

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CENTRO DE COMUNICAÇÃO E EXPRESSÃO
DEPARTAMENTO DE LETRAS**

JOÃO VITOR DOMINGUES

**ARSÈNE LUPIN: INTERTEXTUALIDADE INTERMIDIÁTICA ENTRE CONTOS
DE MAURICE LEBLANC, A SÉRIE *LUPIN* E O VIDEO-JOGO *PERSONA 5***

Florianópolis

2022

JOÃO VITOR DOMINGUES

**ARSÈNE LUPIN: INTERTEXTUALIDADE INTERMIDIÁTICA ENTRE CONTOS
DE MAURICE LEBLANC, A SÉRIE *LUPIN* E O VIDEO-JOGO *PERSONA 5***

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao
Curso de Letras - Francês da Universidade Federal
de Santa Catarina como requisito parcial para a
obtenção do título de Bacharel em Letras - Francês.
Orientadora: Prof.^a Dr.^a Luciana Rassier

Florianópolis

2022

JOÃO VITOR DOMINGUES

**ARSÈNE LUPIN: INTERTEXTUALIDADE INTERMIDIÁTICA ENTRE CONTOS
DE MAURICE LEBLANC, A SÉRIE *LUPIN* E O VIDEO-JOGO *PERSONA 5***

Este Trabalho de Conclusão de Curso foi julgado adequado para obtenção do Título de “Bacharel em Letras” e aprovado em sua forma final pelo Curso de Letras – Francês.

Florianópolis, 19 de dezembro de 2022.

Prof.^a Dr.^a Sabrina Moura Aragão
Coordenadora do Curso

Banca Examinadora:

Prof.^a Dr.^a Luciana Rassier
Orientadora e Presidente da Banca
Universidade Federal de Santa Catarina

Prof.^a Dr.^a Kelley Baptista Duarte
Universidade Federal do Rio Grande

Prof.^a Dr.^a Maria Clara da Silva Ramos Carneiro
Universidade Federal de Santa Maria

A todos aqueles que de alguma forma me
ajudaram nessa jornada inesquecível.

AGRADECIMENTOS

À minha orientadora Luciana, que muito antes mesmo de iniciarmos o trabalho, confiou no meu potencial e sempre foi atenciosa, sensível, compreensiva e divertida. Obrigado pelas aulas magníficas que me inspiraram a explorar ainda mais esse mar de conhecimento e jornadas chamado literatura, pela responsabilidade e organização com a produção deste que é o trabalho mais importante do meu percurso acadêmico.

À minha família, que se aventurou comigo por todos esses anos me dando suporte e nunca me deixando faltar motivação e perseverança com meus objetivos, cada mínimo ato de afeto e carinho que tiveram e têm comigo todos os dias é um combustível para seguir em frente.

Ao Marco Antonio Francelino de Oliveira, pela formação de um dueto incrível na graduação, onde cada adversidade terminava em risadas e histórias futuras que alegraram a sala por todos esses semestres e pela ajuda indispensável na construção desse trabalho.

E por último mas não menos importante, a todos com quem eu trabalhei em projetos fora da universidade, e me ajudaram a me desestressar durante a graduação, seja nas narrações, nos torneios de vídeo-jogo ou no trabalho formal, obrigado a todos pelos momentos compartilhados.

Por que [...] teria uma aparência definida? Por que não evitar o perigo de uma personalidade sempre idêntica? As minhas ações são suficientes para me identificar.

(LEBLANC, 2021, p. 41).

RESUMO

A proposta deste trabalho é analisar o diálogo intertextual entre três obras: os contos “A prisão de Arsène Lupin,” “Arsène Lupin na prisão”, “A fuga de Arsène Lupin” e “O colar da rainha”, publicados na obra *Arsène Lupin, cavalheiro e ladrão* de Maurice Leblanc (publicada em 1907), a série da Netflix *Lupin* (2021) e o vídeojogo *Persona 5* (2017), centrando-se no protagonista Lupin e, mais especificamente em cenas de fuga. Para tanto, toma-se por base os conceitos de Linda Hutcheon em *Uma teoria da adaptação* (2011), notadamente a questão dos diferentes modos de engajamento do leitor. Também são utilizados os conceitos de intertextualidade de Robert Stam (2013). Busca-se demonstrar as convergências e divergências entre os protagonistas das três obras, identificando os recursos específicos a cada uma das três mídias utilizadas por seus respectivos autores.

Palavras-chave: Literatura francesa; estudos da tradução; intertextualidade; adaptações intermediárias; Arsène Lupin.

RÉSUMÉ

Le but de ce travail est d'analyser le dialogue intertextuel entre trois ouvrages : les contes “A prisão de Arsène Lupin,” (*L'arrestation d'Arsène Lupin*) , “Arsène Lupin na prisão” (*Arsène Lupin en prison*) , “A fuga de Arsène Lupin” (*L'évasion d'Arsène Lupin*) et “O colar da rainha” (*Le collier de la reine*), parues dans le l'œuvre *Arsène Lupin Gentleman Cambrioleur* (1907) de Maurice Leblanc ; la série Netflix *Lupin* (2021) et le jeu vidéo *Persona 5* (2017), centrés sur le protagoniste Lupin mais aussi sur des scènes d'évasion. Pour ce faire, sont utilisés, d'une part, les concepts de Linda Hutcheon dans *Uma teoria da adaptação* (2011) s'appuient notamment sur la question des différents modes d'engagement du lecteur et, d'autre part, les concepts d'intertextualité de Robert Stam (2013). Ce travail s'interroge sur les convergences et les divergences entre les protagonistes des trois œuvres du corpus, en identifiant des ressources propres à chacun des trois médias utilisés par leurs auteurs respectifs.

Mots-clés: Littérature française; études de la traduction ; intertextualité; adaptations intermédiatiques; Arsène Lupin.

LISTA DE FIGURAS

- Figura 1 – Ilustração presente na história “A prisão de Arsène Lupin”
- Figura 2 – Capa da edição da editora Landmark, utilizada durante este trabalho. 2021
- Figura 3 – A carta de Arsène Lupin para Barão Cahron
- Figura 4 – Poster de Lupin
- Figura 5 – Assane lendo o livro ao lado de Claire
- Figura 6 – Assane entrega o livro para Raoul
- Figura 7 – Assane entrega o violino roubado a Claire
- Figura 8 – Assane Diop em uma arte promocional de Lupin
- Figura 9 – Omar Sy utilizando tênis da marca Jordan, uma das características de seu personagem
- Figura 10 – Mesmo disfarçado, Assane segue se trajando com peças de cor laranja
- Figura 11 – Assane enganando a guarda depois de roubar uma idosa
- Figura 12 – Assane navegando depois de ter concluído sua vingança contra Hubert
- Figura 13 – Poster de *Lupin* com o logotipo da série
- Figura 14 – Omar Sy ganha o César de melhor ator
- Figura 15 - Nomeação de Omar Sy ao prêmio de melhor ator em séries de drama
- Figura 16 – Omar Sy com a camiseta da seleção francesa
- Figura 17 – *Lupin* aparece na Times Square
- Figura 18 – Assane foge como um entregador
- Figura 19 – Assane se prende com algemas com o detento
- Figura 20 – O falso enforcamento de Assane
- Figura 21 – Assane Diop acorda na ambulância após escapar da prisão com sucesso
- Figura 22 – Arte da capa de *Persona 5*
- Figura 23 – Exploração de um palácio
- Figura 24 – Palácio dos Cassinos
- Figura 25 – Arte conceitual do Café Leblanc
- Figura 26 – Perfil de Raoul no jogo
- Figura 27 – Calling Card de *Persona 5*
- Figura 28 – Joker foge do Cassino
- Figura 29 – Joker Encara os guardas momentos antes de sua fuga
- Figura 30 – Batalha no Tutorial do jogo

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	11
2 UM PERSONAGEM COM MUITAS FACETAS: CONTOS DE MAURICE LEBLANC.....	16
2.1 Arsène Lupin, o Ladrão de Casaca.....	16
2.2 As facetas de Arsène Lupin.....	17
2.3 A fuga de Arsène Lupin.....	22
3 O LADRÃO VINGATIVO: ARSÈNE EM LUPIN.....	25
3.1 Diop pai e Diop filho: imigrantes e leitores.....	25
3.2 Assane Diop e Omar Sy, dentro e fora da tela.....	30
3.3 A fuga de Assane Diop.....	36
4 UM HOMEM DE MIL DISFARCES: ARSÈNE LUPIN EM PERSONA 5.....	40
4.1 A manifestação da justiça, <i>Persona</i>	40
4.2 Influência nos <i>Phantom Thieves</i>	47
4.3 A fuga de Joker.....	48
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	51
REFERÊNCIAS.....	54

1 INTRODUÇÃO

O constante contato com a literatura em língua francesa nos últimos quatro anos, no âmbito da graduação do Curso em Língua e Literatura Estrangeira – Francês da Universidade Federal de Santa Catarina permitiu-me compreender como narrativas literárias são constantemente transformadas, seja através de diálogos intertextuais, seja graças a processos de adaptação, ou, nos termos de Jakobson, de tradução intersemiótica (1969). A intertextualidade é compreendida nos dias de hoje como algo intrínseco a qualquer texto, sendo o diálogo entre obras feito por meio de citações, alusões, traduções, paródias ou outras formas. Durante a graduação, tive a oportunidade de me deparar com dois autores teóricos que apresentam, de forma clara, os mecanismos das adaptações e da intertextualidade: Linda Hutcheon (2011) e Robert Stam (2013).

Além disso, a discussão sobre obras clássicas desenvolvidas durante a disciplina de Literatura Francesa 3, notadamente a partir dos textos de Ítalo Calvino e de Alain Viala, revelou-se particularmente instigante para mim. Por um lado, Calvino me permitiu através de seu livro *Por que ler os clássicos?* (1991) compreender as marcas das leituras que precederam a minha leitura. Quando somos capazes de reconhecer traços históricos e culturais que ajudaram a construir a obra que consumimos, deixamos de ser meros consumidores de entretenimento e nos tornamos construtores de uma vasta linha do tempo capaz de conectar os mais diversos universos e autores.. Já Viala sublinha que a definição de um texto literário como sendo clássico está ligada às questões de recepção e de validação – tanto pelo sistema quanto pelo mercado literário:

O clássico, como vimos, não é necessariamente o valor mais elevado, mas o que melhor pode circular, é o valor de troca seguro. A que faz a ligação entre a zona onde se fazem e se desfazem os modelos da moda, é aquela onde os modelos se popularizam e se monetizam; quer entre aquela em que domina o valor simbólico, e aquela em que o valor de mercado capta o valor simbólico e o converte na troca (VIALA, 1992, tradução nossa).¹

¹ “Le classique, on l'a vu, ce n'est pas la valeur forcément la plus élevée, mais celle qui peut le mieux circuler, c'est la valeur d'échange sûre. Celle qui fait le lien entre la zone où se font et défont les modèles à la mode, et celle où les modèles se vulgarisent et se monnayent ; soit entre celle où domine la valeur symbolique, et celle où la valeur marchande saisit la valeur symbolique et la convertit dans l'échange” (VIALA, 1992).

Viala também destaca que a literatura é um campo que interage com outros espaços de práticas culturais:

E se a pergunta sobre o clássico literário [assim] colocada remete, parece-nos eficaz, para questões práticas, questões de ação (o corpus canônico), história passada [...] ou história presente (O que significa o renovado interesse pela marca de clássico?), é bom que ela exija que nos interroguemos sobre as lógicas da recepção. Ora, elas, por sua vez, dizem que a literatura não está fechada sobre si mesma, mas aberta aos outros espaços das práticas sociais. Que é um espaço, um «campo», mas não um espaço separado dos outros; que é um campo fechado se quisermos, mas fechado no sentido em que é um terreno onde se confrontam forças que não lhe são endógenas (VIALA, 1992).²

Essa colocação de Viala também é esclarecedora quando refletimos sobre questões relativas a adaptações contemporâneas de clássicos. Para Bakhtin, o discurso literário “não é **um ponto** (um sentido fixo), mas um **cruzamento de superfícies** textuais, um diálogo de várias escrituras” (BAKHTIN, 1992, p. 163 grifo do autor). Como lembra Hutcheon, na esteira de Walter Benjamin, as adaptações seguem sendo uma fonte renovável de literatura, e um modo pelo qual a arte se renova em novas formas de ser contada e passada para novas gerações: “As adaptações são tão fundamentais à cultura ocidental que parecem confirmar o **insight** de Walter Benjamin, segundo o qual ‘contar histórias é sempre a arte de repetir histórias’. [...] a arte deriva de outra arte; as histórias nascem de outras histórias” (HUTCHEON, 2011, p. 22 grifo do autor).

Assim como Hutcheon, Robert Stam alerta para o caráter autônomo da obra literária e de suas adaptações, não ocupando a primeira um lugar hierarquicamente superior:

O **senso** intuitivo da inferioridade da adaptação deriva, eu especularia, de uma constelação de preconceitos primordiais [...] (o pressuposto de que as artes antigas são necessariamente artes melhores); [...] iconofobia (o preconceito culturalmente enraizado contra as artes visuais, cujas origens remontam não só às proibições judaicoislâmico-protestantes dos ícones, mas também à depreciação platônica e neo-platônica do mundo das aparências dos fenômenos); [...] a carga de parasitismo (adaptações vistas como duplamente “menos”: menos do que o romance porque uma cópia, e menos do que um filme por não ser um filme “puro”) (STAM, 2006, p.20-21 grifo do autor).

