

# Exotismo mediático. Notas sobre el Heavy Metal de inspiración prehispánica en México

Stephen Castillo Bernal\*

MUSEO NACIONAL DE ANTROPOLOGÍA. INAH

**RESUMEN:** En este artículo reflexiono sobre las imágenes corporales y las prácticas performativas que ciertas bandas de Heavy Metal de inspiración prehispánica realizan para promocionarse en la escena nacional e internacional. Así, se resumen las especificidades del Folk Metal en el ámbito mundial, para después ahondar en la historia de este subgénero musical en México. A partir de un ejercicio etnográfico con algunos metaleros de la escena mexicana, reflexiono sobre los discursos e imágenes tocantes al imaginario mundo prehispánico y cómo son mediatisadas con las tecnologías de la información para reforzar, de esa manera, algunos fantasmas del movimiento milenarista de la mexicanidad, como la idealización del pasado mesoamericano y donde destaca la cultura mexica.

**PALABRAS CLAVE:** Folk metal, mundo prehispánico, mexicanidad, performance, mediatización

Media exoticism. Notes on pre-Hispanic Heavy Metal in Mexico

**ABSTRACT:** In this article, I make some reflections about body images and performative practices of Heavy Metal bands, whom inspiration is based on prehispanic cultures of Mexico. That kind of images are used to promote themselves on the national and international metal scene. Through an ethnographical analysis with some mexican metalheads, I reflect on the images and discourses of the prehispanic world and how they had mediated through information technologies. This mediated practices reinforce the beliefs of the millenarian movement of Mexicanity, such as the idealization of mesoamerican past and the mexica's culture.

---

\* stephen\_castillo@nah.gob.mx

**KEYWORDS:** *Folk Metal, prehispanic world, mexicanity, performance, mediatization.*

## PROLEGÓMENOS

Desde 2017 me he interesado por el metal de inspiración prehispánica en México, por lo que a partir desde ese año y hasta 2021 realicé diferentes acercamientos a esta vertiente musical mexicana, en su modalidad mestiza. Este manuscrito constituye una parte de los resultados obtenidos; para construir mis interpretaciones, eché mano de dos estrategias metodológicas. La primera fue la observación etnográfica directa, convirtiéndome en un “antropólogo situado” que pasaba inadvertido en diferentes conciertos de metal, para evidenciar las prácticas rituales y conductuales de los músicos y de los fanáticos. La segunda de ellas fue la entrevista a profundidad con diferentes músicos de la escena metalera nacional. Algunas se realizaron de manera tradicional, esto es, cara a cara. Sin embargo, el confinamiento derivado de la pandemia de Covid-19 me obligó a realizar entrevistas virtuales por medio de diferentes plataformas comunicacionales. En este trabajo se reproducen algunos fragmentos de ellas.

Tanto la observación participante, como las entrevistas, fueron realizadas con miras para contrastar diferentes hipótesis de trabajo; una obedecía para indagar en los imaginarios simbólicos que los músicos de este estilo de metal tienen con respecto a las culturas prehispánicas de México, por ello, partí del supuesto que la violencia y la morbilidad de las culturas mesoamericanas se vincularía con los idearios del metal, sobre todo con los subgéneros más viscerales. La identificación con el pasado, real o ficticio, acercaría a diversas agrupaciones con los idearios del movimiento milenarista de la mexicanidad, donde se ensalza a la cultura mexica, se niega al conquistador europeo y los saberes occidentales y se busca reestablecer a las antiguas tradiciones nahuas. Esas concepciones, que forman parte de la segunda hipótesis, se manifiestan empíricamente con los *performances* corporales de diversas bandas de metal de inspiración prehispánica, en las líricas y en el arte gráfico de sus producciones musicales. Esa fue la razón por la que se indagó etnográficamente en las concepciones que los músicos tienen de las presentaciones en vivo de las bandas de esta tendencia. Finalmente, la imaginería corporal y artística es mediatisada por diversas agrupaciones desde diferentes plataformas comunicacionales, con intención a promocionarse globalmente en la galaxia comunicacional.

Los datos empíricos fueron analizados desde la semántica del imaginario social de Castoriadis [1989], entendido como un conjunto de figuras

mentales y colectivas que impactan en el accionar de los sujetos. Esas figuras son dinámicas y se insertan en las instituciones sociales de cada colectividad, por ello, los discursos dinámicos, entendidos como imaginarios instituyentes, estarían representados por las ideas de la mexicanidad radical y *New Age* enquistadas en las bandas de metal de la tendencia precolombina. Su contraparte sería los imaginarios instituidos por el Estado sobre el pasado prehispánico, en el que se glorifica al indio monumental arqueológico en detrimento del indígena contemporáneo. Ese enfrentamiento genera discursos e imágenes ficcionales en las producciones de las agrupaciones de metal de inspiración prehispánico, potenciando el estadio del espejo imaginario entre los partidarios de este subgénero. Esa representación se muestra en el mundo virtual y en el mundo real. En efecto, la mediatización del metal de inspiración prehispánico se evidencia en los medios postmasivos donde predomina el Internet —junto con la pantalla chica y el cine— y en el mundo real, con las prácticas performativas exotizantes que también pueden transitar por la misma red mundial.

#### INTRODUCCIÓN. EL HEAVY METAL Y SU VARIANTE FOLK

El *Heavy Metal* surge en 1970 con el primer trabajo de Black Sabbath [Weinstein 2000; Christe 2004; Cope 2010)], aunque su música fue influenciada por otras agrupaciones de rock ácido, como Jimmy Hendrix, Janis Joplin, Iron Butterfly, Led Zeppelin o Deep Purple [Pareles *et al.* 1983]. Con el tiempo, el *Heavy Metal* diversificó sus sonidos e ideologías, difundiéndose globalmente. Los subgéneros más importantes son el *Heavy Metal*<sup>1</sup>, *Thrash Me-*

<sup>1</sup> El *Heavy Metal* es el estilo primigenio del metal del cual se derivan sus otras variantes. El término da cuenta de los sonidos clásicos de bandas como Black Sabbath, Judas Priest, Saxon, Iron Maiden o Mercyful Fate. El sonido del *Heavy Metal* enfatiza el uso de la guitarra eléctrica, su ritmo es lento, semilento y pocas veces acelerado, con voces limpias, en tanto que sus letras dan cuenta de la sabiduría de las calles y en ocasiones del ocultismo.

*tal<sup>2</sup>, Death Metal<sup>3</sup>, Black Metal<sup>4</sup>*, cada uno con específicos criterios musicales, ideológicos y performativos [Castillo 2015; Santos 2016].

El *Heavy Metal* se sustenta en gran medida por sus imágenes transgresoras, así, esta escena musical tiene como motor ideológico mostrar las incertezas del mundo y cuestionar los metarrelatos religiosos, históricos y políticos [cf. Castillo 2015], por ello, las líricas se asocian con lo oscuro, con lo sórdido, con la violencia, con la muerte y con el satanismo —o con deidades paganas o al margen del cristianismo. Muchas de esas imágenes y discursos, a los ojos de los sujetos ajenos a la escena, resultan grotescas y configuran un pánico estético [cf. Santos 2016]. En virtud de ello, el arte o las imágenes plasmadas en las portadas de los discos comparten esta gramática transgresora, al grado de conferir una identidad manifiesta a la escena metalera mundial.

Pero las imágenes sórdidas asociadas con el metal no sólo se encuentran en las portadas de los discos: el segundo *corpus* de imágenes se haya en la misma corporalidad de sus músicos y de sus fanáticos, por lo que se asocia con el poder mostrado en el escenario y cada músico “debe trasladar el poderío, la estridencia y la energía musical a sus expresiones faciales y a sus movimientos corporales” [Weinstein 2000: 63]. Asimismo, “la apariencia física de las estrellas del *Heavy Metal* sirve como mecanismo de selección, rechazando a los individuos que carecen de los atributos requeridos. El consejo para quienes aspiran a ser artistas de *Heavy Metal* es que, si son enfermizos o deformes, si no son jóvenes, si son de color o si son mujeres

<sup>2</sup> El *Thrash Metal* es un estilo de metal que se remonta a 1983, con el primer trabajo de Metallica. En este estilo se acelera la velocidad de la batería y de la guitarra [cf. Abad *et al.* 2000: 17] y las líricas comienzan a explorar la crítica social, el divertimento y en ocasiones el ocultismo. Las bandas emblemáticas son Slayer, Megadeth, Exodus, Overkill, Destruction, Sodom, Kreator, Sepultura.

<sup>3</sup> Estilo de metal visceral que surge en la década de 1980 con bandas como Possessed, Death o Morbid Angel [cf. Purcell 2003]. Es un género que ideológicamente se inspira de la morbilidad, de la violencia y de la desesperanza humana; muchas letras dan cuenta del satanismo o de cosmogonías paganas. Su ritmo puede ser vertiginoso o semilento, con énfasis en el doble bombo de la batería, además de que las voces son guturales, pero en ocasiones constan de chillidos agudos que caracterizan al *Death Metal* sueco [cf. Ekeroth 2008].

