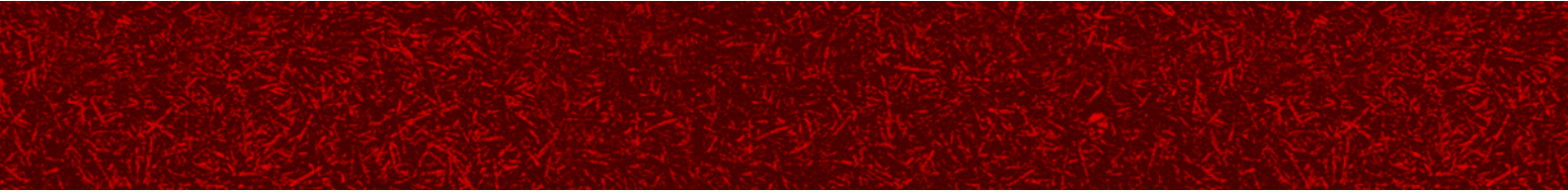
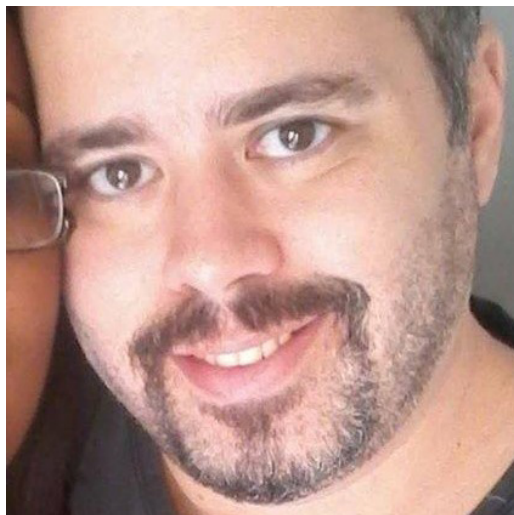


ENTREVISTA



Entrevista com Fábio Gullo, tradutor da obra *Vampiro: a Máscara*, 5ª edição, lançada pela editora Galápagos em 2021.

Por Victor Gobatti¹



Fábio Gullo

Fábio Romeiro Gullo nasceu em 1980 em Santos, litoral de São Paulo, onde vive com esposa e filhos. Poeta, ficcionista e tradutor, especializou-se em tradução e revisão de jogos. Trabalhou com jogos eletrônicos na Disney Brasil. Entrou no mundo dos jogos analógicos com a editora Kronos Games, cofundada com Persio Sposito. Em seguida, passou a trabalhar na Galápagos Jogos, para a qual traduziu e revisou títulos das linhas Dungeons & Dragons 5ª Edição, Vampiro 5ª Edição, WarCraft, Duna, Star Wars e muitos outros. Esta entrevista tem a intenção de conhecer melhor a pessoa e o profissional em questão, bem como falar de sua importante participação como tradutor da obra *Vampiro: a Máscara*, lançada em 2021, pela editora Galápagos. Assim, ela será dividida em três partes. Na primeira, falaremos sobre Fábio Gullo como jogador e consumidor do mercado de jogos de RPG. Nesta etapa, faremos perguntas a respeito de seu contato com os jogos, suas fontes de informação a respeito de RPG e exposição a textos em inglês. Em um segundo momento, falaremos sobre o lado profissional de Fábio Gullo, sua formação, sua experiência na área de tradução e localização de jogos e suas visões sobre o profissional de tradução neste mercado. Na terceira parte, falaremos especificamente da tradução da obra *Vampiro: a Máscara* (2021), para conhecermos mais sobre seus processos de trabalho. Perguntas nesta etapa falarão sobre o papel do tradutor neste projeto, processos, le-

¹ Mestrando no PPGET sob a orientação do Professor Doutor Gilles Abes. victorgobatti@gmail.com.

gados vindos das edições anteriores, uso de CAT tools, memórias de tradução, glossários, participações externas, entre outros temas.

1ª parte - O jogador

A cultura do RPG que vem ganhando força desde os anos 80, encontra seu auge no Brasil durante os anos 90 e início dos anos 2000. Nesta época, o RPG atingiu diversas mídias ao mesmo tempo, mas principalmente as mídias escritas. Havia diversas revistas falando do assunto e algumas inclusive especializadas em RPG, como a Dragon/ Dragão Brasil e a Dragon Magazine. Vários sistemas diferentes de jogos de RPG eram lançados em outros países e publicados no Brasil, grande parte ainda no idioma original. Jogadores de RPG estavam por toda parte com seus livros pesados e dados coloridos. Onde você estava nesta época e como foi seu contato com o universo do RPG durante os anos 90 e início da década de 2000?

