



Universidad Nacional Autónoma de México
Facultad de Música

**Cuerpo, sublimación y violencia:
slam en la escena *heavy metal* de la CDMX y área metropolitana (1986-
1992).**

Tesis que para obtener el grado de:
Licenciado en Etnomusicología.

Presenta:
Alfredo Nieves Molina.

Tutor:
Roberto Campos Velázquez.

Ciudad de México
2019.



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Índice

Introducción.....	3
Capítulo 1. El carácter contracultural de la escena metalera	7
La escena	7
Lo contracultural	10
Sobre el estudio del heavy metal	14
Capítulo 2. Lo que fue haciendo a la escena	19
El Tianguis Cultural del Chopo	19
Un sonido duro. Las primeras bandas de metal	24
Revistas y fanzines	30
Radios y disqueras	37
Espacios de reproducción del metal y el slam	42
Capítulo 3. Teoría para el estudio del slam	51
Cuerpo, kinesis y géneros corporales	51
Propuesta teórico-metodológica de Kurath	55
Ritualidad festiva y trasgresión	57
Tecnologías corporales	59
La corposfera	62
Capítulo 4. El slam: encarnar el mundo a través del cuerpo, la violencia y el sonido .	65
Antecedentes de corporalidades en el rock	65
Surgimiento del slam en la CDMX-AM	66
Los videoclips y los modos de expresión corporal	69
La Catedral del Metal, los conciertos y los gestos corporales	75
Descripción del slam desde la auto-etnografía	78
La gran escena	84
Conclusiones	87
Fuentes	90

Cuerpo, sublimación y violencia: *slam* en la escena *heavy metal* de la CDMX y área metropolitana (1986-1992).

Introducción

Importancia del tema. Paulatinamente, las prácticas culturales realizadas por las audiencias adscritas a la diversidad de músicas urbanas relacionadas al rock, están siendo objeto de estudio por parte de las humanidades y las ciencias sociales. Desde la etnomusicología, aquí abordo el estudio del *slam* practicado por los fanáticos de la emergente escena del *heavy metal* en la Ciudad de México y Área Metropolitana (CDMX-AM, en lo sucesivo), durante los años ochenta y principios de los noventa del siglo XX.¹

Los estudios sobre *heavy metal* en México son un campo emergente, campo de estudio que está teniendo un interés creciente por parte de diversos estudiosos. Sin embargo, al día de hoy, son muy pocos los trabajos escritos que se han realizado desde la academia. A nivel global, los estudios sobre el *heavy metal* iniciaron en la década de los noventa del siglo XX en países anglosajones, y es hasta inicios del siglo XXI cuando iniciaron estos estudios en América Latina. En México las primeras exploraciones y ponencias académicas se presentaron en el año 2015. Si bien en la 14a. conferencia bianual de la Asociación Internacional para el Estudio de la Música Popular (IASPM), realizada en la CDMX (junio, 2007), se presentaron alrededor de seis trabajos sobre temática de *heavy metal*, estas presentaciones fueron realizadas por investigadores extranjeros, estudiando las escenas metaleras de sus respectivos países, o bien, tópicos generales sobre metal. En este sentido, el conjunto de la escena del *heavy metal* en México constituye una riqueza temática que apenas empieza ser estudiada.

A partir de los fenómenos de globalización de la música en la segunda mitad del siglo XX, el *heavy metal* en nuestro país ha sido acogido por una número cada vez mayor de fanáticos que adoptaron esta expresión como modo de vida, pues –como abordaré en este escrito– todo indica que las audiencias han venido trazando una relación entre las características temático-discursivas de esta escena, con las características sociales y contextuales en las que dichas audiencias se posicionan. Veremos que la escena metalera de la CDMX-AM asimiló las formas foráneas incorporando prácticas e ideas locales, en lo sonoro y lo corporal, y se iría definiendo como una escena mexicana.

La importancia de esta investigación radica en el conocimiento y la problematización de las prácticas culturales que generan sentidos de pertenencia, construyen modos de relacionamiento

¹ Debido al uso recurrente de anglicismo, la palabras en inglés no serán presentadas en itálicas en el cuerpo del texto.

social y habilitan agenciamientos corporales específicos mediante la producción y la escucha de la música.

Justificación y problematización. El estudio del cuerpo dentro de la escena del heavy metal en México es nulo, quizá sea este el primer trabajo en abordarlo. Los estudios sobre cuerpo son recientes en el campo de las humanidades, pues se consideraron como un campo propio de las ciencias naturales, y no de las ciencias sociales (Finol, 2015: 17). Por otro lado, no existe registro del surgimiento de la escena del heavy metal en México, más allá de lo que se plasmó en revistas y fanzines dentro. Por ello, considero necesario iniciar el registro y documentación de lo ocurrido en torno a la práctica y escucha de esta música en CDMX-AM.

A partir de mi observación participante, así como de un ejercicio autoetnográfico, en este escrito me propongo explorar las relaciones que pueden trazarse entre expresiones corporales, musicales y contextos sociales. Es decir, ¿existe alguna relación de correspondencia entre las características del slam –tal y como se realizaba en la escena del CDMX-AM durante fines de los ochenta e inicios de los noventa–, las características musicales de algunos de los subgéneros del heavy metal muy gustados por las audiencias mexicanas, y el contexto socioeconómico en el que emergió esta escena en nuestro país? Aquí algunas preguntas complementarias que me han guiado en esta investigación: ¿Qué es el slam, qué corporeidad construye? ¿Cómo y por qué surge dentro del heavy metal en México? ¿Cuáles son los antecedentes del slam en México? ¿Por qué hay violencia en el slam? ¿Dónde y quiénes practican predominantemente el slam? ¿Qué habilita el slam en quienes lo practican?

Hipótesis. A partir de la ubicación de expresiones corporales característicamente virulentas de la escena que me ocupa, sostengo el siguiente postulado: en la emergente escena del heavy metal en la CDMX-AM, durante los años ochenta y principios de los noventa del siglo XX, la práctica del slam habilitó la sublimación de las tensiones que amplios sectores juveniles de la periferia urbana, experimentaron de frente a un contexto socio-económico poco o nada halagador. Las propias características de la periferia urbana de la CDMX-AM, son un buen ejemplo de la violencia estructural que caracteriza los procesos de urbanización y modernización en México. Y la escucha del heavy metal, la adopción de su estilo de vida, delataban en ese momento una impostación ideológica contestataria y rebelde.