<sup>4</sup> Otro género extremo del metal que surge en la década de los ochenta con bandas como Hellhammer, Bathory o Venom. Una década después Noruega atestigua el surgimiento de la segunda ola de *Black Metal* con grupos como Mayhem, Emperor, Darkthrone. Las voces constan de chillidos agudos, se enfatiza la guitarra y su ritmo es veloz, pero con una baja fidelidad intencional. Las letras constan de discursos satanistas y anticristianos [Christe 2004: 273]. El fundamentalismo anticristiano, racista y homofóbico llevó incluso al asesinato y a la quema de iglesias noruegas [Moynihan *et al.* 2003].

deben abandonar toda esperanza” [Weinstein 2000: 63, 67]. Por supuesto, esta apreciación ha cambiado drásticamente, pues ahora es frecuente la inserción de mujeres músico y de minorías en este ámbito [cf. Dawes 2012; Berkers *et al.* 2018; Castillo *et al.* en prensa].

A pesar de ello, la imagen corporal constituye un elemento identitario de la escena. Los *metalheads* adoptan una estética casual asociada con el color negro, pues la vestimenta de varones y de mujeres consta de playeras negras estampadas con portadas o logos de bandas de esta tendencia; también es frecuente el uso de chalecos de mezclilla y de chamarras de cuero. Los metaleros hacen uso de jeans o de pantalones tipo cargo, al igual que botas militares o tenis. El pelo largo también es característico, aunque no constituye un requisito indispensable de pertenencia.

A mediados de los años noventa del siglo xx una nueva tendencia comenzó a cobrar forma en Europa. Se trata del *Folk Metal*, estilo que lírica, performativa y musicalmente trata de recuperar el pasado pre cristiano o pagano, el folclor tradicional o exaltar nacionalismos. Los ingleses de Skyclad son los precursores del *Folk Metal* [Granholm 2011: 531], pues en 1990 incorporaron a su base musical sonidos de mandolinas, violines, banjos, trompetas, aunado a que los músicos se vestían con ropa similar a la de los sujetos rurales de la Inglaterra premoderna [Marjenin 2014: 45].

Los elementos identitarios del *Folk Metal* son muy bien definidos por Marjenin [2014: 52-53]:

Tocan con instrumentos tradicionales o indígenas, incorporan canciones populares [...], utilizan lengua inglesa o no inglesa para sus *performances* vocales, escriben líricas [...] referidas a una cultura o a un grupo particular y usan [...] símbolos o ropas para conectar a los músicos [...] con una cultura.

Mostrar las identidades culturales del presente y del pasado por medio del *Folk Metal* tornan a este estilo como un aglutinador musical que subsume a diferentes subgéneros de la escena. En efecto, el *Folk Metal* puede practicarse en cualquier estilo: *Heavy*, *Death* o *Black Metal*. Lo único requerido es mezclar la base metalera con líricas y sonidos folclóricos, así como con instrumentos autóctonos o sintetizadores.<sup>5</sup> Él mismo autor añade que:

<sup>5</sup> Barbosa [2014: 34] indica que el *Folk Metal* refiere al metal que cuenta con sonidos vinculados con el folclor de determinado estado-nación, en tanto que el *Pagan Metal* presenta una música y líricas inspiradas en antiguos cultos pre cristianos [cf. Ashby *et al.* 2015]. Finalmente, el *Viking Metal*, como su nombre lo indica, da cuenta de las

[...] las líricas son folclóricas y nacionalistas, evocando a una cultura, a un grupo o gente, a un espacio geográfico, a un periodo histórico o a una historia mitológica. Las líricas hablan de grupos oprimidos o temidos, como tiranos y opresores, de mecanismos de subsistencia y supervivencia que ya no existen o incluso describen historias creacionistas que se encuentran en el folklore nacional o regional [Marjenin 2014: 55].

El *Folk Metal* rápidamente se arraigó en Europa, sobre todo en Escandinavia, donde las agrupaciones de *Black Metal* vieron en las antiguas deidades nórdicas una manera de contrarrestar la hegemonía cristiana. En efecto, ahora no es Satán quien se enfrenta a Dios, sino que en este giro ideológico lo hace Odín. Tras esta pronta adopción el *Folk Metal* se difuminó a casi todo el mundo, como un estilo que permite la reafirmación de identidades étnicas o nacionales, “no [...] como forma de rebelión contra la cultura local y el gobierno, sino como una afirmación o expresión de identidad personal. Otros simplemente lo eligen para adoptar la estética *mainstream* del *folk*, retratada en los medios o en la industria musical” [Barbosa 2014: 28]. Este estilo se encuentra posicionado en Noruega, Finlandia, Islandia, Suecia, Holanda, Islas Faroe, Alemania o Rusia, que llevan al surgimiento de bandas con temáticas vikingas, celtas o paganas, incluso en regiones donde estas culturas no existieron. Algo similar ocurre con el *Oriental Metal* [cf. Levine 2008; Otterbeck *et al.* 2018], que cuenta con bandas que apelan a la cultura mesopotámica para derrumbar la cristiandad.

América también abrevó de esta tendencia. El caso más emblemático fue la banda brasileña Sepultura, quien incorporó en sus discos de 1994 y 1996 música tribal de grupos amazónicos. Esta inspiración musical no tardó en llegar a México. En 1994 surgió la agrupación capitalina Mictlan, especializada en *Death Metal*, banda que es pionera en el metal de inspiración prehispánica en México. Mictlan fusionó sonidos autóctonos de caracolas, ocarinas y tambores con el violento y gutural *Death Metal*; las líricas se inspiraron del universo cosmogónico mexica, al poner énfasis en la concepción de la muerte que tuvieron los antiguos mexicas. La morbilidad inherente al pensamiento precolombino encajó en la perfección con la ideología del *Death Metal*, así que inspiró a otras agrupaciones para consolidar lo que algunos sujetos denominan como “metal prehispánico”, estilo musical que se inspira en las antiguas culturas mesoamericanas y que en muchas

---

agrupaciones que se inspiran en la cultura vikinga, reflejando mayoritariamente su belicosidad.

ocasiones apela a la mediatización de sus imágenes para trascender en este mundo hiperconectado.



Figura 1. *Donde habitan los muertos* (1995), álbum debut de Mictlan.

#### EL HEAVY METAL, EL EXOTISMO Y LA INSPIRACIÓN PREHISPÁNICA

Las sociedades tradicionales son apreciadas exóticamente, su comida, vestimenta, rituales y cosmogonía son motivo de fascinación a los ojos del hombre “moderno”, quien —con ayuda de la antropología clásica— ha construido la imagen global y estereotipada del “buen salvaje”, sobre todo en filmes clásicos como Tarzán [Bartra 2018: 115], donde “la animalidad que está alojada de manera natural dentro de las personas aflora como una fuerza potencialmente benigna y salvadora” [2018: 115]. A ello se debe aunar la fascinación que despiertan las imágenes alusivas a las culturas antiguas, anteriores a la hegemonía cristiana, como la mesopotámica o la egipcia. La cosmogonía mesoamericana también abona en esta fascinación por los legados del pasado.

Si bien el cine constituyó uno de los primeros mecanismos globales para difundir la imagen del buen salvaje, en la actualidad su imaginería se ha insertado en la cultura popular planetaria. En efecto, las imágenes tocantes a las antiguas culturas se pueden encontrar en la televisión, en videojuegos<sup>6</sup> y, por supuesto, en Internet, al promocionar el pasado histórico o ficticio de diversas culturas, por ejemplo, las propuestas que vinculan a las sociedades del pasado con visitantes extraterrestres. Precisamente el acceso a las imágenes y a los contenidos de información en la era digital abonan en la configuración de múltiples identidades por medio de contactos interétnicos e internacionales, así como por “repertorios de imágenes e información creados para ser distribuidos a todo el planeta por las industrias culturales” [García 2004: 161]. Este mismo autor apunta que:

Hoy imaginamos lo que significa ser sujetos no sólo desde la cultura en que nacimos, sino desde una enorme variedad de repertorios simbólicos y modelos de comportamiento. Podemos cruzarlos y combinarlos. Somos estimulados a hacerlo con la frecuencia de nuestros viajes, de los viajes de familiares y conocidos que nos relatan otros modos de vida, y por los medios de comunicación que traen a domicilio la diversidad ofrecida por el mundo [García 2004; 161].

