

# O VAZIO DA CONQUISTA EM SANDMAN: DECADÊNCIA COMO PROCESSO E CRIAÇÃO COMO POSSIBILIDADE

Maína Baez Marques Vieira<sup>1</sup>

**Resumo:** Na história em quadrinhos Sandman, de Neil Gaiman, o personagem Morpheus se depara com um grande vazio após concluir a jornada que definiu como seu maior objetivo. Ao se ver sem um propósito, questionando sua própria existência, ele entra em um processo de decadência que, atravessado por angústias e vazios, coloca-o em agenciamento com uma ideia de criação. Essa percepção do vazio pós conquista leva à pergunta guia: é possível pensar a criação como uma maneira de encaminhar essa angústia? Para isso, a partir do método da bricolagem, estabelece-se um diálogo que passa por Friedrich Nietzsche, que estrutura a ideia de niilismo, Gilles Deleuze, que propõe uma organização dessa ideia em quatro diferentes tipos de niilismo, e o conceito de Ma, expressão japonesa que referencia uma ausência que permite que algo se manifeste através dela. Costurados pelo fio de Dreams, música da banda Fleetwood Mac, esses são os retalhos que compõem este trabalho.

---

<sup>1</sup> Acadêmica de Psicologia pela Universidade Federal de Pelotas (UFPEL). Integrante do Laboratório de Arte e Psicologia Social (LAPSO).