Objetivos. Mi objetivo general es comprender la conformación, desarrollo corporal y utilidad simbólica de la danza del slam en la escena metalera de la CDMX-AM. Mis objetivos específicos son los siguientes: 1) identificar los diversos factores y elementos que coadyuvaron a la conformación de la escena del heavy metal en CDMX-AM; 2) ubicar las expresiones dancísticas antecedentes del heavy metal; 3) introducirme al manejo de conceptos teóricos que me permitan pensar el slam como la expresión de una corporalidad específica; y 4) tematizar las diversas funciones del slam.

Límites del estudio. Este trabajo se limita al estudio del slam en contextos de música heavy metal, quedan fuera de análisis el slam en otros contextos de otras escenas musicales, salvo aquellas que tuvieron un impacto directo en el heavy metal. La temporalidad se ciñe de 1986 a 1992, pues –como veré– durante este periodo la escena emerge y se consolida. A partir de 1992 la escena tomaría otro giro, básicamente pautado por la presencia protagónica de la industria de la música y la generación de otras audiencias del género. Quedan el estudio de otras escenas en diversos estados de la república.

Los capítulos. El trabajo se compone de cuatro capítulos. En el primero de ellos caracterizo a los grupos, relaciones y sociales procesos que permitirían la conformación, desarrollo, producción y consumo del heavy metal en la CDMX-AM. Concluyo este capítulo con un breve estado del arte sobre el campo de estudio de la música heavy metal a nivel global, en América Latina y en México.

En el capítulo dos explico, propiamente, la conformación de la escena del heavy metal en la CDMX-AM. Rastreo la relevancia de uno de sus principales espacios de socialización, la “Catedral del Metal”.

En el capítulo tres reviso planteamientos teórico-metodológico que me permiten empezar a pensar al slam como toda una corporeidad. No se realiza un corpus de movimientos coreográficos de la danza del slam, se utilizan los conceptos de la antropología de la danza, de la transgresión y la ritualidad festiva, para develar y comprender las disposiciones corporales que están e juego al practicar el slam.

En el último capítulo abordo al slam. Ubico las corporalidades asociadas al rock antes de la llegada del heavy metal en México, y tematizo el modo en que estas corporalidades se encontraron con las nuevas formas de mover el cuerpo en el slam, y lo que resultó de ello. Estudio, además, los

elementos de la cultura mediática que influyeron en la adopción del slam entre las audiencias, poniendo particular énfasis en el subgénero que sería clave para sublimar con mayor ahínco la violencia. Finalmente, muy brevemente comento el proceso de cambio que vivió la escena y sus prácticas corporales, a partir de la irrupción de las industrias culturales.

Capítulo 1

El carácter contracultural de la escena metalera.

La escena

A partir de la década de 1990, el concepto de *escena* ha sido desarrollado y utilizado dentro de trabajos académicos sobre música popular, cada vez con mayor frecuencia (Bennett y Rogers, 2016: 1). Originalmente se desarrolló para el estudio de músicas angloamericanas y europeas, pertenecientes a espacios urbanos y relacionadas con poblaciones juveniles (Mendivil y Spencer, 2016: pos. 4974). En los estudios de las músicas populares. En América Latina, el uso del concepto de *escena* en el estudio de las música populares es reciente (Mendivil y Spencer, 2016: pos. 414).

El concepto de escena musical fue originalmente utilizado por columnistas y periodistas que escribían sobre los contextos musicales de su interés, y posteriormente fue adoptado por académicos que, a través de él, delimitaban a comunidades construidas mediante una práctica musical común (Bennett y Peterson, 2004: 1). El uso de esta categoría permitía describir características musicales, indumentarias y de comportamientos compartidos (Ibíd.: 2).

En 1991, Will Straw utilizó el concepto de escena como modelo de investigación para la producción, interpretación y recepción de músicas populares (Ibíd.: 3). Para ello, se basó en ideas de Barry Shank y las adaptó a su definición de escena musical: un espacio cultural en el que coexisten varias prácticas musicales que interactúan entre sí, comprendiendo una diversidad de procesos de diferenciación, acuerdos con trayectorias de cambio y fecundaciones variadas (Bennett y Rogers, 2016: 16).²

Según Bennett y Peterson, cada escena es única, sin embargo, pueden categorizarse en tres tipos según sus particularidades (2004: 6): escena local, translocal y virtual. La escena local considera la relación de los procesos locales de creación musical en relación a la vida cotidiana de la comunidad a la que pertenecen (Bennett y Peterson, 2004: 7). Ésta tiene un espacio delimitado y un tiempo específico en el cual los miembros que interactúan se distinguen por el uso de la música y otros signos culturales para desarrollarse en ella (Ibíd.: 8). La escena translocal es aquella que

² Otros autores optaron por el término *subcultura*. Castillo Bernal, en su estudio sobre el imaginario y ritualidades de la escena metalera en la CDMX, considera que el concepto de subcultura es etnocéntrico y peyorativo (Castillo, 2015: 21).

está en contacto regular con escenas locales similares en otras locaciones, y genera intercambio de producciones locales como grabaciones, bandas de música, fanzines, etc. (Ibíd.: 8-9). La escena virtual, por su cuenta, se desarrolla a partir de la comunicación electrónica, específicamente gracias del auge del Internet, al crear espacios virtuales que generan tráfico de información desde diversos puntos geográficos, además de involucrar a músicos y fanáticos en el intercambio de música e imágenes, así como en el comercio electrónico y salas de chat (Ibíd.: 10-11).

En esta investigación, opto por el uso del concepto de escena, pues considero que este define una red de actividades derivadas de la producción, circulación y consumo de un género musical como el heavy metal. Red que, al mismo tiempo, se diferencia de otras prácticas que definen a otras culturas musicales urbanas en la vestimenta, consumo de sustancias y alcohol, bailes o expresiones corporales con estética propia, entre otros elementos. En los inicios del heavy metal en México, por ejemplo, ya se hablaba de escena o escena underground en el programa de radio “*Frecuencias alteradas*” y en la revista *Heavy Metal Subterráneo*, para referirse a la creciente comunidad de escuchas, conciertos y lanzamientos discográficos del género. A partir de 1986 inició un periodo de relaciones de escucha y consumo de heavy metal que fueron configurando lo que aquí denomino la escena metalera o escena de heavy metal en la Ciudad de México y su área metropolitana (CDMX-AM, en lo sucesivo). Según mi punto de vista, la escena metalera en la CDMX-AM concluye toda una época con la presentación de Iron Maiden en el Palacio de los Deportes en el año de 1992. Este concierto marcaría el inicio de otra etapa en la escena, marcada por la presencia protagónica de grandes consorcios organizadores de espectáculos, lo mismo que por la inclusión de otras audiencias. El corporativo empresarial mexicano “Corporación Interamericana de Entretenimiento” (CIE), junto a su filial OCESA, desarrollaría convenios con empresas como Ticketmaster para la venta masiva de boletos de diferentes escenas musicales, entre ellas la del heavy metal, desplazando y desarticulando los esfuerzos de los primeros promotores de esta escena en la CDMX. Así, aquellos conjuntos informales de una práctica musical (Bennett y Peterson, 2004: 4), con el paso del tiempo desembocaron, también en el caso que nos ocupa, en una gran industria musical.

