

MAURICE
LEBLANC

ARSENE
LUPIN
O LADRÃO
~ DE ~
CASACA

Ilustrações de Ligia Camolesi
Tradução de Renan Amorim



TORDESILHAS
FABULOUS CLASSICS

Rio de Janeiro, 2024

SUMÁRIO



Por que ler este clássico? VIII
A Prisão de Arsène Lupin, VIII
Arsène Lupin na Prisão, 16
A Fuga de Arsène Lupin, 40
O Viajante Misterioso, 64
O Colar da Rainha, 82

AMOSTRA



O Sete de Copas, 102
O Cofre da Sra. Inbernet, 142
A Pérola Negra, 156
Herlock Sholmes Chega Tarde Demais, 174
Sobre o Autor, 204





AMOR
POR QUE
~ LER ESTE ~
CLÁSICO?





◉ QUE ARSÈNE LUPIN PODE OFERECER?

A quem estiver lendo, espero que tenha uma ótima leitura e recepção a este livro! Sobre o que é este livro? Que história ele conta? Por que você deveria ler? São perguntas simples que possuem respostas não tão simples, pois Arsène Lupin é complexo e elegante. O personagem pode ser conhecido até como um Robin Hood francês, pois, apesar de suas atividades ilegais, ele mantém uma espécie de padrão entre suas vítimas, sem perder a boa educação.

Aqui, você encontrará as aventuras deste personagem e poderá aprender com ele de diversas formas, além de observar como as atitudes do ser humano podem ter mais tons entre o bem e o mal. Além de ser um livro muito interessante e agradável de ler, ganha uns pontinhos extras por ser um clássico. Afinal, é sempre interessante estar em uma conversa e poder dizer que leu os clássicos e conversar sobre os mais infames personagens que deixaram seu nome na história.

Como esses livros clássicos, nosso personagem possui um certo status, é um cavalheiro. E, como um ladrão. Por isso, Arsène traz uma forma diferente de encarar a sociedade, que pode ser facilmente encontrada em outros clássicos. Podemos descrever essa maneira como “agridoce”, pois ao mesmo tempo que vemos uma crítica, podemos observar diversos momentos interessantes, em que a vida é aproveitada da melhor maneira que pode oferecer.

Além disso, outras características de um texto clássico podem ser encontradas no livro. Se você quiser descobrir quais são elas e alguns dos atributos dessas obras, continue lendo, pois mais informações estarão na sequência.

E, se quiser saber, Arsène é encantador. Acompanhar suas histórias torna impossível ao leitor não ter sentimentos por ele, por isso convindo, continue nessas linhas e venha amar ou, quem sabe, odiar esse ladrão-cavalheiro!

🕒 QUE VOCÊ VAI ENCONTRAR NA OBRA

A obra de Maurice Leblanc é uma coletânea de contos. A história de Lupin é composta de diversas pequenas aventuras. E isso torna a leitura muito mais tranquila, apesar de ser escrita em outro momento e possuir uma linguagem um pouco mais complexa comparada a um livro contemporâneo do mesmo estilo, mas ainda assim irresistível.

Além disso, contos são a forma perfeita de relatar aventuras de um ladrão que é especialista em disfarces. Um gênero rápido que começa e termina apenas com o necessário para se compreender a aventura daquele momento, revelando as informações precisas, sem uma volta a mais. E mantendo o mistério, afinal, Lupin estava a bordo do transatlântico *Provence* sob um disfarce, mas o raio atrapalha a revelação. E a mágica do mistério é o que mantém o leitor interessado no ladrão-cavaleiro, que consegue os maiores roubos sem usar violência.

O que torna as aventuras ainda mais interessantes e acentua seus mistérios é a forma como são contadas. Afinal, há um narrador-personagem, que permite que o leitor se sinta parte do universo de Lupin, olhando para todos os acontecimentos como se estivesse na história, buscando descobrir quem é Lupin, o que será roubado e até como ele faz seus crimes acontecerem.

E para descobrir como os crimes acontecem, não há ninguém melhor que o melhor detetive do mundo, Sherlock Holmes. Mas será que em um embate contra o ladrão mais bem-sucedido da literatura, o resultado pensaria para o lado do detetive? Você pode descobrir o que Leblanc criou a partir disso.

