

**Leonardo Boiko**

***A figura do rei-demônio na cultura  
japonesa***

São Paulo

2011

**Leonardo Boiko**

***A figura do rei-demônio na cultura  
japonesa***

Monografia de Literatura Japonesa II

Professora: Madalena Natsuko Hashimoto Cordaro

Universidade de São Paulo

São Paulo

2011

# *Sumário*

|          |  |       |
|----------|--|-------|
| <b>1</b> | <b>Introdução: <i>Shiramine</i></b>                  | p. 3  |
| <b>2</b> | <b>Índia: Budismo e folclore</b>                     | p. 6  |
| <b>3</b> | <b>China</b>   | p. 9  |
| <b>4</b> | <b>Japão</b>   | p. 11 |
| 4.1      | Ryōgen . . . . .                                     | p. 11 |
| 4.2      | Nichiren e o Demônio Celestial . . . . .             | p. 12 |
| 4.3      | Oda Nobunaga e Luís Fróis . . . . .                  | p. 13 |
| 4.4      | O <i>maou</i> na cultura pop contemporânea . . . . . | p. 14 |
|          | <b>Referências Bibliográficas</b>                    | p. 18 |

# 1 *Introdução: Shiramine*

O *Ugetsu Monogatari* 雨月物語, de Ueda Akinari, é uma coletânea de contos de temática sobrenatural que provavelmente foram escritos entre 1768 e 1776<sup>1</sup>. Os contos de Akinari fazem referência sobretudo a modelos chineses, chegando por vezes a imitar sua estrutura ou a traduzir diretamente trechos de histórias específicas. Este tipo de eruditismo consciente foi técnica importante da estética “enobrecedora” do autor, um estudioso e defensor dos clássicos chineses<sup>2,3</sup>.

O primeiro conto da coletânea, *Shiramine* 白峰 “Cume branco”, narra um encontro entre as personagens semi-históricas do monge peregrino Saigyō e o imperador exilado Sutoku (Sutoku-in), que havia sido enterrado de forma ignóbil no monte que dá nome ao conto, e que surge aqui como aparição fantasmagórica sedenta por vingança. O monge e o fantasma (*rei* 霊) do ex-imperador debatem, em termos confucianos, a ética de sua ambição política e de sua tentativa em vida de tomar o trono ao qual foi preterido; incapaz de convencer o monge da legitimidade de seus atos, Sutoku-in confessa que ele próprio enxergou a gravidade dos pecados<sup>4</sup> que cometera, mas que não poderia nunca aceitar o fato que os sutras que escrevera como penitência foram rejeitados pela capital:

Foi especialmente contra [meu irmão] Masahito que meu ódio se renovou, posto que ele não havia me perdoado como as Leis exigem, mas sim recusou os sutras que eu havia transcrito. Enfurecido, decidi usar estes sutras para propósitos malignos. Cortei meu dedo e escrevi uma prece em sangue, lançando-a com os sutras no mar de Shido. Então me retirei, escondendo-me do olhar dos homens, e devotei-me ao Grande Propósito<sup>5</sup> de me tornar um Rei-Demônio (*Maou* 魔王)...

<sup>1</sup>Araki(1), p.52.

<sup>2</sup>Araki(1), p.56.

<sup>3</sup>Akinari e Whitehouse(2), p.243.

<sup>4</sup>*tsumi-fukaki koto*: 罪深き事かなと思ふより[...].

<sup>5</sup>*Daigan* 大願: O Grande Voto de Buda, viz., salvar todos os seres; aqui invertido.

Sutoku teve sucesso em suas maldições, e trouxe calamidade ao país na forma da Revolta de Heiji; com a voz cada vez mais poderosa e aterrorizante, ele promete a Saigyō que trará retribuições ainda piores aos inimigos—promessa que os leitores de Akinari saberiam ser cumprida na terrível Guerra Genpei<sup>6</sup>. Percebendo que não conseguiria convencer o ex-imperador a abandonar os apegos ao mundo, Saigyō recusa-se a continuar discutindo, o que faz com que o enfurecido Suntoku-in assumira sua verdadeira forma: iluminado por uma estranha luz cadavérica, cabelos desgrenhados até os joelhos, olhos revirados, unhas como garras de um animal, ele se mostra com “a aparência exata de um demônio”. “Ao falecer”, havia dito Suntoku, “finalmente tornei-me um Grande Rei-Demônio (*Daimaou* 大魔王), chefe de trezentos mais...”