Eu nasci em Santos, litoral de São Paulo, em 1980. Em 1991 um amigo de escola mencionou os RPGs, eu fiquei encantado e adquiri meus primeiros livros no único local que vendia esses itens na cidade, a Banca Estátua. Traduzido, só tínhamos o *GURPS* “cabeça rosa”. Nacional, havia apenas o *Tagmar* “caixa azul”. Como eu era pobre, só consegui comprar dois livros-jogos da série *Aventuras Fantásticas – Mares de Sangue e Planeta Rebelde* –, que então eram um grande sucesso da Marquês Saraiva. Assim armado, passei a ir na banca todos os dias para “consultar” o *GURPS* e adaptar o que conseguia pescar aqui e ali às regras básicas dos livros-jogos, criando, desse modo, um sistema híbrido que provavelmente não funcionava muito bem, mas com certeza era divertidíssimo. Depois, tendo encontrado um amigo na escola que possuía o *GURPS*, embarquei de cabeça na Geração Xerox².

Naquela época, não apenas os RPGs se apresentavam em sua maioria em inglês, mas também a maior parte dos jogos de console ou PC que estavam disponíveis para nós. Quais eram seus títulos favoritos entre os jogos em geral?

O meu RPG de console predileto, realmente inesquecível, foi o *Phantasy Star*, do Master System, que foi o primeiro RPG de vídeo game traduzido no Brasil. Depois lembro de ter comprado o *clanbook Tremere* em inglês, já que o próprio *Vampire* em português ainda

² “Geração Xerox” é um termo utilizado para se referir às pessoas que, na época em que os primeiros RPGs estavam sendo lançados, não tinha acesso aos jogos originais, pois estes eram caros e importados, apenas algumas pessoas conseguiam comprá-los, e estes compartilhavam com seus amigos que fotocopiavam os materiais.

nem sequer havia sido lançado, e passado a traduzir o *clanbook*, palavra a palavra, com um dicionário escolar.

O RPG de mesa em inglês que mais me impressionou nessa época foi o *MERP – Middle Earth Role-Playing* –, com sua simplificação do sistema superpesado do Rolemaster, aquele monte de tabelas bacanas e tal. Eu também fui apresentado ao *Warhammer Fantasy*, que tinha um sistema bastante único com aquele zilhão de carreiras roladas, e não escolhidas. Ainda assim, o RPG em inglês que eu mais mestrei foi o *Dark-fantasy Earth-dawn*, da FASA Corporation.

Você acredita que esta exposição prolongada a materiais em inglês influenciou o fato de hoje você trabalhar com tradução na área de jogos?

Sem a menor dúvida. Foi nessa época que coloquei as mãos na minha primeira edição do *Pendragon* – era a quarta edição, até hoje a mais completa, embora também a mais controversa –, que imediatamente se tornou meu RPG de mesa predileto e, quinze anos mais tarde, o primeiro RPG que eu traduzi para o português, para a editora New Order – neste caso, a edição 5.2, que não chegou a ser lançada, porque logo que entreguei a tradução, anunciaram a edição 6.0, que só agora está para sair lá fora.

Como foi a transição do Fábio jogador de RPG para o profissional de tradução e localização de jogos?

Minha primeira experiência profissional com jogos foi, na verdade, atuando como profissional de atendimento e, depois, de qualidade nos Disney Online Studios, em São Paulo, junto com o Persio Sposito. Ali, trabalhamos com o saudoso *Club Penguin* e outras propriedades intelectuais da Disney, ou seja: minha primeira experiência profissional foi com *MMOs*, e não com jogos analógicos, e não envolveu tradução, embora o inglês que aprendi sozinho traduzindo jogos tenha sido crucial nessa empreitada.

Da Disney, eu e o Persio saímos para montar um negócio próprio, a Kronos Games. Ele foi o idealizador e eu entrei como editor, sendo aí que comecei a atuar efetivamente como tradutor e revisor (no caso, do meu próprio texto, risos). Traduzir jogos como *Spartacus*, *Yokohama* e especialmente *Tiranos da Umbreterna* – um jogo de *DnD* em que tivemos a oportunidade de localizar um topônimo tão famoso quanto *Underdark* – foi um treinamento e uma oportunidade incríveis.

2ª parte – O profissional

Os profissionais da área de tradução têm perfis e qualificações advindas das mais diversas áreas do conhecimento. Qual sua formação acadêmica e como você vê a importância da capacitação profissional e acadêmica dos profissionais na área de tradução de jogos?