Es en esta coyuntura digital donde existe una sobresaturación de imágenes que no permite distinguir lo real de lo que no lo es, ese estadio que Augé [2002] denominaba “el estado ficcional total” y que originalmente refería a las imágenes televisivas, ahora se multiplica desde los diversos dispositivos con acceso a Internet. Ahora el mundo y sus contenidos se encuentran en la llamada galaxia Internet, accesible no sólo desde una televisión o una computadora, sino también desde los teléfonos móviles [*cf.* Castells 2001, 2006; De la Peña 2020]. Pero una cosa es el acceso a la información y otra su fidelidad con la realidad. En mi caso, las imágenes mediáticas asociadas con las sociedades tradicionales o antiguas les permiten a amplios sectores sociales familiarizarse e identificarse con ellas. Si bien el uso de las imágenes alusivas a la “barbarie” y a las cosmogonías precrhistianas es recurrente en el *Heavy Metal* por exacerbar su característico poderío

<sup>6</sup> Son recurrentes los usos de imaginerías enigmáticas tribales, precolombinas o egipcias. Estas imágenes ficcionales sirven para ambientar paisajes de videojuegos, además de que parte de las cosmogonías antiguas son empleadas para estructurar sus narrativas. En la actualidad es factible hallar juegos centrados en culturas prehispánicas de América, África o Europa, como en diversas obras de *Assassin's Creed*.

simbólico, es en el *Folk Metal* y en los subgéneros que influenció donde vemos una mayor cantidad de imágenes alusivas a las sociedades antiguas.

Este cúmulo de imágenes permite configurar un discurso simbólico “que se genera en la interacción entre los estímulos visibles y los archivos de la memoria, que conecta entre sí la sensación, el significado y la acción, es decir lo físico, lo mental y lo conductual” [González 2010: 220]. Por ello, si bien las imágenes son apreciadas desde un plano sensorial, su descripción y entendimiento abrevan de la biografía y subjetividad del espectador, “lo que explicaría su extraordinaria eficacia simbólica, así como la universalidad de su pseudolenguaje mimético” [González 2010:220]. Actualmente existe un marcado énfasis en las imágenes ofrecidas por las diferentes plataformas comunicacionales, como el cine, la televisión y el Internet [Lipovetsky 2009], de hecho, en las redes sociales y mediante la recurrente publicación de imágenes, “los sujetos hacen pública su vida privada, ostentando una identidad que puede disociarse, inventarse o cambiarse a voluntad” [De la Peña 2020: 40].

La mímisis que generan las imágenes vinculadas con el pasado configura un proceso de espejo, donde los espectadores y fanáticos del *Folk Metal* se identifican con mitos, dioses o personajes al maximizar sus cualidades y ensayar una realidad distinta a la vivida.

La idealización se produce cuando una imagen asume la condición de espejo ansiado, cuando en esa imagen quisieramos poder vernos a nosotros mismos, cuando ésta se transfigura en la superficie especular que querriámos mostrar a nuestro propio reflejo. Lo que uno quería de la vida se le aparece en esas imágenes cargadas de glamour, lujo, diversión y libertad; la vida deja de ser invención de *uno mismo* para devenir lucha por el parecido con algún otro. Las *celebrities*, dedicadas a la comunicación de su vida, actúan como figuras inspiradoras, *influencers*, aprovechándose de nuestras carencias y ansias identitarias [...]. Seguir en las redes sociales a las celebridades, pretender ser un fan especial, comentando sus imágenes o mostrando admiración mediante emoticonos o *likes*, actúa como elemento compensatorio del deseo de cercanía a quienes se considera poseen vidas que uno quisiera (en todo o en parte) para sí [Prada 2018: cap. 3, sec. 1, párrs. 4 y 5].

Como vimos, las imágenes alusivas al pasado o a las culturas milenarias son recurrentes en el *Folk Metal*, estilo que reivindica el pasado para hacerle frente al presente y que, indudablemente, forma parte de la industria cultural del metal, por más transgresor que se asuma. Ese pasado está plagado de mitologías, héroes, dioses o epopeyas con las cuales muchos meta-

leros tienden a identificarse, un espejo imaginario en el que se autoperciben como héroes del pasado y no como ciudadanos promedio.<sup>7</sup> Ahí es donde se hallan las imágenes mentales y simbólicas alusivas al pasado prehispánico en México; imágenes y discursos tan arraigados en el imaginario mexicano que tarde o temprano debían ser empleadas para la composición de metal.



Figuras 2 y 3. Guerreros portentosos que reafirman la transferencia simbólica de la grandeza mexica. Artes recuperados de los discos *In Ohtli Teoyohtica in Miquiztli* (2019) y *Ometiliztli* (2009) de Cemican.

<sup>7</sup> En este sentido, De la Peña [2020: 83], con el propósito de la adicción que generan las series televisivas, indica que: “la idealización del villano (el malvado, el canalla, el criminal) es hoy en día un lugar común que nos habla de la inversión de valores que distingue a nuestro tiempo, que comprende también la deconstrucción de los tipos ideales y la centralidad de personajes marginales, atípicos, anormales, extravagantes, anodinos o con otras orientaciones sexuales”. Desde esa óptica, las imágenes tocantes al glorioso pasado prehispánico de México se insertan en esta lógica, son culturas colonizadas, marginales a la luz de la dominación occidental y cuyas representaciones idealizadas permiten reinterpretar poscolonialmente la historia y el presente. Esas imágenes ficcionales son empleadas por algunas bandas de metal de inspiración prehispánica para construir afinidades entre sus escuchas y así promocionarse.

El fenómeno del espejo se potencia en la era digital en la que nos encontramos, en efecto, los medios de comunicación digitales, desde la óptica en De la Peña [2020: 10] ahora pueden ser concebidos como postmasivos que, a diferencia de los medios masivos tradicionales como la radio o la televisión,<sup>8</sup> “se caracterizaría [n] por la interactividad, la horizontalidad y la multidireccionalidad entre emisores y receptores”. Además, “los medios post-masivos (internet, computadoras y telefonía móvil) propician la conformación de comunidades imaginarias post-nacionales, que desbordan los marcos de los estados y las fronteras territoriales, y que tienen por el contrario un alcance transnacional y global” [De la Peña 2020: 11]. Algunas de esas comunidades serían las culturas digitales juveniles que, entre otras cosas, se caracterizan por “la presentificación, que remite al consumo mediático instantáneo y en los intersticios del tiempo social pero también a la necesidad de darse a ver y conmover por medio de la imagen” [De la Peña 2020: 113], así como por “la movilidad y el cosmopolitismo, asociados al contacto y la apertura hacia la alteridad cultural y a una estética de la hibridación y la diversidad cultural” [2020: 113]. Por esa razón las imágenes exóticas de las producciones discográficas, así como de los propios músicos de metal extremo, vestidos con parafernalias indígenas, prehispánicas, “salvajes” o guerreras se tornan tan atractivas para diversos públicos extranjeros y nacionales, quienes tienden a identificarse con algunos de los idearios de las agrupaciones, pero siempre desde la óptica del estadio del espejo, donde impera un sentido narcisista de identificación.

#### EL METAL DE INSPIRACIÓN PREHISPÁNICA EN MÉXICO

Los investigadores de la escuela de arqueología mesoamericana han recuperado evidencias de instrumentos musicales autóctonos (ocarinas, caracolas, tambores, así como la ejecución musical plasmada en vasijas o pinturas murales). Sus hallazgos han permitido inferir los usos simbólicos y rituales de la música, aunque las melodías siguen siendo un misterio. Así, hablar de “música prehispánica” constituye una invención, pues lo único logrado desde la arqueomusicología son hipótesis tocantes a la utilización de la música en contextos rituales o mundanos a partir de la arqueología

<sup>8</sup> La televisión sigue siendo vigente en estos tiempos digitales, en virtud de que las imágenes proyectadas en vivo constituyen el principal aliciente para las audiencias [De la Peña 2020], además de que, como advertía hace tiempo Sartori [2001], si una imagen es proyectada por la pantalla, entonces es real para el espectador, aunque ésta pudiera ser editada.

experimental, las danzas y la música de los grupos étnicos contemporáneos [Both 2008: 29]. Pensar que la música y la danza de las sociedades actuales es idéntica a la de las antiguas culturas mesoamericanas constituye un estatismo ontológico que no comparto. Por eso, prefiero hablar de metal de inspiración prehispánica en lugar de “metal prehispánico”, que acusa una falsa autenticidad.

Como indiqué, fue la banda Mictlan<sup>9</sup> la pionera en combinar los sonidos del *Death Metal* con los producidos por instrumentos antiguos; su álbum debut, *Donde habitan los muertos*, fue editado en 1995; hasta el momento han publicado tres discos de larga duración; sus líricas se inspiran en la cosmogonía nahua, resaltando los dominios de la muerte y su impacto en la sociedad contemporánea. Las letras son cantadas en español y, esporádicamente, en lengua náhuatl.

Algunas de las bandas precursoras de esta tendencia son Xibalba Itzaes, grupo capitalino de *Black Metal* que editó su primer disco en 1994, inspirado en la oscuridad humana y en las cosmogonías maya y mexica; otro grupo de *Death Metal* es Xipe Totec<sup>10</sup>, proveniente de Cuautitlán Izcalli, que se inspira en la morbilidad, la ritualidad y el sacrificio entre la cultura mexica; su álbum debut vio la luz en 1998; con excepción del primer disco de Xipe Totec, sus posteriores producciones se encuentran cantados totalmente en lengua náhuatl.