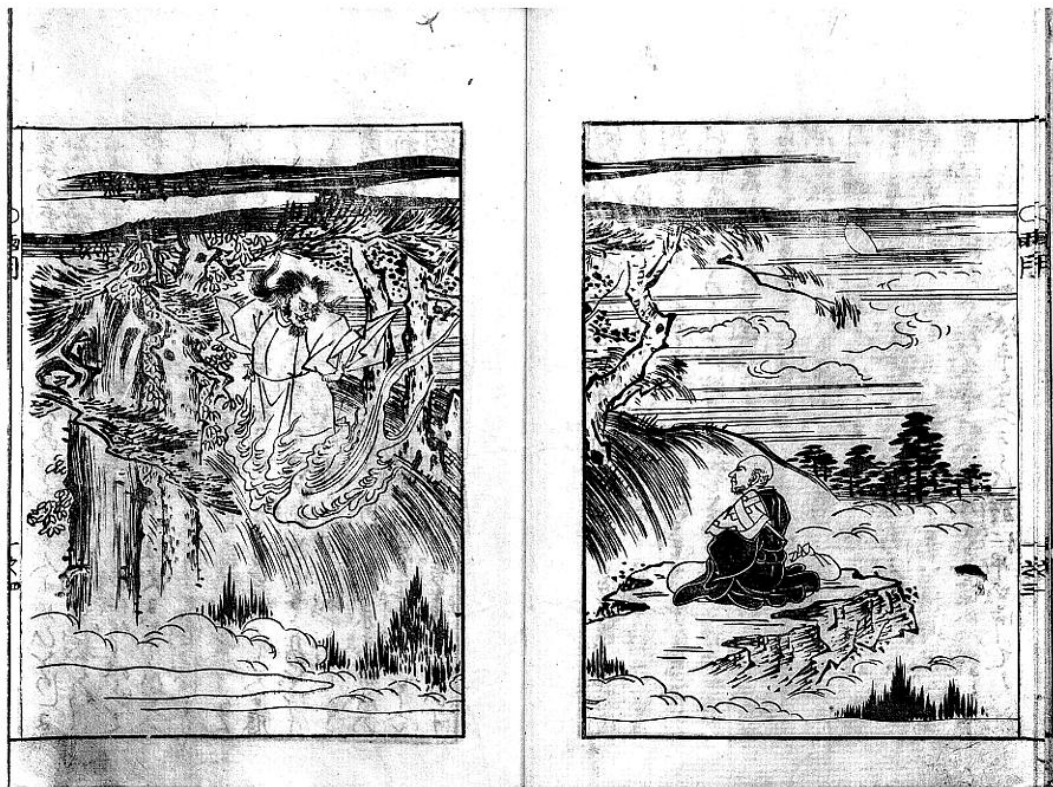


Figura 1.1: Suntoku-Daimaou revela sua forma. Gravura de edição possuída pela Universidade de Tóquio (3).

Ao empregar o tropo do *maou* ou rei-demônio, Akinari conectou seu conto a uma tradição folclórica e literária bem-estabelecida na cultura chinesa, e que provavel-

<sup>6</sup>A relação de causalidade entre o ressentimento (*urami*) do espírito de Sutoku-in e calamidades sociais é uma crença popular que Akinari explorou. Esta apreensão manteve-se viva o suficiente para que o túmulo do imperador exilado fosse relocado para a capital pelo imperador Kōmei (predecessor imediato do imperador Meiji; séc. XIX), numa tentativa explícita de acalmar o espírito vingativo.

mente remonta aos princípios da cosmologia indo-budista. É bastante plausível que o sinófilo Akinari tivesse consciência deste *pedigree* continental e que apreciasse o ar de exotismo e assombro conferido por tal elemento. Akinari não poderia saber, contudo, que o fluxo cultural ao qual ligou seu conto conectá-lo-ia também a algo aparentemente tão distante quanto a cultura pop industrial e eletrônica dos séculos XX e XXI; o rei-demônio, como elemento narrativo, sobreviveu incólume através das gerações e hoje é uma presença constante nos quadrinhos, animações e videogames japoneses.

Este trabalho, sem pretensões etnográficas ou antropológicas, tenciona apenas ilustrar alguns instantâneos desta viagem do rei-demônio, partindo das culturas orientais da antigüidade até os dias de hoje. Limitações de escopo impedem uma pesquisa exaustiva de todos os reis-demônio que já passaram pela literatura, o teatro e folclore japoneses; apresentaremos uns poucos exemplos ilustrativos ou curiosos. Mas, em primeiro lugar, para compreender melhor os *maou* japoneses será interessante buscarmos suas raízes na antiga Índia.

## 2 Índia: Budismo e folclore

O termo sino-japonês que foi traduzida como “demônio” neste trabalho é *ma* 魔 (chinês antigo \**m<sup>h</sup>raj*, médio *ma* ou *mae*, mandarim moderno *mó*<sup>1</sup>). Pensa-se que a palavra foi criada pelos tradutores chineses para transcrever o nome sânscrito de Māra, o demônio que tentou Buda para tentar atrapalhar seu despertar<sup>2</sup>.

Ao lidar com culturas distintas, é preciso tomar cuidado para que a terminologia não acabe projetando cargas culturais da mitologia judaico-cristã sobre contextos inadequados. Um *maou*, naturalmente, não corresponde completamente a um “rei-demônio” no sentido da demonologia ocidental (como, por exemplo, os senhores infernais da *Clavicula Salomonis*). Se por “demônio” *lato sensu* entendermos qualquer espírito ou divindade maligna, sua natureza vai depender da aceção que cada cultura tem do conceito de “mal”—que, para os propósitos deste trabalho, definiremos como qualquer comportamento publicamente reprovado por determinada sociedade ou sistema ético.

Para o budismo, a raiz do mal ou *ma* é a ignorância da transitoriedade da realidade—ignorância cuja extinção é a razão de ser da prática budista. De acordo com diversos textos religiosos<sup>3</sup>, o *ma* divide-se em quatro componentes: o apego à ilusão do mundo; o apego aos cinco “agregados” ou *skandhas*, componentes da ilusão do ego; a morte, que interrompe a prática; e o Demônio dos Céus (jap. *Tenma* 天魔) ou Rei-Demônio do Sexto Céu (jap. *Dairokutenmaou* 第六天魔王), personificação de *ma* que habita o topo do mais alto dos paraísos<sup>4</sup>, onde se dedica a atrapalhar a divulgação do budismo.

