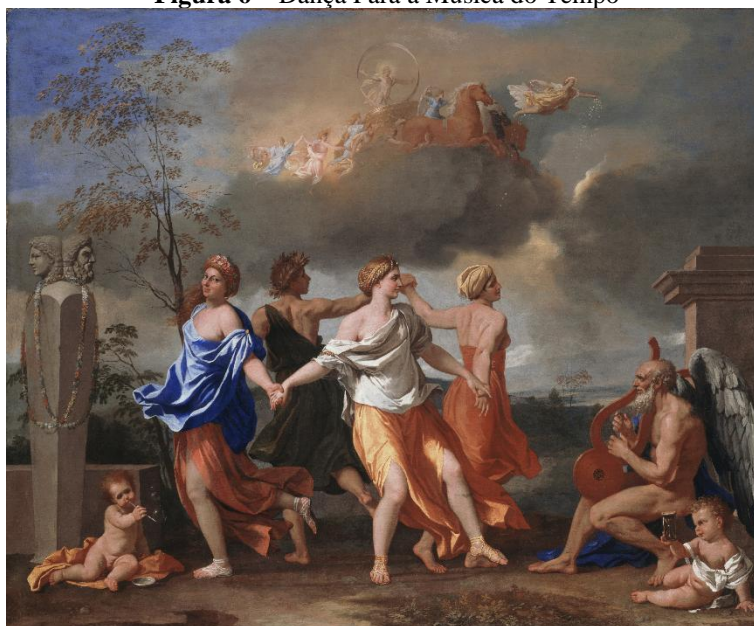
A analogia do personagem enquanto personificação temporal é comum ao período barroco. Como exemplo disso, seguem dois quadros do pintor francês Nicolas Poussin, nos quais o Pai Tempo aparece conduzindo a música para a harmonia da passagem das estações, (Figura 6). Nesta obra, intitulada *Dança Para a Música do Tempo*, podem ser observados claramente alguns dos elementos marcantes do período e do *memento mori*.

---

<sup>14</sup> No original: “By Saturn again they denoted that being who maintains the course and revolution of seasons and periods of time, the deity actually so designated in Greek, for Saturn's Greek name is Kronos, which is the same as Chronos, a space of time. The Latin designation ‘Saturn’ on the other hand is due to the fact that he is ‘saturated’ or ‘satiated with years’ (anni); the fable is that he was in the habit of devouring his sons—meaning that Time devours the ages and gorges himself insatiably with the years that are past”.



**Figura 6** – Dança Para a Música do Tempo



**Fonte:** Nicolas Poussin, 1640<sup>15</sup>.

Dentre eles estão os infantes nas laterais direita e esquerda. Estes ganham seu sentido nesta obra ao estarem combinados com os objetos que carregam, atribuindo uma metáfora sobre a vida humana a partir de uma perspectiva temporal. Sendo duas figuras associadas ao início da vida humana, ambos seguram objetos que representam sua finitude: a ampulheta (símbolo da constante passagem do tempo), e as bolhas de sabão, que fazem parte do conceito de *Homo Bulla* (o homem é uma bolha). Tal conceito carrega a ideia de que a vida humana é breve e frágil, como uma bolha de sabão (Cumming, 2007, p. 50).

Outros elementos que reforçam a transitoriedade da vida perante a passagem do tempo podem ser encontrados na presença da estátua de duas cabeças do deus Janus. Uma das cabeças moldada como um homem mais jovem e a outra um homem mais velho, cuja idade é identificada pela barba. O homem mais velho olha para o passado, enquanto o mais jovem para o futuro (Cumming, 2007, p. 50). Essa entidade era venerada como deus dos caminhos, dos começos, das possibilidades, escolhas e das transições, tendo o nome do mês de janeiro baseado em seu nome e seu culto ocorrendo no começo deste mês que iniciava o ano (Cavendish, Burland, Innes, 1995, p. 1387). Flores também eram usadas para representar o quão fugidia era

<sup>15</sup>Disponível

[https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/f/f1/The\\_dance\\_to\\_the\\_music\\_of\\_time\\_c.\\_1640.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/f/f1/The_dance_to_the_music_of_time_c._1640.jpg). Acesso em 15 ago. 2025.

em:

Acesso

a vida, devido a seu ciclo de secar e morrer rapidamente, e, na pintura, Janus está envolvido por cordão de flores.

Acima, na pintura, está o deus Sol Hélios. Diariamente, montado em sua carruagem ele cruzava os céus carregando o Sol, até o momento em que este se punha no horizonte. Envolvendo seu corpo está um gigantesco anel com os signos zodiacais, demonstrando o ciclo eterno ao longo da passagem do ano realizado pelo deus. Quem abria os portões do Olimpo para que a divindade realizasse esse procedimento diário era Aurora, deusa do amanhecer, que pode ser vista guiando o caminho da carruagem, derramando pétalas sobre a cena que está abaixo. Acompanhando esse processo estão as Horas, deusas associadas com a ordem e também com a passagem do tempo, das horas do dia e também o ciclo das estações (Barba, 2008, p. 309). Elas recepcionavam deuses em suas entradas e saídas, entre eles o deus Sol em seu percurso diário, sendo as responsáveis por atrelar seus cavalos ao veículo.