² “Et si l'interrogation sur le classique littéraire [ainsi] posée renvoie, efficacement nous semble-t-il, vers des questions pratiques, questions d'action (le corpus canonique), d'histoire passée [...] ou d'histoire présente (que signifie le regain actuel d'intérêt pour le label de classique ?), c'est bien qu'elle impose de s'interroger sur les logiques de la réception. Or celles-ci à leur tour, disent que la littérature n'est donc pas fermée sur elle-même, mais ouverte sur les autres espaces des pratiques sociales. Qu'elle est un espace, un « champ », mais pas un espace coupé des autres ; qu'elle est un champ clos si l'on veut, mais clos au sens où elle est un terrain où viennent s'affronter des forces qui ne lui sont pas endogènes” (VIALA, 1992).

Chegado o momento de definir a abordagem para a elaboração deste Trabalho de Conclusão de Curso, as questões ligadas à intertextualidade e à adaptação de textos clássicos através de obras contemporâneas impuseram-se. Já a escolha do corpus foi guiada por três de minhas grandes paixões: as aventuras de Arsène Lupin, o “ladrão cavalheiro” criado por Maurice Leblanc no início do século 20; séries televisivas em que figuram ladrões e as investigações sobre seus crimes; e jogos de video-jogos em geral. O personagem criado por Leblanc tem suscitado inúmeras releituras há mais de um século:

O personagem de Arsène Lupin inventado por Maurice Leblanc a pedido de Pierre Lafitte no início do século XX revela-se **um herói de longevidade não convencional**. Elogiado pelo leitor, apesar de sua natureza criminosa, esquivo por causa de seus múltiplos rostos, Arsène Lupin prosperou **por mais de trinta e cinco anos nas colunas das novelas e dos livros que registram suas aventuras**. Prova de sua passagem à posteridade, mesmo após o desaparecimento de Maurice Leblanc, **o personagem retorna sob a pena de outros autores, passa de um suporte para outro, vários atores o encarnam na televisão ou no cinema**. Este fenômeno duradouro suscita o interesse, na segunda metade do século XX, de uma geração de críticos que contribui para lançar as **bases de um novo olhar** sobre a cultura popular (HANNEDOUCHE, 2019, tradução e grifo nossos).³

Efetivamente, a versatilidade do personagem, que se caracteriza por criar diversas identidades através de disfarces, é um dos trunfos para que suscite interesse em públicos bastante variados. Alguns exemplos de releituras contemporâneas de Arsène Lupin no Oriente são uma série de mangás compilada em 10 volumes intitulada, precisamente, *Arsène Lupin*, tal como o anime popular japonês *Lupin: The Third*, que possui inúmeros filmes e episódios:

Arsène Lupin já tem todas as identidades, todos os nomes. É isso que faz seu sucesso em escala universal: ele poderia ter sido um personagem franco- francês, mas não foi. Os japoneses, por exemplo, se apropriaram dela nos mangás", comenta Laurent Bazin, professor de letras da Universidade de Versailles-Saint- Quentin (LES VENTES..., 2021).⁴

³ “Le personnage d’Arsène Lupin qu’invente Maurice Leblanc à la demande de Pierre Lafitte au début du XXe siècle se révèle un héros à la longévité peu conventionnelle. Encensé par le lecteur en dépit de sa nature de criminel, insaisissable en raison de ses multiples visages, Arsène Lupin a ainsi prospéré durant plus de trente-cinq ans dans les colonnes des feuilletons et des recueils qui recensent ses aventures. Preuve de son passage à la postérité, même après la disparition de Maurice Leblanc, le personnage revient sous la plume d’autres auteurs, passe d’un support à l’autre, différents acteurs incarnent à la télévision ou au cinéma. Ce phénomène durable suscite l’intérêt, dans la seconde partie du XXe siècle, d’une génération de critiques qui participe à poser les bases d’un regard neuf sur la culture populaire” (HANNEDOUCHE, 2019).

⁴ “Arsène Lupin, déjà, à toutes les identités, tous les noms. C’est ce qui fait sa réussite à l’échelle universelle: ç’aurait pu être un personnage franco-français, mais pas du tout. Les Japonais par exemple se le sont approprié dans des mangas", commente Laurent Bazin, maître de conférences en lettres à l’université de Versailles-Saint- Quentin” (LES VENTES..., 2021).

O trabalho a seguir é uma análise de três obras: os contos “A prisão de Arsène Lupin” (*L’arrestation d’Arsène Lupin*), “Arsène Lupin na prisão” (*Arsène Lupin en prison*), “A fuga de Arsène Lupin” (*L’évasion d’Arsène Lupin*) e “O colar da rainha” (*Le collier de la reine*), publicados na obra *Arsène Lupin cavalheiro e ladrão* (*Arsène Lupin, Gentleman- Cambrioleur*), de Maurice Leblanc (publicado em 1907, edição utilizada neste trabalho de 2021); a série da Netflix *Lupin* (2021); e o video-jogo, *Persona 5* (2017) desenvolvido pela empresa Atlus. Constata-se que, com o recente anúncio da terceira temporada da série *Lupin* durante o evento Tudum 2022 realizado pela Netflix em 24 de setembro de 2022, e o relançamento mundial de *Persona 5 Royal* em 21 de outubro de 2022 para os consoles de nova geração e *Steam*⁵ durante o evento feito pela Atlus em comemoração aos 25 anos da série, houve um um súbito aumento na popularidade do personagem.

É claro que, para fazer uma análise minuciosa e comparativa como essa, um bom embasamento teórico é vital, afinal, estamos lidando com adaptações criadas para diferentes públicos e com diferentes premissas de consumo. Como resposta para essa encruzilhada teórica, utilizamos os modelos de adaptação definidos por Linda Hutcheon em seu livro *Uma teoria da adaptação* (2011), no qual a autora define e desenvolve três diferentes modos de transmissão de histórias: o modo de contar (um romance), que nos faz mergulhar num mundo ficcional descrito com palavras, mas construído pela nossa imaginação; o modo mostrar (peças, filmes, séries), que nos faz imergir através da percepção auditiva e visual, com suas encenações e cenários definidos visualmente e seus diálogos com entonações prontas; o modo participativo (video-jogos), que nos faz imergir física e cinestésicamente na obra, permitindo-nos interagir com a história transmitida e, por vezes, até decidir o rumo que ela irá tomar.

Neste trabalho, busca-se analisar características essenciais da construção da personagem Arsène Lupin em *Arsène Lupin: O Ladrão de Casaca*, de Maurice Leblanc (1907, edição utilizada neste trabalho: 2021) e analisar o diálogo intertextual com a série televisiva *Lupin* (2021) e no video-jogo *Persona 5* (2017), utilizando como base a identidade de Arsène Lupin e o episódio em que foge da prisão. Ao se analisar o mesmo episódio nas narrativas literárias, na série e no jogo, busca-se identificar em que medida as especificidades de cada mídia intervêm na obra criada.

⁵ Plataforma de comercialização de jogos digitais para computadores pessoais.

O presente trabalho é estruturado em três partes. Em um primeiro momento, iremos nos aprofundar no personagem de Arsène Lupin em contos de Maurice Leblanc, subdividindo o estudo em três partes: uma contextualização da obra, características marcantes do personagem principal e sua fuga no conto “*L’évasion d’Arsène Lupin*”.. Em seguida, vamos observar a série *Lupin* da Netflix, tomando por base a teoria de Linda Hutcheon a respeito da modalidade audiovisual de como mostrar uma história, analisando o contexto de criação da obra e características do ator Omar Sy, que interpreta o protagonista Assane Diop, e a experiência que é transmitida ao espectador no capítulo de fuga através de uma mídia audiovisual. Por fim, analisaremos o jogo *Persona 5* criado pela empresa japonesa *Atlus*, recorrendo à teoria de adaptação de Hutcheon e à teoria mais especializada em vídeo-jogos de Thiago Moreira (2018), mas desta vez observando as características presentes na modalidade interativa, que conta com a participação ativa de quem consome a história. Após a análise de características *Persona 5*, passa-se à análise do papel desempenhado por Arsène, que está presente dentro do jogo e, por fim, à da cena de fuga do protagonista Joker.

2 UM PERSONAGEM COM VÁRIAS FACETAS: CONTOS DE MAURICE LEBLANC

2.1 Arsène Lupin, o Ladrão de Casaca

Maurice Leblanc (1864-1941) foi um romancista e contista francês, conhecido principalmente como o criador do ladrão e detetive de ficção Arsène Lupin. Recusando seguir a carreira de seu pai em uma fábrica, em 1888 Leblanc, então estudante de Direito, iniciou em Paris sua jornada no mundo das letras, primeiramente como jornalista, para então partir para a literatura. Publicou suas crônicas no jornal *Gil Blas*, no prestigioso jornal cotidiano *Le Figaro*, e no jornal cultural *Comoedia*. Seu primeiro romance, *Une femme* (1893) foi muito apreciado, o que o motivou a tentar a sorte no teatro. No entanto, sua peça *La pitié* (1902) não obteve sucesso nem de público nem por parte da crítica. Embora financeiramente Leblanc não obtivesse o resultado esperado, seus romances eram apreciados pela crítica especializada. Assim, em 1905, Pierre Lafitte, diretor da revista *Je sais tout*, solicitou que Leblanc criasse um personagem francês que pudesse protagonizar um romance policial, devido ao sucesso das narrativas em que figurava Sherlock Holmes. Daí nasceria Arsène Lupin, no conto “A prisão de Arsène Lupin”, publicado no nº 6 da revista, em julho de 1905.

Devido ao seu sucesso crescente e apreço do público, as aventuras de Lupin foram publicadas de 1905 até a morte de Leblanc, em 1941. Ao todo, foram dezoito romances, trinta e nove novelas e cinco peças de teatro. As variadas tramas têm como principal cenário a França da *Belle époque* (do fim do século 19 até o início da Primeira Guerra Mundial, em 1914) e do período conhecido como *Les années folles* (1920-1929). Os contos de Arsène foram publicados mensalmente na revista francesa *Je Sais Tout*, mas não demorou muito para que Leblanc começasse a buscar aventuras mais longas e estruturadas para o personagem, que apareceu em um total de 17 romances e 39 novelas.

Evidentemente, as comparações com Sherlock Holmes eram inevitáveis. Aproveitando-se disso, em junho de 1906, Leblanc traz o personagem de Conan Doyle para o conto “*Herlock Sholmès arrive trop tard*”, apresentando o encontro e o confronto dos dois personagens, mas alterando o nome do detetive inglês para evitar conflitos jurídicos. O conto gira em torno da descoberta, por ambos os heróis, de uma passagem secreta no castelo de *Thibermesnil*, propriedade do bancário Georges Devanne. A fama do conto é tamanha, que o *Centre National de Documentation Pédagogique du Ministère de L'Éducation Nationale* adaptou a história em um filme educativo para a série de filmes “*Le Chemin des écoliers*” (1959).

2.2 As facetas de Arsène Lupin

Uma das principais características do “ladroão cavalheiro” é sua elegância, como podemos constatar em ilustrações como as abaixo, publicadas com mais de um século de distância:



Figura 1 – Ilustração presente na história “A prisão de Arsène Lupin” (1907)

<https://www.letemps.ch/opinions/lapparition-darsene-lupin-un-etrange-voyage>

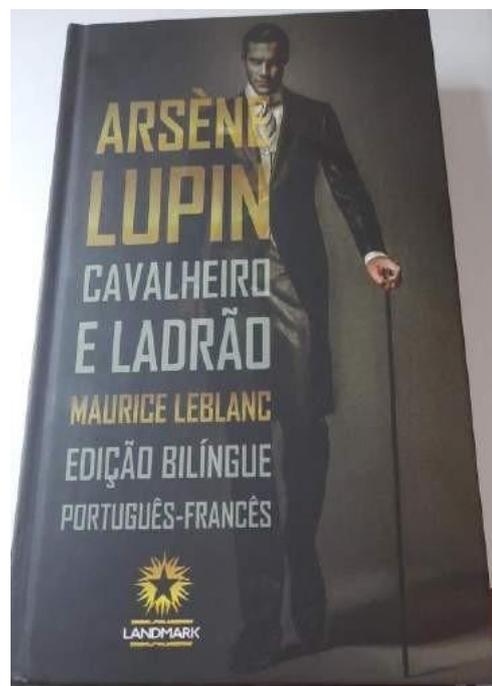


Figura 2 - Capa da edição da editora Landmark (2021), utilizada neste trabalho

Além disso, são traços distintivos sua habilidade em mudar de identidade através dos mais diversos disfarces para cometer seus delitos, sua astúcia somada a sua alta capacidade de combate e seu talento natural para desportos. Na parte inicial de “A prisão de Arsène Lupin”, o narrador enfatiza esse talento para transfigurar-se: “Arsène Lupin, **o homem dos mil disfarces**,

alternadamente motorista, tenor, bookmaker, jovem de nobre família, adolescente, velhote, caixeiro-viajante de Marselha, médico russo, toureiro espanhol!” (LEBLANC, 2021, p. 21 - grifo nosso).⁶ Na parte final do texto, o narrador retoma a questão das múltiplas identidades de Arsène:

O seu retrato? Como posso fazê-lo? Vinte vezes eu vi Arsène Lupin, **e vinte vezes um ser diferente apareceu diante de mim...** ou melhor, mesmo ser de onde vinte espelhos teriam me devolvido **tantas imagens distorcidas**, cada uma com o seu olhar particular, a sua forma de figura especial, o seu próprio gesto, a sua silhueta e o seu caráter.