En nuestro país se desarrollaron diversas escenas metaleras en las ciudades más industrializadas como Monterrey, Guadalajara, Tijuana, Ciudad Juárez, Chihuahua, entre otras (Juárez, 2015: p.1), además de la de la CDMX-AM, que nos ocupa. Así, en los inicios del heavy metal en la CDMX-AM (1986) constatamos que existía una escena local donde promotores,

músicos y metaleros organizaban y asistían de manera regular a conciertos de bandas locales en diferentes puntos de la CDMX-AM. En el tianguis Cultural del Chopo se vendía playeras no oficiales de diversos grupos y se intercambiaban acetatos de bandas nacionales y extranjeras. Estos discos podían comprarse en tiendas especializadas como las disqueras Aquarius, Zorba, el puesto Hard 735 del bazar de Lomas Verdes, entre otras distribuidoras. De igual manera, a partir de 1987 comenzaron a llegar bandas internacionales, cuya presencia acrecentó la escena metalera.³

El uso de la categoría de escena nos permite pensar la creación de identidades colectivas, prácticas creativas y recreativas, culturas colaborativas y comunidades varias asociadas a las músicas populares (Bennett y Rogers, 2016: 34). De igual manera, su uso nos permite desmarcarnos de los estudios centrados en el análisis de las estructuras formales de la música, y volver la vista al estudio de las prácticas sociales que se desarrollan en torno a ella (Mendivil y Spencer, 2016: pos. 524).

Por otro lado, la categoría de escena musical nos permite estudiar la memoria cultural, pues permite analizar la relación procesos de recuerdo individuales y prácticas musicales colectivas integradas a una escena, así como los modos en que las audiencias articulan dicha relación con su presente (Bennett y Rogers, 2016: 1-2). Así, la intención es comprender a la escena musical como un espacio social donde el pasado y el presente están siempre vinculados (Ibíd.: 2).

En el diálogo con los actores de aquella primera escena metalera de la CDMX-AM se refleja el juego del recuerdo en las alusiones a una suerte de “tiempo maravilloso”, marcado por la experiencia vivida dentro de la escena. Es decir, en el discurso de los actores está delimitada una temporalidad que referencia a las experiencias que marcaron sus vidas, mismas que están en juego en su memoria cotidianamente. Así, el rock, y el heavy metal dentro de él, funciona como un dispositivo de almacenamiento de la memoria colectiva, al manifestarse en los espacios de reproducción de la música y al convertir el discurso de la voz y el cuerpo en acción política (De la Peza, 2013: 13). Además, aquellos espacios de comercio e intercambio de discos que en otro tiempo se desarrollaron en la escena, se presentan en los testimonios como narrativas de lugares de reunión, narrativas que crean diálogos con el presente y dejan una huella en la memoria de los involucrados en la escena (Bennett y Rogers, 2016: 5). Muchos de estos lugares de consumo y de reproducción

³ La noción de escena virtual no entraría como categoría aplicable para este estudio, pues los hechos histórico-sociales de los que hablamos sucedieron antes de la llegada del Internet a nuestro país.

del metal ya no existen, pero persisten en la memoria de los metaleros en forma de evocaciones que se reconfiguran a través del tiempo.

Si bien, en este trabajo me concentré en el *slam* que se desarrolla en los conciertos y tocadas de heavy metal, considero que es importante analizar aquellos elementos que conforman la red de prácticas y actividades asociadas a la escucha del género, es decir, a la escena del heavy metal en la CDMX-AM.

Lo contracultural

Para abordar las características de la escena del heavy metal es importante entender el carácter de interlocución y acción política que, mediante diversas prácticas, los participantes de la escena externan en relación a posiciones de la cultura institucional o hegemónica.

Generalmente, el concepto de *contracultura* se asocia a los movimientos juveniles generados a partir del año de 1968 en la CDMX, movimientos en los que el rock tendría un claro poder aglutinante. De la Peza Casares señala que la crítica marxista considera al rock como una mercancía de las industrias culturales a través de la cual se despliegan estrategias de control impuestas a la juventud (Mier y Puccini en De la Peza, 2013: 23). Según este punto de vista, tales estrategias se articularían con las instituciones escolares y familiares con el objetivo de encauzar a la juventud rebelde hacia un modelo de vida normalizado (Ibíd.).

Y, precisamente, el concepto de *contracultura* encuentra aquí su punto de anclaje, pues este se define como aquellos movimientos y expresiones culturales que rechazan o enfrentan a la cultura institucional (José Agustín, 2017: 213). Esta última expresión definiría a las relaciones de poder dominante que operan en la vida social, que tienden a perpetuarse y que dejan poco margen para introducir cambios en su estructura distribucional. Para José Agustín estas relaciones son de carácter deshumanizante, excluyente e imposibilitan la expresión de los jóvenes, pues tienden a la opresión, la represión y la explotación (2017: 213-214). De frente a ello, los grupos sociales juveniles despliegan una respuesta. Para el autor referido, los elementos contraculturales pueden rastrearse desde mucho tiempo atrás, su punto de partida es la aparición de los “pachucos”: jóvenes de ascendencia mexicana que vivían en Estados Unidos sufriendo marginación y explotación, situación que asimilaban y expresaban a través de una forma específica de vestir, hablar y bailar, y cuyo objetivo era rechazar al sistema que los oprimía (Agustín, 2017, 36-39). Estas características fueron minadas o combatidas a través de la mediatización, persecución y satanización de todo

aquello que representara una forma alterna de vivir y expresarse en el sistema, ya fuera el consumo de drogas, el comunismo como terrorismo y mal del mundo, el *rock* como perdición de la juventud y pérdida de los valores establecidos desde la institución religiosa, familiar y estatal (Ibíd.: 166-167).

