

O grito de Zaturannah:
subversão e descolonização no *komik* de Carlo
Vergara.⁶⁵

Zaturannah's yell:
subversion and decolonization in Carlo Vergara's
komik.

El grito de Zaturannah:
subversión y descolonización en el komik de Carlo
Vergara.

Lucas do Carmo Dalbeto⁶⁶
Rodrigo dos Anjos Souza⁶⁷

⁶⁵ Recebido em 26/02/20, versão aprovada em 20/03/2020.

⁶⁶ Doutorando em Comunicação pela Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho - UNESP, Brasil. Mestrado em Comunicação pela Universidade Estadual de Londrina – UEL (2015). Membro da Associação de Pesquisadores em Arte Sequencial – ASPAS, desde 2015. LATTES ID: <http://lattes.cnpq.br/7937442690661842>. ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-7804-2193>. E-mail: <lcdalbeto@yahoo.com.br>.

⁶⁷ Graduado em Pedagogia pela FCT-Unesp, Presidente Prudente (2010). Professor Efetivo na Rede Municipal de Ensino de Rancharia. Atua como Coordenador Pedagógico do Ensino Fundamental - Ciclo I, da Rede Municipal de Rancharia - SP. Trabalhou na Secretaria de Educação de Rancharia como Coordenador do Projeto Sala de Leitura e Orientador de Estudos do PNAIC - 2016. LATTES ID <http://lattes.cnpq.br/8949897981392431>. ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-1344-9902>. E-mail: <rodrigo.anjoss@hotmail.com>.

RESUMO

Este trabalho tem por objetivo refletir a respeito da super-heroína filipina *Zsazsa Zaturannah*. Criada por Carlo Vergara, a personagem foi publicada originalmente em 2002 e teve grande repercussão em seu país de origem, sendo adaptada posteriormente para o cinema e para o teatro. Parte-se do pressuposto de que os *komiks* – como são denominadas as histórias em quadrinhos filipinas, mesmo que altamente influenciados pela produção imperialista do eixo Norte/Ocidente, cujo olhar tende a deslegitimar o Oriente e culturas diversas, representa uma iniciativa na qual se identifica a resistência anticolonial das Filipinas, tal como uma manifestação da hibridização das diversas culturas que permeiam sua sociedade. Diante disso, este trabalho se mostra um estudo preliminar a respeito da construção identitária da personagem, e não desconsidera que se trata de uma narrativa rica e multifacetada, cuja leitura deve contemplar também aspectos subjetivos que se pautam em epistemologias que priorizam o quadrante Sul/Oriente.

PALAVRAS-CHAVE: Histórias em Quadrinhos – Filipinas. *Komik* – Filipinas. Gênero e Identidade. Neocolonialismo.

ABSTRACT

This paper aims to reflect on the Philippine superheroine *Zsazsa Zaturannah*. Created by Carlo Vergara, the character was originally published in 2002 and had great repercussions in his country of origin, being later adapted for cinema and theater. It is assumed that the *komiks* - as Filipino comics are called, even if highly influenced by the imperialist production of the North / West axis, whose look tends to delegitimize the East and different cultures, represents an initiative in which it is identified the anti-colonial resistance of the Philippines, as well as a manifestation of the hybridization of the diverse cultures that permeate their society. Therefore, this work shows a preliminary study regarding the identity construction of the character, and does not disregard that it is a rich and multifaceted narrative, whose reading must also include subjective aspects that are based on epistemologies that prioritize the South / East quadrant. .

KEYWORDS: Comics - Philippines. *Komik* - Philippines. Gender and Identity. Neocolonialism.

RESUMEN

Este trabajo tiene como objetivo reflexionar sobre la superheroína filipina *Zsazsa Zaturannah*. Creado por Carlo Vergara, el personaje de historietas fue publicado originalmente en 2002 y tuvo grandes repercusiones en su país de origen, siendo luego adaptado para cine y teatro. Se supone que los *komiks*, como se llaman los tebeos filipinos, incluso si están muy influenciados por la producción imperialista del eje Norte/Oeste, cuya apariencia tiende a deslegitimar a Oriente y las diferentes culturas, representa una iniciativa en la que se identifica la resistencia anticolonial de Filipinas, así como una manifestación de la hibridación de las diversas culturas que impregnan su sociedad. Por lo tanto, este trabajo muestra un estudio preliminar sobre la construcción de identidad del personaje, y no ignora que es una narración rica y multifacética, cuya lectura también debe incluir aspectos subjetivos basados en epistemologías que priorizan el cuadrante Sur/Este.

PALABRAS CLAVE: Historietas - Filipinas. *Komik* - Filipinas. Género e identidad. Neocolonialismo.

1 INTRODUÇÃO

Seja nas páginas das Histórias em Quadrinhos (HQ) ou nas telas dos mais recentes fenômenos cinematográficos, os super-heróis vêm permeando a Cultura Popular há quase um século. Com diferentes fases e nas mais diversas mídias, estes personagens e suas narrativas perpassam a história contemporânea e apresentam diferentes reflexões acerca de seu contexto de produção e consumo.

O primeiro super-herói a surgir foi o *Superman*, em 1938. Criado pela dupla Jerry Siegel e Joe Shuster, o personagem fomentou o que viria a ser denominado “gênero superaventura” nas páginas das revistinhas e serviu de modelo para os super-heróis subsequentes. Como aponta Waldomiro Vergueiro (2011), trata-se de uma criação compreendida tipicamente como estadunidense, mesmo que, com os processos de globalização, seu consumo tenha extrapolado as barreiras geográficas dos Estados Unidos.

Ainda que sejam conhecidas popularmente como diversão infantil, as HQ e os super-heróis não são bens culturais inocentes. São poderosos instrumentos ideológicos que, para Ludovico Silva (1977), perpetuam os ideais imperialistas estadunidenses sobre os demais países. Neste sentido é possível afirmar que, desde sua origem, as HQ e os super-heróis estão ligados às questões socioculturais presentes na sociedade. Contudo, estas questões mostram-se direcionadas pelos interesses e ideologias dos produtores.

Atualmente, duas editoras dominam a indústria de quadrinhos estadunidenses e possuem ampla expressão no resto do mundo: Marvel Comics e DC Comics. Especializadas em superaventuras, as duas empresas são responsáveis por alguns dos ícones mais conhecidos da cultura pop, como *Superman*, *Batman*, Hulk e Homem de Ferro. Estes personagens extrapolam as páginas das revistinhas e transbordam para outras mídias, como a televisão e o cinema, cada vez com maior presença e discursos centrados no modelo infalível do homem estadunidense.

Para Rob Lendrum (2004), o modelo de super-herói criado pelas editoras se pautava nas características do homem ideal apresentadas em *Superman*, forte, branco, heterossexual. Aos poucos estas características foram se adequando a novas demandas sociais. A criação de super-heroínas, personagens negros, LGBT, falhos passaram a ser mais recorrentes nas superaventuras em suas diversas mídias, das HQ às adaptações cinematográficas.

Como observa Félix Guattari (1990), os bens midiáticos, ainda que contribuam para o efeito “idiotizante” do capitalismo, também atuam como territórios de resistência. Neste sentido, ainda que os super-heróis estejam histórica e culturalmente vinculados aos ideais de

expansão e colonização estadunidense, podem ser desconstruídos de forma crítica pelas manifestações do sul, e oferecer novos referenciais que se afastem dos ideais eurocêntricos amplamente perpetuados pelos bens culturais.

Diante deste cenário, este trabalho visa construir uma reflexão acerca da super-heroína filipina Zsazsa Zaturannah – original dos *komiks*, as HQ filipinas, e que, posteriormente, foi adaptada para o cinema e para o teatro. Zaturannah oferece um interessante campo de discussão a respeito das possibilidades dos bens midiáticos atuarem como transgressões das normatividades vigentes.

2 SUPER-HERÓIS DE NORTE A SUL, ENTRE O “LÁ E CÁ”

No objeto de estudo, nota-se a abordagem de questões a respeito de gênero e sexualidade, dominação e resistência anticolonial que permitem compreendê-lo enquanto uma iniciativa de resistência à epistemologia do norte, representada pelas produções culturais do Ocidente, mais especificamente as HQ estadunidenses, por meio da apropriação e ressignificação dos próprios instrumentos ideológicos, os super-heróis e as narrativas de superaventuras.

A existência dos super-heróis vem permeando a indústria cinematográfica com grande apelo nos últimos anos. Apesar das adaptações de “filme de super-herói” já existir há, ao menos, cerca de 4 décadas, foi no início do século XXI que esta relação começou a demonstrar mais força, com o surgimento do Universo Cinematográfico da Marvel (MCU), e as aventuras cinematográficas do Homem Aranha e dos mutantes *X-Men*.

Atualmente, o gênero é o grande filão de Hollywood, com produções cada vez mais caras e arrecadações exorbitantes. Em 2016, os 6 principais filmes de super-heróis lançados (*Doutor Estranho*, *Esquadrão Suicida*, *X-Men: Apocalipse*, *Capitão América: Guerra Civil*, *Batman vs Superman: A Origem da Justiça* e *Deadpool*) foram responsáveis por mais de 2,5 bilhões de dólares arrecadados em bilheteria. (BOX OFFICE MOJO, 2020). Segundo os dados divulgados pelo *Motion Picture Association of America* (ORTMAN, 2017), o ano de 2016 foi o mais rentável para a indústria cinematográfica. Ao todo, foram obtidos U\$38,6 bilhões ao redor do mundo, o que representa o aumento de 1% em relação à 2015. Acredita-se que, 2017, o aumento será ainda maior. Ainda que não sejam as únicas responsáveis pelo aumento, é inegável que Hollywood encontrou uma “galinha dos ovos de ouro” nas megafranquias de adaptações dos quadrinhos, e não irá largá-la tão cedo.