É verdade que nas histórias de Lupin o nome que será encontrado não é “Sherlock Holmes”, mas Herlock Sholmes, e o motivo disso é meio obscuro, alguns dizem que é apenas para evitar direitos autorais, outros dizem que sempre surgiu como uma paródia e terceiros já contam que Arthur Conan Doyle não queria seu personagem associado à história do ladrão. Independentemente do motivo, podemos ver, sem dificuldade, a referência clara.

O encontro deles pode não ser o que os autores querem, mas com certeza é o que o leitor de livros policiais quer. Se você já leu um e gos-

tu, as chances de se encantar pelo outro é gigantesca. Afinal, ambos são escritos em forma de contos por seus autores e narrados por personagens que acompanham a história, além de terem como destaque homens peculiares que destoam da sociedade e se destacam, sendo os melhores no que fazem.

COMO ERA A FRANÇA NA ÉPOCA EM QUE AS AVENTURAS FORAM ESCRITAS?

Se Sherlock Holmes é uma representação da Inglaterra, podemos citar Arsène Lupin como um exemplar de sucesso da França, vivendo em uma das épocas de mais destaque do país europeu, a Belle Époque (1871-1914), em que o progresso da civilização e das tecnologias era valorizado.

Uma época de avanços tecnológicos, com trens e navios a vapor, avião, automóvel, telefone e telégrafo sem fio, além da substituição da iluminação para o uso da energia elétrica. Construções que viriam a ser marcos históricos, como a Torre Eiffel (1889). Redução da taxa de mortalidade graças a práticas médicas higienistas. Tudo isso representando a Segunda Revolução Industrial, que causou uma nova migração do ambiente rural para as cidades.

Também houve grande explosão de ambientes voltados para a cultura, como livrarias, salas de concerto, boulevards, ateliês e galerias de arte. Dentro desse tema, o Impressionismo era quem reinava entre os quadros, com nomes de destaque como Claude Monet, pintor de destaque mundial hoje em dia, que tem suas origens na França.

A arte sendo tão valorizada e estando tão presente entre a vida dos franceses foi um dos prováveis motivos para que se tornasse o objeto de desejo de Lupin e incentivasse seu interesse por ter essas peças, mesmo que de forma ilegal. Além disso, sua importância também deve ter alguma influência no fato dele se importar tanto com a originalidade dos materiais e seu status, motivando-o a deixar bilhetes como *“Arsène Lupin, o ladrão de casaca, voltará quando seus móveis forem autenticados”*.

Naquele momento, a vida livre e otimista era a marca dos franceses, e isso pode ter incentivado Leblanc a criar um ladrão, diferente de outros autores que optaram por um detetive. O estigma que isso poderia gerar

não foi limitante, a liberdade e alegria foram mais fortes para marcar esse momento, levando o espírito da Belle Époque a se immortalizar na obra com Lupin.

🕒 AUTOR

Maurice Leblanc (1864-1941) ingressou na faculdade de Direito, mas seguiu o caminho do jornalismo, já mostrando grande talento para a escrita. No início de sua carreira como autor, ele escreveu romances e novelas que, apesar de obterem elogios da crítica, não conquistaram o público, não gerando sucesso comercial mesmo tendo sido comparados ao autor de *Madame Bovary*.

Com seus primeiros contos de temática policial, Leblanc teve maior retorno do público e isso o impulsionou na criação do ladrão-cavaleiro. Observando esse sucesso, o editor do jornal *Je sais tout* encomenda com o autor um personagem que fosse a versão francesa de Sherlock Holmes. E com a criação do ladrão ele “rouba” a fórmula de sucesso da escrita policial do inglês.

O autor dedicou muito de sua carreira à escrita das histórias de Lupin, totalizando 18 romances, 69 novelas e 5 peças de teatro, mas não foi o único estilo que ele escreveu, apesar da grandiosa quantidade de obras que envolvem o personagem. Leblanc também se aventurou pela ficção científica com os romances *Les Trois Yeux* e *Le Formidable Evènement*.