Siguiendo a José Agustín, este rechazo de la cultura institucional no se da por militancia política o por ideologías específicas, sino por una constante insatisfacción que no permite un estado de equilibrio y realización en el individuo. Así, la contracultura genera sus propios medios para ser y estar en el mundo, y lo hace a través de conductas, mentalidades y sensibilidades alternativas dentro del sistema institucionalizado (Agustín, 2017: 214). Estas “sensibilidades alternativas” y estos “modos de estar en el mundo” son propios de las escenas musicales, ya que estas estén determinadas por un solo género o por varios, como sucede con muchas expresiones relacionadas al rock.

Y aquí podríamos entrar propiamente en materia, pues la estética del heavy metal (su producción sonora, iconográfica y, por supuesto, corpóreo-expresiva) fue vista y escuchada con rechazo por el conjunto de la sociedad en el momento en que se originó y se desarrolló esta escena en la CDMX-AM. La sociedad metropolitana de los ochenta emite críticas contra el ruido y la estridencia sonora, lo grotesco de las portadas de los álbumes y los diseños de playeras, el arreglo personal de los fanáticos, el contexto lírico de las canciones, lo mismo que contra el consumo de sustancias y alcohol en los espacios de reproducción del género o en aquellos lugares públicos o privados donde se reunían los participantes de la escena. Sin embargo, todos esos elementos encriptan un mensaje contestatario contra las prácticas aceptadas como normales dentro de la sociedad. Dichas maneras y formas de estar en el mundo pueden entenderse como verdaderas estrategias de supervivencia, de suerte que las diferencias en conflicto con las otredades se manifiestan para no ser absorbidas por los aparatos de poder (Pérez-Taylor, 2002: 13-14).

Es a partir de los movimientos juveniles y estudiantiles de los años sesenta que se cuestionan los valores objetivos y subjetivos de la vida cotidiana moderna y capitalista, y se intenta practicar una vida alternativa bajo otras configuraciones expresivas, incluidas las artes, pero bajo procesos radicalizados que están a favor de cambios y la desalienación (Adame, 2014: 75-77). Como respuesta, las prácticas culturales –y como veremos, las propias escenas musicales rockeras– fueron integradas al sistema capitalista por medio de la represión, el control de discursos, la comercialización de simbologías e indumentaria y la industrialización-monopolización (Adame,

2014: 135). Por ahora concentremos en el siguiente punto: ¿en qué medida el heavy metal ha sido vivenciado por los actores de la escena como contracultura? ¿Cómo es el heavy metal?

Las características contraculturales del heavy metal están interconectadas a través de diversos elementos que se refuerzan entre sí, como la distorsión y amplitud de las señales eléctricas de la guitarra y las secciones rítmicas percusivas de la batería, a igual amplitud de decibeles. A diferencia de otras secciones rítmicas del rock, en el heavy metal se enfatizan los ostinatos con valores de dieciseisavo y treintaydoseavo, para los pedales del bombo. Para la voz, el carácter puede ser de distintas formas, desde timbre soprano con técnica operística hasta un bajo profundo con utilización de gruñidos y modificación del velo del paladar para emitir sonidos guturales; las técnicas y timbres vocales son muy variados. La suma de estos elementos sonoros en amplitud de decibeles genera un goce para los metaleros y un rechazo y aversión por parte de otras sensibilidades que perciben ruido y estridencia en ellos. Pero el aspecto importante es que esta “capa” sonora es el vehículo adecuado para verter una imagen, una lírica y un movimiento corporal que se desarrollan en espacios específicos y cuyo fin es el gozar, pero también criticar enérgicamente las cosas que están mal (desde el punto de vista de los metaleros) en la vida.

Los temas de las letras son diversos, pueden tratar problemas de destrucción ambiental y efectos del calentamiento global,⁴ crítica a la alienación de los medios de comunicación,⁵ aceptación de la mortandad,⁶ ataque al cristianismo,⁷ hasta demandas políticas raciales, el problema del narcotráfico y el zapatismo en México.⁸ El movimiento corporal del slam, como antítesis del baile,⁹ es el complemento de una performance que incluye sonido, imagen, discurso y movimiento, con fuerza en lo contestatario, en lo grotesco y lo violento. El slam se funde en un movimiento de contacto que corresponde a lo sonoro y que incluye un alto riesgo de lesiones, pero que proporciona goce y liberación de energía, ambas cosas que les permiten manifestarse, hacerse visibles y estar en el mundo a las personas que lo practican. Las corporalidades sienten y se

⁴ Escuchar *When the Sun Burns Red*, de Kreator.

⁵ Escuchar *Brainwashed*, de Nuclear Assault.

⁶ Escuchar *Only Death Decides*, de Exodus.

⁷ Escuchar *Lunatic of God's Creation*, de Deicide.

⁸ Escuchar *Raza Odiada* (Pito Wilson), *La ley del Plomo y Revolución*, de Brujería.

⁹ El slam es una antítesis de los bailes predominantes antes del punk y el heavy metal. En el inicio y presentación del video *The Ultimate Revenge*, uno de los primeros recopilatorios en vivo de bandas emergentes en la escena thrash de Estados Unidos en el año de 1985, se puede observar la quema de una foto de John Travolta, la cual formaba parte del póster promocional de la película *Saturday Night Fever*, de 1977. Es significativo el hecho, pues esta película impulsó la escena disco y, por supuesto, su forma de bailar, la cual duró varios años.

expresan en un discurso de reclamo, pero a su vez se liberan. Más adelante se estudiarán a detalle estas características. La vestimenta se compone de jeans de mezclilla, calzado cómodo como tenis, y una playera negra que hace alegoría a alguna banda metalera a través de sus logotipos o de las frases de sus canciones. El uso de jeans fue popular entre muchas escenas como la del punk, y representaba una manera informal de vestir. En general, esta vestimenta es muy cómoda para realizar los movimientos y golpes propios del *slam* ¹⁰. La ingesta de marihuana y de alcohol en los conciertos, reuniones o fiestas de los metaleros es otro aspecto de los hábitos de consumo en la escena del *heavy metal*.

