

Imágenes, ficción y consumo cultural. El impacto de la pantalla chica en la globalidad del *heavy metal*

STEPHEN CASTILLO BERNAL*

En este trabajo exploraré la construcción de identidades y estereotipos sobre la escena metalera desde la pantalla chica. El cine, así como los programas televisivos, han jugado un papel fundamental en la reproducción del canon metalero.¹ Destacan series animadas como *Beavis and Butt-Head*, transmitidas por el canal MTV en la década de los 90, la cual dio paso a series como *Metalocalypse*, donde se privilegia la vida de los músicos y no tanto la de los fans.

Si los productos filmicos, audiovisuales y televisivos pueden verse como documentos etnográficos que evidencian un contexto cultural al margen de la intencionalidad del autor, entonces las imágenes televisivas asociadas con la escena metalera serán filtradas y re-significadas por cada sujeto y colectividad. Estos imaginarios ficcionales, que pueden o no corresponder con la realidad, generan estigmas, identidades, tabúes, temores y, paradójicamente, la repro-

* Museo Nacional de Antropología, INAH.

¹ Utilizo el término "metalero" para aglutinar a los diferentes sujetos que se sienten atraídos e identificados con la música denominada *heavy metal*, independientemente de sus diferentes subgéneros. Si bien ese género fue el sonido primigenio que permitió que este tipo de música se diversificara y expandiera planetariamente desde 1970, he decidido emplear en este ensayo el término *metal* como adjetivo que engloba a cada una de las manifestaciones musicales e ideológicas de esa escena cultural.

ducción de la escena metalera mundial mediante diversos consumos culturales. Se analizará la imagen global del *heavy metal* en las narrativas de *Metacalypse* y cómo éstas evidencian el carácter estructural de ese género musical, ello a partir de un ejercicio etnográfico entre los participantes de esa comunidad de sentido en la ciudad de México. Los testimonios etnográficos fueron seleccionados de manera para apuntalar mis interpretaciones.

Las instituciones, la televisión y los estados ficción

Según Augé,² la ficción es parte de los sistemas humanos. La ficción, que abreva de la capacidad humana de construir imágenes mentales, se vincula con los imaginarios, enriqueciéndolos o modificándolos y manifestándose en instituciones como la religión, los discursos históricos, la praxis social.

La ficción se vincula con la creación literaria³ y pone de relieve algo que en la realidad no es, pero tiene la capacidad de impactar en los imaginarios establecidos y los que están por estructurarse. Augé⁴ argumenta que “la noción de ficción es una muestra de ambivalencia. El diccionario le reconoce como primer significado el de mentira, oponiéndolo a la noción de verdad. Pero le reconoce, también, como segundo significado el de invención, imaginación, oponiéndolo al de realidad”. Por ejemplo, muchas imágenes ficcionales tenderán a ser manipuladas y controladas. Ello traería como consecuencia que las imágenes fueran “dosificadas” a la sociedad por quienes encarnan a las diferentes instituciones. Estos argumentos reforzarían la tesis de que las ficciones no concuerdan con la realidad ni con la verdad. Una mirada a los noticieros televisivos nos permitiría corroborar el postulado.

Pero tampoco podemos caer en la cuenta de que las imágenes ficcionales siempre tendrán un carácter negativo y de control, pues tales construcciones constituyen la génesis de los imaginarios. Este es el dominio de la segunda acepción de ficción de Augé: la invención, la imaginación opuesta a la realidad, pero que ayuda a definirla.

² Marc Augé, “De lo imaginario a lo ficcional total”, en Abilio Vergara (ed.), *Imaginarios, horizontes plurales*, 2002, p. 86.

³ *Ibidem*, p. 87.

⁴ Marc Augé, *Ficciones de fin de siglo*, 2001, p. 9.

Si bien la construcción de ficciones es parte de la condición humana, la manipulación que de éstas hacen los sujetos asentados en las cúpulas de poder⁵ puede generar un estado ficcional total que surge cuando las oligarquías filtran las imágenes hacia el grueso poblacional para que éste decodifique mensajes teledirigidos o participe de una opinión. Así, se ponen de relieve elementos gráficos de la realidad, mientras otros se ocultan, se editan, se estigmatizan o se tergiversan. La consecuencia de ese estado ficcional total es la imposibilidad de distinguir entre lo que es real y lo que no lo es. Aquí entra el fantasma ficcional de la televisión.

Sartori⁶ ha analizado el papel de la televisión en las sociedades contemporáneas. Ha indicado cómo la video imagen ha trastocado la capacidad cognitiva de las audiencias.⁷ Expone cómo el lenguaje y la lectura demanda un proceso cognitivo de creación de abstracciones que generan saberes a través de la interacción social. Pero la llegada de la televisión derrumbó esa capacidad:

La televisión [...] es “ver desde lejos” (tele), es decir, llevar ante los ojos de un público de espectadores cosas que puedan ver en cualquier sitio, desde cualquier lugar y distancia. Y en la televisión el hecho de *ver* prevalece sobre el hecho de hablar, en el sentido de que la voz del medio, o de un hablante, es secundaria, está en función de la *imagen*, comenta la imagen. Y, como consecuencia, el telespectador es más un animal *vidente* que un animal simbólico. Para él las cosas representadas en imágenes cuentan y pesan más que las cosas dichas con palabras.⁸

No deseo hacer un análisis exhaustivo del trabajo de Sartori. Bastará decir que su análisis se encuentra más vigente que nunca. Es suficiente ver cómo las oligarquías televisivas generaron un imaginario de terror hacia el candidato de las izquierdas en México en

⁵ Entendidas como los nichos institucionales desde los cuales un reducido sector poblacional, fuertemente vinculado con las elites dominantes, teledirige diversas clases de mensajes, idearios, aspiraciones.

⁶ Giovanni Sartori, *Homo videns. La sociedad teledirigida*, 2001.

⁷ A pesar de que el ensayo de Sartori fue elaborado a finales de la década de 1990, poco antes del despunte de las tecnologías de la información digital, su crítica en torno de la video política y del paulatino deslave cognitivo que acarrea la televisión sigue siendo vigente. Bastará ver los circos, maromas y teatros que los noticieros buscan transmitir a través de sus imágenes y cómo se generan “amigos” o “enemigos” del pueblo y de las clases políticas en el poder.

⁸ Giovanni Sartori, *op. cit.*, 2001, p. 26.

las pasadas elecciones de 2006 y 2012 en México.⁹ Lo que interesa tiene que ver con un pronunciamiento ontológico. Lo que aparece en una pantalla es lo real, es lo que existe, no hay forma de dudar de su existencia si “lo estamos viendo”. No obstante, lo que se edita, se oculta o se tergiversa en la televisión existe, pero en los estados ficcionales no. La realidad existe sólo si es proyectada.¹⁰

Es notorio que la televisión ha potenciado una homogeneización cultural; tornando deseables gustos, modas, artistas, deportes. Nos muestra fenómenos locales y globales “maquillados”; pero también nos permite imaginar mundos posibles, conocer sociedades exóticas o “descubrir” lugares; esto es, nos permite conectarnos en el imaginario con la globalidad y potenciar la multiculturalidad.¹¹ Así, la televisión no es enteramente desechable, pues ésta y el cine constituyen documentos etnográficos¹² que evidencian una plataforma emergente de saberes. Con sólo apretar un botón podemos ver imágenes de otros países. Fidedignas o no, permiten insertarnos en la globalidad de mensajes, culturas e imaginarios. Internet, no analizado a profundidad por Sartori, es otro medio que acerca la información a los usuarios. No obstante, ese desarrollo tecnológico también genera consecuencias en la cognición humana, pues, como argumenta Carr,¹³ Internet y la lectura vertiginosa de la información ha reducido la capacidad de concentración en un libro, la cual difícilmente puede rebasar 20 minutos.

¿Y estos argumentos qué tienen que ver con el fenómeno del metal, así como con su reproducción y estereotipos? Partamos de que las imágenes televisivas constituyen ficciones. Si esto es así, los contenidos ficcionales deberán presentar un halo de “verdad” que otorgue credibilidad al mensaje, al margen de que el discurso final sea erróneo o esté “maquillado”. Este ejercicio permitiría a la mayor parte de la audiencia considerar verdadero lo proyectado en la pantalla, pues sus imágenes son cercanas a la realidad y “la imagen no miente”. Y es precisamente el grado de plausibilidad de cada imagen

⁹ Un trabajo de este tipo se puede encontrar en Abilio Vergara, *El resplandor de la sombra. Imaginación política, producción simbólica, humor y vidas macropolitanas*, 2006, donde se analizan los imaginarios de la población capitalina ante el desafuero del entonces jefe de Gobierno del Distrito Federal, Andrés Manuel López Obrador.

¹⁰ Marc Augé, *op. cit.*, 2001, p. 30.

¹¹ Néstor García Canclini, *La globalización imaginada*, 2008, p. 32.