A partir del éxito de estas agrupaciones, se han multiplicado las bandas inspiradas en el pasado prehispánico; algunas de ellas radican en Estados Unidos, como Mictlantecuhtli o Yaotl Mictlan, cuyos músicos cuentan con sangre mexicana.<sup>11</sup> La mayoría de los grupos se inspiran en la cultura mexica, por ser la colectividad hegemónica en el imaginario de grandeza prehispánica de México. Ello ha dejado en el anonimato a otras colectividades que esporádicamente sirven de inspiración para otras bandas, como la cultura maya o la zapoteca; otras agrupaciones representativas son las ya mencionadas Mictlantecuhtli y Yaotl Mictlan, además de Amocualli, Xipe Vitan Jä’í, Tlacaelel, Xulub Mitnal, Muluc Pax y en tiempos más recientes Cemican.

<sup>9</sup> Mictlan es el nombre que los nahuas le daban al inframundo. También era la morada del dios de la muerte, Mictlantecuhtli.

<sup>10</sup> Xipe Totec era una importante deidad del panteón mexica. En lengua náhuatl, el nombre de la deidad se traduce como “nuestro señor el desollado”.

<sup>11</sup> Incluso existen agrupaciones internacionales que se han inspirado de las culturas mesoamericanas para estructurar sus líricas, algunas veces desde una perspectiva *New Age*, como los suecos de Therion, los británicos de Bal-Sagoth o más recientemente los franceses de Idolos.



Figuras 4 y 5. Disco debut de Xipe Totec, *Prehispanic Beg* (1998) y la más reciente publicación de Xibalba Itzaes, *Ah Tza Xibalba Itzaes* (2018).

Algo digno de comentar es que las bandas más importantes de esta tendencia provienen de entornos urbanos, lo que trae como consecuencia que sus músicos sean mestizos. Quizá esa es la razón por la que las líricas de muchas composiciones se inspiran en el indígena arqueológico, el印io monumental. A su vez, existen también agrupaciones de metal estrictamente indígena en México,<sup>12</sup> las cuales cantan en lengua originaria y que para vertebrar sus líricas se apoyan de la experiencia de la vida comunitaria, de las enseñanzas de la naturaleza, así como del legado de los antiguos; este estilo de metal también puede ligarse con el “etnorock”, movimiento político y musical que emergió en Chiapas a mediados de los años noventa del siglo pasado, como resultado del levantamiento armado del Ejército Zapatista de Liberación Nacional (EZLN), que buscaba visibilizar y mejorar las condiciones de vida de los indígenas [Ávila 2020: 248; López Moya *et al.* 2014; López Moya 2020]. Las agrupaciones pioneras del “metal indígena” son los zinacantecos de Zak Tzевul, Hamac Cazíim, banda proveniente de la nación seri. Actualmente uno de los grupos indígenas más reconocido

<sup>12</sup> La producción de “metal indígena” no es privativa de nuestro país, sino que se trata de un fenómeno global; para poner un solo ejemplo, existen agrupaciones provenientes de la nación navajo, en Estados Unidos, cuyas producciones sirven para visibilizar las tradiciones y denunciar la problemática social sufrida por los indígenas residentes en las reservas estadounidenses [*cf.* Soltani *et al.* 2020]. En Latinoamérica ocurre algo similar con agrupaciones provenientes de Perú o de Ecuador.

es Ik’al Ajaw, también proveniente del Estado de Chiapas. No obstante, vale la pena señalar que en este trabajo me centraré estrictamente en las representaciones mestizas del metal de inspiración prehispánica, pues se encuentra en elaboración otro ensayo tocante al “metal indígena mexicano”.

#### LAS IMÁGENES DEL PASADO

Las imágenes y los discursos plasmados en el arte y las letras de muchas agrupaciones de metal de inspiración prehispánica retratan parte de los imaginarios de grandeza asociados con el mundo ancestral, un imaginario instituido y construido por la historia oficial, por la arqueología, sobre todo por las políticas nacionales que históricamente han buscado la creación de una identidad nacional a partir de las culturas del pasado; razón por la que muchas bandas de esta tendencia en México reproducen los fantasmas ideológicos del movimiento de la mexicanidad [De la Peña 2002, 2012; De la Torre 2008].

La mexicanidad es un movimiento profético y milenarista [De la Peña 2012] que se desarrolla a partir de los grupos concheros, resematización colonial de la danza de moros y cristianos y que tras la Conquista española reflejaba el enfrentamiento simbólico entre los indígenas paganos y los cristianos evangelizadores, allá por el siglo XVII. Como indica De la Peña [2002], durante los años cincuenta del siglo XX, el movimiento conchero de danzas y alabanzas cristianas se “aztequiza”, pues ahora son dedicadas a las deidades mexicas y no propiamente a Cristo. Tras esta transformación se radicaliza el pensamiento del movimiento religioso, pues se trata de rescatar a la antigua cultura del Anáhuac, sus saberes y sus tradiciones milenarias, asimismo, se rechaza al colonizador europeo, se ensalza a la cultura mexica, niegan los sacrificios humanos, incluso repudian al indígena contemporáneo por olvidar los antiguos saberes, cuando en realidad el movimiento de la mexicanidad se encuentra conformado mayoritariamente por sujetos mestizos de clase media o acomodada de entornos urbanos. Esta postura, evidentemente, acusa un nativismo extremo, pues el nativismo, en términos generales, constituye un pensamiento político que privilegia los territorios e intereses de los nativos originarios de una región al rechazar de esa manera a los inmigrantes extranjeros, incluso sus idearios; punto de vista que De la Peña identifica como la mexicanidad radical, mientras que la segunda vertiente es la neomexicanidad, que espira a despertar la conciencia cósmica de las culturas ancestrales planetarias, por lo que tiende a mezclar diversas cosmogonías como las tibetanas, las hindúes y las amerindias. Se trata de un enfoque de corte *New Age*.

La sociedad mexicana se identifica con la muerte, sobre todo porque es un fenómeno natural que en nuestra historia siempre ha estado presente, desde el mundo prehispánico, que atraviesa la Conquista, la Independencia y las luchas intestinas de la Revolución, por ello a la muerte se le celebra en festividades de presunto origen colonial y se ha constituido como un elemento básico del ser mexicano, algo que evidentemente constituye un negocio [cf. Lomnitz 2013] y que ha alcanzado una mediatización insospechada con el día de muertos.

Independientemente, la muerte constituyó un estado fundamental de las cosmogonías mesoamericanas; los sacrificios humanos, la imaginería tocante a la morbilidad humana y los destinos de los seres humanos documentados, tanto por la arqueología como por la historia, corroboran lo anterior. Pero el mundo prehispánico dejó de existir con la Conquista española y tras ese suceso decayó la grandeza precolombina; ahora únicamente quedan las ruinas excavadas por los arqueólogos y parte del instrumental de los “antiguos” se resguarda en los diferentes museos de México.



Figura 6. Arte contenido en el disco *Eztlacuani* (2011) de Xipe Totec. Se reproduce parte de un códice que muestra un sacrificio humano. La violencia antigua empalma con la ideología del Death Metal.

Desde hace más de un siglo se ha perpetuado la veneración del pasado prehispánico con grandes exploraciones, con la edificación de museos y el montaje de magnas exposiciones nacionales e internacionales [cf. Achim 2017; López Hernández 2018], un pasado cultural que nos otorga identidad y orgullo a los ojos de otras sociedades, donde sobresale la figura de la cultura mexica, por ser aquella que enfrentó el colapso del mundo prehispánico. En pocas palabras, se glorifica al indígena muerto, mientras que al contemporáneo se le percibe como una triste sombra de sus magníficos antecesores.

La glorificación del indígena muerto, de la cultura mexica y de su sintagma muerte se representa recurrentemente en el arte de muchas bandas de metal de inspiración prehispánico. Las imágenes y los discursos se pueden englobar en dos vertientes, la primera refleja parte de los imaginarios colectivos en torno de los dos polos de la mexicanidad: la postura radical y la neomexicanidad; en efecto, en los discursos de muchas bandas se aprecia la glorificación del pasado, la negación del discurso histórico, el rechazo al extranjero y al colonizador español, por añadidura, el repudio a la religión judeocristiana<sup>13</sup> que se impuso en nuestro país tras la Conquista. Es un enfoque donde se asoma el pensamiento nativista. Asimismo, dentro de esta tendencia un elemento fundamental es la exacerbación de la diferencia a partir de las representaciones escénicas, donde los músicos se exotizan ante los ojos de los demás metaleros; otra característica, también presente en los practicantes del movimiento de la mexicanidad, es la sustitución del nombre castellano de los músicos por otro precolombino, que retrata la autopercepción y la aspiración imaginaria del sujeto.