Como observa Emil M. Flores (2004), a adaptação das HQ para o cinema parece legitimar a qualidade destes materiais ao apresentá-los para públicos maiores e consagrá-las como um dos produtos culturais exportados com maior expressão. Ainda que os filmes hollywoodianos sejam os de maior expressão no mercado internacional, não são os únicos a transporem para telas os heróis e super-heróis das HQ. Filmes como *Modesty Muse* (ING), *Barbarella* (FRA), *Astérix le Gaulois* (FRA), *Akira* (JAP) foram produzidos fora dos grandes estúdios estadunidenses e bem recebidos pelo público. A estes se soma *Zsazsa Zaturannah*, *ZE Moveeh*. A produção filipina de 2006 baseada em uma super-heroína publicada 4 anos antes e de grande repercussão no país.

Figura 1: Flash Bomba, Lastikman, Dyesebel, Darna, Tiny Toni, Captain Barbell e Varga



Fonte: Personagens de Mars Ravelo (KINJIROU, 2013).

O estilo narrativo sequencial adotado pelas HQ faz parte das expressões culturais filipinas, ao menos, desde o final do século XIX, quando as tirinhas eram publicadas em periódicos, mas durante a II Guerra Mundial, com a influência estadunidense, passaram a ter publicações e pontos de vendas próprios, que rapidamente foram absorvidos pela população. Diferente do equivalente estadunidense, as *komiks magasin*, como são chamadas, eram direcionadas para o público adulto e comumente apresentavam antologias melodramáticas, provavelmente direcionadas pela herança cultural dos colonizadores espanhóis. Posteriormente,

a produção filipina foi influenciada pelos *mangas* e *animes* japoneses que atraíram a atenção de públicos mais jovens e fomentaram a discussão a respeito da identidade e influência cultural dos *komiks* no país. (FLORES, 2004).

A unicidade do *manga* japonês levou uma série de leitores e críticos de *komiks* a questionar a identidade cultural. O que é filipino em relação ao novo estilo japonês? Por que devemos copiar o estilo de outro país? Por que não podemos ter um estilo propriamente filipino? Estas questões pareciam revelar o desejo por uma identidade cultural filipina e a legitimação cultural para os *komiks* (FLORES, 2004, p.47).⁶⁸

Com altos e baixos, os produtores dos *komiks* conseguiram criar personagens importantes que acabaram entrando para o imaginário filipino. Um dos proeminentes quadrinhistas, Mars Ravelo, foi responsável pela criação de alguns dos personagens mais conhecidos do país, como *Darna*, *Captain Barbell*, *Flash Bomba*, *Dyesebel*, *Tiny Tony*, *Lastikman* e *Varga* (Figura 1). Seu trabalho era uma forma de escapismo mediante o contexto colonial e ocupação japonesa das Filipinas.

Tal como o exemplo estadunidense, cujos personagens dos quadrinhos rapidamente encontraram território em outras mídias que não as HQ, a popularidade dos *komiks* extrapolou as páginas das revistas e encontrou fértil território na TV e no cinema. Entre séries e filmes, os personagens criados por Ravelo estiveram presentes em mais de 100 adaptações desde os anos 50. (IMDB, 2020).

Ainda que influenciadas fortemente por culturas coloniais, as produções filipinas buscavam adaptá-las à realidade do país. Como destaca Soledad S. Reyes (2009), nas primeiras publicações a imposição da língua inglesa pelos colonos já se fazia presente e apresentava elementos que remetiam ao imaginário social das Filipinas. Uma característica destas histórias era a recorrente presença de personagens das classes mais baixas que eram explorados pelos ricos. Segundo Reyes (2009, p.395) “eram produtos de uma sociedade altamente dividida, em que o pobre estava subordinado ao poder e a influência do rico”.⁶⁹ Também estavam presentes elementos fantásticos que remetiam diretamente ao folclore local. Dragões, sereias e outras criaturas místicas eram comuns em determinadas narrativas, alusões aos mais humildes e desprovidos de direito.

⁶⁸ Tradução livre do autor para: *The uniqueness of the Japanese manga look has caused a number of komiks readers and critics to go back to the question of cultural identity. What is Filipino about the new Japanese style? Why do we have to copy another country's art style? Why can't we have a distinctly Filipino style? These questions seemingly reveal a desire for cultural identity in terms of Filipino-ness and cultural legitimization for the komiks.*

⁶⁹ Tradução livre do autor para: *They were products of a highly divided society, where the poor were at the receiving end of the power and influence of the rich.*

Neste sentido, Flores (2004) levanta alguns questionamentos tendo em vista os aspectos comerciais e ideológicos dos *komiks*. Estes produtos representariam os desejos e anseios da população filipina? E como poderiam ser financeiramente viáveis em um mercado repleto de quadrinhos estrangeiros? Para a autora, a historiografia indica que os *komiks* refletem, tanto em aspectos técnicos quanto em seu conteúdo, a experiência do passado reimaginada e as possibilidades do futuro extrapoladas, tendo desenvolvido em seus próprios termos segundo critérios de diversão, resistência e articulação identitária.

Ainda que personagens como *Darna* sejam contrapartes de personagens estadunidenses – *Darna* é baseada na *Mulher Maravilha* e no *Capitão Marvel* – apresentem peles claras e narizes alongados, em grande contraste ao biótipo da população local - suas narrativas são, como defende Flores (2004, p.53), “definitivamente filipinas”. Lidam com questões de dominação, subordinação e empoderamento, típicas da realidade do país.

As histórias de super-herói filipinas se assemelham a suas contrapartes americanas; no entanto, foi o melodrama em vez de histórias de super-heróis que provaram ser o gênero popular em *komiks*. *Komiks* também teve uma ampla gama de temas, muitos deles baseados na história das Filipinas, no folclore e nas questões sociais (FLORES, 2004, p.53).⁷⁰

Por cerca de um século as HQ tiveram forte expressão na sociedade filipina. Ao menos dentre seu público-alvo o consumo era satisfatório. Contudo, com a Lei Marcial, declarada em 1972 por Ferdinando Marcos, vários *media* passaram a sofrer censura, o que levou à migração de artistas para a América e Europa e à queda do consumo e da qualidade dos *komiks*. Ao final dos anos 90 e início do novo século, a indústria de quadrinhos filipina tentava se reestruturar. O fim da Lei Marcial foi decretado, porém novas opções de entretenimento, como a internet, se popularizavam e detinham a atenção de gerações que cresceram sem a influência das revistinhas. (AMPER; PALMENCO, 2015).

Neste contexto, surge a personagem *Zsazsa Zaturannah*, objeto de estudo deste trabalho.

⁷⁰ Tradução livre do autor para: *The Filipino superhero stories resembled their American counterparts; however, it was the melodrama rather than superhero stories that proved to be the popular genre in komiks. Komiks also had a wide range of themes, many of them based on Philippine history, folklore, and social issues.*

3 NÓS PRECISAMOS DE UMA NOVA SUPER-HEROÍNA: ZATURNNAH!

Zsazsa Zaturnnah é uma super-heroína criada pelo quadrinhista e designer Carlo Vergara. A personagem teve seu *debut* em 2002, na *graphic novel* *Ang Kagila-gilalas na Pakikipagsapalaran ni Zsazsa Zaturnnah* (As espetaculares aventuras de Zsazsa Zaturnnah) e, como afirma Eleanor Sarah D. Reposar (2008), trata-se de um dos quadrinhos filipinos de maior sucesso no país. A história publicada em duas edições apresenta aos leitores o cabelereiro *Ada*, diminutivo de Adrian, um homossexual com características femininas, um *blaka*, conforme a cultura filipina. Atormentado por relacionamentos abusivos e consecutivas decepções amorosas, *Ada* decide abandonar a capital Manila e viver no interior.

Em uma pequena cidade rural, *Ada* inaugura seu próprio salão de beleza e acredita que terá uma vida “normal”. Contudo, quando uma pedra mágica cai dos céus em seu estabelecimento, *Ada* é convencido pelo seu assistente *Didi* a engoli-la e gritar *Zaturnnah!*, o que lhe confere poderes sobre-humanos, além de um corpo feminino, após ser ingerida (Figura 2).

Figura 2: Ada engole a pedra incentivado por Didi.



Fonte: (VERGARA, 2003, p.5).

Batizada de *Zsazsa Zaturnnah* por seu assistente, *Didi*, a personagem adquire a aparência de uma ruiva voluptuosa com longos e volumosos cabelos, além do corpo musculoso, típico de uma super-heroína. *Zaturnnah* possui superforça, é capaz de saltar longas distâncias,

possui uma quase invulnerabilidade e é superveloz. Segundo Vergara, sua super-heroína é baseada na criação de Ravelo, *Darna* que, por sua vez, foi criada à luz da estadunidense *Mulher Maravilha* (VISPRINT, 2003).

Com suas novas capacidades, *Zaturnnah* combate criminosos locais, criaturas fantásticas e atrai a atenção do vizinho *Dodong*, por quem Ada nutre uma paixão platônica. A relação entre *Zaturnnah*, Ada e *Dodong* é um importante elemento da trama que a narrativa desenvolve. Desde o primeiro encontro *Dodong* se mostra interessado em *Zaturnnah*. Ada, por sua vez, vive o conflito de revelar ao seu amado a verdadeira identidade da super-heroína e destruir qualquer chance de conquistá-lo, mesmo que o rapaz demonstre um breve interesse pelo cabelereiro.