Observando todos estos elementos podemos definir su carácter contracultural, como diferenciador de las manifestaciones culturales y políticas desde la cultura del sistema, y que sucede de forma alterna a paradigmas establecidos (Kreimer, 2006: 11). Hay que tener presente que, desde la perspectiva de los propios músicos, fanáticos y diversos actores de la escena *heavy metal* en la CDMX-AM, de finales de los años ochenta y principios de los noventa, ellos generaron su propio espacio para convivir e intercambiar música y para organizar tocadas y conciertos, muchos de los cuales generaron conflictos con los aparatos policiacos que llegaron a implementar diversas redadas.¹¹ Así pues, la presencia de actos represivos se ha mantenido en la escena del metal en zonas periféricas de crecimiento desmedido de la Ciudad de México, al igual que el rechazo generalizado desde diversas instituciones.¹²

En síntesis, los elementos contraculturales en el *heavy metal* mexicano se manifiestan en la lírica de las canciones, mismas que se plasman sobre una música con gran amplitud de volumen y que simbolizan el enojo con lo que no se está de acuerdo y se critica. La válvula de escape final para toda esta violencia es la sublimación a través del *slam*, práctica violenta que permite que todos

¹⁰ En el caso de los músicos en las presentaciones, algunos usan indumentaria y máscaras grotescas. El trabajo de Karen Bettez sustenta que estas representaciones de carnaval grotesco son una forma de resistencia desalienizadora, en mi opinión e investigación, extendería las formas de resistencia desalienizadora no únicamente en la vestimenta, disfraz y la violencia del *slam*, también a través del sonido distorsionado, la lírica de las canciones, el léxico de músicos y audiencias, y hasta en el consumo gastronómico y de sustancias (2006: 34-48).

¹¹ Véase el cortometraje *Todo es Metal* de Angela Boatwright. En testimonio de Sergio Cardoso, promotor de la banda *Disgorge*, cuando el grupo en sus inicios comenzaba a tocar, llegaba inmediatamente la policía a reprimirlo. Respecto a la represión, la canción *Pinches Cerdos* del grupo mexicano Makina narra los problemas que se tenían con la policía por el hecho tocar metal y hacer *slam*.

¹² En el año de 1984, en Estados Unidos se creó el grupo de presión política *Parents' Music Resource Center*, con las siglas PMRC, dedicada a cuestionar y a llevar a los tribunales a músicos de *heavy metal* acusados de ser una influencia en las tendencias suicidas y en el consumo de drogas de los jóvenes (Christe, 2005: 123). Si bien muchos de estos prejuicios y estigmatizaciones se han disipado a lo largo del tiempo, otras han persistido a partir del imaginario colectivo.

los elementos discursivos de imagen, sonido, pensamiento, voz y movimiento estén en concordancia.

Sobre el estudio del heavy metal

A nivel global. En países metropolitanos los estudios sobre heavy metal iniciaron a partir de los años noventa, concentrándose en la indagación y registro de una suerte de árbol genealógico que visibilizara la diversidad de subgéneros que lo componen. El registro abarca desde 1970 hasta la actualidad y se limita a la producción inglesa y estadounidense, por ser estos los países que inicialmente desarrollaron el género y su escena (ver Christe, 2005; Walser, 2014; Turman, 2013). Los estudios posteriores se enfocaron en los procesos de globalización y el desarrollo de diversas escenas locales en China, Indonesia, Malasia, Singapur, Nepal, Brasil, Noruega e Israel (Wallach, Berger y Greene, 2011). Para la escena black metal y el satanismo en Noruega está el trabajo de Moynihan y Soderlind,¹³ en España están las taxonomías y descripciones estéticas de metal extremo realizadas por Salva Rubio,¹⁴ en la University International of Florida se imparten cursos, se producen documentales y trabajos académicos como los de Nelson Varas-Díaz sobre la escena del metal en el Caribe, específicamente en Puerto Rico.¹⁵ También pueden considerarse los trabajos de editores de revistas como *Decibel Magazine* sobre la historización de escenas específicas como el grindcore y el death metal.¹⁶ El documental *Heavy Metal Britannia* (2010) de la BBC explica los orígenes de la escena en Inglaterra. De igual manera, el documental del antropólogo Sam Dunn, *Metal: A Headbanger's Journey* (2005), rastrea el origen del heavy metal y crea, a través de múltiples entrevistas a diversos grupos, un árbol genealógico de géneros e influencias. Su segundo documental, *Global Metal* (2008), revisa el impacto del género en el mundo, pero un enfoque limitado con respecto al metal desde América Latina. El documental *The Decline of Western Civilization: Part II. The Metal Years* (Spheeris, 1988) retrata la escenas glam metal y thrash metal estadounidenses a través de entrevistas a músicos y fanáticos; el documental capta comportamientos de la audiencia en los conciertos e impresiones importantes para definir el perfil del metalero de la época.

¹³ Moynihan, M. y Soderlind D. (2017).

¹⁴ Rubio, S. (2013).

¹⁵ Véase el documental *The Metal Islands: History, Culture, and Politics in Caribbean Metal Music*, producido por Nelson Varas-Díaz y dirigido por Osvaldo González-Sepúlveda.

¹⁶ Mudrian, A. (2016).

El libro *The Violent World of Moshpit Culture* de Joe Ambrose, narra las experiencias de los fanáticos en conciertos de *heavy metal* y en el *slam* que ahí se generaba.¹⁷ Las entrevistas de este libro podrían resultar útiles para observar la percepción y el recuerdo que los fanáticos tienen de los conciertos y del *slam*, pero no se pueden considerar como fuentes serias, ya que carecen de referencias.

William Tsitsos, en su artículo “Slamdancing, Moshing, and the American Alternative Scene”, sostiene que el *slam* y el *mosh* son danzas diferentes basadas en variaciones de velocidad, movimiento y equilibrio, cuyas estéticas son distintas dependiendo de los géneros en que se practiquen (1999: 405-407). Este estudio es importante, pues la descripción de sus observaciones en diversos *slam* o *moshpit* (en el contexto estadounidense) nos permite ver diferencias en las categorías de fanáticos, las cuales se derivan de la percepción, la recepción y la conceptualización de las expresiones corpóreas. Esto permite hacer un estudio comparativo del desarrollo del *slam* en escenas locales o translocales distintas.

Asimismo, Keith Kahn-Harris realiza un útil estudio sobre el *metal extremo* a partir de marcos teóricos que comprenden el concepto de *escena*, las experiencias de los fanáticos, el consumo de alcohol y otras sustancias, así como los conceptos y categorías de transgresión relacionadas al sonido, el cuerpo y el comportamiento (2007: 18-49). Ian Christie, al desarrollar la historia del *heavy metal*, narra las anécdotas de los músicos en la escena *thrash metal* en Estados Unidos¹⁸, las impresiones que estos tenían de las feroces audiencias que asistían a sus conciertos, y la influencia del *slam* en la estética de los videos metaleros del programa *Headbangers Ball* de MTV.¹⁹ Estos videos explotaban la energía de las audiencias que hacían alarde del *slam*, del *mosh pit* y otras variantes, vistas como elementos contestatarios y grotescos de la escena *thrash metal* (2005: 182, 184).²⁰ Desde una narrativa humorística, Andrew O’Neill realiza un trabajo muy interesante sobre la historia del *heavy metal*. En su libro dedica unas páginas a las características del *slam*, su relación con el punk, el hardcore, sus características de ritual masculino, violencia física y códigos de ayuda en la danza. Más interesante es su descripción sobre la prohibición dada por los clubs para realizar el *slam* durante los conciertos, con el fin de evitar lesiones y problemas

¹⁷ El *slam* es conocido como *mosh pit* o *slamdancing* para los estadounidenses.

