

**“HÁ ANDARES INFERIORES EM TODAS AS PESSOAS, É ONDE MORAMOS”:  
PENSAR A PUNIÇÃO DESDE A ORESTEIA ATÉ SANDMAN A PARTIR DA  
FUNÇÃO VINDICATIVA DAS FÚRIAS**

**"THERE'S A DOWNSTAIRS IN EVERYBODY. THAT'S WHERE WE LIVE":  
UNDERSTANDING PUNISHMENT FROM ORESTEIA TO SANDMAN THROUGH  
THE VINDICATIVE FUNCTION OF THE FURIES**

Luizi Lopes de Oliveira<sup>1</sup>

Pedro Henrique do Prado Haram Colucci<sup>2</sup>

**RESUMO**

O presente trabalho visa investigar as manifestações do mito literário das personagens denominadas “Fúrias” na saga de histórias em quadrinhos Sandman e nas peças da Oresteia, buscando suas possíveis implicações para a legitimação da pena. No gibi, assim como nos mitos e na Oresteia de Ésquilo, as Fúrias representam entidades que exercem a função de punir aqueles que cometem crimes contra o próprio sangue. Dentro deste cenário posto, entendendo que grande parte da estrutura mitológica formadora da nossa ideia de sociedade ocidental foi fundamentada através das narrativas da Antiguidade Clássica, procura-se com a escolha deste corpus de mídia marginal dos quadrinhos, percorrer a seguinte indagação: É possível separar a função mítica da pena, a função vindicativa genética da punição, dos próprios discursos legitimadores do direito penal? Assim, a análise da figura das Fúrias dentro do enredo de Sandman e da tradição mitológica, suscita novos prismas sobre as fragilidades das teorias da pena e, especialmente, sobre seus modelos hegemônicos de prevenção, que visam conferir dispositivos de limitação ao poder violento de punir do Estado, e que por fim acabam projetando uma função para a pena tão mítica quanto a própria concepção de justiça.

---

<sup>1</sup> Graduada em Antropologia pela Universidade Federal de Pelotas (UFPEL), Pelotas - Rio Grande do Sul, Brasil. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/5852012656660811> Email: [luizilopes.o@gmail.com](mailto:luizilopes.o@gmail.com).

<sup>2</sup> Graduando em Direito pela Faculdade de Direito de Franca (FDF), Ribeirão Preto - São Paulo, Brasil. Membro do Grupo de Pesquisa Direito e Literatura: Um olhar para as questões humanas e sociais a partir da Literatura: LEGENTES (PUC Minas/CNPq). Lattes: <http://lattes.cnpq.br/9401641331417488>. E-mail: [haramcolucci@gmail.com](mailto:haramcolucci@gmail.com).

**Palavras-chave:** Mito, Punição, Função da pena, Vingança privada.

## **ABSTRACT**

This paper aims to investigate the manifestations of the literary myth of the characters called "Furies" in the Sandman comic book saga and in the plays of the Oresteia, seeking their possible implications for the legitimization of punishment. In the comic book, as well as in the myths and in Aeschylus' Oresteia, the Furies represent entities that perform the function of punishing those who commit crimes against their own blood. Within this scenario, understanding that a large part of the mythological structure that has formed our idea of Western society was based on the narratives of Classical Antiquity, the choice of this corpus of marginal media of comics seeks to go through the following question: Is it possible to separate the mythical function of punishment, the genetic vindicative function of punishment, from the legitimating discourses of criminal law itself? Thus, the analysis of the figure of the Furies within the Sandman plot and the mythological tradition, raises new prisms on the weaknesses of theories of punishment and, especially, on their hegemonic models of prevention, which aim to confer devices to limit the violent power of punishment of the State, and that ultimately end up projecting a function for the penalty as mythical as the very conception of justice.

**Keywords:** Myth, Punishment, Function of punishment, Private revenge.

## **1 INTRODUÇÃO**

Esta pesquisa surge com o intuito de investigar, de forma tópica e problemática, as manifestações do mito literário das personagens denominadas “Fúrias” em Sandman, história em quadrinhos roteirizada por Neil Gaiman, buscando suas possíveis implicações para a teoria da pena e seus pressupostos de legitimação. No gibi, assim como nos mitos e na Oréstia de Ésquilo, as Fúrias (ou parcas, eríneas, benevolentes, eumênides) representam uma troica de entidades ancestrais femininas que exercem a função de atormentar e punir aqueles que cometem o assassinio e crimes contra o próprio sangue, isto é, administram a persecução contra os crimes considerados mais hediondos dentro da ontologia mitológica.