Ao usar seus poderes, a super-heroína desperta o interesse das *Amazonistas*, um grupo de mulheres alienígenas do planeta *Xxx* lideradas pela Rainha *Femina Suarestellar Baroux*, que pretendem conquistar o povoado e anexá-lo ao seu território.

As *Amazonistas* são um grupo formado integralmente por belas mulheres. Vestem roupas chamativas que são trocadas constantemente durante a história em performances coreografadas. Porém, tal como as amazonas gregas, são guerreiras hábeis e mortais. Durante seu discurso na batalha final, a Rainha *Femina* revela que estas mulheres eram mantidas como escravas em seu planeta natal com a função de reproduzir a espécie. Sofreram constantes abusos masculinos e, somente quando *Femina* se rebelou, é que suas companheiras conseguiram se livrar do domínio masculino. Mais do que derrotar *Zaturnnah* e conquistar o povoado, *Femina* pretende convencê-la a se unir às *Amazonistas*.

Os planos da vilã são desbaratados quando *Zaturnnah* expele a pedra que lhe confere os poderes e volta a ser *Ada* que, mesmo franzino e delicado, faz com que a inimiga a engula. *Femina* se transforma em uma criatura abominável com corpo masculino e cabeça de porco. Desesperadas, as *Amazonistas* voltam com sua rainha – agora rei! – para sua nave e partem de volta ao espaço.

Figura 3: Capa da edição especial de *Ang Kagila-gilalas na Pakikipagsapalaran ni Zsazsa Zaturannah*.



Fonte: (VERGARA, 2003, capa).

“As espetaculares aventuras de Zsazsa Zaturannah” foi lançado em dezembro de 2002 em dois volumes. Poucos meses depois a editora os relançou em um volume único encadernado para colecionadores. Em março de 2006 estreou a adaptação para o teatro em formato de musical, *Zsazsa Zaturannah: Ze Muzikal*, com 16 apresentações. Entre 2006 e 2011 o espetáculo teve 7 temporadas. Em dezembro do mesmo ano foi lançada a adaptação cinematográfica. Também em formato musical, *Zsazsa Zaturannah: ZE Moveeh* tinha um estilo *camp* e obteve grande sucesso nas Filipinas e em alguns nichos ao redor do mundo. Em 2008 foi condecorado como “Melhor Super Impressionante Uber Whack Mega Gaylord Mágico Surpreendente Filme” no *10th Calgary Fairy Tales International Gay & Lesbian Film Festival*, um festival de cinema canadense destinado a fomentar e apoiar a produção cinematográfica LGBT+.

A continuação, *Zsazsa Zaturannah sa Kalakhang Maynila* (Zsazsa Zaturannah na Grande Manila) foi lançada em 2013 com grande expectativa. Dividida em 3 edições, a narrativa mostra as aventuras de Ada vivendo na capital do país ao lado do agora namorado *Dodong*, onde busca um novo recomeço, após recuperar os poderes de *Zaturannah*.

4 DO GLOBAL AO SUL: A EPISTEMOLOGIA DE ZATURRNAH

Além do sucesso comercial e crítico obtido pela obra de Carlo Vergara, o mundo acadêmico também teve sua atenção voltada ao *komik* diante das várias questões socioculturais que são orquestradas tanto nas páginas quanto nos palcos ou na tela. Salientam Mendonza e Gonzaga (2010) que, por meio da fantasia e do fantástico, os *komiks* apresentam diversas camadas com diferentes perspectivas que contribuem para a reflexão acerca das culturas filipinas.

Dentre os aspectos que atraem os olhares dos pesquisadores à *Zaturrnah* estão as claras questões de subversão do gênero, os códigos linguísticos empregados pelo autor que extrapolam os limites das páginas, além da temática da resistência ao colonialismo.

Segundo Reposar (2008), esta é uma das características dos *komiks* filipinos, que nesta obra se torna ainda mais evidente. Mesmo que o estilo adotado por Vergara se assemelhe aos *mangás* japoneses (ilustrações em preto e branco) e à produção ocidental (a temática do super-herói e a busca por justiça, temas clássicos e recorrentes nas HQ da Marvel e DC Comics), Zsazsa Zaturrnah subverte estes aspectos e apresenta uma articulação anticolonial em busca da identidade filipina. A obra apresenta, portanto, um rompimento com a hegemonia da verdade, neste caso a heteronormatividade e o eurocentrismo/americanismo imperialista perpetuado por boa parte da produção dos quadrinhos ocidentais.

Como aponta Boaventura de Sousa Santos (1999), esta lógica se sustenta por processos de deslegitimação social formulados pela exclusão e subordinação. Com base nos pensamentos de Marx e Foucault, o autor aponta que, na sociedade capitalista estes sistemas controlam o local do sujeito no contexto social. Seguindo a lógica foucaultiana, historicamente a sociedade ocidental tende a excluir o que lhe é diferente, que lhes foge às normas estabelecidas. Por sua vez, o sistema de desigualdade se estabelece pela relação entre capital/trabalho e os lugares determinados para cada um deles. São dois sistemas ideais que atuam de forma complementar na sociedade contemporânea. Segundo o autor

Enquanto o sistema da desigualdade assenta paradoxalmente no essencialismo da igualdade, sendo por isso que o contrato de trabalho é um contrato entre partes livres e iguais, o sistema da exclusão assenta no essencialismo da diferença, seja ele a cientifização da normalidade e, portanto, do interdito, ou o determinismo biológico da desigualdade racial ou sexual (SANTOS, 1999, p.4).

Santos (1999) afirma que, desde o início da expansão capitalista, estes dois sistemas têm atuado como os princípios que justificam a dominação e supressão de identidades e civilizações. Dividindo-se em 2 eixos tem-se a regulação social que atua em nível mundial na modernidade capitalista. O eixo Norte/Sul apresenta os aspectos que justificam o imperialismo, a integração da diferença e o eixo Leste/Oeste a fronteira entre ocidente e oriente.

As questões levantadas por Santos ajudam a compreender a colonização do pensamento, tratada pelo autor como Epistemologias do Norte. Santos defende que a produção e divulgação do conhecimento se dá pela lógica destes eixos abissais e são fundadas em posicionamentos hegemônicos que ignoram identidades e culturas fora do quadrante Norte/Oeste.

As ideias defendidas pelo autor ajudam a refletir a respeito do objeto proposto para este estudo, de modo que *Zsazsa Zaturannah* represente uma apropriação da epistemologia do Norte Ocidental (os ideais perpetuados pelas HQ e super-heróis – sobretudo – estadunidenses) e ressignificação desta segundo os preceitos socioculturais do Sul Oriental. Ainda que as Filipinas se encontrem ao norte do globo terrestre, trata-se de um país que passou por um longo processo de colonização por diversos povos e nações. Com destaque, a introdução do cristianismo pelos espanhóis no século XVI e seu domínio no território por 3 séculos, a posterior independência do país e a dominação pelos Estados Unidos por quase metade do século XX. A este respeito, Santos (1999) afirma que as linhas que dividem o “lá e cá” não são estáticas, o que permite a existência de sul no norte, ocidente no oriente, e vice-versa.

Para J. Neil C. Garcia (2012), a leitura de *Zsazsa Zaturannah* deve seguir por uma ótica pós-colonial, de modo a romper com discursos heterogêneos euro-estadunidenses. Para o autor, de origem filipina, apenas assim seria possível identificar as “[...] definições sexuais e de gênero subjacentes (e sua dinâmica) e a noção de ‘sujeito patético’ que eles evocam” (GARCIA, 2012, p.42).

A estética *camp* apresentada nas obras – ainda mais evidente no filme, devido aos recursos linguísticos que a imagem em movimento permite – trazem a tona o tema a ser tratado, a saga de um *blaka*. Segundo Garcia (2012), *camp* se refere ao emprego de elementos inapropriados, irônicos, que permitem a inversão da hierarquia. Estes elementos podem ser estéticos, sonoros, situacionais, dentre outros. Uma das características destacadas pelo autor, é o ofuscamento da separação entre humor e seriedade e os efeitos ambíguos decorrentes.

Figura 4: Cartaz do filme *Zsazsa Zaturannah: ZE Moveeh*.



Fonte: Comic Vine (2020).

As questões a respeito de gênero, sexualidade e desejo são assuntos que ganham cada vez mais força dentre as pesquisas acadêmicas. Impulsionadas pelo feminismo, estes estudos partem da urgência de produção de novos conhecimentos que atuem nos diversos campos das práticas socioculturais. Para debater essas questões que se inscrevem em espaços de poder a teoria *queer* vem sendo cada vez mais empregada em análises que compreendem que as questões de gênero extrapolam o campo da sexualidade. São problemas políticos inscritos na estruturação da organização social.

Fundadora desses estudos, a filósofa Judith Butler (2003) tem se esforçado sobre a sua teoria da performatividade, segundo a qual os papéis de gênero seriam construtos sociais que hierarquizam e regulam as diferenças de gênero. De modo geral, a autora tenta compreender como a repetição de normas é a responsável pela criação de sujeitos que resultam destas repetições.

Os estudos de Butler (2003) partem de questões de feminismo e feminino para desarticular os binômios entre sexo/gênero/desejo, desta forma se expandem para pensar não

somente a mulher, mas também grupos dissidentes desta lógica prevista pela heterossexualidade compulsória.