Dada a natureza do *ma* como intoxicação ou ilusão, os demônios budistas são

---

<sup>1</sup>Baxter e Sagart(4).

<sup>2</sup>Gogen...(5).

<sup>3</sup>Wakabayashi(6), p.486.

<sup>4</sup>Os “paraísos” ou reinos dos *devas* não são tido como benéfico na cosmologia budista, já que o estado de êxtase e felicidade de seus habitantes preclui a prática do *dhárma* que levaria ao conhecimento da realidade.

seres cuja essência é a fantasia e a mentira, que tentam atralhar a prática com distrações e fazer crescer os apegos que nascem da ignorância<sup>5</sup>. Seu líder Māra, também chamado de Pāpimā “o maligno”, tem o cognome de Senhor dos Desejos; ele não é “maligno” no sentido da nossa cultura, por demonstrar crueldade ou sadismo, e sim por ser uma entidade que sustenta a ilusão<sup>6</sup>. Mas como os desejos ou apegos são, na filosofia budista, a força-motriz do ciclo da vida e da morte (*saṃsāra*), Māra é também o *mārayati*, “aquele que traz a morte”, e é aqui que encontramos seu aspecto mais demoníaco e terrível<sup>7</sup>. Mesmo que nem sempre identificado com o Rei-Demônio dos Céus<sup>8</sup>, Māra é retratado como líder máximo de um grande exército sobrenatural que ataca Buda<sup>9</sup>.

Māra é descrito variadamente como um *yakṣa* ou *piśāca*, tipos de espíritos selvagens ou demônios do folclore hindu. DeCaroli(7) demonstrou que o budismo formou-se no contexto destas tradições folclóricas da Índia e faz recurso freqüente a elas, como ficou evidente na sua arte sacra mais que nos textos. Uma estrutura narrativa recorrente na tradição budista é a do monge que transgride e desafia o domínio dos espíritos locais, provocando seu ataque sobrenatural, ao qual o monge, graças aos ensinamentos do *dhārma*, mostra-se imune. Derrotado, o espírito termina por reconhecer a supremacia da nova filosofia, e em muitos casos a ela se converte. A própria lenda do Buda encaixa-se nessa estrutura: Ao invadir o território assombrado de Bodh Gayā para meditar, e ainda cometendo o sacrilégio de comer oferendas destinadas aos *devas* das árvores, Buda essencialmente provocou o pior ataque possível de Māra e seu exército<sup>10</sup>.

O conto *Shiramine*, do *Ugetsu Monogatari*, parece encaixar-se neste protótipo, embora o monge Saigyō não consiga ter sucesso completo; seu *status* budista garante calma ante a aparição horrível (cujo território, o túmulo em Shiramine, foi invadido por Saigyō); e o monge consegue interagir com o mundo sobrenatural com segurança através da entoação de sutras, mas no fim não é capaz de converter o espírito do *ma* à Lei e nem de evitar os desastres que ele viria a causar.

Esta classe de “contos de conversão” do budismo na Índia teve, claro, um caráter

<sup>5</sup>DeCaroli(7), p.115.

<sup>6</sup>ibid., p. 112–117

<sup>7</sup>De fato a palavra Māra provavelmente é cognata da raiz sânscrita *mṛt*, que significa (e é cognata do português) “morte”.

<sup>8</sup>Pensa-se que o Rei-Demônio do Sexto Céu originalmente correspondia a Shiva ou Indra, mas textos posteriores em geral o identificam com Māra.

<sup>9</sup>ibid., p. 112–117

<sup>10</sup>ibid.



proselitista, buscando abrir espaço para a nova religião no contexto do folclore nativo; mas os contos também revelam os fortes laços que existiam entre as crenças. Mesmo que tivessem um lado selvagem, os espíritos do tipo dos *yakṣa* e similares eram cultuados popularmente e ligados à adoração dos ancestrais<sup>11</sup>. Eles geralmente foram representados com vestes reais e outros indicadores de *status* de reis ou príncipes. Ao incorporá-los em sua narrativa, a religião budista mantinha continuidade com as tradições que a antecederam, ao mesmo tempo em que buscava superá-la.

Outras formas de “demônios” indianos incluem os antropófagos *rakṣasas*, os ofi-diformes *nāgas*, os orgulhosos guerreiros *asuras* e muitos outros; os termos se confundem e são usados de forma intercambiável em alguns textos. Todas essas criaturas possuem reis ou líderes, como rei-serpente Vasuki<sup>12</sup>, e Ravana, o rei *rakṣasa* de dez cabeças, antagonista do épico *Rāmāyaṇa*.

