

MATERIA V - Trabajo de Fin de Máster	
Nombre estudiante:	CLAUDIO GARCÍA LORENTE
Título del trabajo:	<i>Judas was a sissy boy</i> : Cuero, cadenas y plata de sangre. Uso estético y simbólico del cuero en <i>JSC2000</i> .
<u>Modalidad:</u> X A (Aplicado) Trabajo de investigación aplicado (editorial): catálogo, compilación de textos, publicación de divulgación científica, cómic, fanzine, fotozine, ...	
<hr/> <input type="checkbox"/> B (Teórico) <hr/>	
<u>Tipología:</u> <input type="checkbox"/> Trabajo de investigación teórico (investigación teórica) <input type="checkbox"/> Trabajo de investigación teórico (revisión teórica)	
<u>Palabras clave (entre 4 y 8):</u> Fanzine, Diseño, Jesucristo Superstar, Cultura <i>Leather</i> , BDSM, Contracultura	
<u>Resumen (entre 200 y 300 palabras):</u> <p><i>Judas was a sissy boy</i> es un fanzine que surge de la necesidad de explorar y reivindicar, desde una perspectiva <i>queer</i>, las intersecciones entre la cultura pop contemporánea y la iconografía religiosa. Al utilizar el musical del año 2000 de <i>Jesus Christ Superstar</i> (<i>Jesucristo Superstar</i>) dirigida por Gale Edwards y Nick Morris, con la música de Andrew Lloyd Webber, nos proponemos resignificar símbolos religiosos mediante la <i>cuirización</i> de imaginarios, uniendo lo <i>queer</i> y lo <i>leather</i> en un fanzine.</p> <p>La elección del fanzine como formato responde a su capacidad para operar desde los márgenes y documentar la diversidad de prácticas sexuales y sus representaciones complejas, lo que resulta un enfoque coherente con su función histórica en movimientos alternativos (Galaxina, 2017).</p>	

Al analizar *JSC 2000* se pretende explorar si los códigos estéticos y simbólicos de la cultura *leather* se integran en la película, investigando así la representación de prácticas y estéticas marginalizadas.

Este estudio se enmarca en el contexto socio-cultural de la posguerra (Segunda Guerra Mundial), en un período en el que Estados Unidos experimentó una efervescencia cultural impulsada por movimientos como la Contracultura. Tanto *Jesucristo Superstar* (1973) como la cultura *leather* emergen de esta evolución social, y se analizará la adaptación de *JSC 2000* como una amalgama de elementos iconográficos *leather* y cuir. El proyecto también incorpora un análisis sociocultural de las décadas de 1940 a 1970 para entender estos fenómenos como productos de un desarrollo socio-político, enriqueciendo el diálogo académico existente.

Toda esta propuesta se comprende como una memoria que abarca tanto la pre-producción (es decir, la investigación) como la post-producción de la realización y planificación del fanzine.

JUDAS WAS A *SISSY* BOY: Uso estético y simbólico del cuero en *JSC 2000*.

TRABAJO DE FIN DE MÁSTER 2023-2024

Alumno: Claudio García Lorente
Tutoras: Lourdes Santamaría y Beatriz Higón



Máster Universitario en Estudios
Culturales y Artes Visuales
(Perspectivas Feministas y Cuir/Queer)
Universidad Miguel Hernández

Índice

Índice	3
- Resumen y palabras clave:.....	4
1- Introducción	7
1.1 Introducción al tema.....	7
1.2. Status quo.....	9
1.3 Justificación.....	18
1.4 Hipótesis.....	19
1.5 Objetivos.....	19
1.6 Marco teórico-conceptual.....	20
1.7. Metodologías.....	25
1.8. Límites.....	29
2- Conceptualización de la obra	30
2.1. El Fanzine como método de expresión.....	30
2.1.1 Cultura <i>leather</i> en el fanzine, una breve introducción.....	33
2.2. Contextualizando <i>Jesucristo Superstar</i>	38
2.2.1 Situando la Contracultura, una breve puesta en escena.....	38
2.2.2 Evolución del cine musical en la era de la Contracultura: De la decadencia a la Revolución Cultural.....	40
2.2.3 <i>Jesucristo Superstar</i> , 1973.....	41
2.2.4 <i>JSC2000</i>	43
2.3. Una introducción al exceso de la cultura <i>leather</i>	47
3- Proyecto artístico	52
3.1. Creación y estructura del fanzine:.....	52
3.1.1. Antecedentes propios. Obra Previa.....	52
3.1.2. Estructura Narrativa.....	54
3.2. Recursos Expresivos:.....	60
3.2.1. Pulsiones Voyeurísticas: El uso del troquel.....	60
3.2.2. Paleta de colores, el <i>hanky code</i>	65
3.2.3. “Cuirizando” la simbología.....	66
3.2.4. Diseñando la puesta en “escena”.....	69
3.3. Resultado Final.....	72
4- Conclusiones	74
5- Bibliografía y referencias documentales	80
6- Listado de imágenes	88
7- Listado de referencias usadas en el fanzine	91
8- Anexos	95

- Resumen y palabras clave:

CASTELLANO

Judas was a sissy boy es un fanzine que surge de la necesidad de explorar y reivindicar, desde una perspectiva *queer*, las intersecciones entre la cultura pop contemporánea y la iconografía religiosa. Al utilizar el musical del año 2000 de *Jesus Christ Superstar* (*Jesucristo Superstar*) dirigida por Gale Edwards y Nick Morris, con la música de Andrew Lloyd Webber, nos proponemos resignificar símbolos religiosos mediante la *cuirización* de imaginarios, uniendo lo *queer* y lo *leather* en un fanzine.

La elección del fanzine como formato responde a su capacidad para operar desde los márgenes y documentar la diversidad de prácticas sexuales y sus representaciones complejas, lo que resulta un enfoque coherente con su función histórica en movimientos alternativos (Galaxina, 2017).

Al analizar *JSC 2000* se pretende explorar si los códigos estéticos y simbólicos de la cultura *leather* se integran en la película, investigando así la representación de prácticas y estéticas marginalizadas.

Este estudio se enmarca en el contexto socio-cultural de la posguerra (Segunda Guerra Mundial), en un período en el que Estados Unidos experimentó una efervescencia cultural impulsada por movimientos como la Contracultura. Tanto *Jesucristo Superstar* (1973) como la cultura *leather* emergen de esta evolución social, y se analizará la adaptación de *JSC 2000* como una amalgama de elementos iconográficos *leather* y cuir. El proyecto también incorpora un análisis sociocultural de las décadas de 1940 a 1970 para entender estos fenómenos como productos de un desarrollo socio-político, enriqueciendo el diálogo académico existente.

Toda esta propuesta se comprende como una memoria que abarca tanto la pre-producción (es decir, la investigación) como la post-producción de la realización y planificación del fanzine.

Palabras clave: Fanzine, Diseño, Jesucristo Superstar, Cultura Leather, BDSM.



INGLÉS:

Judas was a sissy boy is a fanzine that arises from the need to explore and claim from a queer perspective the intersections between contemporary pop culture and religious iconography. Using the 2000 musical *Jesus Christ Superstar* directed by Gale Edwards and Nick Morris, with music by Andrew Lloyd Webber, it aims to redefine religious symbols by means of the cuirization of imaginaries, uniting queer and leather.

The choice of the fanzine as a format responds to its capacity to operate from the margins and document the diversity of sexual practices and their complex representations, an approach consistent with its historical function in alternative movements (Galaxina, 2017).

The analysis of *JSC 2000* will allow us to explore whether the aesthetic and symbolic codes of leather culture are integrated into the film, thus investigating the representation of marginalized practices and aesthetics.

This study is framed in the socio-cultural context of the post-World War II, when the United States experienced a cultural effervescence driven by movements such as the Counterculture. Both *Jesus Christ Superstar* (1973) and leather culture emerged from this social evolution, and *JSC 2000* will be analyzed as an adaptation that amalgamates elements of leather and queer iconography. The project also incorporates a socio-cultural analysis of the 1940s to 1970s to understand these phenomena as products of a socio-political development, enriching the existing academic dialogue.

This entire proposal is understood as a memory that covers both the pre-production (i.e., research) and the post-production of the making and planning of the fanzine.

Key words: Fanzine, Design, Jesus Christ Superstar, Leather Culture, BDSM.

1- Introducción

1.1 Introducción al tema

Este proyecto nace de “la necesidad de convertirnos en rastreadores de obras, narrativas y personas susceptibles de ser reivindicadas desde lo *queer*” (Buxán Bran, s.f.)¹, explorando la intersección entre la cultura pop contemporánea y la iconografía religiosa. Al utilizar como caso de estudio el musical *JSC 2000*, el fanzine pretende resignificar símbolos religiosos dentro de un marco que también celebra la estética *queer* y *leather*, unificando estas esferas aparentemente opuestas en una narrativa visual.

El objetivo de este proyecto no es presentar a la Iglesia o la religión como elementos subversivos, ni blanquear la opresión histórica de la institución religiosa. En cambio, busca poner en valor la cultura *queer* y *leather* como fenómenos culturales de resistencia. La elección de un fanzine como formato responde a su capacidad para operar desde los márgenes, siendo una manera coherente de presentar el tema de esta investigación. Este formato, históricamente asociado a movimientos alternativos y subversivos, es ideal para documentar y expresar la pluralidad de prácticas sexuales y la complejidad de sus representaciones (Galaxina, 2017).

A través del análisis de *JSC 2000*, se pretende explorar cómo los códigos estéticos y simbólicos de la cultura *leather* se integran en la narrativa visual de la película. Estos códigos, ya sean conscientes o inconscientes, ofrecen una rica base para investigar la representación de prácticas y estéticas marginalizadas. En este sentido, el fanzine actúa como un vehículo para trazar genealogías de estas *praxis* desde sus orígenes hasta su manifestación en nuestro contexto contemporáneo, creando un diálogo entre lo sagrado y lo

¹ Buxán Bran, Xosé M. (s.f.). “Homoerotismo en la historia” [Syllabus]. En *Materia III: Prácticas Artísticas y Discursos Políticos*. Máster Universitario en Estudios Culturales y Artes Visuales (perspectivas feministas y cuir/queer).

subversivo. Aunque existen trabajos académicos previos que traten la cuestión *leather*, esta investigación pretende aportar una perspectiva adicional y enriquecer el diálogo existente.

En el periodo que sucedió a la II Guerra Mundial, Estados Unidos vivió una gran efervescencia a todos los niveles debido a los nuevos movimientos socio-culturales instigados por los cambios políticos que se estaban viviendo. Es por este motivo que nos hemos decidido a estudiar el cambio de paradigma socio-cultural que se produjo como consecuencia de todo ello. Para ello, hemos investigado las transformaciones socio-culturales que se sucedieron tras el final de la II Gran Guerra y que se conocen bajo el nombre de Contracultura, así como los movimientos que se incluyen bajo esta denominación. Tanto *Jesucristo Superstar* (1973)² como la cultura *leather* han sido elegidos como objetos de estudio debido a que ambos nacen de la evolución social que se produjo en las décadas que abarcan la Contracultura y como respuesta a la Segunda Guerra Mundial. Posteriormente, se analizará *JSC2000*, ya que según el propio Andrew Lloyd Webber, esta adaptación es la interpretación más cercana a lo que había imaginado originalmente para la versión cinematográfica del musical. A pesar de haber sido rodada en los 2000 (o precisamente por lo que acabamos de plantear ahora mismo), esta versión aún a elementos estéticos que pueden ser considerados iconografía *leather* y cuir. Por ello, se ha desarrollado un breve estudio sociocultural desde 1940 hasta 1970, con el fin de comprender tanto la película como la cultura *leather* como productos de un desarrollo socio-político.

La cultura *leather*, aunque “otra suerte de articulación performativa de la masculinidad problemática desde el punto de vista normativo” (Martínez Oliva, s.f.³), es relevante en este proyecto no solo por su dimensión estética, sino también por cómo subvierte y problematiza

² En este estudio se diferenciarán las distintas versiones de *Jesucristo Superstar* mediante la mención de sus fechas de producción. Esto permitirá realizar una comparativa entre ellas, explorando diferencias y semejanzas en la representación, la iconografía, y el contexto cultural de cada versión, enriqueciendo así el análisis crítico.

³ Martínez Oliva, Jesús (s.f.). De Jack Smith a Tom of Finland. A vueltas con lo masculino y lo femenino en las identidades gays y *queer*. [Syllabus]. En *Materia III: Prácticas artísticas y discursos políticos*. Máster Universitario en Estudios Culturales y Artes Visuales (perspectivas feministas y cuir/*queer*)

las convenciones visuales dominantes. Este enfoque permite comprender las diversas estrategias que los colectivos *queer* han adoptado para articular el género y la significación política de sus prácticas. Así, el fanzine no solo funciona como una herramienta de expresión artística, sino también como un medio para investigar, documentar y reinterpretar cómo estas estéticas han evolucionado y cómo continúan influyendo en las representaciones visuales actuales.

En línea con las prácticas lingüísticas contemporáneas y citando a Andrea Corrales en su tesis doctoral *Por la imagen pornográfica, infraestructuras, materialidades y corporeidades desde la perspectiva de sus trabajadoras* (2023), este trabajo incorpora el uso de lenguaje neutro en género y prioriza el uso de formas femeninas. Se emplean pronombres y determinantes sin género y se sustituyen términos como “uno” por “alguien” o “cualquiera”.

Respecto a las traducciones, dado que la bibliografía en español es limitada, se ha recurrido mayoritariamente a textos en inglés que no han sido traducidos. Debido al volumen de citas en inglés incluidas en el texto, estas se han recopilado en un anexo al final del trabajo para facilitar una lectura más fluida.

1.2. Status quo

Antecedentes.

Este trabajo se inscribe en un marco de investigación y práctica artística que explora la intersección entre la cultura *queer*, la estética *leather*, y la contracultura. Para contextualizar y fundamentar este proyecto, se consideran una serie de trabajos previos que han sido cruciales para su desarrollo:

- Lourdes Santamaría Blasco con *Figuras del exceso y políticas del cuerpo. Riesgos, prejuicios y represión de la visibilidad de los placeres. Representaciones de sexualidades extremas en el arte y la cultura del siglo XX* (2008): Esta tesis doctoral analiza cómo las representaciones de sexualidades extremas en el arte y la cultura del siglo XX han

desafiado las normas sociales y políticas del cuerpo. Su trabajo es fundamental para entender los riesgos y prejuicios asociados a la visibilidad de los placeres y cómo estos han sido reprimidos o explotados en distintos contextos culturales. Este enfoque crítico es esencial para el proyecto, que busca explorar la estética *leather* y sus implicaciones en la representación *queer* contemporánea.

- Bartolomé Limón y *Del pañuelo al Grindr. Un análisis artístico de los códigos semióticos sexuales entre hombres que tienen sexo con hombres* (2017): Esta investigación ofrece un análisis de los códigos semióticos utilizados por hombres que tienen sexo con hombres, desde el *hanky code*⁴ hasta aplicaciones como Grindr. Su investigación aporta una comprensión profunda de cómo estos códigos han evolucionado y cómo siguen siendo herramientas clave para la comunicación sexual dentro de comunidades *queer*. Este trabajo es relevante por su investigación sobre cómo estos códigos se reflejan y reconfiguran en la estética y cultura *leather*, especialmente en el contexto de obras contraculturales.

- Virginia E. Higuera Rodríguez con *Una cuestión de fe: El impacto de la contracultura a través de Godspell y Jesucristo Superstar* (2019): Este trabajo examina cómo los musicales *Godspell* y *Jesucristo Superstar* han sido influenciados por la contracultura de su época y cómo han impactado en la percepción de la religión y la espiritualidad en la cultura popular. Su análisis es crucial para entender el contexto en el que se sitúa *JSC2000*, un eje central del proyecto. Su trabajo proporciona un marco para analizar cómo las prácticas culturales no normativas se integran y transforman en productos culturales masivos.

- Gelen Jelenton y *Una Archiva del DIY* (2016): La tesis doctoral de Jelenton explora el *DIY* como un fenómeno cultural que permite la creación de archivos alternativos y la conservación de prácticas contraculturales. Jelenton analiza cómo el *DIY* facilita la

⁴ El *hanky code* (también conocido como código de pañuelos) es un sistema de comunicación no verbal utilizado por gente *queer* sobre todo durante los años 70-80. Este código permite expresar intereses, preferencias o fetiches sexuales a través del uso de pañuelos de distintos colores colocados en los bolsillos traseros de los pantalones o en una zona visible. Cada color representa un interés sexual específico, y la posición también indica si quien lo porta es una persona pasiva o sumisa en relación al fetiche representado por el color del pañuelo que lleve en ese momento.

documentación y la preservación de expresiones culturales marginales que, de otro modo, podrían ser olvidadas. Este enfoque es esencial para este proyecto, que utiliza el fanzine como una herramienta de documentación cultural y como un espacio de resistencia y experimentación *queer*.

- Andrea Galaxina con *¡Puedo decir lo que quiera! ¡Puedo hacer lo que quiera!* (2017): Este trabajo de Andrea Galaxina se centra en la autopublicación como un acto de libertad creativa y política. Galaxina explora cómo el fanzine se convierte en un medio para que las personas puedan expresar sus identidades, luchas y deseos sin las restricciones impuestas por la industria cultural dominante. Su enfoque sobre la importancia del fanzine como un espacio de creación y comunidad es directamente relevante para este proyecto, que busca utilizar este formato para explorar y comunicar temas relacionados con la estética *leather* y la cultura *queer*.

Como antecedentes propios también es necesario mencionar la investigación de los trabajos presentados para la Materia I⁵ y III⁶ de este mismo máster. En la investigación realizada para la Materia I, se reinterpreta la novela *Habitaciones Exiguas* (1978) de James Purdy, con el objetivo de explorar las complejas dinámicas de deseo, poder y traición presentes en la obra original. Este proyecto utilizó una metodología *queer* y literatura comparada para ofrecer una lectura torcida del texto, subvirtiendo y recontextualizando sus elementos clave al integrar iconografía cristiana, estética *leather* y referencias culturales contemporáneas como *JSC2000*. En el trabajo de la Materia III, se analizó comparativamente cómo ciertos códigos y lenguajes asociados a prácticas homosexuales y sus cánones de masculinidad podrían estar relacionados con *JSC2000*. Los libros y citas de dichos trabajos se encontrarán en el apartado de *Bibliografía*.

⁵ *Lágrimas de sangre, comparativa entre lo sagrado y lo queer en Habitaciones Exiguas*. [Materia I: Metodologías para la Investigación y el Pensamiento Proyectual].

⁶ *Jesucristo Superstar 2000: Cuero, cadenas y plata de sangre. Un acercamiento a sus posibles interpretaciones torcidas*. [Materia III: Prácticas Artísticas y Discursos Políticos].

Referentes:

Los referentes seleccionados para este proyecto y sus prácticas artístico-creativas son variados, pero todos comparten un enfoque similar en su *praxis*. El objetivo principal es crear una comparativa de sus gustos y prácticas, estableciendo una conexión con la estética y cultura *leather*, la sexualidad, y la producción de obras y contenidos contraculturales. Aunque el fanzine juega un papel central como motor del proyecto, no todos lo utilizan como medio o forma de expresión. Además, no se ha considerado necesario que el uso del fanzine sea un requisito para ser incluido dentro de esta categoría.



Fig 1 y 2: Daemonum X y Fragmento de *Divine Rites II*. 2020

Daemonum X. En el ámbito de la autoedición vinculada a las prácticas *leather* y BDSM, Daemonum X y su fanzine *FIST*⁷ son referentes clave. Daemonum X, una *leatherdyke*⁸ que documenta temas *queer*, BDSM y poliamor en redes sociales, combina activismo, investigación y prácticas sexuales extremas. Su trabajo ha sido una fuente de inspiración tanto para este proyecto como a nivel personal.

Descubrir su enfoque sobre lo *leather* como algo profundamente social y encarnado me abrió las puertas a una vasta bibliografía (incluyendo autores como Pat Califia, Gayle Rubin

⁷ Tanto este fanzine como *Napkin*, mencionado más adelante, serán explicados de forma más pormenorizada en el apartado de la memoria *Cultura leather en el fanzine, una breve introducción*.

⁸ *Leatherdyke* es un anglicismo que se usa para referirse a las bolleras amantes del cuero que llevan a cabo prácticas sadomasoquistas. (Daemonum X, 2020)

o Elaine Scarry), lo que me llevó a profundizar en estudios de género y sadomasoquismo, culminando en este máster.

Además de sus fanzines, Daemonum X explora la intersección entre sadomasoquismo e iconografía católica en su cuenta de Instagram. En *Divine Rites II* (2020), dirigido por Vex Ashley, se muestra cómo Daemonum X fusiona simbolismo religioso con SM, confrontando la compleja relación entre religión y lo *queer*. Esta "cuirificación" de imaginarios religiosos también inspira y apoya el marco teórico de este proyecto



Fig. 3 y 4: Carta Monir y la portada de *Lara Croft Was My Family* (2017)

Carta Monir. Carta Monir es una artista, trabajadora sexual, performer y dibujante de cómics, conocida por su premiado trabajo *Lara Croft Was My Family*⁹ (*Ignatz Award*¹⁰, 2017) y por su residencia artística en la *Tom of Finland Foundation*¹¹ en 2022.

Durante su residencia, Monir explora la "cuirización" y la apropiación de imaginarios y espacios en sus prácticas artísticas. Su trabajo incluye performances de SM en vivo, utilizando elementos como una cabina confesional transformada en un glory hole, una cruz de San Andrés, y máquinas de electroshock, originalmente usadas en terapias de

⁹ Se puede leer en: <https://cartamonir.com/work/lara-croft-was-my-family>

¹⁰ Los premios *Ignatz* reconocen los logros destacados en cómics y viñetas de creadores de editoriales pequeñas o proyectos de creadores publicados por editoriales más grandes.

¹¹ A lo largo de esta memoria se mencionará en diversas ocasiones a Tom of Finland. Para diferenciar el contexto, cuando esté escrito en cursiva (*Tom of Finland*), se estará haciendo referencia a la obra en conjunto; cuando no, se referirá a su autor, Touko Laaksonen.

conversión en los años 50. Estas obras abordan el dolor físico desde su experiencia como mujer trans con discapacidad y una estricta educación religiosa, empleando el masoquismo como un medio para lograr una vulnerabilidad auténtica.

En una entrevista con Durk Dehner, Monir subrayó la importancia de que los artistas tengan la libertad de crear obras que desafíen normas y aborden temas explícitos, especialmente en contextos *queer* y trans, lejos de las restricciones de la respetabilidad.

Aunque este proyecto no incluye la performance, el trabajo y el mensaje de Carta Monir han sido esenciales, ya que me han permitido explorar nuevas posibilidades en mi propia práctica artística.