¹² Francisco de la Peña, “Por una antropología del cine: imaginarios fílmicos y análisis cultural”, 2013.

¹³ Nicholas Carr, *Superficiales. ¿Qué está haciendo Internet con nuestras mentes?*, 2011.

ficcional lo que permite acercarnos a los puntos medulares de diversos sucesos. En efecto, para maximizar, parodiar o desinformar desde la pantalla chica, o la grande, es necesario que las imágenes tengan cierto contenido de verdad; así, las imágenes ficcionales presentan elementos de la realidad que concuerdan con ella (coyunturas políticas, movimientos sociales, acontecimientos, personajes, tiempos y espacios, tragedias, triunfos o derrotas), pero estos “fragmentos de la realidad” tienden a ser manipulados para formar una video-ficción. En consecuencia, las imágenes ficcionales presentan elementos concordantes con la realidad que le otorgan plausibilidad a un evento que puede analizarse como un texto etnográfico.

La violencia y el canon del *death metal*

Ya mencioné que la ficción se vincula con la creación literaria. Y esta construcción, para que sea verosímil, debe tener una credibilidad que la vincule con el mundo real.

Lo que nos apasiona [...] de las novelas, de los diarios íntimos y también de las historias de la vida es que desde el comienzo son relatos. Incluso si ya los hemos leído y conocemos cómo terminan, suponiendo que tengan un fin, nos lanzamos a ellos como en un presente abierto ante las incertidumbres del porvenir. La historia puede llegar incluso a proporcionar material para la elaboración de estas ilusiones novelescas [...].¹⁴

Las historias construidas en torno del fenómeno cultural del *heavy metal* son variadas. Quizá una de las primeras imágenes que retrataron parte del canon metalero fue la película animada *Heavy metal*, adaptación de la revista francesa y que vio la luz en 1981. Historias de ciencia ficción donde se exagera el poderío masculino, el sexo y la violencia son ambientadas con música metalera. Siguió la serie animada *Beavis and Butt-Head* en la década de los 90, donde un par de adolescentes metaleros, aislados de vida social, pasaban el tiempo viendo videos de diversas tendencias musicales. Otra serie, mucho más infantil y apta para cualquier audiencia, es *My dad the rock star*, creada por Gene Simmons en 2003, donde se retrata a

¹⁴ Marc Augé, *op. cit.*, 2001, p. 186.

un adolescente cuyo padre es un famoso músico de *hard rock*. En 2005 surgió el manga japonés *Detroit Metal City*,¹⁵ adaptado posteriormente al formato cinematográfico con actores reales. Aquí se narran las aventuras de un introvertido joven que adopta una personalidad violenta cuando se transforma en el vocalista de una banda de *death metal*. Continuaron la senda películas como *Wayne's World I y II* (1992, 1993), *Airheads* (1994), *El día de la bestia* (1995), *Detroit Rock City* (1999), *Rock Star* (2001), *Isi/Disi. Amor a lo bestia* (2004). Incluso en tiempos recientes se proyectó la película musical *La era del rock* (2012), donde se retrata el auge del *glam metal* en Estados Unidos. Esas películas narran desde sucesos históricos del movimiento hasta la maximización chusca de los criterios identitarios de los metaleros, como la "imbecilidad", la intolerancia hacia otros sujetos, los excesos de la fama. Asimismo, la imagen del metalero se encuentra presente en las nuevas generaciones, pues juegos de video como *Guitar Hero* o *Rock Band* han incorporado piezas de *heavy metal* en su *track list*, y entre ellas destaca una que presenta únicamente canciones de *Metallica*. Todos esos productos han proyectado globalmente la música e imagen del metalero, desde los fans hasta los músicos, y a lo anterior puede sumarse el programa *Headbangers ball* de MTV, proyectado durante los años noventa, y donde podían apreciarse videos de diferentes tendencias de metal. Actualmente se transmite el programa *That Metal Show*, en VH1, donde los presentadores entrevistan a diferentes músicos de la escena y discuten sobre ciertos tópicos de la misma. Bajo mi particular punto de vista, ese programa sólo reproduce a un restringido sector de la escena metalera, pues sus programas casi siempre están orientados al metal clásico o al *heavy metal*, así como al *hard rock*. Esto deja fuera a otros géneros más extremos de metal. No obstante, las imágenes ficcionales construidas en torno del metalero han tendido a estereotipar este universo cultural. En efecto, el *heavy metal* constituye el género progenitor de esta escena musical, pero se asume en el imaginario global que *heavy metal* es sinónimo de música metal, con independencia de los diversos subgéneros.

¹⁵ Agradezco a Charly González, metalero capitalino que vende productos de la escena en La Cueva del Metal, en las inmediaciones del Metro Revolución, por proporcionarme el nombre de esta serie animada. Vale la pena señalar que la imaginería plasmada en esta serie se encuentra muy influenciada por las vestimentas y maquillaje de la banda estadounidense *Kiss*.

He hablado de imaginario social sin definirlo. Hace tiempo Castoriadis¹⁶ advertía que las sociedades provienen de “lo sin fondo”, de lo inefable, figuras que dan origen a instituciones imaginarias. Este “sin fondo” constituye el magma de significaciones, que refiere a la creación de formas e imágenes mentales que se encadenan en campos culturales de acción, como las instituciones. Conceptos como Dios, religión, superestructura, tabú, son construcciones imaginarias¹⁷ que han pasado a formar parte del imaginario instituido, formalizado y empleado por las cúpulas del poder para mantener los órdenes sociales. Sin embargo, antes de que una institución se formalice, es menester que las figuras mentales logren salir a la realidad,¹⁸ insertándose en moldes simbólicos.¹⁹

Pero este imaginario instituido no tendría razón de ser sin la capacidad de generar imágenes. El carácter creador de las imágenes mentales es el imaginario radical y podría concebirse como el motor de lo histórico-social. El imaginario radical es fuente creadora de formas simbólicas que nutren a los imaginarios sociales. Empero, las imágenes creadas desde el imaginario radical tienen la capacidad de impactar en lo real, fundiéndose en una masa que dicta la dinámica de las formaciones histórico-sociales, encontrando cobijo en las instituciones. Lo imaginario radical es el motor del caos o “lo sin fondo” de las colectividades, ya que la aparición de imágenes individuales y colectivas trae como consecuencia el mantenimiento o creación de nuevas instituciones histórico-sociales.

Breve historia del *heavy metal* y el surgimiento del *death metal*

El *heavy metal* surgió en 1970 con el primer trabajo discográfico de *Black Sabbath*. Empero, esta música se vio influenciada por agrupaciones del rock ácido, como Jimmy Hendrix, Janis Joplin, Iggy Pop²⁰

¹⁶ Cornelius Castoriadis, *Los dominios del hombre. Las encrucijadas del laberinto*, 2005; Cornelius Castoriadis, *Ventana al caos*, 2008.

¹⁷ Cornelius Castoriadis, *La institución imaginaria de la sociedad*, 1989, t. II.

¹⁸ Abilio Vergara, “Horizontes del imaginario. Hacia un reencuentro con sus tradiciones investigativas”, en Abilio Vergara (ed.), *Imaginarios, horizontes plurales*, 2002, p. 51.

¹⁹ Gilbert Durand, *Las estructuras antropológicas de lo imaginario*, 1981.

²⁰ Jeffrey Jensen, *Heavy Metal Music and Adolescent Alienation*, 1996.



Figura 1. *Judas Priest* en la actualidad. Imagen tomada de [www.judaspriest.com].

y posteriormente por *Led Zeppelin*, *Blue Cheer*, *Grand Funk Railroad*, *Alice Cooper* y *Deep Purple*.²¹

El sonido del *heavy metal* proviene del énfasis en las guitarras eléctricas,²² mientras su ideología principal versa en torno a la morbilidad, los discursos contestatarios ante la religión y la política, la glorificación de sociedades arcaicas.²³ El sonido clásico del metal proviene del tritono, intervalo musical que abarca tres tonos enteros y que produce un sonido grave muy pronunciado, razón por la cual “durante el medioevo dichas entonaciones fueron prohibidas por la iglesia Católica, a la luz de que dichas melodías eran utilizadas por el Diablo para insertarse en las personas y así provocar el mal”.²⁴ Desde el romanticismo, durante el siglo XIX, compositores como

²¹ Deena Weinstein, *Heavy metal. The Music and its Culture*, 2000.

²² Jon Pareles y Patricia Romanowski, *The Rolling Stone Encyclopedia of Rock and Roll*, 1983.

²³ Stephen Castillo, “La música del Diablo. Imaginario, dramas sociales y ritualidades de la escena metalera de la ciudad de México”, 2012, p. 59; Stephen Castillo, “El cuerpo humano como instrumento subcultural. De los inicios del *heavy metal* al simbolismo ritual del *black metal*”, en *Fuentes Humanísticas*, núm. 34, 2007, pp. 43-57.