-Eu mesmo, disse-me ele, não sei bem quem sou. Diante de um espelho, não me reconheço mais.

Era uma piada, certamente, é um paradoxo, mas na verdade em relação a quem o encontra e que ignora os seus infinitos recursos, a sua paciência, a sua arte de maquiar, **a sua prodigiosa capacidade de transformar até as proporções do seu rosto e de alterar a própria relação das suas características entre si** (LEBLANC, 2021, p. 41, grifo nosso).

E, na sequência, o narrador cita outra frase bastante significativa de Lupin: “Por que, diz ele ainda, eu deveria ter uma aparência definida? Por que não evitar o perigo de uma personalidade sempre idêntica? As minhas ações são suficientes para me designar” (LEBLANC, 2021, p. 41).

Nos primeiros parágrafos de “A prisão de Arsène Lupin”, Maurice Leblanc cria um enigma justamente a partir da letra inicial do prenome de Lupin:

Porém, no segundo dia, a quinhentas milhas da costa francesa, em uma tarde tempestuosa, o telégrafo sem fio nos transmitiu um telegrama, cujo conteúdo era o seguinte:

“Arsène Lupin a bordo, primeira classe, cabelos loiros, lesão no antebraço direito, **viajando sozinho, com o nome de R...**”

Naquele preciso momento, um violento trovão irrompeu no céu sombrio. As ondas elétricas foram interrompidas. O restante do telegrama não chegou até nós. **Do nome, sob o qual Arsène Lupin se escondia, só soubemos a inicial...**(LEBLANC, 2021, p. 20 - grifo nosso).⁷

⁶ “Arsène Lupin, **l’homme aux mille déguisements** : tour à tour chauffeur, ténor, bookmaker, fils de famille, adolescent, vieillard, commis-voyageur marseillais, médecin russe, torero espagnol!” (LEBLANC, 2021, p. 21 - grifo nosso).

⁷ Or, le second jour, à cinq cents milles des côtes françaises, par une après-midi orageuse, le télégraphe sans fil nous transmettait une dépêche dont voici la teneur :

« Arsène Lupin à votre bord, première classe, cheveux blonds, blessure avant-bras droit, **voyage seul, sous le nom de R...** »

À ce moment précis, un coup de tonnerre violent éclata dans le ciel sombre. Les ondes électriques furent interrompues. Le reste de la dépêche ne nous parvint pas. **Du nom sous lequel se cachait Arsène Lupin, on ne sut que l’initiale**

Na sequência, nos é apresentado um diálogo a respeito de como os personagens pretendem utilizar as informações que possuem para descobrir quem é Arsène Lupin dentre os passageiros.

-Não sei nada de específico, senhorita, respondi, mas é impossível que conduzamos, nós mesmos, nossa investigação tão bem quanto faria o velho Ganimard, o inimigo pessoal de Arsène Lupin?

-Oh! Oh! Mas você está avançando muito!

-Com relação ao quê? O problema é tão complicado assim?

-Muito complicado

-É que você se esquece dos elementos que temos para resolver

-Quais elementos?

-1º Lupin se faz chamar de Senhor R...

-Uma descrição um pouco vaga.

-2º Ele viaja sozinho.

-Como se essa particularidade fosse suficiente!

-3º Ele é loiro.

-E daí?

-Então, basta consultarmos a lista de passageiros e procedermos por eliminação (LEBLANC, 2021, p. 24-25).⁸

Os nomes falsos fazem parte da estratégia de multiplicar identidades (“- Quem sabe? Ganimard nunca o viu, ao que parece, exceto sujo e disfarçado. **A menos que ele saiba qual o nome falso que ele está usando...**” (LEBLANC, 2021, p. 37 - grifo nosso).⁹

⁸ — Je ne sais rien de précis, mademoiselle, lui répondis-je, mais est-il impossible de conduire nous-mêmes notre enquête, tout aussi bien que le ferait le vieux Ganimard, l'ennemi personnel d'Arsène Lupin ?

— Oh ! oh ! vous vous avancez beaucoup !

— En quoi donc ? Le problème est-il si compliqué ?

— Très compliqué.

— C'est que vous oubliez les éléments que nous avons pour le résoudre.

— Quels éléments ?

— 1o Lupin se fait appeler monsieur R...

— Signalement un peu vague.

— 2o Il voyage seul.

— Si cette particularité vous suffit !

— 3o Il est blond.

— Et alors ?

— Alors nous n'avons plus qu'à consulter la liste des passagers et à procéder par élimination.(LEBLANC, 2021, p. 24-25).

⁹ — Qui sait ? Ganimard ne l'a jamais vu, paraît-il, que grimé et déguisé. **À moins qu'il ne connaisse son nom d'emprunt...**

Além de seus disfarces, Lupin também cativa o leitor graças a ao caráter ousado e inusitado de seus feitos, como enfatiza o narrador já no início de “A prisão de Arsène Lupin”:

Arsène Lupin entre nós! **O ladrão esquivo cujas proezas eram narradas em todos os jornais havia meses! A personagem enigmática** com quem o velho Ganimard, o nosso melhor policial, havia se envolvido em um duelo até a morte, **cujas aventuras se desenrolaram de modo tão pitoresco!** Arsène Lupin, **o cavalheiro fantasioso** que só opera em castelos e em salões, e que, uma noite, ao entrar no salão do Barão Schormann, saiu de mãos abanando e deixou o seu cartão enfeitado com esta frase: “Arsène Lupin, o cavalheiro e ladrão, retornará quando os móveis forem autênticos”. Arsène Lupin, **o homem dos mil disfarces**, alternadamente motorista, tenor, bookmaker, jovem de nobre família, adolescente, velhote, caixeiro-viajante de Marselha, médico russo, toureiro espanhol! (LEBLANC, 2021, p. 21 - grifo nosso).¹⁰

Um exemplo do humor de Lupin nesse conto é o fato de deixar um bilhete endereçado ao Barão Schormann, dizendo que devolverá os objetos furtados, caso não os estime suficientemente valiosos. Outro exemplo, em “A prisão de Arsène Lupin”, é o fato de uma das jóias roubadas aparecer justamente na roupa de um dos membros da tripulação (“No dia seguinte, de maneira **charmosa e irônica**, o relógio foi encontrado entre os colarinhos do segundo em comando” - LEBLANC, 2021, p. 31 – grifo nosso). Esse deleite em desenvolver um *modus operandi* refinado, inteligente e surpreendente é uma das marcas do personagem:

Tudo parecia um ar de prodígio e denunciava muito bem o jeito humorístico de Arsène Lupin, um ladrão, sim, mas um diletante também. Ele trabalhava por gosto e por vocação, é claro, mas também por diversão. Dava a impressão de ser um cavalheiro que estava gostando da brincadeira que fazia, e que, nos bastidores, **devia rir muito** da sua inteligência e das situações que imaginava. Decididamente, ele era um artista do seu ofício [...]” (LEBLANC, 2021, p. 31, grifo nosso).¹¹

¹⁰ Arsène Lupin parmi nous ! l’insaisissable cambrioleur dont on racontait les prouesses dans tous les journaux depuis des mois ! l’énigmatique personnage avec qui le vieux Ganimard, notre meilleur policier, avait engagé ce duel à mort dont les péripéties se déroulaient de façon si pittoresque ! Arsène Lupin, le fantaisiste gentleman qui n’opère que dans les châteaux et les salons, et qui, une nuit, où il avait pénétré chez le baron Schormann, en était parti les mains vides et avait laissé sa carte, ornée de cette formule : « Arsène Lupin, gentleman-cambrioleur, reviendra quand les meubles seront authentiques ». Arsène Lupin, l’homme aux mille déguisements : tour à tour chauffeur, ténor, bookmaker, fils de famille, adolescent, vieillard, commis-voyageur marseillais, médecin russe, torero espagnol!”

¹¹ Tout cela avait un air de prodige, et dénonçait bien la manière humoristique d’Arsène Lupin, cambrioleur, soit, mais dilettante aussi. Il travaillait par goût et par vocation, certes, mais par amusement aussi. Il donnait l’impression du monsieur qui se divertit à la pièce qu’il fait jouer, et qui, dans la coulisse, rit à gorge déployée de ses traits d’esprit et des situations qu’il imagine.

Décidément, c’était un artiste en son genre

Outra característica de Lupin, evocada no trecho acima, é o fato de suas vítimas serem sempre provenientes da alta aristocracia do país (le fantaisiste gentleman qui n'opère que dans les châteaux et les salons; “La société la plus choisie s’y trouvait réunie”) (Primeiro parágrafo de A prisão de Arsène Lupin) e nunca os menos favorecidos, fato que fez com que muitos o comparavam à personagem de Robin Hood.

Durante a história Arsène Lupin na prisão, vemos o gentil ladrão ameaçar Barão Cahron com uma carta que indicará o que seria roubado e as condições necessárias para evitar o eventual ocorrido, conforme imagem abaixo:

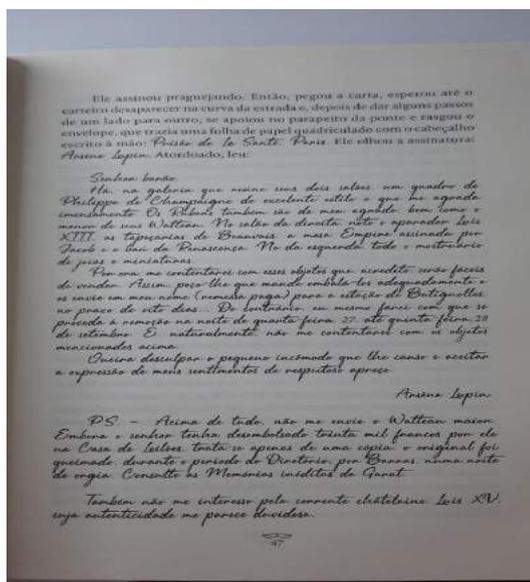


Figura 3 - A carta de Arsène Lupin para Barão Cahron (LEBLANC, 2021, p. 47)

No conto “O colar da rainha”, o leitor se depara com uma discussão a respeito do roubo de uma valiosíssima jóia que ocorreu há muitos anos. Arsène, sob o nome de Floriani, conhece muitos detalhes a respeito de como o roubo teria sido feito, artimanhas que nem mesmo a polícia havia conseguido desvendar. Ao fim, sem revelar sua identidade, Arsène promete resgatar o artefato, e o faz, revelando aos leitores não somente que ele é o verdadeiro ladrão do colar da rainha, mas também que ele é Raoul, filho de uma empregada doméstica que adoeceu devido a péssimas condições de trabalho, deixando para trás apenas uma carta publicada no jornal Echo de France:

“O colar da rainha, a célebre joia histórica outrora roubada da família de Dreux-Soubise, foi encontrado por Arsène Lupin. Arsène Lupin apressou-se em devolvê-lo aos seus legítimos proprietários. Só podemos aplaudir esta delicada e cavalheiresca consideração.” (LEBLANC, 2021, p. 171).

2.3 A fuga de Arsène Lupin

Publicada originalmente em janeiro de 1906 na revista *Je sais tout* nº12, “A Fuga de Arsène Lupin” é uma das mais populares aventuras do personagem. Esse conto narra a escapada de Arsène e encerra uma trilogia iniciada com “A prisão de Arsène Lupin”. Astuto e inteligente, o personagem utiliza truques psicológicos e distorção de imagens para ludibriar a polícia, a fim de conseguir fazer sua triunfal escapada.

Leblanc retrata cada passo de Arsène como um plano miraboloso que foi pensado com antecedência, sendo anterior ao momento em que se deixa voluntariamente prender pelo Inspetor Ganimard. Foge uma primeira vez, escapando do camburão e passeando por cafés das redondezas apenas para demonstrar o quão ineficaz era a segurança que o vigiava, retornando por si mesmo à prisão. Ao definir a data de sua escapada para antes de seu julgamento, Arsène mobiliza as forças policiais para vigiá-lo. Ao mesmo tempo, opera em si mesmo mudanças físicas e mudanças de comportamento, que funcionam como uma espécie de “dica” para os leitores, levando-os a perceber a estratégia tramada.

Chegado o dia do julgamento, Arsène identifica-se sob o nome de outro detento:

O secretário judicial leu a acusação, então o presidente disse:

-Acusado, levante-se. O seu sobrenome, nome, idade e profissão? Não recebendo resposta ele repetiu:

-O seu sobrenome? Estou lhe perguntando o seu sobrenome. Uma voz rouca e cansada declarou:

-Baudru, Désiré.