Em Māra e outras figuras antagonísticas da Índia já coexistiam, então, dois arquétipos mitológicos aparentemente opostos: o “demônio”, egoísta, impulsivo, carnal, e socialmente disruptivo; e o “rei”, a própria encarnação da autoridade e a ordem. Quando os demônios são tomados em seu papel de adversário, de simples facções rivais, esta combinação parece mais natural, já que o grupo adversário é um simples espelho do grupo do protagonista; um caso notório são as guerras épicas entre *asuras* e *devas*, nas quais, assim como na épica grega, ambos os lados parecem partilhar o mesmo *status* moral heróico (sendo que em outros contextos os *asuras* são representados como seres materialistas e baixos<sup>13,14</sup>). Além disso, o próprio protótipo indo-europeu do “deus-rei” é de natureza guerreira, e em mitos de fundação ele<sup>15</sup> impõe sua justiça através da violência e poderio militar. Uma figura violenta traz consigo uma ameaça implícita de caos potencial. O rei-demônio pode ser considerado como sombra e contraparte inerente ao deus-rei<sup>16</sup>.

<sup>11</sup>ibid., p. 62–

<sup>12</sup>Os reis *nāgas* são chamados *ryū-ou* 龍王、竜王 “reis-dragões” na cultura japonesa.

<sup>13</sup>O’Flaherty(8), p.270–.

<sup>14</sup>Puhvel(9), p.53.

<sup>15</sup>O deus-rei, senhor de seres humanos e deuses, parece ser uma figura em geral masculina, sem dúvida como reflexo das configurações sociais patriarcais na maioria das culturas. É interessante que no Japão a imperatriz divina seja feminina, Amaterasu-Ōmikami; possivelmente este mito reflete o xamanismo ancestral do período pré-histórico (Jōmon), que era matriarcal.

<sup>16</sup>A mitologia comparada estruturalista vai identificar em vários deuses-rei uma conexão com os demônios ou antagonistas daquele panteão, como em Odin que descende dos gigantes *jötnar*, Indra que é meio-irmão de Triśiras, Hera filha de titãs etc. (Puhvel(9)253–254). Um exemplo da “violência fundadora” no Japão é o relato da submissão do rebelde Takeminakata por Takemikazuchi-nomikoto, quando da colonização do território nacional por Jimmu-tennō.

### 3 *China*

A China, claro, possuía seus próprios demônios e entidades; mas, se as teorias sobre a origem de *ma* 魔 estiverem certas, a palavra e idéia de *mówáng*<sup>1</sup> 魔王 especificamente devem ter surgido com a influência budista, que começou pelo menos no século II e floresceu do século V em diante.

Uma crença sincrética importante são os Dez Reis do submundo, cujo culto surgiu no século X mesclando várias tradições locais e importadas<sup>2</sup>. O mais famoso dos reis, Yánluówáng 閻羅王 (jap. Enma-ou), foi sincretizado com o rei (singular) do submundo hindu, Yama, e também com o *bodhisattva* (divindade budista) Dìzàng 地藏 (jap. Jizō), o redentor. Tais reis presidem o castigo dos mortos, mas seu reino inferior não é de punição eterna e sim de expiação e salvação (mais próximo do purgatório que do inferno cristão). Assim, os Dez Reis são originalmente agentes divinos e não demônios, e foram associados cada um a um *bodhisattva*. Porém, popularmente sua representação mais difundida foi a de terríveis guardiães de zonas infernais<sup>3</sup>, e isso deve ter influenciado a idéia de rei-demônio. O culto dos dez reis foi trazido ao Japão no período Kamakura e tem presença importante na história da arte<sup>4</sup>.

Na sociedade confucianista chinesa, o *ma* parece ter sido associado à rebeldia e desobediência política. Por exemplo, na dinastia Sòng (960–1279) há relatos de uma seita de rebeldes taoístas, descrita como “vegetarianos adoradores do demônio” 事魔食菜. Segundo os relatos (possivelmente propaganda política), o líder desta seita se intitularia um rei-demônio ou *mówáng*<sup>5</sup>. Esta mesma associação viria a ser usada retoricamente pelos budistas do Japão, que associariam o *ma* a grupos

<sup>1</sup>Usaremos a pronúncia em mandarim devido ao caráter hipotético das reconstruções; por Baxter-Sargat talvez fosse *\*ma-hjwang* < *\*m<sup>h</sup>raj-g<sup>w</sup>aj*.

<sup>2</sup>Phillips(10), p.121–.

<sup>3</sup>ibid., 5

<sup>4</sup>ibid., p. 5–

<sup>5</sup>Shih(11), p.174–175.

rivais para desacreditá-los como elementos nocivos ao trono imperial<sup>6</sup>.

Os *mówáng* 魔王 também aparecem na literatura popular. No romance clássico do século XVI, a Jornada para o Oeste (*Xīyóuji* 西遊記), o herói, o Rei-Macaco Sūn Wùkōng 孫悟空 (jap. Son Gokū) encontra ou enfrenta reis-demônio como o da Confusão (*Hùnshímówáng* 混世魔王), o Búfalo (*Niúmówáng* 牛魔王) e vários outros—figuras terríveis e fascinantes que aparecem como inimigos ou simplesmente como elemento fantástico.

---

<sup>6</sup>Wakabayashi(6), p.??.

## 4 Japão

O folclore japonês contava com diversas entidades sobrenaturais de caráter selvagem ou perigoso, descritas genericamente como “espíritos das coisas” (*mononoke* 物の怪). Quando a religião budista entrou no arquipélago, muitas variedades destes seres foram reclassificadas como *ma* pelos novos sacerdotes, incluindo: os espíritos vingativos dos mortos, *onryō* 怨霊; espíritos naturais como os *kodama* 木霊; os ogros antropófagos *oni* 鬼; os violentos seres-pássaros das montanhas, *tengu* 天狗; animais reais tidos por esotéricos, como raposas e *tanuki*, etc. Com este sincretismo, as seitas budistas assumiram para si a tarefa de proteger a corte também das influências danosas de tais espíritos, declarando que seus rituais de exorcismo e proteção contra *ma* agiriam igualmente contra os *mononoke*<sup>1</sup>.