²⁴ Stephen Castillo, *op. cit.*, 2012, p. 60.



Figura 2. Las “carnitas” del *death metal*. Portada del disco *Bloodthirst*, de *Cannibal Corpse* (1999).

Franz Liszt y Richard Wagner recurrieron a ese sonido para configurar melodías como la *Sinfonía Dante*, *Mephistopheles* e incluso la magna ópera *El anillo de los nibelungos*.

Durante los años setenta el *heavy metal* despuntó a partir de dos agrupaciones británicas: Black Sabbath y Judas Priest. Fue esta última agrupación la que revolucionó al metal, dotándolo de velocidad y formando el sonido que ha caracterizado desde hace más de treinta años al metal. *Judas Priest* incorporó a dos guitarristas, lo que permitió realizar solos acompañados de una guitarra rítmica. Bajo mi propia óptica, cuando se habla de *heavy metal* una acepción del término alude a los estilos prístinos: agrupaciones clásicas como



Figura 3. Cómodas vestimentas de *Immolation* (imagen tomada del álbum *Dawn of Possession*, 1991).

Black Sabbath o *Judas Priest*, cuyos trabajos arrancaron en los años 70. Incluso bandas como *Iron Maiden* o *Motörhead*, que surgieron una década después, pueden ser incorporadas en esa taxonomía. Una vez que el metal sale de Inglaterra y toca tierras estadounidenses, durante los años ochenta, el género experimenta un proceso de globalización. Así, surgieron bandas como *Metallica*, *Slayer*, *Twisted Sister*, *Megadeth*, *Anthrax*, que fueron separándose de los estilos prístinos del *heavy metal* para abrazar otros como el *thrash metal* y el *glam metal*.²⁵

A principios de la década de los ochenta surgió el *death metal*. De acuerdo con Phillips y Cogan,²⁶ este género fue impulsado por la banda británica *Napalm Death*²⁷ y los estadounidenses *Possessed*. A esta última banda se le adjudica el inicio del *death metal*, en función de la canción "Death metal" de su álbum *Seven Churches* de 1985.²⁸

Pero en realidad son las letras las que confieren identidad al *death metal*, ya que dan cuenta de temas mórbidos y de violencia extrema (asesinatos, mutilaciones, perversiones sexuales),²⁹ en los que se retrata el sufrimiento humano. Así, muchas agrupaciones comenzaron a reflejar en sus letras temas que únicamente aparecían en películas como *The night of the living dead* (1968) o *The Texas chainsaw massacre* (1974). También surgen agrupaciones que exploran el satanismo y el derrumbe de la cristiandad como *Deicide*, *Incantation* o *Vital Remains*.

Para dotar de atmósfera a esas letras, los vocalistas perfeccionaron el uso de voces guturales. Musicalmente el *death metal* utiliza veloces *riffs*, complejos solos de guitarra y secuencias de batería con el uso remarcado del doble bombo; los diversos cambios de ritmo también son característicos de este género. Debido a la complejidad con que debían ser tocados los instrumentos, los integrantes de las bandas pioneras adoptaron indumentarias acordes a los esfuerzos físicos. Así, personajes emblemáticos del *death metal* se vestían con

²⁵ No ahondaré en la historia del *heavy metal*, pues existen monografías mucho más puntuales como la de Ian Christe, *Sound of the beast. The Complete Headbanging History of Heavy Metal*, 2004 o la de Deena Weinstein, *op. cit.*, 2000. Bastará decir que el *heavy metal* es sólo un estilo del metal, el más clásico de todos, la base de posteriores propuestas. El *heavy metal* presenta una gran variedad de estilos como el *glam*, *power*, *thrash*, *death*, *black*, *grindcore*, *folk*, *progressive*, *nu*, así como híbridos entre dos o más subgéneros.

²⁶ William Phillips y Brian Cogan, *Encyclopedia of Heavy Metal*, 2009, p. 62.

²⁷ Albert Mudrian, *The Improbable History of Death Metal and Grindcore*, 2004.

²⁸ Ian Christe, *op. cit.*, 2004, p. 238.

²⁹ Natalie Purcell, *Death Metal Music: The Passion and Politics of a Subculture*, 2003.

ropa deportiva, bermudas, pantalones holgados, calzado deportivo y playeras negras con imágenes estampadas, a manera de homenaje a diferentes grupos de la escena.³⁰ Por supuesto ello no se volvió cliché, ya que existieron —y aún existen— sujetos que dejaron de lado la ropa deportiva para, incorporar chamarras de piel y chalecos de mezclilla con parches que mostraban la imagen o el *logo* diversas agrupaciones.

Las letras clásicas del *death metal* volvieron a poner en juego la eterna búsqueda de libertad e innovación por parte de los jóvenes, y así transgredir los valores de una sociedad adulta que aspira a reproducir los valores tradicionales de una colectividad.³¹ Las piezas de contenido *gore* y satánico de diversos grupos formaron una imaginaria que fue adoptada rápidamente por las jóvenes audiencias, aunque dichos idearios constituían una mera abstracción.

Durante los años noventa el *death metal* alcanza su cúspide. *Cannibal Corpse* se convirtió en la primera agrupación del género en posicionarse en las listas de *Billboard*. Fue tal su auge, que hasta Jim Carrey, en la película *Ace Ventura* (1994), filma una escena en un concierto de esa banda. Pero *Cannibal Corpse* no fue la única agrupación que saboreó las mieles del éxito, ya que “a finales de los noventa, Earache Records informó que tanto *Napalm Death* como *Morbid Angel* habían vendido cada una más de un millón de álbumes”.³² Sin duda la escena *underground* del *death metal* terminó por consolidarse en el imaginario global a raíz del éxito del sonido de *Florida* y otras bandas estadounidenses, aunado a la publicación de la revista *Metal Maniacs*,³³ ahora desaparecida.

En Europa el *death metal* tomó otro rumbo. A finales de los años 80 los suecos *Entombed* y *Dismember* (1987-1988) comenzaron a resignificar los sonidos del *death metal* estadounidense. Ambos grupos, con los también suecos de *Unleashed*, crearon el llamado sonido de Estocolmo, que combinaba la armonía del *heavy metal* clásico con el sonido y voz del *death metal*,³⁴ mientras *At The Gates*, *Dark Tranquility* e *In Flames* contribuyeron al despegue del sonido de *Gotemburgo*. En este último se echó mano de los teclados, lo cual dio pie al *death*

³⁰ Ian Christe, *op. cit.*, 2004, p. 240.

³¹ Mario Margulis, “La cultura de la noche”, en Mario Margulis (ed.), *La cultura de la noche. La vida nocturna de los jóvenes en Buenos Aires*, 2005.

³² Ian Christe, *op. cit.*, 2004, p. 249.

³³ *Ídem*.

³⁴ Daniel Ekeröth, *Swedish Death Metal*, 2008.

metal melódico. El sonido vocal continúa siendo gutural, aunque a veces se hacen uso de voces más agudas y ocasionalmente se llega a recurrir a las voces limpias.

El sonido escandinavo se diversificó y bandas como *Nihilist*, *Entombed*, *Dismember*, *Dark Tranquility* y *Amorphis* prosiguieron con su estilo melódico. A su vez, grupos como *Grave*, *Sinister* y *Vader*, pese a ser europeos, se asemejaron al *death metal estadounidense*, pero con un estilo propio. El sonido melódico escandinavo inspiró a explorar las mitologías locales de sus países, y es así como se forma el *folk metal*, basado en la conjunción del sonido de *Gotemburgo* con música tradicional escandinava, adoptando un estilo vocal diverso. Representantes de esta nueva escuela de los años 90 son *Amorphis*, *Finntroll*, *Korpiklaani* o *Ensiferum*, bandas que emplean instrumentos del folclor nórdico y cuya lírica versa sobre paganismo, relatos históricos y míticos. Otra variante impulsada fue el *viking metal*, un subgénero que comparte los cimientos del *folk metal* pero incorpora la mitología vikinga a sus temas.

Si bien durante los años noventa se suscitó el *boom* del *death metal*, entre finales de esa misma década y los principios del nuevo siglo comenzó a mostrar señales de estancamiento. En efecto, como todo estilo musical, después de una época de auge se tiende a experimentar un agotamiento, lo cual se debió a la expansión del *black metal* y a la estandarización y anacronismo musical de algunas bandas veteranas de *death metal* renuentes a modificar su sonido. Sin embargo, las agrupaciones de *death metal* se vieron en la necesidad de adaptarse e introducir frescura a sus composiciones. Esta resignificación del *death metal* se logró a partir de la derivación de nuevos estilos y a la adaptación lírica de nuevas cosmologías, ya no únicamente de carácter satánico. Empero, el *death metal* sigue presente en los circuitos metaleros internacionales, asíndose fuertemente de la escena *underground*.