La segunda vertiente he tenido a bien designarla de inspiración prehispánica y da cuenta de las bandas que únicamente se apoyan del pasado prehispánico para producir música y contar historias, tanto ficticias como históricas. La principal diferencia de estas bandas con respecto de las primeras es que no recurren al exotismo perfomativo en sus presentaciones en vivo y sus letras tienden a ser más cercanas a la realidad histórica y arqueológica, como serían los casos de Xipe Totec o Yaotl Mictlan. Por ejemplo, Alex Camacho, vocalista de Xipe Totec, me comentaba que el pasado se idealiza:

<sup>13</sup> El rechazo a la religión judeocristiana también trae como consecuencia la aparición de agrupaciones satanistas extremas. Existe la Organización Nacional Socialista Pagana [O.N.S.P.], donde convergen diversas agrupaciones de *Black Metal* mexicano y mexiconorteamericano con enfoques radicales que los vinculan con el nacional socialismo. Las bandas cuentan con nombres escritos en lengua indígena y su círculo de interacción es demasiado cerrado. Es un tema que me gustaría explorar más adelante.

De una forma un poco fantástica de lo que es el pasado de este país, hablando de las culturas originarias y a veces esto tiene mucho que ver con lo que se promueve dentro de la mexicanidad. No me gusta ver a las culturas precolombinas como entidades superiores en todos los aspectos, yo los considero como seres humanos que adoraban y rendían culto a lo que ellos veían, a lo que ellos percibían en su entorno natural.<sup>14</sup>

No obstante, en ocasiones los imaginarios de otras bandas coquetean con algunos de los idearios de la neomexicanidad, sobre todo con la preponderancia de discursos tocantes a la cultura mexica, así como por incorporar mensajes anacrónicos que hacen coexistir a culturas que jamás tuvieron contacto, como la nórdica. Las líricas son las que distinguen a este tipo de agrupaciones, pues sus sonidos no rompen con el de la mayoría de los grupos “normales” de metal.



Figuras 7 y 8. Portadas violentas y poscoloniales de algunas agrupaciones. A la izquierda tenemos el álbum *Xiuhtcōatl* (2016) de Amocualli y a la derecha *Infervm Bellum Hymnvs* (2020) de la banda Hunbatz.

El arte gráfico de las agrupaciones de ambas tendencias se circunscribe al canon de morbilidad característico del *Heavy Metal*. En efecto, las portadas

<sup>14</sup> Alex Camacho, de 32 años, es diseñador gráfico y participa como vocalista de Xipe Totec, así como de otras agrupaciones nacionales de *Death Metal* como Phypomger-tum, Putrescence, entre otras. Entrevista del 9 de septiembre de 2020.

aluden a temas tocantes a la morbilidad humana, a la violencia, al paganismo y se concretizan con imágenes de guerreros, de doncellas o de deidades mesoamericanas con cuerpos estéticos y en actitudes triunfantes. Alejandro Elizalde, bajista de estudio de algunos videos de Xipe Totec, me compartía su apreciación sobre las imágenes corporales de ciertos músicos que “descienden” de la grandeza mesoamericana:

Cuando tú los ves [a los músicos] sobre el escenario se ponen de todo, hasta el molcajete, plumas, penachos, armas, se pintan la cara, eso sí, siempre como indígenas de rango. Así se ven ellos, pues ¿quién quiere representarse como un *macehuatl* o como un agricultor mexica común y corriente cosechando sus mazorcas?<sup>15</sup>

También es recurrente el uso de antiguos monolitos arqueológicos para dotar de misterio y de oscuridad a algunas portadas, como la Piedra del Sol, la Coatlicue, la enigmática figura del Chac Mool o diferentes representaciones del dios nahua de la muerte: Mictlantecuhtli. La morbilidad inherente a las prácticas de guerra, de violencia y de sacrificio empalman a la perfección con la ideología fundamental del *Death Metal*, para llevar a la aparición de discursos líricos y visuales poscoloniales, donde las culturas autóctonas derrotan violentamente a los colonizadores españoles, como se puede apreciar con una portada de la banda Amocualli, en donde se nota un guerrero de filiación maya que sostiene la cabeza cercenada de un soldado español, en tanto que otras tres cabezas se encuentran empaladas, completa la imagen un basamento piramidal parcialmente incendiado que da cuenta de una cruenta batalla. Son manifestaciones artísticas poscoloniales que imaginan un escenario histórico distinto al que se vivó en 1521. En otras ocasiones, cuando la derrota es inevitable, se conmina líricamente a preservar la tradición y las enseñanzas de los antiguos:

Quinto Sol los asesinos han llegado.  
 La enseñanza se ha guardado.  
 La cultura y la energía se han guardado.  
 Los salvajes ignorantes, claman riqueza y toda la sangre pura derramada será.  
 Mictlan. El Quinto Sol en *Panoramas del Mictlán*.

<sup>15</sup> Alejandro Elizalde, de 32 años, es ingeniero por el Instituto Politécnico Nacional. Cursó también la licenciatura en Arqueología en la Escuela Nacional de Antropología e Historia; es fanático del *Death Metal*. Entrevista realizada el 3 de noviembre de 2020.

Ahora bien, el abrazo al paganismo tan característico del *Folk Metal* también repercute en la ideología del *Black Metal*, estilo del que incluso existen grupos inspirados en lo prehispánico. En este sentido, ahora son las deidades prehispánicas las que se enfrentan al dios cristiano, para destruirlo, junto con sus idearios y partidarios. Por esa razón algunas bandas combinan las concepciones precolombinas de ciertas deidades mesoamericanas con el satanismo, en tanto que otras bandas, como Tlacaelel, a pesar de tener un nombre de raíz nahua, se inspiran mayoritariamente en el satanismo, como una clásica banda de *Black Metal*. Por ejemplo, la canción “La furia de Yaotl” contenida en el disco *Tyrannus* de Hunbatz dice lo siguiente:

Yaotl: envenena el útero de la puta del carpintero, para que el dios de las ratas no engendre al nazareno.  
 Pudre sus entrañas infectando su carne, arranca la piel del hijo bastardo.  
 Embriágame con la cólera de mi pueblo, cual abatido sufre esclavizado por los engendros.

A pesar de la potencia comunicativa que irradiaba el arte en torno del pasado precolombino, son las imágenes corporales las que también juegan un papel preponderante en esta escena de metal nativista. En efecto, muchos músicos de la escena recurren al impacto visual y al *performance* para impactar positivamente en las audiencias y transmitir atmósferas autóctonas “auténticas”, por ejemplo, ciertos músicos tienden a vestirse con ornamentos alusivos al mundo prehispánico, así, se utiliza ropa tradicional, como mantas y enaguas y, en los casos más elaborados, se hace uso de cascabeles, penachos y pintura facial. Algunos músicos, como los de Xipe Vitan Jä’í, se atavián con ropa tradicional, aunque su maquillaje se vincula directamente con el *corpse paint*<sup>16</sup> asociado con el *Black Metal* clásico.

Manuel Chávez, vocalista de Mictlan, me hablaba sobre los inicios de la banda y de sus presentaciones en vivo:

Al principio había que usar la “matota”. Después nos dimos cuenta de que cada quien tenía su identidad a tal grado que ya no necesitábamos vestir de negro.

<sup>16</sup> El *corpse paint* es un maquillaje facial que caracteriza a las agrupaciones de *Black Metal*, es un maquillaje blanco y negro que tiene como finalidad transformar el rostro del músico para hacerlo parecer un cadáver o un demonio; el *corpse paint* se puede rastrear con la imaginería facial de Alice Cooper y con el *frontman* de Mercyful Fate, King Diamond. El *corpse paint* puede concebirse como un elemento facial liminal que permite situar simbólicamente al músico entre dos estados: la vida y la muerte.

La evolución fue que se metió caracol, *ayoyote*, ocarina, palo de lluvia, *huehuetl*, luego el instrumentista. Después, ¡pues vamos a pintarnos! Para que se vea más cabrón, para que sienta la pinche esencia de lo que es un mexica.<sup>17</sup>

La presentación en vivo de este tipo de agrupaciones es una batalla simbólica, pues para el mismo Manuel Chávez representaba un: “¡vamos a la guerra, vamos a una guerra florida, vamos a una guerra de conquista, a conquistar corazones”<sup>18</sup>. De hecho, la búsqueda o conquista de corazones constituye uno de los objetivos centrales de la danza azteca, para así conseguir más adeptos o seguidores.



Figura 9. Muluc Pax en vivo. Nótese el maquillaje facial de los músicos.

Foto: Stephen Castillo.

El maquillaje facial es fundamental en muchas agrupaciones de este estilo de metal; lo es en función que permite a los músicos vincularse simbólica e imaginariamente con personajes ficticios o históricos con los que tienden a identificarse, además que estas imágenes corporales les ayudan

<sup>17</sup> Entrevista del 12 de noviembre de 2018.