Houve murmúrios. Mas o presidente recomeçou:

-Baudru, Désiré? Ah! bem, **uma nova encarnação!** Uma vez que este é o oitavo nome que reivindica para si, e como é provável que seja tão imaginário quanto os outros, vamos nos ater, se assim o desejar, ao de Arsène Lupin, sob o qual você é mais convenientemente reconhecido (LEBLANC, 2021, p. 95, grifo nosso).¹²

¹² “Le greffier lut l’acte d’accusation, puis le président prononça:

-Accusé, levez-vous. Votre nom, prénom, âge et profession ? Ne recevant pas de réponse, il répéta:

-Votre nom? Je vous demande votre nom? Une voix épaisse et fatiguée articula:

-Baudru, Désiré.

Il y eut des murmures. Mais le président répartit:

-Baudru, Désiré? Ah! bien, **un nouvel avatar !** Comme c’est à peu près le huitième nom auquel vous prétendez, et qu’il est sans doute aussi imaginaire que les autres, nous nous en tiendrons, si vous le voulez bien, à celui d’Arsène Lupin, sous lequel vous êtes plus avantageusement connu.”

A identidade de Baudru Désiré, assumida por Arsène como uma forma de enganar os policiais, é elucidada mais adiante, em uma conversa com Ganimard. A conversa apresenta para o leitor a astúcia e o conhecimento diverso de Arsène na esquematização de seus planos e disfarces:

[...] Desse modo, ele se aproximou e sentou-se ao lado de Baudru. Acendeu um cigarro, traçou círculos na areia com a ponta da bengala, e disse:

-Não está muito quente hoje.

Silêncio. E de repente, naquele silêncio, uma gargalhada ressoou, mas uma risada alegre e feliz, a risada de uma criança que começa a rir e não consegue parar. Ganimard sentiu claramente, de verdade, os fios dos seus cabelos se arrepiarem no couro cabeludo. Aquela risada, aquela risada infernal que ele conhecia tão bem!... (LEBLANC, 2021, p. 106-107).¹³

Quando questionado por Ganimard como havia se transformado, Arsène explica o uso de substâncias químicas para assumir uma identidade diferente de forma gradual:

-Mas o seu rosto? Os seus olhos?

-Você pode entender que se eu trabalhei dezoito meses em Saint-Louis com o doutor Altier, não foi por amor à arte. Pensei que aquele que um dia teria a honra de ser chamado de Arsène Lupin teria que fugir das leis ordinárias da aparência e da identidade. [...] Essa injeção hipodérmica da parafina infla a pele exatamente onde você deseja. O ácido pirogálico o transforma em um moicano. O suco da quelidônia-maior o adorna com crostas e tumores de ótimo efeito. Determinado processo químico atua sobre o crescimento da barba e dos cabelos, outro autua no som da sua voz. Acrescente a isso dois meses de dieta dentro da cela n° 24, exercícios mil vezes repetidos para abrir minha boca com esse esgar, para manter a minha cabeça nessa inclinação e as minhas costas de acordo com essa curvatura. Finalmente, cinco gotas de atropina nos olhos para torná-los abatidos e esquivos, e o truque está pronto.

-Não entendo como os guardas...

-A metamorfose foi gradual. Eles não foram capazes de perceber a sua evolução diária (LEBLANC, 2021, 109 - grifo nosso).¹⁴

¹³ “Il s’approcha donc et prit place aux côtés de Baudru. Il alluma une cigarette, traça des ronds sur le sable du bout de sa canne, et dit:

-Il ne fait pas chaud.

Un silence. Et soudain, dans ce silence, un éclat de rire retentit, mais un rire joyeux, heureux, le rire d’un enfant pris de fou rire, et qui ne peut pas s’empêcher de rire. Nettement, réellement, Ganimard sentit ses cheveux se hérissier sur le cuir soulevé de son crâne. Ce rire, ce rire infernal qu’il connaissait si bien !...”.

¹⁴ -Mais votre visage ? Vos yeux ?

- Vous comprenez bien que si j’ai travaillé dix-huit mois à Saint-Louis avec le docteur Altier, ce n’est pas par amour de l’art. J’ai pensé que celui qu’aurait un jour l’honneur de s’appeler Arsène Lupin, devait se soustraire aux lois ordinaires de l’apparence et de l’identité. L’apparence ? Mais on la modifie à son gré. Telle injection hypodermique de paraffine vous boursoufle la peau juste à l’endroit choisi. L’acide pyrogallique vous transforme en mohican. Le suc de la grande chélidoine vous orne de dartres et de tumeurs du plus heureux effet. Tel procédé chimique agit sur la pousse de votre barbe et de vos cheveux, tel autre sur le son de votre voix. Joignez à cela deux mois de diète dans la cellule n° 24, des exercices mille fois répétés pour ouvrir ma bouche selon ce rictus, pour porter ma tête selon cette inclinaison et mon dos selon cette courbe. Enfin cinq gouttes d’atropine dans les yeux pour les rendre hagards et fuyants, et le tour est joué.

-Je ne conçois pas que les gardiens...

Desde o início do século XX, os feitos e jornadas de Lupin inspiraram inúmeras novas obras, mostrando a relevância e o interesse renovado por esse personagem. A seguir, iremos analisar a série da Netflix *Lupin* (2021) e o vídeo-jogo de RPG desenvolvido e distribuído pela empresa japonesa *Atlus, Persona 5* (2017), subscrevendo à ideia de Hutcheon, segundo a qual:

[...] cada modo [de engajamento], assim como cada mídia, *tem* sua própria especificidade, se não sua própria essência. Em outras palavras, nenhum modo é inerentemente bom para uma coisa e não para outra; cada qual tem à sua disposição diferentes meios de expressão – mídias e gêneros – e, portanto, pode mirar e conquistar certas coisas mais facilmente que outras (HUTCHEON, 2011, p. 49).

3 O LADRÃO VINGATIVO: ARSÈNE EM LUPIN

3.1 Diop pai e Diop filho: imigrantes e leitores

Em janeiro de 2021, a diretora geral da coleção francesa *Livre de Poche* indicava que o equivalente da venda anual de livros de Maurice Leblanc havia sido vendido em duas semanas, na sequência do estrondoso sucesso da série *Lupin*, da Netflix. Essa série de mistério/thriller de televisão via streaming, criada por George Kay e François Uza fez sua estreia mundial em 8 de janeiro de 2021. Estrelada por Omar Sy no papel do protagonista Assane Diop, a série é composta atualmente por dez episódios divididos em duas partes, tendo a segunda sido lançada em 11 de junho de 2021.

George Kay anteriormente havia dirigido a série *Criminal: France*, uma trama que envolve o diálogo entre suspeitos e detetives que tem como foco a investigação policial. Em *Lupin*, o protagonista Assane Diop inspira-se nas histórias de Arsène Lupin para fazer seus furtos e artimanhas com o objetivo de vingar a morte de seu pai.

Os resultados da série foram surpreendentes para a própria Netflix, que teve pela primeira vez na história uma série francesa se classificando entre as dez mais assistidas nos Estados Unidos, alcançando a terceira posição no dia 10 de janeiro de 2021. Fora dos Estados Unidos, o sucesso foi ainda mais surpreendente, alcançando o primeiro lugar em diversos outros países como a própria França, Brasil, Alemanha, Áustria, Dinamarca, Suécia, Itália, Canadá, Argentina entre outros. Indicada e vencedora de diversos prêmios como o *Satellite Awards*, que premiou a performance de Omar Sy em 2022 durante a segunda temporada, *Lupin* tornou-se um fenômeno mundial, sendo a segunda maior estreia de um programa original na história da Netflix, apenas atrás de *Bridgerton*, série que conta a história de oito irmãos no competitivo mundo da alta classe inglesa inspirada no livro de mesmo nome escrito por Julia Quinn. A série alcançou, segundo a Netflix, 82 milhões de espectadores em seus primeiros 28 dias, sendo a mais assistida da história do serviço de *streaming*.

A velha expressão “Os números não mentem” se comprovou verdadeira com *Lupin*. O site de avaliações *Rotten Tomatoes*, conhecido mundialmente como um fórum de críticas de espectadores e da mídia especializada, totalizou uma taxa de aprovação de 98% para a primeira temporada, destacando a premiada performance de Omar Sy como Assane, mencionando que o ator fez jus ao material original de Leblanc.

As aventuras de Arsène Lupin têm como principal cenário Paris. As filmagens da série foram principalmente feitas nas ruas da cidade. Lugares conhecidos da capital, como o lago *La Naumachie* no Parque Monceau, o Museu Nissim de Camondo na rue de Monceau, o *Jardin du Luxembourg*, a *Pont des Arts*, também fizeram parte dos cenários da série. Aliás, no cartaz de que anuncia a estreia da série, reproduzido a seguir, vê-se a Pirâmide do Louvre, um dos principais pontos turísticos da França e local central do primeiro episódio da série. Assane trabalha como um agente de limpeza para conseguir acesso ao lugar onde o colar da rainha está sendo leiloado. Curiosamente, Assane utiliza dois trajés característicos deste episódio, sendo eles a roupa de limpeza e um terno para se misturar à alta classe. Ambas não são apresentadas no poster do referido episódio, já que essa roupa se torna um conjunto padrão nos capítulos posteriores. Com destaque para a utilização da boina, adereço comumente associado ao estereótipo do francês mas que também pode ser considerado, em certa medida, como uma “atualização” da cartola utilizada pelo personagem de Maurice Leblanc, como vemos no cartaz de lançamento da série:



Figura 4 - Poster de Lupin

Fonte: <https://www.adorocinema.com/series/serie-22302/fotos/>

Em suas reflexões, Linda Hutcheon destaca as relação entre as modificações de uma adaptação em relação à obra anterior com a qual dialoga, modificações ligadas aos contextos de criação e de recepção:

Esses modos de engajamento com as histórias nunca ocorrem no vácuo, é claro. Nós nos engajamos no tempo e no espaço, dentro de uma sociedade em específico e de uma cultura maior. Os contextos de criação e recepção são tanto materiais, públicos e econômicos quanto culturais, pessoais e estéticos. Isso explica por que, mesmo no mundo globalizado de hoje, mudanças significativas no contexto – isto é, no cenário nacional ou no momento histórico, por exemplo – podem alterar radicalmente a forma como a história transposta é interpretada, ideológica e literalmente. [...] (HUTCHEON, 2011, p. 53).

A série *Lupin* aborda a questão da migração contemporânea, já que Babakar Diop, pai do protagonista, é um senegalês que trabalha como motorista da família Pellegrini, mais especificamente para Hubert Pellegrini, grande empresário de negócios ilegais que construiu sua fortuna no submundo de Paris. Na série, podemos ver como a cultura senegalesa é menosprezada pela alta burguesia parisiense, expondo Babakar a cenas de humilhação e ameaças constantes, como é possível observar no primeiro episódio da série (T1, Ep.1, 26min'20s) onde Babakar é acusado de ser o ladrão por estar “bisbilhotando” “o colar da rainha”, quando na verdade estava apenas limpando o local.

Acusado do roubo desse colar, Babakar é preso de maneira injusta. A esposa de Pellegrini tenta em vão aliviar a pena através de um acordo, pelo qual Babakar se declararia culpado em uma manobra para que o juiz reduzisse sua pena, visando reuni-lo com Assane o mais rápido possível. No entanto, Hubert manda assassinar Babakar ainda na prisão, como uma forma de silenciá-lo em definitivo. Assim, haveria poucas chances que a polícia descobrisse que na verdade o empresário havia majorado o montante do seguro dessa jóia para a seguir, forjar seu roubo e assim receber o montante necessário para salvar a sua empresa. Utilizando a falsa narrativa de que Babakar teria cometido suicídio devido à vergonha de encarar seu filho após fazer um suposto furto, Hubert Pellegrini conseguiu eliminar o pai de Assane e evitar investigações.

Babakar todavia, antes de ser preso, conseguiu deixar para seu filho como presente de aniversário um livro. Quando estava limpando a biblioteca de Pellegrini, Babakar foi maltratado por ele e, como forma de compensação, a senhora Pellegrini havia proposto que ele escolhesse um dos livros da coleção do marido. O livro escolhido é precisamente *Arsène Lupin: o ladrão de casaca*. Assane tem acesso ao livro quando seu pai já está preso e adota Arsène como um modelo a ser seguido, relendo o livro incessantemente durante anos. Já adulto, Assane presenteia seu filho Raoul com esta obra, que se torna leitura assídua do jovem. É através de Arsène que Raoul consegue compreender as motivações e a obstinação de seu pai a fim de investigar os fatos e recolher provas da inocência de Babakar.