Del escenario a la pantalla chica. Una mirada posmoderna del *heavy metal* a través de *Metalocalypse*

En 2006 la empresa Adult Swim, que comparte espacio al aire con la cadena televisiva Cartoon Network, estrenó en los sistemas de televisión de paga la serie animada *Metalocalypse*. Creada por Brendon Small y Tommy Blacha, la serie narra las peripecias del

grupo *Dethklok*, considerado la banda de metal más importante del mundo y la octava economía del orbe. A la fecha se han realizado cuatro temporadas y no se descarta una quinta.

La característica de la serie es su humor negro y las imágenes hiperbólicas de violencia, muerte y destrucción proyectadas a lo largo de cada capítulo. Esta serie constituye una parodia de la cultura del metal. *Dethklok* está formado por cinco músicos, estadounidenses y escandinavos, y su género es el *death metal*. Las letras violentas, los trastornos de personalidad, las actitudes contestatarias, las referencias a sucesos históricos de la historia del *heavy metal*, los imaginarios construidos en torno del metalero, tanto del músico como del fan, así como los estragos derivados de la fama, son retratadas en esta serie.

La cuestión es saber por qué las imágenes de violencia tienden a reflejarse en diferentes pantallas. En un mundo donde la violencia, el honor y la búsqueda permanente del orgullo familiar o colectivo está condenada y mitigada por los instrumentos judiciales de los Estados contemporáneos,³⁵ la violencia, de forma irreductible, comienza a perder su función social. En consecuencia, la sociedad hiper-individualista privilegia al sujeto, en menoscabo de la comunidad:

A medida que se eclipsa el código del honor, la vida y su conservación se afirman como ideales primeros mientras que el riesgo de la muerte deja de ser un valor, pelearse ya no es glorioso, el individuo atomizado se pelea cada vez menos y no porque esté “autocontrolado”, más disciplinado que sus antepasados, sino porque la violencia ya no tiene un sentido social, ya no es el medio de afirmación y reconocimiento del individuo en un tiempo en que están sacralizadas la longevidad, el ahorro, el trabajo, la prudencia, la medida.³⁶

¿Será acaso el *heavy metal* un intento posmoderno para regresar a las prácticas de violencia y honor de algunas sociedades tradicionales? Lipovetsky³⁷ apuntaba que “la violencia primitiva es, en muchos casos, guerra para el prestigio, para adquirir gloria y fama, asociadas a la captura de signos y botines, cabelleras, caballos, pri-

³⁵ Michel Foucault, *Vigilar y castigar. Nacimiento de la prisión*, 2008.

³⁶ Gilles Lipovetsky, *La era del vacío. Ensayos sobre el individualismo contemporáneo*, 2000, p. 194.

³⁷ *Ibidem*, p. 175.



Figura 4. Ronnie James Dio y sus “cuernos del Diablo”. Imagen tomada de G. (1998: 12).

sioneros”. En otra ocasión³⁸ definí la estructuralidad del *heavy metal*, que consiste en la ideología de su música. El metalero, al margen de los géneros de su predilección, se identifica con lo contestatario, con lo prohibido, con lo violento, el abrazo a la morbilidad, esto es, lo que constituye un tabú para la sociedad “adulta” y cuyos elementos se encuentran presentes en muchos subgéneros de metal.

El “ser malo”, el adscribirse a fenómenos “tabú” como la muerte, el ocultismo, la violencia, la desesperanza, el cuestionar metarrelatos religiosos, y en concreto de la cristiandad, se tornan en elementos que configuran imágenes colectivas de todos los partícipes de la comunidad. Incluso estas imágenes también se encuentran enraizadas en el imaginario de las personas ubicadas fuera de esta comunidad. Parto de que este imaginario estructural, insertado en los objetos metaleros (portadas de discos, playeras, parches, indumentarias; o en gestos rituales desarrollados en los conciertos como el *slam*), constituyen un imaginario instituyente, pero a la vez instituido de los metaleros, pero que también potencia la identificación de sujetos afines, tan presente en las “tribus urbanas” de Maffesoli:³⁹ el

³⁸ Stephen Castillo, *op. cit.*, 2012.

³⁹ Michel Maffesoli, *El tiempo de las tribus. El ocaso del individualismo en las sociedades posmodernas*, 2004.

“estar juntos en la masa tribal”. Así, las imágenes mentales desarrolladas a partir de los sentimientos producidos por la música *heavy metal* permiten al partícipe ensoñar mundos posibles y concretizarlos en elementos instituidos como el estereotipo metalero (la pose, la maldad, la bebida, la transgresión, la rudeza estructural o el divertimento), tanto por quienes desde dentro reproducen la escena como por quienes desde fuera los juzgan y catalogan. Finalmente, estas formas o imágenes metaleras se objetivan en contenedores simbólicos, como “los cuernos del Diablo”,⁴⁰ símbolo dominante, invariable y arcano del ritual metalero,⁴¹ al cual todos los partícipes de la comunidad deben aludir si desean ser reconocidos como auténticos.

¿Y qué tiene que ver esto con la serie animada *Metalocalypse*?

Las imágenes ficcionales deben poseer cierta concordancia con la realidad para impactar en las audiencias. La plausibilidad hará que las audiencias acepten, rechacen e imaginen las realidades “teledirigidas”. Ahora, si bien la serie animada es ficcional, ésta incorpora elementos identitarios hiperbólicos del canon metalero. En efecto, algunas pautas de los personajes son estereotipados, pero tienen cierto asidero con la estructuralidad metalera. Veamos.

El vocalista de *Dethklok*, Nathan Explosion, presenta la indumentaria clásica del *deathmetalero*: pantalón de mezclilla, botas, playera negra y larga cabellera. Para la creación del personaje los guionistas se inspiraron en George *Corpsegrinder* Fisher, vocalista de *Cannibal Corpse*; el personaje incluso realiza el *headbanging*⁴² de la misma forma que George Fisher. Nathan Explosion siempre habla con voz gutural, incluso cuando no se encuentra sobre el escenario, lo cual hiperboliza “el ser rudo”, pero también constituye una fachada que los integrantes de esa comunidad tratan de mostrar a los participantes de otras escenas. El bajista, William Murderface, ata-

⁴⁰ Señal característica del metal y atribuida a Ronnie James Dio, ícono del metal mundial y ex vocalista de *Black Sabbath*. La señal consiste en mantener erectos los dedos índice y meñique, retrayendo los dedos medio y anular con el pulgar.

⁴¹ Victor Turner, *La selva de los símbolos*, 1980.

⁴² Se denomina *headbanging* al movimiento continuo que los metaleros realizan con su cabeza, con la intención de mover su cabellera al son de los diferentes ritmos.



Figuras 5 y 6. Nathan Explosion y George Corpsegrinder Fisher. Imágenes tomadas de [https://www.google.com.mx/search?q=nathan+explosion+images&biw=1366&bih=673&tbm=isch&tbo=u&source=univ&sa=X&ved=0CBsQsARqFQoTCMjjwoyU_8YCFYwVkgode6EO8g&dpr=1 y www.cannibalcorpse.net.] (última revisión, 28 de julio de 2015).

viado con bermudas, botas y playera negra, tiene como principal característica el sadomasoquismo y las tendencias asesinas. Pickles, el baterista, es delgado y tiene rastas pelirrojas, aunque algo calvo; drogado y bebedor compulsivo. Estos tres integrantes son estadounidenses. Por su parte, los guitarristas provienen de la región escandinava. Skwisgaar Skwigelf es el *lead guitar*. Un personaje alto, delgado, rubio y con dificultad para hablar inglés. Es un sueco virtuoso de la guitarra y en cada momento practica con su instrumento musical. Es un *rock star*, gusta de la bebida y de acostarse con cualquier mujer. Finalmente, el noruego Toki Wartooth es el guitarrista rítmico. Es un personaje delgado y con un bigote largo. Es infantil y no es tomado mucho en cuenta por sus compañeros. El sonido de *Dethklok* constituye una mezcla entre el *Florida death metal* y lo melódico del *swedish death metal*.

Los integrantes de *Dethklok* poseen el canon metalero, visual, identitario e ideológico.⁴³ Sus vestimentas dan cuenta de ello y la música que proyectan es consistente con los idearios del *death metal*.⁴⁴ En efecto, cada presentación en vivo se convierte en caos. Los fans, los reporteros, los productores musicales son brutalmente mutilados por accidentes como la caída de una plataforma de acero sobre la

⁴³ A lo largo de la serie se aprecian referencias visuales que aluden a determinadas bandas. Por ejemplo, se aprecia una cadena de supermercados llamada *Finntroll's* o la cadena de comida rápida *Dimmu Burger*, que aluden a dos bandas de metal: *Finntroll* y *Dimmu Borgir*. Existen muchas alusiones más a lo largo de los diferentes capítulos.

⁴⁴ Ha sido tan aceptada esta serie animada que en 2007 se lanzó el primer álbum de *Dethklok*, llamado *Dethalbum*, el cual contiene tanto canciones lanzadas originalmente en la serie como otras grabadas para esta producción discográfica.