Fig. 5 y 6: Durk Dehner presentando *Bleeding Two Ways* y la cabina confesional/*glory hole* siendo usada durante la performance. (2022)

Annie Rose Malamet y *Girls, Guts & Giallo*. Annie Rose Malamet es una escritora y teórica especializada en estudios fílmicos, experta en vampiresas lesbianas y en sus propias palabras una “esteta de la perversión”.⁵ (Malamet, s.f.). Es la creadora del podcast *Girls, Guts & Giallo*, donde se dedica a analizar películas controvertidas y subversivas bajo un prisma *queer, leather* y enfocado a la historia del trabajo sexual -puesto que ella misma también ha sido trabajadora sexual y además se define como una vampira lesbiana-. En cada episodio cuenta con una invitada con quién debate en profundidad la película

escogida, y su selección de films es tan variada que puedes encontrar desde un episodio dedicado a *Rebecca* (Hitchcock, 1940) y su relación con la cultura gótica *queer* hasta una miniserie sobre directores de cine porno o erótico gay de los 70 llamado *Anal Auteurs*; donde hablan de Peter de Rome, Fred Halsted, Kenneth Anger o Wakefield Poole.



Fig. 7 y 8: Annie Rose Malamet y la portada de su podcast *Girls, Guts and Giallo*.

También tiene una cuenta en Patreon, donde organiza proyecciones de películas subversivas *online* para sus suscriptores. Todos los meses prepara una temática distinta (Cuentos de hadas eróticos, Mujeres monstruosas, *Mommy Issues*...) y las películas después son comentadas entre les asistentes. Es innegable que este podcast y la labor de mediación fílmica que Annie Rose lleva haciendo años ha influido en mi forma de interpretar películas gracias a sus reflexiones sobre teoría fílmica, historia *queer* y demás.

Roberta Marrero¹². Por último pero no por ello menos importante tenemos a Roberta Marrero: artista plástica, escritora y poeta; hija del *camp* y lo bastardo, heredera del punk y el *DIY*. “La Marrero es la hija que hubieran tenido Lampedusa y Amanda Lepore si la hubiera criado Jean Genet, cultura desbordante, fetichismo por la belleza y un anecdotario interminable”. (Portero, 2024). Aunque era una artista multidisciplinar muy prolífica, nos queremos centrar en su faceta como artista gráfica, ya que su imaginario creativo es tremendamente rico y variado, logrando que confluyesen de forma armoniosa elementos de

¹² Este apartado sobre Roberta Marrero fue redactado antes de su fallecimiento el 17 de mayo a los 52 años. A pesar de las dudas éticas y por respeto a sus seres queridos, se ha decidido mantener su presencia en este listado de referentes como homenaje a su legado artístico y cultural. Su obra tocó profundamente a numerosas personas y sigue siendo una fuente de inspiración.

mundos tan dispares como la religión, Hollywood, Disney o Tom of Finland, entre otros. Esa diversidad de elementos culturales protagoniza su obra, formando un compendio de preguntas y respuestas que empezaban a trazar su propio camino, enseñándonos a ampliar el imaginario, y a ver más allá (Mora, 2016).

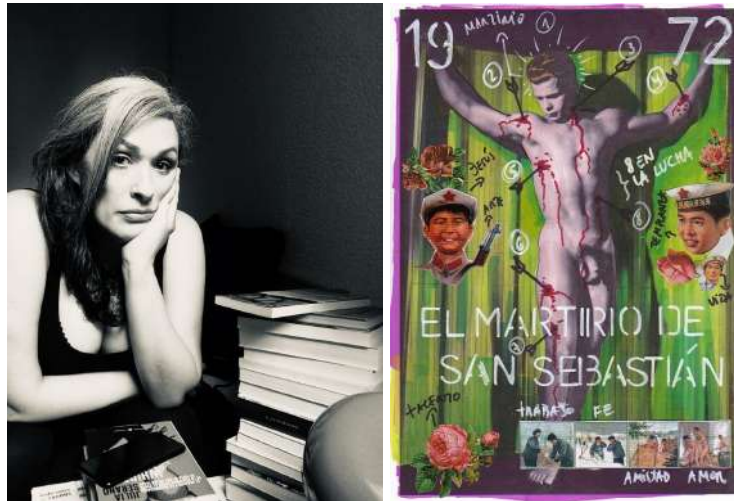


Fig. 9 y 10: Roberta Marrero y *El martirio de San Sebastián*.

Su trabajo gráfico es extremadamente sugerente, lleno de diferentes tonalidades, materiales, texturas y plagado de iconos mediáticos con un toque de parodia, ironía o sarcasmo (Burrola, 2015). Sus imágenes beben del cómic, de lo surrealista y lo oculto. Como ella misma explicaba: “A nivel consciente no hay mensaje alguno en mi trabajo; pero a nivel inconsciente sí(...), porque soy una mujer pensante y tengo cosas que decir, aunque prefiero que sea el espectador el que saque sus propias conclusiones.” Para eso se valía de técnicas como el collage, el dibujo y en otras ocasiones intervenía fotografías con texto. Su forma de crear obra gráfica estableciendo una conexión entre el apropiacionismo gráfico y “cuirización” de los imaginarios mediante el collage resulta muy evocadora, sobre todo por la facilidad con la que introduciendo elementos que transgreden la concepción de un icono conseguía explotarlos generando un nuevo relato completamente distinto, haciendo que pudieran ser considerados plausibles. Además, su estilo *camp*, *lowbrow* y fresco ha sido una fuente de inspiración constante, y su predilección por el imaginario religioso resuena profundamente con los temas que abordamos en esta investigación.



Fig. 11: *La incredulidad de Santo Tomás*. 2017

Ella misma explicaba que utilizaba esta imaginería por razones culturales y no con la intención de ofender o provocar, sino porque le gustaba y lo encontraba hermoso (Marrero, 2024). La convergencia de estos intereses y estilos aporta una gran riqueza al trabajo planteado en esta memoria, haciéndolo más profundo y significativo.

Otros referentes imprescindibles para este proyecto han sido Tom of Finland, Kenneth Anger y Nancy Grossman. Tom of Finland es un artista finlandés conocido por sus icónicas ilustraciones homoeróticas que han definido gran parte de la estética *leather* y *queer* desde mediados del siglo XX, mientras que Kenneth Anger es un cineasta y escritor estadounidense cuyas películas experimentales, llenas de simbolismo esotérico y *queer*, han influido profundamente en la cultura *underground*. Nancy Grossman, por su parte, es una artista estadounidense reconocida por sus esculturas y collages que exploran temas de identidad, género y sexualidad; su obra *Mary was a sissy boy* (1971)¹³ es una referencia directa en el título de este fanzine, *Judas was a sissy boy*.

Estos referentes son cruciales en la investigación por cómo sus trabajos cruzan lo *queer*, lo pop, y en especial por cómo relecturas como su obra ha ayudado a cuestionar y redefinir las narrativas dominantes sobre la sexualidad y el poder. A pesar de su importancia, he

¹³ La escultura *Mary* (1971), una cabeza de madera cubierta con máscara de cuero, fue nombrada así por Nancy Grossman para señalar su homosexualidad: *Mary was a sissy boy* (Declaraciones de la artista en Arlene Raven, NANCY GROSSMAN, *Catalog of artist's work*. Hillwood Art Museum, 1991, p. 122).

decidido centrarme en otras referentes menos visibles, como las mujeres trans, quienes, a pesar de su brillante labor, tienden a recibir menos reconocimiento cultural.

1.3 Justificación

Este proyecto propone crear una comparativa visual e iconográfica, poniéndola en relación con *JSC2000* como una forma de acercamiento a la cultura *leather* y un ejercicio para comprender cómo esta estética sigue siendo relevante en nuestro presente, particularmente en lo que respecta a las prácticas sexuales y culturales no normativas. Aunque hemos avanzado en la recuperación de la historia *queer*, esta memoria sigue siendo frágil y está marcada por importantes vacíos historiográficos. A través de este fanzine, se busca no solo preservar y revitalizar esa genealogía, sino también generar una devolución a quienes nos precedieron, quienes compartieron experiencias y luchas similares antes que nosotres (Marchante, s.f.).

El fanzine se erige como el pilar central de este proyecto, ya que ofrece una plataforma para construir nuevos espacios y significados (Galaxina, id.) en torno a lo *queer* y lo *leather*. A través de la autoedición, se pretende establecer un puente entre pasado y presente, creando un espacio de disfrute y producción artística. Este fanzine es una visibilización y normalización de las otredades, hecho con el fin de mostrar las producciones discursivas de la sexualidad y la represión a la que han sido sometidas; pero también una oportunidad de continuar ampliando el legado y patrimonio riquísimo de quienes nos precedieron. (Buxán Bran, s.f.)

La elección de lo pop y de *JSC 2000* para este trabajo responde a un interés creativo, crítico y expresivo, que me permite revisar y reinterpretar mi propio imaginario. Además, es un vehículo para explorar el movimiento *leather* en la actualidad. Estas prácticas son importantes hoy en día porque continúan desafiando las normas establecidas, ofreciendo

nuevas formas de entender la identidad, la sexualidad y el poder, y conectándonos con un patrimonio cultural que merece ser preservado.

1.4 Hipótesis

Este proyecto sostiene que es posible realizar una reinterpretación crítica y visualmente rica de *JSC2000* a través del fanzine como herramienta para explorar y documentar las intersecciones entre la cultura pop y la cultura *leather*. La hipótesis se basa en la premisa de que los códigos estéticos y simbólicos de la cultura *leather*, cuando se aplican al análisis de la película, revelan nuevas dimensiones de las representaciones de poder, deseo y sacrificio en la narrativa.

En particular, se argumenta que los elementos del cuero y su exceso, que son centrales en la estética *leather*, pueden proporcionar una lectura alternativa de personajes clave como Judas Iscariote, sugiriendo que su traición podría interpretarse como una manifestación compleja de devoción y sacrificio dentro del marco de las dinámicas de poder propias del SM. Esta reinterpretación puede desafiar las lecturas tradicionales y ofrecer una nueva perspectiva sobre la relación entre estética, identidad y poder en la obra.

1.5 Objetivos

Generales:

- Establecer una correspondencia entre *Jesucristo Superstar* (1973) y la cultura *leather*.
- Investigar y comprender las intersecciones históricas que dan pie tanto a los orígenes de la cultura *leather* como a los de *Jesucristo Superstar*.
- Analizar y reinterpretar los códigos estéticos y lenguajes de representación *queer* presentes en la obra *Jesucristo Superstar* (Webber, A. L., & Wright, N., 2000) a través del desarrollo de un fanzine, con el fin de explorar las intersecciones entre la cultura pop, la estética *leather* y las prácticas contraculturales.

Específicos:

- Explorar los usos estéticos y simbólicos del cuero en la reinterpretación moderna de *Jesucristo Superstar*, con especial énfasis en el análisis del personaje de Judas Iscariote en el primer número del fanzine, titulado *Judas was a sissy boy*.
- Investigar las representaciones del deseo y la crucifixión en la cultura *leather*, tomando como referencia la obra *Habitaciones exiguas* (Purdy, 1978), para contextualizar su influencia en la iconografía *queer* y SM.
- Estudiar los orígenes y la evolución del exceso en la cultura *leather*, y cómo estos elementos se pueden integrar en la narrativa visual y simbólica del fanzine.
- Proponer una reinterpretación crítica del personaje de Judas en la narrativa de *Jesucristo Superstar*, explorando la posibilidad de que su traición no sea un acto de villanía, sino una manifestación de devoción y sacrificio en el marco de las dinámicas de poder propias del SM, sugiriendo que Judas podría ser concebido como un *service bottom* en relación con el hijo de Dios.

1.6 Marco teórico-conceptual

El marco teórico de este proyecto se sustenta en diversas corrientes de pensamiento y enfoques críticos que permiten analizar y reinterpretar los códigos estéticos y simbólicos presentes tanto en la cultura *leather* como en *JSC 2000*:

1- Los Estudios Queer:

Si bien es cierto que lo *queer* es un concepto complejo de encapsular en una sola definición, lo entendemos como una idea o término paraguas que refleja la posibilidad de desestabilizar las normas impuestas y aprendidas sobre la sexualidad, la identidad y las jerarquías afectivo-sociales (entre otros muchos factores fundamentales), y con el que se pueden explicar desigualdades sociales. Los estudios *queer*, o métodos carroñeros, constituyen el eje central de este proyecto, proporcionando un marco teórico donde se

combinan “métodos que a menudo parecen contradictorios entre sí, [rechazando] la presión académica hacia una coherencia entre disciplinas”. (Halberstam, 2008, p. 35 citado en Marchante, s.f.).

Dentro de este marco, las "metodologías torcidas" o *queer* (Platero, 2015) son fundamentales, ya que permiten recopilar y analizar información desde perspectivas no normativas, centrándose en sujetos y experiencias históricamente marginalizados. El Colectivo Situaciones presenta las metodologías torcidas como una propuesta en la que se desarrolle “una labor teórica y práctica orientada a coproducir los saberes y los modos de una sociabilidad alternativa” (2003, p.2), o como dice Gracia Trujillo, una metodología con la que poner el foco sobre “la necesidad política de nombrarse, “contarse” y representarse a ellos y a ellas mismas”. (2005, p.33-34). Así, la metodología *queer* se nutre de herramientas como la auto-etnografía, las memorias, el estudio de archivos o canciones -entre otros-, todos ellos elementos que revelan significados diversos para quienes participan en la investigación, facilitando el acercamiento e identificación entre diferentes subjetividades.

Dado que el sujeto-cuerpo *queer* se define por su posición de oposición al régimen de lo normativo, resulta esencial comprender el discurso sobre la sexualidad y el placer que han articulado los colectivos SM en su lucha política. Desde esta perspectiva, el sadomasoquismo puede interpretarse como una forma de resistencia, transgresión o subversión. Así lo plantea Tamsin Spargo, quien señala que “la teoría *queer* no es un marco conceptual o metodológico único o simétrico, sino un conjunto de compromisos intelectuales con las relaciones entre sexo, género y deseo sexual” (Spargo, 1999, p. 9). Este término abarca una amplia gama de prácticas críticas y prioridades, incluyendo la interpretación de la representación del deseo homosexual en textos literarios, cine, música e imágenes; el análisis de las relaciones sociales y políticas de poder en torno a la sexualidad; las críticas al sistema sexo-género; y el estudio de la identidad trans, del sadomasoquismo y de los deseos transgresores (Spargo, 1999).

Solo podemos sentir gratitud hacia todas estas voces, que nos han proporcionado una lente a través de la cual poder explorar la cultura *leather* desde otra perspectiva. Puesto que la parte práctica del trabajo se plantea desde un proceso en el que se priorice el divertimento y el disfrute de la práctica artística, consideramos que bebe directamente de “un método bastardo, intuitivo, serendípico, mal-hecho y ante todo incorrecto como tal”. (Egaña, 2012).

2- Los Estudios Visuales:

Permiten realizar un análisis de las imágenes de los medios visuales, explorando cómo se han creado y cómo influyen en nuestra percepción del mundo. Este campo abarca los estudios culturales, ya que tiene en cuenta cómo las imágenes forman parte de la cultura y la sociedad; por eso se estudian los valores e ideologías que pueden transmitir dicha imaginaria, y cómo contribuyen a la construcción de identidades sociales, políticas y culturales.

Destacamos a Laura Mulvey con su ensayo *Placer visual y cine narrativo*¹⁴, y su apartado dedicado al voyeurismo y fetichismo. En este punto clave del ensayo, Mulvey expone que el placer visual del cine clásico de Hollywood deriva de dos mecanismos principales: el voyeurismo y el fetichismo.

Al hablar de voyeurismo se refiere al placer de observar a alguien sin ser visto, que en el cine se traduce en la experiencia del espectador, que observa la vida y los cuerpos de los personajes en la pantalla desde una posición segura y oculta (Mulvey, 1994, p.375). Este acto de observar sin ser visto da una sensación de poder y control al espectador. En *JSC2000*, los espectadores se convierten en cómplices de las pulsiones voyeurísticas de personajes como Caifás y los fariseos, que desde su mazmorra observan a Jesucristo y sus

¹⁴ Mulvey, Laura (1994). *Placer Visual y Cine Narrativo* (Fundación Instituto Shakespeare Centro de Semiótica y Teoría del Espectáculo, Ed.). Episteme, S.L.

apóstoles a través de cámaras de seguridad, convertidas en herramientas de control y deseo.

Respecto al fetichismo en el cine, como lo explica Mulvey (1994), transforma a la mujer en un objeto de deseo fragmentado (p.373). En *JSC2000*, este mecanismo se manifiesta de manera intensa durante la canción *Superstar*, en la que la crucifixión y tortura de Jesucristo son retratadas por periodistas con cámaras de grabación y fotografía, como si se tratara de un programa en vivo de su muerte. Mientras, Judas actúa como dominante de la escena, añadiendo una capa de teatralidad. Este enfoque convierte la crucifixión en un espectáculo mediático, donde los cuerpos se fetichizan y las dinámicas de poder se teatralizan a través de roles escénicos de dominación y sumisión. En la subcultura SM, el término “escenas” se refiere a guiones eróticos específicos, como la “crucifixión” y la “castración” (Santamaría Blasco, 2008, p.408). Tal como lo describe Larry Townsend en *The Leatherman's Handbook* (1972), el fetichismo en este contexto se relaciona con "la humillación consciente de [alguno] de los participantes por el otro" (citado en Miller, 1972, p.357). En *JSC2000*, este enfoque no solo adorna a los personajes, sino que los convierte en objetos de deseo visual, resonando con los espectadores de una manera que trasciende la narrativa bíblica y se adentra en las fantasías de dominación y sumisión.

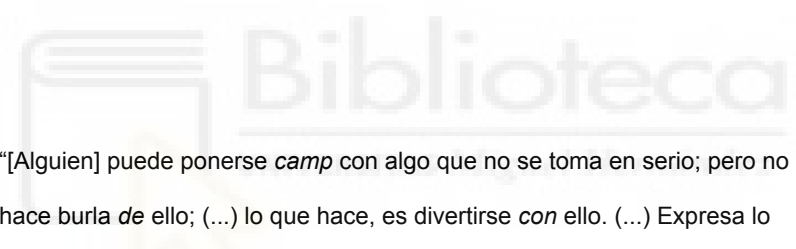
3- La Práctica Artística cómo herramienta de investigación (o el cruising como trabajo de campo):

Dentro del marco teórico de este proyecto, la práctica artística se concibe como una herramienta de investigación que permite explorar, generar y comunicar conocimiento a través de la creación de obras. Este enfoque flexible e interdisciplinario valora tanto los resultados finales como el proceso creativo, permitiendo una indagación crítica y creativa que va más allá de los métodos académicos tradicionales..

La producción de un fanzine, que en este caso también funciona como *hanky code* y método de expresión, se sitúa en la intersección de la práctica artística y el apropiacionismo. Este último, entendido como la reutilización y resignificación de materiales preexistentes, como periódicos o revistas mediante el uso del *collage*, permite subvertir los mensajes dominantes y transmitir otros, más alineados con las intenciones y perspectivas marginales (Jeleton, 2016, p.32). En este sentido, el formato físico del fanzine se convierte en un vehículo para la transmisión de mensajes subversivos.

Esto se complementa con la consulta de diversos discursos culturales, catálogos y obras de creadores clave. Entre ellos, destacan las contribuciones de Daemonum X, Carta Monir y Roberta Marrero, así como *Arte y Cuestiones de Género* de Juan Vicente Aliaga o *Miradas sobre la sexualidad en el arte y la literatura del siglo XX en Francia y en España*, entre otros.

4- Lo Camp:



“[Alguien] puede ponerse *camp* con algo que no se toma en serio; pero no hace burla de ello; (...) lo que hace, es divertirse con ello. (...) Expresa lo que le resulta básicamente serio en términos de diversión, artificio y elegancia.”

Christopher Isherwood, *The World in the Evening*. (1954, p.100).

A modo de pequeña introducción, el concepto de lo *camp* surge en 1964 de la mano de Susan Sontag con su libro *Notes on camp*, y es una herramienta fundamental antes de que llegase la teoría *queer* en los 90 para el análisis de muchas manifestaciones artísticas en el contexto de los 60-70. Lo importante de estas notas sobre lo *camp* es que Sontag plantea que es una especie de sensibilidad estética que se basa en el amor a lo no-natural, el artificio, la exageración, el humor y la ironía (Sontag, 1984, p.355). Lo *camp* es un esteticismo que privilegia la forma sobre el contenido, distanciándose respecto al mensaje que se emite y la realidad que pretende representar; su interpretación siempre es resbaladiza, ambigua y contradictoria. (Sontag, 1984, p.357) Lo *camp* también está

vinculada a lo *kitsch*, una forma de arte a menudo rechazada por ser una estética evitativa de categorías estéticas superiores, entendiéndose como algo *amateur* o mal hecho, con malos materiales, como una mala copia de la alta cultura por parte de la baja cultura y el gusto degradado de las clases medias y la cultura de masas respecto a la élite intelectual. La vulgaridad, el humor, lo artificial, lo teatral, lo exagerado, todo esto queda relegado a la cultura de masas. En la nota 16 establece lo *camp* como un código de doble sentido, un código de supervivencia, donde se recogen elementos de la cultura dominante y se retuercen para que tengan otro sentido, otra lectura, muchas veces con resonancias *queer*.

Volviendo a este proyecto se escoge lo *camp* por sus vínculos con la estética *lowbrow*¹⁵, ligada a su vez al mundo del *comix* y los fanzines. Como el propio Jack Babuscio afirmaba, “hay mucha más diversión en el arte y arte en la diversión de [la] que muchos hasta ahora nos habíamos atrevido a pensar” (1982, p.95).

Destacamos a la ya mencionada Susan Sontag con su *Notes on Camp*, a Jack Babuscio con su texto *Lo camp y la sensibilidad homosexual* (1977), *Scorpio Rising* de Kenneth Anger (1963) y a James Purdy; maestro de la literatura del mal con su novela *Habitaciones Exiguas* (1985).

1.7. Metodologías

Metodologías del Arte

Las metodologías del arte proporcionan herramientas conceptuales y analíticas esenciales para explorar prácticas culturales y artísticas, especialmente cuando se trata de contextos como la cultura *leather*. Para este proyecto, ha sido crucial emplear metodologías

¹⁵ La estética *lowbrow* es un movimiento artístico que se originó en la cultura *underground* de Los Ángeles en la década de 1970. Caracterizada por su estilo irreverente y accesible, combina elementos del arte popular, la cultura pop, los cómics, la música *punk* y el surrealismo, con un enfoque en lo *kitsch* y lo humorístico. Será desarrollada en mayor profundidad en el apartado de *Metodologías*.

que aborden tanto las dimensiones estéticas y performativas como las socioculturales de esta subcultura.

El arte, entendido como un proceso tanto de creación como de interpretación, nos permite analizar cómo la cultura *leather* ha sido representada y codificada en diversas formas de expresión visual y performativa. En este sentido, metodologías como las prácticas artísticas y los estudios visuales son particularmente útiles, permitiendo un análisis más integral de cómo la cultura *leather* ha sido representada y codificada en diversas formas de expresión. Los estudios visuales ofrecen un marco para examinar no sólo las imágenes, sino también los contextos sociales, culturales y políticos en los que estas imágenes se producen y se interpretan (Mitchell, 2002). Este enfoque permite explorar cómo la práctica artística dentro de la cultura *leather* crea y desafía narrativas visuales, generando significados que trascienden lo meramente estético.