Figura 5 - Assane lendo o livro ao lado de Claire (T1, Ep.3, 23min'30s)

Fonte:

https://netflix.fandom.com/wiki/Assane_Diop?file=Episode_3_Assane_Claire.png#Gallery



Figura 6 - Assane entrega o livro para Raoul (T1, Ep., 44min'35s)

Fonte: https://netflix.fandom.com/wiki/Raoul?file=Episode_1_Assane_Raoul.png

A fim de tentar se redimir do suicídio de Babakar, Anne Pellegrini, enquanto doadora anônima, possibilita que Assane saía do internato público e ingresse em uma escola de elite. O jovem recebe, portanto, uma formação que o torna um cavalheiro. Várias cenas mostram o jovem lendo a obra de Maurice Leblanc. Ele chega a inserir a obra dentro de uma Bíblia, o que lhe permite ler sem ser flagrado pelos professores. Cabe salientar que o primeiro roubo efetuado por Assane visa a reparar uma injustiça sofrida por Claire, sua namorada, cujo violino havia sido avariado a fim de que ela não pudesse participar da audição do conservatório de música. Com a complicity de seu amigo Benjamin Ferel, Assane rouba um violino de uma loja de instrumentos cujo proprietário havia se negado a alugá-lo devido ao fato de Claire ser amiga de Assane, um rapaz negro.

Mesmo com seu roubo sendo descoberto (T2, Ep.1, 38min'40s), Assane conquista a admiração de Claire, e mais do que isso, cria sua própria identidade como um ladrão que faria justiça, assim como Arsène.

3.2 Assane Diop e Omar Sy, dentro e fora da tela

Protagonista da série, Assane Diop foi inspirado por seu personagem favorito da literatura a se tornar um ladrão que alveja a burguesia parisiense. Anos após o suposto suicídio cometido por seu pai, desconfia que há algo a ser elucidado a respeito do roubo do colar e da morte de Babakar. Honrando a memória de seu pai e jurando que um dia iria revelar a verdade, Assane se envolve em mais perigos do que jamais poderia imaginar. Nessa empreitada, ele não mede esforços para chegar a seus objetivos, sendo capaz até mesmo de enganar os sentimentos de Juliette Pellegrini, filha de Humberto e amiga de infância, que continua apaixonada por Assane.



Figura 7 - Assane entrega o violino roubado a Claire (T2, Ep.1, 28min'10s)

Fonte: https://netflix.fandom.com/wiki/Anne_Pellegrini?file=Anne_Assane_grave.png

“O que precisamente é “reencenado” e “transformado”? Pela lei, ideias não podem ter seus direitos autorais garantidos; somente sua expressão pode ser defendida no tribunal, (...) A adaptação comete a heresia de mostrar que a forma (expressão) pode ser separada do conteúdo (ideias) – algo que as principais teorias estéticas e semióticas questionam ou negam, inclusive conforme formulado pela teoria jurídica. A forma muda com a adaptação (e assim evita-se o processo legal); o conteúdo persiste. Mas o que exatamente constitui esse “conteúdo” transferido e transmutado? (HUTCHEON, 2011, p. 31).

Além do código de ética, de sua inteligência e sua capacidade de metamorfosear-se, Assane também compartilha a elegância de Arsène. Se este utiliza uma cartola, adereço típico do início do século 20, Assane tem sua boina como chapéu característico, o que lhe confere um ar tipicamente francês, como já comentamos anteriormente.



Figura 8 - Assane Diop em uma arte promocional de Lupin

Fonte: <https://observatoriodocinema.uol.com.br/series-e-tv/2021/06/grande-plano-de-lupin-nao-faz-o-menor-sentido-na-netflix>

Outra característica marcante são seus pares de tênis de várias cores que, ao longo de toda a série, são da marca “Jordan”, fruto de uma colaboração entre a empresa de artigos esportivos “Nike” e Michael Jordan, ídolo do Chicago Bulls, considerado não só o maior jogador de basquete de todos os tempos mas também um dos maiores atletas de todas as modalidades esportivas e um ícone na luta contra discriminações raciais.



Figura 9 - Omar Sy utilizando tênis da marca Jordan, uma das características de seu personagem (T2, Ep.3, 29min'45s)

Fonte: <https://portalrapmais.com/todos-air-jordan-1-usados-omar-sy-serie-lupin-netflix/>

Ainda a respeito de características visuais, cabe sublinhar que em diferentes episódios da série, o protagonista utiliza indumentárias de cor laranja, e que esta cor também é bastante presente em adereços do cenário, criando uma certa continuidade da identidade visual da série.



Figura 10 - Mesmo disfarçado, Assane segue se trajando com peças de cor laranja (T1, Ep.3, 3min'45s)

Fonte: [https://netflix.fandom.com/wiki/Chapter_3_\(Lupin\)?file=Episode_3_Assane_Dumont.png](https://netflix.fandom.com/wiki/Chapter_3_(Lupin)?file=Episode_3_Assane_Dumont.png)



Figura 11 - Assane enganando a guarda depois de roubar uma idosa (T1, Ep.5, 14min'25s)

Fonte: https://netflix.fandom.com/wiki/Assane_Diop?file=AssaneImpersonation.png



Figura 12 - Assane navegando depois de ter concluído sua vingança contra Hubert (T2, Ep.5, 41min'41s)

Fonte: https://netflix.fandom.com/wiki/Assane_Diop?file=Chapter10qAssane.png

Essa é precisamente a cor utilizada nas letras do título da série, seja nos cartazes e no paratexto em geral. Seu uso cria, portanto, como dissemos, um forte traço identitário.

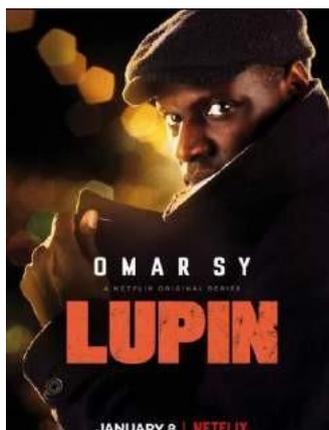


Figura 13 - Poster de *Lupin* com o logotipo da série

Fonte: <https://netflix.fandom.com/wiki/Lupin?file=Lupinposter2.png>

Omar Sy não é um nome impopular entre o mundo do cinema. Fora de *Lupin*, seu talento se manifestou no papel de outros personagens, tendo como destaque, o papel protagonista do filme *Intocáveis* (2011), filme que é, até a data atual, o maior sucesso de bilheteria da história do cinema francês, com 19 milhões de entradas. A performance de Omar Sy rendeu-lhe prestígio e importantes prêmios, como por exemplo o César de melhor ator na 37ª edição do César em 2012, o prêmio mais importante do cinema francês. Já em seu papel como Assane, recebeu indicações consideráveis, como por exemplo a indicação ao prêmio *Golden Globes Awards*, como melhor performance de um ator em uma série televisiva de drama.



Figura 14- Omar Sy ganha o César de melhor ator

Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/Omar_Sy#/media/Ficheiro:Omar_Sy_César_2012.jpg

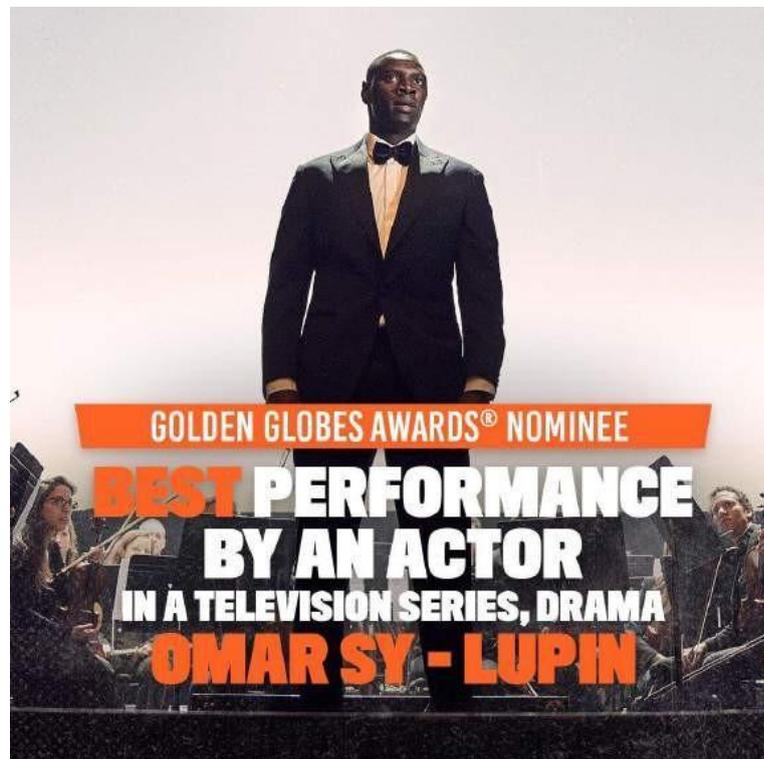


Figura 15 - Nomeação de Omar Sy ao prêmio de melhor ator em séries de drama

Fonte: <https://www.radiofrance.fr/mouv/omar-sy-nomme-aux-golden-globes-pour-son-role-dans-lupin-1113407>

Mais do que apenas uma nova faceta ao personagem literário criado por Maurice Leblanc, Assane Diop tornou-se um ícone das séries modernas na França e em todo o mundo. Nessa perspectiva, dois exemplos de postagem no instagram do ator merecem destaque. Por um lado, o fato de que ele foi presenteado pela seleção francesa de futebol com uma camiseta com a numeração do atacante e atual melhor jogador do mundo, o centroavante que atua também

pelo clube espanhol Real Madrid, Karim Benzema, no período da Eurocopa de 2020, disputada em 2021. Por outro lado, no âmbito da campanha de divulgação da segunda temporada da série, o ator figurou em um dos painéis principais da *Times Square*, em Nova York.



Figura 16 - Omar Sy com a camiseta da seleção francesa em postagem no dia 17 junho de 2021
Fonte: <https://www.instagram.com/p/CQMGAFcnZtV/>



Figura 17 - *Lupin* aparece na Times Square
Fonte: <https://www.instagram.com/p/CP8x-NZpuvw/>

Essas postagens em redes sociais intensificam a identificação do público com a série, contribuindo para os excelentes resultados alcançados.

Hutcheon aborda nos seguintes termos a questão da publicidade feita às séries e da celebridade dos atores ou diretores como um dos fatores-chave do contexto de recepção da obra:

O que estou chamando de contexto inclui também elementos de apresentação e recepção, tais como a quantidade e o tipo de “propaganda” que uma adaptação recebe: publicidade, cobertura da imprensa e resenhas críticas dirigidas a ela. O *status* de celebridade do diretor ou das estrelas também é um elemento importante do contexto de recepção (HUTCHEON, 2011, p. 193).

Agora que pudemos observar um pouco mais da construção de *Lupin* utilizando o audiovisual para construir sua narrativa e trama, vamos analisar de maneira mais detalhada duas cenas de fuga de Assane Diop.

3.3 A fuga de Assane Diop

Um exemplo de como as especificidades da mídia audiovisual são exploradas na série *Lupin* é a cena do primeiro episódio na qual, após haver roubado “o colar da rainha” durante seu leilão no museu do Louvre, Assane marca encontro com Juliette Pellegrini no Jardim do Luxemburgo. Diop disfarça-se em entregador de comida de um aplicativo, com uniforme laranja, capacete e bicicleta. Prevendo que a herdeira dos Pellegrini avisaria a polícia, ele põe em prática a seguinte estratégia: antes de ir encontrá-la, ele encomenda o mesmo lanche várias vezes de modo que, quando a polícia tenta prendê-lo, é confundido pela presença de vários entregadores com uniformes idênticos, capacetes e bicicletas:

Figura 18 - Assane fuge como um entregador (T1, Ep.2, 10min'24s)



Fonte: [https://netflix.fandom.com/wiki/Chapter_2_\(Lupin\)?file=Assane_escapes.png](https://netflix.fandom.com/wiki/Chapter_2_(Lupin)?file=Assane_escapes.png)

Em um livro, tal passagem seria contada através da voz de um narrador, e seria imaginada na mente do leitor. Entretanto, na mídia audiovisual o impacto das imagens tem um efeito ainda mais imersivo.

Um segundo exemplo de como as especificidades da mídia audiovisual são exploradas na série diz respeito à fuga de Assane Diop da prisão. Assim como Arsène, Assane também entra na prisão por vontade própria, graças à elaboradas artimanhas, e planeja com antecedência sua fuga do local. Antes que possamos de fato mergulhar na produção e enredo da fuga, é necessário que entendamos o contexto da história e o que levou Assane a tal peripécia.

Entrando na mesma penitenciária em que seu pai foi assassinado a mando de Hubert, Assane busca respostas para o ocorrido. Ele procura um presidiário que supostamente havia dividido a cela com Babakar. Como podemos imaginar, Assane utiliza das mais diversas trapaças e truques para enganar os guardas da prisão, o que torna esse capítulo da história de pouquíssimo diálogo e muitos movimentos de câmeras e mudanças no ângulo de imagens. Um desses truques e trapaças é justamente trocar de lugar com um detento no momento exato em que havia a troca de vigias. Assane durante uma visita o libera das algemas e assume a identidade do condenado. Enquanto este sai da prisão, o filho de Babakar é levado para a cela.



Figura 19 - Assane se prende com algemas com o detento (T1, Ep.2, 17min'19s)
Fonte:[https://netflix.fandom.com/wiki/Chapter_2_\(Lupin\)?file=Episode_2_Assane_prison.png](https://netflix.fandom.com/wiki/Chapter_2_(Lupin)?file=Episode_2_Assane_prison.png)

Diferentemente do que veremos no caso do vídeo-jogo, aqui o espectador não pode participar ativamente das decisões ou mudar o futuro das ações, restando ao mesmo apenas compreender a composição e descobrir os mais diversos detalhes das cenas.