### 4.1 Ryōgen

Uma figura de iconografia bastante curiosa é a de um patriarca do budismo Tendai, Jie Daishi Ryōgen 慈恵大師良源<sup>2</sup>. Devido à sua rigidez religiosa, personalidade forte, e por ter participado de complicadas tramas políticas em defesa de sua seita seita (e em especial do templo Enryaku), ele foi variadamente considerado uma encarnação da *bodhisattva* da compaixão, Kannon 觀音 (ch. Guānyīn); do Rei Sábio<sup>3</sup> Fudō Myō-ou 不動明王; de um dos oito Reis Nāgas, *ryū-ou* 龍王<sup>4</sup>; um *tengu*; e até mesmo um *maou*.

Ryōgen, como protetor do Enryaku-ji, tornou-se objeto de culto popular logo após a morte. A eficácia de seus ritos de exorcismo havia sido famosa em vida, e os devotos consideram seu espírito capaz de purificar e eliminar o *ma*, tal como Fudō

<sup>1</sup>Wakabayashi(6), p.486.

<sup>2</sup>Wakabayashi(6).

<sup>3</sup>Os Myō-ou são divindades budistas ferozes e guerreiras, mas sem caráter maligo ou de *ma*; eles protegem o budismo das forças negativas.

<sup>4</sup>Ver nota à página 8.

Myō-ou. Seus rivais e detratores, por outro lado, aplicaram ao próprio Ryōgen a alcunha de *ma*, afirmando que, devido ao apego ao templo, o patriarca teria se tornado postumamente um *tengu*, necessitando portanto da salvação concedida pelos mestres de suas facções particulares<sup>5</sup>. No épico *Taiheiki* 太平記, em contraste, Ryōgen aparece como *Daimaou*, refletindo crescentes tradições populares.

Interessantemente, estas tradições incorporaram a iconografia demoníaca de forma imprevista; a partir do período Muromachi Ryōgen passou a ser cultuado como rei-demônio. Wakabayashi(6) relaciona esta crença à doutrina Tendai da identidade dos opostos (*ichinyo* 一如): na realidade profunda, a própria ilusão não se diferencia da iluminação, *saṃsāra* é *nirvāṇa*, e Māra e Buda são unos (*mabutsu-ichinyo* 魔仏一如). Tal filosofia permite uma interpretação positiva do *ma*:

Um velho ditado diz que para pegar um bandido é preciso usar o cavalo de um bandido... Para Fudō, assumir a forma de *maou* é [possuir] um corpo que subjuga o *ma*<sup>6</sup>.

## 4.2 Nichiren e o Demônio Celestial

Para a seita budista fundada por Nichiren, notoriamente proselitista, o Dairokutenmaou ou Rei-Demônio do Sexto Céu<sup>7</sup> assume um papel retórico fundamental, comparável talvez ao do Diabo cristão. Assim como este é descrito como o “príncipe deste mundo”, Nichiren afirma ser aquele o “rei deste mundo desde o tempo antes do princípio”<sup>8</sup>. Nichiren também invoca o *ma* ao descrever inimigos, e na sua famosa fórmula de denúncias das seitas, Nichiren associa a escola rival Zen ao ensinamento do Demônio Celestial (*zen tama* 禪天魔)<sup>9</sup>.

É preciso ressaltar, porém, uma diferença importante: Nichiren mantém viva a tradição indo-budista da redenção dos demônios, e afirma que mesmo o Dairokutenmaou poderá um dia se tornar iluminado. Por isso, seu nome é incluso na mandala místico-caligráfica da seita (o *gohonzon*).

<sup>5</sup>Em *Shiramine*, Suntuoku-in torna-se um *Daimaou*; mas em vários outros relatos e iconografia, ele é mostrado também como tendo se tornado um *tengu*, sugerindo certo grau de intercambialidade entre as figuras japonesas do *ma*.

<sup>6</sup>Do *Keiran Jūyōshū* 溪嵐拾葉集, texto Tendai, apud Wakabayashi(6).

<sup>7</sup>Ver página 6.

<sup>8</sup>Nichiren(12), p.495.

<sup>9</sup>Brudnoy(13), p.29.