Además, las teorías *queer* son fundamentales para entender la cultura *leather*, ya que no se trata únicamente de un estilo visual, sino de una práctica que involucra el cuerpo, la identidad y la performatividad. Judith Butler (1990) sostiene que la identidad es performativa, es decir, se construye a través de actos repetidos. En el contexto de la cultura *leather*, esta perspectiva sugiere que las prácticas y rituales que definen esta subcultura son formas activas de construir y expresar identidades, desafiando las normas de género y sexualidad establecidas.

Por otra parte, las metodologías que exploran la relación entre arte y espacio también son relevantes en este contexto. El espacio, tanto físico como simbólico, juega un papel crucial en la cultura *leather*. Los clubes y bares han sido históricamente puntos de encuentro clave para esta comunidad, mientras que las intervenciones artísticas que trasladan estos códigos visuales al espacio público o a galerías de arte son fundamentales para entender cómo la cultura *leather* habita y transforma los espacios que ocupa (Lefebvre, 1991).

En el ámbito artístico, la cultura *leather* ha sido representada y reinterpretada en diversas formas. Un ejemplo notable es la fotografía de Robert Mapplethorpe¹⁶, quien capturó tanto la crudeza como la belleza de esta estética (Morrisroe, 1995). También en la música y el cine, donde lo *leather* ha oscilado entre ser un símbolo de subversión y un objeto de fetichización por la cultura dominante. Estas representaciones han contribuido a la visibilidad de la cultura *leather*, al tiempo que han generado debates sobre la apropiación cultural y la comercialización de prácticas contraculturales.¹⁷

Cultura y Contracultura en el Contexto del Arte

La relación entre cultura y contracultura es una de tensión constante, especialmente en el ámbito de las metodologías del arte. La contracultura, como lo *leather*, desafía, reconfigura y, en ocasiones, es absorbida por la cultura dominante. Según Dick Hebdige (1979), la contracultura funciona como una forma de resistencia simbólica, donde los grupos marginados crean identidades y prácticas que subvierten el orden establecido. La cultura *leather*, con su énfasis en la transgresión y la performatividad, se inscribe dentro de esta lógica, ofreciendo una narrativa alternativa que desafía las nociones tradicionales de masculinidad, sexualidad y poder.

Sin embargo, es fundamental reconocer que la contracultura no existe en aislamiento. La cultura dominante a menudo adopta y comercializa aspectos de la contracultura, diluyendo su mensaje original. Este proceso de apropiación es visible en cómo elementos de la cultura *leather* han sido absorbidos por la moda mainstream y otras formas culturales,

¹⁶ Robert Mapplethorpe (1946-1989) fue un influyente fotógrafo estadounidense conocido por sus controvertidos y estilizados retratos, así como por sus imágenes explícitas de la cultura *leather*, el BDSM, dentro de la comunidad LGBTQ+.

¹⁷ Aunque Robert Mapplethorpe logró convertir imágenes de sexo duro en obras casi publicitarias, que convivían con sus retratos de la élite social y cultural de los años 70 y 80, su obra no estuvo exenta de controversia. A pesar de la fascinación de esta élite por la asociación con el mundo sexual y peligroso de Mapplethorpe, su trabajo enfrentó problemas de censura, especialmente después de su muerte. Incluso dentro de la comunidad gay, algunos sectores "políticamente correctos" rechazaron ser vinculados con sus imágenes de sexo y cuero. De manera similar, la película *A la caza* (1979) de William Friedkin, protagonizada por Al Pacino, fue objeto de protestas y censura por parte de una parte de la comunidad gay, que criticó su representación de los "homomascuinos" adictos al SM. Irónicamente en la actualidad se considera una película de culto dentro del colectivo.

despojándolos a menudo de su contexto original y resignificándolos de maneras que pueden despolitizarlos o trivializarlos (Hebdige, 1979).

A pesar de esto, la contracultura puede influir profundamente en la cultura dominante, introduciendo nuevos valores, estéticas y formas de entender la identidad y el cuerpo. La cultura *leather* ha jugado un papel crucial en la evolución de las nociones contemporáneas de la sexualidad y la identidad, influenciando tanto el activismo LGBTQ+ como la producción artística y cultural en general (Rubin, 1984).

La Cuirización de Imaginarios como Metodología

Otro de los ejes metodológicos centrales de este proyecto es la *cuirización* de los imaginarios, que se presenta como una herramienta destinada a visibilizar y reinterpretar los mecanismos de representación *queer* contemporánea y a aprovechar su potencial político (Santamaría Blasco, 2024). Según Jaime Martínez Iglesias en *¿Qué son los imaginarios?* (2013), el imaginario social es una "producción colectiva, depositaria de la memoria que la familia y los grupos recogen de sus contactos con el cotidiano." Estos imaginarios se expresan a través de símbolos, alegorías, rituales y mitos, y pueden ya sea preservar o transformar la realidad social (Martínez Iglesias, 2013, p.5).

La "cuirización" como metodología se basa en la capacidad de la mirada *queer* para generar imaginarios que desafían las normas tradicionales de género y sexualidad. Esta perspectiva crítica cuestiona las estructuras binarias y heteronormativas, no solo como imposiciones sociales, sino también como elecciones posibles y, por lo tanto, sujetas a transformación. Así, al generar cuerpos que trascienden los límites de lo posible, los artistas que emplean esta metodología están creando nuevas formas de imaginar y experimentar el mundo, interviniendo en los modelos canónicos y proponiendo alternativas (Santamaría Blasco, 2024).

Para este proyecto, la estética *lowbrow* se convierte en un referente clave en la generación de estos imaginarios *queer*. Originada en los *comix* underground y el mundo de los fanzines

en California¹⁸, esta estética se caracteriza por su capacidad para criticar lo hegemónico desde la cultura de masas. Lo *lowbrow* incorpora elementos de lo *kitsch* y lo *camp*, dos conceptos estéticos fundamentales en su desarrollo.

Lo *kitsch* emplea materiales no genuinos, sustitutos o falsos, apropiándose de productos existentes para crear un nuevo imaginario, lo que a menudo se interpreta como una parodia de la conciencia estética dominante (Kulka, 1996). Por otro lado, lo *camp* representa una "nueva sensibilidad" que combina seriedad intrincada con diversión, inventiva y nostalgia (Sontag, 2023). Ambos ejes, *kitsch* y *camp*, aportan una riqueza visual y conceptual al *lowbrow*, creando nuevos imaginarios que sobrepasen las fronteras impuestas por la cultura dominante.

En definitiva, la "cuirización" de los imaginarios no solo es una metodología que permite la creación de nuevas formas de entender y representar lo *queer*, sino que también es un acto de resistencia política. Como señala Halberstam, estas metodologías torcidas, "trabajan para hacer visible lo que la cultura dominante desea mantener invisible" (2011, p. 10). Así, esta práctica artística no solo cuestiona e interviene los modelos canónicos, sino que también crea cuerpos y narrativas que rebasan los límites de lo posible, abriendo espacios para nuevas formas de existencia y expresión.

1.8. Límites

Como se ha planteado previamente en la introducción, este trabajo se delimita a la correspondencia entre lo *leather* y su representación en *JSC2000*, un ejercicio necesario para concretar un objetivo primario y evitar una investigación dispersa o con lagunas.

En cuanto a los límites temporales, el estudio se centra en la producción cultural y artística de finales del siglo XX y principios del siglo XXI, un periodo en el que las estéticas *queer* y los códigos visuales asociados con la subcultura *leather* han sido reelaborados y

¹⁸ Término acuñado por Robert Crumb y Robert Williams, con la que plantearon que las imágenes también tienen el poder de proponer críticas contestatarias.

reinterpretados en nuevos contextos mediáticos. Este marco temporal permite explorar cómo estas representaciones se han adaptado y evolucionado en respuesta a cambios sociales y culturales, especialmente en el ámbito de la representación visual del poder y la masculinidad.

Geográficamente, el análisis se enfoca en producciones culturales del contexto occidental, particularmente en aquellas provenientes de los Estados Unidos, debido a la influencia significativa de este país en la difusión de los códigos estéticos y simbólicos de la cultura *leather*. Este contexto geográfico es relevante para entender cómo *JSC2000*, se inserta en un marco más amplio de representaciones visuales que han marcado las dinámicas de poder y subversión en la cultura popular.

La elección de *JSC2000* en lugar de otras obras icónicas como pudiera ser por ejemplo, *Scorpio Rising* de Kenneth Anger, responde a la intención de analizar una obra que, aunque pertenece a un género distinto y no se sitúa directamente en el *underground* cinematográfico, emplea la estética *leather* de manera prominente en un contexto *mainstream*. *JSC2000* es un ejemplo único de cómo los códigos visuales del cuero y la subcultura *leather* pueden ser reapropiados y resignificados en un contexto de gran difusión, lo que ofrece una perspectiva rica y compleja para el análisis de la interacción entre estética, poder y representación en la cultura popular. *Scorpio Rising*, aunque relevante, pertenece a un contexto diferente, más explícitamente vinculado al cine experimental y *underground*, por lo que su análisis implicaría un enfoque y unos límites diferentes.

2- Conceptualización de la obra

2.1. El Fanzine como método de expresión

El fanzine es el medio de expresión más urgente, auténtico y poderoso del que nos ha dotado la subcultura. Mientras que el gran público ignoraba su existencia, en las partes más

subterráneas de la sociedad los fanzines fueron tomados como instrumento para la lucha y la expansión de ideas y consignas por aquellos que se posicionaban en los márgenes.

Andrea Galaxina, (2013)

A nivel etimológico, el término fanzine tiene su origen en la suma de las palabras inglesas fan y zine, esta palabra anglosajona se usa a nivel global para hablar de las publicaciones autoeditadas. Un *fan* es una persona fanática de algo, también se puede traducir como aficionado que realiza ciertas actividades por placer, sin ser profesional ni pretenderlo; *zine* es la palabra en inglés que se refiere a una publicación autoeditada. Cuando Stephen Duncombe (profesor y teórico que ha escrito numerosos libros sobre las intersecciones que atraviesan la cultura, la política y el activismo) explica qué entiende él por un fanzine en *Notes from Underground: Zines and the Politics of Alternative Culture* (1997), los presenta como “revistas no comerciales y no profesionales de pequeña circulación que son producidas, publicadas y distribuidas por sus creadores”. Andrea Galaxina, otra especialista en este tema, plantea en su libro *¡Puedo decir lo que quiera! ¡Puedo hacer lo que quiera!* que “el fanzine clásico sería aquella publicación fotocopiada, doblada y grapada, pero a partir de ahí, las posibilidades son infinitas” (2017, p.10).

A un nivel más encarnado, el fanzine es un recurso muy interesante por su versatilidad, dado que no solo puede servir como un pasatiempo o forma de disfrute, sino que también facilita que se establezcan lazos de amistad (Galaxina, 2017) con personas que compartan intereses similares que están fuera del circuito de lo convencional. Esto lo convierte en una herramienta que permite explorar nuevas perspectivas y construir nuevas relaciones fuera de la norma establecida. Hilando lo que comenta Galaxina sobre las posibilidades de conocer a gente nueva a través de intereses poco comunes un ejemplo perfecto de esta búsqueda de comunidad se da en la película *Tom of Finland* (Karukoski, 2017), -que a su vez es uno de los ejes principales de este trabajo-, donde observamos como Touko Laaksonen (protagonista del film, más conocido por el nombre artístico de Tom of Finland),

para saber si su interlocutor también estaba interesado en practicar sexo con otros hombres, primero le mostraba una pequeña ilustración homoerótica hecha por él, como una suerte de *hanky code avant la lettre*. Este ejemplo refuerza lo ya comentado previamente, como en la necesidad de encontrar gente afín con la que compartir y comunicar, se reafirma la causa de responder a la ausencia y la urgencia de crear espacios desde los que poder hablar (Butler, 2009, Spivak, 2009, Warner, 2008), creando tu propia cultura. (Jeleton, 2016, p.33)

El fanzine también puede ser entendido como una herramienta que surge de las políticas de la autogestión, vinculadas a la filosofía *DIY* (*Do It Yourself*, hazlo tú mismo en castellano). Sin ir más lejos, el colectivo HUL lo describe como “un conjunto de prácticas y valores que conforman a la vez una filosofía y una llamada a la acción.” (2020, p.3)

En este sentido, y al hilo de la propuesta de este proyecto, cabe destacar el trabajo de investigación de Gelen Jeleton, que explica en su tesis doctoral *Una Archiva del DIY (Do It Yourself): autoedición y autogestión en una fanzinoteca feminista-queer* (2016) cómo los fanzines democratizan no solo el acceso a la información, sino que también rompen con lo académico ya que permiten que sus autores generen su contenido sin tener que ceñirse a ningún tipo de estándar:

El DIY invita a la acción, a hacer con la seguridad de que nadie te diga que está mal hecho.
[...] Lo que pretende transmitir es que no es dominio de [unas pocas], no es un lujo (Lorde, 2002, p.3), el mensaje es: “tú puedes hacerlo”.
(Jeleton, 2016, p.46)

La filosofía *DIY* se establece no solo por una cuestión de falta de medios, sino como una respuesta a una necesidad de alternativas, convirtiéndose en una forma de conservar vidas,

experiencias e identidades que no tienen espacios en casi ningún otro lado (Moreno, 2021, p.18).

2.1.1 Cultura leather en el fanzine, una breve introducción

Si bien este apartado no pretende ser un recorrido completo de la historia de la autoedición enfocada a la cultura *leather*, sí hay una serie de contextos, nombres y momentos que son relevantes para construir esta memoria, ya que aportan una riqueza contextual a la hora de entender y recordar nuestros antecedentes y/o referentes; aunque como “la propia naturaleza huidiza del fanzine, es un relato [...] sin principios ni finales fijos” (Galaxina, 2017, p.57).



Fig. 12 y 13: Las portadas de los números 3 (*Fetish*) y 4 (*Devotion*) de *FIST*, ambos publicados en 2019.

FIST. Creado por la ya previamente introducida Daemonum X, tras darse cuenta de que mucha gente *queer* ansiaba representación y pedagogía relacionada con la intersección entre las bolleras y el sadomasoquismo. *FIST* es un fanzine antológico fundado en 2017 con el que documentar otros estilos de vida *queer* que con tanta frecuencia son censurados en las redes sociales e Internet en general. (Daemonum X, s.f.).

FIST es un fanzine por y para *leatherdykes*. *FIST* fue concebido con la intención de recoger y amplificar las voces de bolleras SM que existen en una comunidad que aunque es grande, a menudo está físicamente fragmentada. Esto también es un guiño a nuestros antepasados,

aunque entendemos que en la actualidad le estamos hablando a una comunidad muy distinta. La subcultura *leatherdyke* fue documentada e inmortalizada a principios de los 90 a través de fanzines y documentales, quedando casi congelados en ese momento concreto. Nuestro objetivo es coger ese relevo para archivar un nuevo momento en el tiempo, compartiendo nuevas perspectivas a través del arte y la escritura para encapsular que supone ser *leatherdyke* en 2017.¹⁹

(Daemonum X, 2017, p.1),

Una de las principales fuentes de inspiración para la creación de *FIST* fue *Brat Attack*, un fanzine SM para lesbianas "sumamente irreverente y poco profesional" publicada en San Francisco entre 1991 y 1994. Aunque solo se publicaron cinco números, *Brat Attack* incluía arte erótico, anuncios clasificados, *cómix*, guías y recursos sadomasoquistas, y cartas al editor. Este fanzine ofreció un espacio para que las *leatherdykes* más jóvenes, interesadas en la escena punk, se encontraran y crearan un espacio sexual más radical, alejado de la escena *leather* convencional. Hoy en día, sus artículos se pueden encontrar en una cápsula del tiempo online de mediados de los años 90.



Fig. 14 y 15: Las portadas de los números 4 y 5 de *Bratt Attack*. Publicados respectivamente en 1993 y 94.

¹⁹ Durante la investigación, se han consultado principalmente textos en inglés que no han sido traducidos al español para obtener la información necesaria. Debido al volumen significativo de citas originales en inglés, hemos decidido trasladarlas a un anexo al final del documento en lugar de colocarlas a pie de página. Esta decisión se ha tomado con el fin de facilitar una lectura más fluida.

Napkin. Durante gran parte de 2019, Carta Monir fue dando tarjetas a sus parejas sexuales para que las completaran después de acostarse con ella, y que así dieran su opinión sobre cómo había ido el encuentro.

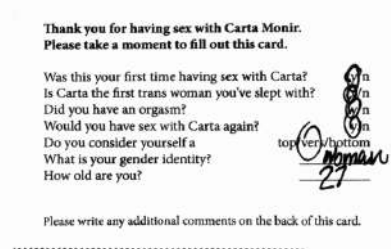
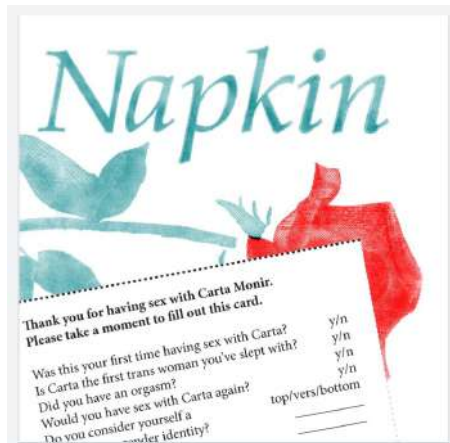


Fig. 16: Portada de *Napkin*. (2019) Fig. 17: Pág. 31 de *Napkin*

En las tarjetas hay preguntas tales como si era la primera vez que tenían relaciones sexuales con ella, si Carta era la primera mujer trans con la que se acostaban, cuál era el género de la persona rellenando al tarjeta, la edad y si habían tenido un orgasmo (entre otras cuestiones). Este fanzine recopila más de dos docenas de dichas tarjetas, así como fotografías explícitas de la propia Carta, historias cortas sobre sus aventuras sexuales y cómo su transición de género le ayudó a conectar y sanar muchos traumas previos alrededor de su vida sexual.

I started the comment card project because I feel like it's important for me to be able to write about the sex I'm having without it feeling completely one-sided. I would feel uncomfortable writing about something so personal without giving at least a small voice to the people who are putting their trust in me. I don't have a strict methodology. This isn't a scientific survey by any standard. I give a card to people I have sex with and ask them to fill it out. Each person gets a card only once; it feels easier that way. They know that the cards will eventually appear in a zine. Everyone seems very entertained by the idea, honestly. Finally, for the first time in my life, nobody seems surprised that I'm a weird slut artist. On that note, enjoy some "graphic design":

yeah,
I'm horny all the time



Fig. 18 y 19: págs. 8 y 9 de *Napkin*.

Aunque los escritos tratan temas actuales, la estética de este fanzine desprende un sentimiento de nostalgia que remite al diseño gráfico de los 70-80 gracias el uso de notas escaneadas, fotos polaroid y las propias gamas de colores y acabados que ofrece la risografía²⁰. Esta combinación de factores hace que parezca que tienes entre manos un fanzine realmente antiguo y un poco *lowbrow*, con un contenido realmente íntimo. Aunque también habla de temas muy complejos como el abuso sexual, el incesto o la transfobia, con esta publicación Carta Monir consigue que quien lo lea se quede con la sensación de que una amiga ha estado compartiendo historias sobre su vida sexual y cómo se siente al respecto.

Still Life. *Still Life Mag* es un fanzine fundado por Hamish MacPherson que se publicó de 2018 a 2020. Estas publicaciones se centran en explorar mediante entrevistas temas como los cuidados, el kink, la pasividad y el poder, todo ello en el contexto de las relaciones humanas y cómo se configuran dinámicas SM. A través de entrevistas y artículos, *Still Life* analiza cómo las personas interactúan físicamente y cómo esas interacciones pueden relacionarse con entendimientos filosóficos y políticos sobre los cuerpos y el cuidado.

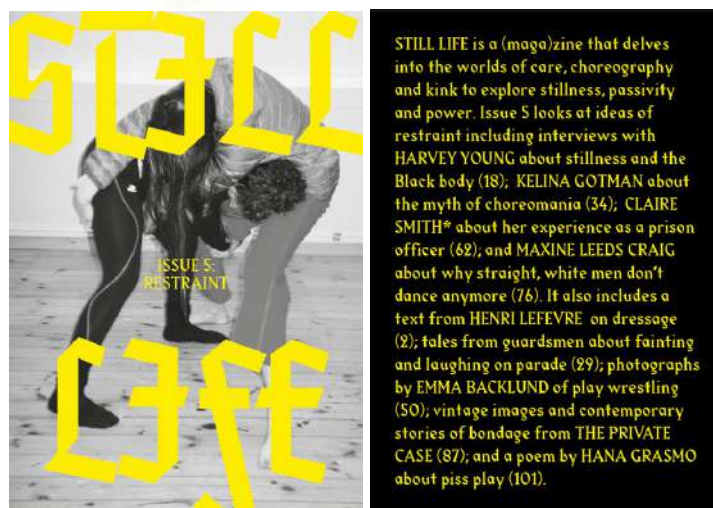


Fig. 20: Portada y Contraportada de *STILL LIFE* #5 (2020)

²⁰ La risografía es una técnica de impresión de origen japonés con la que se obtienen impresiones con aspecto de serigrafía, pero cuyo resultado parece manual ya que ninguna impresión será igual que la anterior porque los colores se tiran por separado usando rodillos stencil para reproducir la imagen original. Las máquinas risográficas se consideran un híbrido entre las fotocopiadoras y la serigrafía.

También se caracteriza por buscar nuevas formas de abordar la representación de cuerpos y relaciones desde perspectivas poco convencionales, especialmente dentro de la comunidad LGBTQ+. La estética del fanzine, íntima y experimental, aborda temas complejos con una mirada fresca y crítica.

En la creación del fanzine, el proceso se convierte en una experiencia corporal y compartida, arraigada en la cultura popular y en la inmediatez del momento. La producción de un fanzine no solo documenta, sino que también encarna y vive la experiencia del contenido que presenta. Este enfoque resuena con la concepción del archivo propuesta por Farge (1991), quien afirma que “el archivo actúa como un despojamiento; plegados en algunas líneas aparecen, no solamente lo inaccesible, sino lo vivo” (pp. 11-12). Así, el fanzine se convierte en un medio para capturar lo efímero y lo tangible de la cultura *leather* y lo *queer*.

Es crucial reconocer que, aunque los fanzines, por su propia naturaleza, tienen un carácter efímero, aquellos que abordan temas sexuales no normativos enfrentan una desaparición aún más acelerada. La censura y la búsqueda constante de respetabilidad han contribuido a que estos materiales sean aún más vulnerables a la pérdida. Por ello, quiero expresar mi agradecimiento a todas aquellas personas²¹ que trabajan en la preservación de estos contenidos transgresores mediante la creación de archivos y cápsulas del tiempo en línea. Estos esfuerzos, juegan un papel esencial en mantener viva la memoria y el contenido de estas publicaciones, asegurando que el legado de la cultura *leather*/SM y sus representaciones continúen siendo accesible para futuras generaciones.