Quando partimos propriamente para o ato da fuga após cumprir seu objetivo que culminou no descobrimento do assassinato de seu pai, Assane compreende que corre perigo de vida devido a represálias por parte de um perigoso chefe que estava preso. Percebendo que tentaria matá-lo, Assane opta por ingerir comprimidos para desmaiar, as chamadas "Pílulas de falsa morte" e então encena seu enforcamento (T1, Ep 2, 42min'11s).



Figura 20 - O falso enforcamento de Assane (T1, Ep.2, 40min'41s)

Fonte: [https://netflix.fandom.com/wiki/Chapter_2_\(Lupin\)?file=Episode_2_Assane_nurse.png](https://netflix.fandom.com/wiki/Chapter_2_(Lupin)?file=Episode_2_Assane_nurse.png)

Isso tudo é mostrado face a face para o espectador, deixando-o imersivo na trama, pensando em como Assane teria conseguido se salvar do enforcamento voluntário.

É claro que nós, espectadores, poderíamos saber a saída graças aos pequenos detalhes subliminares de cenas anteriores, que mostram o protagonista retirando apetrechos (rede da cesta de basquete, remédios na enfermaria) que utilizaria para encenar sua morte que o personagem esteve planejando tudo desde o princípio. Ao se dirigir para a cela de Assane a fim de assiná-lo, o executor se depara com o protagonista enforcado, em outra cena.

Minutos depois, já quando seu corpo está sendo levado na ambulância, Assane retoma a consciência e é mostrado ao espectador que protegeu sua garganta a todo momento com a rede de basquete retirada em cena anterior, e colocada debaixo de sua camisa para anular a pressão da corda em seu pescoço, como vemos na imagem a seguir:



Figura 21 - Assane Diop acorda na ambulância após escapar da prisão com sucesso (T1, Ep.2, 42min'45s) Fonte: [https://netflix.fandom.com/wiki/Chapter_2_\(Lupin\)?file=Chapter_2_Lupin.jpg](https://netflix.fandom.com/wiki/Chapter_2_(Lupin)?file=Chapter_2_Lupin.jpg)

Um elemento audiovisual essencial nessa cena é a trilha sonora da série que transmite um ar triunfal a esse “renascer” de Diop.

Segundo o site *Futura-Sciences*, a Netflix, serviço de streaming produtor da série *Lupin*, teria planos de ingressar no mercado de jogos de vídeo games mobile, incrementando, assim, o grau de seus espectadores com as obras a que assistem. Devido ao estrondoso sucesso de público da série *Lupin*, pode-se supor que essa adaptação estaria dentre as prioridades da empresa. A seguir, passo à análise do jogo *Persona 5*, com ênfase na construção do personagem inspirado em Arsène Lupin, na cena da evasão e das especificidades dessa mídia.

4 UM HOMEM DE MIL DISFARCES: ARSÈNE LUPIN EM *PERSONA 5*

4.1 A manifestação da justiça, *Persona*

Nesta parte, busca-se analisar o vídeo-jogo *Persona 5*, levando em conta a questão do engajamento enunciada por Linda Hutcheon:

Os elementos de fluidez orientados pela produção são claros em todos os três modos de engajamento: os manuscritos, as revisões e as edições de Bryant são exemplos no modo contar; no modo mostrar, encontramos as diferentes produções de uma peça ou de um musical; no modo interagir, há as várias possibilidades hipertextuais oferecidas pelos criadores de ficções interativas. À medida que nos movemos através do próprio contínuo de recepção, todavia, passamos desse foco na produção para o foco na reprodução, no qual os receptores começam a reajustar as obras iniciais (HUTCHEON, 2011, p. 227).

Em “A Ocidentalização do JRPG — uma reflexão sobre o gênero e suas ramificações”, Tiago Moreira retrata o histórico desse tipo de videogame. O *Role Playing Game* teve início na década de 1970, quando ainda era constituído por tabuleiros, dados, papel e caneta, e movido pela imaginação dos jogadores. Conhecido até hoje, o *Dungeons & Dragons (D&D)* é um dos principais exemplos desse tipo de game. Apesar do sucesso no ocidente, os RPG 's só adentraram o mercado japonês nos anos 1980, sendo levados para os videogames – dentre os títulos desta geração, vale citar *Phantasy Star*, *Final Fantasy* e *Dragon Quest*. Na década seguinte, o gênero cresceu, notadamente graças a *Super Famicom*. Em 1994, a Sony lança o console *Playstation*, ampliando a capacidade de armazenamento através da utilização de CD 's, mídia que era uma inovação na época. O gênero JRPG começa a perder espaço em 2001, quando a Microsoft lança o Xbox, com jogos mais ocidentalizados, com foco na aventura e na ação, criando o gênero Western RPG (WRPG). Até hoje, os gêneros e subgêneros continuam evoluindo:

Seja qual for a sua preferência — japonês ou ocidental — , o ponto aqui é que, aquilo que na época era o nosso único parâmetro para o gênero, hoje se ramificou em várias vertentes, e todas elas coexistem em harmonia, podendo ser chamado apenas de RPG, independente de onde foi feito ou qual estilo segue. A principal diferença é que nos RPGs japoneses ainda existe certas peculiaridades bem notáveis, que caracterizaram o gênero nos anos 1990 e são mantidas ainda hoje, principalmente no que diz respeito à trama, design de personagens, proporção de armas e inimigos, e linearidade da campanha. Dá para beber das duas fontes, seja revisitando os clássicos japoneses e conhecendo os novos ocidentais, ou vice-versa (MOREIRA, 2018).

Persona 5 é um jogo de videogame do gênero de JRPG (Japanese Role Playing Game) desenvolvido pela Atlus, sendo cronologicamente a sexta edição da franquia de jogos *Persona* sendo o quinto a ser numerado na linha de jogos principais.. Em setembro de 2016, foi lançado para Playstation 3 e Playstation 4 no Japão, sendo lançado globalmente em abril de 2017. Mais recentemente, em 21 de outubro de 2022, chegou para Xbox One/Series, Playstation 5, Nintendo Switch e Windows.

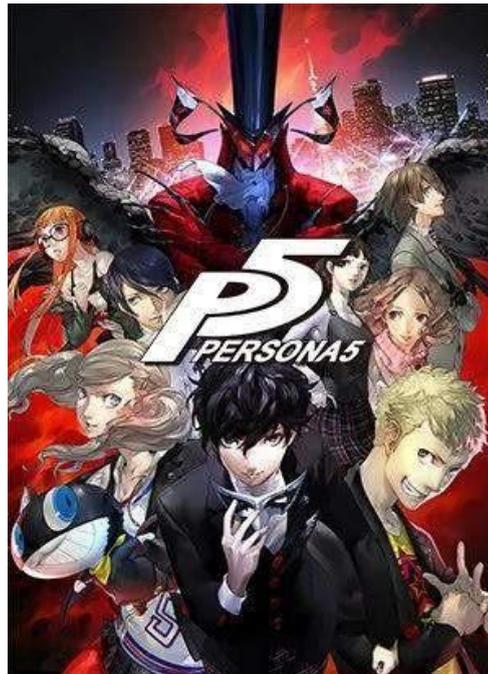


Figura 22 - Arte da capa de *Persona 5*

Fonte: <https://www.ign.com/games/shin-megami-tensei-persona-5>

Nesta imagem de capa, podemos ver os personagens que compõem o grupo de heróis principal. Ao centro, podemos ver Joker o protagonista e ao fundo seu persona, Arsène. A sua esquerda, Ann Takamaki uma estudante da escola Shujin que está na turma de Joker no segundo ano do ensino médio, Morgana uma criatura que se formou dentro do metaverso¹⁵ e com a chegada de Joker e seus colegas conseguiu encontrar uma forma de chegar ao mundo normal; Yusuke Kitagawa um jovem artista que vive sobre a tutela de seu professor após a morte de sua mãe; e Futaba Asakura, filha de Soujiro Asakura e navegadora do grupo. À sua direita, Ryuji Sakamoto, ex integrante do grupo de atletismo da escola Shujin e melhor amigo de Joker; Makoto Nijima, presidente do conselho estudantil da escola e estudante do terceiro ano; Haru Okamura, estudante que cuida das hortas e filha de um grande empresário; e Goro Akechi, detetive prodígio que trabalha junto da irmã de Makoto.

¹⁵ Metaverso é o termo utilizado para um mundo virtual que busca imitar a realidade, entrou em debate como um tema polêmico e inovador nos últimos anos face às declarações de Mark Zuckerberg. Em *Persona 5* o metaverso é considerado toda e qualquer área em que os personagens possam encontrar batalhas.

Outro detalhe interessante que é perceptível na capa do jogo é a presença marcante da cor vermelha. Na série *Persona*, cada jogo tem uma cor destaque, para o quinto jogo, a cor vermelha foi a escolhida, e pode ser encontrada em detalhes sutis. Um dos exemplos menos destacados, mas extremamente aclamado pelos fãs, aparece na escolha das cores dos pares de luvas de Joker. Cada personagem em sua roupa do metaverso, utiliza um par de luvas com uma cor específica, que remete a cor do elemento de seu persona, para o protagonista Joker, seu persona tem o elemento conhecido como *curse* que tem a coloração vermelha, e por conta desse detalhe, o protagonista carrega as cores principais do jogo.

A saga *Persona* ganhou prestígio entre o público japonês por ser um divisor de águas em sua primeira edição. A proposta apresentada pelo jogo incorpora diversos elementos de sucesso: sejam do tradicional gênero *JRPG*; de *Dungeon Crawling*; de *Visual Novel*, estilo de jogo que simula uma espécie de livro interativo, no qual o jogador apenas visualiza diálogos e toma decisões de respostas e ações que podem ter diferentes níveis de resultado no aumento de proximidade que o jogador vai ter com seus parceiros durante o progresso do jogo; e por fim, de *School Simulator*, colocando o jogador no papel de um estudante do ensino médio japonês, participando de aulas, eventos escolares, exames, e propiciando a construção de vínculos de amizades e relacionamentos, dentro ou fora da escola.

O desenvolvimento do game foi liderado pelo diretor e produtor Katsura Hashino, que contou com o retorno de velhos conhecidos; Shigenori Soejima na área de designer de personagens e o aclamado compositor musical Shoji Meguro, muito enaltecido na indústria dos games devido a seu trabalho em edições anteriores de *Persona*.

A jogabilidade do game segue fielmente os moldes de seus antecessores, jogos com batalhas em turnos, que dão aos jogadores a liberdade de utilizar muitas habilidades dentre as quais são subdivididas em grupos distintos de funções: Habilidades capazes de curar a vida total dos personagens em batalhas, habilidades para causar dano nos adversários, habilidades para curar status negativos que afetam os personagens, habilidades que podem ser utilizadas para enfraquecer o inimigo e outras que podem ser utilizadas para fortalecer os personagens do jogador. O grupo que fica em batalha é composto por 4 personagens por vez, podendo ser alterados conforme a necessidade do jogador. A exploração dos palácios tornou-se um dos pontos mais característicos do jogo. Eles são o que comumente chamamos de “masmorras” dentro de um RPG, uma sequência de áreas onde o jogador deve partir do ponto de entrada até a saída. Em *Persona 5* os palácios são construídos no metaverso a partir da manifestação de como os vilões desejam que a realidade fosse. Para o quinto palácio por exemplo que simula o desejo de um poderoso empresário, temos os funcionários como máquinas sem sentimentos que

jamais param de trabalhar, no último palácio do vilão do jogo Shido, o jogador é posto em um cruzeiro que navega em meio ao Japão afundado, afinal o desejo de Shido é que todos aqueles que se opuseram a ele e sua revolução no país, sucumbam. Contando com temáticas variadas e segredos, o palácio que possui como temática um cassino, oferece aos jogadores uma diversidade de “mini-games” pequenas atividades que fazemos para obter dinheiro, pontos de experiência ou itens valiosos dentro do jogo.



Figura 23 - Exploração de um palácio [hutcheon](https://www.youtube.com/watch?v=...):

Fonte: <<https://www.videogamesblogger.com/2016/05/05/persona-5-japanese-release-date-new-trailer.htm/attachment/5>>



Figura 24 - Palácio dos Cassinos

Fonte: <https://www.psu.com/reviews/persona-5-royal-ps4-review/>

A trama de *Persona 5* acontece na cidade de Tóquio no ano de 2017. Temos a possibilidade de explorar e vivenciar diversas atividades típicas da cidade, sair com amigos que são feitos ao longo da jornada e até mesmo estudarmos para provas da escola. Habitar um mundo visual ficcional que nos remete a algo familiar, auxilia a deixar a narrativa mais fluida para uma mídia nova, como assinala Hutcheon:

Apesar do longo e recente debate que buscou saber se a interatividade e a narratividade realmente caminham juntas ou não, o mais relevante é o fato de que, num jogo adaptado, os jogadores podem habitar um mundo visual ficcional (em geral impactante) de animação digital que já lhes é familiar (HUTCHEON, 2011, p. 36).