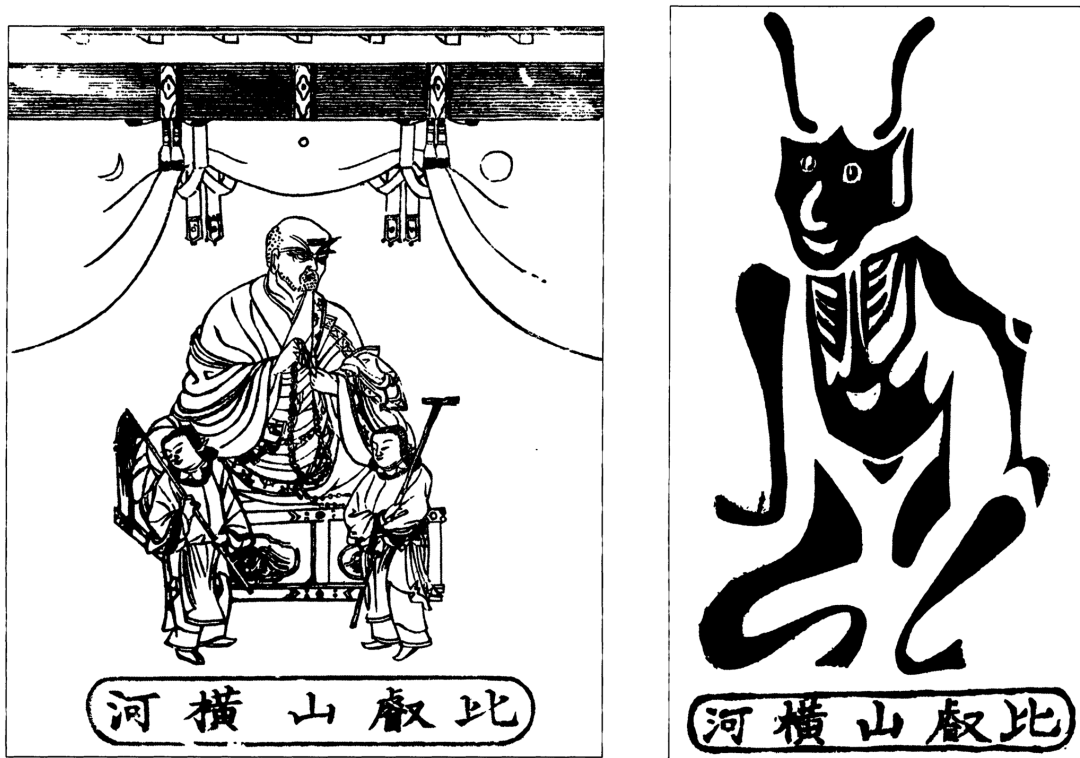


Figura 4.1: Amuletos de proteção vendidos até hoje no Enryaku-ji. O da esquerda mostra Ryōgen como um sacerdote de alto nível, e o da direita como um demônio (Wakabayashi(6), p. 482–483).

Um ensinamento budista curioso citado por Nichiren é o dos “cinco obstáculos que limitam a mulher”; diz esta tradição que as mulheres, mesmo que passem pelo ciclo do renascimento repetidas vezes, não podem nunca se tornar 1) o Rei Celestial Brahma, 2) o Rei Celestial Shakra, 3) um Rei que gira a Roda<sup>10</sup>, 4) um Rei-Demônio ou 5) um Buda. A doutrina da impossibilidade da iluminação feminina foi negada pelas seitas budistas Mahāyāna japonesas, inclusive a de Nichiren; porém, é interessante ver que às mulheres era vetado mesmo o potencial negativo (mas poderoso) do Rei-Demônio. Na cultura popular atual, parece-nos que os reis-demônio são quase sempre masculinos.

### 4.3 Oda Nobunaga e Luís Fróis

Há uma tradição que associa o senhor feudal Oda Nobunaga, tido como o mais violento dos três que unificaram a nação japonesa, com a figura de um *maou*; há ru-

<sup>10</sup>Do *samsāra*? A referência é obscura para o autor.

mores mesmo que ele se intitularia como tal. Tais rumores parecem ter se originado de uma descrição do jesuíta Luís Fróis, que se dizia amigo pessoal do *shōgun*, e que afirmou em cartas à Companhia de Jesus que Nobunaga teria se gabado de ser o *Dairokutenmaou*<sup>11</sup>. Não há documentação que demonstre tal fato do lado japonês, e a retórica jesuíta com frequência invoca a influência do demônio sobre os japoneses (assim como outros povos não-cristãos); mas, de toda forma, na cultura popular de hoje Nobunaga é com frequência retratado como *maou*, por vezes mesmo com poderes sobrenaturais ou pactos demoníacos (como e.g. nos videogames *Live-a-Live* e *Sengoku Musō*).

Segundo Fróis, Nobunaga era essencialmente ateu, pois despreza as “superstições, os Cami [*kami*] e os Fotoke [*hotoke*, Budas]”, não acreditava em Deus ou na imortalidade da alma, e foi inimigo dos “bonzos” budistas (sem dúvida por razões políticas)<sup>12</sup>.

## 4.4 O *maou* na cultura pop contemporânea

Uma listagem completa de todos os personagens que recebem o título de *maou* em mangás, animes e jogos de videogame tomaria vários volumes. Um dos subgêneros mais populares nestas mídias é o da fantasia medieval (européia), inspirado pela literatura anglo-americana iniciada por J.R.R Tolkien e por jogos de interpretação como *Dungeons & Dragons*. Na variante japonesa, este gênero tende a chamar de *maou* qualquer lorde ou senhor dos demônios no estilo ocidental; por exemplo, Satã e Belzebu recebem esse título no mangá *Bastard!!*, e o senhor dos vampiros, Drácula, é reconfigurado como um *maou* na série de videogames *Akumajou Dracula* (lançada nos EUA como *Castlevania*). Em um jogo narrativo (“RPG”) estereotípico, o protagonista será um herói guerreiro e o vilão um *maou*, como nas séries *Zelda* e *Dragon Quest*<sup>13</sup>. De fato, a palavra foi generalizada o bastante para se aplicar a qualquer grande vilão arquetípico, e em especial aos inimigos finais de videogames; até mesmo o adversário do inocente encanador Mario, o Rei Kuppa (“Bowser”, nos EUA), tem o título de *Daimaou*.