Figura 7. Skwisgaar Skwigelf. Imagen tomada de [https://www.google.com.mx/search?q=skwisgaar+metalocalypse+images&biw=1366&bih=673&tbm=isch&tbo=u&source=univ&sa=X&ved=0CB4QsARqFQoTCIG8sKCV_8YCFYpDkgod4lAPdQ&dpr=1#imgrc=] (última revisión, 28 de julio de 2015).

que tocaría *Dethklok*, por un *troll* finlandés invocado por una canción de la banda, por rayos láser que formaban parte del espectáculo visual, entre múltiples formas de morir o de ser cercenado. En cada presentación en vivo los fans incluso firman “certificados de muerte”, en los que se exige a *Dethklok* de cualquier muerte voluntaria o involuntaria. Los fans aceptan esta violencia manifiesta de sus ídolos, al extremo de permitir que la banda los catalogue de imbéciles por regalarles su dinero al adquirir sus productos. Así, la muerte y el castigo son aceptados por cualquier fan de *Dethklok*, destacando la descarga ilegal de música de Internet. Muchos de los accidentes inspiran las letras violentas y anti sistema de *Dethklok*. De la misma forma, los criterios identitarios del *death metal* se ponen de relieve cuando los integrantes de la banda minimizan la música que no es “brutal”, como el *glam metal*, cuyo reflejo en la serie se marca mediante la presencia del Dr. Rockso, un payaso ataviado con un ceñido leotardo que permite apreciar sus genitales (¿crítica mordaz a *Kiss*?). Este sujeto, adicto a la cocaína, aparece en la vida de *Dethklok* para ser sometido a palizas por su dudosa masculinidad. Burlas similares ocurren cuando los integrantes de la banda descubren que Pickles, su baterista, fue vocalista de una banda que parodiaba a *Guns n’Roses*.



Figura 8. Dr. Rockso. Imagen tomada de [https://www.google.com.mx/search?q=im%C3%A1genes+metalocalypse&biw=1366&bih=673&tbm=isch&tbo=u&source=univ&sa=X&ved=0CBsQsARqFQoTCJCH5leR_8YCFRGLkgod46MPFQ#tbn=isch&q=dr.+rockso+metalocalypse] (última revisión, 28 de julio de 2015).

Lo plausible de la serie está garantizada en función de la representación ficcional de algunos sucesos por las que ha atravesado el *death metal*. Si el metal se asocia con lo oscuro, lo violento y lo contestatario, esta música tenderá a ser estereotipada y señalada por la sociedad “adulta”. Esto quiere decir que se asume en el imaginario global que el metal es la “música del Diablo”, escuchada por sujetos que buscan alienarse de la realidad y que constituyen un peligro para la

sociedad al ser violentos. Precisamente estas miradas en torno de la escena metalera mundial generaron un estigma social. Los sujetos de esa comunidad de sentido fueron señalados durante los años ochenta —por parte de políticos y religiosos— como un peligro para las normas y valores tradicionales. Agrupaciones como *Judas Priest*, *Slayer* y *Twisted Sister*⁴⁵ fueron llevadas a juicio por los supuestos contenidos subliminales de algunas canciones, que orillaron al suicidio o al intento de suicidio de algunos fans.

En la serie también están presentes las cúpulas de poder que han construido esta imagen estereotipada. Existe un grupo de individuos, comandado por un extraño y poderoso personaje que se limita a observar el desenvolvimiento de *Dethklok*. Completan a este grupo el general Crozier —quien emula a las fuerzas armadas del mundo, y en específico de los Estados Unidos—, y el cardenal Ravenwood, quien representa a la Iglesia católica. Estos personajes buscan destruir a *Dethklok*, por considerar a la banda una amenaza al orden establecido, capaz de debilitar la alienación producida por los medios de comunicación. Es tanto el poder de *Dethklok* que todos los regímenes políticos y económicos corren el riesgo de sucumbir a sus designios. La moda, las marcas, todo tiene que ver con esta agrupación; *Dethklok* se apodera de los mercados internacionales con ventas multimillonarias de discos y promocionando marcas y

⁴⁵ Ian Christie, *op. cit.*, 2004, pp. 117-125.

estilos de vida metaleros, incorporando sus saberes en artes como la comedia, el cine y la televisión. De ahí que estos sujetos busquen destruir a la banda, para lo cual infiltran agentes para desestabilizarla desde adentro; sin embargo, la mayoría de sus intentos fracasan y provoca, paradójicamente, la muerte accidental de personas. Caer en un “metalocalipsis”, según el cardenal Ravenwood, provocaría la propagación global del metal y de sus idearios libertarios. El temor a la agrupación recae en que el metal y sus criterios libertarios y contestatarios pueden hacer que el control mediático global se trastoque y la población comience a ser crítica. El abrazo a la morbilidad, la no tolerancia al prójimo, al gobierno y a sus ultrajes económicos, así como a los metarrelatos derivados de las religiones, son potenciados por la música y conductas de *Dethklok*.

Empero, la cuestión que me atañe es saber qué tanto de ficción tiene esta serie y qué tanto se corresponde con la realidad cotidiana. La pregunta es más simple, pero no por ello menos compleja: ¿de qué manera impactan este tipo de imágenes ficcionales en la escena metalera global, y en particular la escena mexicana?

Conclusión. La construcción mediática de imaginarios metaleros: una mirada desde la escena mexicana

Cuando interrogaba a algunos informantes sobre la correspondencia de esta serie con la realidad, sus comentarios se tornaron antagónicos.⁴⁶ Por ejemplo, Hugo mencionaba que ésta “no corresponde a la realidad, probablemente ni siquiera a la estadounidense [...] tiene cierta semejanza con lo que sucede con la industria de la música, pero no es un parámetro para definir la realidad, claro, partiendo de que el video pretenda plantearlo así”.⁴⁷ Quizá llegó a esta conclusión

⁴⁶ La metodología que desplegué fue enviar a mis sujetos de estudio, vía e-mail o redes sociales, diferentes videos de los capítulos de la serie. Algunos capítulos de las distintas temporadas de *Metalocalypse* se pueden encontrar en *You Tube*. Las apreciaciones de los diferentes metaleros fueron recabadas mayoritariamente por medios digitales. Asimismo, mis informantes fueron tanto partidarios de la escena metalera como sujetos que no participan del movimiento, ello con la finalidad de rastrear las imágenes mentales construidas por los actores en función de su inserción en la escena cultural. Algunos de los sujetos de estudio participan de la escena metalera como músicos, fans o incluso como vendedores de productos asociados con esta comunidad de sentido. Finalmente, el envío de los diferentes capítulos de la serie se realizó completamente al azar.

⁴⁷ Hugo, de 31 años, es egresado de la licenciatura en etnohistoria de la Escuela Nacional

en función del capítulo revisado, donde se maximiza el auge global de una agrupación y cómo en una presentación en vivo matan y mutilan a cientos de fans con una estructura gigante de acero, ante el alarido y fascinación de los asistentes. Un frenesí y una oda a la violencia, pero que existe de manera objetiva y simbólica en la ideología del metal, y de manera concreta en su imaginería, las letras y el *slam*. De hecho, Alfredo argumenta que si bien la serie constituye una parodia de la escena cultural, muestra “una realidad no tan exagerada”.⁴⁸ Para Alfredo, la concordancia se gesta principalmente con las actitudes de los personajes, tanto en el escenario como en su vida cotidiana.

Sin embargo, es el aspecto violento de la serie lo que de manera indirecta acerca a esta ficción a la realidad. Pues aun cuando la violencia es condenada en esta sociedad “humanizada”,

[...] en el cine, en el teatro, en la literatura, asistimos en efecto a una sobrepuja de las escenas de violencia, a una debacle de horror y atrocidad, jamás el “arte” se había consagrado de este modo a presentar la propia textura de la violencia, violencia *hi-fi*, hecha de escenas insoportables de huesos triturados, chorros de sangre, gritos, decapitaciones, amputaciones, castraciones.⁴⁹

El aminoramiento de la violencia en las sociedades modernas hace que las prácticas de violencia emerjan, aunque sea en el dominio ficcional, y sirven para “amaestrar” a la sociedad, preparándola para convertirse en sujetos hiperindividualistas o en sujetos solidarios que buscan comprender a la otredad y sobre la cual es imposible aplicar violencia.

Pero no sólo campea la violencia objetiva en la serie, sino que se exagera la imagen del *rock star*, hiperbolizando los estereotipos construidos en torno de la comunidad metalera. Esto queda de relieve cuando Hugo confiesa que ese tipo de imágenes “lejos de

de Antropología e Historia y participa en la escena metalera mexicana como fan y como músico. Gusta particularmente del *thrash* y el *death metal*. Testimonio recabado el 15 de octubre de 2013, vía Internet.