Em relação aos contos literários protagonizados por Arsène Lupin, em vez de a ação ambientar-se nas mansões da burguesia francesa, nesse JRPG têm-se relações entre adolescentes que frequentam a escola, com amigos ou pais. Conforme lembra Hutcheon, essa “fidelidade” da adaptação em relação à obra que a precede, essa “hegemonia” tem sido desafiada na contemporaneidade (2011, p. 28).

Persona 5 segue a jornada do protagonista Ren Amamiya após ser transferido para um colégio chamado Academia Shujin depois de ter sido falsamente acusado de um assalto e colocado em liberdade condicional. Durante sua vida como um estudante atípico, Ren e alguns outros estudantes, despertam seus poderes, chamados de *Persona*, nome derivado das máscaras dos teatros gregos, e formam um grupo de justiceiros secretos, conhecidos apenas como “The Phantom Thieves of Hearts” (Os ladrões fantasmas de corações).

Agindo no metaverso¹⁴, um reino sobrenatural que é criado e moldado pela manifestação física dos desejos subconscientes da humanidade, o grupo busca acabar com intenções maléficas de corações sombrios.

Junto de sua versão estendida, *Persona 5* vendeu, segundo a desenvolvedora Atlus, 5 milhões de cópias desde seu lançamento até junho de 2021, números estes que devem subir de maneira exponencial agora que o jogo se encontra disponível em mais plataformas de jogos.

Persona 5 estrutura-se em capítulos assemelhando-se assim à série *Lupi*, que utiliza a periodicidade de episódios para criar a ligação e suscitar o interesse entre capítulo, como a publicação em folhetim dos contos de Leblanc. No caso do jogo, no entanto, temos como marca para o final de cada capítulo a batalha contra um chefe de um palácio específico. Esse esquema apresenta um ritmo narrativo no qual o jogador consegue ter a noção de quando vai dar início a uma nova parte da aventura, sendo similar à sensação de acabar um capítulo em um livro, ou de começar um novo episódio em uma série.

Dentro do universo de *Persona*, diferentes figuras históricas e personagens literárias são incorporadas, como por exemplo Robin Hood, Zoro, Captain Kidd entre outros, sendo que as *personae* do grupo principal uma forte ligação com o enredo e tema do jogo,

Para o quinto jogo da série, Atlus optou por trazer como *persona* protagonista justamente Arsène. O enredo é desenvolvido em uma sequência de capítulos que progridem de maneira linear, criando uma alternância entre três etapas bem definidas: a vida escolar de Joker, o planejamento dos roubos e a execução dos mesmos. As similaridades com o personagem criado por Leblanc incluem os alvos selecionados por algum tipo de malefício causado para a sociedade, variando desde professores que abusam suas alunas, artistas que plágiam seus pupilos, mafiosos que traficam drogas com o uso de estudantes até grandes empresários que crescem através do trabalho escravo e políticos que buscam usar de seus poderes para interesses próprios. Como semelhança de vestimentas, temos o *persona* principal, Arsène compartilhando o uso da icônica cartola assim como o personagem de Leblanc. Cabe salientar ainda que este o sobrenome do escritor francês dá nome ao Café Leblanc, local onde o protagonista habita e também trabalha com seu guardião legal, Soujiro Asakura.



Figura 25 - Arte conceitual do Café Leblanc

Fonte:

[https://megamitensei.fandom.com/wiki/Café Leblanc](https://megamitensei.fandom.com/wiki/Caf%C3%A9_Leblanc)file=P5_concept_art_of_Cafe_Le_Blanc%252C_02.png

A fim de manter o grupo único e criar afinidades entre os personagens, os demais integrantes do grupo de Joker remetem a personagens ladrões de outras literaturas, como por exemplo Goemon, vindouro da popular história do ladrão herói Japonês Ishikawa Goemon, que é contada como uma lenda popular supostamente inspirada em uma pessoa que viveu durante o período Sengoku, ou Robin Hood, da história mundialmente conhecida “*The Merry Adventures of Robin Hood*” escrita por Howard Pyle em 1883.

Durante a jornada de *Persona 5*, temos o despertar de novos *personae* para o grupo principal de personagens. Esse despertar, em suma, é a aquisição de novas criaturas através de eventos que são feitos pelo jogador durante o jogo, Esse processo vai sendo possibilitado ao jogador à medida que ele avança na história do game e aprofunda os laços de amizade com seus companheiros de equipe. Cada personagem do grupo principal pode ter um nível próprio de “confidente” que pode ser aumentado através de encontros nos momentos de exploração do game de Embora a versão original, lançada em 2017, o segundo despertar de Joker não tenha uma ligação direta com as histórias de Lupin, a versão incrementada do jogo trouxe mais um nível de despertar para os personagens, chamado de “Verdadeiro Despertar” cujo qual no caso de Joker, tem ligação direta com a obra de Leblanc.

No despertar final de Joker, há uma relação intertextual bastante sutil com os textos de Maurice Leblanc. Em *Persona 5*, caso o jogador consiga o fazer o encerramento verdadeiro (dentro mais de 4 encerramentos alternativos), receberá uma arte conceitual como prêmio, uma arte que demonstra a verdadeira face do *persona* Arsène de Joker, conhecida como Raoul. Conforme vimos na análise dos textos literários de Maurice Leblanc, na primeira parte deste trabalho, Raoul é precisamente o prenome de Arsène Lupin.



Figura 26 - Perfil de Raoul no jogo

Fonte: https://megamitensei.fandom.com/wiki/Raoul?file=Raoul_P5R.jpg

A seguir, refletirei mais detalhadamente sobre outros elementos do diálogo intertextual entre *Persona 5* e os contos de Maurice Leblanc protagonizados por Arsène Lupin.

4.2 Influência nos Phantom Thieves

Em *Persona 5*, os métodos utilizados pelos Phantom Thieves remetem a estratégias empregadas por Arsène Lupin, como por exemplo os bilhetes utilizados tanto nos contos e de uma forma um pouco mais sutil, na série.

Há um elemento de extrema importância para a narrativa do jogo, que merece ser mencionado: as “*Calling Cards*”. Antes de todo grande roubo, o jogador deve se preparar com seu grupo tendo reuniões, definindo estratégias, coletando equipamentos, e o mais importante de tudo, enviando uma carta para a vítima, indicando o que irá roubar e o motivo pelo qual o furto será executado. Essa carta é o que permite que o tesouro se manifeste no metaverso e, eventualmente, possa ser adquirido pelo grupo de protagonistas para que consigam efetuar uma troca de coração no alvo, o fazendo se arrepender de todos os seus crimes no mundo real.



Figura 27 - *Calling Card* de *Persona 5*

Fonte: https://megamitensei.fandom.com/wiki/Calling_Card?file=Phantom_Thief_Calling_Card.

No entanto, expandir a ideia do que pode ser adaptado, a fim de incluir essa noção de um heterocosmo ou mundo visual, bem como outros aspectos da história, abre a possibilidade de considerarmos como possíveis adaptações, por exemplo, as famosas ilustrações de Aubrey Beardley para a peça *Salomé*, de Oscar Wilde, ou então as recodificações cubistas que Picasso fez de alguns dos quadros canônicos de Velásquez (HUTCHEON, 2011, p. 38).

Tendo em vista as diferenças de uma mídia criada para uma plataforma de videogame, e um romance, podemos nos aprofundar em um diálogo mais preciso, um diálogo que compartilha cenas em enredo, portanto, vamos olhar aplicando as teorias de Hutcheon, o episódio de prisão e fuga de Joker.

4.3 A fuga de Joker

Assim como Arsène Lupin no texto de Maurice Leblanc, em *Persona 5 Joker* deixa-se prender, a fim de criar as condições de um ataque surpresa para enfim encurralar Crow, o traidor no grupo dos *Phantom Thieves*. No entanto, diferentemente do que acontece no texto literário e na série da Netflix, Joker encena mais longamente uma tentativa de fuga até de fato ser capturado. O jogador pode visualizar a fuga dramática e interagir confrontando os guardas e percorrendo os caminhos do cassino. Essa especificidade corresponder ao que afirma Hutcheon quanto aos recursos disponíveis em cada tipo de mídia, citando um exemplo de Gombrich, um dos principais historiadores de arte do século XX:

[...] os adaptadores são primeiramente intérpretes, depois criadores. [...] E. H. Gombrich oferece uma analogia útil quando sugere que, se um artista está diante de uma paisagem com um lápis na mão, ele “buscará os aspectos que podem ser representados por linhas”; se é um pincel que tem em mãos, a visão do artista dessa mesma paisagem será em termos de grupos, e não linhas. Dessa maneira, alguém que deseje adaptar uma história para o cinema se sentirá atraído por aspectos diferentes dos que atraíram um libretista da ópera (HUTCHEON, 2011, p. 43).



Figura 28 - Joker foge do Cassino

Fonte: Atlus, 2017



Figura 29 - Joker Encara os guardas momentos antes de sua fuga

Fonte: Atlus 2017

Assim, se por um lado o espaço, que necessita ser visualmente representado em videogames, limita a margem de interpretação do jogador, que é o consumidor desse produto, por outro lado essa construção visual e auditiva extremamente instigante torna-se uma parte importante da experiência dos JRPG.



Figura 30 - Batalha no Tutorial do jogo

Fonte: <https://www.animenewsnetwork.com/feature/2017-03-06/first-look-persona-5/.113058>

Outro exemplo de uma criação específica a *Persona 5* que o diferencia do texto literário e da série é o episódio ligado ao interrogatório a que Joker é submetido após ser preso. No JRPG, esse interrogatório é intensificado por agressões físicas retratadas visualmente, enquanto que no texto literário Arsène o juiz o interroga mas sem nenhum sucesso de opressão. Na série, no entanto, temos uma cena de interrogação sendo feita por Assane contra o policial corrupto Durmont. O protagonista avisa de antemão que não iria causar danos físicos ao criminoso, mas o ameaça com criação de falsos vídeos de pedofilia e apoio a um grupo terrorista do ISIS

Linda Hutcheon lembra que as adaptações envolvem supressões e corte, mas também acréscimos. Sendo o conto literário um gênero breve, frequentemente obras adaptadas de contos utilizam acréscimos e expansões (2011, p.44).

A maneira como o enredo de *Persona 5* desenrola-se é na verdade uma grande preparação para o momento da fuga, que é o ponto principal do jogo. Durante a sequência de abertura, há a prisão de Joker, seguida do início do interrogatório do rapaz com a advogada Sae Nijima. Neste momento, os jogadores voltam no passado, mais precisamente para o dia em que Joker foi para a guarda de Soujiro, devido ao desacato cometido contra o político Masayoshi Shido, ao tentar impedir que o mesmo agredisse uma mulher na rua. No entanto, Joker não esperava que Shido fosse acusá-lo de ser a pessoa que agredia a mulher, e que o rapaz teria agido contra o político ao ser abordado por ele. Submissa e com medo do que poderia ser feito caso contasse a verdade no dia do depoimento, ao depor contra Joker a vítima fez com que o rapaz fosse sentenciado a uma probatória. Cada resposta dada a Sae durante toda a jornada vai definir o destino de Joker. É nesse sentido que o game torna-se uma grande experiência narrativa de interação para o momento da fuga de Joker.

Diferentemente do texto literário e da série, em *Persona 5* o protagonista evoca a existência de parceiros de fora da prisão que o auxiliam. Os *Phantom Thieves* por outro lado, são apresentados com mais frequência na sequência de eventos, mostrando como eles estão agindo enquanto Joker está preso. Muito similar ao feito de Arsène Lupin que durante sua fuga, fez todos acreditarem ainda estar na cela aguardando o cumprimento de sua sentença ao trocar sua aparência para enganar os guardas, Joker consegue enganar o seu executor, Crow, utilizando o metaverso e sai vivo para que então, um capítulo depois, tenham seu embate final.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Sendo, há anos, um assíduo jogador de video-jogos, eu sempre encontrei magia nas histórias que acompanhei. Desde pequeno, o incentivo que tive para ler livros e quadrinhos fez com que eu jamais deixasse de lado o encanto que a construção de uma narrativa com palavras traz. O cinema e as séries sempre foram meu grande hobby, e acompanhar com assiduidade novos lançamentos nos cinemas ou nos serviços de streaming. Todavia, nunca havia tido a oportunidade e o desejo de analisar a construção e a técnica por trás de cada uma dessas mídias.

Meus estudos na graduação em Letras - Francês instigaram-me a buscar embasamento teórico para destrinchar o processo de diálogo intertextual entre obras. O presente trabalho permitiu-me abordar minha paixão pela literatura de uma forma diferente, com perspectivas plurais, através do personagem Arsène Lupin.

Analisando Arsène escrito por Leblanc, não nos surpreendemos com efeitos especiais, sons estrondosos, ou até mesmo truques de mágicas que somos participantes. Tudo que nos prende na história é a construção da personagem e suas peripécias descritas que tomam forma com a nossa imaginação. Durante a leitura para a produção deste trabalho, imaginei detalhes sendo adicionados aos disfarces, as expressões da personagem, os sentimentos, todos desenvolvidos linha por linha. Essa é a grande característica que faz com que o modo contar, diferentemente das mídias televisivas ou dos video-jogos, jamais perca sua atualidade: a história sendo imaginada ao invés de mostrada.