Em outra obra de Poussin, intitulada *Tempo Defendendo a Verdade Contra os Ataques da Inveja e da Discórdia*, mais uma vez não está presente o tempo como Saturno, o senhor da agricultura ou um devorador de filhos. Aqui ele aparece como Pai Tempo, a temporalidade encarnada, com uma função de protetora da Verdade, onde não apenas o idoso alado, mas também outros personagens dão corpo a variados conceitos abstratos, como Inveja, Discórdia e a própria Verdade (Figura 7). Tal cena não retrata literalidade ou alguma cena mitológica, mas sim uma interpretação moralizante e reflexiva sobre aspectos sociais perante a passagem cronológica.

**Figura 7** – Tempo Defendendo a Verdade Contra os Ataques da Inveja e da Discórdia



**Fonte:** Nicolas Poussin, 1641<sup>16</sup>.

Tais relações mantêm no século XVII características nobres do titã, uma possível herança de sua antiga representação romana. Ao mesmo tempo, demonstram como o Pai Tempo é, de certa forma, desligado de sua persona mitológica, em uma amostra da forma através da qual o Barroco tratava suas representações da mitologia clássica: como analogias e contos sobre uma moral maior. Nesta dinâmica, o idoso alado é uma herança da Roma clássica, e ao mesmo tempo possui um teor tão original de sua época que poderia ser um personagem diferente.

Porém, apesar de grande utilização em alegorias, o período artístico do século XVII não limitou o personagem mitológico a aparições enquanto analogia para o tempo em si. A passagem do titã devorando seus filhos aparece no Barroco como um exemplo da dramaticidade que as obras do período buscavam, mostrando Saturno como um ser canibalístico. Aliado a sua posição de “pai dos deuses” e com Khronos, o tempo linear, agrega-se uma faceta destrutiva ao Pai Tempo, essa passagem de tempo como um consumidor da vida. Assim como o titã rei consumia suas crianças, o tempo consome a vida humana.

Representações do ato canibal enquanto imbuído de violência gráfica se fazem presentes no Barroco. Dentre exemplos disso estão os quadros de Peter Paul Rubens (Figura 8) e Jan van

<sup>16</sup> Disponível em: <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=157574>. Acesso em 15 ago. 2025.

Kessel (Figura 9). Em ambas, não está presente a entidade temporal enquanto ser nobre ou solene, tampouco uma representação mais “acurada” do mito, no qual o titã engole seus filhos por inteiro. O ato canibalístico do titã na pintura de Rubens é representado como algo mais literal e até mesmo grotesco, com um infante em suas mãos expressando dor profunda, enquanto o idoso Pai Tempo o devora lentamente. Na obra de van Kessel destaca-se ainda a paisagem atingida pela desolação atribuída à passagem de Saturno (o tempo); nesta, atenta-se também para sua associação a seres dracônicos.

**Figura 8** – Saturno Devorando um Filho



**Fonte:** Peter Paul Rubens, 1636-1618.<sup>17</sup>

<sup>17</sup> Disponível em: <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=1723595>. Acesso em 15 ago. 2025.



**Figura 9** – Saturno Devorando um Filho



Fonte: Jan van Kessel, 1660<sup>18</sup>.

Uma autoridade inevitável e irrefreável. Nesta face amedrontadora encontra-se uma das grandes raízes para representações contemporâneas do personagem mitológico.

### O Pai Tempo em novos tempos

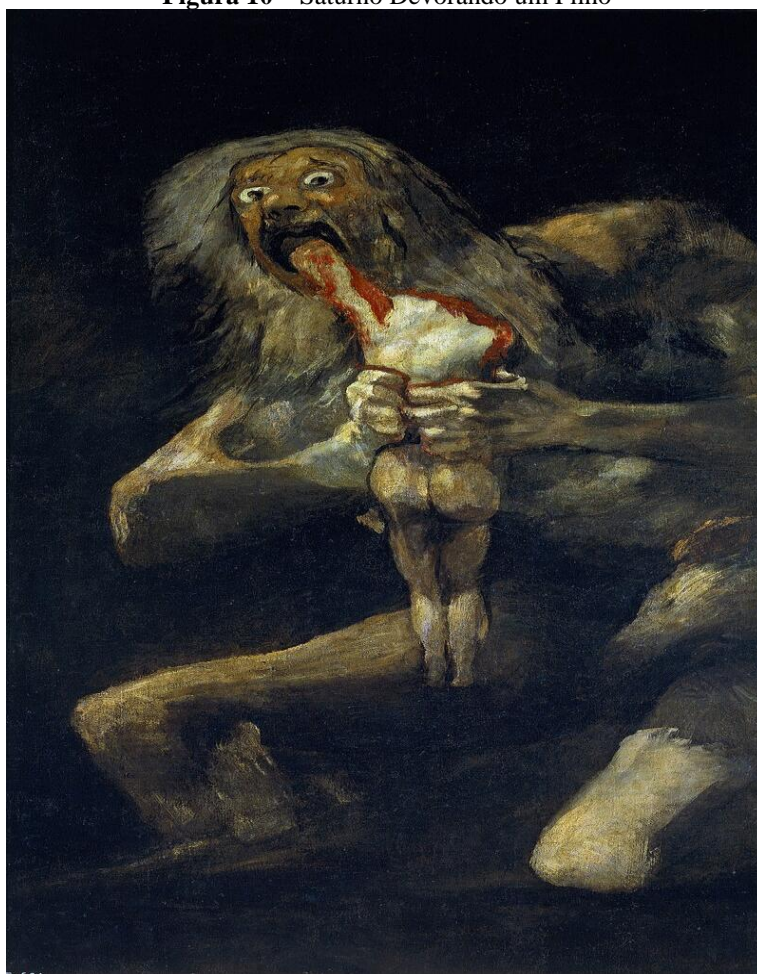
Para além do período Barroco, uma das imagens mais marcantes da representação do mito se dá no século XIX, pelas mãos de Francisco de Goya (Figura 10). Nesta representação, o titã perde seus traços mais humanos e o corpo voltado para a beleza e realismo, característica também herdada pela arte Barroca do período renascentista e do culto grego ao corpo.