⁴⁸ Alfredo, de 34 años, actualmente realiza su tesis de licenciatura en historia, la cual fue cursada en La Escuela Nacional de Antropología e Historia. Funge como baterista de la banda mexicana de *death metal* *This is Hell* y vende playeras de agrupaciones de metal a las afueras de los lugares de las tocadas. Testimonio recabado el 15 de noviembre de 2013, vía Internet.

⁴⁹ Gilles Lipovetsky, *op. cit.*, 2000, p. 205.

aportar algo positivo [al metal] sólo lo deforma, la caricatura sólo marca al metalero como un *rock star* bárbaro, poco inteligente, satánico, millonario, famoso y con una capacidad media para componer una letra o una estructura musical, que es lo que ya de por sí desde los años ochenta estaba implícita en la sociedad que calificó al metal de anti moralista, de ruidoso, sin educación musical y sobre todo dañino para las mentes juveniles”.⁵⁰ Es contradictorio este argumento de Alfredo, pues menciona que sí puede haber un beneficio para la escena metalera a través de esta serie, ya que ahora “se está abriendo un poco más la gente que no es apegada a la escena metalera [...] aunque no se muestra como tal [la escena], se pueden mal interpretar muchas cosas, pero de esta forma [se puede crear] un interés a lo que es en realidad”.⁵¹ Rocío, no muy afecta a los géneros extremos de metal, menciona que la escena metalera se representa en la serie con “personajes sádicos, sin sentimientos y sin cerebro, con imágenes y escenas sumamente nocivas debido al alto nivel de agresividad que se muestra”.⁵² Como se aprecia, la mayoría de las imágenes ficcionales tienden a hiperbolizar la realidad, deformándola y tornándola falaz.

Volvamos a las imágenes plausibles. No todas las bandas de metal pueden considerarse *rock stars*, en principio porque éstas son bandas abiertas a la comercialización, que son las menos dentro de la escena metalera global. Ejemplos de *rock stars* serían Judas Priest, Metallica o Iron Maiden, mientras las agrupaciones *underground* son las que mantienen vivo el movimiento cultural. Sin embargo, la censura y la construcción de un imaginario ficcional de rechazo al metalero sí suscitaron en la sociedad estadounidense todo un evento “paradigmático” que, lejos de debilitar a la escena mundial, la reforzó e hizo que más jóvenes se adentraran en el movimiento. Entonces la serie muestra y oculta a la vez. Muestra eventos hiperbólicos como la violencia y la imagen desenfadada del *rock star*, pero también estas imágenes ficcionales tocan segmentos de la realidad. Esto vuelve a ponerse en relieve en cuando interrogaba a Rocío sobre por qué pensaba que se había adoptado el *death metal* en esta serie: “Por la ignorancia que existe al respecto del género; la

⁵⁰ Testimonio recabado el 15 de octubre de 2013, vía Internet.

⁵¹ Testimonio recabado el 15 de noviembre de 2013, vía Internet.

⁵² Rocío, de 34 años, es química bacterióloga y actualmente cursa un doctorado en ciencias biológicas en el Instituto Politécnico Nacional. Testimonio recabado el 6 de noviembre de 2013, vía Internet.

gente sin criterio puede creer fácilmente que lo que se representa ahí es 'verdadero', y de esta manera se incidiría directamente sobre la actitud de algún sector de la población altamente manipulable, como los adolescentes".⁵³ Entonces se reafirma la propuesta ficcional de la serie: lo irreal se engarza en prácticas que pueden llegar a concretarse en el mundo real, tal como advierte Augé. Así, la serie puede enriquecer los imaginarios radicales de los metaleros, en tanto los códigos identitarios y sucesos históricos ficcionales representados en la serie emanan del imaginario instituido de la escena metalera.

Visiones más "optimistas" se aprecian en los comentarios de Armando y Carlos cuando mencionan de qué manera las imágenes y contenidos de los capítulos se correspondían con la realidad. Para Armando las imágenes constituyen lo más "cercano a la realidad de una banda y los puntos de vista variados que [sus integrantes] podrían llegar a tener sobre una composición musical".⁵⁴ Para él, las imágenes tratan de reflejar la realidad, aunque ésta es "mezclada con visuales violentos (igual de reales)".⁵⁵ Por su parte, Carlos indicaba que la serie representa "el mero ficcionismo [...] además de agresividad y comedia cruda, aunque otros hechos vayan siendo realistas, plasmados en un episodio [y] tratando de dar a fin un entretenimiento no apto para todo el mundo".⁵⁶

Es precisamente el último comentario de Carlos, "un entretenimiento no apto para todo el mundo", lo que torna especial a la serie. En efecto, quienes observan la caricatura, pero a la vez se encuentran fuera de la escena metalera, no pueden decodificar todos los mensajes simbólicos, códigos o historias significativas del movimiento, pues juzgan la serie desde fuera de la comunidad de sentido y la tachan de violenta y estúpida. Por ello, sin un conocimiento de la escena mundial, las audiencias tenderán a asumir que los imaginarios violentos, hiperbólicos y estereotipados de quienes participan de este tipo de música tienen una correspondencia con la realidad. La construcción de un imaginario ficcional metalero. Por el contrario,

⁵³ Testimonio recabado el 6 de noviembre de 2013, vía Internet.

⁵⁴ Armando, metalero experimentado de 29 años, es ingeniero en sistemas y también funge como baterista de dos bandas: una de rock progresivo y otra de *heavy metal*. Actualmente trabaja en HP México, en el área de mantenimiento de sistemas. El *death metal* es uno de sus subgéneros favoritos. Testimonio recabado el 18 de octubre de 2013, vía Internet.

⁵⁵ Testimonio recabado el 18 de octubre de 2013, vía Internet.

⁵⁶ Carlos, de 25 años, es técnico de iluminación y estudiante universitario, aunque no me precisó su especialidad ni la institución educativa. Testimonio recabado el 21 de octubre de 2013, vía Internet.



Figura 9. Blackmetalero noruego. Imagen tomada de [https://www.google.com.mx/search?q=im%C3%A1genes+metalocalypse&biw=1366&bih=673&tbn=isch&tbo=u&source=univ&sa=X&ved=0CBsQsARqFQoTCJCH5leR_8YCFRGLkgod46MPFQ#tbn=isch&q=blackmetalero+metalocalypse&imgsrc=_] (última revisión, 28 de julio de 2015).

los participantes de la escena que lleguen a apreciar la serie tenderán a decodificar los mensajes simbólicos ocultos en los capítulos, como los nombres de las agrupaciones que “bautizan” a los centros comerciales o a las cadenas de restaurantes. De la misma forma, identificarán etapas históricas del movimiento (por ejemplo el surgimiento de bandas emblemáticas del *glam metal* o cuando

los integrantes de *Dethklok* se entusiasman por visitar Noruega, cuna del *black metal* satánico), así como a agrupaciones o personajes “paradigmáticos” del movimiento.⁵⁷ Este tipo de mensajes se encuentran implícitos en la serie y pueden servir para entretener a las audiencias metaleras, recordándoles historias de vida o acontecimientos que de una forma les tocó experimentar.

Considero que la serie no sólo se encuentra dirigida a las audiencias metaleras, sino también puede ser medianamente decodificada por actores ajenos al movimiento. Quizá esta serie puede tener una función similar al llamado metal posmoderno o *nii metal*, que “prepara” a las jóvenes audiencias de metaleros para que escuchen música más pesada.

De acuerdo con esto, la serie no sólo tendría la capacidad de generar estigmas y estereotipos en torno del metalero, sino que al tener elementos ficcionales de la estructuralidad imaginaria metalera, también puede ser decodificado por los participantes de esta música. Pero además sirve como mecanismo difusor de la cultura metalera a nivel global, hiperbolizando las características angulares de los metaleros, pero tocando la realidad de forma tangencial, pues

⁵⁷ En ocasiones las voces de algunos personajes de la serie han sido realizadas por actores del mismo movimiento musical, como King Diamond, George “Corpsegrinder” Fisher (vocalista de *Cannibal Corpse*) o Angela Gossow (ex-vocalista de *Arch Enemy*).

las imágenes pueden ser similares a un texto,⁵⁸ susceptibles de leerse de diferentes maneras en función de las biografías y positividades de cada lector. Quizá uno de los capítulos más realistas sea cuando el bajista, *Murderface*, se accidenta de gravedad tras una borrachera. En su *recuperación*, recapacita sobre su vida y decide acercarse a la religión. Así, *Murderface* comienza a explorar diferentes religiones, ante el asombro y eventual apoyo de sus compañeros de banda. *Murderface* explora el agnosticismo y el catolicismo. Acude a un concierto de metal cristiano que termina en tragedia cuando Toki inicia un *slam* y el vocalista de la banda cristiana cae sobre una estaca. Al no encontrar una religión que le satisfaga, se adentra en la iglesia de Satán. Es durante una misa satánica, donde el sacerdote transmite discursos moralistas como no tirar basura e inicia plegarias a Belcebú, cuando *Murderface* explota. Incluso Toki se acerca al sacerdote para pedirle el sufrimiento de una persona y éste le concede la “venganza satánica”. El bajista se da cuenta de que todas las religiones son manipuladoras, especulativas y que muchos de sus dirigentes tienen como propósito alienar a los sujetos a través de discursos aspiracionales. Para *Murderface* es mejor acudir a un bar que escuchar plegarias y oraciones. El mensaje es claro, se exagera la vinculación del metal con el satanismo, un imaginario instituido, ya característico de la escena mundial. Pero también es innegable que las religiones, al tratar de otorgar sentido a los seres humanos, tienden a dogmatizar a sus fieles.