<sup>18</sup> Manuel Chávez, testimonio del 12 de noviembre de 2018.

a conectar positivamente con las audiencias en sus presentaciones en vivo. Por esa razón, el maquillaje facial alude a guerreros, a sacerdotes, a deidades, pero nunca a gente común, porque el imaginario de grandeza de las colectividades mesoamericanas activa el fenómeno del espejo. Y son precisamente esas imágenes las que terminan promocionándose en las redes sociales, donde, con base en De la Peña [2020], sobresale un complejo narcisista al promocionarse la imagen de sí a los ojos de los demás. Resulta interesante cómo los músicos de las agrupaciones especializadas en *Death Metal*, como Mictlan, Cemican, Muluc Pax o Nagual Negro, apelan a este maquillaje facial a pesar de tocar un estilo de metal que nunca se ha caracterizado por orillar a sus músicos a pintarse el rostro. En este sentido, el metal de inspiración prehispánica flexibiliza parte de los cánones estéticos de este género, aunque no constituye un elemento completamente novedoso, pues el maquillaje facial ha caracterizado históricamente a los músicos de *Black Metal* incluso a otros especializados en *Pagan Metal*, como los finlandeses de Moonsorrow o Ensiferum.



Figura 10. Cemican en vivo durante el festival Force Fest de 2018.

Foto: Stephen Castillo.

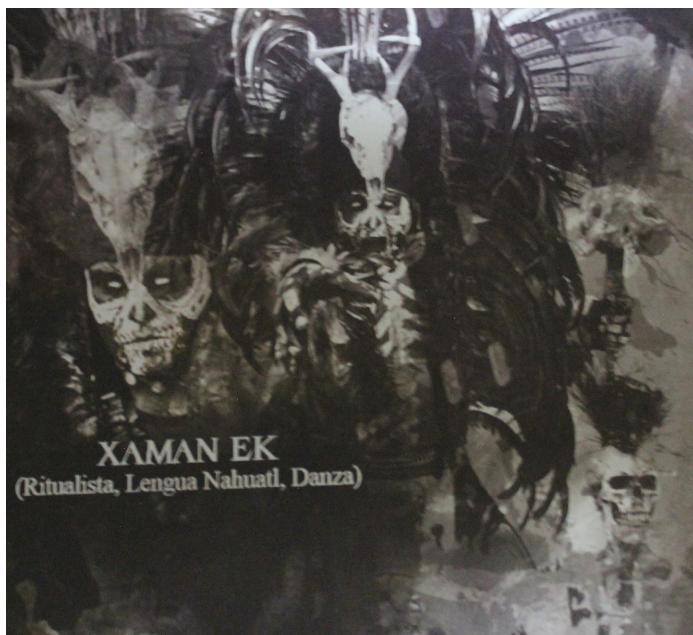


Figura 11. Xaman Ek, responsable de las actividades performativas de Cemican.  
Arte contenido en su álbum de 2019 *In Ohtli Teoyotihca in Miquiztli*.

Estas imágenes corporales son llevadas a su máxima expresión con las representaciones performativas, donde la banda jalisciense Cemican,<sup>19</sup> que lleva la batuta en México. Sus presentaciones en vivo se caracterizan más por sus escenificaciones que por el virtuosismo de sus sonidos. A pesar de esto, sus *performances* les han bastado para posicionarse como la agrupación más mediática del metal de inspiración prehispánica en México, sobre todo por el proceso de exotización que realizan cada vez que suben a un escenario nacional o internacional. Así, el *performance* de la banda inicia cuando uno de sus integrantes, Xaman-Ek, realiza sobre el escenario la extracción del corazón de un cautivo de guerra; el oficiante del ritual se encuentra ataviado a la usanza del dios nahua de la muerte, Mictlantecuhtli, por lo que su cuerpo y rostro pintado simula a una entidad descarnada, que completa su atuendo un gran tocado adornado con plumas. Su tocado cuenta con un

<sup>19</sup> He realizado múltiples intentos para concertar una entrevista con los músicos de esta agrupación, pero nunca me han abierto un espacio. Posiblemente vean con recelo a los antropólogos, algo similar a los partidarios de la mexicanidad.

cráneo humano, aunque en otras ocasiones porta otro decorado con el cráneo de un venado.<sup>20</sup> Los restantes músicos también cuentan con maquillaje facial y corporal que alude a la dualidad vida-muerte, así como a deidades del panteón nahua.



Figura 12. Cemican en vivo durante el Force Fest de 2018. Foto: Stephen Castillo.

<sup>20</sup> Pude atestiguar una presentación en vivo de Cemican, en el Force Fest de 2018 y celebrado en San Juan Teotihuacan. Cuando inició el show, el Xaman-Ek arriba al escenario desde abajo del mismo, pasando entre los fanáticos, lo cual arengaba a los asistentes, posteriormente realiza el proceso de extracción del corazón y da cause a la celebración del concierto; la gente se enardece con el *performance* y se identifica con la imaginería prehispánica. Los sonidos que otro de los integrantes realiza mediante instrumentos autóctonos, como ocarinas y caracolas les otorga “auténticidad” prehispánica que los asistentes reconocen de inmediato. Este exotismo, que desde la cultura local se entremezcla con los imaginarios que las instituciones culturales de México nos han transmitido, es aceptado por su representación teatral. Por ello mismo, esta agrupación es muy apreciada en otros países, pues el exotismo que produce ante los ojos foráneos las posiciona globalmente.

Para algunos músicos de la escena, el exceso performativo de ciertas bandas se traduce en un empobrecimiento de la música.<sup>21</sup> Norberto, instrumentista de la banda Mictlan me comentaba al respecto:

Considero que hacen más show que cualquier otra cosa y ese show va en función de lo que me da más *likes* o ventas. Pues sí, no pegoé con mi banda vikinga, pues ahora la hago prehispánica. Y van llenos de plumas, van llenos de todo, se van con lo que brilla, menos con lo importante, la música y el espíritu auténtico.<sup>22</sup>

Ahora bien, todas estas imágenes corporales no solamente se quedan en la presentación en vivo, ya que éstas también son promocionadas en las redes sociales de la banda, donde los músicos invitan a sus fanáticos a apreciar sus “rituales”, como ellos denominan a sus presentaciones en vivo. El éxito de las redes sociales de este tipo de agrupaciones se potencia por el proceso de mimesis y por el estado del espejo,<sup>23</sup> que juega con la autopercepción y la aspiración imaginaria de los fanáticos. De la misma forma, la horizontalidad comunicativa que propician los medios postmasivos como las redes sociales permiten la interactividad entre los músicos y los fanáticos, al marcar cercanía en los contactos virtuales, “personalizándolos”. Es cuando habría que aproximarse con una mirada antropológica, es decir, por medio de una netnografía o de una etnografía multisituada [Marcus 2001], para así dilucidar los imaginarios de los seguidores de este tipo de agrupaciones. Es de suma importancia rastrear los derroteros de los imaginarios prehispánicos en las redes de este tipo de agrupaciones, pues su éxito mediático atraviesa por este tipo de plataformas. Hay temas interesantes por indagar, como ¿qué tan auténtico es este metal nativista a los ojos de los

<sup>21</sup> Sobre todo, porque el metal de inspiración prehispánica puede tocarse en vivo sin necesidad de vestirse como antiguo indígena mesoamericano, como sería el caso de Yaotl Mictlan o en su momento Xipe Totec.

<sup>22</sup> Testimonio del 12 de noviembre de 2018.

<sup>23</sup> Conviene mencionar que, con la aparición del Internet, las agrupaciones de metal mundial tuvieron que adaptarse a esta nueva realidad tecnológica, cuando sus canales de difusión se circunscribían al *underground*. Las agrupaciones veteranas como Judas Priest o Iron Maiden generaron sus propias páginas web; posteriormente y con una red madura, las plataformas digitales de música –por ejemplo, Spotify– y las diversas redes sociales –Facebook mayoritariamente– tornaron necesaria la creación de cuentas para las diferentes agrupaciones de metal. Desde ese momento, la promoción de las agrupaciones se realiza mayoritariamente desde las redes sociales, donde los fanáticos pueden vincularse con sus ídolos de manera horizontal, enterándose de eventos, productos y noticias.

fanáticos nacionales o extranjeros? ¿La potencia del metal de inspiración prehispánica radica en la ficcionalidad de sus discursos? ¿La mexicanidad radical y el pensamiento de corte *New Age* es más fácil de digerir para las audiencias metaleras nacionales e internacionales? Ya me lo advertía Manuel Chávez, vocalista de Mictlan: “el que mejor sepa venderse es el que más va a tocar o más va a subir. Puedes tocar dos, tres acordes, repetir 10, 30 veces la misma palabra, pero si traes 50 danzantes atrás, emplumados, con un mar de *huehuetyl*, no pues llévatelos a Europa”.<sup>24</sup>

#### MEDIATIZANDO LOS IMAGINARIOS PRECOLOMBINOS. A MANERA DE CONCLUSIÓN

Si bien existen diferentes propuestas ideológicas y musicales del metal de inspiración prehispánica en México, la mayoría de las agrupaciones se decantan por la exacerbación del mundo mesoamericano, donde se idealiza el pasado, como si esa época hubiera sido mejor. En esa postura impera el discurso mexicanista, donde se privilegia la posición histórica de la cultura mexica en detrimento de otras colectividades pretéritas. Se busca, por medio de las líricas y de los artes gráficos, cambiar la historia, aunque sea de forma imaginaria, por ello mismo se recrea la derrota de los invasores españoles a manos de las culturas autóctonas, que trae como consecuencia la nula imposición del cristianismo en estas tierras “paganas” y potencia la unión entre la cosmogonía mesoamericana y sus diferentes deidades con la concepción del “maligno”, para así destruir la cristiandad.