O corpo na obra de Goya se torna disforme, a expressão abandona a humanidade. Enquanto Rubens desvia do mito clássico ao retratar o ato canibalístico como um processo lento, Goya vai além, transformando a cena e a ação do titã em algo bestial. Ele não devora um recém nascido, mas um adulto, de maneira lenta, de pedaço em pedaço, com suas mãos se afundando no torso de seu filho, extraíndo sangue.

<sup>18</sup>Disponível em: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Jan\\_van\\_Kessel\\_\(I\)\\_-\\_Saturn\\_devouring\\_his\\_children.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Jan_van_Kessel_(I)_-_Saturn_devouring_his_children.jpg). Acesso em 15 ago. 2025.



**Figura 10** – Saturno Devorando um Filho



**Fonte:** Francisco de Goya, 1820-1823.<sup>19</sup>

Através da passagem do Barroco até a obra de Goya, percebe-se como, apesar da importância de Saturno e de suas versões mais “nobres e amenas” enquanto inspiração para o Pai Tempo, sua figura enquanto antagonista violento se mantém fonte de inspiração para suas aparições na *Cultura Pop*. Isto não é uma afirmação de que a versão do pintor espanhol serviu como fonte direta para as interpretações mais monstruosas que serão apresentadas à frente. Contudo, é uma mais demonstração sobre como o caminho para tal forma de representação não é algo exclusivo da contemporaneidade, possuindo origens que cruzam séculos.

Roland Barthes (2009), ao abordar mitos, defende que estes são, por definição, um conceito a ser apropriado, pois, enquanto unidade de comunicação que faz parte de um sistema, seu significado muda de acordo com elementos fora de seu controle, como recorte temporal,

---

<sup>19</sup> Disponível em: <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=4221233>. Acesso em 15 ago. 2025.

geográfico, cultural, entre outros. Temos nas mudanças das representações do mito de Saturno, desde a antiguidade, cruzando pelo período Barroco e chegando em suas aparições na *Cultura Pop*, um exemplo ideal sobre essa transição de significados que um mito pode assumir.

As metamorfoses apresentadas à frente demonstram o que torna importante e interessante a análise de diferentes versões de uma figura que perdura ao longo de milênios. A existência de tal variedade não deve de forma alguma ser olhada como algo repreensível, por mais que apresentem diferenças em suas iconografias e significados. Afinal, signos não se encerram em si, pois não representam a “totalidade do objeto, mas [...] o representa de um certo ponto de vista ou com o fim de um certo uso prático” (Eco, 1978, p. 33). Nos novos tempos, as representações da entidade adquirem novas iconografias para integrar novas lógicas e objetivos para o titã do tempo que devora recém-nascidos.

É preciso entender esses novos tempos e o que é tratado como *Cultura Pop* neste texto. Tal cultura seria uma “cultura popular midiática/massiva” (Soares, 2014, p. 4), ligada à realidade capitalista de se expandir e se entrelaçar ao público. O *Pop* é uma modalidade que “se expande para muito além de uma obra propriamente dita, transitando para diversos meios midiáticos, buscando atrair atenção formando um conglomerado em torno do próprio produto.” (Barros, 2024, p. 88). Os exemplos dessas mídias a serem considerados são filmes e *videogames*, formas de entretenimento voltadas para o consumo e envolvimento por parte dos espectadores e ligadas a uma lógica de mercado que as expandem para além do conteúdo em si.

Focando na figura de Saturno/Pai Tempo, essas novas formas de entretenimento trouxeram também novos elementos e representações desse personagem. Na contemporaneidade, o tempo personificado deixa de ser uma alegoria para a passagem de ciclos e se torna um obstáculo físico, humanizado, a ser superado. Saturno/Cronos por vezes perde até mesmo qualquer ligação mais direta com a agricultura ou com o tempo, caindo em uma interpretação dos titãs como uma raça de seres gigantesco.

Há de se ter em mente que os exemplos à frente encontram-se dentro de estruturas narrativas que possuem a dinâmica de um herói protagonista se lançando contra o antagonista vilaseco. Apesar das “intrusões” de características medievais, como reforça Panofsky (1972), agregarem vários novos sentidos ao mito de Saturno, o que se mantém em evidência na contemporaneidade é a faceta do titã enquanto realizador de atos de violência e canibalismo, bem como analogia para o poder destruidor do tempo.

Esses elementos, unidos ao papel do titã enquanto opositor a deuses, auxilia em sua vilanização e até mesmo em sua demonização e bestialização. Nessas dinâmicas entre protagonista contra antagonista, Saturno aparece sem nuances sobre seu papel enquanto o próprio tempo sobre a vida humana e seus aspectos. Somem características de sua presença enquanto analogia em forma de personificação temporal e também seus aspectos nobres que regem uma Era de Ouro. Ao invés disso, a entidade aparece como uma monstruosidade vingativa e destruidora.