¹⁸ Anthrax, Slayer, Megadeth y Exodus.

¹⁹ *Headbanger’s Ball* fue un programa sabatino del canal MTV que durante dos horas programaba videos de *heavy metal* después del éxito de la escena Glam Metal de California, Estados Unidos. Posteriormente, el canal programaba video de la escena *thrash metal* y algunos video de la escena *death metal*.

²⁰ Véanse los videos *Toxic Waltz* de Exodus; *Indians* de Anthrax y *Wake Up Dead* de Megadeth.

legales con las autoridades locales. También hace referencia a las lesiones que los músicos sufrían, ocasionadas por el movimiento de cabeza, conocido como headbanging (2018: 244-251).

El Departamento de Física y Laboratorio de Física Atómica de la Universidad de Cornell, Nueva York, realiza estudios de comportamiento colectivo humano en situaciones de calma, pánico y sus variables para encontrar posibles predicciones en situaciones extremas. Los investigadores tomaron como modelo diferentes videos de audiencias energizadas por la adrenalina de la música y el slam (Silverberg et al., 2013: 1-5). Es de resaltar que en esta investigación se utilizan unidades de medición, tanto para los decibeles de la música como para las dinámicas de movimiento y rotación de los metaleros. Estas unidades de medida podrían ser útiles para determinar y calcular la energía utilizada en cada slam.

Por otro lado, están las observaciones de un equipo médico de investigación sobre las lesiones generadas por el headbanging, durante la escucha de heavy metal o la practica del slam. A través de un análisis biomecánico se determina el criterio de lesión en cabeza y cuello, y se prescriben algunas técnicas para evitar estos accidentes (Patton y McIntosh, A. 2008: 1455-1457). En opinión de los metaleros que practican slam y headbanging, estas técnicas no son aplicables al contexto de la escena heavy metal, inclusive podría señalarse que las conclusiones de estos estudios tienden a condenar una práctica cultural específica desde la hegemonía del ámbito académico médico.

Otra fuente útil que, de manera no académica, arroja bastante información sobre el contexto de las escenas estadounidenses del thrash metal, grung, punk, hardcore y hip-hop, así como de la práctica del slam y mosh *pit*, es el documental producido por la cadena televisiva MTV, llamado “Social History of the Mosh Pit” (2002). Este documental ofrece material muy valioso, sobre todo de imágenes difíciles de captar en varios de los movimientos del slam. Además contiene entrevistas a músicos y fanáticos sobre sus experiencias en la práctica de la danza, el desarrollo histórico del slam desde el punk y el hardcore hasta la escena metalera. También hace un recuento del tipo de lesiones producidas en la práctica, como son fracturas, hematomas, golpes en la cara y narices rotas, además de los disturbios cuando el slam se sale de control, debido a la emoción y la adrenalina de los participantes. De igual manera, trata el tema de la incursión de las mujeres en el slam. La explicación en general ofrecida por el video es que la práctica del slam surge de la necesidad de canalizar sentimientos de frustración, ira y enojo a través de música agresiva y de alto volumen como el heavy metal. Esta frustración se derivada de problemas familiares,

interpersonales, laborales, escolares y también por las presiones sociales. Todo esto sin dejar de lado que el *slam* también es una actividad divertida y lúdica. ²¹

En Latinoamérica y en México. Como bien señala Juan José González, los estudios sobre rock son más diversos en América Latina que los estudios sobre música académica, pero son pocos los musicólogos y etnomusicólogos que ahondan en él, como prueba, en Argentina trabaja el *Grupo de Investigación Interdisciplinaria del Heavy Metal Argentino*, con una producción literaria basta, construida desde disciplinas como la filosofía y ciencias de la comunicación; más bien han sido algunos antropólogos, historiadores y sociólogos quienes han atendido a este género a partir de temas como problemas ideológicos, comportamiento social y construcción de discursos (2008). Pero, ¿cómo se han estudiado el *heavy metal* en México?

En un contexto general sobre el *rock* mexicano, Laura Martínez Hernández caracteriza al *slam* como un elemento formador de comunidad y transgresor de las reglas típicas de otros bailes populares (2013: 144-145). Otra importante observación de Martínez es la función de medio de contención social del *slam* para las frustraciones y pulsiones de sus participantes (Ibíd., 145-147). En su estudio cita a Maffesoli para entender este tipo de prácticas como “formas lúdicas de socialización”, y a Victor Turner y su teoría del ritual para comprender los procesos de transformación y catarsis en las relaciones sociales del grupo abordado (Ibíd.: 149).

Por otra parte, el libro de Stephen Castillo, *Música del Diablo. Imaginario, dramas sociales y ritualidades de la escena metalera de la ciudad de México* (2015), es un vasto trabajo de carácter antropológico que aborda la escena del metal desde la teoría del ritual de Victor Turner, y del imaginario social de Castoriadis. Sus aportaciones más significativas versan sobre la construcción de las formas simbólicas de la escena metalera y la teoría del ritual aplicada a los conciertos. El *slam* también es estudiado y definido por Castillo como un gesto de violencia ritual ordenada, y derivado de los ritmos de las canciones de lírica contestataria (2015: 269). Castillo propone que la violencia real y simbólica del *slam* constituye una desacralización de los valores políticos e ideológicos impuestos por el poder (Ibíd.: 269). Coincido e incorporo estos aportes de Castillo a esta investigación. De igual manera, Castillo sugiere la posibilidad de que el *slam* sea un rito de iniciación para los jóvenes metaleros (Ibíd.: 271-272). En contraste a este último punto, hay que mencionar que, según mi experiencia etnográfica, muchos fanáticos metaleros deciden no

²¹ Wilcha, C. (2002).

incorporarse al slam por ser una práctica de alto riesgo. Pero, no por ello dejan de ser metaleros, según las propias audiencias. El slam no es una suerte de “prueba obligatoria” para los que conforman la escena.