Cuando preguntaba sobre la verosimilitud de la serie con el mundo, los comentarios de los informantes fueron tajantes: las imágenes, personajes y sucesos no tienen mucha concordancia con la realidad. En efecto, es una serie animada, la cual maximiza los fenómenos del mundo. Julio define bien esto: “las situaciones que plasman son totalmente absurdas para pertenecer a la realidad, no sólo de las personas identificadas con el género del metal, sino para cualquier sujeto, ya que plasman a los protagonistas [...] como otro totalmente ajeno a las estructuras [...]”.⁵⁹ Abril, por su parte, indica que la serie “presenta una escena musical de naturaleza sumamente violenta [pero] también se retratan algunas cualidades, como la disci-

⁵⁸ Manuel González de Ávila, *Cultura y razón. Antropología de la literatura y de la imagen*, 2010.

⁵⁹ Julio, de 28 años, es estudiante de psicología en la Universidad Autónoma Metropolitana y toca el bajo en una banda de metal. Se dedica al comercio informal. Testimonio recabado el 31 de octubre de 2013, vía Internet.

plina de algunos de sus ejecutantes para mejorar su técnica y/o sonido, el desprecio a “músicos” que desvirtúan el género y el sentido de pertenencia a grupos de firmes convicciones”.⁶⁰ Pero es cuando me habla de la concordancia de la serie con la realidad cuando la informante llega a un punto crucial: “Podría decirse que concuerda con estereotipos propios de la escena metalera, principalmente la estética y origen de los personajes. Las melenas largas, las botas industriales o de motociclista, las playeras negras, el acento nórdico”.⁶¹ Para ella, estas imágenes ficcionales han generado más molestia en el ciudadano promedio, generando una imagen errónea del metalero. Similar percepción ofrece Iván: “dentro de la escena metalera se ha tenido una imagen de rudeza o violencia [...] en esta serie se puede hacer alusión a estas temáticas, pero pienso que es con un cierto sentido del humor caricaturizando a los personajes. A pesar de esta caricaturización [...] toca temas que no estarían fuera de la vida de los sujetos que protagonizan esta serie y de alguna forma lo que se pretende hacer es mostrar que fuera de los escenarios también tienen una vida”.⁶²

Son claves estos últimos argumentos y, paradójicamente, tienen la capacidad de reproducir la escena metalera global. A pesar de que la mayoría de las imágenes y situaciones de la serie son inverosímiles, éstas configuran y reproducen un canon metalero, un imaginario de maldad y oscuridad asociado con los practicantes de esta escena. No importa que las imágenes hiperbolicen y estigmatizen a los metaleros. A pesar de todo, ello siempre ha sido así, asumiéndose en el imaginario global que los practicantes de esta música son satánicos, violentos. Imaginarios ficcionales totales, tal como apuntaba Augé. ¿No será esta la finalidad de la serie? ¿La serie no buscará volver a marcar una territorialidad de la escena metalera respecto de la sociedad y de otras comunidades musicales de sentido? En los años ochenta los practicantes del *glam metal* se enfrentaron visualmente contra la sociedad adulta, mientras las ideologías del *thrash*,

⁶⁰ Abril, de 34 años, es maestra en ciencias químico biológicas por el Instituto Politécnico Nacional, es afecta a algunos estilos melódicos de metal y forma parte de una banda de *rock*. Actualmente labora como profesora bilingüe de ciencias para alumnos de secundaria y de preparatoria. Testimonio recabado el 11 de noviembre de 2013, vía Internet.

⁶¹ Testimonio recabado el 11 de noviembre de 2013, vía Internet.

⁶² Iván, de 28 años, es estudiante de la licenciatura en etnología de la Escuela Nacional de Antropología e Historia; tiene en el *death metal* a su estilo favorito. Testimonio recabado el 17 de noviembre de 2013, vía Internet.

death y *black metal* hicieron lo propio contra los sistemas políticos y la religión judeocristiana. ¿*Metalocalypse* no será un enfrentamiento posmoderno de la escena del *death metal* contra la homogeneización cultural y musical derivada de la globalización? Quizá los estereotipos e hipérboles asociadas con la escena metalera, desde una mirada nativa, denuestan a la escena al poner a sus practicantes como descerebrados y violentos. Pero por otro lado refuerza el canon estructural del metalero, lo contestatario, lo violento, lo oscuro. La serie, a pesar de mostrar una imagen errónea de lo que es “ser metalero”, reproduce su escena cultural, reproduce los imaginarios asociados con esta comunidad de sentido, no sólo de la sociedad que desde fuera mira al fenómeno, sino también al que lo experimenta desde las entrañas.

En un sugerente trabajo Lipovetsky y Serroy⁶³ indicaban que el cine contemporáneo, al que denominan como posmoderno, acusa un abrazo al exceso, en todas sus dimensiones. Es factible que las imágenes ficcionales transmitidas por la pantalla chica presenten esta misma característica.

[...] la idea de hipercine es también el lugar que éste reserva a todas las formas de hipertrofia, de llegada a los extremos, de exacerbaciones corporales, sexuales y patológicas: asesinos en serie, obesidad y adicciones, yonquis, deportes extremos, porno, extraterrestres, fenómenos paranormales, superhéroes, cuerpos sintetizados y resintetizados. El cine contemporáneo se estructura y se cuenta a través de una lógica del exceso.

De acuerdo con lo anterior, *Metalocalypse* constituiría la representación posmoderna animada de los metaleros. Las prácticas de violencia, los excesos de alcohol o de drogas mostrados en la serie, así como la radicalización de las prácticas asociadas con lo estrictamente “juvenil” (la búsqueda de nuevas experiencias, el cuestionamiento de lo establecido y lo “tradicional”; el divertimento y el libertinaje, en todas sus facetas), me permiten postular a esta serie como posmoderna, retratando de forma hiperbólica las calidades de ciertos sectores de la comunidad metalera mundial. La adopción del *death metal* en la serie no es fortuita y debido a que son pocas las

⁶³ Gilles Lipovetsky y Jean Serroy, *La pantalla global. Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*, 2009, p. 74.

referencias a otros subgéneros en la serie, da la impresión de que ésta fue “concebida como una caricatura de una banda de *death metal*”.⁶⁴

Este subgénero se caracteriza por su ideología cruda y mórbida. Para Armando “no hay un género más visceral que éste”. Aunque Armando se declare *heavy* de nacimiento y *death* por elección, éste se identifica “con el gusto de las cosas mórbidas, muertos, *zombies*, carne, podredumbre y todo lo que es realmente el ser humano. Detestable y asqueroso. La voz profunda y gutural me lleva a lugares infectos”.⁶⁵ Como los que se muestran a lo largo de la serie. A pesar de que la ideología fundamental del *death metal* versa en torno de la morbilidad, la violencia y la fragilidad humana, sus mensajes visuales y cognitivos son abrazados con cierta normalidad por algunos integrantes de la comunidad metalera. En efecto, Armando confesaba que el *death metal* representa para él “todo lo que es realmente el ser humano. Lo que deja, lo que excreta, lo que es [...] carne y sangre. El reflejo de lo que no es lindo, de lo bajo”.⁶⁶ Y todas estas manifestaciones, satanizadas por la sociedad contemporánea, son puestas de relieve en una serie ficcional. La frágil condición humana existe y se filtra a través de imágenes ficcionales que hiperbolizan a la escena metalera global, al menos la del *death metal*. Alfredo argumentaba, a propósito del mismo subgénero, que éste representa “un reflejo social y cultural, la parte oscura y grotesca de la decadencia en la que actualmente vivimos, pero que a la vez muestra muchos de los problemas actuales [y] un panorama para tomar conciencia del mundo en el que estamos situados”.⁶⁷

Metalocalypse podría interpretarse como uno de los nuevos monstruos cinematográficos de Lipovetsky y Serroy⁶⁸ que la pantalla global ofrece a las audiencias contemporáneas. Estos nuevos agentes del terror ya no son las entidades paranormales o los demonios, sino los excesos en general. No es una serie amable y sus contenidos pueden ser grotescos para algunos actores, y quizá por ello se exhibe en televisión de paga. Sin embargo, el eje conductor de la serie es la violencia. Y la violencia se encuentra desperdigada en todos los géneros cinematográficos y televisivos: desde el humor negro, el

⁶⁴ Testimonio de Abril, recabado el 11 de noviembre de 2011, vía Internet.