Dentre elementos próprios da contemporaneidade que trazem Saturno como tal, está uma ênfase à sua condição de prisioneiro dos olímpianos. Tal elemento é evidenciado na presença de correntes ainda atreladas ao corpo do titã, como nos jogos *God of War* (Figura 11), *Immortals Fenyx Rising* (Figura 12), no qual ainda mantém sua foice, e *Age of Mythologies: Retold* (Figura 13).

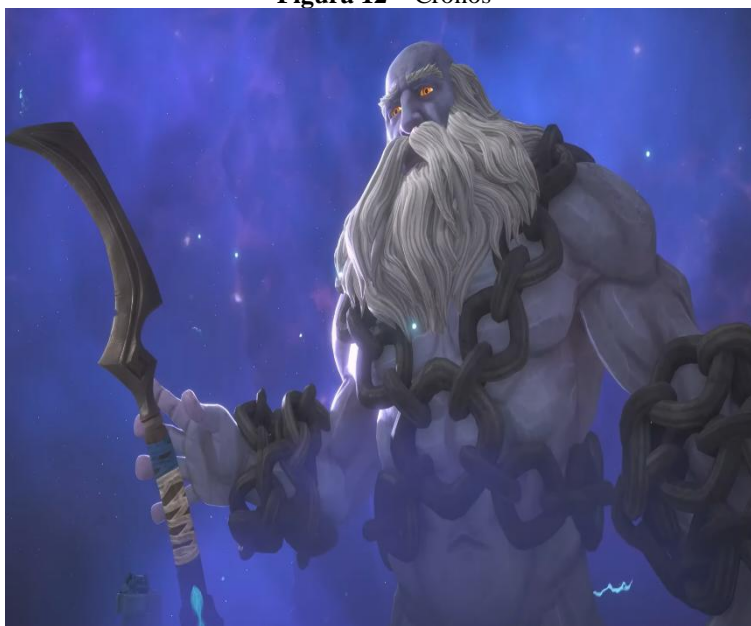
**Figura 11 – Cronos**



**Fonte:** *God of War 3*, 2010.<sup>20</sup>

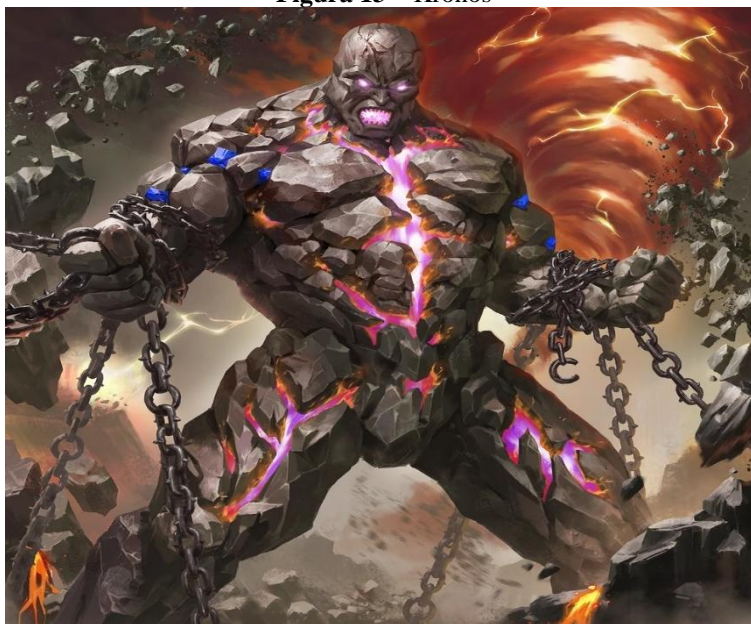
<sup>20</sup>Disponível em: [https://godofwar.fandom.com/es/wiki/Cronos?file=Dise%C3%B1o\\_3D\\_de\\_Cronos.jpg](https://godofwar.fandom.com/es/wiki/Cronos?file=Dise%C3%B1o_3D_de_Cronos.jpg). Acesso em 15 ago. 2025.

**Figura 12 – Cronos**



**Fonte:** Immortals Fenyx Rising, 2020.<sup>21</sup>

**Figura 13 – Kronos**



**Fonte:** Age of Mythologies: Retold, 2024.<sup>22</sup>

A ameaça do retorno dos titãs, ou apenas de Saturno, em busca de vingança, é uma representação comum deste personagem. Sua ocupação como “anterior aos deuses” carrega também uma ideia de ancestralidade que é refletida em sua aparência, formada de pedras e

<sup>21</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Suwbd2oRX6s>. Acesso em 15 ago. 2025.

<sup>22</sup> Disponível em: <https://ageofempires.fandom.com/wiki/Kronos?file=AoMR+Kronos+artwork.png>. Acesso em 15 ago. 2025.



magma, como se sua ancestralidade fosse tão primordial quanto à própria terra. Tal condição, além de uma curiosa inversão sobre a ligação de Saturno enquanto entidade ligada à agricultura, poderia também estar relacionada à sua genealogia enquanto filho de Gaia, a própria terra.

Questiona-se aqui o quanto essa aparência também está atrelada a uma noção contemporânea de um ser infernal (mais uma vez, ressalta-se uma influência deste personagem enquantopositor a deuses). O Saturno vilão muitas vezes se mostra como uma criatura não muito articulada, outro sinal de natureza bestial, e reforçada por uma aparência selvagem (incluindo, por vezes, dentes afiados, chifres, e outros) e natural enquanto conectado à terra. Mesmo nos jogos citados anteriormente, ainda há essa relação entre o titã e a força primordial da terra constituindo seu corpo: no jogo *God of War* seu corpo possui pedras como se estas lhe fossem naturais e em *Immortals Fenyx Rising*, ao ser derrotado, Saturno se desmonta em rochas e magma.