A performatividade, portanto, se baseia na ideia de que os papéis de gênero são naturalizados pela constante repetição de binarismo opostos (masculino/feminino, macho/fêmea, heterossexual/homossexual) que regulam e definem o local dos sujeitos na sociedade. Aqueles que não se enquadram, como indivíduos não binários, intersexuais, transexuais e travestis, têm seu local determinado à margem deste tecido social (BUTLER, 2003).

Apresentadas estas informações, seria possível compreender *Ada/Zaturnnah* como uma manifestação dos anseios para se adequar a esta norma. Como dito anteriormente, Ada é homossexual e apresenta características socialmente associadas ao feminino. É delicado, frágil, utiliza roupas leves e esvoaçantes. Aparenta ter uma suave brisa ao seu redor constantemente. Em oposição, *Dodong* está sempre utilizando roupas justas, que deixam seus músculos e masculinidade visíveis.

Figura 5: Cena da adaptação cinematográfica com o término do namoro de Ada e um rapaz não identificado.⁷¹



Fonte: (ZIGO, 2019).

⁷¹ Tradução livre das legendas pelo autor: “Nós não podemos mais nos ver.” (esquerda superior). “Eu sinto muito mas devo...” (direita superior). “...obedecer às ordens de minha mãe.” (esquerda inferior). “Por que eu não sou uma mulher de verdade que pode te dar uma criança?” (direita inferior).

Interpretar, à luz dos saberes do eixo Norte/Ocidente, que a pedra mágica que transforma *Ada* na atraente mulher ruiva que atrai os olhares de *Dodong* como as manifestações do desejo do personagem em se adequar aos binários papéis de gênero não seria um equívoco. O cabelereiro acredita que apenas se fosse uma mulher poderia ficar com seu amado, cuja sexualidade permanece indefinida até o final da trama. Na adaptação cinematográfica, o espectador é apresentado a *Ada* durante o término de seu namoro com um rapaz da capital. Durante 3 anos *Ada* arcou com as despesas do companheiro. Ao terminar os estudos, o rapaz afirma não poder mais vê-lo devido às recomendações da sua mãe. *Ada* questiona se era por ele não ser uma mulher, mas não obtém resposta.

Contudo, esta interpretação desconsidera aspectos importantes inerentes às culturas filipinas. Um *blaka*, à vista da performatividade de Butler (2003), seria uma representação não binária de gênero e performance. Porém, para Garcia (2012), esta é representação típica o Sul/Oriente, que extrapola a compreensão colonial do Norte/Ocidental.

Para o *bakla*, a transição de gênero de masculino para mulher é realizada através do *loob*, que neste texto é externalizado de maneira espetacular (porque é mágica) pela pedra de *Zaturannah*. Além disso, podemos dizer que o heroísmo altruísta ou o martírio que *Ada / Zsazsa* ritualisticamente assume nesta narrativa é responsável pelo poder e força obtidos em decorrência de seu histórico psicoespiritual (GARCIA, 2012, p.51-52).⁷²

Na cultura filipina, conforme revela o autor, *loob* é o termo que se refere às dimensões indenitárias de um indivíduo. São seus aspectos internos, em oposição ao *labas*, que é a aparência externa. O desenvolvimento da trama revela, todavia, que apesar de ter uma vivência não binária, o cabelereiro não se identifica com o gênero feminino, mas com algumas práticas normatizadas como tal. Ao abrir questionar o interesse de *Dodong* por *Zaturannah* e renunciar à pedra mágica, *Ada* percebe que *Dodong* o desejava antes mesmo de ter se transformado na atraente ruiva.

À vista disto, o conflito entre *Ada/Zaturannah*, para Garcia (2012), seria um hibridismo entre a influência colonial do Ocidente e a ressignificação desta influência pelas culturas filipinas. Isto abriria as possibilidades para uma compreensão da narrativa enquanto

⁷² Tradução livre do autor para: *For the bakla, gender transition from male to female is accomplished via the loob, which in this text the Zaturannah stone affirms and spectacularly (because magically) externalizes. Moreover, we can say that the selfless heroism or martyrdom which Ada/Zsazsa ritualistically takes on and performs in this narrative itself derives its power and cogency precisely from this psychospiritual investment.*

detentora de significados pós-coloniais, não somente uma reprodução das ideologias do colonizador.

Trata-se, portanto, de uma crítica ao colonialismo sofrido pelas Filipinas ao seu próprio modo. Uma manifestação que se recusa a direcionar-se para as limitações homogeneizadoras, que Garcia (2012, p.53) define “como formas de demarcações significativas, instâncias de ‘subversão performativa’”.⁷³

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Tal como as HQ de super-heróis estadunidenses, os *komiks* filipinos representam um vasto campo de pesquisa acerca da sociedade em que foram produzidos. É possível identificar, ainda que brevemente, a estreita relação entre a historiografia destas publicações com as mudanças sociais, culturais, históricas e políticas enfrentadas pelo país.

Zsazsa Zaturannah representa uma importante narrativa acerca da resistência anticolonial. Seja por meio da crítica à ocupação das Filipinas, seja pela subversão de ícones coloniais – as HQ e os super-heróis. Ao se reapropriar destes bens culturais e moldá-los a sua realidade, Carlo Vergara conseguiu demonstrar a influência exercida pelos bens culturais no país – que acabam se estendendo por grande parte do quadrante Sul/Ocidente.

Como visto, enquanto bens culturais, Histórias em Quadrinhos e super-heróis não são isentos de ideologias. Apresentam importantes questões socioculturais que leva a reflexão acerca do eu e do outro. Neste sentido, *Zaturannah* significa um posicionamento político acerca da ocupação geográfica e cultural das Filipinas. Por meio das contribuições de Boaventura de Sousa Santos, é possível compreendê-la enquanto a possibilidade de surgimento de novas e diversas epistemologias, que valorizem os diferentes conhecimentos até então ignorados ou menosprezados.

Contudo, é necessário que a leitura destes bens seja direcionada por um olhar crítico e atento. *Zaturannah* apresenta questões importantes a respeito do contexto filipino de produção que poderiam ser percebidos pela leitura apoiada no quadrante Norte/Ocidente. No entanto, a reflexão a respeito da narrativa – e dos bens culturais de modo geral – é uma árdua tarefa que deve contemplar mais do que suas camadas superficiais.

Como visto, *Zsazsa Zaturannah* apresenta questionamentos acerca das normatizações de gênero e sexualidade e das questões hegemônicas coloniais por meio da

⁷³ Tradução livre do autor para: *as forms of meaningful demurrals, instances of “performative subversion.”*

subversão que se manifesta por meio da estética e temática *camp*. Diante disso, este trabalho se mostra um estudo preliminar a respeito da construção identitária da personagem, e não desconsidera que se trata de uma narrativa rica e multifacetada, cuja leitura deve contemplar também aspectos subjetivos que se pautam em epistemologias que priorizam o quadrante Sul/Ocidente.

REFERÊNCIAS

AMPER, Gabrielle Yvonne G.; PALMENCO, Lianne Bidasari D. **In Periphery: A historical and visual analysis of the depictions of women in philippine comic book covers**. Disponível em:

https://www.academia.edu/24689962/In_Periphery_A_Historical_and_Visual_Analysis_of_the_Depictions_of_Women_in_Philippine_Comic_Book_Covers. Acesso em 23 fev. 2020.

BOX OFFICE MOJO. **Internet Movie Database (IMDb-PRO)**. Disponível em: https://www.boxofficemojo.com/year/world/?ref_=bo_nb_in_tab. Acesso em 23 fev. 2020.

BUTLER, Judith. **Problemas de gênero – feminismo e subversão da identidade**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2003.

COMIC VINE. ZsaZsa Zaturannah Ze Moveeh. Disponível em:

<https://comicvine.gamespot.com/zazsa-zaturannah-ze-moveeh/4025-1507/>. Acesso em 26 fev. 2020.

FLORES, Emil M. Comics crash: Filipino komiks and the quest for cultural legitimacy. **Journal of English Studies and Comparative Literature**. v.7, n.1, 2004, p.46-58. Disponível em: <https://journals.upd.edu.ph/index.php/jescl/article/view/2530>. Acesso em: 22 fev. 2020.

GARCIA, J. Neil C. Postcolonial camp: hybridity and performative inversions in Zsazsa Zaturannah. **Plaridel**. v. 9, n.2, ago. 2012, p.41-62. Disponível em: <http://www.plarideljournal.org/wp-content/uploads/2015/10/2012-02-Garcia.pdf>. Acesso em 22 fev. 2020.

GUATTARI, Felix. Linguagem, consciência e sociedade. **Revista Saúde e loucura**. Rio de Janeiro: HUCITEC, v. 2, p. 3-17, 1990.

IMDB. Internet Movie Database: Biography. **Mars Ravelo**. 2020. Disponível em: http://www.imdb.com/name/nm1294453/?ref_=tt_ov_wr. Acesso em 26 fev. 2020.

LENDRUM, Rob. Queering super-manhood: the gay superhero in contemporary mainstream comic books. **Journal for the Arts, Sciences, and Technology**. v.2 – n.2, 2004. p. 69-73.

KINJIROU, Sakamachi. Post 10: Filipino KOMIKS!. **Otaku in me**. 9 mar. 2013. Disponível em: <http://janediannegaylican.blogspot.com.br/2013/03/post-10-filipino-komiks.html>. Acesso em: 23 fev. 2020.