²¹ Aunque no es posible enumerar a todos los colaboradores en detalle por razones de espacio en esta memoria, algunas de las principales páginas que he consultado para encontrar fanzines y material sobre clubs SM/*leather* e historia LGTBI americana incluyen [Houston LGBTQ History](#), coordinada por JD Doyle, [Leather Culture](#), coordinada por Dusk Peterson, y los esfuerzos de digitalización y publicación de catálogos históricos como *Mr. S Leather Co. and Fetters* en Archive.org. Agradezco a todas las personas involucradas en la preservación y accesibilidad de estos valiosos recursos.

2.2. Contextualizando *Jesucristo Superstar*:



Fig. 21: Cronograma que abarca las fechas clave que se van a explicar a continuación y que interseccionan la Contracultura con la creación de *Jesucristo Superstar*.

2.2.1 Situando la Contracultura, una breve puesta en escena.

En el periodo posterior a la Segunda Guerra Mundial, Estados Unidos experimentó una intensa efervescencia en todos los ámbitos, impulsada por los nuevos movimientos socioculturales y los cambios políticos en curso. En el contexto de la posguerra la sociedad estadounidense vivió un período de gran prosperidad económica y crecimiento industrial, lo que también se tradujo en un conformismo social y énfasis en los valores tradicionales; como el consumismo, la familia nuclear y el patriotismo. Sin embargo, como explica Roszak en *El nacimiento de una contracultura*, la generación siguiente, nacida en un período político-social relativamente tranquilo mostraron estar en desacuerdo con el sistema establecido porque lo consideraban superficial y opresivo:

Dónde puede encontrarse, además de entre esa juventud disidente y entre sus herederos de las próximas generaciones, un profundo sentimiento de renovación y un descontento radical

susceptibles de transformar esta desorientada civilización nuestra en algo que un ser humano pueda identificar con su hogar. Esos jóvenes son la matriz en donde se está formando una alternativa futura que todavía es excesivamente frágil. (Roszak, 1984, p.11).

En los años sesenta, el periodo en el que muchos jóvenes creadores del momento decidieron romper con los esquemas culturales establecidos es conocido como Contracultura, que será una de las etapas artísticas y culturales más prolíficas de la historia creativa estadounidense. Mark Oppenheimer lo presenta como un fenómeno complejo y difícil de encapsular en un único movimiento cultural: “Los 60 fueron un fenómeno complejo, difícil de reducir a una tendencia política o social [...] Algo sucedió sin importar la fecha exacta. Algo relacionado con la conducta, la indumentaria, la música y la sexualidad.”² (Oppenheimer, 2003, p.4).

Los principales focos de esta revolución cultural fueron Francia, Reino Unido y Estados Unidos, siendo este último el más influyente frente a los países europeos. Esto generó un movimiento de protesta contra el *american way of life* (Higueras, 2020, p.78), que insistía en la incesante actividad por parte del individuo sugiriendo que nunca se debe descansar, sino esforzarse constantemente por progresar. (Herberg, 1960, p.79).

Los años sesenta se caracterizaron por un fuerte activismo a favor de los derechos civiles, la libertad de expresión, la igualdad de género y racial, y el inicio de los movimientos LGBT+. En 1969 (coincidiendo con el nacimiento del Movimiento de la Liberación de la Mujer), con la revuelta de Stonewall surgió el Movimiento Gay, considerado un hito en la resistencia a la opresión y el nacimiento del movimiento político de la comunidad gay y lésbica. (Duberman, 2018, XVII). La Contracultura de los años sesenta se puede dividir en tres fases (Ruiz Aja, 2018, p.69-70):

Primera fase (1960-1964): Marcada por protestas pacíficas contra la pobreza, el racismo y la guerra de Vietnam, lideradas por la Nueva Izquierda y el activismo estudiantil.

Segunda fase (1964-1968): Caracterizada por el movimiento hippie, que promovía la liberación individual, la no-violencia y la búsqueda de nuevas experiencias.

Tercera fase (1968 en adelante): Más radical, con el desarrollo de la estrategia yippie y el movimiento comunal, donde la cultura se subordinó a la política.

La contracultura no tiene un final claro, extendiéndose su influencia más allá de los años sesenta. Reflejada en producciones como *Hair*, la contracultura representaba una transición generacional y un cambio sociocultural significativo, con la Generación *Beat* y el movimiento hippie como sus principales exponentes. (Higuera 2019, p.18 citando a Turner, 1969, p.112)

2.2.2 Evolución del cine musical en la era de la Contracultura: De la decadencia a la Revolución Cultural.

Durante las décadas de la Contracultura, la industria del cine musical, que había florecido en los años treinta, entró en declive. Con el colapso del sistema de estudios a principios de los setenta los musicales que se habían rodado hasta la fecha, de corte más clásico, perdieron su popularidad y contribuyeron a la crisis financiera de Hollywood entre 1969 y 1971 (Cook, 2002, p.209). Los estudios intentaron replicar el éxito de grandes musicales como *Sonrisas y lágrimas* (Robert Wise, 1965) pero fracasaron, acumulando grandes pérdidas.

A pesar de las tensiones políticas y conflictos bélicos como la Guerra de Vietnam, Hollywood intentó atraer a los jóvenes con nuevos géneros musicales, aunque muchos de estos carecían de buenos guiones y reflejaban las inquietudes juveniles solo superficialmente. La situación social demandaba una mayor dosis de realidad, lo que llevó a la adaptación de grandes musicales de Broadway al cine como medio de escape, sin

embargo, estos esfuerzos inicialmente no lograron captar la verdadera esencia de las preocupaciones juveniles. El verdadero cambio ocurrió con la llegada de *Hair* en 1967, un musical que reflejaba plenamente la revolución cultural y juvenil de la década. La industria cinematográfica, tras años de ignorar la cultura juvenil, comenzó a incorporar elementos de rock progresivo y a tratar temas más subversivos y críticos, como el comunismo, las drogas y los efectos de la guerra (Wollman, 2009, p.12). La introducción del rock en el teatro musical, ejemplificada por *Hair*, sentó las bases para una nueva ola de musicales que cuestionaban las creencias religiosas y sociales establecidas. *Jesucristo Superstar* (1973, Norman Jewison), basado en la obra de Andrew Lloyd Webber, fue la primera película en reflejar tanto la actitud del movimiento hippie como la importancia de las creencias religiosas para los jóvenes contraculturales. A través de estas producciones²², el cine musical se adaptó a los tiempos, integrando la música rock y explorando las inquietudes y aspiraciones de la juventud de la época. (Maca, 1997, p.13).

2.2.3 *Jesucristo Superstar*, 1973

Como ya hemos explicado previamente, *Jesucristo Superstar* es una ópera rock compuesta por Andrew Lloyd Webber y Tim Rice que fue estrenada por primera vez en Broadway en 1971 (Swain, 2002, pp 316-317). “Recordando a las últimas superproducciones bíblicas que se llevaron a cabo (...) en los cincuenta, (...) perpetúa el modelo de narración clásica que encontramos en filmes protagonizados por otros personajes bíblicos, como podría ser el caso de Moisés en *Los Diez Mandamientos*.²³” (Higueras, 2020, p.99) El espectáculo es una adaptación libre de los Evangelios, y su argumento se centra en los últimos siete días de vida de Jesús de Nazaret, empezando por

²² A pesar de que *Jesucristo Superstar* (1973) marcó un hito en el cine musical al reflejar el espíritu del movimiento hippie y las creencias religiosas de la juventud contracultural, otros musicales importantes como *Tommy* (1975) y *The Rocky Horror Picture Show* (1975) también jugaron un papel crucial en la evolución del género. Estas películas, al igual que *Hair* (1979), integraron la música rock y exploraron temas subversivos, celebrando la psicodelia y la contracultura, aunque a menudo presentaban un mensaje moralista que castigaba a los personajes revolucionarios. La inclusión de estos filmes en el análisis ofrecería una visión más completa del contexto cultural de la época, pero debido a limitaciones de espacio, no se ha profundizado en ellos en esta memoria.

²³ 1956, Cecil B. DeMille

su llegada a Jerusalén y finalizando con su crucifixión y muerte. Esta historia no incluye la resurrección de forma intencionada para evitar referencias a la supuesta divinidad del protagonista. Uno de los motivos por los que esta obra se volvió tan popular es porque aunque está basada en la Pasión de Cristo, el desarrollo de la trama está presentada de forma atemporal y contemporánea, tanto en su escenografía como con el argot usado en las letras, que muchas veces alude a la vida moderna. (Flinn, 2009, p.2)

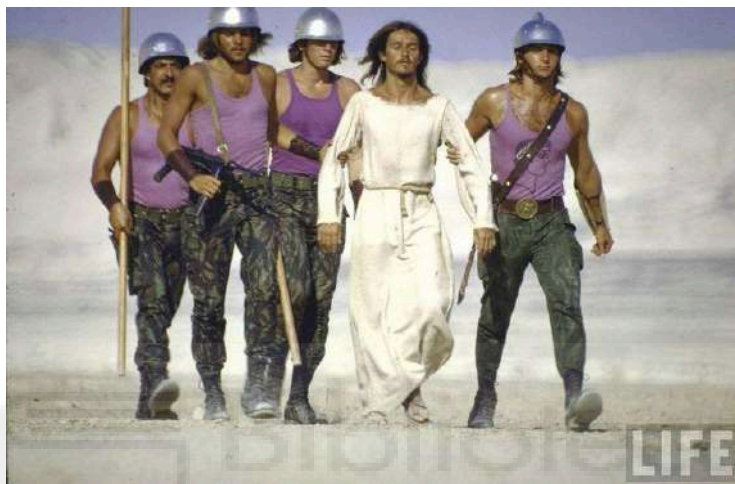


Fig. 22: Escena de *Jesucristo Superstar* (1973)

Los personajes son humanizados, alejándose de la narración divina: Judas traiciona a Jesús intentando protegerlo, pero cuando ve lo que ha provocado no lo soporta y finalmente se suicida. Pedro niega a Jesús por miedo, y Simón ve la lucha como respuesta a la opresión. Jesús se muestra ambicioso y abrumado por su fama, viendo su misión como un castigo que lo lleva a preguntarse "¿por qué yo?" hasta su muerte. También es visto como una figura poderosa por el sanedrín, lo que lo lleva a ser condenado a morir en la cruz. Esta interpretación lo asemeja a los jóvenes estadounidenses enviados a morir en Vietnam, pues muchos de ellos, como Jesús, no regresarían de su experiencia. Jesús muere en el desierto, donde quedará olvidado, la juventud estadounidense volverá para convertirse en parias sociales (Higueras, 2020, p.101). Una vez Cristo ha sido crucificado, los jóvenes, tras vivir esta experiencia de carácter religioso, regresan al autobús que los dejó en el desierto vestidos de nuevo con ropa acorde a su época. Como si no hubiera ocurrido nada regresan,

dejando atrás la historia narrada (Higueras, 2020, p.107), todos, excepto Carl Anderson (el actor que interpreta a Judas), que antes de subir al bus se queda mirando pensativamente la cruz -ya vacía- de Jesús, situada ante la puesta de sol. Como si de alguna forma aún fuese Judas, preguntándose si hizo lo correcto. Como si aún estuviera esperando a alguien que nunca va a venir. (Muncy, 2020)



Fig. 23: Carl Anderson (Judas). En la escena final de *Jesucristo Superstar* (1973)

2.2.4 JSC2000

JSC2000 es la segunda adaptación cinematográfica del musical, filmada en 1999 y estrenada en el año 2000. Esta versión se asemeja más a la versión teatral original de Londres. Según Andrew Lloyd Webber (2015) en el documental sobre la realización, esta adaptación es la interpretación más cercana a lo que había imaginado originalmente para la versión cinematográfica del musical. Webber quiso darle un nuevo enfoque al musical, apostando por un escenario que remitiera a una discoteca y un vestuario renovado, ya que quería atraer a un nuevo público más joven al musical, incorporando elementos novedosos en el contexto de esa época (Gotfryd, 2022). Esto lleva a que la versión filmada en el año 2000 actualice las metáforas visuales, ambientando la historia en una versión distópica moderna. La escenografía evoca a la de un club nocturno industrial, los guardias visten trajes estilo nazi que recuerdan al vestuario cenobita de *Hellraiser* (1987), mientras que los

apóstoles y otros seguidores de Jesús llevan ropa urbana asociada a la cultura circuitera gay.²⁴



Fig.24 y 25: Glenn Carter interpretando a Jesucristo con los Apóstoles, Jerome Pradon interpretando a Judas Iscariote.

Una de las diferencias principales de esta versión es que Jesús es representado con más carácter y de manera más confrontacional con sus discípulos. Probablemente, Jesús había presenciado crucifixiones antes; la suya no fue la primera ni la última. Sabía lo que le esperaba, tanto por el conocimiento divino de su futuro como por la experiencia humana de lo que les sucedió a otros en su situación. Esta actitud se intensifica en la canción que abre el musical, *Heaven on Their Minds*, donde Jesús evita el contacto visual con Judas cuando este le advierte que están atrayendo la atención equivocada, como si ya supiera desde hace tiempo sobre su propia muerte, consciente de que se aproxima. También se muestra en *The Last Supper*, donde, aunque aterrorizado, arremete contra Judas, empujándolo a traicionarlo. Observa a Judas marcharse furioso con una mirada de disculpa y culpabilidad, como si ya hubiera construido mentalmente la coreografía de su propio suplicio. En este sentido, Jesús parece ejercer un control sutil sobre su destino, entregando su voluntad pero guiando las acciones de aquellos que lo dominan, como el masoquista que entrega su voluntad pero es quien dirige al que asume el papel de dominador (Santamaría, 2001, p.185).

Esta escena evoca la obra teatral *El martirio de San Sebastián* (1911) de Gabriele

²⁴ Los gays circuiteros (*circuit gays*) constituyen un “tipo social” (y un estereotipo también). Son aquellos gays que frecuentan las fiestas “estilo Circuit”, asociadas con un tipo particular de música (sobre todo del género llamado “tribal”), ciertas drogas (entre ellas el GHB, el MDMA y la ketamina) y una estética muy definida: un cuerpo musculoso y convencionalmente masculino. (N. del T. López Seoane, en Wark, 2023, p. 19)

d'Annunzio, donde cuando algunos verdugos declaran su amor al mártir, este les pide que, en prueba de ese amor, sea asaeteado (Buxán Bran, 2001, p.207).



Fig. 26: Fragmento de *The Last Supper* en el que Jesús, instintivamente, parece a punto de acariciar a un Judas que le suplica no ser obligado a traicionarlo. Sin embargo, con gran agonía, debe contenerse.

En esta versión, Judas es interpretado de forma distinta. A diferencia del resto de los apóstoles, destaca por ser el mayor y por estar alejado de los arquetipos de belleza de la cultura circuitera mencionados previamente. Es un hombre de mediana edad, calvo, de compleción media y, lo más importante, el único vestido con vaqueros ajustados oscuros, botas y una cazadora de cuero negra con un cinturón a juego que evoca la icónica imagen de Marlon Brando en *The Wild One* (Benedek, 1953).

En cuanto a su carácter, se muestra extremadamente hastiado de los conflictos interminables con Jesús, María y los otros apóstoles. Está enfadado, desesperado y no sabe qué más hacer para que Jesús le escuche. En general, esta interpretación del personaje es mucho más directa y físicamente confrontacional. Judas utiliza su cuerpo como medio para expresar su angustia psicológica, lo cual se refleja al final de la película, donde su camisa rasgada simboliza el ritual de duelo judío²⁵. Por otro lado, cuando asume el rol de *brat*²⁶, actúa de manera provocadora, como cuando hace tropezar y empuja

²⁵ También es un ritual de humillación. En la Biblia, Poncio Pilato rasga las vestiduras de Jesús después de condenarlo.

²⁶ En el contexto de la cultura BDSM, alguien *brat* es un tipo de sumiso que exhibe comportamientos desafiantes, juguetones y a menudo provocadores hacia su dominante. Los *brats* disfrutan poniendo a prueba los límites y la paciencia de su dominante. Su actitud puede incluir actos de desobediencia, sarcasmo y travesuras, con el objetivo de recibir atención y corrección.

deliberadamente a María por unas escaleras durante *Strange Thing, Mystifying*, mostrando una sonrisa de satisfacción cuando Jesús le reprende. Este comportamiento actúa como un espejo que revela los deseos y las ansiedades que despierta en el espectador (Santamaría, 2001, p.186).

En *JSC2000*, también observamos una inversión de la dinámica de la mirada tradicionalmente descrita por Laura Mulvey, donde el hombre es el sujeto activo y la mujer el objeto pasivo, ya que, en esta versión los espectadores somos partícipes de las pulsiones “voyeurísticas” de Caifás y los fariseos, que desde la tranquilidad de su mazmorra sadiana (Santamaría, 2001, p.184) observan en directo las grabaciones de las cámaras de seguridad. Dichas cámaras funcionan como una tecnología de sujeción, monitorizando y regulando los voluptuosos cuerpos masculinos de Jesucristo y los apóstoles, convirtiéndolos en objetos de deseo y control (Martínez Oliva, 2001, p.273). Este acto de observación no sólo perpetúa el fetichismo descrito por Mulvey, sino que también introduce una dimensión foucaultiana de vigilancia y control. Esto resulta en una complejidad mayor donde la mirada es una herramienta tanto de deseo como de control, revelando las múltiples capas de poder y sujeción en la representación visual.



Fig. 27: Caifás y los fariseos observando a Jesucristo a través de cámaras

Si Judas fue realmente condenado o no para siempre también está sujeto a interpretación y depende de la producción. En la versión de 1973, Judas regresa como un ángel, vestido de completamente de blanco y con flecos en forma de alas en las mangas de la camisa, dando a entender que fue al cielo; mientras que en esta versión el vestuario de Judas y sus coristas (que le acompañan vestidas de *dominatrix*) es de cuero rojo, sugiriendo que fue al infierno, aunque no queda claro si Judas ha regresado como un demonio después de

suicidarse, o si Jesús (tras haber sido brutalmente azotado en la canción anterior) está sufriendo alucinaciones debido a la pérdida de sangre.

2.3. Una introducción al exceso de la cultura *leather*.



Fig. 28: Cronograma con las fechas que se van a tratar en este apartado para explicar el surgimiento de la cultura *leather*.

Al igual que hemos observado con el surgimiento de *Jesucristo Superstar*, la cultura *leather* también tiene sus raíces en las transformaciones socioculturales post-Segunda Guerra Mundial. Ambas manifestaciones culturales, aunque distintas en su forma, surgen de un contexto similar de cambio y búsqueda de identidad tras la Segunda Guerra Mundial. Mientras que *Jesucristo Superstar* utilizó el teatro y la música para cuestionar y reinterpretar figuras religiosas desde una perspectiva humanista y contracultural, el movimiento *leather* exploró nuevas formas de identidad en una época en que la homosexualidad era fuertemente reprimida y criminalizada mediante la erotización del poder que proporcionaba el uso del cuero, uniformes y otros símbolos asociados a la autoridad y/o rebeldía.

Jack Fritscher explica en la introducción que escribe para el libro *The Leatherman's Handbook II* (Townsend, 1989), que el lenguaje de la cultura *leather* surge durante la Segunda Guerra Mundial: Obligados a alistarse al ejército, muchos hombres se dan cuenta de su atracción hacia otros compañeros. Estas relaciones se desarrollan de una forma muy orgánica, ya que al estar alejados del estereotipo afeminado que se tenía entonces de la homosexualidad, pueden dar rienda suelta a sus deseos ocultos bajo el pretexto de la camaradería musculosa, uniformada y con marcadas jerarquías. Muchos hombres que regresaron de la guerra buscaron formas de camaradería y comunidad que reflejaran las experiencias de unidad y disciplina vividas en el servicio militar; algunos eran veteranos emocionalmente heridos, otros sintieron el profundo rechazo de una sociedad homofóbica (Thompson, 1992, XV) al salir de la burbuja que habían construido en las trincheras. Así, los clubs moteros y la cultura *biker*, que floreció en los años 50, y el surgimiento de bares y clubes gays en las grandes ciudades, proporcionaron un espacio donde los hombres podían explorar sus deseos sexuales sin ser leídos como “maricas”.

Como explica José Manuel Martínez-Pulet en *La construcción de una subjetividad perversa: el SM como metáfora política y sexual (Teoría Queer, 2005, p.218)*:

El colectivo *leather/SM* gay se presentó a sí mismo desde el principio como una enérgica reacción al estereotipo del homosexual como afeminado. De hecho, constituyó la creación de una contra identidad gay basada en la reapropiación de la masculinidad heterosexual (...) (vello, barba, bigote, sudor) y en la teatralización hiperbólica de los actos performativos del varón heterosexual (ausencia de pulma, corpulencia física...). (...) La cazadora de cuero, que se iba incorporando paulatinamente a esta subcultura como distintivo estético, era, por un lado, una prenda que en los años 40 y 50 identificaba en California al que vivía en los márgenes de la sociedad, pero, por otro, poseía también una alta densidad sexual. (...) Para los *leather* men de esas primeras generaciones, el cuero, que cargaba sexualmente los signos de la masculinidad convencional, se fue convirtiendo en una “segunda piel”, una especie de “expresión del alma”, de ese “lado oscuro” que celebraban en sus orgías y que decían haber rescatado a siglos de dominio patriarcal.