Os exemplos que juntam essa ancestralidade terrestre e comportamento bestial podem ser encontradas nos filmes *Fúria de Titãs 2* (Figura 14), *Percy Jackson e o Mar de Monstros* (Figura 15), onde também porta um par de chifres (inclinando-se em mais um aspecto de sua demonização ao olhar contemporâneo), e no jogo *Age of Mithology*, tanto na versão mais moderna citada anteriormente, quanto na versão original (Figura 16).

**Figura 14 – Kronos**

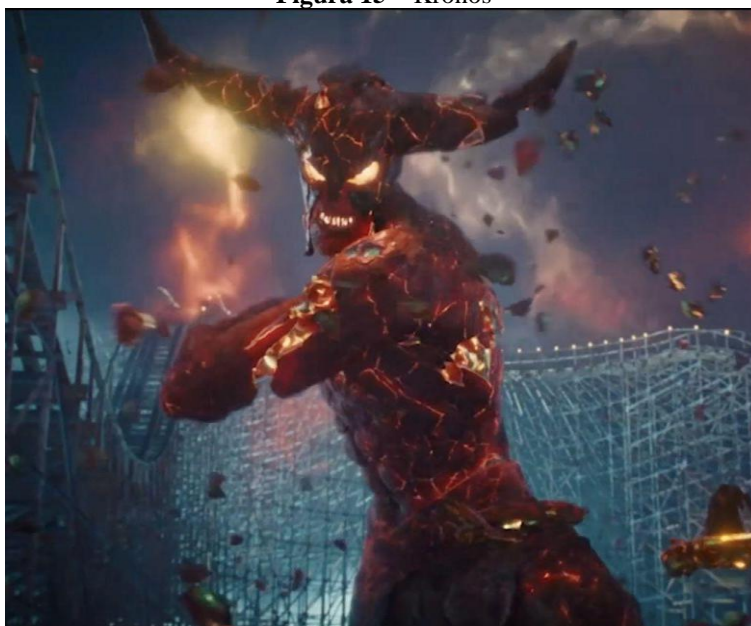


**Fonte:** *Fúria de Titãs 2*, 2012<sup>23</sup>.

<sup>23</sup> Disponível em: <https://clash-of-the-titans.fandom.com/wiki/Kronos>. Acesso em 15 ago. 2025.



**Figura 15 – Kronos**



Fonte: Percy Jackson e o Mar de Monstros, 2013.<sup>24</sup>

**Figura 16 – Kronos**



Fonte: Age of Mythologies, 2002.<sup>25</sup>

Contudo, apesar dessas novas características, iconografias antigas do titã e do Pai Tempo ainda se fazem presentes em representações contemporâneas, de formas

<sup>24</sup> Disponível em: <https://www.holyblasphemy.net/is-percy-jackson-christianizing-greek-mythology/>. Acesso em 15 ago. 2025.

<sup>25</sup> Disponível em: [https://ageofempires.fandom.com/wiki/Kronos?file=13\\_Kronos.jpg](https://ageofempires.fandom.com/wiki/Kronos?file=13_Kronos.jpg). Acesso em 15 ago. 2025.

recontextualizadas e adaptadas a elementos mais atuais ligados ao tempo. O jogo *Hades 2* (Figura 17) apresenta o titã como principal antagonista, após se libertar da prisão imposta pelos deuses. Ele possui estatura humana, porta asas, característica advinda diretamente do Pai Tempo, e, ao invés de uma ampulheta, a passagem de horas é representada pelo aro de um relógio com números romanos que veste ao redor do pescoço. Esta representação une ainda iconografias antigas com elementos modernos, focando nas rachaduras do corpo do titã em tons dourados para evidenciar seu destino como prisioneiro esquartejado e desejo de vingança pelos deuses.