MENDOZA, Emilou Lindsay Mata; GONZAGA, Irene Villarin. Visual literacy and popular culture in the philippine literature classroom: Teaching filipino literature through the graphic novel. In: 2nd Conference on filipino as a global language. 2010. San Diego, California. 2nd Conference on filipino as a global language. **Anais...** 2010, p.1-10.

ORTMAN, Cris. Global box office remains strong in 2016, reaching \$38.6 billion. **MPAA**. 22 mar. 2017. Disponível em: <https://www.mpaa.org/press/global-box-office-remains-strong/>. Acesso em 22 fev. 2020.

REPOSAR, Eleanor Sarah D. Carlo Vergara's Zsazsa Zaturannah and the Tradition of Subversion in Philippine komiks. In: PATAJO-LEGASTO, Priscelina. (org.). **Philippine studies: Have we gone beyond St. Louis?**. Quezon: University of the Philippines Press, 2008. p.427-443. Disponível em: [https://books.google.com.br/books?id=uF6WDAQHu08C&lpq=PR15&ots=z2EHCb4mx9&dq=PATAJO-LEGASTO%2C%20Priscelina.%20\(org\).%20Philippine%20studies&hl=pt-PT&pg=PR4#v=onepage&q=Priscelina&f=false](https://books.google.com.br/books?id=uF6WDAQHu08C&lpq=PR15&ots=z2EHCb4mx9&dq=PATAJO-LEGASTO%2C%20Priscelina.%20(org).%20Philippine%20studies&hl=pt-PT&pg=PR4#v=onepage&q=Priscelina&f=false). Acesso em 23 fev. 2020.

REYES, Soledad S. The komiks and retelling the lore of the folk. **Philippine Studies**. v. 57, n. 3, 2009, p.389-417. Disponível em: <https://search.informit.com.au/documentSummary;dn=260365175194983;res=IELIND>. Acesso em 23 fev. 2020.

SANTOS, Boaventura de Sousa. **A construção multicultural da igualdade e da diferença**. Coimbra: Centro de Estudos Sociais, jan. 1999. (Oficina do CES, 135). Disponível em: <https://ces.uc.pt/publicacoes/oficina/ficheiros/135.pdf>. Acesso em 22 fev. 2020.

SILVA, Ludovico. Los comics y su ideología vistos del revés. In.: SILVA, Ludovico. **Teoría y práctica de la ideología**. Mexico: Editorial Nuestro Tiempo, 1977. Fondo Documental Euskal Herriko Komunistak, 2010. Disponível em: https://www.abertzalekomunista.net/images/Liburu_PDF/Internacionales/Silva_Ludovico/Teoria_y_Practica_de_la_Ideologia-K.pdf. Acesso em 23 fev. 2020.

VERGARA, Carlo. Ang Kagila-gilalas na Pakikipagsapalaran ni Zsazsa Zaturannah - Collected Edition: an interview. **Visual Print Enterprises**. 2003. Disponível em: <http://visprint.net/publications/zsazsa/interview/interview.html>. Acesso em 23 fev. 2020.

VERGUEIRO, Waldomiro. Super-heróis e cultura americana. In.: VIANA, Nildo; REBLIN, Iuri Andréas (org.). **Super-heróis, cultura e sociedade: Aproximações multidisciplinares sobre o mundo dos quadrinhos**. Aparecida: Ideias & Letras, 2011. p.143-169.

ZIGO, Tom. New report: 2019 global theatrical and home entertainment market surpasses \$100 billion for first time ever. **MPAA**. 11 mar. 2020. Disponível em: <https://www.motionpictures.org/press/new-report-2019-global-theatrical-and-home-entertainment-market-surpasses-100-billion-for-first-time-ever/>. Acesso em 03 jul. 2020. **ZSAZSA Zaturannah: Ze Moveeh**. Direção. Joel Lamangan. Roteiro: Dino Erece. Filipinas: Regal Entertainment, 2006. 114min, son., color., digital.

VERSÃO INTEGRAL EM LÍNGUA INGLESA

Zaturannah's cry: subversion and decolonization in Carlo Vergara's komik ⁷⁴

Lucas do Carmo Dalbeto ⁷⁵

Rodrigo dos Anjos Souza ⁷⁶

1 INTRODUCTION

Whether on the pages of comics or on the screens of the latest cinematic phenomena, superheroes have been permeating Popular Culture for almost a century. With different phases and in the most diverse media, these characters and their narratives permeate contemporary history and present different reflections about their context of production and consumption.

The first superhero to emerge was Superman, in 1938. Created by the duo Jerry Siegel and Joe Shuster, the character fostered what would be called “super adventure genre” in the pages of the magazines and served as a model for subsequent superheroes. As Waldomiro Vergueiro (2011) points out, it is a creation typically understood as American, even though, with the processes of globalization, its consumption has gone beyond the geographical barriers of the United States.

Although they are known population rmente as child fun, the comics and superheroes are not innocent cultural goods. Are powerful ideological instruments, for Ludovico Silva (1977), perpetuate the ideals imperialist Americans under re other countries. In this sense we can say that, since its inception, the HQ and superheroes are linked to s socio-cultural issues present in society. However, these issues appear to be driven by the interests and ideologies of the producers.

Currently, two publishers dominate the American comics industry and have wide expression in the rest of the world: Marvel Comics and DC Comics. Specialized in super adventures, the two companies are responsible for some of the best-known icons of pop culture, such as *Superman*, *Batman*, *Hulk* and *Iron Man*. These characters extrapolate from the pages of magazines and overflow to other media, such as television and cinema, with increasing presence and speeches centered on the infallible model of the American men.

⁷⁴ Received on 11/26/19, version approved in 02/26/2020.

⁷⁵ LATTES ID: <http://lattes.cnpq.br/7937442690661842>. ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-7804-2193>. E-mail: <lcdalbeto@yahoo.com.br>.

⁷⁶ LATTES ID <http://lattes.cnpq.br/8949897981392431>. ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-1344-9902>. E-mail: <rodrigo.anjoss@hotmail.com>.

For Rob Lendrum (2004), the superhero model created by the publishers was based on the characteristics of the ideal man presented in *Superman*, strong, white, heterosexual. Gradually these characteristics were adapting to new social demands. The creation of superheroines, black characters, LGBT, flawed became more recurrent in the super adventures in their various media, from comics to cinematographic adaptations.

As Félix Guattari (1990) notes, media assets, even though they contribute to the “idiotizing” effect of capitalism, also act as territories of resistance. In this sense, even though superheroes are historically and culturally linked to the ideals of American expansion and colonization, they can be critically deconstructed by the manifestations of the south, and offer new references that depart from the Eurocentric ideals widely perpetuated by cultural goods.

Against this backdrop, this work aims to build a reflection on the Philippine superheroine *Zsazsa Zaturannah* - original of the *komiks*, of the Philippine comics, and which, later, was adapted for the cinema and for the theater. *Zaturannah* offers an interesting field of discussion regarding the possibilities of media assets to act as violations of current norms.

2 SUPERHEROES FROM NORTH TO SOUTH, BETWEEN “THERE AND THERE”

In the object of study, it is noted the approach of issues regarding gender and sexuality, domination and anti-colonial resistance that allow to understand it as an initiative of resistance to the epistemology of the north, represented by the cultural productions of the West, more specifically the stories in American comics, through the appropriation and reframing of their own ideological instruments, superheroes and super-adventure narratives.

The existence of superheroes has permeated the film industry with great appeal in recent years. Despite the adaptations of “superhero film” that have been around for at least 4 decades, it was at the beginning of the 21st century that this relationship began to show more strength, with the appearance of the Marvel Cinematic Universe (MCU), and the cinematic adventures of Spiderman and the *X-Men* mutants.

Currently, the genre is the great streak of Hollywood, with increasingly expensive productions and exorbitant collections. In 2016, the top 6 superhero movies released (*Doctor Strange*, *Suicide Squad*, *X-Men: Apocalypse*, *Captain America: Civil War*, *Batman vs Superman: The Origin of Justice* and *Deadpool*) accounted for more than 2.5 billions of dollars raised at the box office (BOX OFFICE MOJO, 2020). According to data released by the *Motion Picture Association of America* (ORTMAN, 2017), 2016 was the most

profitable year for the film industry. Altogether, US\$ 38.6 billion were obtained around the world, which represents an increase of 1% in relation to 2015. It is believed that 2017, the increase will be even greater. Although they are not the only ones responsible for the increase, it is undeniable that Hollywood has found a “goose that lays the golden eggs” in the mega-franchises of comic book adaptations and will not leave it anytime soon.

As noted by Emil M. Flores (2004), the adaptation of comics to the cinema seems to legitimize the quality of these materials by presenting them to larger audiences and making them one of the most widely exported cultural products. Although the movies Hollywood is the greatest expression in the international market, are not the only ones crossing screens for the heroes and comics superheroes. Films like *Modesty Muse* (ING), *Barbarella* (FRA), *Astérix le Gaulois* (FRA), *Akira* (JAP) were produced outside major American studios and well received by the public. To these is added *Zsazsa Zaturnnah*, *ZE Moveeh*. The 2006 Philippine production based on a superhero published 4 years before and with great repercussion in the country.

Figure 1: Flash Bomba, Lastikman, Dyesebel, Darna, Tiny Toni, Captain Barbell e Varga



Source: Characters from Mars Ravelo (KINJIROU, 2013).