¿Pero qué hay detrás de las imágenes estereotipadas e hiperbolizadas de los antiguos mesoamericanos? La grandeza de las culturas autóctonas, su afición por la guerra o lo atrayente de sus cosmogonías politeístas que se enfrentan directamente con la ideología judeocristiana hace que las agrupaciones de metal nativista se multipliquen. Ese imaginario de exotismo se explota y se mediatiza en las presentaciones en vivo, en el arte de las producciones y en las imágenes que se ingresan a la red global mediante las diferentes redes sociales.

Se explota un imaginario donde se asume que el pasado fue mejor, una época en la que prevalecía la diversidad religiosa y donde no existía la dominación judeocristiana, un tiempo enigmático cuando imperaba el honor y el respeto por la naturaleza. Pero la interpretación del pasado indígena se filtra desde el crisol de la mexicanidad radical y de la neomexicanidad, idearios que reproducen los discursos de algunas agrupaciones, sobre todo

<sup>24</sup> Testimonio del 12 de noviembre de 2018.

por ser fáciles de interpretar. Estas narrativas abrevan mayoritariamente de las ideas *New Age* o esotéricas, lo cual hace que en diversos discursos se entremezclen cosmogonías de diversas culturas anacrónicas, como la unión entre las deidades prehispánicas con el “maligno” para destruir a la cristiandad. Otras narrativas provienen de los discursos históricos y académicos, aunque, por obvias razones, son los menos empleados, pues la creación de música popular es más un acto lúdico que educativo. Sin embargo, en ambas producciones culturales y musicales existe una invisibilidad del indígena contemporáneo, a pesar de abrevar de un discurso nativista que, no olvidemos, es de carácter urbano. Por ejemplo, Martín Martínez, líder de Xipe Totec, me compartía sus apreciaciones en torno de la mexicanidad:

El concherismo o los danzantes no es algo con lo que esté de acuerdo Xipe Totec, aunque creo que las demás bandas de “metal prehispánico” si están con ellos. Antes no cualquiera se vestía con penachos o no cualquiera se pintaba y ahora ya en ese tipo de tocadas lo hacen. Pero pues la gente se va con la finta, porque los ven con penachos y ornamenta prehispánica, como si fueran guerreros, sacerdotes, tlatoanis, o sea, macehuales nunca, siempre son guerreros de alto rango; pero la gente no lo toma en cuenta, sólo quieren show<sup>25</sup>.

Las contradicciones del discurso mexicanista parecen quedar en el olvido cuando las imágenes exóticas del “metal prehispánico” se mediatizan<sup>26</sup>. Una de ellas es que, por ejemplo, Cemican, la agrupación más reconocida del *Folk Metal* en México, se ha posicionado fuertemente en el extranjero, con presentaciones en el Wacken Open Air de Alemania o en el Hellfest de Francia. Sin embargo, llama la atención que la banda, a pesar de nutrirse de los saberes, de las cosmogonías y de los imaginarios precolombinos, canta sus producciones en español y muy esporádicamente en lengua autóctona. Como dijera Martín Martínez, líder de la banda Xipe Totec, “cantan en español, en la lengua de los conquistadores y se sienten bien mexicas”.<sup>27</sup>

<sup>25</sup> Martín Martínez, de 39 años de edad, es optometrista por el Instituto Politécnico Nacional. Es el *frontman* de Xipe Totec, banda conformada por dos integrantes: Martín y Alex Camacho. Martín realiza todos los sonidos de la agrupación [guitarra, bajo, batería e instrumentos autóctonos], mientras que Alex es el vocalista de Xipe Totec. Entrevista del 25 de noviembre de 2017.

<sup>26</sup> Otra contradicción radica en lo histórico, pues existen muchas agrupaciones de metal nativista provenientes de Tlaxcala que elogian a la cultura mexica, ¡cuando en realidad los tlaxcaltecas fueron acérrimos enemigos de los mexicas e incluso se aliaron a Hernán Cortés para consumar la Conquista!

<sup>27</sup> Entrevista del 15 de julio de 2020.

La cuestión es saber qué es auténtico y qué no. ¿Es más auténtico cantar en lengua nativa que en castellano o en inglés?, ¿es más auténtico construir historias basadas en la historia académica o a partir de narrativas ficcionales más del orden *New Age*? Lo auténtico y la imitación en el metal, como exploré en otra ocasión, es cuestión de enfoque [Castillo 2016], pues ahora las representaciones de la cultura metalera aparecen masivamente en la era digital, como por ejemplo en recientes películas o series proyectadas en Netflix, como *Metal Lords* o la última temporada de *Stranger Things*, donde un personaje secundario metalero se gana el corazón de la audiencia. Esa proliferación de imágenes ficcionales impacta en los imaginarios asociados con el metal y una ventana de análisis es sin duda alguna la pantalla global [cf. Bayer 2020], en donde puede analizarse a profundidad la ritualidad, la semántica y los estereotipos imaginarios asociados con el metal, con los partidarios de él y con las diferentes culturas del mundo.

Regresemos. La mediatización de las imágenes de las agrupaciones de metal de inspiración prehispánico las posiciona globalmente y muestran algunas de las figuras arquetípicas del imaginario mexicano, como las deidades nahuas Quetzalcóatl, Tezcatlipoca, Huitzilopochtli, Mictantecuhtli, las diversas concepciones de la muerte, así como el trauma histórico de la Conquista, elementos que permiten componer música, historias e imágenes que se posicionan en la pantalla global —o en la postpantalla, como define De la Peña [2020]— como un espectáculo más que hiperboliza y estereotipa la imagen de los aborígenes mesoamericanos. Muchas historias poscoloniales reinventan el pasado por medio del exotismo cultural, donde se le da vuelta a la historia y ahora se derrota a los extranjeros españoles; son contadas las agrupaciones que asumen el proceso de Conquista como un suceso histórico irremediable que nos configuró como sociedad mestiza y se ensalza al indígena muerto, al que ya no puede hablar y del que se interpreta su mundo desde el crisol de la arqueología; lo ensalza el músico mestizo, sujeto que a la luz de los partidarios de la mexicanidad radical ha olvidado las enseñanzas de los guardianes de la tradición.

José Luis Guadarrama, instrumentista de la desaparecida banda Náhuatl Negro, me comentaba que en sus producciones trataban de abrir el espectro de la tradición mesoamericana y de las culturas indígenas contemporáneas: “las canciones retrataban la parte de México que nadie quiere ver, la parte difícil que vivimos: la denigración y la discriminación que sufren los indígenas; ellos son los descendientes directos de toda esta grandeza”.<sup>28</sup>

<sup>28</sup> Entrevista del 26 de octubre de 2018.

La clave del éxito de las agrupaciones más reconocidas de metal de inspiración prehispánica es la exotización. Los músicos maximizan las diferencias culturales, hiperbolizando y tornando en ficción la cosmogonía mesoamericana. Las prácticas de este tipo de bandas pueden ser analizadas como ejemplos de géneros performativos, los cuales son, a decir de Citro [2009: 112]: “tipos más o menos estables de actuaciones que pueden deducirse de los comportamientos individuales y que combinan, en diferentes proporciones, recursos kinésicos, musicales y discursivos, pero también visuales e incluso gustativos u olfativos, según los casos”.

Así, la exotización constituye una estrategia mercadotécnica que posiciona globalmente a ciertas bandas, pues no es común apreciar a músicos mexicanos ataviados a la usanza conchera o autóctona en escenarios europeos de metal. Sin embargo, para muchos metaleros de la escena mexicana, este tipo de bandas más que despuntar por la calidad de sus sonidos lo hacen desde el plano performativo y mediante su promoción en las plataformas digitales, como las redes sociales. Pero esto basta y sobra en el mundo de las imágenes digitales, donde no importa si los discursos son fidedignos o no, si el maquillaje facial da cuenta de deidades, de animales, de otra entidad de la naturaleza o incluso si cantan en lengua autóctona o en castellano. Lo importante es posicionarse globalmente por medio de la imagen y del *performance*. Queda pendiente indagar si las restantes agrupaciones de metal de inspiración prehispánica se decantan por el *performance* en lugar de la producción musical. De todas formas, los idearios de la mexicanidad, tan arraigados en el imaginario nacional, seguirán impactando en las producciones de este peculiar *Folk Metal* a la mexicana. No me quedará más alternativa que explorar etnográficamente a los participantes de las redes sociales de estas agrupaciones de vocación autóctona, como un antropólogo situado “virtual” [cf. Guber 2011].