Mención especial merece la publicación del fanzine *Mexican Underground Metal 1984 - 1994* de Tony Juarez, el cual desarrolla la historia de la escena metalera *underground* de México. La obra se enfoca en el desarrollo y producción de las primeras bandas mexicanas en el año de 1984, sus producciones en demos y discos, tocadas y conciertos con ilustraciones de los carteles de la época, una historia centrada en el death metal nacional y entrevistas; un trabajo muy completo con información valiosa para la escena metalera.

Otro trabajo sobre esta escena es el documental de Mario Valencia, *Atrapado en el Metal* (2017), que a través de los testimonios de bandas nuevas y pioneras del metal en México (estas serían las conformadas a partir de 1982 hasta 1988) plasma la realidad del oficio metalero, así como la corrupción y explotación de las bandas por parte de organizadores, o el poco apoyo del público local que prefería agrupaciones extranjeras.

En el contexto latinoamericano, destacan los trabajos de Silvia Citro sobre el análisis del cuerpo en contextos de pogo (*slam*).²² En este trabajo, Citro explora los movimientos kinésicos como prácticas diferenciadas que se forman en diferentes contextos sociales (escenas) y que se conciben desde una dimensión procesual (Citro, 2000: 226). Para su investigación, Citro problematiza el concepto de cuerpo desde tres ejes conceptuales: el cuerpo cartesiano, el cuerpo fenoménico y el cuerpo social (Ibíd.: 227). Pero más relevante aun es su análisis para demostrar que esta expresión corporal tiene características rituales de trasgresión y que trasciende en la significación de identidad para los sujetos que la practican. Estas categorías serán utilizadas posteriormente.

²² En los países del sur de América de habla hispana se denomina pogo al slam. El trabajo de Citro se basa en el slam de los conciertos del grupo de rock alternativo *Bersuit Vergabarat*.

Capítulo 2

Lo que fue haciendo a la escena

El Tianguis Cultural del Chopo

Aunque el primordial objeto de estudio de esta investigación es la danza del slam, considero pertinente explicar diversos espacios y elementos que fueron clave para el desarrollo de la escena heavy metal en la CDMX-AM, los espacios de reproducción y socialización son indispensables para la conformación de una escena, y por ende, de las prácticas que se realizan, como es el slam. Uno de esos espacios fue y sigue siendo el Tianguis Cultural del Chopo.

El sábado 4 de octubre de 1980 se inauguró el Primer Tianguis de la Música en el Museo Universitario del Chopo de la UNAM. La directora del Museo, Ángeles Mastretta, y el director general de Difusión Cultural UNAM, Gerardo Estrada, a través de las gestiones e iniciativa de Jorge Pantoja, accedieron a crear el Tianguis (Pantoja, 2013: 151-152). El proyecto pretendía crear redes de exhibición, venta y trueque de materiales musicales producidos por disqueras como Discos Pueblo, Discos Fotón, Producciones de Radio UNAM, INAH, Nueva Cultura Latinoamericana y Nueva Voz Latinoamericana (Ibíd.: 151-152). En las semanas siguientes a la inauguración, todas las escenas musicales, a excepción del rock, dejaron el tianguis, tal fue el caso de quienes se “congregaban” en torno a la canción latinoamericana y el jazz; cuestiones preferenciales y una mayoría de público interesado en el rock fue lo que determinó el rumbo de la oferta y consumo en el tianguis (Ibíd.: 153).

En 1982, los trabajadores sindicales del STUNAM del Chopo levantaron una enérgica protesta argumentando un exceso de trabajo para sus agremiados a partir de la creación del Tianguis, esto obligó al proyecto a abandonar el Museo del Chopo y a ubicarse en la calle de la colonia Santa María la Ribera (Pantoja, 2013: 153). Evidentemente, al ubicarse en un espacio público con una historia de estigmatización y persecución de los movimientos juveniles y musicales posteriores al 68 y al concierto de Avándaro, el Tianguis Cultural tuvo problemas serios para sus visitantes y para su propia permanencia: rechazo por parte de los vecinos de la zona, acoso permanente (que continúa hasta la fecha) de los grupos policiacos que asediaban a los visitantes, levantones de jóvenes a causa de su aspecto, una prensa amarillista que satanizaba a los asistentes,

además de los problemas internos por el liderazgo de la organización (Ibíd.: 154). Así, entre 1985 y 1987 el tianguis sufrió diversos conflictos que lo obligaron a moverse a varios puntos de la ciudad. En 1987 encuentra su locación, la cual mantiene hasta ahora, en la calle Aldama, colonia Guerrero. Sin parar en los problemas internos por el control del tianguis, los constantes abusos policiacos hacia jóvenes asistentes del tianguis, los problemas con vecinos y las tocadas que han terminado en pleitos, el Tianguis Cultural del Chopo o “El Chopo”, como es referido por todos los que lo asisten, sobrevive y se mantiene en la memoria colectiva de múltiples escenas relacionadas al rock en el país.



Imagen 1. Tianguis Cultural del Chopo ya ubicado en la calle de Aldama. Fotografía: Título: Tianguis Cultural del Chopo, autor: Protoplasma Kid, fecha: 29 de julio de 2011. Bajo licencia libre de uso por Creative Commons.

Rock clásico, rock progresivo, blues, reggae, surf, garage, rock gótico, rockabilly, heavy metal, hip-hop, rock alternativo y muchas más escenas son acogidas en el Chopo desde finales de los años ochenta. Sin una escena musical dominante, y conviviendo en un marco de tolerancia,

darquetos, punquetos, metaleros, raperos y otros colectivos musicales asisten al Chopo como punto de encuentro para socializar, intercambiar y comerciar, tanto música como accesorios personales y ropa afín a la escena musical de preferencia. No hay que olvidar, además, las tocaditas de bandas de todos los géneros en uno de los extremos del Chopo, donde ahora se encuentran los puestos de punk, frente a las instalaciones de la Comisión Federal de Electricidad.



Imagen 2. Tianguis Cultural del Chopo en la calle de Aldama y calle Sol; la expansión del tianguis en los años noventa lo llevó hasta la avenida Eje 1 Norte, esta extensión del Tianguis del Chopo es conocida como “Corredor Cultural del Chopo”; se instalaron múltiples negocios, sobre todo de ropa. Fotografía: Alfredo Nieves Molina, año 2012.