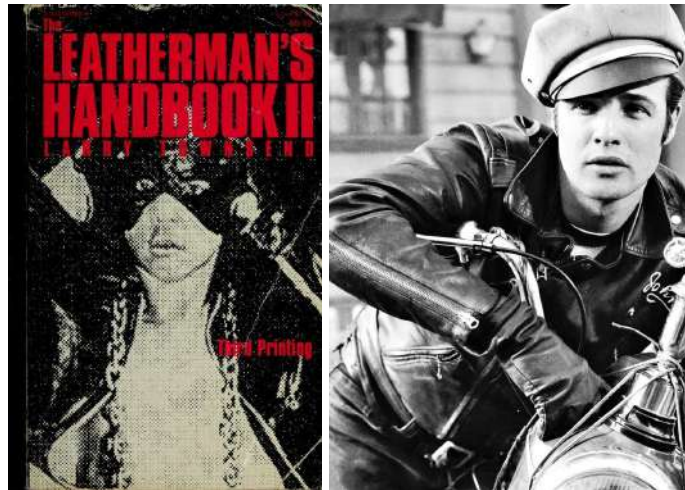


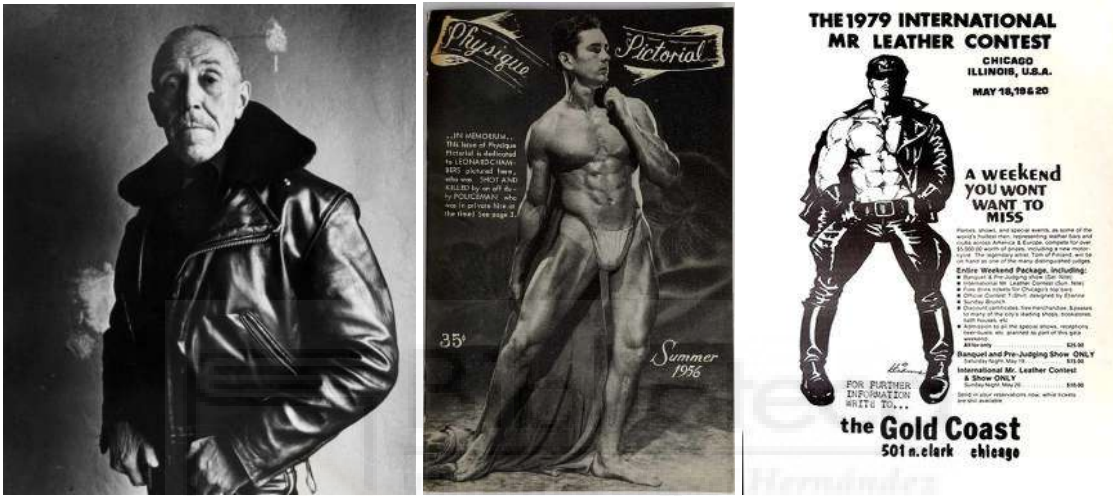
Fig. 29 y 30: *The Leatherman's Handbook II* (Townsend, 1989) y Marlon Brando en *The Wild One* (1953)

La cultura *biker* está intrínsecamente vinculada a la imagen de Marlon Brando en *The Wild One* (Benedek, 1953), y es que el cuero negro a parte de acabar convirtiéndose dentro de la cultura popular en un elemento que se asocia a la masculinidad dominante y viril, también comparte “el cliché icono-cinematográfico del chico o del hombre que viste de cuero negro como reflejo de una personalidad ética y moralmente turbia, o sexualmente ambigua, cuando no caracteriza simplemente al villano sin escrúpulos.” (Santamaría Blasco, 2010, p.380) Aun así, aunque el personaje de Marlon Brando pueda ser considerado el primer motero rebelde que irrumpió en la psique estadounidense, fue el colectivo *leather* gay de la época quien realmente generó el arquetipo del forajido sexual (Thompson, 1992, XV).

La potente iconografía que manejaba la cultura *leather* influyó en la creación de ese arquetipo debido a una combinación de factores culturales, sociales y estéticos. Uno de ellos viene de la mano de Touko Laaksonen más conocido como Tom of Finland, artista finlandés cuya obra tuvo un gran impacto en la comunidad *leather*. En 1956 envía una selección de sus dibujos a la revista culturista y homoerótica *Physique Pictorial*, que las publica en la primavera del año siguiente bajo el seudónimo de Tom, por el parecido con su nombre de pila Touko. Ese mismo año Bob Mizer lo acuñó como Tom of Finland²⁷ (Arell & Mustola, 2006, p.31) pasando a ser el nombre que usaría durante el resto de su carrera

²⁷ Esto siguió las convenciones de nomenclatura de la revista. Otros seudónimos de la época fueron *Bruce of Los Angeles* y *Spartan of Hollywood*, por ejemplo. (Arell & Mustola, 2006, 31)

artística. Sus dibujos, de un estilo visual muy marcado y protagonizados por hombres musculosos (a menudo rozando casi lo paródico) frecuentemente vestidos con cuero y uniformes; representaban la erotización del cuerpo. Sus representaciones hipersexuales ayudaron a consolidar la identidad visual de la comunidad *leather*, ofreciendo un marco dentro del cual muchas personas podían reconocerse y conectar con esa imaginaria, ya que las imágenes de hombres en cuero y motocicletas ofrecían nuevas formas de expresión y visibilidad para el colectivo gay. (Conti, 2022)



Figs. 31, 32 y 33: Touko Valio Laaksonen aka Tom of Finland, un ejemplar de *Physique Pictorial* de 1956 y el primer concurso que se celebró de *Mr. Leather* en 1979.

Por otro lado, la estética y los temas que trataba en sus ilustraciones inspiraron la creación de eventos como los concursos de *Mr. Leather*²⁸ (Fritscher, 1979) que ayudaron a popularizar y consolidar esta subcultura en el imaginario popular.

Otra figura clave en la consolidación de este arquetipo es Kenneth Anger con su película *Scorpio Rising* (1963), en la que recoge las formas de vida de las pandillas moteras desde una mirada homoerótica, transgrediendo ese mundo motero. Aquí Anger ofrece una figura hipermasculinizada y grupal en contraste con el concepto medicalizado y tremendamente homofóbico que se tenía entonces del hombre homosexual como alguien solitario, débil y triste. Todo el rato se presentan identidades ensambladas y construidas que se montan y se

²⁸ El concurso *Mr. Leather* es un evento de la comunidad *leather*. El primer concurso de *International Mr. Leather (IML)* fue celebrado el 20 de mayo del 79 en Chicago y quedó documentado gracias al artículo que escribió Jack Fritscher para la revista *Drummer*, disponible en: <https://www.jackfritscher.com/Drummer/Issues/031/IML%201979.html>

toman de la cultura de masas²⁹ (Martínez Oliva, s.f), e igual que ensamblan sus identidades; Anger empieza la película con sus protagonistas ensamblando las piezas de sus motos y sus indumentarias, construyendo así esa máquina homoerótica que sería el motero (Martínez Oliva, s.f). La erotización del motero ya se había producido en los años 50 con revistas como la ya mencionada *Physique Pictorial*, y la popularización de este nuevo imaginario va desplazando el culto a la Grecia clásica, a las esculturas griegas, romanas etc; hacia figuras hiper masculinizadas como las que se ven en *Scorpio Rising*. Esa hombría que nos muestra Anger es totalmente *camp*, artificiosa y excesiva; está llena de aditamentos y de carcasas que forman esa masculinidad artificial (Martínez Oliva, s.f). Estos aditamentos que aparecen en esta película son asimilados luego por el fenómeno *gay clone*, ya que en los años 70 un sector de los colectivos militantes gays aconsejaban una re-masculinización como forma de asimilación dentro de la cultura dominante, es decir, que los hombres actuaran respecto a las concepciones que la sociedad heteropatriarcal había impuesto a la masculinidad. Elisabeth Badinter lo plantea en *La Identidad Masculina* (1992): “el hipermacho y el marica son víctimas de una imitación alienante del estereotipo masculino y femenino homosexual”.

Hal Fischer hace todo un análisis de esta indumentaria remasculinizada y ciertos códigos de semiótica gay ya existentes (como el uso del *hanky code*, ya explicado anteriormente) en *Gay Semiotics* (1977), donde mediante un fotolibro detalla los códigos visuales vigentes en el mundo gay en ese momento. Con este libro Fischer dio pie a visibilizar y expandir esta serie de elaborados códigos fuera del colectivo homosexual.

²⁹ Apunte tomado durante la lección magistral virtual *De Jack Smith a Tom of Finland. A vueltas con lo masculino y lo femenino en las identidades gays y queer* impartido por Jesús Martínez Oliva en el Máster MUECA.



Figs. 34 y 35: Cartel de *Scorpio Rising* (1964) y un fragmento de *Gay Semiotics* (1977) de Hal Fischer.

Si bien ha quedado demostrado en esta introducción que la cultura *leather* tiene sus luces y sus sombras (refiriéndonos a la hipermasculinización tóxica y el rechazo al amaneramiento), todos estos estereotipos de lo masculino también estaban vistos desde la mirada gay, con lo cual también había una interrupción del sentido de la imagen. Esa salida *camp* por el histrionismo, el exceso del culto al cuerpo, el sexo y la promiscuidad que hubo en la cultura de los 70 también surge como una forma de oposición (o válvula de escape si se nos permite el juego de palabras) a la represión y homofobia de las normas restrictivas de la época. (Martínez Oliva, s.f) Esto refleja cómo las expresiones culturales iconográficas pueden ser vehículos poderosos para ofrecer nuevos marcos de referencia a sus respectivas comunidades, dejando legados perdurables en la historia de la contracultura.

3- Proyecto artístico

3.1. Creación y estructura del fanzine:

3.1.1. Antecedentes propios. Obra Previa.

Profesionalmente, soy ilustrador y diseñador *freelance*, una labor que se conecta con mi participación en ferias de fanzines y autoedición, a las que comencé a asistir durante el bachillerato. Desde los años 2000, cuando creaba fanzines que intentaba vender a mis padres para comprar cómics, he estado inmerso en las posibilidades de la creatividad

independiente, lo que me ha permitido explorar nuevas formas de intersección entre la teoría, los relatos y la práctica artística.



Fig.36: “Contrato” para obtener financiación para realizar mis fanzines. Junio de 2003. Fig. 37 y 38: Fragmentos de un fanzine hecho a los 8 años llamado *El sopar dels penjats*.

Aunque no soy creyente ni provengo mis padres son religiosos (ni siquiera estoy bautizado), la iconografía religiosa siempre me ha atraído. En un ejercicio de auto-etnografía iconográfica realizado para esta memoria, he observado que gran parte de mis trabajos, tanto durante mis estudios en Bellas Artes como tras graduarme, han estado marcados por la temática religiosa: fanzines, collages, ilustraciones e incluso autorretratos, que inconscientemente han representado simbología religiosa desde una perspectiva *queer*.



Fig. 39: Collages sobre Santa Águeda y Santa Lucía, 2015. Fig. 40: Collage sobre San Antonio de Padua, 2015.

En relación con la cultura *leather*, también he desarrollado numerosos proyectos, incluyendo ilustraciones y diseños gráficos para productoras de cine adulto independientes. Durante un tiempo, mi trabajo se centró en explorar nuevas formas de representar estas prácticas. Como un guiño a esta etapa profesional ya concluida, decidí reutilizar una de mis antiguas ilustraciones en la página 12 del fanzine.

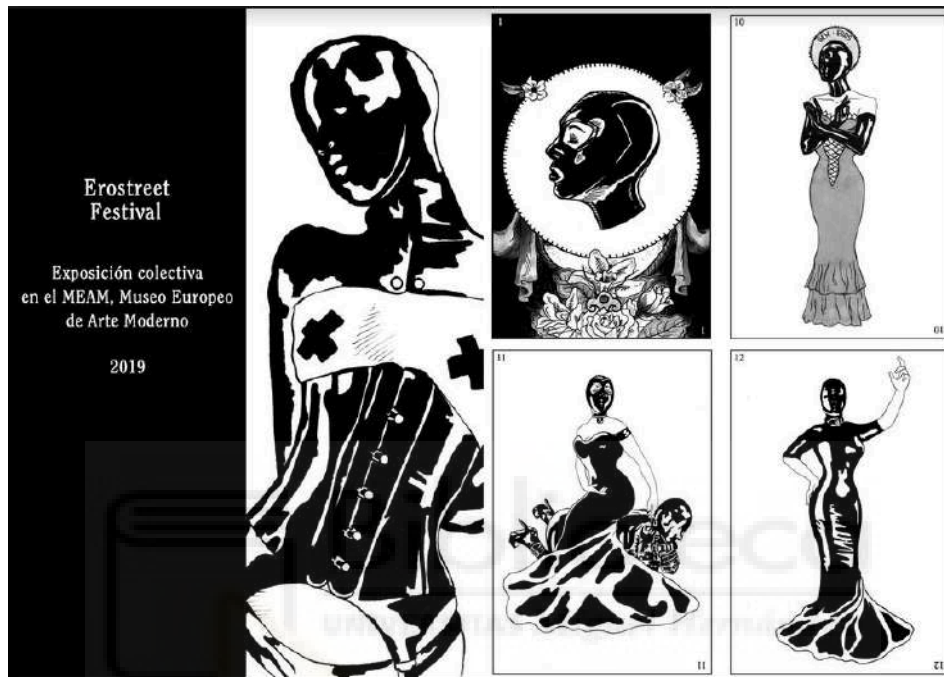


Fig. 41: Muestra de un proyecto expuesto en el MEAM, 2019.

3.1.2. Estructura Narrativa

El fanzine *JSC2000* se concibe como una exploración artística y teórica de la cultura "macarra", lo *camp*, y la intersección entre la sexualidad, lo sobrenatural, y la violencia. A través de este trabajo, se busca revelar cómo las existencias y expresiones no normativas pueden influir profundamente en la percepción y reinterpretación del arte y las ideas. Este proyecto se adentra en cómo las representaciones "torcidas" abren nuevas posibilidades para leer y entender el mundo a través de fetiches estéticos y culturales, invitando al lector a reconsiderar los cánones tradicionales desde una perspectiva *queer*.

Partiendo de estas premisas, y tras las investigaciones detalladas anteriormente en la memoria, el fanzine se estructura en tres capítulos, cada uno diseñado para explorar

diferentes aspectos de la narrativa y la iconografía de *Jesucristo Superstar* en relación con la cultura *leather* y el sadomasoquismo.



Fig. 42: Páginas 6 y 7 del fanzine.

1. Devoción y sacrificio: Este primer apartado propone una reinterpretación de Judas, no como el villano tradicionalmente representado, sino como un *service bottom* del hijo de Dios. Se invita al lector a considerar cómo el acto de traición de Judas puede reinterpretarse dentro de las dinámicas de poder propias del sadomasoquismo como un acto de devoción y sacrificio. Este enfoque quiere replantear la traición como un servicio voluntario y sumiso, una entrega total a la voluntad de otro.

El capítulo comienza con una adaptación de la *Oración a San Judas Tadeo, patrón del trabajo y las causas imposibles*. La elección de esta oración no es casual: a lo largo del rezo, Judas implora ser utilizado como un instrumento divino, subordinándose completamente a la voluntad de Dios. Este concepto se vincula con la construcción cultural del sadismo según Michel Foucault, quien describe el deseo en el sadismo como "el insano diálogo entre amor y muerte en el ilimitado atrevimiento del apetito" (Foucault, 2011, p. 210). El rezo refleja el ejercicio de un poder absoluto y brutal, tanto en público como en privado,

características que Foucault asocia con la práctica sadomasoquista (Santamaría, 2008, p. 411).

El apartado continúa con una apropiación del monólogo inicial de la película *Saltburn* (2023), que examina la relación entre los personajes Oliver Quick y Felix Catton. Esta película, que explora temas de traición homoerótica y dinámicas de poder, ofrece un paralelismo con la relación entre Judas y Jesús en *Jesucristo Superstar*. Al transponer el monólogo al contexto de *JSC2000*, se invita al lector a interpretar que es Judas quien reflexiona sobre su relación con Jesús, transformando así la narrativa y subrayando las tensiones homoeróticas y de poder entre los personajes.

El apartado se cierra con un collage sobre una estampa del Sagrado Corazón de Jesús, en la que se incluye la frase "Sagrado Corazón de Jesús, en vos confío". Esta imagen refuerza la conexión entre la devoción y la sumisión, conceptos que, según Foucault, son fundamentales en la dinámica SM, donde "la imprecisa alquimia del SM, sus métodos, herramientas y técnicas consiguen trabajar sobre el cuerpo y transmutar el dolor en placer". Finalmente, el capítulo concluye con una cita de la canción *Heaven on Their Minds*, que abre el musical *Jesucristo Superstar* (2000): "I just want us to live," una frase que encapsula el anhelo de vida y la complejidad de las relaciones de poder y sacrificio en el contexto de la narrativa religiosa y *queer*.

2- Sobre la crucifixión y el deseo en *Habitaciones Exiguas*: *Habitaciones*

Exiguas, escrita por James Purdy en 1978, relata la vida de cuatro jóvenes *queer* en los Apalaches, atrapados en un ciclo de amor, traición y violencia. La novela, difícil de digerir incluso para los estándares actuales, explora la naturaleza humana a través de relaciones complejas que evocan temas religiosos y trágicos, similares a los que rodean la figura de Judas y Jesucristo. En este mundo, las dinámicas de poder y control del SM son llevadas al extremo, donde el consentimiento se desvanece en un ambiente de brutalidad y deseo, difuminando las líneas entre el bien y el mal.



Fig. 43: Páginas 14 y 15 del fanzine.

Purdy va más allá del consentimiento al explorar la brutalidad y la violencia como medios de conexión. Aunque inicialmente el Lardero parece ser el antagonista, quien manipula a Sidney para crucificarlo, la novela revela que es Sidney quien asume el papel de Judas. Este cambio de roles, donde el Lardero busca su muerte como una liberación de su obsesión, establece un paralelismo con la narrativa de *JSC2000*, en la que Jesús ejerce un control sutil sobre su destino y Judas, atrapado en una compleja relación de dependencia, cumple su destino trágico.

La crucifixión y el posterior momento de intimidad entre Sidney y el Lardero trascienden la violencia, revelando una relación compleja que va más allá del odio y el deseo, similar a la interacción final entre Jesús y Judas en *JSC2000*. Ambos relatos destacan cómo el amor, el arrepentimiento, y el deseo homoerótico se entrelazan en una danza de poder y sacrificio, donde cada personaje es tanto traidor como traicionado.

Se han seleccionado fragmentos de *Habitaciones Exiguas* que retratan los principios de dominación y sumisión fundamentales en la cultura SM/leather, particularmente la escena de la crucifixión y las emociones de Sidney tras cometer el acto. Estos fragmentos están

acompañados de collages diseñados para subvertir su significado, reinterpretándolos en el contexto de la relación entre Judas y Jesús. El apartado culmina con la frase: "Déjame beber tus lágrimas. Nunca he bebido lágrimas", que refleja el pacto de traición (o escena SM), evocando los rituales descritos por Larry Townshend (1972, p.357) sobre el SM, donde el compromiso fetichista y las interacciones ritualizadas juegan un papel clave. Este cierre vincula directamente el acto de la crucifixión con el beso de Judas a Jesús, un símbolo de la compleja mezcla de traición y deseo que define ambos relatos.



Fig. 44: Páginas 26 y 27 del fanzine.

3- Los orígenes del exceso leather En este apartado, el fanzine se nutre de la investigación previa realizada para el desarrollo de este trabajo, como se detalla en el apartado *Una introducción al exceso de la cultura leather* de la memoria. Dado que este proyecto se concibe como un ejercicio de experimentación gráfica que surge del disfrute y el divertimento, se decidió dedicar un apartado a cada una de las décadas "fundamentales" para el desarrollo de la cultura *leather* para reinterpretar lo expuesto en esta memoria mediante la práctica artística.

El primer apartado, titulado *La vuelta al orden*, se centra en 1945. Aquí se presenta un cronograma, elaborado mediante técnicas de *collage*, que recoge las fechas clave del

surgimiento de la cultura *leather*. Este apartado incluye también una ilustración parcial del Judas de *JSC2000*, mostrando su rostro de nariz para abajo, con una sonrisa, un rosario en el cuello, y la marca de un zapatazo en el pecho. Este dibujo invita a la interacción de le lectore, quien debe completar la imagen mediante la unión de puntos numerados, similar a un pasatiempo, lo que involucra a quien lo esté leyendo en la participación de esta escena SM.

El siguiente apartado, titulado *Erotización del motero*, abarca la década de 1950. Se presenta un fragmento de un anuncio de una revista erótica *leather*, mostrando a un motero desnudo, salvo por su chupa de cuero, posando desafiante sobre su moto. Este motero es observado por una serie de personajes mediáticos de la época, extraídos de su contexto original y situados de manera que parezca que desean al motero nudista. En otra parte de la página, se muestra una escena de dominación en la que un hombre, con una pegatina del *Ecce Homo*³⁰ superpuesta en su rostro, fuerza a alguien a realizarle una felación, transformando a estos personajes en los nuevos Judas y Jesús.

El apartado final, titulado *Ensamblaje del deseo*, se enfoca en la década de 1960. Este incluye un collage de elementos *leather* y disruptivos de la época, como referencias a *Scorpio Rising* y las ilustraciones de Tom of Finland. Al lado derecho, se encuentra la figura de un motero desnudo, desmembrado en piezas que el lector puede recortar y ensamblar para crear su propia "máquina homoerótica *leather*". Esta figura ha sido intervenida con marcas de zapatazos, cuerdas, latigazos, y otros elementos fetichistas relacionados con las dinámicas BDSM, como un príncipe Alberto³¹, un arnés, y un *piercing* en el pezón.

³⁰ El nombre alude a la representación de Jesucristo coronado de espinas, mostrado por Poncio Pilato ante el pueblo con la expresión: ¡He aquí el hombre! (en latín: *Ecce Homo!*).

³¹ El príncipe Alberto es un piercing genital masculino que atraviesa el extremo del pene, generalmente el glande o la uretra, y es común en la cultura BDSM como símbolo de sumisión o fetichismo.

Detrás de esta hoja, para finalizar, se ha incluido una selección de anuncios tomados de diversas revistas como *Drummer*³² y catálogos de contactos. Los anuncios han sido escogidos de manera intencionada, reflejando los temas explorados a lo largo del fanzine y la investigación, conectando de manera integral todo el contenido.

3.2. Recursos Expresivos:

3.2.1. Pulsiones Voyeurísticas: El uso del troquel.

En este apartado se explora uno de los recursos expresivos más destacados del proyecto: el uso de troqueles y pliegues que revelan parcialmente imágenes ocultas dentro de las páginas dobladas o perforadas. Esta técnica se vincula con los Estudios Visuales discutidos previamente en la memoria, específicamente con el concepto de voyeurismo sádico que Laura Mulvey desarrolló en su análisis del cine clásico. Según Mulvey (1989), el voyeurismo sádico se manifiesta cuando la mirada ejerce control y domina al objeto observado, convirtiéndolo en un fetiche que intensifica el placer visual a través de la fragmentación y la manipulación de su cuerpo.

En este sentido, la inclusión de troqueles en el proyecto establece una relación directa con la afirmación de Santamaría de que "el fetiche encarna al objeto perfecto hecho para ser mirado" (2008, p. 394), ya que los troqueles y pliegues actúan como mecanismos que combinan el masoquismo con la mascarada, creando una experiencia visual que demanda la participación activa del espectador. Al abrir las pestañas o explorar las perforaciones, el lector controla su propio deseo al revelar lentamente las imágenes ocultas, lo que se alinea con la idea de que en el masoquismo, el placer está estrechamente vinculado a la teatralización y ritualización de la fantasía (De Diego, 1999, p.121).

³² *Drummer* fue una influyente revista *queer* y BDSM, publicada desde 1975 hasta 1999, conocida por sus representaciones explícitas de la cultura *leather* y sadomasoquista.

Un ejemplo de este uso se encuentra en la página 10 del fanzine, donde se conecta el monólogo de *Saltburn* (2023) con el universo narrativo pasado y presente del relato. Al desplegar las pestañas de un pañuelo que contiene imágenes de secuencias SM, junto a las cinco frases finales del monólogo, el lector experimenta una sensación de frustración al no saber si Oliver (o Judas, en este contexto) estaba verdaderamente enamorado de Jesús. Este recurso refuerza la sensación de ambigüedad y desesperanza, involucrando al lector en una dinámica de incertidumbre que refleja las relaciones de poder y deseo presentes en la escena sadomasoquista.