Eu estudei Letras na UNIMONTE (Universidade Monte Serrat, em Santos), mas não me formei. Eu acho o autodidatismo válido, porém a formalização e o acúmulo de conhecimentos, técnicas e experiências que existe em um curso superior são de suma importância quando o trabalho a ser executado exige profissionalismo. Na área de jogos em particular, o mais importante é a especialização do profissional de edição de texto na área lúdica, já que ele raramente encontrará dificuldades maiores no momento de localizar ou traduzir o discurso em si, o que é mais comum no caso de traduções técnicas e literárias.

Você tem uma parceria de trabalho com o Persio Sposito que remonta aos tempos da Kronos Games, empreendimento que vocês estiveram à frente. Recentemente, vocês trabalharam juntos na localização da obra *Vampiro: a Máscara*, 5ª edição, publicada pela Galápagos. Como é essa parceria de trabalho de longa presença no mundo dos jogos?

A nossa parceria é alicerçada, antes de tudo, em uma amizade de mais de vinte anos, que teve início na adolescência com o interesse comum pelos RPGs. Porém, mais importante foi o interesse comum em criar nossos próprios jogos. O primeiro RPG de mesa que criamos juntos – o pós-apocalíptico *Metalpunk!* – tem muita história. Alguns anos atrás, por exemplo, nós o revivemos e chegamos a colocar no ar oficialmente seu hotsite, contudo, por questões de outras oportunidades profissionais, acabamos engavetando-o outra vez. Mas, foi a primeira edição desse jogo, que escrevemos ainda adolescentes, que nos levou a termos nosso primeiro contato profissional com o mundo das editoras de jogos analógicos, no caso, a Devir. Ali, acompanhados de nossos pais (éramos adolescentes!), conhecemos o grande Douglas Quinta Reis e um dos autores de *O Desafio dos Bandeirantes*, o Luis Ricon, que, décadas depois, acabamos chamando para ser nosso parceiro na tradução nacional oficial do *DnD*³ 5ª Edição, que traduzimos ainda como Kronos Games para a Galápagos Jogos. Todas essas experiências criativas compartilhadas fizeram com que eu e o Persio realmente passássemos a pensar muito parecido, pelo menos no que diz respeito à área de tradução. Isso torna qualquer desafio duas vezes mais fácil – e divertido – de resolver.

³ *DnD* é uma sigla alternativa para *D&D* e significa *Dungeons & Dragons*.

Qual seu momento profissional atual? Se puder, cite parcerias e projetos nos quais você esteja trabalhando no momento.

Atualmente eu trabalho exclusivamente para a Galápagos Jogos como tradutor e revisor de jogos analógicos. Por conta do meu histórico, eu tendo a trabalhar mais com RPGs de mesa, porém reviso o tempo todo, e com grande prazer, jogos de cartas e tabuleiro – mais raramente, até textos que aparecem em aplicativos, no caso de jogos que usam esses componentes. No que diz respeito aos RPGs, após ter traduzido, junto com uma grande equipe, o *DnD 5ª Edição*, eu traduzi o *Xanathar* e revisei outros suplementos, como as campanhas *A Maldição de Strahd* e *Descida ao Avernus*; para a linha do *Vampiro 5ª Edição*, após ter traduzido o livro base da 5ª Edição e o *Companion* (Guia Suplementar), eu passei a revisar os demais suplementos da linha, como *Anarch*, *Camarilla* e o recém-lançado *Sabá*. Em termos de parcerias, eu cheguei a revisar a aventura *Fora do Tempo* para *Tales from the Loop*, linha que publicamos em parceria com a editora Sagen. Quanto a lançamentos futuros, eu realmente não posso comentar nada que já não tenha sido anunciado oficialmente pela editora.

3ª parte – Vampiro: a Máscara

Uma das linhas de jogos de maior sucesso da White Wolf nos anos 90 foi definitivamente Vampiro: a Máscara, que teve sua primeira edição em português publicada em 1994 pela editora Devir. Atualmente em sua 5ª edição, também conhecida como V5, a obra foi localizada para o mercado brasileiro pela editora de jogos Galápagos e lançada em 2021. Vampiro é uma obra voltada ao público adulto, sendo recomendada apenas para maiores de 18 anos. Temas como sexo, drogas, assassinato, rituais, armamento, fanatismo religioso e extremismo político figuram entre alguns dos mais polêmicos abordados na obra. Você já havia lidado anteriormente com algum conteúdo sensível desta forma?

Não na escala ampla com que tais assuntos são tratados no V5. Mas lembro, de bate-pronto, que tivemos de lidar com questão de baixo-calão extremo na localização do *Spartacus* e, na época em que trabalhei na moderação do *Club Penguin*, na Disney, era preciso passar horas do dia filtrando os nomes que a molecada criava para seus pinguins, e eles eram muito criativos na hora de tentar esconder palavras e coisas do tipo, o que tornava uma necessidade que nos mantivéssemos atualizados com o mundo cultural de crianças e adolescentes.