🎬 ADAPTAÇÕES

Lupin com certeza influenciou outros textos e outros ladrões de altos padrões que surgiram depois dele. Podemos citar aqui o caso do filme *Prenda-me se for capaz* (*Catch me if you can*) de 2002, dirigido por Steven Spielberg e interpretado por Leonardo DiCaprio no papel de Frank Abagnale, que é baseado em uma história real (por isso talvez possamos ousar e dizer que Lupin influenciou a vida de pessoas reais também), em que Frank apresenta-se como um mestre dos disfarces que consegue feitos incríveis em sua aventura. E talvez uma das maiores conexões com a obra de Leblanc é o fato de o criminoso gerar simpatia no espectador.

Pensando apenas em obras de ficção, a série “Crimes do Colarinho Branco” (*White Collar*) também traz a temática de um ladrão antiarmas

que comete crimes perfeitos (ou quase) e é especialista em arte. A obra criada por Jeff Eastin e estrelada por Matt Bomer mostra o mundo das artes e os crimes que envolvem essa bolha nos Estados Unidos. Na obra, o personagem é preso ainda no início da narrativa e sua história se desenrola como consultor do FBI.

Além de inspirações, a narrativa sobre Lupin pode ser encontrada em outros formatos e seu personagem citado em diferentes histórias. Seguem alguns exemplos:

ARSÈNE LUPIN:

🕒 LADRÃO MAIS CHARMOSO DO MUNDO

O longa-metragem de 2004, dirigido por Jean-Paul Salomé, apresenta a história de como Lupin saiu de um simples batedor de carteiras, depois de conhecer a Condessa de Cagliostro, para o conhecido ladrão-cavaleiro e seu mergulho em uma aventura em busca de um tesouro perdido de reis franceses.

LUPIN

A série exibida pela Netflix leva o nome do famoso ladrão, e ele é inspiração para o personagem principal, Assane Diop, que, após ler o livro de Maurice Leblanc, busca vingança, inspirado por Lupin, da família que fez com que seu pai fosse preso injustamente e cometesse suicídio. Apesar de não trazer o próprio Arsène Lupin, George Kay e François Uzan, os criadores, representam em Diop características que lembram o homenageado de forma fiel.

O sucesso da série é uma forma de atestar o sucesso da obra original e o interesse do público pelo tema.

PERSONA 5

Diferente dos dois anteriores, Persona 5 é um jogo de RPG (Jogo de Interpretação de Papéis) desenvolvido pela Atlus e pode ser encontrado em PlayStation 3, 4 e 5, Xbox, Nintendo Switch e Microsoft Windows. O game é o sexto da série Persona, que faz parte da franquia Megami Tensei.

A história trata de um grupo de adolescentes que se unem como justiceiros para modificar a intenção maligna do coração de adultos. Inspirada pela psicologia junguiana, a narrativa gira em torno de buscar a liberdade das limitações da sociedade moderna e da rebelião contra o sistema e forças superiores.

Mas qual a relação disso com Lupin? As “personas” do jogo, espécie de alter egos dos personagens, são representadas por famosos ladrões, entre eles Arsène Lupin, que é perfeito para trazer toda a intenção de enfrentar o sistema e a sociedade que o RPG possui.

LUPIN 999

Aqui, a representação do famoso ladrão é em um mangá, escrito pelo japonês Kazuhiko Kato, sob o pseudônimo Monkey Punch, mostrando que não existem barreiras para seu poder de encantamento. Nessa história, o protagonista é neto de Arsène Lupin, por isso seu nome, e ele continua o legado da família, como um ladrão. *Lupin III* lidera uma gangue que faz assaltos ao redor do mundo.

Além do mangá, o título tem adaptações em anime, filmes, especial anual de televisão, CD de música, videogame e até um musical.

CURIOSIDADES

Usando como inspiração as informações rápidas e diretas de contos, como é escrito *Arsène Lupin*, algumas informações interessantes sobre o universo desse ladrão podem ser compartilhadas com você. Aprecie estas curiosidades:

1. Os textos de Lupin eram publicados em jornal, naquele mesmo, em que o editor “encomendou” a criação do personagem, *Je sais tout*, e só depois de anos seguindo esse estilo é que o personagem ganhou seu primeiro livro.
2. O personagem principal era mestre em disfarces, por isso sempre estava diferente, mas mantinha algumas marcas corriqueiras em sua aparência, como a cartola, o monóculo e a capa. Afinal, a elegância também era uma marca.
3. Apesar de ser um ladrão, Lupin era extremamente amado por seus fãs (talvez possamos dizer até “é amado”). Como

demonstração desse carinho, foi criando um museu para o personagem na antiga casa de campo do autor, chamado Le Clos Arsène Lupin.