Fig. 45 y 46: Pruebas de impresión caseras en b/n para revisar el sistema de pestañas.

Otro ejemplo significativo aparece en las páginas 22-24, donde se presenta una secuencia que funciona como un "descanso" o intermedio en el fanzine. Aquí, se muestra un confesionario religioso lleno de grafitis de doble sentido, como *Arrodíllate* o *Comete un pecado dos veces y ya no te parecerá un pecado*. En este contexto, un *glory hole*³³ troquelado revela unas manos enguantadas en cuero, listas para realizar una sesión de *fisting*³⁴. Al girar la página, el troquel del *glory hole* permite ver una custodia³⁵ reinterpretada,

³³ Apertura en una pared o cabina, generalmente en baños públicos, utilizada para encuentros sexuales anónimos.

³⁴ Práctica sexual que consiste en la inserción de la mano completa en la vagina o el recto de una persona.

³⁵ Una custodia litúrgica es un objeto sagrado utilizado en la Iglesia Católica para exhibir y adorar la hostia consagrada durante la exposición del Santísimo Sacramento.



Fig. 47: André Boiffard, *Sans Titre*. 1930.

en la que un cáliz con una hostia consagrada, grabada con el logo de *Rush*³⁶, es sostenido por unas manos encadenadas que evocan a las fotografías sadomasoquistas sin título de Boiffard³⁷, las cuales representan "la expresión de las pasiones constreñidas". Al igual que en esa serie de fotografías, "hay en esas fuerzas tensionales una dinámica resignación de voluntades contradictorias, de potenciales sin límite contra las imposiciones internas o las limitaciones externas" (Santamaría Blasco, 2008, p.395).



Fig. 48: Pruebas de impresión caseras en b/n para revisar el troquel.

³⁶ Marca popular de *poppers*, un inhalante utilizado comúnmente en contextos sexuales para intensificar sensaciones.

³⁷ André Boiffard (1902-1961) *Sans titre*, 1930.

Toda esta secuencia se conecta con el dicho popular *A Dios rogando y con el mazo dando*³⁸, y está acompañada por imágenes de hombres en escenas de crucifixión y agonía sadomasoquista, separados por una mano con un rosario que indica *El arma definitiva*³⁹.



Fig. 49: Impresión definitiva del fanzine.

³⁸ El uso más extendido de la expresión es para señalar una doble moral, a aquellas personas que siendo muy beatas hacen lo contrario de lo que predicán.

³⁹ Frase atribuida a San Padre Pío, santo de los estigmas -entre otros- que subraya la importancia del rosario como una herramienta espiritual y protectora en tiempos de dificultad y crisis; puede tener doble sentido en un contexto SM al sugerir el uso de herramientas de disciplina como símbolos de poder y control.

Este uso de troqueles no solo crea una interacción visual dinámica, sino que también subraya la naturaleza ritualizada del deseo y el placer en las subculturas *queer*, donde los objetos, gestos y símbolos se cargan de significados múltiples y subversivos.



Fig. 50: Impresión definitiva del fanzine.

3.2.2. Paleta de colores, el *hanky code*

Como ya se ha explicado previamente, el *hanky code* o código de la pañoleta es un sistema de comunicación no verbal utilizado por personas *queer*, especialmente durante las décadas de los 70 y 80. Este código permite expresar fetiches o preferencias sexuales "que constituyen un refugio para aquellos cuyos deseos son demasiado intensos o demasiado particulares para los cánones de la sexualidad dominante" (Rubin, 1984) a través del uso de pañuelos de distintos colores colocados en los bolsillos traseros de los pantalones o en una zona visible. Cada color representa un interés sexual específico, y la posición del pañuelo también indica si quien lo porta es una persona pasiva o sumisa en relación al fetiche representado por el color del pañuelo que lleve en ese momento.

Para este fanzine, se ha seleccionado una paleta de colores reducida, alineada con los significados del *hanky code*. Los colores escogidos son el negro, el rojo y el gris. El pañuelo negro tradicionalmente simboliza la preferencia por las prácticas de SM (sodomasiquismo), el rojo se asocia con el *fisting*, y el gris indica un interés en el *bondage* o *rimming*⁴⁰.

HANKY CODE			
COLOR	MEANING	WORN ON LEFT	WORN ON RIGHT
LIGHT BLUE	ORAL SEX	RECEIVER	PERFORMER
YELLOW	WATERSPORTS	PISSES	GETS PISSED ON
KELLY GREEN	MALE PROSTITUTION	HUSTLER (FOR RENT)	JOHN (LOOKING TO BUY)
HUNTER GREEN	DADDY/BOY SEX	DADDY	BOY LOOKING FOR DADDY
ORANGE	FEW LIMITS	ANYTHING ANYTIME	NOTHING NOW (JUST CRUISING)
WHITE	MASTURBATION ONLY	RECEIVER	PERFORMER
RUST	COWBOY	A COWBOY	HIS HORSE
BROWN	SCAT	TOP	BOTTOM
CHARCOAL	LATEX	TOP	BOTTOM
LIGHT PINK	DILDOOS	PERFORMER	RECEIVER
RED	FISTING	FISTER	FISTEE
MEDIUM BLUE	UNIFORM FETISH	COP	COPSUCKER
TEAL	COCK AND BALL TORTURE	TORTURER	TORTUREE
TAN	CIGARS	SMOKES CIGARS	LIKES CIGARS
BEIGE	RIMMING	RIMMER	RIMMEE
BLACK	S&M	HEAVY SM TOP	HEAVY SM BOTTOM
NAVY	ANAL SEX	TOP	BOTTOM
GREY	BONDAGE	TIES 'EM UP	GETS TIED

Fig. 51: Guía de colores del *Hanky Code*.

⁴⁰ Práctica sexual donde se realiza sexo o estimulación oral al ano de otra persona.

En la página 10 del fanzine, la reinterpretación del monólogo de *Saltburn* (2023) se sitúa sobre una bandana negra, reforzando la idea de las dinámicas establecidas entre Jesús y Judas. Esta elección cromática subraya las tensiones de poder y sumisión que caracterizan su relación. Por otro lado, las frases con las que se cierran los apartados *Devoción* y *Sacrificio* y *Sobre la crucifixión y el deseo en Habitaciones exiguas* están colocadas sobre polipiel escaneado⁴¹, en un guiño a la transversalidad de lo *leather* en este proyecto.

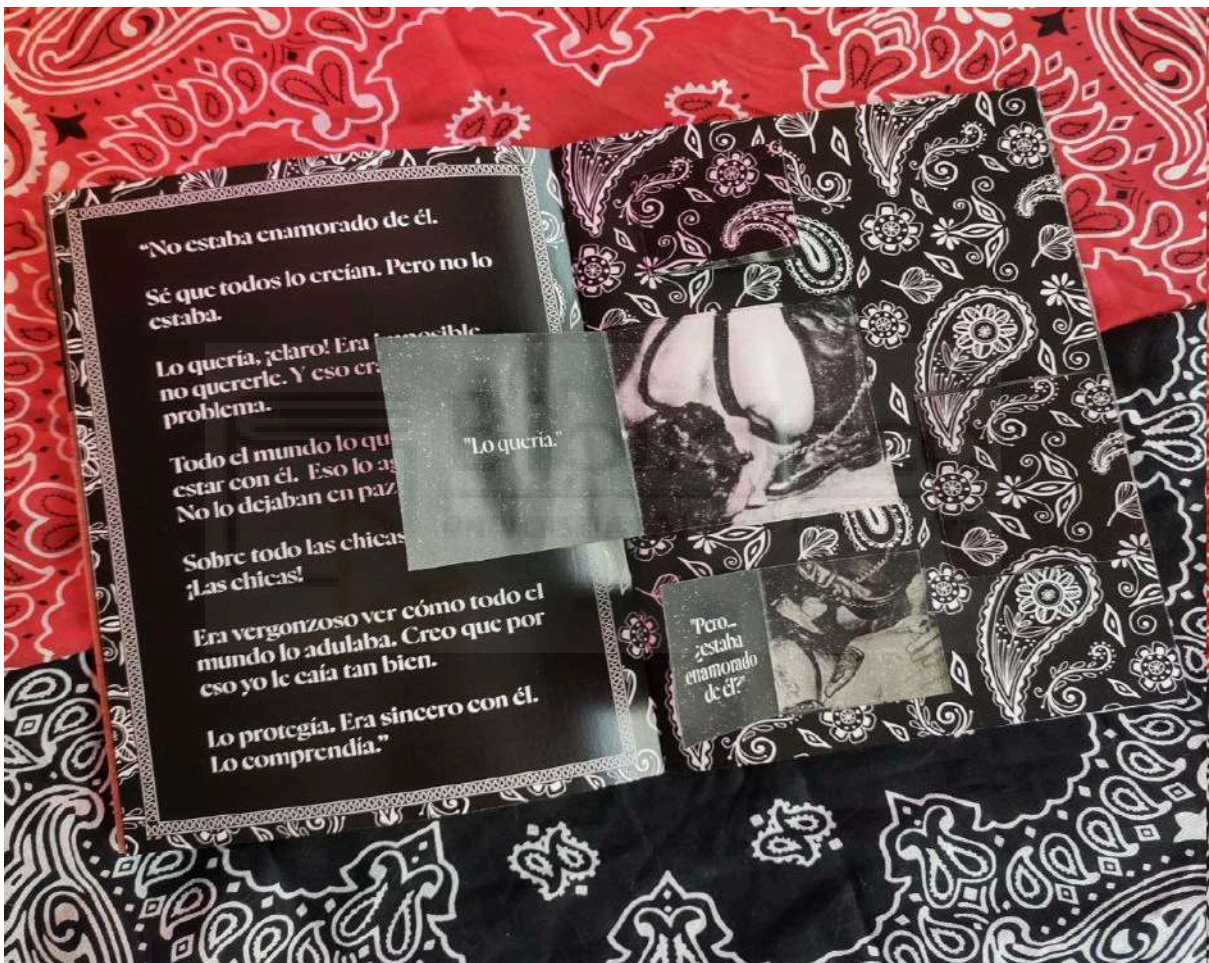


Fig. 52: Impresión definitiva del fanzine.

3.2.3. “Cuirizando” la simbología

A la hora de realizar este fanzine se ha buscado cómo utilizar ciertos símbolos para crear una doble simbología que entrelaza lo sacro con lo *leather*, fusionando así el

⁴¹ Utilizado en lugar de cuero auténtico debido a limitaciones materiales.

imaginario religioso con el *queer* colectivo. Esta metodología ha sido previamente explicada en la memoria, y su aplicación en las páginas del fanzine busca representar visualmente conceptos que resuenan tanto en el ámbito espiritual como en la cultura *queer*.



Fig. 53: Ejemplo de símbolo cristiano reinterpretado en clave cuir para introducir un capítulo del fanzine.

Cada capítulo del fanzine inicia con un símbolo cristiano que, más allá de su tradicional significado religioso, ha sido reinterpretado en el contexto cuir. Estos símbolos, situados junto al título de cada capítulo, están cuidadosamente seleccionados para reflejar el tema a desarrollar. Por ejemplo, en el capítulo *Devoción y sacrificio*, se utiliza un trozo de cuerda, evocando la cuerda que ató a Cristo cuando fue llevado ante el sumo sacerdote, simbolizando la traición y el arresto. En *Sobre la crucifixión y el deseo en Habitaciones Exiguas*, una corona de espinas con clavos representa la pasión de Cristo, mientras que en *Los orígenes del exceso leather*, el Sagrado Corazón de Jesús simboliza la pasión.



Fig. 54: Ejemplo de uso de pegatinas tornasoladas religiosas en el fanzine. Impresión definitiva.

Además, se han incorporado pegatinas tornasoladas con simbología religiosa, como palomas y cruces, en escenas con contenido sadomasoquista. Este uso descontextualiza estos símbolos, otorgándoles una nueva dimensión y resignificándolos dentro del imaginario *queer*. Elementos como el alambre de espino y las cadenas, recurrentes en el fanzine, refuerzan esta intersección entre lo sacro y lo *leather*.

En cuanto a la iconografía *queer*, se han integrado elementos visuales que remiten directamente al código de la pañoleta, un lenguaje propio de la cultura *leather*, así como otros símbolos de gran carga simbólica como el logo de *Rush* incrustado en una hostia consagrada o la presencia de un *glory hole*. Estos elementos, cargados de significado

dentro de la comunidad *queer*, se entrelazan con la simbología cristiana, creando una narrativa visual que resignifica los imaginarios colectivos tanto religiosos como cuir.

3.2.4. Diseñando la puesta en “escena”⁴²

Estilo: Para este proyecto, se buscaba una estética *lowbrow* y *kitsch* que reflejase la naturaleza independiente y artesanal de un fanzine. Aunque el estilo de risografía era deseado, la ejecución en esta técnica presentaba desafíos debido a la cantidad de color y la necesidad de un papel grueso para soportar la tinta sin combarse. Para recrear este efecto, opté por utilizar los pinceles de risografía de *Retro Supply Co.*, un conjunto de herramientas digitales que emulan de manera precisa las texturas y efectos característicos de la risografía analógica. Cada pincel y textura en este paquete fue creado a partir de material analógico auténtico, capturando los defectos y las sobreimpresiones típicas de este proceso.

Los degradados, efectos de sobrecarga de tinta y fallos de impresión fueron realizados manualmente, lo que implicó una carga de trabajo significativa debido a mi alto nivel de autoexigencia. Sin embargo, este esfuerzo añadió un matiz personal y artesanal al fanzine, alineado con la estética deseada.

Además, todos los recursos gráficos que acompañan el fanzine, como trozos de celofán transparente, cinta de carroceros y la cinta plateada del *glory hole*, fueron escaneados y editados digitalmente para que cada elemento fuese único. Un ejemplo destacado es el *glory hole* confesionario de la página 23, que fue creado a mano, pieza por pieza, hasta lograr un aspecto lo más realista posible. Del mismo modo, el confesionario fue pintado digitalmente desde cero, cuidando cada textura y patrón para lograr el efecto deseado. También incluí la oración de Judas, escaneada de un ejemplar que conseguí durante el

⁴² El término 'escena' se emplea aquí como un juego de palabras que alude tanto al diseño de la escenografía del fanzine como a la noción de 'escena' en el contexto BDSM, donde se refiere al acuerdo consensuado entre una persona dominante y una persona sumisa sobre las prácticas a realizar.

Corpus Christi⁴³ en Valencia este año, lo que quise interpretar como una señal de que el proyecto iba por buen camino.

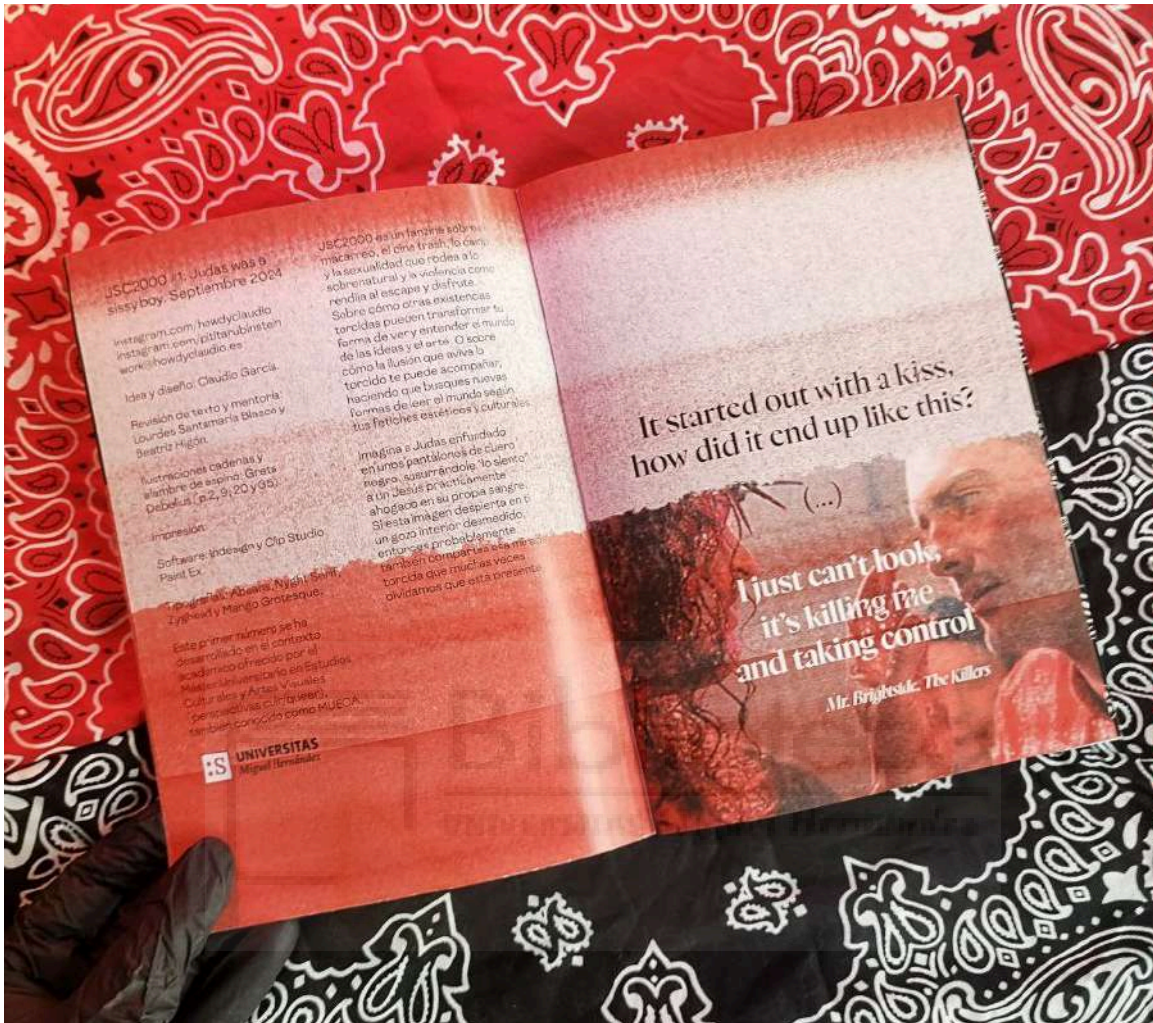


Fig. 55: Ejemplo de efectos de risografía aplicados digitalmente al fanzine, recreando los degradados y fallos de impresión típicos de la técnica analógica.

Tipografía: La elección tipográfica juega un papel crucial en el diseño del fanzine. Al igual que en trabajos anteriores, he optado por la tipografía *Nyght Serif*, una serifa⁴⁴ contemporánea con un carácter marcado, que destaca por su contraste entre curvas suaves y terminaciones afiladas. Esta dualidad me resulta especialmente sugerente, ya que evoca la relación entre la tradición académica y las metodologías más transgresoras.

⁴³ Fiesta religiosa y cultural en Valencia, celebrada con procesiones, danzas tradicionales y representaciones simbólicas del sacramento de la Eucaristía.

⁴⁴ Tipografías que incluyen pequeños remates o “serifas” en los extremos de los caracteres, utilizadas tradicionalmente por su legibilidad en textos largos.

Además de *Nyght Serif*, he seleccionado otras tipografías que complementan la estética del fanzine. *Mango Grotisque*, con su diseño bold⁴⁵ y estética condensada, es perfecta para aplicaciones tanto digitales como impresas. *Absans*, a pesar de nacer como una herramienta de comunicación universal, remite a las *grotesque*⁴⁶ del siglo XX, con detalles encantadores que aportan elegancia y atractivo visual. Finalmente, *Zighead* es una fuente decorativa con caracteres que fluyen como un río de tinta, combinando puntos afilados y curvas suaves, aportando un toque de dinamismo y juego visual.

Esquema de Color: La legibilidad es un aspecto crucial en el diseño, y se logra principalmente a través del contraste. Es importante distinguir entre formatos impresos y digitales, ya que los colores en CMYK (para impresos) no siempre se reproducen con la misma viveza que en RGB (para medios digitales). Para este fanzine, opté por un esquema de color basado en CMYK, ya que proporciona el contraste visual necesario para una lectura clara, manteniendo al mismo tiempo la estética deseada. Esta elección también responde a la intención de asegurar que el resultado impreso mantenga la vivacidad y el impacto visual esperados.



Fig. 56 y 57: Bocetos y lluvia de ideas para el fanzine.

⁴⁵ Versiones de tipografías que presentan un trazo más grueso, utilizadas para resaltar o enfatizar texto en diseños impresos y digitales.

⁴⁶ Familias tipográficas sans-serif surgidas en el siglo XIX, caracterizadas por líneas uniformes y formas geométricas, adecuadas para un diseño moderno y claro.



Fig. 58 y 59: Boceto y máscara de polipiel escaneada. Ideas descartadas.

3.3. Resultado Final

Dado que es imposible mostrar el trabajo completo de forma totalmente satisfactoria a través de medios digitales, se debe tener en cuenta que el fanzine es un objeto físico diseñado para ser manipulado. Solo al interactuar con él se puede apreciar en su totalidad, con todos los detalles y elementos que forman parte de su diseño. Por ello, se ha hecho un [vídeo](#) en el que se podrá ver el fanzine impreso, mostrando cómo se despliegan sus páginas y se revelan sus detalles ocultos.

Es importante destacar que el anexo donde se presenta el fanzine en formato PDF y *mock-up* digital es distinto al resultado físico final. Algunas páginas, como la página 10, que contiene pestañas que deben levantarse para terminar de leer el texto, han sido maquetadas de manera diferente en la versión digital. En esta versión, los textos se han colocado directamente sobre las fotos para facilitar la lectura y comprensión, lo que

inevitablemente modifica la experiencia en comparación con la interacción física con el fanzine.