**Figura 17 – Chronos**

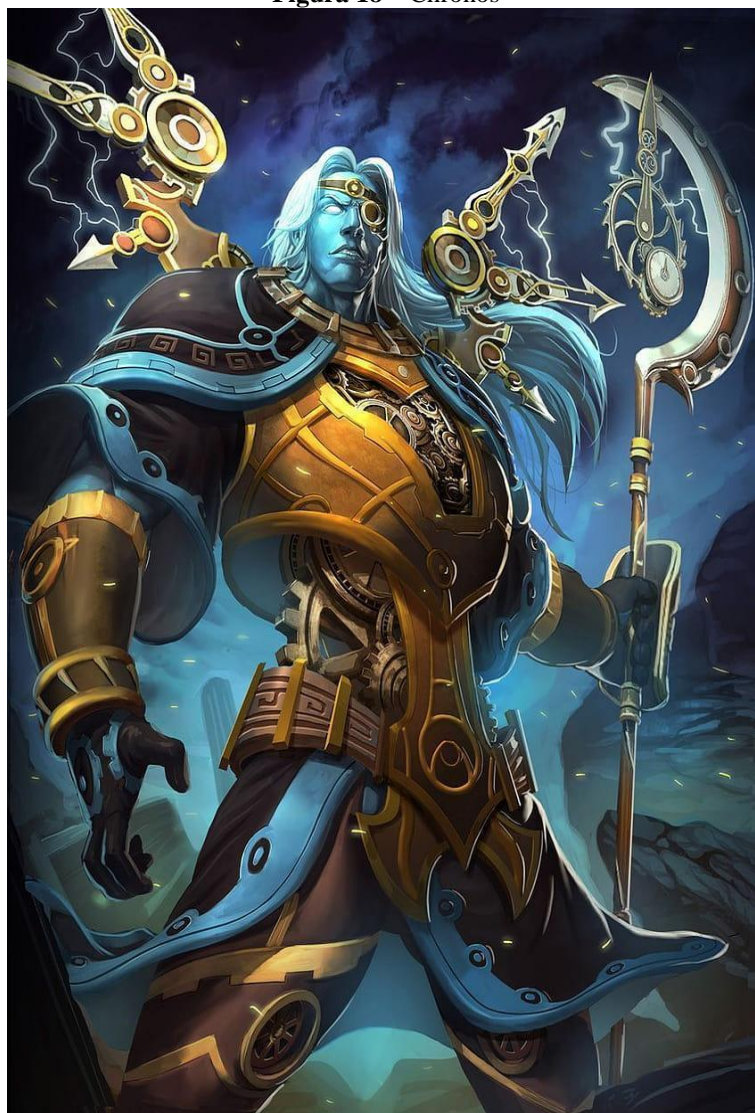


**Fonte:** Hades 2, 2024.<sup>26</sup>

No jogo *Smite*, onde não aparece necessariamente como uma figura antagônica, a relação entre Saturno e o tempo é posta em destaque. Mais uma vez a ampulheta é atualizada, desta vez para engrenagens e ponteiros de relógio presentes em sua foice e asas (Figura 18). Em outra aparência do personagem, oficialmente nomeada de “Pai Tempo”, o resgate à iconografia do período barroco se torna ainda mais clara, trazendo a aparência do idoso de longa barba e cabelos brancos, cabeça calva e asas, mas alinhada com uma interpretação mais moderna, que representa a passagem do ano. O ano a se encerrar é o Pai Tempo, enquanto a personificação do ano que vem é um infante (Figura 19).

<sup>26</sup> Disponível em: <https://gamerant.com/hades-2-chronos-boss-guide/>. Acesso em 15 ago. 2025.

**Figura 18 – Chronos**



**Fonte:** Smite, 2014.<sup>27</sup>

**Figura 19 – Pai Tempo**

<sup>27</sup> Disponível em: <https://www.smitegame.com/gods/chronos>. Acesso em 15 ago. 2025.





Fonte: Smite, 2016.<sup>28</sup>

Portanto, se foi dito anteriormente que a utilização do Pai Tempo no Barroco enquanto alegoria de certa forma se desprendia de sua narrativa mitológica, as representações do titã na *Cultura Pop* se encontram em um cruzamento de fontes de inspiração iconográfica. Elas ao mesmo tempo: resgatam os contos mitológicos como fonte de inspiração; perdem funções de analogias, se tornando mais diretas sobre o propósito de Cronos em suas narrativas; trazem elementos originais para a entidade; reduzem as várias facetas do titã ao patamar de uma ameaça física a ser combatida.

Esta diversidade de formas de trazer a figura de Saturno/Pai Tempo não deve ser tratada como algo negativo. Mudanças em representações são naturais e revelam a atualização e

<sup>28</sup> Disponível em: <https://www.smitegame.com/gods/chronos>. Acesso em 15 ago. 2025.

mudanças de perspectivas sobre mitologia e até mesmo sobre a temporalidade. A *Cultura Pop* traz uma face educativa tanto para a atualidade, quanto para o passado da entidade temporal.

### **Cronologicamente educacional**

Resgatando Umberto Eco, quando este afirma que signos são abordados e utilizados para determinados usos práticos, considera-se aqui que até mesmo as metamorfoses do titã podem adquirir outras utilidades atribuídas a elas. Tais mudanças tornam rica e reveladora a intenção e modo de pensar das épocas nas quais são concebidas. Oferecem assim uma linha narrativa que segue uma cronologia educacional sobre as mudanças de pensamento e mesmo reflexões sobre os mitos greco-romanos e a forma de retratar e lidar com a passagem do tempo.

Essa reinterpretação cíclica de elementos vindos da Grécia Antiga exemplifica a Recepção dos Clássicos. De acordo com Hardwick (2003), tal estudo tem foco na relação entre a fonte textual ou cultural originada na antiguidade clássica, a forma como é interpretada em suas interações contemporâneas, e como essas dinâmicas se dão, considerando que não ocorrem de forma neutra.

Os estudos de recepção devem encontrar um meio-termo entre essas duas formas de interpretação, um diálogo que pode servir para examinar as relações entre o presente e o passado. Afinal, cada interpretação de uma obra dita clássica é mediada por diversas formas de leitura, por diversas interpretações da antiguidade clássica. (Vargas, 2025, p. 111).

Neste processo de não neutralidade, Mitchell (2011) aponta um desejo politizado por parte de sociedades ocidentais de buscarem validações para si mesmas na antiguidade clássica, procurando no passado as “raízes para o presente” (Mitchell, 2011, p. 133). Iacomini (2024) corrobora com essa visão de busca por uma ligação com a Grécia antiga, citando como esta foi apropriada pelo Império Romano. Pode-se entender que a Roma cristã do período Barroco reproduz o mesmo comportamento ao se apropriar, ressignificar e reinterpretar figuras da Roma clássica, que por sua vez se apropriou da cultura grega.