4. O nome do ladrão sofreu mudanças. No início, ele chamava-se Lopin, mas, depois de desagradar um político xará da época, que reclamou da coincidência entre nomes, o clássico Lupin tomou forma.
5. O personagem é tão versátil que conquistou até uma praia! Ponto turístico entre os fãs, o local é conhecido como Plage du Havre du Lupin.
6. O personagem de Leblanc pode ter sido inspirado no detetive britânico, mas, além dele, o arqueólogo francês Marius Jacob também foi uma fonte de inspirações, tendo sido condenado há 23 anos de prisão por mais de 150 roubos.
7. O personagem pode ter estado contra a lei em diversos momentos, mas Maurice Leblanc foi convidado a fazer parte do corpo policial como consultor.
8. Que o ladrão é um profissional na arte dos disfarces você já entendeu, mas sabe que ele criava seus “novos rostos” usando injeções de parafina, que faziam sua pele inchar e assim torná-lo irreconhecível?

CLÁSSICOS E STATUS

Já que este livro faz parte da Coleção Clássicos, vamos falar um pouco mais sobre essa categoria de livros. Comentei com você que livros clássicos possuem certo status. Que tal se desvendássemos um pouco das características que levam um livro a se tornar clássico? O que podemos encontrar nessas histórias, nos momentos históricos em que foram escritas e em seus autores?

Essas informações estarão nas linhas a seguir! Leia e mergulhe nesse universo o qual é tão maravilhoso que conseguiu superar até mesmo o tempo, propagando suas aventuras para novos leitores e espectadores que se encantam com sua audácia.

1. A IDADE

Um das primeiras coisas que temos que saber sobre os livros clássicos é que o fato de eles serem antigos não os transforma obrigatoriamente em clássicos. No passado, também existiram livros sem qualidade, mas só aqueles com atributos o suficiente sobreviveram ao tempo.

Outro aspecto relacionado ao tempo é o conteúdo da narrativa, que não se apega ao tempo em que foi escrito, não precisa de características da época para ser compreendido. Muito disso se deve ao fato de os temas trabalhados nessas obras referirem-se muito mais ao que é humano e como enfrenta a vida, assim como tudo o que se passa nessas linhas pode ser transposto para uma outra ambientação e época, sem perder sua essência.

2. UM CLÁSSICO TRAZ REFLEXÕES

O fato da história trabalhar o ser humano faz com que o leitor aprenda sobre sua própria essência e sobre a de outro, possibilitando que pensamentos nasçam das linhas lidas e aquele que lê seja diferente antes e depois do texto. Mesmo que não aconteça uma percepção intencional para refletir sobre a leitura, a forma como os personagens e suas atitudes marcam as páginas é forte o suficiente para fazer nascer pensamentos e reflexões.

Algumas podem até começar como julgamentos “Por que ele fez aquilo? Foi uma atitude impensada! Com certeza eu faria diferente”, mas terminam com a forma como achamos que agiríamos no lugar do personagem. Em outros momentos, até são mais aprofundadas, chegando a conclusões que na situação do personagem, as ações tomadas são plausíveis e algumas até seriam tomadas pelo próprio leitor.

Além disso, clássicos costumam trazer temas que evidenciam problemas sociais ou da esfera privada e isso acentua as discussões e reflexões no imaginário do leitor. O protagonista da obra, Arsène Lupin, já é um ótimo exemplo disso, pois é um ladrão, alguém que age contra a lei.

Questões sobre isso começam em gostar ou não do personagem, afinal, como criminoso, é possível nutrir um sentimento positivo sobre ele sem que se esteja indo contra a moral? E levando isso para o mundo real, até que ponto é possível olhar para outra pessoa que cometeu um crime e separar suas atitudes do sentimento que nutro por ela?

Essas são apenas algumas das questões que podem surgir com a leitura de um clássico. Cada um trabalhará diferentes temas, e cada nova aventura trará novas reflexões.