The sequential narrative style adopted by the comics is part of Philippine cultural expressions, at least, since the end of the 19th century, when the comic strips were published in periodicals, but during World War II, with American influence, they started to have

publications and points own sales, which were quickly absorbed by the population. Unlike the American equivalent, *magasin komiks*, as they are called, were aimed at the adult audience and commonly featured melodramatic anthologies, probably driven by the cultural heritage of Spanish colonists.

Subsequently, Philippine production was influenced by Japanese manga and anime that attracted the attention of younger audiences and fostered discussion about the identity and cultural influence of *komiks* in the country (FLORES, 2004).

The uniqueness of *the Japanese manga* has led a number of readers and critics of *komiks* to question cultural identity. What is Philippine about the new Japanese style? Why should we copy another country's style? Why can't we have a Philippine style? These questions seemed to reveal the desire for a Philippine cultural identity and cultural legitimation for the *komiks* (FLORES, 2004, p.47).

With ups and downs, the *komiks'* producers managed to create important characters that ended up entering the Philippine imagination. One of the prominent comic artists, Mars Ravelo, was responsible for creating some of the most well-known characters in the country, such as *Darna*, *Captain Barbell*, *Flash Bomba*, *Dyesebel*, *Tiny Tony*, *Lastikman* and *Varga* (Figure 1). His work was a form of escapism through the colonial context and Japanese occupation of the Philippines.

Like the American example, whose comic book characters quickly found territory in media other than comics, the *komiks* popularity *went* beyond magazine pages and found fertile territory on TV and in the cinema. Between series and films, the characters created by Ravelo have been present in more than 100 adaptations since the 1950s. (IMDB, 2020).

Although strongly influenced by colonial cultures, Philippine productions sought to adapt them to the reality of the country. As Soledad S. Reyes (2009) points out, in the first publications the imposition of the English language by the colonists was already present and presented elements that referred to the social imagination of the Philippines. A feature of this s stories was the recurring presence of characters in classes lower than were exploited by the rich. According to Reyes (2009, p.395) "they were products of a highly divided society, in which the poor were subordinated to the power and influence of the rich". Fantastic elements were also present that referred directly to local folklore. Dragons, mermaids, and other mystical creatures were common in certain narratives, allusions to the most humble and disenfranchised.

In this sense, Flores (200 4) raises some questions in view of the commercial and ideological aspects of the *komiks*. Would these products represent the wishes and desires of the Philippine population? And how could they be financially viable in a market filled with foreign

comics? For the author, the history indicates that *komiks* reflect, both in technical aspects and in its content, the experience of re - imagined past and the possibilities of the future extrapolated, having developed on its own terms on fun criteria, strength and identity articulation.

Although characters like *Darna* are characters counterparts Americans - *Darna* is based on *Wonder Woman* and *Captain Marvel* - show skin s clear s and nose s long s in stark contrast to the biotype of the local population - their narrative are, as advocates Flowers (2004, p.53), “definitely philippines”. They deal with issues of domination, subordination, and empowerment, typical of the country's reality.

Philippine superhero stories resemble their American counterparts; nonetheless, it was the melodrama rather than superhero stories that proved to be the popular genre in *komiks*. *Komiks* also had a wide range of themes, many based on the history of the Philippines, folklore, and social issues (FLORES, 2004, p.53).

For about a century, comics had a strong expression in Philippine society. At least among its target audience, consumption was satisfactory. However, with the Martial Law, declared in 1972 by Ferdinand Marcos, various *media* began to suffer censorship, which led to the migration of artists to America and Europe and to the drop in consumption and the quality of *komiks*. At the end of the 90s and the beginning of the new century, the Philippine comic book industry was trying to restructure itself. The end of Martial Law was decreed, but new entertainment options, such as the internet, became popular and held the attention of generations that grew up without the influence of magazines (AMPER; PALMENCO, 2015).

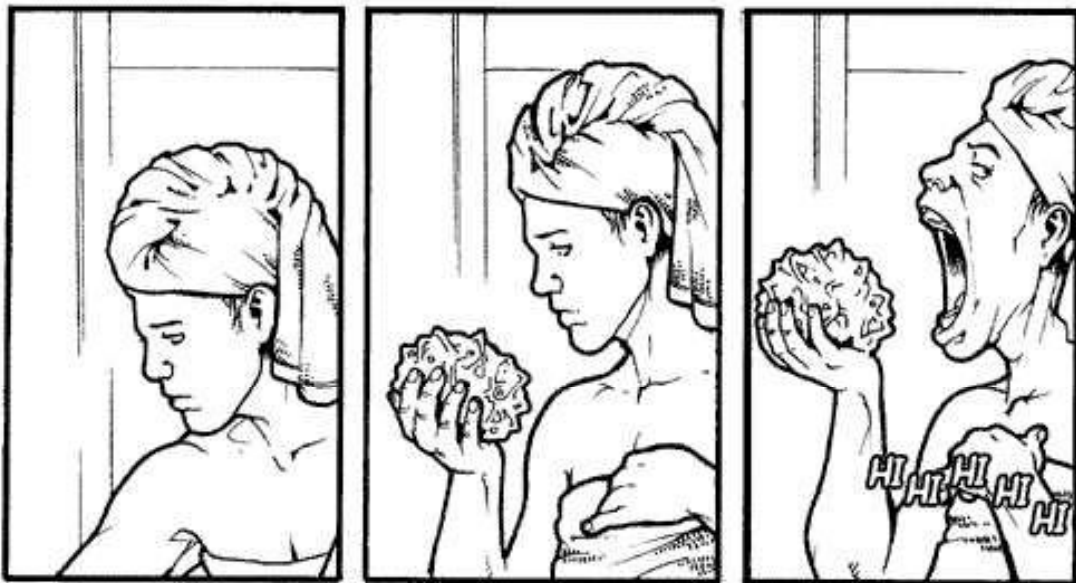
In this context, the character *Zsazsa Zaturannah* appears, object of study of this work.

3 WE NEED A NEW SUPERHERO: ZATURNAH!

Zsazsa Zaturannah is a superhero created by cartoonist and designer Carlo Vergara. The character had her debut in 2002, in the graphic novel *Ang Kagila-gilalas in Pakikipagsapalaran ni Zsazsa Zaturannah* (The spectacular adventures of *Zsazsa Zaturannah*) and, as stated by Eleanor Sarah D. Reposar (2008), it is one of the Philippine comics from greatest success in the country. The story published in two editions introduces readers to hairdresser Ada, diminutive of Adrian, a homosexual with feminine characteristics, a *blaka*, according to the Filipino culture. Plagued by abusive relationships and consecutive amorous disappointments, Ada decides to leave the capital Manila and live in the countryside.

In a small rural town, Ada opens her own beauty salon and believes that she will have a “normal” life. However, when a magic stone falls from the sky in her establishment, Ada is convinced by her assistant Didi to swallow it and scream “Zaturannah!”, which gives her superhuman powers, in addition to a female body, after being ingested (Figure 2).

Figura 2: Ada swallows the stone encouraged by Didi



Source: (VERGARA, 2003, p.5).

Named *Zsazsa Zaturannah* by her assistant, Didi, the character acquires the appearance of a voluptuous redhead with long, voluminous hair, in addition to the muscular body, typical of a superhero. *Zaturannah* has super strength, is capable of jumping long distances, has almost invulnerability and is super-fast. According to Vergara, his superheroine is based on the creation of Ravelo, Darna who, in turn, was created in the light of the American Wonder Woman (VISPRINT, 2003).

With his new abilities, *Zaturannah* fights local criminals, fantastic creatures and attracts the attention of neighbor *Dodong*, for whom Ada has a Platonic passion. The relationship between *Zaturannah*, Ada and *Dodong* is an important element of the plot that the narrative develops. Since the first meeting, *Dodong* has shown interest in *Zaturannah*. Ada, in turn, lives the conflict of revealing to her beloved the true identity of the superheroine and destroying any chance of winning him, even if the boy shows a brief interest in the hairdresser.

Using his powers, the superheroine arouses interest *Amazonistas*, a group of alien women on the Planet *Xxx* led R ainha *Femina Suarestellar Baroux*, intending to conquer the village and attach it to its territory.

The *Amazonists* are an integrally formed group by beautiful women. They wear flashy clothes that are constantly changed during history in choreographed performances. However, like the Greek Amazons, they are skilled and deadly warriors. During her speech in the final battle, Queen *Femina* reveals that these women were kept as slaves on their home planet in order to reproduce the species. They suffered constant male abuse and it was only when *Femina* rebelled that her companions managed to break free from male dominance. More than defeating *Zaturannah* and conquering the village, *Femina* intends to convince her to join the *Amazonists*.

Figura 3: Cover of the special edition of Ang Kagila-gilalas at Pakikipagsapalaran ni Zsazsa Zaturannah



Source: (VERGARA, 2003, cover).

The villain's plans are disrupted when *Zaturannah* expels the stone that gives her powers and returns to being *Ada* who, even though slight and delicate, makes the enemy swallow her. *Femina* turns into an abominable creature with a male body and a pig's head.

Desperate, the *Amazonists* return with their queen - now king! - to your ship and depart back to space.