Iacomini, contudo, vai ainda além, apontando como esse apelo à antiguidade também se faz presente na *Cultura Pop*. Para isso, aborda a utilização da mitologia grega para a criação da personagem de quadrinhos “Mulher-Maravilha”, em 1941, e para a série de livros infanto-juvenis “Percy Jackson e os Olimpianos” em 2005. Ambas propriedades intelectuais são



reconhecíveis atualmente, possuindo produções em curso e usam elementos mitológicos da Grécia antiga em suas narrativas.

O autor cita essas obras não apenas por se basearem livremente na mitologia grega e trazerem a influência de suas entidades para os Estados Unidos. Elas refletem o “uso do passado clássico para se demonstrar como outros povos buscam na narrativa greco-romana uma afirmação de si como a maior nação de todas” (Iacomini, 2024, p. 3) perante um contexto iniciado no século XX, no qual “os Estados Unidos, após se tornarem a nação mais rica do mundo no pós-Primeira Guerra Mundial, irradiavam aquilo que chamavam de American way of life, com um novo estilo de vida que deveria ser levado para o mundo todo” (Iacomini, 2024, p. 3).

Pensando o Pai Tempo a partir da lógica da recepção, reconhecendo que sua imagem foi apropriada e reutilizada propositalmente para cumprir diferentes funções conforme sua figura ganha novas interpretações, podemos enxergar um potencial educativo na cronologia de suas mudanças pelas mãos de diferentes sociedades. Tal potencialidade está na possibilidade de contato, compreensão e análise sobre elementos de diferentes períodos históricos e povos, denotando a capacidade de linguagem artísticas enquanto “instrumentos educacionais poderosos de integração entre conhecimentos de diversas áreas” (Schroeder, 2011, p. 84).

Tomando a *Cultura Pop* como este módulo que envolve o espectador em narrativas ligadas à lógica de um mercado de consumo, considera-se aqui sua aptidão enquanto forma de acessibilidade a aspectos da História da Arte. Na realidade *Pop*, seus produtos não se encerram nas obras em si, abrangendo desde *marketing* em diferentes formas de mídia a produtos licenciados e piratas.

A cultura pop e seu impacto na juventude é uma arma potente a favor da educação libertadora. Ela não está inserida em um local ou contexto específico que gere uma exclusão de classes por si só. É uma força que envolverá o aluno, ou seus amigos, ou algum membro da família em algum nível de consciência (Barros, 2024, p. 89).

A miríade de exemplos de Saturno/Pai Tempo em diferentes mídias, com diferentes tipos de consumo e formas de envolver o espectador, trazem um pontapé inicial para contatos com o mito e iconografias do titã resultantes de séculos de recepção da antiguidade, como demonstrado nesse texto. Esse contato pode ser o início para percepção e reflexão sobre a presença do mito ao longo da história e como este se faz presente e relevante mesmo em tempos atuais.

Pensando tal contato em uma lógica educacional, considerando que mídias como filmes e *videogames* são integradas ao cotidiano populacional, a dinâmica que estas possuem no dia a dia se liga como uma forma contemporânea do pensamento de Paulo Freire (2004). Nesta, o aluno é detentor de conhecimentos próprios através da cultura que carrega consigo, o que inclui as mídias que assiste. Considerar tal dinâmica é essencial para mensurar o potencial educacional presente na *Cultura Pop* e sua possível posição como porta de entrada para mitologia e História da Arte.

Tentando alinhar essa dinâmica com a abordagem triangular de Ana Mae Barbosa (1998, p. 33), que consiste no fazer artístico, contextualização e leitura da obra de arte, podemos considerar a interação com *videogames* como uma versão adaptada da abordagem para o contexto mercadológico de rápido consumo de informações quanto o *Pop*. Temos na interação com o jogo, sua história e jogabilidade, a inserção do jogador em meio a narrativa e envolvimento com seus personagens, incluindo o vilanizado titã, como tratado anteriormente.

O consumidor pode não estar criando arte, mas está experienciando arte, sendo contextualizado sobre passagens mitológicas, e se fazendo presente como parte ativa nessas histórias quando interage através de um jogo no qual cria sua própria experiência; o jogar se torna o criar artístico. No pensar educacional, é necessário considerar a realidade a qual o público de tais mídias está sujeito e se adaptar a ela.

Ao abraçar o *Pop* através da perspectiva dos estudos da recepção, torna-se possível criar um espaço que absorva manifestações histórico-culturais “rendidas pelo constante fluxo de mídia e informação” (Barros, 2024, p. 92). A partir dessa absorção, pode-se construir um caminho para trazê-las para um lugar de contato, conhecimento e reflexão sobre o que está sendo consumido. Nessa dinâmica, encontra-se uma possível semente para educação sobre a História da Arte e cultura social que herdamos da antiguidade.

## Conclusões

As representações da temporalidade a partir da mitologia greco-romana talvez sejam, condizentemente, tão eternas quanto o próprio tempo. Contudo, isto não significa que sejam imutáveis, na verdade o caso parece ser, também condizentemente, o contrário. Tais interpretações vão além de simples histórias, elas possuem uma importância antropológica, revelando formas com as quais a humanidade lida com a passagem irrefreável dos anos e suas consequências.

O Pai Tempo se demonstra como uma figura que exemplifica de maneira efetiva essa possibilidade de contato com formas de pensar e fazer arte em diferentes eras, e como a subjetividade da atualidade é influenciada por esses fatores. De uma figura que garante a fertilidade das plantações, a um ser que avisa sobre a mortalidade da vida, a um inimigo monstruoso. Não se pode dizer ao certo como será a próxima metamorfose da figura de Saturno/Pai Tempo/Cronos, mas ela será um indicativo sobre a relação humana com a própria mortalidade, e, portanto, uma interessante fonte de estudo.