Durante a fuga de Arsène, somos levados a acreditar que o ladrão se evadiu de alguma forma gloriosa, colocando um outro detento qualquer em sua cela, quando, na verdade, ele alterou sua aparência de maneira gradativa sem deixar pistas para o próprio leitor que, assim como as autoridades, é ludibriado:

O que os videogames e experimentos de realidade virtual não podem adaptar com facilidade é aquilo que os romances são perfeitamente capazes de representar: a “res cogitans”, o espaço da mente. Até mesmo as mídias televisiva, cinematográfica e dramática têm dificuldade com essa dimensão, pois quando a realidade psíquica é mostrada, em vez de contada, ela deve tornar-se manifesta no campo material para ser percebida pelo público...(HUTCHEON, 2011, p. 38)

A progressão em forma de capítulos, envolvendo cada vez uma ação característica de Arsène, realça ainda mais os principais valores atribuídos a personagem, fazendo com que, mesmo sendo uma manifestação física da realidade psíquica, os leitores consigam ter o senso de identificação e “familiaridade” com o personagem.

Com a série *Lupin* temos um salto de cem anos em relação à publicação original da obra de Leblanc, o suficiente para que não se possa apenas contar com a atualização nos recursos tecnológicos para cativar o público, mas sim compreender que uma nova geração de consumidores toma conta do mercado. A modalidade mostrar se encaixa perfeitamente no contexto de necessidade de criação de proximidade com o público. O uso de trajés com marcas populares, atores famosos e renomados, o trabalho de marketing numa plataforma de *streaming* conceituada e a contemporaneidade dos temas abordados, são apenas alguns dos traços analisados ao longo desse trabalho que contribuíram para o sucesso de *Lupin*. É preciso ressaltar que escolha de um ator negro para o papel principal é fundamental para a discussão de questões de inclusão na sociedade atual, assim como a denúncia de injustiças e da vulnerabilidade em contexto de migração. No entanto, há uma questão menos positiva, já que esse herói negro, embora desperte admiração ocupa um papel marginal na sociedade, por ser um ladrão.

Assane Diop carrega consigo os valores e características de Arsène Lupin, mas não deixa de construir sua própria identidade, um processo de reinterpretação criativa, abordando um fenômeno literário em dimensões mais amplas, que abrange suas vestimentas com aspectos próprios. Onde outrora tínhamos com Arsène a imaginação construindo as imagens das palavras lidas, em *Lupin*, temos Omar Sy, através de sua atuação, nos mostrando como cada ação do ladrão é desenrolada. Mensagens que antes ficaram implícitas dentre as linhas, agora ficam explicitadas nos fundos de cenas como o momento em que Diop pega a rede da cesta de basquete do pátio para se proteger do enforcamento.

Arsène nos deixou intrigados com a sua gradual transformação imperceptível em Baudru Désiré, já Assane, nos fez questionar como utilizaria os recursos vistos ao longo da sequência da prisão para fazer sua triunfal escapada. E apesar de ser mais limitado no que concerne à imaginação, *Lupin* ainda partilha com os contos de Leblanc, a nossa posição como espectadores ou leitores, algo que se torna diferente quando passamos a analisar o modo interagir.

Persona 5 é em sua essência um exemplo de como o modo interagir conta com a interação do jogador para a progressão de eventos de sua história. Novamente observamos uma estrutura de progressão da narrativa formada por capítulos mas desta vez, com oito finais possíveis, cada escolha do jogador irá influenciar em como a trama se desenrola. Diferentemente de Arsène e Assane que, independentemente de como seus leitores/espectadores reajam aos eventos, sempre obtiveram êxito em suas respectivas fugas, Joker depende das decisões tomadas por quem joga para conseguir ou não fazer a escapada,

pois dessa vez, como membros do público, interagimos com as histórias, temos papel ativo nelas.

O jogador ainda é responsável por planejar cada passo dos roubos aos palácios, suas interações sociais e atividades da vida de estudante, seus relacionamentos, e vivência diária podemos dizer que *Persona 5* entrega ao jogador o livre arbítrio de como seu dia a dia vai ser passado, tendo apenas suas consequências delimitadas pelos criadores.

Arsène em *Persona 5* veste-se de maneira semelhante à do personagem de Leblanc: seu terno vermelho carrega consigo a cor característica do game, mas seu monóculo pendurado no pescoço e sua cartola trazem dois traços clássicos do personagem. Além disso, as ações dos Phantom Thieves remetem às técnicas do ladrão de casaca.

Mesmo com as divergências supracitadas, decorrentes dos diferentes modos de engajamento, as três cenas analisadas possuem em sua essência similaridades estruturais graças a ter textualidade. Arsène, Assane, Joker, os três ladrões se permitem serem presos por um motivo de interesse próprio. Enquanto Arsène se deixou ser encarcerado para provar sua superioridade intelectual diante de Ganimard, Assane se prendeu em busca de respostas para o assassinato de seu pai e por fim, Joker mordeu uma isca almejando confirmar que Goro Akechi era o traidor em seu grupo.

Todos têm suas respectivas fugas efetuadas com sucesso e tem um momento de “Despertar” uma passagem em que quando tudo parecia perdido, se revelam vivos. Arsène com o desaparecimento depois de ser liberado, ainda como Baudru Désiré pelos inspetores Folenfant e Dieuzy, Assane acordando na ambulância após o suposto sufocamento e Joker sentado em sua sala de interrogatório, após enganar Goro Akechi fazendo-o matar uma versão falsa. A terceira e última parte compartilhada entre as três versões diante das passagens da prisão, é o embate dos ladrões com seus inimigos, Arsène gargalhando em um banco no parque zomba dos esforços de Ganimard, Assane captura Durmont e o leva para um interrogatório face a face, enquanto Joker, envia a última “Calling card” a seu arqui inimigo, Shido.

Lupin e Persona 5 são duas mídias que ainda não encontram muito espaço nos campos de estudos acadêmicos, apesar de terem dentro de toda sua estrutura uma intencional série de passagens que apresentam relações intertextuais. O presente trabalho, é apenas uma fração de tudo que ainda pode vir a ser estudado nesse campo, tendo apenas como objetivo demonstrar a capacidade de exploração que existe dentre obras populares, de mídias diferentes, dos dias modernos. A intenção é que esse seja apenas um ponto de partida para futuros estudos mais aprofundados que farei na sequência de meu percurso acadêmico.

REFERÊNCIAS

- BAKHTIN, Mikhail. **Estética da criação verbal**. Tradução de Maria Ermantina Galvão G. Pereira. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997.
- BENOIT, Benjamin. On a testé... « Persona 5 », la fureur de vivre à la japonaise. **Le Monde**, 10 abr. 2017. Disponível em: https://www.lemonde.fr/pixels/article/2017/04/06/on-a-teste-persona-5-la-fureur-de-vivre-a-la-japonaise_5106989_4408996.html. Acesso em: 15 out. 2022.
- CALVINO, Italo. **Por que ler os clássicos**. Tradução de Nilson Moulin. 2. ed. São Paulo: Companhia das Letras, 1993.
- CUSTÓDIO, André. Vendas de *Persona 5 Royal* ultrapassam 3,3 milhões de unidades. **MeuPlaystation**, 1 dez. 2022. Disponível em <https://meups.com.br/noticias/vendas-de-persona-5-royal/>. Acessado em 01 dez. 2022.
- FIORIN, José Luiz. Interdiscursividade e intertextualidade. In: BRAIT, Beth (org.). Bakhtin: outros conceitos-chave. São Paulo: Contexto, 2008. p. 161-193
- FRANCE CULTURE. Jeux vidéo: le triomphe d'une industrie. Entrevistados: Olivier Mauco, Philippe Chantepie, Vinciane Zabban. **RadioFrance**, 12 mar. 2021. Podcast. Disponível em: <https://www.radiofrance.fr/franceculture/podcasts/entendez-vous-l-eco/jeux-video-le-triomphe-d-une-industrie-4574190>. Acesso em: 07 nov. 2022.
- FRANCE CULTURE. Nouvelle partie dans l'industrie des jeux-vidéo. Entrevistados: Julien Chièze, Ina Gelbert, Guillaume de Fondaumièrre. **RadioFrance**, 6 dez. 2020. Podcast. Disponível em: <https://www.radiofrance.fr/franceculture/podcasts/soft-power/nouvelle-partie-dans-l-industrie-des-jeux-video-7620451>. Acesso em: 07 nov. 2022.
- GOTO, Matheus. O que é metaverso? Entenda a origem do termo e saiba como entrar nesse universo virtual. **ÉpocaNegócios**. 27 nov. 2022. Disponível em: <https://epocanegocios.globo.com/Tudo-sobre/noticia/2022/04/o-que-e-metaverso-entenda-origem-do-termo-e-saiba-como-entrar-nesse-universo-virtual.html>. Acesso em: 08 dez. 2022.
- HANNEDOUCHE, Cédric. De La Gazette des Études Lupiniennes à L'Aiguille Preuve: 50 ans de bulletins d'érudition populaire. **Belphégor**. 16 abr. 2019. Disponível em: <https://journals.openedition.org/belphegor/1465#ftn2>». Acesso em: 02 dez. 2022.
- HERLOCK Sholmes arrive trop tard... (Educational Movie 1990). **The Arthur Conan Doyle Encyclopédia**, 2020. Disponível em: [https://www.arthur-conan-doyle.com/index.php?title=Herlock_Sholmes_arrive_trop_tard..._\(educational_movie_1990\)](https://www.arthur-conan-doyle.com/index.php?title=Herlock_Sholmes_arrive_trop_tard..._(educational_movie_1990)). Acesso em: 02 dez. 2022.
- HUTCHEON, Linda. **Uma teoria da adaptação**. Tradução de André Cechinel. Florianópolis: Editora da UFSC, 2011.
- JAMET, Constance. Lupin: Omar Sy pose un lapin à Arsène Lupin sur Netflix. **Le Figaro**, 08 jan. 2021. Disponível em: <https://tvmag.lefigaro.fr/programme-tv/lupin-omar-sy-pose-un->

[lapin-a-arsene-lupin-sur-netflix_255633c2-511e-11eb-878a-0467126867f0](https://www.netflix.com/title/80057281). Acesso em: 02 dez. 2022.

LEBLANC, Maurice. **Arsène Lupin**: cavalheiro e ladrão / **Arsène Lupin**: gentleman-cambrioleur. Tradução de Fábio Pedro-Cyrino. São Paulo: Landmark, 2021. [Edição bilíngue]

LES VENTES d'Arsène Lupin redécollent avec le succès de la série Netflix. **France24**, Paris, 23 jan. 2021. Disponível em: <https://www.france24.com/fr/info-en-continu/20210123-les-ventes-d-arsene-lupin-redecollent-avec-le-succes-de-la-serie-netflix>. Acesso em: 02 dez. 2022.

LIMA, Diego. *Persona 5 Royal* e mais confirmados para Xbox e PC. **TheEnemy**, 12 jun. 2022. Disponível em: <https://www.theenemy.com.br/temporada-de-anuncios-2022/persona-5-royal-e-mais-confirmados-para-xbox-e-pc>. Acesso em: 02 dez. 2022.

LUPIN. Direção: Louis Leterrier. Produção: Louis Leterrier, Marcela Said. França: **Netflix**, 2021. Disponível em: <https://www.netflix.com/search?q=lupin&jbv=80994082>. Acesso em: 08 nov. 2022.

MOREIRA, Thiago. A ocidentalização do JRPG — uma reflexão sobre o gênero e suas ramificações. **Medium**, 2018. Disponível em: <https://thiagomoreiracs.medium.com/a-ocidentaliza%C3%A7%C3%A3o-do-jrpg-uma-reflex%C3%A3o-sobre-o-g%C3%AAnero-e-suas-ramifica%C3%A7%C3%B5es-115a37c18887>. Acesso em: 02 fev. 2018.

NINICE, Jaime. TUDUM Netflix 2022: tudo o que rolou no evento. **Showmetech**, 25 out. 2022. Disponível em: <https://www.showmetech.com.br/tudum-netflix-2022/>. Acesso em: 07 nov. 2022.

PERSONA 5. Atlus. 2017.

STAM, Robert. Teoria e prática da adaptação: da fidelidade à intertextualidade. **Ilha do Desterro**, Florianópolis, n. 51, p. 19-53, jun-dez. 2006. Disponível em: <http://www.periodicos.ufsc.br/index.php/desterro/article/view/9775/9004>. Acesso em: 07 nov. 2022.

TEAM MOUV'. Omar Sy nommé aux Golden Globes pour son rôle dans "Lupin". **RadioFrance**, 14 dez. 2021. Disponível em: <https://www.radiofrance.fr/mouv/omar-sy-nomme-aux-golden-globes-pour-son-role-dans-lupin-1113407>. Acesso em: 07 nov. 2022.

VIALA, Alain. Qu'est-ce qu'un classique? **Bulletin des Bibliothèques de France**, 1992, n. 1, p. 6-15. Disponível em: <https://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-1992-01-0006-001>. Acesso em: 02 dez. 2022.