"The spectacular adventures of *Zsazsa Zaturannah*" was released in December 2002 in two volumes. A few months later the publisher re-released them in a single bound volume for collectors. In March 2006, he premiered the musical adaptation, *Zsazsa Zaturannah: Ze Muzikal*, with 16 performances. Between 2006 and 2011 the show had 7 seasons. In December of the same year the film adaptation was launched. Also, in musical format, *Zsazsa Zaturannah: ZE Moveeh* had a camp style and was extraordinarily successful in the Philippines and in some niches around the world. In 2008 he was awarded "Best Super Awesome Uber Whack Mega Gaylord Amazing Magic Movie" at the 10th Calgary Fairy Tales International Gay & Lesbian Film Festival, a Canadian film festival designed to foster and support LGBT + film production.

The sequel, *Zsazsa Zaturannah sa Kalakhang Maynila* (*Zsazsa Zaturannah* in Greater Manila) was launched in 2013 with great anticipation. Divided into 3 editions, the narrative shows the adventures of Ada living in the capital of the country alongside her now boyfriend Dodong, where he seeks a new beginning, after recovering the powers of *Zaturannah*.

4 FROM GLOBAL TO SOUTH: THE EPISTEMOLOGY OF ZATURANNAH

In addition to commercial success and critical obtained by the work of Carlo Vergara, the academic world also had its attention focused on *komik* on the various socio-cultural issues that are orchestrated both pages and in the stage s or screen. Higligh Mendoza and Gonzaga (2010), through fantasy and fantastic, the *komiks* have several layers with different perspectives that contribute to the reflection on the Philippines culture.

Among the aspects that attract the eyes of researchers to *Zaturannah* are the clear issues of subversion of the genre, the linguistic codes used by the author that go beyond the limits of the pages, in addition to the theme of resistance to colonialism.

According to Reposar (2008), this is one of the characteristics of Philippines *komiks*, which in this work becomes even more evident. Even if the style adopted by Vergara resembles the *manga* Japanese (in black and white illustrations) and Western production (the theme of the superhero and the search for justice, classical themes and recurring in Marvel Comics and DC Comics), *Zsazsa Zaturannah* subverts these aspects and presents an anti-colonial articulation in search of the Philippine identity. The work has therefore a break with the hegemony of the truth, in this case hete ro normativity and

Eurocentrism/Americanism imperialist culture, perpetuated by much of the production of western comics.

As Boaventura de Sousa Santos (1999) points out, this logic is sustained by processes of social delegitimation formulated by exclusion and subordination. Based on the thoughts of Marx and Foucault, the author points out that, in capitalist society, these systems control the subject's place in the social context. Following Foucault's logic, historically Western society tends to exclude what is different that escapes them to standards established. In turn, the inequality system is established by the relationship between capital / labor and the places determined for each of them. These are two ideal systems that act in a complementary way in contemporary society. According to the author

While the system of inequality is paradoxically based on the essentialism of equality, which is why the employment contract is a contract between free and equal parts, the system of exclusion is based on the essentialism of difference, be it the scientification of normality and, therefore, of interdict, or the biological determinism of racial or sexual inequality (SANTOS, 1999, p.4).

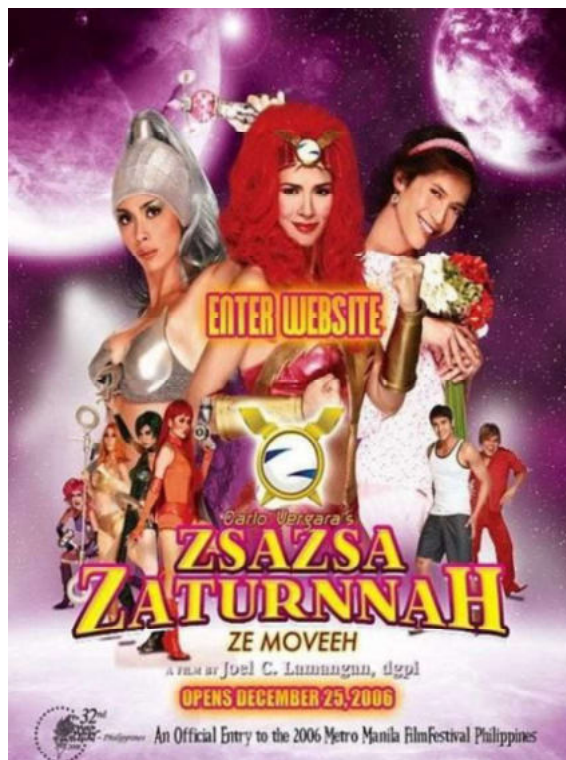
Santos (1999) states that, since the beginning of the capitalist expansion, these two systems have acted as the principles that justify the domination and suppression of identities and civilizations. Divided into two axes has social regulation which operates worldwide in capitalist modernity. The North / South axis presents the aspects that justify imperialism, the integration of difference and the East / West axis the border between West and East.

The questions raised by Santos help to understand the colonization of thought, treated by the author as Epistemologies of the North. Santos argues that the production and dissemination of knowledge occurs through the logic of these abyssal axes and are founded on hegemonic positions that ignore identities and cultures outside the North/West quadrant.

The ideas defended by the author help to reflect on the object proposed for this study, so that *Zsazsa Zaturannah* represents an appropriation of Western North epistemology (the ideals perpetuated by comics and superheroes - above all - Americans) and its resignification according to the socio-cultural precepts of the Eastern South. Although the Philippines is located to the north of the globe, it is a country that has undergone a long process of colonization by different peoples and nations. Notably, the introduction of Christianity by the Spanish in the 16th century and its dominance in the territory for 3 centuries, the subsequent independence of the country and the domination by the United States for almost half of the 20th century. In this regard, Santos (1999) states that the lines that divide “there and here” are not static, which allows the existence of south in the north, west in the east, and vice versa.

For J. Neil C. Garcia (2012), the reading of *Zsazsa Zaturannah* must follow from a post-colonial perspective, in order to break with heterogeneous Euro-American discourses. For the author, of Philippine origin, only then would it be possible to identify the “underlying sexual and gender definitions (and their dynamics) and the notion of 'pathetic subject' that they evoke” (GARCIA, 2012, p. 42).

Figura 4: Movie Poster *Zsazsa Zaturannah: ZE Moveeh*



Source: Comic Vine (2020).

Aesthetics *camp* presented in the works - even more evident in the film, due to language resources Quality and the image allows movement - bring to the fore the subject being treated, the saga of a *blaka*. According to Garcia (2012), *camp* refers to the use of inappropriate, ironic elements, which allow the inversion of the hierarchy. These elements can be aesthetic, sound, situational, among others. One of the characteristics highlighted by the author is the blurring of the separation between humor and seriousness and the resulting ambiguous effects.

Questions about gender, sexuality and desire are subjects that are gaining more and more strength among academic researches. Driven by feminism, these studies start from the urgency of producing new knowledge that works in the different fields of socio-cultural practices. To discuss these matters falling in positions of power the theory *queer* is being

increasingly used and in analogue analyzes to understand that gender issues go beyond the field of sexuality. These are political problems inscribed in the structuring of social organization.

Founder of these studies, the philosopher Judith Butler (2003) has been working on her theory of performativity, according to which gender roles are social constructs that hierarchize and regulate gender differences. In general, the author tries to understand how the repetition of norms is responsible for the creation of subjects that result from these repetitions.

Butler's studies (2003) start from feminism and feminine issues to dismantle the binomials between sex / gender / desire, thus expanding to think not only about women, but also groups dissenting from this logic predicted by compulsory heterosexuality.

The performativity, therefore, is based on the idea that gender roles are naturalized by constant repetition of opponent's binary (man/woman, male/female, heterosexual/homosexual) that regulate and define the location of the subject in society. Those who do not fit, such as non-binary, intersex, transsexual and transvestite individuals, have their place determined on the margins of this social fabric (BUTLER, 2003).

Presented with this information, it would be possible to understand *Ada/Zaturnnah* as a manifestation of the yearning to fit this standard. As stated earlier, *Ada* is homosexual and has characteristics socially associated with the feminine. It is delicate, fragile, uses light and flowing clothes. It seems to have a gentle breeze around you constantly. In contrast, *Dodong* is always wearing tight clothes, which make his muscles and masculinity visible.

Interpreted in the light of the knowledge of the North axis / West, that the magic stone that transforms *Ada* in attractive red-haired woman that attracts glances *Dodong* as the manifestations of the character's desire to suits binary gender roles would not be a mistake. The hairdresser believes that only if he were a woman he could be with his beloved, whose sexuality remains undefined until the end of the plot. In the film adaptation, the viewer is introduced to *Ada* during the end of his courtship with a boy from the capital. For 3 years *Ada* paid for her partner's expenses. Upon finishing his studies, the boy says he can no longer see him due to his mother's recommendations. *Ada* asks if it was because he was not a woman, but he does not get an answer.

However, this interpretation disregards important aspects inherent in Philippine cultures. A *blaka*, in view of Butler's (2003) performativity, would be a non-binary representation of gender and performance. However, for Garcia (2012), this is a typical representation of the South / East, which extrapolates the colonial understanding of the North / West.

Figura 5: Scene of the film adaptation with the end of the dating of Ada and an unidentified boy.⁷⁷



Source: (ZIGO, 2019).

However, this interpretation disregards important aspects inherent in Philippine cultures. A *blaka*, in view of Butler's (2003) performativity, would be a non-binary representation of gender and performance. However, for Garcia (2012), this is a typical representation of the South / East, which extrapolates the colonial understanding of the North / West.

For the *bakla*, gender transition from male to female is accomplished via the *loob*, which in this text the *Zaturmah* stone affirms and spectacularly (because magically) externalizes. Moreover, we can say that the selfless heroism or martyrdom which Ada/Zsazsa ritualistically takes on and performs in this narrative itself derives its power and cogency precisely from this psychospiritual history (GARCIA, 2012, p.51-52).