⁶⁵ Testimonio recabado el 8 de noviembre de 2013, vía Internet.

⁶⁶ Testimonio recabado el 8 de noviembre de 2013, vía Internet.

⁶⁷ Testimonio recabado el 15 de noviembre de 2013, vía Internet.

⁶⁸ Gilles Lipovetsky y Jean Serroy, *op. cit.*, 2009.

suspense, los temas policíacos, la comedia, la acción y, por supuesto, el terror. Por ello la violencia se convierte en un terreno que diferentes audiencias pueden transitar, en principio porque no les es ajeno; la violencia es parte de la cotidianidad, aunque sea de carácter ficcional.

En los territorios del terror, de los baños de sangre a las tripas colgando, de los alienígenas carnívoros a los zombis antropófagos, la violencia se desata en todos los sentidos, punzando, descuartizando, crucificando, eviscerando, empalando, devorando, sin que veamos ni el fin ni el límite. Mel Gibson, después de haber crucificado a Jesús de la forma más sangrienta posible, reincide en la hemoglobina con las costumbres bárbaras que atribuye a los mayas de su *Apocalypto*.⁶⁹

Así las cosas, la serie no sólo puede ser “leída” por los metaleros, sino también puede decodificarse por otros sujetos, tanto neófitos de la escena como por actores alejados del mundo del metal. Si esto es así, la misma serie podría verse como la concreción de un imaginario instituido, que incorpora imágenes e historias características de la escena metalera global regulando su difusión, pero que también da rienda suelta al imaginario instituyente, aquél que permite dinamizar las estructuras imaginarias imperantes en una sociedad. Estas imágenes instituyentes que afloran desde el imaginario radical (realidades distantes, mundos y situaciones paralelas) son producto de la capacidad creadora de los sujetos y juegan con elementos presentes en un mundo globalizado: la primacía de las grandes marcas comerciales, las tecnologías de la información, las eras digitales. Quizá esta serie animada se encuentre teledirigida por sus creadores para generar una falsa imagen, hasta chusca, de los metaleros, mas dudo que pueda considerarse como ficcional total bajo la semántica de Augé; con todo, también reproduce el imaginario estructural de esta escena al contraponer sus imágenes violentas y aberrantes con las tradicionales formas de ver la realidad. Y ese enfrentamiento se realiza a través de los idearios fundamentales del *death metal*: el enfrentamiento de la sociedad adulta contra la sociedad joven, la eterna lucha entre los valores tradicionales y las innovaciones culturales.

⁶⁹ *Ibidem*, p. 89.

Bibliografía

- Augé, Marc, *La guerra de los sueños*, Barcelona, Gedisa, 1998.
- , *Ficciones de fin de siglo*, Barcelona, Gedisa, 2001.
- , “De lo imaginario a lo ficcional total”, en Abilio Vergara (ed.), *Imaginario, horizontes plurales*, México, ENAH-INAH/Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, 2002, pp. 85-95.
- Carr, Nicholas, *Superficiales. ¿Qué está haciendo Internet con nuestras mentes?*, Buenos Aires, Taurus, 2011.
- Castillo, Stephen, “El cuerpo humano como instrumento subcultural. De los inicios del *heavy metal* al simbolismo ritual del *black metal*”, en *Fuentes Humanísticas*, núm. 34, 2007, pp. 43-57.
- , “La música del Diablo. Imaginario, dramas sociales y ritualidades de la escena metalera de la ciudad de México”, México, tesis de doctorado en antropología social, ENAH-INAH, 2012.
- Castoriadis, Cornelius, *La institución imaginaria de la sociedad*, Barcelona, Tusquets, 1989, t. II.
- , *Los dominios del hombre. Las encrucijadas del laberinto*, Barcelona, Gedisa, 2005.
- , *Ventana al caos*, Buenos Aires, FCE, 2008.
- Christe, Ian, *Sound of the Beast. The Complete Headbanging History of Heavy Metal*, Nueva York, HarperCollins, 2004.
- De la Peña, Francisco, “Por una antropología del cine: imaginarios fílmicos y análisis cultural”, ponencia presentada en la X Reunión de Antropología del Mercosur, 2013.
- Durand, Gilbert, *Las estructuras antropológicas de lo imaginario*, Madrid, Taurus, 1981.
- Ekeroth, Daniel, *Swedish Death Metal*, Brooklyn, Bazillion Points Books, 2008.
- Foucault, Michel, *La arqueología del saber*, México, Siglo XXI, 1999.
- , *Vigilar y castigar. Nacimiento de la prisión*, México, Siglo XXI, 2008.
- G., Mike, “Dio. How a Kid from Upstate New York Had such a Profound Effect on the History of Metal”, en *Metal Maniacs*, vol. 15, núm. 4, 1998, pp. 11-14, 82-84.
- García Canclini, Néstor, *La globalización imaginada*, Buenos Aires, Paidós, 2008.
- González de Ávila, Manuel, *Cultura y razón. Antropología de la literatura y de la imagen*, Barcelona, Anthropos, 2010.
- Jensen, Jeffrey, *Heavy Metal Music and Adolescent Alienation*, Boulder, Westview Press, 1996.
- Lipovetsky, Gilles, *La era del vacío. Ensayos sobre el individualismo contemporáneo*, Barcelona, Anagrama, 2000.

- Lipovetsky, Gilles y Jean Serroy, *La pantalla global. Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*, Barcelona, Anagrama, 2009.
- Maffesoli, Michel, *El tiempo de las tribus. El ocaso del individualismo en las sociedades posmodernas*, México, Siglo XXI, 2004.
- Margulis, Mario. "La cultura de la noche", en Mario Margulis (ed.), *La cultura de la noche. La vida nocturna de los jóvenes en Buenos Aires*, Buenos Aires, Biblos, 2005, pp. 11-30.
- Mudrian, Albert, *The Improbable History of Death Metal & Grindcore*, Los Ángeles, Feral House, 2004.
- Pareles, Jon y Patricia Romanowski, *The Rolling Stone Encyclopedia of Rock and Roll*, Nueva York, Summit Books, 1983.
- Phillips, William y Brian Cogan, *Encyclopedia of Heavy Metal*, Connecticut / Londres, Greenwood Press, 2009.
- Purcell, Natalie, *Death Metal Music: The Passion and Politics of a Subculture*, Jefferson, McFarland Publishers, 2003.
- Sartori, Giovanni, *Homo videns. La sociedad teledirigida*, México, Taurus, 2001.
- Turner, Victor, *La selva de los símbolos*, Madrid, Siglo XXI, 1980.
- Vergara, Abilio, "Horizontes del imaginario. Hacia un reencuentro con sus tradiciones investigativas", en Abilio Vergara (ed.), *Imaginario, horizontes plurales*, México, ENAH-INAH/Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, 2002, pp. 11-83.
- , *Identidades, imaginarios y símbolos del espacio urbano. Québec, La Capitale*, México, Conaculta-Instituto Nacional de Antropología e Historia-Escuela Nacional de Antropología e Historia, 2003.
- , *El resplandor de la sombra. Imaginación política, producción simbólica, humor y vidas macropolitanas*, México, Navarra, 2006.
- Weinstein, Deena, *Heavy Metal. The Music and its Culture*, Biston, Da Capo Press, 2000.

Cine y video

- De la Iglesia, Alex (dir.), *El día de la bestia*, Iberoamericana Films, 1995.
- De la Peña, Chema (dir.), *Iis/Disi. Amor a lo bestia*, Lolafilms, 2004.
- Dunn, Sam y Scot McFayden (dir.), *Metal: A headbanger's journey*, Seville Pictures, 2005.
- Dunn, Sam y Scot McFadyen (dir.), *Global Metal*, Banger Productions, 2008.
- Hooper, Tobe (dir.), *The Texas Chainsaw Massacre*, Vortex, 1974.
- Lee, Toshio (dir.), *Detroit Metal City*, 2008.
- Lehmann, Michael (dir.), *Airheads*, 20th Century Fox, 1994.
- Rifkin, Adam (dir.), *Detroit Rock City*, New Line Cinema, 1999.
- Romero, George (dir.), *The Night of the Living Dead*, Image Ten, 1968.
- Shadyac, Tom (dir.), *Ace Ventura*, Warner Bros Pictures, 1994.
- Shankman, Adam (dir.), *La era del rock*, Warner Bros Pictures, 2012.

Simmons, Gene, *My Dad the Rock Star*, Nelvana, Teletoon, 2003.
Small, Brendon y Tommy Blacha, *Metocalypse*, Cartoon Network (Adult Swim), 2006. Cuatro temporadas.
Spheeris, Penelope (dir.), *Wayne's World*, Paramount Pictures, 1992.
Surjik, Stephen (dir.), *Wayne's World II*, Paramount Pictures, 1993.