O tropo do rei-demônio acabou adquirindo certas características fixas, não sem

<sup>11</sup>Wikipedia(14).

<sup>12</sup>Leão(15).

<sup>13</sup>Dragon Quest também se apropria dos *ryū-ou*, reis-dragão, recontextualizando-os de *nāgas* hindus para dragões ao estilo ocidental, adequando assim o motivo ao tema da fantasia tolkeniana.

influência dos vilões da fantasia ocidental como Sauron (de *Lord of the Rings*) ou Darth Vader (de *Star Wars*). As marcas semióticas de um *maou* na ficção de massa incluem até um modo especial de falar (*yakuwarigo* 役割語<sup>14</sup>) próprio. No jogo *Dragon Quest IX*, por exemplo, é possível escolher qual o *yakuwarigo* do personagem principal, na opção *shaberikata* “modo de falar”; um exemplo da escolha padrão, “menino enérgico” (*genki na otokonoko* 元気な男の子), é:

やあ！ボクは[なまえ]！  
 [場所]に住んでる[かたがき]！  
 ○○才だよ！  
*Yaa! Boku wa [namae]!*  
*[Basho] ni sunderu [katagaki]!*  
*XXsai dayo!*  
 E aí? Eu sou [nome],  
 um [profissão] que mora em [local]!  
 Tou com XX anos!

Os parâmetros entre colchetes são preenchidos pelo jogador. Este *yakuwarigo* é típico do herói jovem masculino do gênero *shōnen* (naturalmente, os trejeitos de fala se perdem na tradução). Se o jogador selecionar o modo de falar de *maou*<sup>15</sup>, o texto mudará para:

グハハハ！我は○○年にわたり  
 [場所]を支配する邪悪な  
 [かたがき][なまえ]だ！  
*Guhahaha! Ware wa XXsai ni watari*  
*[basho] wo shihaisuru jaakuna*  
*[katagaki] [namae] da!*

<sup>14</sup>Ou *role language*: O uso, na ficção, de marcas lingüísticas fixas (e não necessariamente realistas) para denotar em cada personagem sua classe, sexo, personalidade etc.; comparável talvez aos “sotaques de novela” da televisão brasileira. Por exemplo, em mangá e culturas relacionadas, samurai referem-se a si mesmos como *sessha*, idosos com *washi*, meninas jovens e doces com *atashi*, meninos (ou meninas de personalidade ativa) como *boku*, etc. Ver Kinsui(16).

<sup>15</sup>A opção *maou* não está disponível para personagens femininas, de forma que *Dragon Quest IX* acidentalmente valida a tradição budista que afirma que mulheres são incapazes de se tornarem reis-demônio (p. 12).



Gwahahaha! Sou o [profissão] maligno  
de mais de XX anos  
que impera em [local], [nome]!

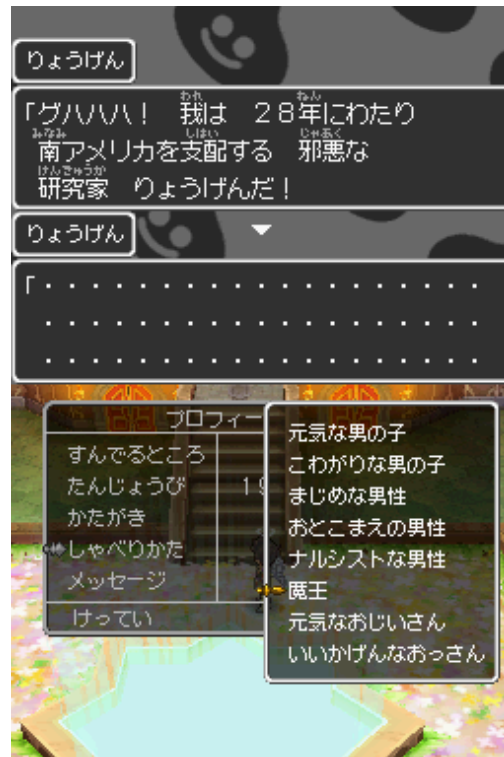


Figura 4.2: Cena do videogame Dragon Quest IX. O jogador acabou de selecionar a opção do “modo de falar *maou*”. Outros papéis de fala disponíveis incluem coisas como “homem medroso”, “senhor sério”, “rapaz galante”, ou “tiozão animado”. Se o jogador escolher uma protagonista feminina, as opções mudam drasticamente.

A “risada maligna”, o pronome *ware* (ou *waga*) e a cópula direta *da* (e também *de aru*) são todas características do *yakuwarigo* de *maou*.

O tropo do *maou* foi tão explorado que se tornou lugar-comum e pouco interessante si só, de forma que hoje em dia ele geralmente aparece parodiado, invertido, ou desconstruído de várias formas. No mangá *Kyou kara Maou*, um jovem humano é inadvertidamente escolhido como *maou* de um exército demoníaco de outra dimensão, e o humor vem da incongruência da posição com seu temperamento gentil. Efeito cômico semelhante aparece da junção do estereótipo de *maou* com a inocência infantil, em *Beelzebub*, mangá no qual um estudante involuntariamente torna-se o protetor do rei-demônio destinado a destruir a Terra, mas que ainda é um bebê. Em diversos videogames recentes, como em *Disgaea* ou *Castlevania: Akatsuki no Menuetto*, o *maou* foi promovido de vilão a protagonista.