Dentro deste cenário posto, entendendo que grande parte da estrutura mitológica formadora da nossa ideia de sociedade ocidental foi fundamentada através das narrativas da

Antiguidade Clássica, procura-se com a escolha deste corpus de mídia marginal dos quadrinhos, percorrer a seguinte indagação: É possível separar a função mítica da pena, a função vindicativa genética da punição, dos próprios discursos legitimadores do direito penal?

Em um primeiro momento, o presente artigo dedica-se à análise, de forma tópica e problemática, da figura das Fúrias presentes no universo épico das peças da Oresteia e na saga de quadrinhos Sandman. Assim, procura-se alinhar a simbologia da punição incorporada por essas entidades nos dois universos literários elencados, e como as relações decorrentes dessas figuras são agenciadas na legitimação da pena.

Logo, analisa-se a construção do universo de Sandman e o meio dos quadrinhos como forma de canalizar a narrativa para descrever a fantasia recursiva dentro de seu universo próprio. Em seguida, discute-se as raízes fundantes e as estruturas mitológica presentes no texto da Oresteia para compreender a função vindicativa das eríneas no teatro grego.

## **2 O UNIVERSO E OS RECURSOS NARRATIVOS EM SANDMAN E NA ORESTEIA**

A série em quadrinhos criada por Neil Gaiman e publicada pela DC Comics em 1988, não é uma história linear e avança a condução das narrativas dentro de um ritmo irregular, que se confunde com a própria dinâmica enevoadada dos percursos oníricos dos sonhos, com digressões, narrativas paralelas e retornos circulares ao mesmo ponto de partida. Logo, arquitetada-se uma linguagem própria auxiliada pelos recursos pictóricos dos desenhos dos gibis que, segundo Frank McConnell “[...] não é inadequado fazer comparações com a estrutura de uma sinfonia.”.

O fio condutor da série, é a história de Sandman, entidade imanente responsável por administrar o sonho dos seres do universo, desde meros mortais, entidades mitológicas, folclóricas e forças da natureza. Frank McConnell, ao escrever um prefácio do arco Entes Queridos, descreve o protagonista como:

Sonho – ou Morpheus, ou ainda Lorde Moldador –, esquelético, pálido, trajando preto, é a figura central. Ele não é um deus, é mais velho que todos os deuses, é a origem deles. Ele é a capacidade humana de imaginar significados, de contar histórias: uma projeção antropomórfica de nossa sede por mitologia. E, como tal, ele é maior e menor do que os humanos cujos sonhos ele molda, mas cuja ânsia, afinal, é o que o molda. (McConnell, 2013, p. 14).

Sonho faz parte de um grupo de entidades conhecidas como Perpétuos, que encarnam certos aspectos da psiquê humana (Sonho, Desejo, Morte, Destruição, Delírio, Desespero e Destino). Dentro deste universo com regras e gravitações próprias, Sonho atravessa arcos narrativos com percursos ficcionais existentes, interagindo com personagens históricos como Robespierre e Shakespeare, em diferentes épocas e contextos, explorando dramas existenciais da condição humana como finitude da vida, mudanças, poder, relacionamentos e crença.

A partir desta estrutura, a história se desenvolve em mais de setenta e cinco edições mensais da revista em quadrinhos, totalizando treze arcos originais. Os mosaicos narrativos, quando contemplados no conjunto da saga, revelam acessos a diferentes pontos específicos dos eventos ocorridos na obra, como a interpretação de cada personagem sobre as características e simbologias do Sonho conforme a cultura e o contexto em que aquele que está interagindo com o protagonista se encontra inserido.

## 2.1 As Fúrias em *Sandman*

Logo no início da saga, no primeiro arco em que o protagonista Sonho precisa de auxílio para encontrar suas ferramentas roubadas, é introduzida a figura das Fúrias na narrativa, isto é, as entidades que exercem o poder punitivo dentro da tradição mitológica grega e que são incorporadas na história criada por Gaiman nas mesmas funções originárias.



Figura 1: **Diálogo entre Sonho e Nuala**. Fonte: Gaiman, 2013, p. 300.

As Fúrias são representadas por um trio de deusas composto pela Donzela, a Mãe e a Velha, calcadas na representação de uma divindade tripartite que pode assumir diversas formas. Elas perseguem quebradores de juramentos, patricidas, matricidas, e outros violadores da lei divina de não se cometer crimes contra o próprio sangue.