E quanto ao lugar que a antiga entidade ocupa em nossos tempos? Talvez, ao trazer o regente da passagem cronológica como este antagonista a ser vencido, o que é normalmente o seu destino nas representações atuais, a *Cultura Pop* revele um desejo por poder superar os males trazidos pelo passar do tempo, que parece cada vez mais fugidio em uma era de rápida viagem de informação como a que vivemos atualmente.

## Referências

- BARBA, M. Á. E. **Arte y Mito: Manual de Iconografía Clásica**. Sílex® ediciones S.L., 2008.
- BARBOSA, A. M. **Tópicos Utópicos**. Belo Horizonte: C/Arte. 1998.
- BARBOSA, A. M. **Arte-educação no Brasil**. Perspectiva, 7º edição. 2019.
- BARROS, L. C. A tradição e o Pop: um diálogo necessário para a Educação Artística. **Revista Desvio /Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro**. v.9, p.82 - 94, 2024. Disponível em: <https://revistadesvio.eba.ufrj.br/wp-content/uploads/2024/12/V%20PEGA.pdf>. Acesso em: 20 nov. 2025.
- BARTHES, R. **Mitologias**. Editora Bertrand Brasil Ltda. 2009.
- BAUER, H. et al. **Barroco**. Taschen. 2005.
- BULFINCH, T. **O Livro da Mitologia**. Martin Claret, 1º edição. 2014.
- CAVENDISH, R. et al. **Man, myth & magic : the illustrated encyclopedia of mythology, religion, and the unknown**. Vol. 10. 1995.
- CUMMING, R. **Comentar a Arte**. Civilização Editora. 2007.
- ECO, U. **Signo**. Multitipo — Artes Gráficas, Lda. 1º edição, Lisboa. 1978.
- FREIRE, P. **Pedagogia da Autonomia: Saberes Necessários à Prática Educativa**. São Paulo, Paz e Terra. 2004.
- HARDWICK, L. **Reception Studies**. Cambridge University Press. 2003.

IACOMINI, L. L. Mito das amazonas, espaço das mulheres e os Estados Unidos: um olhar sobre a Antiguidade Clássica e a construção da Mulher-Maravilha por William Moulton Marston. **Cult de Cultura: Revista interdisciplinar sobre arte sequencial, mídias e cultura pop**, [S. l.], v. 4, n. 1, 2024. Disponível em:

<https://revistas.est.edu.br/cult/article/view/2174>. Acesso em: 11 out. 2025.

LEITE, L. R. Saturnália – Tempo de Presentes. In: Intertextualidade e Pensamento Clássico. Anais da XXV Semana de Estudos Clássicos. Ana Thereza Basílio Vieira e Auto Lyra Teixeira (orgs.), Deptº de Letras Clássicas da Faculdade de Letras da UFRJ. Rio de Janeiro: Serviço de Publicações/FL-UFRJ. 2006. Disponível em:

[https://www.academia.edu/31967282/ANAIIS\\_DA\\_SEMANA\\_DE\\_ESTUDOS\\_CL%C3%81SSICOS\\_Intertextualidade\\_e\\_Pensamento\\_Mito\\_de\\_Safo\\_e\\_outros\\_temas\\_cl%C3%A1ssicos\\_Cl%C3%A1ssico\\_13\\_a\\_16\\_de\\_setembro\\_de\\_2005](https://www.academia.edu/31967282/ANAIIS_DA_SEMANA_DE_ESTUDOS_CL%C3%81SSICOS_Intertextualidade_e_Pensamento_Mito_de_Safo_e_outros_temas_cl%C3%A1ssicos_Cl%C3%A1ssico_13_a_16_de_setembro_de_2005). Acesso em: 20 nov. 2025.

MITCHELL, L. Em busca da antiguidade. In: BELTRÃO, C. et al. (Org.). **A Busca do Antigo**. Rio de Janeiro: Nau, 2011.

RACKHAM, H. **De natura deorum; Academica**. Harvard University Press. 1933.

PANOFSKY, E. **Studies in Iconology Humanistic: Themes in the Art of the Renaissance**. Icon Editions. 1972.

PANOFSKY, E. **Significado nas Artes Visuais**. 3º Edição. Editora Perspectiva. 1991.

SCHROEDER, S. C. N. A arte como linguagem: um olhar sobre as práticas na educação infantil. **Leitura: Teoria e Prática**, Campinas, v. 30, n. 58, p. 77-85, jan. 2012. Disponível em: <https://ltp.emnuvens.com.br/ltp/article/view/9>. Acesso em: 17 jun. 2025.

SOARES, T. Abordagens Teóricas para Estudos Sobre Cultura Pop. **Logos**, Rio de Janeiro, v. 2, n. 24, 2014. DOI: 10.12957/logos.2014.14155. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/logos/article/view/14155>. Acesso em: 2 jul. 2025.

VARGAS, G. M. O DIVINO E O HUMANO NA COSMOGONIA DE PERCY JACKSON E O LADRÃO DE RAIOS. **Humanidades em Revista**, [S. l.], v. 7, n. 1, p. 103–124, 2025. Disponível em: <https://seer.unirio.br/hr/article/view/13825>. Acesso em: 11 out. 2025.

---

**Recebido em:** 29 de agosto de 2025

**Aceito em:** 27 de outubro de 2025

---