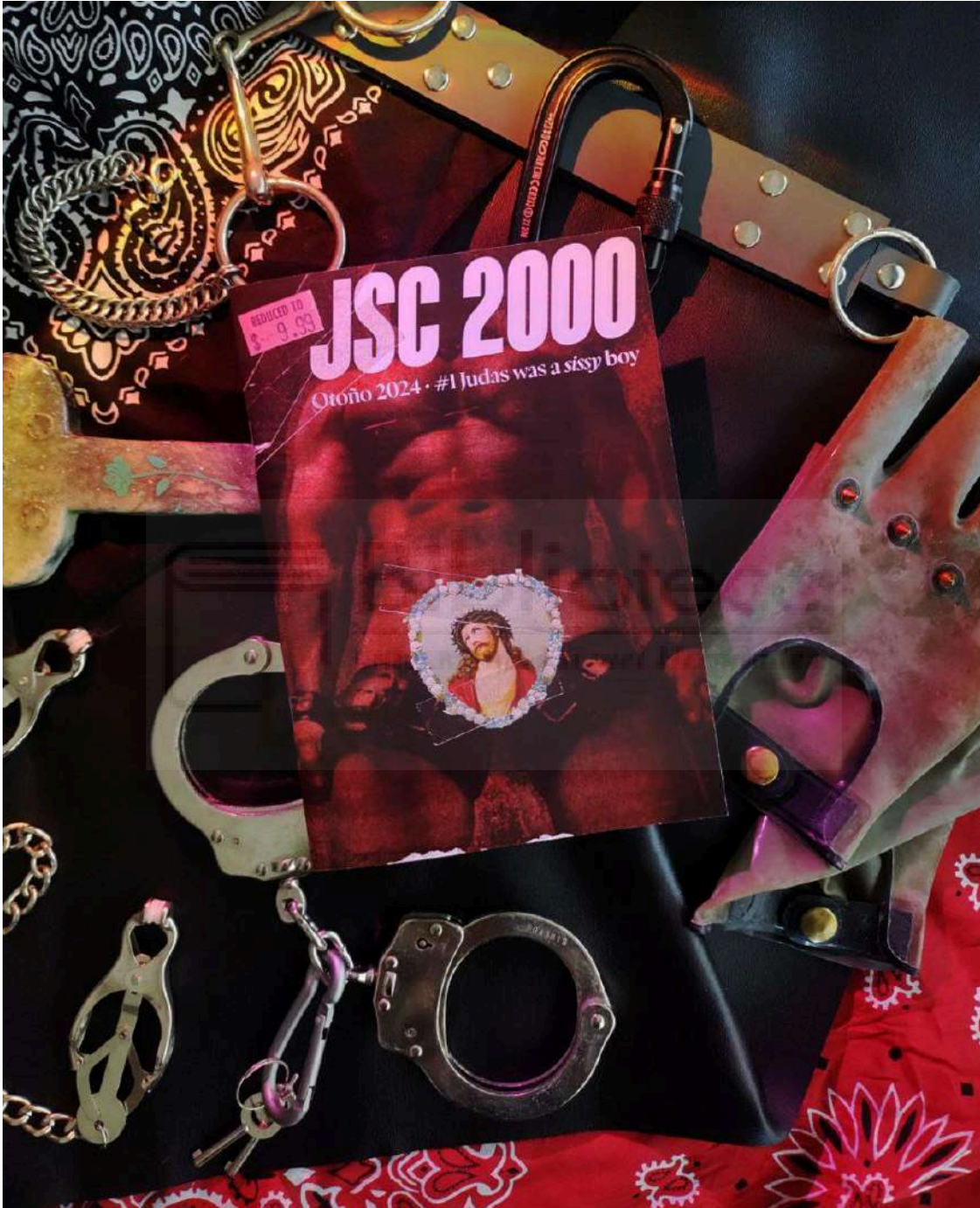


Fig. 60: Foto del fanzine en físico.



Fig. 61: Mock-up con todos los pliegues del fanzine.

4- Conclusiones

Este trabajo ha permitido explorar la conexión entre *JSC2000* y la cultura *leather* a través de la creación de un fanzine, un medio que ha demostrado ser particularmente eficaz para abordar temas complejos y provocadores desde una perspectiva tanto visual como textual. La investigación ha logrado cumplir con los objetivos planteados, estableciendo una correspondencia entre los códigos estéticos y simbólicos de la cultura *leather* y las representaciones presentes en la obra de Andrew Lloyd Webber, concretamente en la caracterización de Judas Iscariote. A través de la realización del fanzine, se ha demostrado

que este formato es adecuado para abordar temas complejos, ofreciendo una vía para la expresión visual y textual.

En términos de objetivos, el proyecto ha conseguido:

1. **Establecer una correspondencia entre *Jesucristo Superstar* y la cultura**

leather: A través del análisis, se ha revelado cómo los códigos estéticos del *leather*, como el uso del cuero y la exploración de dinámicas de poder, enriquecen y profundizan la interpretación de los personajes de la película, en particular el de Judas. Esto ofrece una nueva perspectiva sobre cómo la subcultura *leather* puede interactuar con obras culturales *mainstream* para generar significados alternativos.

2. **Investigar y comprender las intersecciones históricas**: La investigación ha permitido entender mejor las raíces comunes y las intersecciones históricas entre la cultura *leather* y el contexto contracultural en el que *Jesucristo Superstar* se originó. Este enfoque ha sido esencial para contextualizar las elecciones estéticas y simbólicas presentes en la reinterpretación del film.

3. **Analizar y reinterpretar los códigos estéticos *queer***: La investigación ha demostrado cómo los elementos visuales y simbólicos del fanzine pueden reinterpretar los lenguajes de representación *queer* presentes en la película, cuestionando y expandiendo la narrativa tradicional.

4. **Explorar las representaciones del deseo y la crucifixión**: Se ha profundizado en cómo la cultura *leather* aborda estos temas, ofreciendo una perspectiva alternativa sobre la comprensión de la iconografía *queer* y las dinámicas de poder presentes en la obra.

5. **Proponer una reinterpretación crítica**: Al recontextualizar la traición de Judas desde una perspectiva propia de las dinámicas de poder del SM, el proyecto ha abierto nuevas vías de reflexión sobre la relación entre el poder, el deseo y el sacrificio en la narrativa cristiana.

El proceso creativo del fanzine ha sido tanto un desafío como una revelación. La necesidad de adaptar el proyecto a un formato más manejable, volviendo a empezar partiendo de las posibilidades que ofrece el fanzine, cuya estética, lenguaje y forma de comunicar emerge de lo bastardo y el *DIY*; ha permitido superar bloqueos creativos y ajustar las expectativas iniciales, construyendo un nuevo relato. Aunque no se han dejado todas las áreas que nos hubiera gustado cubiertas -puesto que el objeto de investigación es sumamente extenso y rico en detalles- este proyecto es una semilla que también me ha permitido volver a creer en la potencialidad y posibilidad de transformación de los saberes, ya que, durante las lecturas que se han ido llevando a cabo para poder desarrollar este trabajo -inevitablemente- han ido surgiendo nuevas preguntas e ideas que se podrían desarrollar en futuras investigaciones como por ejemplo:

-¿Se podría desarrollar este proyecto en más partes, cada una enfocada a un personaje de JSC?

· **Jesucristo, el nuevo beefcake ario:**

-El desnudo masculino en obras renacentistas

-Hércules y Apolo, (o la musculosa y el twink de la antigüedad clásica)

-El fascismo del cuerpo.

-*Charles Atlas*, el culto al músculo.

-Las *beefcake magazines*: Bob Mizer y George Quaintance.

En esta versión de *JSC 2000*, Glenn Carter, encarna un ideal masculino ario, reminiscente de los arquetipos grecorromanos. Su imagen se conecta con la estética del *beefcake*, que es central en la cultura gay, especialmente en la obra de figuras como Bob Mizer y George Quaintance, quienes transformaron la masculinidad tradicional americana en un fetiche dentro de la comunidad LGTBI.

· **Apóstoles circuiteros.**

-¿Qué es la *circuit culture*?

-Lo *ciber cuir* o la estandarización del deseo con la llegada del nuevo siglo.

-La evolución de los códigos de representación y miradas masculinas en los 2000.

Los apóstoles en *JSC 2000* se representan como jóvenes musculosos, estéticamente alineados con la *circuit culture*, una subcultura gay urbana que enfatiza el culto al cuerpo. Su apariencia, que incluye elementos como camisetas ajustadas y tatuajes tribales, evoca la cultura de los "clones" y sugiere que están más listos para una fiesta que para una escena bíblica, destacando la conexión entre la masculinidad contemporánea y la figura de Jesús como líder venerado.

· **Caifás y los fariseos, una suerte de cenobitas *avant la lettre*.**

-*Hellraiser*. El origen de los cenobitas, Clive Barker y la Inglaterra de Margaret Thatcher.

-El fascismo y la fetichización de la violencia, (Como por ejemplo *Fascinante Fascismo* de Susan Sontag (1973) o *El triunfo de la voluntad* y *Olympia I y II* de Leni Riefenstahl).

-La interconexión entre el sadomasoquismo y el suplicio religioso.

Caifás y los fariseos, con su vestimenta de cuero inspirada en la estética punk y BDSM de los Cenobitas de *Hellraiser*, simbolizan el control fascista. Su teatralización de la violencia y la crucifixión de Jesús subraya el uso del poder y la escenificación como herramientas para consolidar su autoridad y enviar un mensaje intimidante a los seguidores de Jesús. Los cenobitas, en su búsqueda de trascendencia espiritual, practicaban el castigo corporal con la esperanza de que el sufrimiento físico permitiera la elevación del alma, una dinámica que se entrelaza profundamente con la interconexión entre el sadomasoquismo y el suplicio religioso. Este vínculo sugiere que, tanto en el contexto espiritual como en las prácticas

sadomasoquistas, el dolor corporal se transforma en un medio para alcanzar un estado superior, ya sea espiritual o de placer extremo, subvirtiendo así las normas convencionales sobre el sufrimiento y el placer.

· **Afectos e identidad: María Magdalena en JSC como símbolo de la resistencia *femme*.**

-El borrado *femme* en la resistencia bibollo.

-La relación entre lo *femme* y el trabajo sexual.

-Lo identitario atravesado por los cuidados y los afectos.

María Magdalena se presenta como un símbolo de resistencia *femme*, subrayando la importancia de los afectos y el trabajo de cuidados en la construcción de identidades *queer*. Su figura contrasta con el borrado de la resistencia bibollo, que históricamente ha invisibilizado lo femenino en los movimientos de resistencia. Además, la conexión entre lo *femme* y el trabajo sexual se revela como una forma de agencia y resistencia, reivindicando su papel en la economía afectiva y la lucha por la autonomía. En este contexto, la identidad de María Magdalena está profundamente entrelazada con la resistencia a través de los afectos y el cuidado, lo que subraya su relevancia como emblema de lucha y empoderamiento dentro de la narrativa *queer*.

-¿Cómo se manifiestan y desarrollan los elementos narrativos y simbólicos en la relación entre Judas y Jesucristo? ¿Es posible caracterizar la traición de Judas como homoerótica?

-¿Realmente podría considerarse como válido el término de "traición homoerótica"? ¿Se pueden encontrar más ejemplos con los que respaldar este concepto en ficciones de la cultura audiovisual o literaria? (Como por ejemplo, tanto en *Querelle de Brest* (1947) de Jean Genet como la adaptación cinematográfica de Fassbinder (1982), o en *Shōjo Kakumei Utena*⁴⁷ (1997) por buscar un medio más alejado de los casos expuestos).

⁴⁷ *Shōjo Kakumei Utena*, creada por Chiho Saito, es una serie de anime y manga que aborda temas de género, poder y traición a través de la historia de Utena Tenjou, una joven que, inspirada por un príncipe en su infancia,

-¿Cómo se pueden utilizar el diseño gráfico y la ilustración como vehículo para que las investigaciones resulten atractivas y accesibles? ¿Se podría hablar de plantear una forma de diseñar *queer/cuir*torcida?

En conclusión, este proyecto ha permitido abordar una serie de planteamientos gráficos creativos y experimentales, respondiendo a las preguntas iniciales y a cuestiones conceptuales que surgieron al principio. A medida que avanzaba el desarrollo del trabajo, emergieron nuevas áreas de exploración, algunas de las cuales no pudieron ser abordadas completamente debido a las limitaciones de tiempo y espacio. Sin embargo, este proceso ha establecido una base sólida para futuras investigaciones. Las nuevas preguntas y temas que se han generado a lo largo del proyecto revelan un terreno rico para seguir explorando las intersecciones entre cultura pop, estética *leather* y representaciones *queer*.



decide convertirse en príncipe ella misma. En la serie, la relación entre Utena y Anthy Himemiya puede verse como una "traición homoerótica" debido a la complejidad de su vínculo, marcado por la manipulación y el engaño. Aunque Utena inicialmente protege a Anthy, la "Novia de la Rosa" y víctima de abuso, se revela que Anthy también ha estado manipulando la situación, culminando en un acto de traición al final de la serie que refleja la intrincada mezcla de amor y traición en su relación.

5- Bibliografía y referencias documentales.

(Se ha decidido introducir los nombres de pila para hacer visibles a todas las mujeres que de otro modo serían leídas culturalmente como autores varones, esta decisión está inspirada en la metodología académica que Beatriz Higón presenta en su tesis):

Pensar con otros supone una política de cuidados respecto al uso de sus referencias y la acreditación de su trabajo. En este sentido, y a pesar de los diferentes estilos de citación, si la coyuntura lo permite, se explicitará el nombre completo y apellidos de los autores, precisamente para hacer visibles las marcas de género, y por lo tanto, para hacer emerger a todas las mujeres que componen el bloque de referencias. En caso contrario y siguiendo estrictamente APA -en este caso- o similares, su aportación quedaría, una vez más, diluida en unas siglas que nuestra programación cultural nos haría interpretar como autores varones. (Higon, 2022, pp. 307).

A:

Adorno, Theodor. W. (2024). *Teoría Estética*. Akal.

Anger, Kenneth (Director). (1963). *Scorpio Rising* [Film]. Ernest D. Glucksman & Arthur P. Schmidt.

Arell, Berndt, & Mustola, Kati (2006). *Tom of Finland: ennennäkemätöntä*. Like.

Ashley, Vex (Director). (2020). *Divine Rites II* [Film]. Four Chambers.

<https://afourchamberedheart.com/cinema/divine-rites-ii>

Ashley, Vex (2020, 05 10). *DIVINE RITES*. A Four Chambered Heart.

<https://afourchamberedheart.com/members/read/divine-rites>

B:

Barker, Clive (Director). (1987). *Hellraiser* [Película]. Cinemarque Entertainment BV.

Burrola, Jesús (2015, 07 10). *Roberta Marrero, un collage de realidades*. Meer.

<https://www.meer.com/es/15902-roberta-marrero-un-collage-de-realidades>

Butler, Judith (2007). *El género en disputa: El feminismo y la subversión de la identidad*.

Ediciones Paidós.

Butler, Judith (2009). PERFORMATIVIDAD, PRECARIEDAD Y POLÍTICAS SEXUALES.

IBR. Revista de Antropología Iberoamericana, 4(3), 321-336. Redalyc.org.

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=62312914003>

Buxán Bran, Xosé M. (n.d.). Homoerotismo en la historia [Syllabus]. In *Materia III: Prácticas Artísticas y Discursos Políticos*. Máster Universitario en Estudios Culturales y Artes Visuales (perspectivas feministas y cuir/queer).

Buxán Bran, Xosé M. (Ed.). (1997). *Conciencia de un singular deseo: estudios lesbianos y gays en el estado español*. Editorial Laertes.

C:

Conti, Riccardo (2022, May 19). *Tom of Finland, the cult of Leather*. Tom of Finland

Foundation. <https://www.tomoffinland.org/tom-of-finland-the-cult-of-leather/>

Cook, David A. (2002). *Lost Illusions: American Cinema in the Shadow of Watergate and Vietnam, 1970-1979 (History of the American Cinema)*. University of California Press.

Córdoba, David (2005). *Teoría queer: políticas bolleras, maricas, trans, mestizas* (David Córdoba, Javier Sáez, & Paco Vidarte, Eds.). Egales.

Corrales, Andrea (2023). *Por la imagen pornográfica, infraestructuras, materialidades y corporealidades desde la perspectiva de sus trabajadoras* [Tesis].

D:

Daemonum X (Ed.). (2017). *FIST 01*. Daemonum X.

Daemonum X. (2020). *"Bloodsisters": A Timeless Exploration of Leatherdyke Culture*.

Autostraddle.

<https://www.autostraddle.com/bloodsisters-a-timeless-exploration-of-leatherdyke-culture/>

Daemonum X. (s.f.). *Daemonum X*. About. <https://www.daemonumx.com/about>

Dahl, Ulrika (2016). *Queer Methods and Methodologies: Intersecting Queer Theories and Social Science Research* (C. J. Nash & K. Browne, Eds.). Taylor & Francis Group.

D'Annunzio, Gabriele (2007). *El martiri de Sant Sebastià*. Editorial Moll, S.L.

de Diego, Estrella (1999). *Intertextos y contaminaciones : contemporaneidad y clasicismo en el arte*. José Miguel G. Cortés.

Doyle, J.D. (2013). *Houston LGBT History*. Houston LGBT History.

<https://www.houstonlgbthistory.org/>

Duberman, Martin (2018). *Stonewall: el origen de una revuelta*. Imperdible.

Dyer, Richard, & Babuscio, Jack (1982). *Cine y homosexualidad*. Editorial Laertes.

E:

Edwards, Gale & Morris, Nick. (Directores). (2000). *Jesus Christ Superstar (Great Performances)* [Película]. ReallyUseful Films.

Egaña, Lucía (2012, 11 13). *Metodologías Subnormales* [Texto leído en el marco de

"Seminario Gramsci"].

https://www.bibliotecafragmentada.org/wp-content/uploads/2012/12/EGANA_Lucia_Metodologias-subnormales.pdf

F:

Fassbinder, Rainer W. (Director). (1982). *Querelle* [Película]. Coproducción Alemania del Oeste (RFA)-Alemania-Francia.

Fennell, Emerald (Director). (2023). *Saltburn* [Película]. Coproducción Reino Unido-Estados Unidos.

Fischer, Hal (1977). *Gay Semiotics O [i.e. Male Symbol]*. NFS Press.

Foucault, Michel (2011). *Historia de la sexualidad. Vol. 1: La voluntad de saber* (U. Guiñazú & T. Segovia, Trad.). Siglo XXI.

Friedkin, William (Director). (1980). *A la caza* [Película]. Lorimar Television, CiP - Europäische Treuhand AG.

Fritscher, Jack (1979, 5 20). *THE FIRST INTERNATIONAL MR. LEATHER CONTEST*. Jack Fritscher. <https://www.jackfritscher.com/Drummer/Issues/031/IML%201979.html>

G:

Galaxina, Andrea (2013, Junio 3). *FANZINES HECHOS POR MUJERES - M-Arte y Cultura Visual*. M-Arte y Cultura Visual -.

<https://www.m-arteyculturavisual.com/2013/06/03/fanzines-hechos-por-mujeres/>

Galaxina, Andrea (2017). *¡Puedo decir lo que quiera! ¡Puedo hacer lo que quiera! : una genealogía incompleta del fanzine hecho por chicas*. Bombas para Desayunar.

Genet, Jean (2004). *Querelle de Brest*. Nuevas Ediciones de Bolsillo.

Gotfryd, Bernard (2022). *Everything you need to know about Andrew Lloyd Webber's 'Jesus Christ Superstar'*. London Theatre.

<https://www.londontheatre.co.uk/theatre-news/news/what-you-need-to-know-about-andrew-lloyd-webbers-jesus-christ-superstar>

H:

Halberstam, Jack (2018). *El arte queer del fracaso* (Javier Sáez, Trad.). Editorial Egales.

Hebdige, Dick (1991). *Subculture: The Meaning of Style*. Routledge.

Herberg, Will (1960). *Protestant, Catholic, Jew: an essay in American religious sociology*. Anchor Books.

Higón Cardete, Beatriz (2022). *Redes excéntricas. Una memoria estético/política de las prácticas artísticas transfeministas en el estado español* [Tesis Doctoral]. RiuNet.

<http://hdl.handle.net/10251/189169>

Higueras, Virginia E. (2019). *Una cuestión de fe. El Impacto de la contracultura a través de Godspell y Jesucristo Superstar* [TFM]. RIULL.

<http://riull.ull.es/xmlui/handle/915/17490>

Higueras, Virginia E. (2020). Los ecos de la contracultura en el cine musical estadounidense a través de Godspell y Jesucristo Superstar. *Revista Latente*, (18), 77-109.

<https://doi.org/10.25145/j.latente.2020.18.03>

Hodges, Jean M. (2020, July 15). *Vintage, Third-Wave, Retro Sexy: An Interview And Review of Carta Monir's Napkin*. The Comics Journal.

<https://www.tcj.com/vintage-third-wave-retro-sexy-carta-monirs-napkin/>

I:

Isherwood, Cristopher. (2012). *The World in the Evening*. Arrow.

J:

Jelenton, Gelen (2016). "*Una Archiva del DIY (Do It Yourself): autoedición y autogestión en una fanzinoteca feminista-queer*" [Tesis]. Academia.edu.

https://www.academia.edu/36910167/Una_Archiva_del_Diy_Do_It_Yourself_autoedici%C3%B3n_y_autogesti%C3%B3n_en_una_fanzinoteca_feminista_queer

Jewison, Norman (Director). (1973). *Jesus Christ Superstar* [Película]. Universal Pictures.

Jonkers, Gert, & van Bennekom, Jop (2008). *About Butt Magazine*. Butt.

<https://web.archive.org/web/20080526072403/http://www.buttmagazine.com/?p=259>

K:

Karukoski, Dome (Director). (2017). *Tom of Finland* [Film].

<https://www.filmin.es/pelicula/tom-of-finland>

Kulka, Tomáš(1996). *Kitsch and art*. Pennsylvania State University Press.

L:

Lefebvre, Henry (1991). *The Production of Space* (D. Nicholson-Smith, Trans.). Wiley.

Limón, Bartolomé (2017). *Del pañuelo al Grindr. Un análisis artístico de los códigos de semióticos sexuales entre hombres que tienen sexo con hombres* [TFM]. RiuNet.

<http://hdl.handle.net/10251/97214>

Lloyd Webber, Andrew & Rice, Tim. (1971). *Jesus Christ Superstar* [Musical].

Lumbreras, Helena, & Soler, Lorenzo (Directors). (1970). *El Cuarto Poder* [Film].

M:

Malamet, Annie R. (n.d.). Annie Rose Malamet. <https://www.annierosevampire.com/>

- Marchante, Diego (n.d.). Transcyborglleras. Representaciones de lesbianas *queer* y trans* [Lección magistral virtua]. In *Materia III: Prácticas artísticas y discursos políticos*. Máster Universitario en Estudios Culturales y Artes Visuales (perspectivas feministas y cuir/*queer*).
- Martínez Iglesias, Jaime (2013). *¿Qué son los imaginarios?* Escena y Técnica.
<http://www.escenaytecnica.cl/%20articulos/item/download/10>
- Martínez Oliva, Jesús (n.d.). De Jack Smith a Tom of Finland. A vueltas con lo masculino y lo femenino en las identidades gays y *queer*. [Syllabus]. In *Materia III: Prácticas artísticas y discursos políticos*. Máster Universitario en Estudios Culturales y Artes Visuales (perspectivas feministas y cuir/*queer*).
- Mitchell, W. J. T. (2002). Showing Seeing: A Critique of Visual Culture. *Journal of Visual Culture*, 1(2), 165-181. 10.1177/147041290200100202
- Monir, Carta (2019). *Napkin* [Fanzine]. Itch.io. <https://cartamonir.itch.io/napkin>
- Monir, Carta (2022). "An evening of pain". "An evening of pain" with Mistress Odette and Carta Monir.
<https://www.tomoffinland.org/events/an-evening-of-pain-with-mistress-odette-and-cartamonir/>
- Monir, Carta, & Dehner, Durk. (2023). *Meet Carta Monir, artist-in-residence*. Tom Of Finland Foundation. <https://www.tomoffinland.org/carta-monir-tom-house-exit-interview/>
- Mora, Victor, & Marrero, Roberta (2016, 11 24). *Texto de Víctor Mora para la presentación de mi novela gráfica «El bebé verde. Infancia transexualidad y héroes del Pop»*. La Moleskine de Roberta Marrero.
<https://lamoskinederobertamarrero.wordpress.com/2017/02/04/texto-de-victor-mora-para-la-presentacion-de-mi-novela-grafica-el-bebe-verde-infancia-transexualidad-y-heroes-del-pop-el-24-de-noviembre-del-2016-en-madrid/>
- Moreno, Clara, & Ramos, Joan M. (2021). *FanzinESO: Posibilidades didácticas del fanzine* [Entrevista]. Dipòsit Digital de la Universitat de Barcelona.
<http://hdl.handle.net/2445/182984>

Morrisroe, Patricia (1995). *Mapplethorpe: A Biography*. Random House.