Figura 2: **Sonho e Morte**. Fonte: Gaiman, 2013, p. 335.

No desfecho do arco final Entes Queridos, Sonho é morto pelas Fúrias como forma de punição por ter assassinado seu filho Orpheu. No entanto, importa menos para a presente análise os episódios da história que contribuíram para que o desenlace da narrativa culminasse neste desfecho, mas a agência vingativa das Fúrias sobre o protagonista e a construção na pena imposta estruturada sobre a ideia de retribuição ocupa um espaço central para o que se pretende discutir, isto é, a dimensão da função da pena e sua compreensão.



Figura 3: Lyta Hall e as Fúrias. Fonte: Gaiman, 2013, p. 225.

No quadrinho acima, em uma das frações do arco Entes Queridos, um dos mais emblemáticos diálogos sobre a função ocupada pelas Fúrias na saga ocorre, no momento em que uma personagem se depara pela primeira vez com a entidade-polícia da história. Ao receber como resposta que “[...] há andares inferiores em todas as pessoas. É onde nós moramos”, as Fúrias têm seu espaço definido no corpo semântico da série, isto é, ao mesmo tempo em que participam da narrativa das páginas ativamente e têm suas falas atribuídas a cada uma delas por meio dos balões, indica-se também que estas ocupam as camadas mais ocultas da narrativa, permeando a psiquê dos personagens, seus desejos reprimidos e inconscientes.

## 2.2 As Fúrias na *Oresteia*

Grande parte da estrutura mitológica formadora da sociedade ocidental foi fundamentada através das narrativas da Antiguidade Clássica. Dentro do sofisticado sistema mítico presente na Grécia Antiga podemos observar figuras reguladoras como as Erínias (ou Fúrias em sua equivalência romana)

Essas representações mitológicas ficaram conhecidas especialmente através da obra *Oresteia* de Ésquilo. Constituída por três peças sendo elas *Agamenon*, *Coéforas* e *Eumênides* - em especial a última peça, que figura a narração do primeiro tribunal, orquestrado pela deusa *Pallas Atenas* e por conseguinte a invenção de uma concepção de justiça.

A trilogia narra a história de *Agamenon*, o rei de Argos. No primeiro arco é narrado seu assassinato pelas mãos de sua esposa *Clitemnestra*, que desejava vingar a morte de sua filha *Ifigênia* que fora sacrificada aos deuses pelo próprio pai.

Na segunda peça – *Coéforas*, a trama gira em torno dos irmãos *Orestes* e *Electra* que juntos planejam a morte de sua mãe *Clitemnestra* com o objetivo de vingar o assassinato de seu pai *Agamenon*.

Na terceira parte, *Eumênides*, narra a fuga de *Orestes* contra a vingança divina das Fúrias e seu julgamento orquestrado pela deusa *Palas Atenas*.

Lá te serão mostrados os sacrilégios que ousaram ofender as divindades, seus hóspedes ou seus progenitores, sofrendo cada um a punição imposta pela impávida justiça! (Ésquilo, 2003, p.160)

Nesta peça as Fúrias aparecem como vingadoras do espectro de *Clitemnestra*, pelo crime consanguíneo cometido por seu filho *Orestes*.

As Fúrias encarnam o lado escuro do poder de união do eros, a loucura do sangue traído, o choro emocional primitivo quando a substância e a identidade de alguém são negadas. São representadas como três irmãs aladas brandindo chicotes, de cabelos de serpente e garras mortais, predadoras animais quando enraivecidas. Emergem do seu antro subterrâneo no medonho Tártaro para punir os crimes mais hediondos, em particular o assassinio, os crimes de sangue contra a família e, em especial, o matricídio. (Martin, 2012, p. 692)

Enquanto as Fúrias ou Eríneas personificavam uma instrumentalização da vingança dos deuses contra os mortais, os perseguindo e torturando com impetuosidade, as Eumênides ou Bondosas simbolizavam a benevolência e o perdão.

As Erínias são impiedosas; as Eumênides, benévolas. Já na Antiguidade, os mesmos espíritos — protetores da ordem social e principalmente da ordem familiar, vingadores de crimes e inimigos da anarquia — eram chamados de Erínias ou Fúrias, quando sua cólera se desencadeava, e de Eumênides, quando se pretendia aplacá-los implorando-lhes a benevolência. Entretanto, essa última atitude pressupunha uma conversão interior que já significava, em si mesma, um retorno à ordem. (Chevalier, Gheerbrant, 2015, p. 409-410)

A civilização grega desfrutou de uma extensiva atividade jurídica. Para conceber como essa prática nasceu e se reproduziu dentro do campo social é necessário compreendermos os principais pilares de formação dessa atividade: As fontes mitológicas e literárias.