## REFERENCIAS

- Abad, Luis y Carlos Álvarez**  
 2000 *Metal XXI*. Avantpress Ediciones. Valencia.
- Achim, Miruna**  
 2017 *From Idols to Antiquity. Forging the National Museum of Mexico*. University of Nebraska Press. Lincoln y Londres.
- Ashby, Steven y John Schofield**  
 2015 “Hold the Heathen Hammer High”: Representation, re-enactment and the construction of “Pagan” heritage, en *International Journal of Heritage Studies*, 21 (5): 493-511.
- Augé, Marc**  
 2002 De lo imaginario a lo ficcional total, en *Imaginarios, horizontes plurales*, Abilio Vergara (ed.). ENAH, BUAP. México: 85-95.
- Ávila, Homero**  
 2020 De tradición y nuevas roles. Rock indígena, políticas culturales y etnidad juvenil en transformación, en *Juventudes indígenas en México. Estudios y escenarios socioculturales*, Cruz-Salazar, Tania, Maritza Urteaga y Martín de la Cruz López (coords.). El Colegio de la Frontera Sur, Universidad de Ciencias y Artes de Chiapas, CEMCA, ENAH. México: 245-274.
- Barbosa, Renée**  
 2014 *National Imagery in Finnish Folk Metal. Lyrics, Facebook and Beyond*, tesis de maestría en Cultura Digital, Departamento de Arte y Estudios Culturales, Universidad de Jyväskylä. Jyväskylä.
- Bartra, Roger**  
 2018 *Los Salvajes en el Cine. Notas sobre un mito en movimiento*. INAH, FCE, La Jaula Abierta. México.
- Bayer, Gerd**  
 2020 (2019) *Heavy Metal at the Movies*. Routledge. Londres y Nueva York.
- Berkers, Pauwke y Julian Schaap**  
 2018 *Gender inequality in Metal Music Production*. Emerald Publishing. Inglaterra.
- Both, Arnd Adje**  
 2008 La música prehispánica. Sonidos rituales a lo largo de la historia. *Arqueología Mesoamericana*, 94: 28-37.
- Castells, Manuel**  
 2001 *La Galaxia Internet*. Plaza y Valdés. Barcelona.  
 2006 *Comunicaciones móviles y sociedad*. Ariel. Madrid.
- Castillo, Stephen**  
 2015 *Música del Diablo. Imaginario, dramas sociales y ritualidades de la escena metálica de la Ciudad de México*. INAH. México.

- 2016 "Posers" y "trues". Jóvenes, autenticidad y poder en la escena metalera mexicana. *Cuicuilco Revista de Ciencias Antropológicas* 67: 99-126.

**Castillo, Stephen y Georgely Trejo**

- s/f Cuerpo, género y performance. Apuntes sobre la escena metalera femenil de la Ciudad de México, en *Dimensión Antropológica*. En prensa.

**Castoriadis, Cornelius**

- 1989 (1975) *La institución imaginaria de la sociedad*, t. II. Tusquets Editores, Barcelona.

**Christe, Ian**

- 2004 (2003) *Sound of the Beast. The Complete Headbanging History of Heavy Metal*. Harper Collins Publishers. Nueva York.

**Citro, Silvia**

- 2019 *Cuerpos significantes. Travesías de una etnografía dialéctica*. Editorial Biblos. Buenos Aires.

**Cope, Andrew**

- 2010 *Black Sabbath and the Rise of Heavy Metal Music*. Ashgate Popular and Folk Music Series. Inglaterra.

**Dawes, Laina**

- 2012 *What are you doing here? A black woman's life and liberation in Heavy Metal*. Bazillion Points. Nueva York.

**De la Peña, Francisco**

- 2002 *Los hijos del Sexto Sol*. Colección Científica 444, INAH. México.

- 2012 Profecías de la mexicanidad: Entre el milenarismo nacionalista y la New Age. *Cuicuilco*, 22: 127-143.

- 2020 *Mundos mediáticos y antropología del presente. De la cultura televisual a la cultura digital*. Ediciones Navarra. INAH. México.

**De la Torre, Renée**

- 2008 La estetización y los usos culturales de la danza conchera-azteca, en *Raíces en movimiento. Prácticas religiosas tradicionales en contextos translocales*, Kali Argyriadis, Renée de la Torre, Cristina Gutiérrez et al. (coords.). El Colegio de Jalisco, CIESAS-Occidente, ITESO. Zapopan, México: 73-110.

**Ekeroth, Daniel**

- 2008 *Swedish Death Metal*. Bazillion Points. Nueva York.

**Canclini, Néstor**

- 2004 *Diferentes, desiguales y desconectados. Mapas de la interculturalidad*. Gedisa. Buenos Aires.

**González de Ávila, Manuel**

- 2010 *Cultura y Razón. Antropología de la Literatura y de la Imagen*, Anthropos, UAI. Barcelona.

**Granholm, Kennet**

- 2011 "Sons of Northern Darkness": Heaten Influences in Black Metal and Neo-folk Music, en *Numen* 58: 514-544.

**Guber, Rosana**

- 2011 *La etnografía. Método, campo y reflexividad*. Siglo xxI Editores. Argentina.

**Levine, Mark**

- 2008 *Heavy Metal Islam: Rock, Resistance and the Struggle for the Soul of Islam*. Three Rivers Press. Nueva York.

**Lomnitz, Claudio**

- 2013 (2003) *Idea de la muerte en México*. Fondo de Cultura Económica. México.

**López Hernández, Haydeé**

- 2018 *En busca del alma nacional. La arqueología y la construcción del origen de la historia nacional en México (1867-1942)*. INAH. México.

**López Moya, Martín de la Cruz**

- 2020 Activismo musical, juventudes y políticas culturales en torno al rock indígena en Chiapas, en *Juventudes indígenas en México. Estudios y escenarios socioculturales*, Tania Cruz-Salazar, Maritza Urteaga y Martín de la Cruz López (coords.). El Colegio de la Frontera Sur, Universidad de Ciencias y Artes de Chiapas, CEMCA, ENAH. México: 275-292.

**López Moya, Martín de la Cruz y Efraín Ascencio**

- 2014 El Rock indígena en Chiapas. Estrategias de reconocimiento y de consumo cultural, en *Etnorock. Los rostros de una música global en el sur de México*, Martín de la Cruz López, Efraín Ascencio y Juan Pablo Zebadúa (coords.). Universidad de Ciencias y Artes de Chiapas, Centro de Estudios Superiores de México y Centroamérica, Juan Pablos Editor. México: 27-42.

**Lipovetsky, Gilles**

- 2009 *La pantalla global. Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*. Anagrama. Barcelona.

**Marcus, George**

- 2001 (1995) Etnografía en/del sistema mundo. El surgimiento de la etnografía multilocal. *Alteridades* 22: 111-127.

**Marjenin, Peter**

- 2014 *The Metal Folk: The Impact of Music and Culture on Folk Metal and the Music of Korpiklaani*, tesis de maestría en Artes. Colegio de Artes, Kent State University.

**Moynihan, Michael y Didrik Soderlind**

- 2003 (1998) *Lords of Chaos: The Bloody Rise of the Satanic Metal Underground*. Feral House Books. Londres.

**Otterbeck, Jonas, Douglas Mattsson y Orlando Pastene**

2018 "I am Satan!" Black Metal and Blasphemy in Turkey and Saudi Arabia, en *Cont Islam*, 12: 267-286.

**Pareles, Jon y Patricia Romanowski**

1983 *The Rolling Stone Encyclopedia of Rock and Roll*. Summit Books. Nueva York.

**Prada, Juan Martín**

2018 *El ver y las imágenes en el tiempo de Internet*. Ediciones Akal. Madrid.

**Purcell, Natalie**

2003 *Death Metal Music: The Passion and Politics of a Subculture*. McFarland Publishers. Jefferson.

**Santos, Raúl**

2016 Heavy Metal, cultura y pánico estético, en *Estéticas del Rock*, Héctor Gómez (coord.). Universidad Iberoamericana. León, Guanajuato: 93-105.

**Sartori, Giovanni**

2001 *Homo Videns. La sociedad teledirigida*. Taurus. México.

**Soltani Stone, Ashkan y Natale Zappia**

2020 *REZ Metal. Inside the Navajo Nation Heavy Metal Scene*. University of Nebraska Press. Lincoln.

**Weinstein, Deena**

2000 *Heavy Metal. The Music and its Culture*. Da Capo Press. Biston.