In Philippine culture, as the author reveals, *loob* is the term that refers to the indemnity dimensions of an individual. It is its internal aspects, as opposed to the *labas*, which is the external appearance. The development of the plot reveals, however, that despite having a non-binary experience, the hairdresser does not identify with the female gender, but with some standardized practices as such. When opening question, the interest

⁷⁷ Tradução livre das legendas pelo autor: “Nós não podemos mais nos ver.” (esquerda superior). “Eu sinto muito mas devo...” (direita superior). “...obedecer às ordens de minha mãe.” (esquerda inferior). “Por que eu não sou uma mulher de verdade que pode te dar uma criança?” (direita inferior).

of *Dodong* by *Zaturannah* and renounce magic stone, *Ada* realizes that *Dodong* wanted before it has been transformed into attractive redhead.

In view of this, the conflict between *Ada / Zaturannah*, for Garcia (2012), would be a hybrid between the colonial influence of the West and the reframing of this influence by Philippine cultures. This would open the possibilities for an understanding of the narrative while holding post-colonial meanings, not just a reproduction of the colonizer's ideologies.

It is, therefore, a criticism of the colonialism suffered by the Philippines in its own way. A manifestation that refuses to focus on homogenizing limitations, which Garcia (2012, p.53) defines "as forms of significant demarcations, instances of 'performative subversion'".

5 FINAL CONSIDERATIONS

Like American superhero comics, Philippine *komiks* represent a vast field of research about the society in which they were produced. It is possible to identify, albeit briefly, the close relationship between the historiography of these publications and the social, cultural, historical, and political changes faced by the country.

Zsazsa Zaturannah represents an important narrative about anti-colonial resistance. Whether by criticizing the occupation of the Philippines, or by subversion of colonial icons - comics and superheroes. By promoting the appropriation of these cultural goods and molding them to his reality, Carlo Vergara was able to demonstrate the influence exerted by cultural goods in the country - which end up extending for much of the South/West quadrant.

As seen, as cultural goods, Comics and superheroes are not without ideologies. They present important socio-cultural issues that lead to reflection about the self and the other. In this sense, *Zaturannah* means a political position on the geographical and cultural occupation of the Philippines. Through the contributions of Boaventura de Sousa Santos, it is possible to understand it as the possibility of the emergence of new and diverse epistemologies, which value the different knowledge hitherto ignored or underestimated.

However, it is necessary that the reading of these goods is guided by a critical and attentive eye. *Zaturannah* presents important questions regarding the Philippine context of production that could be perceived by reading supported in the North / West quadrant. However, reflection on the narrative - and cultural goods in general - is an arduous task that must contemplate more than its superficial layers.

Thus, *Zsazsa Zaturannah* raises questions about gender and sexuality norms and colonial hegemonic issues through the subversion that manifests itself through the aesthetics

and thematic camp. Therefore, this work shows a preliminary study regarding the character construction of the character, and does not disregard that it is a rich and multifaceted narrative, whose reading must also include subjective aspects that are based on epistemologies that prioritize the South/West quadrant.

REFERENCES

AMPER, Gabrielle Yvonne G.; PALMENCO, Lianne Bidasari D. **In Periphery: A historical and visual analysis of the depictions of women in philippine comic book covers.** Disponível em:

https://www.academia.edu/24689962/In_Periphery_A_Historical_and_Visual_Analysis_of_the_Depictions_of_Women_in_Philippine_Comic_Book_Covers. Acesso em 23 fev. 2020.

BOX OFFICE MOJO. **Internet Movie Database (IMDb-PRO).** Disponível em: https://www.boxofficemojo.com/year/world/?ref_=bo_nb_in_tab. Acesso em 23 fev. 2020.

BUTLER, Judith. **Problemas de gênero – feminismo e subversão da identidade.** Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2003.

COMIC VINE. ZsaZsa Zaturannah Ze Moveeh. Disponível em:

<https://comicvine.gamespot.com/zsazsa-zaturannah-ze-moveeh/4025-1507/>. Acesso em 26 fev. 2020.

FLORES, Emil M. Comics crash: Filipino komiks and the quest for cultural legitimacy. **Journal of English Studies and Comparative Literature.** v.7, n.1, 2004, p.46-58. Disponível em: <https://journals.upd.edu.ph/index.php/jescl/article/view/2530>. Acesso em: 22 fev. 2020.

GARCIA, J. Neil C. Postcolonial camp: hybridity and performative inversions in Zsazsa Zaturannah. **Plaridel.** v. 9, n.2, ago. 2012, p.41-62. Disponível em: <http://www.plarideljournal.org/wp-content/uploads/2015/10/2012-02-Garcia.pdf>. Acesso em 22 fev. 2020.

GUATTARI, Felix. Linguagem, consciência e sociedade. **Revista Saúde e loucura.** Rio de Janeiro: HUCITEC, v. 2, p. 3-17, 1990.

IMDB. Internet Movie Database: Biography. **Mars Ravelo.** 2020. Disponível em: http://www.imdb.com/name/nm1294453/?ref_=tt_ov_wr. Acesso em 26 fev. 2020.

LENDRUM, Rob. Queering super-manhood: the gay superhero in contemporary mainstream comic books. **Journal for the Arts, Sciences, and Technology.** v.2 – n.2, 2004. p. 69-73.

KINJIROU, Sakamachi. Post 10: Filipino komiks! **Otaku in me.** 9 mar. 2013. Disponível em: <http://janediannegaylican.blogspot.com.br/2013/03/post-10-filipino-komiks.html>. Acesso em: 23 fev. 2020.

MENDOZA, Emilou Lindsay Mata; GONZAGA, Irene Villarin. Visual literacy and popular culture in the philippine literature classroom: Teaching filipino literature through the graphic novel. In: 2nd Conference on filipino as a global language. 2010. San Diego, California. 2nd Conference on filipino as a global language. **Anais...** 2010, p.1-10.

ORTMAN, Cris. Global box office remains strong in 2016, reaching \$38.6 billion. **MPAA**. 22 mar. 2017. Disponível em: <https://www.mpaa.org/press/global-box-office-remains-strong/>. Acesso em 22 fev. 2020.

REPOSAR, Eleanor Sarah D. Carlo Vergara's Zsazsa Zaturannah and the Tradition of Subversion in Philippine komiks. In: PATAJO-LEGASTO, Priscelina. (org.). **Philippine studies: Have we gone beyond St. Louis?**. Quezon: University of the Philippines Press, 2008. p.427-443. Disponível em: [https://books.google.com.br/books?id=uF6WDAQHu08C&lpq=PR15&ots=z2EHCb4mx9&dq=PATAJO-LEGASTO%2C%20Priscelina.%20\(org.\).%20Philippine%20studies&hl=pt-PT&pg=PR4#v=onepage&q=Priscelina&f=false](https://books.google.com.br/books?id=uF6WDAQHu08C&lpq=PR15&ots=z2EHCb4mx9&dq=PATAJO-LEGASTO%2C%20Priscelina.%20(org.).%20Philippine%20studies&hl=pt-PT&pg=PR4#v=onepage&q=Priscelina&f=false). Acesso em 23 fev. 2020.

REYES, Soledad S. The komiks and retelling the lore of the folk. **Philippine Studies**. v. 57, n. 3, 2009, p.389-417. Disponível em: <https://search.informit.com.au/documentSummary;dn=260365175194983;res=IELIND>. Acesso em 23 fev. 2020.

SANTOS, Boaventura de Sousa. **A construção multicultural da igualdade e da diferença**. Coimbra: Centro de Estudos Sociais, jan. 1999. (Oficina do CES, 135). Disponível em: <https://ces.uc.pt/publicacoes/oficina/ficheiros/135.pdf>. Acesso em 22 fev. 2020.

SILVA, Ludovico. Los comics y su ideología vistos del revés. In.: SILVA, Ludovico. **Teoría y práctica de la ideología**. Mexico: Editorial Nuestro Tiempo, 1977. Fondo Documental Euskal Herriko Komunistak, 2010. Disponível em: https://www.abertzalekomunista.net/images/Liburu_PDF/Internacionales/Silva_Ludovico/Teoria_y_Practica_de_la_Ideologia-K.pdf. Acesso em 23 fev. 2020.

VERGARA, Carlo. Ang Kagila-gilalas na Pakikipagsapalaran ni Zsazsa Zaturannah - Collected Edition: an interview. **Visual Print Enterprises**. 2003. Disponível em: <http://visprint.net/publications/zsazsa/interview/interview.html>. Acesso em 23 fev. 2020.

VERGUEIRO, Waldomiro. Super-heróis e cultura americana. In.: VIANA, Nildo; REBLIN, Iuri Andréas (org.). **Super-heróis, cultura e sociedade: Aproximações multidisciplinares sobre o mundo dos quadrinhos**. Aparecida: Ideias & Letras, 2011. p.143-169.

ZIGO, Tom. New report: 2019 global theatrical and home entertainment market surpasses \$100 billion for first time ever. **MPAA**. 11 mar. 2020. Disponível em: <https://www.motionpictures.org/press/new-report-2019-global-theatrical-and-home-entertainment-market-surpasses-100-billion-for-first-time-ever/>. Acesso em 03 jul. 2020. **ZSAZSA Zaturannah: Ze Moveeh**. Direção. Joel Lamangan. Roteiro: Dino Erece. Filipinas: Regal Entertainment, 2006. 114min, son., color., digital.