Há uma heterogeneidade no que diz respeito a definição conceitual do que seja Mitologia. Há uma grande variação de acordo com a linha de formação de cada autor – historiadores, antropólogos, linguistas entre outros teóricos de humanidades.

### **2.3 PENSAMENTO MÍTICO E RACIONALIDADE JURÍDICA**

No senso comum, é atribuído ao fantasioso - a gênese, o desenvolvimento e a comunicação entre humanos e não-humanos. Pela notável semelhança de temas em diversas localidades do mundo e a fluidez da matéria mítica que se faz presente até os dias atuais, neste trabalho adotamos a perspectiva lévi-straussiana de que o mito não se situa em uma determinada cultura e sim entre culturas. (LÉVI-STRAUSS, 1978; 2004)

O autor romeno Mircea Eliade ao citar o antropólogo Bronislaw Malinowski ilustra o papel funcional que o mito possui na vida do dito homem arcaico. Nas civilizações primitivas, o mito desempenha uma função indispensável: ele exprime, enaltece e codifica a crença; salvaguarda e impõe os princípios morais; garante a eficácia do ritual e oferece regras práticas para a orientação do homem.

O mito, portanto, é um ingrediente vital da civilização humana; longe de ser uma fabulação vã, ele é ao contrário uma realidade viva, à qual se recorre incessantemente; não é



absolutamente uma teoria abstrata ou uma fantasia artística, mas uma verdadeira codificação da religião primitiva e da sabedoria prática. (ELIADE, 2000, p.23)

Vislumbrando a mitologia como o germe das primeiras concepções do saber jurídico, podemos analisar a práxis grega gerada no estreito vínculo entre uma série de figuras reguladoras, ritos e normas.

Além das Fúrias ou Eríneas, existiam outros personagens mitológicos que tratavam da questão punitiva. A deusa Nêmesis, por exemplo, que punia todos os crimes cometidos contra deuses, com destaque a blasfêmias e ofensa. E talvez uma das mais famosas relacionada as normas sociais – A deusa Themis, deusa das leis, da justiça divina, comumente invocada nos julgamentos perante os magistrados.

Logo, pensando na relação das três irmãs e seu papel implacável castigando todos os delitos contra a sociedade – em destaque os crimes parentais e assassinatos – É possível separar a função mítica da pena, a função vindicativa genética da punição, dos próprios discursos legitimadores do direito penal?

### **3 A RETRIBUIÇÃO, A VINGANÇA E A PENA**

De acordo com o antropólogo francês Claude Lévi-Strauss um mito é capaz de formar uma estrutura permanente no tempo, referindo-se ao passado, ao presente e ao futuro (Lévi-Strauss, 2008, p.224) sendo assim, de que maneira o Estado ao punir sobre determinados prisma, não está contribuindo para uma reprodução dessas estruturas míticas?

A concepção punitivista presente no sistema jurídico brasileiro se relaciona com análise apresentada por Lévi-Strauss em sua obra *Tristes Trópicos*. Para o autor, há dois tipos de sociedade e seus respectivos desdobramentos frente às relações de alteridade e os problemas sociais: a sociedade antropofágica, que enxerga na absorção de certos indivíduos uma forma de digeri-los e neutralizá-los e a sociedade antropoêmica, que diante de um problema exclui esses seres do corpo social, mantendo-os temporariamente ou permanentemente isolados.

O desejo por punição, que no contexto se traduz em mera violência de retribuição, encarna nas Fúrias uma função vindicativa reduzida à destruição do outro, que Erich Fromm descreve como:

uma reação espontânea a um sofrimento intenso e não justificado infligido a uma pessoa ou aos membros de um grupo com quem essa pessoa acha-se identificada. Difere da agressão defensiva normal de duas maneiras: (1) ocorre depois que a lesão já se verificou e, por conseguinte, não constitui defesa contra um perigo ameaçador. (2) É de intensidade muito maior e frequentemente cruel, voluptuosa e insaciável. A própria língua expressa essa qualidade particular da vingança, quando fala em 'sede de vingança'. (Fromm, 1975, pp. 365-366).