Um tipo de inversão particularmente comum é a aliança: O autor explora as motivações e dramas pessoais do *maou*, que deixa de parecer tão demoníaco, e isso acaba levando o herói a aceitá-lo como companheiro, em geral para que enfrentem juntos um inimigo maior; caso típico é o do personagem Piccolo Daimaou, de *Dragon Ball*. No videogame *Chrono Trigger*, o primeiro arco da história tem como vilão o rei do exército demoníaco em guerra com os humanos, chamado simplesmente de Maou; quando enfim conseguem derrotá-lo, os heróis descobrem que sua guerra tinha o propósito de evitar a destruição do mundo, e eventualmente eles se tornam companheiros. Pensamos que estas desconstruções da imagem negativa do rei-demônio provavelmente são percebidas como inovadoras e modernas, ou até pós-modernas, por uma audiência contemporânea; mas, se considerarmos a história dessa figura na cultura japonesa, vemos que muitos séculos atrás já existia a idéia de empregar um rei-demônio como aliado ou força positiva, sustentada por doutrinas como a “natureza una de Buda e Māra”, e no fundo pela própria relação dialética, nos mais antigos mitos hindus e indo-europeus, entre a autoridade violenta do “rei” civilizador e a liberdade individualista dos demônios.

## *Referências Bibliográficas*

- 1 ARAKI, J. T. A critical approach to the ugetsu monogatari. *Monumenta Nipponica*, Sophia University, v. 22, n. 1/2, p. pp. 49–64, 1967. Disponível em: <<http://www.jstor.org/stable/2383222>>.
- 2 AKINARI, U.; WHITEHOUSE, W. Shiramine. *Monumenta Nipponica*, Sophia University, v. 1, n. 1, p. pp. 242–258, 1938. Disponível em: <<http://www.jstor.org/stable/2382454>>.
- 3 AKINARI, U. *Ugetsu Monogatari* [雨月物語]. [S.I.]. Disponível em: <[http://www.um.u-tokyo.ac.jp/DM\\_CD/DM\\_CONT/UGETSU/HOME.HTM](http://www.um.u-tokyo.ac.jp/DM_CD/DM_CONT/UGETSU/HOME.HTM)>.
- 4 BAXTER, W.; SAGART, L. *Baxter—Sagart Old Chinese reconstruction*: (version 1.00, 20 feb. 2011). Disponível em: <<http://crlao.ehess.fr/document.php?id=1217>>.
- 5 GOGEN Yurai Jiten: Māra. Disponível em: <<http://gogen-allguide.com/ma/mara.html>>.
- 6 WAKABAYASHI, H. From conqueror of evil to devil king: Ryogen and notions of Ma in medieval japanese buddhism. *Monumenta Nipponica*, Sophia University, v. 54, n. 4, p. pp. 481--507, 1999. Disponível em: <<http://www.jstor.org/stable/2668319>>.
- 7 DECAROLI, R. *Haunting the Buddha: Indian Popular Religions and the Formation of Buddhism*. New York: Oxford University Press, 2004. ISBN 0195168380.
- 8 O'FLAHERTY, W. D. *Hindu Myths*. London: Penguin Books, 1975.
- 9 PUHVEL, J. *Comparative mythology*. Baltimore, Maryland: Johns Hopkins University Press, 1987. ISBN 9780801834134.
- 10 PHILLIPS, Q. E. Narrating the salvation of the elite: The jōfukuji paintings of the ten kings. *Ars Orientalis*, Freer Gallery of Art, The Smithsonian Institution and Department of the History of Art, University of Michigan, v. 33, p. pp. 120–145, 2003. Disponível em: <<http://www.jstor.org/stable/4434275>>.
- 11 SHIH, V. Y. C. Some chinese rebel ideologies. *T'oung Pao*, BRILL, v. 44, n. 1/3, p. pp. 150--226, 1956. Disponível em: <<http://www.jstor.org/stable/4527418>>.
- 12 NICHIREN. *Letters to the Brothers*. Soka Gakkai International. Disponível em: <<http://www.sgilibrary.org/view.php?page=493>>.

13 BRUDNOY, D. Militant sainthood: Nichiren. *Numen*, BRILL, v. 17, n. 1, p. pp. 19--44, 1970. ISSN 00295973. Disponível em: <<http://www.jstor.org/stable/3269669>>.

14 WIKIPEDIA (Ed.). *Oda Nobunaga*. Wikipedia. Disponível em: <<http://ja.wikipedia.org/wiki/織田信長>>.

15 LEÃO, J. H. C. Jesuítas e daimyôs: evangelização e poder político no japão do século xvi. *Mnemosine Revista—Brasil Colônia*, Universidade Federal de Campina Grande, Campina Grande, v. 1, n. 1, p. 208–226, jan–jun 2010.

16 KINSUI, S. *Kyarakutā to kotoba wo tsunagu 'yakuwarigo' no kenkyū* [キャラクターと言葉をつなぐ「役割語」の研究]. 2010. Disponível em: <[http://www.jsps.go.jp/seika/2009/index4\\_001.html](http://www.jsps.go.jp/seika/2009/index4_001.html)>.