3. BOAS HISTÓRIAS SÃO A ORIGEM DE NOVAS HISTÓRIAS

Ao ter contato com uma história boa, seja um filme, uma conversa com um amigo, um livro ou até uma propaganda, criamos outros acontecimentos a partir disso, podemos observar isso nas adaptações citadas sobre Lupin. Sejam dúvidas que apareçam a partir da ideia original ou nossas intenções e desejos sobre as ações na obra. O exemplo mais clássico do mundo literário é “Capitu traiu ou não traiu?” que em algumas versões evoluiu para “Eu não sei, mas deveria ter traído”.

E tudo isso é muito comum em clássicos. Suas ideias servem de inspiração para outros materiais, sejam eles originais ou não, como acontece em outros livros e filmes ou em textos escritos por fãs, apenas por diversão.

Uma amostra disso está nas próprias aventuras de Arsène Lupin, que encontra com Herlock Sholmes, inspirado no detetive de Arthur Conan Doyle, como já foi mencionado. O autor do famoso ladrão, Maurice Leblanc, traz em seus textos, que também se tornaram clássicos, o detetive britânico, que possui diversas antíteses da mesma forma que o anti-herói francês.

Além dos personagens, a temática e as reflexões de que essas obras tratam servem como fonte de novas ideias, pois é possível observar diversos conteúdos semelhantes criados atualmente. Quantas histórias existem trabalhando um ladrão sofisticado que tem sua própria moral?

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Depois de você conhecer tantas informações acerca da obra, seu universo, criação e histórias que inspirou, acredito que seu interesse pelas aventuras de Lupin tenha florescido. Por isso, convido-o novamente a mergulhar nas histórias desse ladrão-cavaleiro.

Inspire-se por meio da criatividade desse personagem e de seus talentos incriveis e seja um mestre naquilo que lhe faz bem, vivendo feliz e livre. E descubra se ele está mais para alguém bom ou mau. E, bom, será que ele consegue passar a perna no maior detetive de todos os tempos... Herlock Sholmes?



A PRISÃO
DE
ARSENÉ
LUPIN





Que viagem estranha! No entanto, ela começou tão bem! De minha parte, nunca havia feito uma viagem que tivesse começado sob circunstâncias tão favoráveis. O *Provence* é um transatlântico rápido e confortável, comandado pelo mais agradável dos homens. A sociedade mais seleta se encontrava reunida a bordo. Relações se formavam e entretenimentos eram organizados. Tínhamos a exótica impressão de estarmos separados do mundo, reduzidos a nós mesmos como em uma ilha desconhecida, obrigados, por consequência, a nos familiarizarmos uns com os outros.

E foi o que fizemos...

Você já tentou adivinhar o que havia de original e imprevisível em um grupo de indivíduos que, até a despedida, nem se conheciam e que, durante alguns dias, entre o céu infinito e o imenso mar, viveriam a mais íntima das vidas, desafiando juntos a furia do Oceano, o assustador ataque das ondas, a crueldade das tempestades e a tranquilidade enganosa das águas serenas?

No fundo, é como se víssemos uma espécie de atalho trágico: a própria vida, com suas tempestades e grandezas, sua monotonia e diversidade, e talvez seja por isso que saboreamos essa curta viagem com uma pressa febril e uma voluptuosidade cada vez mais intensa, cujo fim se vislumbra assim que ela se inicia.

Mas depois de muitos anos, acontece algo que acrescenta um elemento singular às emoções da jornada. A pequena ilha flutuante ainda depende desse mundo do qual pensávamos estar livres. Um elo permanece, o qual só pode ser desfeito aos poucos, mas que gradualmente se refaz, no meio do Oceano. O telégrafo sem fio! Um aparelho de outro universo através do qual recebemos notícias da forma mais misteriosa possível! A mente não possui mais meios de imaginar fios de metal em cavidades por onde passam mensagens invisíveis. O mistério é ainda mais insondável e poético, e é às asas do vento que devemos recorrer para explicar esse novo milagre.

Assim, nas primeiras horas, sentimo-nos seguidos, escoltados e até mesmo precedidos por aquela voz distante que, de tempos em tempos,