Rusche e Kirchheimer (2004), ao apontarem que todo sistema de produção se direciona para descobrir punições que correspondam à estas mesmas relações produtivas, desnudam as funções manifestas do direito penal liberal e a fundação da pena pública, que converte a vingança privada em uma resposta estatal limitada pela legalidade.

Patrícia Vanzolini assevera:

Muitos esforços foram empenhados na tentativa de se colocar, em seu lugar, uma finalidade que pudesse ser considerada legítima e, sobretudo, conforme a racionalidade do mundo ocidental civilizado. A meu ver, todas essas tentativas, de algum modo, fracassaram. As teorias retributivas por padecerem, todas, de um vício de fundamento: não explicavam afinal porque era preciso retribuir [...] É a misteriosa arte da diferença entre o que é feito da mesma substância. Entre o sangue puro e o impuro. Entre a vingança e a justiça (Vanzolini, 2020, p. 214).

Assim, considerando as bases do direito penal liberal, isto é, de deslocamento da função vindicativa para as mãos do soberano, evitando-se perpetuar a cadeia de ação e reação criada pela violência inaugural, visa-se encontrar fundamentações viáveis que limitem e racionalizem o direito de punir do Estado. Os esforços intelectuais empreendidos nessa dinâmica resultam nas chamadas Teorias da Pena, que podem ser divididas em dois grupos de categorias ideais: positivas e negativas.

No entanto, ao se analisar criticamente o papel que a vingança ocupa e perdura na racionalidade penal, conclui-se que a função vindicativa não desaparece ou se converte completamente a partir das normatizações jurídicas, mas sim se aprimora, passando a ser manifestada de forma menos explícita, transformando o discurso da racionalidade penal liberal em uma espécie de mitologia latente.

#### 4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os mitos possuem o poder de arquitetar e conservar valores da natureza humana e transmitir preceitos morais, além de representar as ferramentas com as quais o imaginário pode ser moldado e reproduzido. Desta forma, a literatura e a narrativa são os veículos e os meios pelos quais os mitos, incluindo as ideias e crenças que os constituem, são transmitidos e se perpetuam.

Obras como a saga em quadrinhos de *Sandman* conservam e mapeiam o uso do mito e do símbolo, utilizando o compasso da mitologia clássica para explorar antigos sistemas de crenças e reinterpretar novos paradigmas sociais e culturais. Assim, a análise da figura das Fúrias dentro do enredo de *Sandman* e da tradição mitológica, suscita novos prismas sobre as fragilidades das teorias da pena e, especialmente, sobre seus modelos hegemônicos de prevenção (especial, geral, negativa, positiva), que visam conferir dispositivos de limitação e proporcionalidade ao poder violento de punir do Estado, e que por fim acabam projetando uma função para a pena tão mítica quanto a própria concepção de justiça.

#### REFERÊNCIAS

BRANDÃO, Junito de Souza. **Mitologia grega**. Petrópolis, Vozes, 1997.

CHEVALIER, Jean; GHEERBRANT, Alain. **Dicionário dos símbolos: Mitos, sonhos, costumes, gestos, formas, figuras, cores, números**. 28ed. Rio de Janeiro: José Olympio, 2015.

ELIADE, Mircea. **Imagens e Símbolos: ensaio sobre o simbolismo mágico-religioso**. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

ÉSQUILO. **Oréstia**. Tr. Mário da Gama Kury. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.

FROMM, Erich. **Anatomia da destrutividade humana**. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

GAIMAN, Neil. **SANDMAN – Edição Definitiva volume 4**. Barueri, São Paulo: Ed. Panini Books, 2013.

LÉVI-STRAUSS, Claude [1955] (2000). **Tristes Trópicos**. Tradução de Rosa Freire D'Aguiar. São Paulo, Cia das Letras.

LÉVI-STRAUSS, Claude. **Antropologia Estrutural**. São Paulo: Cosac Naify, 2008.

LÉVI-STRAUSS, Claude. **Mito e Significado**. Lisboa: Edições 70, 1978.

LÉVI-STRAUSS, Claude. **O Cru e o Cozido**. Mitológicas I. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.

MCCONNELL, Frank. Introdução. In: GAIMAN, Neil. **SANDMAN – Edição Definitiva volume 4**. Barueri, São Paulo: Ed. Panini Books, 2013.

RUSCHE, Georg; KIRCHHEIMER, Otto. **Punição e Estrutura Social**. 2a Ed. Rio de Janeiro:

VANZOLINI, Patrícia. **Teoria da Pena: Sacrifício, Vingança e Direito Penal**. São Paulo: Tirant Lo Blanch, 2020.