Mulvey, Laura (1994). *Placer Visual y Cine Narrativo* (Fundación Instituto Shakespeare Centro de Semiótica y Teoría del Espectáculo, Ed.). Episteme, S.L.

Muncy, Julie (2020). *Strange Things Mystifying | Jesus Christ Superstar (1975) - BW/DR*. Bright Wall/Dark Room.

<https://www.brightwalldarkroom.com/2020/07/14/strange-things-mystifying-jesus-christ-superstar/>

O:

Oppenheimer, Mark (2003). *Knocking on Heaven's Door: American Religion in the Age of Counterculture*. Yale University Press.

P:

Peterson, Dusk (2004-2012). *Dusk Peterson*. The Leather Research Reference Shelf.

<https://duskpeterson.com/leatherculture/>

Platero, Lucas (2015). *Por un chato de vino. Historias de travestismo y masculinidad femenina*. Bellaterra.

Portero, Alana (2024, 04 26). Roberta Marrero: "No hace falta que todas seamos unas desatadas pero tampoco unas burguesas". *El Diario*.

https://www.eldiario.es/cultura/libros/roberta-marrero-no-falta-seamos-desatadas-burguesas_128_11307966.html

R:

Raven, Arlene (1991). *Nancy Grossman*. Hillwood Art Museum, C.W. Post Campus, Long Island University.

Roszak, Theodore (1984). *El nacimiento de una contracultura: Reflexiones sobre la sociedad tecnocrática y su oposición juvenil*. Editorial Kairós.

Rubin, Gayle (2007). *Culture, Society and Sexuality: A Reader* (R. Parker & P. Aggleton, Eds.). Taylor & Francis.

Ruiz Aja, Luis (2018). *La Contracultura ¿Qué fue? ¿Qué queda?* Mandala Ediciones.

S:

Saito, Chiho, & BE PAPAS. (1997). *Shōjo Kakumei Utena* [Anime].

Santamaría, Lourdes, & Buxán Bran, Xosé. (2001). *Miradas sobre la sexualidad en el arte y la literatura del siglo XX en Francia y en España* (J. V. Aliaga, Ed.). Univ. de Valencia, Fac. de Filología, Department de Filologia Francesa i Ital.

Santamaría Blasco, Lourdes (2024, 4 19). *Imaginario Queer, Queer Body Hardcore* [Taller: Imaginarios Queer].

Situaciones, Colectivo (2003). *Sobre el Militante Investigador*. transversal texts.

<https://transversal.at/transversal/0406/colectivo-situaciones/es>

Sontag, Susan (1984). *Contra la interpretación, y otros ensayos*. Seix Barral.

Spargo, Tamsin (1999). *Foucault and Queer Theory*. Cambridge: Icon Books.

T:

Townsend, Larry (1989). *The Leatherman's Handbook II*. Carlyle Communications, Limited.

<https://archive.org/details/leathermanshandb00town/mode/2up>

Trujillo, Gracia (2005). *El eje del mal es heterosexual: figuraciones, movimientos y prácticas feministas "queer"* (C. Romero Bachiller, S. García Dauder, & C. Bagueiras Martínez, Eds.). Traficantes de sueños.

Trujillo, Gracia, & Berzosa, Alberto (2022). *Queer Print in Europe* (G. Davis & L. Guy, Eds.). Bloomsbury Academic.

Trujillo, Gracia, Expósito, Marcelo, & Vila, Fefa (2004). Entrevista a Fefa Vila: LSD (extractos). *Desacuerdos. Sobre arte políticas y esfera pública en el Estado Español*, (1), 161-166.

W:

Wark, McKenzie. (2023). *RAVING.(CAJA NEGRA)* (M. López Seoane, Trad.). Caja Negra.

Webber, Andrew L. (2015). *The History of Jesus Christ Superstar - 'The Making of Jesus Christ Superstar'*. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=-cl1XEE9De8>

Wollman, Elizabeth L. (2009). *The Theater Will Rock: A History of the Rock Musical, from Hair to Hedwig*. University of Michigan Press.

Wyler, William (Director). (1959). *Ben-Hur* [Película]. Metro-Goldwyn-Mayer (MGM).

6- Listado de imágenes

Figura 1: Daemonum X Extraído de:
<https://www.daemonumx.com/about>

Figura 2: Fragmento de *Divine Rites II*. (2020) Extraído de:
<https://afourchamberedheart.com/cinema/divine-rites-ii>

Figura 3: Carta Monir. Extraído de:
<https://www.instagram.com/yourgirlfriendcarta/>

Figura 4: *Lara Croft Was My Family* (2017):
<https://queercomicsdatabase.com/series/lara-croft-was-my-family/>

Figura 5: Durk Dehner presentando *Bleeding Two Ways*. (2022) Extraído de:
<https://www.tomoffinland.org/bleed-for-this/>

Figura 6: La cabina confesional/*glory hole* siendo usada durante la performance. (2022)
Extraído de:
<https://www.tomoffinland.org/bleed-for-this/>

Figuras 7 y 8: Annie Rose Malamet. Extraído de:
<https://www.womaninrevolt.com/interview-with-annie-rose-malamet/>

Figura 9: Roberta Marrero. Extraído de:
<https://shangay.com/2024/02/28/roberta-marrero-trans-derecho-cita-entrevista/>

Figura 10: *El martirio de San Sebastián*. Extraído de:
<http://peintsebastian.canalblog.com/archives/2017/10/14/35768899.html>

Figura 11: *La incredulidad de Santo Tomás*. (2017) Extraído de:
https://www.instagram.com/roberta__marrero/

Figuras 12 y 13: Las portadas de los números 3 (*Fetish*) y 4 (*Devotion*) de *FIST*, ambos publicados en 2019. Extraído de:
<https://www.fistzine.com/>

Figuras 14 y 15: Las portadas de los números 4 y 5 de *Bratt Attack*. (1993-94). Extraído de:
<https://duskpetererson.com/leatherculture/>

Figura 16: Portada de *Napkin*. (2019) Extraído de:
<https://cartamonir.itch.io/napkin>

Figura 17: Pág. 31 de *Napkin*. Extraído de:
<https://cartamonir.itch.io/napkin>

Figuras 18 y 19: págs. 8 y 9 de *Napkin*. Extraído de:
<https://cartamonir.itch.io/napkin>

Figura 20: Portada y contraportada de *STILL LIFE #5* (2020). Extraído de:
<https://www.hamishmacpherson.co.uk/still-life>

Figura 21: Cronograma que abarca las fechas clave que se van a explicar a continuación y que interseccionan la Contracultura con la creación de *Jesucristo Superstar*. Elaboración propia.

Figura 22: Escena de *Jesucristo Superstar* (1973) Extraído de:
<https://cl.pinterest.com/pin/153403931032060002/>

Figura 23: Carl Anderson (Judas). En la escena final de *Jesucristo Superstar* (1973)
Extraído de:
<https://www.tumblr.com/tygerland/709092393578840064/carl-anderson-in-jesus-christ-superstar-1973>

Figuras 24 y 25: Glenn Carter interpretando a Jesucristo con los Apóstoles, Jerome Pradon interpretando a Judas Iscariote. Extraído de:
<https://www.youtube.com/playlist?list=PLcjhIRNyAuvFZe2anv7C1k4PpaloSel7b>

Figura 26: Fragmento de *The Last Supper* en el que Jesús, instintivamente, parece a punto de acariciar a un Judas que le suplica no ser obligado a traicionarlo. Sin embargo, con gran agonía, debe contenerse. Extraído de:
<https://youtu.be/yxd0RBEXGWg?si=IQvcCfXXAJ8P29e>

Figura 27: Caifás y los fariseos observando a Jesucristo a través de cámaras. Extraído de:
<https://youtu.be/7x530xSkAdk?si=QgYgemn3hYIoAN3B>

Figura 28: Cronograma con las fechas que se van a tratar en este apartado para explicar el surgimiento de la cultura *leather*. Elaboración propia.

Figuras 29: *The Leatherman's Handbook II* (Townsend, 1989). Extraído de:
<https://archive.org/details/leathermanshandb00town>

Figura 30: Marlon Brando en *The Wilde One* (1953). Extraído de:
<https://britishcustoms.com/blogs/archive/the-wild-one-marlon-brando>

Figura 31: Touko Valio Laaksonen *aka Tom of Finland*. Extraído de:
<https://mubi.com/es/cast/tom-of-finland>

Figura 32: Un ejemplar de *Physique Pictorial* de 1956. Extraído de:
<https://www.iberlibro.com/revistas-y-publicaciones/Physique-Pictorial-Volume-Number-Summer-1956/31428338518/bd#&qid=1&pid=1>

Figura 33: Cartel anunciando el primer concurso que se celebró de *Mr. Leather* en 1979.
Extraído de:
https://en.wikipedia.org/wiki/International_Mr_Leather#/media/File:International_Mr_Leather

[_1979.jpg](#)

Figura 34: Cartel de *Scorpio Rising* (1964). Extraído de:
[https://en.wikipedia.org/wiki/Scorpio_Rising_%28film%29#/media/File:Scorpio_Rising_\(1964_flyer\).jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Scorpio_Rising_%28film%29#/media/File:Scorpio_Rising_(1964_flyer).jpg)

Figura 35: Un fragmento de *Gay Semiotics* (1977) de Hal Fischer. Extraído de:
<https://www.moma.org/collection/works/273178>

Figura 36: “Contrato” para obtener financiación para realizar mis fanzines. Junio de 2003. Elaboración propia.

Figuras 37 y 38: Fragmentos de un fanzine hecho a los 8 años llamado *El sopar dels penjats*. Elaboración propia.

Figura 39: Collages sobre Santa Águeda y Santa Lucía, (2015). Elaboración propia.

Figura 40: Collage sobre San Antonio de Padua, (2015). Elaboración propia.

Figura 41: Muestra de un proyecto expuesto en el MEAM, 2019. Elaboración propia.

Figura 42: Páginas 6 y 7 del fanzine. Elaboración propia.

Figura 43: Páginas 14 y 15 del fanzine. Elaboración propia.

Figura 44: Páginas 26 y 27 del fanzine. Elaboración propia.

Figuras 45 y 46: Pruebas de impresión caseras en b/n para revisar el sistema de pestañas. Elaboración propia.

Figura 47: André Boiffard, *Sans Titre*. (1930). Extraído de:
<https://reallifeiselsewhere.blogspot.com/2013/01/jacques-andre-boiffard.html>

Figura 48: Pruebas de impresión caseras en b/n para revisar el troquel. Elaboración propia.

Figura 49: Impresión definitiva del fanzine. Elaboración propia.

Figura 50: Impresión definitiva del fanzine. Elaboración propia.

Figura 51: Guía de colores del *Hanky Code*. Extraído de:
https://www.reddit.com/r/gay/comments/1bz9a5j/is_hanky_code_still_relevant/

Figura 52: Impresión definitiva del fanzine. Elaboración propia.

Figura 53: Ejemplo de símbolo cristiano reinterpretado en clave cuir para introducir un capítulo del fanzine. Elaboración propia.

Figura 54: Ejemplo de uso de pegatinas tornasoladas religiosas en el fanzine. Impresión definitiva. Elaboración propia.

Figura 55: Ejemplo de efectos de risografía aplicados digitalmente al fanzine, recreando los degradados y fallos de impresión típicos de la técnica analógica. Elaboración propia.

Figuras 56 y 57: Bocetos y lluvia de ideas para el fanzine. Elaboración propia.

Figuras 58 y 59: Boceto y máscara de polipiel escaneada, ideas descartadas. Elaboración propia.

Figura 60: Foto del fanzine en físico. Elaboración propia.

Figura 61: *Mock-up* con todos los pliegues del fanzine. Elaboración propia.

7- Listado de referencias usadas en el fanzine

En aras de la transparencia y con el propósito de honrar el trabajo de otros creadores, este fanzine se ha construido a partir de imágenes que han sido generadas por diversas personas. Como gesto de respeto hacia estos artistas y para asegurar que su legado perdure, se ha decidido acreditar, en la medida de lo posible, la autoría y procedencia de dichas imágenes. Esta decisión también responde a la preocupación por el posible olvido de estas obras debido a las restricciones impuestas por el orden moral dominante, especialmente dado el contenido adulto y subversivo que caracteriza a muchas de estas publicaciones. Al igual que valoramos los esfuerzos de preservación de estos materiales a través de archivos y cápsulas del tiempo en línea, nos comprometemos a colaborar con estos proyectos, aunque sea de forma mínima o simbólica. Estas iniciativas son fundamentales para mantener viva la memoria y asegurar que la cultura *leather*/SM y sus representaciones sigan siendo accesibles para futuras generaciones, contribuyendo así a la continuidad y visibilidad de una parte esencial de la historia *queer*.

1. Mr. S Leather Co. & Fetters USA. (1996). *Mr. S Leather Co. and Fetters USA mail order catalog* (Portada). Extraído de <https://archive.org/details/mr.-s-leather-co.-and-fetters-usa-mail-order-catalog-1996>
2. Revista MC. (s.f.). Extracto de anuncio de *popper* (p. 2 del fanzine). Extraído de <https://www.boyculture.com/>
3. *Drummer* (1988). Página de contactos (p. 3 del fanzine). *Drummer*, 115, 67. Extraído de <https://archive.org/details/drummer-no.-115-1988-d.-d.-teoli-jr.-a.-c.-2>

4. Mains, Geoffrey (1984). *Urban aboriginals: A celebration of leather sexuality* (p. 7 del fanzine, p. 66 del libro). Extraído de <https://archive.org/details/urbanaboriginals00main/page/66/mode/2up>
5. *Drummer* (1994). Imagen en p. 35 (p. 8 del fanzine). *Drummer*, 177, 35. Extraído de <https://archive.org/details/drummer-177/page/n35/mode/2up>
6. *Drummer* (1994). Imagen en p. 36 (p. 9 del fanzine). *Drummer*, 177, 36. Extraído de <https://archive.org/details/drummer-177/page/n35/mode/2up>
7. Mains, Geoffrey (1984). *Urban aboriginals: A celebration of leather sexuality* (p. 11 del fanzine, pp. 124-144 del libro). Extraído de <https://archive.org/details/urbanaboriginals00main/page/124/mode/2up>
Drummer (1982). Imagen en p. 11 del fanzine. *Drummer*, 58. Extraído de <http://cowboyfrank.men/Drummer/058/index.htm>
8. Mr. S Leather Co. & Fetters USA. (1996). *Mr. S Leather Co. and Fetters USA mail order catalog* (p. 15 del fanzine, p. 104 del catálogo). Extraído de <https://archive.org/details/mr.-s-leather-co.-and-fetters-usa-mail-order-catalog-1996/page/n105/mode/2up>
9. *Drummer* (1988). Imagen en p. 67 (p. 17 del fanzine). *Drummer*, 115, 67. Extraído de <https://archive.org/details/drummer-no.-115-1988-d.-d.-teoli-jr.-a.-c.-2>
Drummer (1994). Imagen en p. 80 (p. 17 del fanzine). *Drummer*, 177, 80. Extraído de <https://archive.org/details/drummer-177/page/n79/mode/2up>
- Magnan, Michael (2009). *Winning the gold* (p. 17 del fanzine). Extraído de <https://buttmagazine.com/pictures/but-in-ass-porn-covers/>
- Drum* (1965). *Drum, sex in perspective* (p. 17 del fanzine). Extraído de <https://www.houstonlgbthistory.org/Houston80s/Assorted%20Pubs/Drum/V5-10-65/Drum-5-10-65.pdf>
10. Mr. S Leather Co. & Fetters USA. (1996). *Mr. S Leather Co. and Fetters USA mail order catalog* (p. 18 del fanzine, p. 171 del catálogo). Extraído de

<https://archive.org/details/mr.-s-leather-co.-and-fetters-usa-mail-order-catalog-1996/page/n171/mode/2up>

11. Mains, Geoffrey (1984). *Urban aboriginals: A celebration of leather sexuality* (p. 19 del fanzine, p. 44 del libro). Extraído de <https://archive.org/details/urbanaboriginals00main/page/44/mode/2up>
12. *Bomb Magazine*. (1976). *Milton at the Carnival, Greenville, MS*. (p. 20 del fanzine). Extraído de <https://bombmagazine.org/articles/1983/04/01/james-purdy/>
13. Mr. S Leather Co. & Fetters USA. (2003). *Supplement #7 to Mr. S Leather Co. and Fetters USA mail order catalog* (p. 22 del fanzine). Extraído de <https://archive.org/details/supplement-7-to-mr.s-leather-co.-2003/mode/2up>
14. Mr. S Leather Co. & Fetters USA. (1996). *Mr. S Leather Co. and Fetters Catalog Retail Price List* (p. 25 del fanzine, p. 16 del catálogo). Extraído de <https://archive.org/details/mr.-s-retail-price-list-1996/page/n19/mode/2up>
15. *Leather* (1976). *Leather* (p. 25 del fanzine). Extraído de https://archive.org/details/leather_202303/z0m17001.jpg
16. Pinterest. (s.f.). *The Rosary is the weapon for these times* (p. 25 del fanzine). Extraído de <https://es.pinterest.com/btmrosaries/>
17. *Drummer* (1988). Imagen en p. 18 (p. 27 del fanzine). *Drummer*, 115, 18. Extraído de <https://archive.org/details/drummer-no.-115-1988-d.-d.-teoli-jr.-a.-c.-2>
18. *Drummer* (1994). Imagen de fondo en p. 73 (p. 28 del fanzine). *Drummer*, 177, 73. Extraído de <https://archive.org/details/drummer-177/page/n73/mode/2up>
19. Reed, David (1950). Imagen (p. 29 del fanzine). Extraído de <https://vintageleathersblog.tumblr.com/post/70162818981611104>
20. Mizer, Bob (1966). *The Marine, the Cop and Youth* (p. 29 del fanzine). Extraído de <https://www.tumblr.com/anthonysperkins/750994519151067136/paul-brooks-tony-spencer-and-pat-trendell-the>
21. Tom of Finland. (1982). *Untitled* (p. 29 del fanzine). Extraído de <https://ocula.com/art-galleries/david-kordansky-gallery/artworks/tom-of-finland/untitled>

[d-\(4\)/](#)

Tom of Finland. (1966). *Untitled* (p. 29 del fanzine). Extraído de

<https://ocula.com/art-galleries/david-kordansky-gallery/artworks/tom-of-finland/untitled-4/>

[d-\(5\)/](#)

Rosa von Praunheim. (1971). *It Is Not the Homosexual Who Is Perverse, But the Society in Which He Lives* (p. 29 del fanzine). Extraído de

<https://www.tumblr.com/anthonysperkins/752019218767265792/it-is-not-the-homosexual-who-is-perverse-but-the>

18. Tom of Finland. (1972). *Collage of men including Peter Brown and Toshiro Mifune* (p. 30 del fanzine). Extraído de

<https://kakecomics.tumblr.com/post/748808111610118144/tom-of-finland-c-1972-graphite-and-mixed-media>

19. Colt Studios. (1978). *Gunther Keller for Honcho* (p. 31 del fanzine). Extraído de

<https://www.tumblr.com/finalatomicbuster/751923580446638080/%F0%9D%97%9A%F0%9D%98%82%F0%9D%97%BB%F0%9D%98%81%F0%9D%97%B5%F0%9D%97%B2%F0%9D%97%BF-%F0%9D%97%9E%F0%9D%97%B2%F0%9D%97%B9%F0%9D%97%B2%F0%9D%97%BF-for-honcho-october-1978>

Leather (1976). *Leather* (p. 31 del fanzine). Extraído de

https://archive.org/details/leather_202303/z0m17001.jpg

20. Mizer, Bob (1960). *Rick Hill y Mack Reed en Bob Mizer AMG* (p. 32 del fanzine).

Extraído de <https://vintageleathersblog.tumblr.com/post/700425686230417408>

Mizer, Bob (1960). *Bob Mizer AMG* (p. 32 del fanzine). Extraído de

<https://vintageleathersblog.tumblr.com/post/700079979477778432>

Tom of Finland. (1968). *Kake: The Sexy Sunbather* (p. 32 del fanzine). Extraído de

<https://www.tumblr.com/kakecomics/750445322113810432/kake-the-sexy-sunbather-1968-by-tom-of>

21. *Drummer* (1988). Anuncios de Image Leather y World Body Piercing Experts (p. 34 del fanzine, p. 23 del número). *Drummer*, 115, 23. Extraído de

<https://archive.org/details/drummer-no.-115-1988-d.-d.-teoli-jr.-a.-c.-2>

Bear Fax (1990). Anuncio de Land's End Sanctuary (p. 34 del fanzine). *Bear Fax*, 6,

8. Extraído de

<https://archive.org/details/bear-fax-magazine-1990/bear-fax-magazine-issue-06/page/n9/mode/2up>

Mizer, Bob (1958). *Mizer shoot* (p. 34 del fanzine). Extraído de

<https://vintageleathersblog.tumblr.com/post/699909033708961792>

8- Anexos

2- Conceptualización de la obra

2.1.1 *Cultura leather en el fanzine, una breve introducción*

Traducción propia: "FIST is a zine by and for leatherdykes. FIST was conceived as a means to collect and amplify voices from SM dykes that exist in a larger community, but one that is often physically fragmented. We are nodding to the legacy of our ancestors, while understanding and speaking to a very different community today. Leatherdyke subculture was documented and immortalized in the early 1990s through zines and documentaries, almost frozen in time. We aim to pick up that tradition and archive a new moment in time, sharing fresh perspectives through art and writing that encapsulate life as a modern leatherdyke in 2017".

2- Conceptualización De La Obra

2.2. Contextualizando Jesucristo Superstar

2.2.1 *Situando la Contracultura, una breve puesta en escena*

2 Traducción propia: “The sixties is thus a complex phenomenon, not easily reduced to political or social trends (...) Something happened, whatever the exact dates. That something has to do with etiquette, clothes language, music, and sexual mores”.