A 5ª edição (V5) localizada pela Galápagos é uma obra de 429 páginas, consideravelmente maior (em volume de textos), mais complexa (em questão de jogo) e muito mais artística do que as edições anteriores do mesmo título. Quanto tempo durou o processo de tradução e localização da V5?

Eu realmente não saberia dizer o tempo exato, mas foi um processo bem mais longo do que havíamos previsto. Tudo começou, como de praxe, pela criação de um glossário geral, que, no caso de um universo tão vasto quanto o do V5, que inclui não só o mundo dos vampiros, mas também o de outras criaturas sobrenaturais – e todo um legado de localizações anteriores –, gerou uma planilha com milhares de entradas, planilha esta que se tornou imprescindível para o trabalho atual de tradução e revisão de novos livros da linha. Armado com esse glossário, passei para a tradução propriamente dita.

O livro traz diversos tipos de textos, alguns com teor técnico, como explicações de regras e sistemas de jogo, outros com caráter poético e literário, como cartas, passagens bíblicas, poemas, anotações, mensagens de celular, etc. Quais desses tipos de texto lhe apresentaram o maior desafio?

A verdade é que o maior desafio foi bater o martelo para os termos mais controversos ou importantes, como Pilar para Touchstone ou Ficha de Conhecimento para Loreshet – o próprio texto, a prosa do livro, mesmo no caso das ficções que recheiam algumas seções, não apresentou maiores desafios, justamente porque o registro desses textos é uniformemente contemporâneo: nesta 5ª edição do jogo, você não encontra prosas pseudoliterárias ou arcaicas de maior monta, como a famosa carta do padre, que abre a segunda edição do livro base. Um registro desses você encontra no texto das Tradições, mas este já havia sido traduzido magistralmente em edições passadas, e não mudou nada desde então, nem mesmo em inglês.

Você é também um poeta e possui um blog com poemas de sua autoria. Como foi trabalhar com a tradução de poemas e passagens poéticas como as de William Shakespeare na obra?

Sem dúvidas foram as minhas passagens prediletas! Mesmo algumas que já possuem traduções canônicas utilizáveis eu optei por retraduzir, só pelo prazer da experiência.

Houve algum legado da Devir em relação às últimas versões do jogo, como guias de estilo, glossários, memórias de tradução, ou qualquer instrução geral que possa ter auxiliado ou servido como referência no processo de tradução?

Não tivemos acesso a nenhum material de apoio à tradução de versões anteriores de *Vampiro*. Mas com certeza essas traduções estabeleceram uma base, uma “tradição”, por assim dizer, inalienável, que somente em casos muito pontuais optamos por não seguir. Falo, por exemplo, do caso da disciplina *Celerity*, que era Rapidez e escolhemos localizar como Celeridade.

Para a localização brasileira, houve instruções específicas por parte da White Wolf/World of Darkness como o uso de CAT tool específicas, uso de glossários, memórias de tradução ou instruções em geral?

Nós trabalhamos com documentos oficiais de orientação ao tradutor, mas, fora isso, pudemos usar os processos e ferramentas de nossa preferência. Como só tínhamos eu mesmo como tradutor e principal revisor, não havia maiores vantagens em se usar uma CAT tool, por isso foi tudo na base da suíte Office. Mas é provável que eu tenha sido o último tradutor a trabalhar para a Galápagos sem a intermediação de uma CAT tool; hoje em dia, esse se tornou o padrão não só dessa editora, como da maioria das editoras profissionais em toda parte.

Muitos termos no texto do jogo foram atualizados na nova edição, além da entrada de diversos novos termos que receberam as primeiras traduções. Como foi o processo de escolha de termos, a decisão final cabia ao tradutor ou era um trabalho realizado por mais pessoas?

Basicamente a localização do V5 foi feita por mim como tradutor e o Persio como editor, considerando com carinho e respeito as localizações antigas, além dos gostos da comunidade e, em casos em que o pessoal teve acesso prévio às nossas localizações, a opinião específica desses jogadores. Contamos, em vários casos, com o valioso aconselhamento da Alessa Malkav, que foi uma das nossas assessoras e ponte de ligação com a comunidade. Nos raríssimos casos em que eu e o Persio discordamos, ele, como editor-chefe, bateu o martelo conforme seus próprios critérios e os critérios oficiais da Galápagos, que sempre se provaram os melhores para o jogo.

Por fim, qual seu clã favorito em Vampiro: a Máscara, 5a edição?

Sempre fui e sempre serei Tremere⁴ de coração. 😊

⁴ Tremere é um clã de vampiros pertencentes à obra *Vampiro: a Máscara*. Estes vampiros são conhecidos por sua inteligência e sabedoria em relação ao ocultismo.