Para la escena heavy metal, el Chopo fue uno de los primeros puntos donde se podía encontrar vinilos y casetes de la NWOBHM²³ y la escena emergente de thrash metal estadounidense²⁴ y germana,²⁵ así como los clásicos álbumes de grupos pioneros del heavy metal: Black Sabbath, Deep Purple y Led Zeppelin. Al crecer la escena heavy metal, a partir del thrash metal y las primeras agrupaciones de death metal, el número de metaleros aumentó y su presencia se hizo notoria en los puestos del Chopo. Además de conseguir e intercambiar vinilos, se podían comprar casetes grabados a un precio más módico que el precio de uno de aquellos. Estos casetes, que generalmente tenían capacidad en cinta para sesenta minutos, treinta de cada lado, eran completados por canciones de otros álbumes de bandas similares al del grupo anunciado en la carátula. Generalmente, un álbum tenía una duración promedio de cuarenta y cinco minutos, por lo tanto, los quince minutos restantes eran “rellenados” para aprovechar todo el casete con material adicional. Además de música, se compraban playeras y parches no oficiales con logotipos de las bandas, copias de videos en VHS de conciertos, muñequeras de piel con estoperoles, revistas y fanzines, propaganda de conciertos de bandas nacionales y extranjeras, pantalones camuflajeados y botas; sin ser parte de la vestimenta principal como lo eran los jeans, un pantalón camuflajeadado era parte de la indumentaria, al menos de quien pudiera pagar su costo.

El comercio de música extranjera siempre fue dominante, tanto en el Chopo como en las tiendas especializadas de discos, en primer lugar por el número de bandas y producciones discográficas, en segundo lugar porque las bandas nacionales de heavy metal que lograban grabar un disco tenían una menor distribución e impacto, producto de las diferencias en la fuerza de distribución entre disqueras locales y extranjeras.

²³ Siglas en inglés de la *Nueva Ola del Heavy Metal Británico* que surgió a finales de 1970 y culminó a principios de los años ochenta. Fue una escena *underground* que se manifestaba como antítesis del punk dominante de finales de los años setenta. Bandas representativas de esta escena y su influencia en el metal en general son Iron Maiden, Saxon, Diamond Head, Def Leppard, entre otras.

²⁴ El *thrash metal* tuvo su principal influencia técnica musical de la escena NWOBHM, así como una influencia rítmica y agresiva de la escena *hardcore punk* de Estados Unidos e Inglaterra. Se originó a principios de los años ochenta y fue la base para desarrollar los siguientes subgéneros de metal extremo como el death y el black metal. Esta escena metalera dominó el periodo comprendido entre 1980 y 1994. Bandas representativas son Overkill, Anthrax, Exodus, Metallica, Testament, Megadeth, entre otras.

²⁵ El *thrash metal* alemán tuvo como característica ser un poco más veloz que el *thrash* estadounidense. Sus bandas más representativas son Kreator, Tankard, Sodom y Destruction, entre otras.

Cuerpo, sublimación y violencia: *slam* en la escena *heavy metal* de la CDMX y área metropolitana (1986-1992).



Imagen 3. Vinilos, discos compactos y piratería en el Tianguis Cultural del Chopo. Fotografía: Alfredo Nieves Molina. año 2012.



Imagen 4. Carteles o afiches de diversos conciertos; punk, metal, surf, rock urbano, rock de los noventa mexicano. Fotografía: Alfredo Nieves Molina, año 2012.

Un sonido duro. Las primeras bandas de metal.

Las bandas pioneras con un sonido eléctrico orientado a un rock más duro fueron Enigma!, El Ritual, de Tijuana, y La Cruz, se formaron entre los años 1969 y 1972. La banda Fongus, de la ciudad de Guadalajara, se integró en 1979. Posteriormente, a partir del año de 1983, con un sonido definido por la escena *heavy metal* mexicana y la influencia de la NWOBHM, surgieron los grupos Mistus, Crazy Lazy, Mask, Luzbel, Farnux, Caronte, Aspid, Alucard, Khafra, Argus, Raxas, Megaton, Cristal y Acero, Ramsés, Abaddon, Ultimátum, Cuero y Metal, Gehenna, Gog y Xyster, 26 originarios de la Ciudad de México, Oaxaca, Coahuila, Guadalajara y Monterrey.



Imagen 5. Álbum *El Ritual*, 1971, de la banda de nombre homónimo. El Ritual se forma en Tijuana, desarrollando un estilo entre rock progresivo y rock psicodélico; se consideran precursores del metal mexicano al aportar estructuras melódicas y rítmicas conocidas como “riffs”.

26 Pueden escucharse ejemplos en las colecciones discográficas de *Escuadrón Metálico Proyectos I, II y III*.

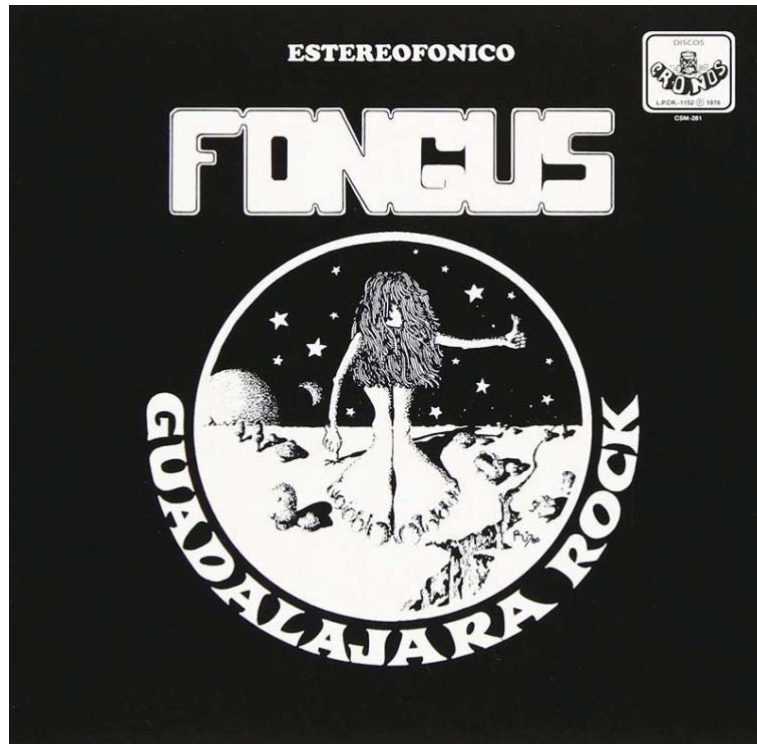


Imagen 6. Álbum “Guadalajara Rock”, de 1980 de la banda Fongus, de Guadalajara. En este su álbum debut todavía no se desarrollaba un estilo metal, pero ya había elementos de hard rock. Para su segundo álbum ya estarían con un sonido orientado dentro del heavy metal.

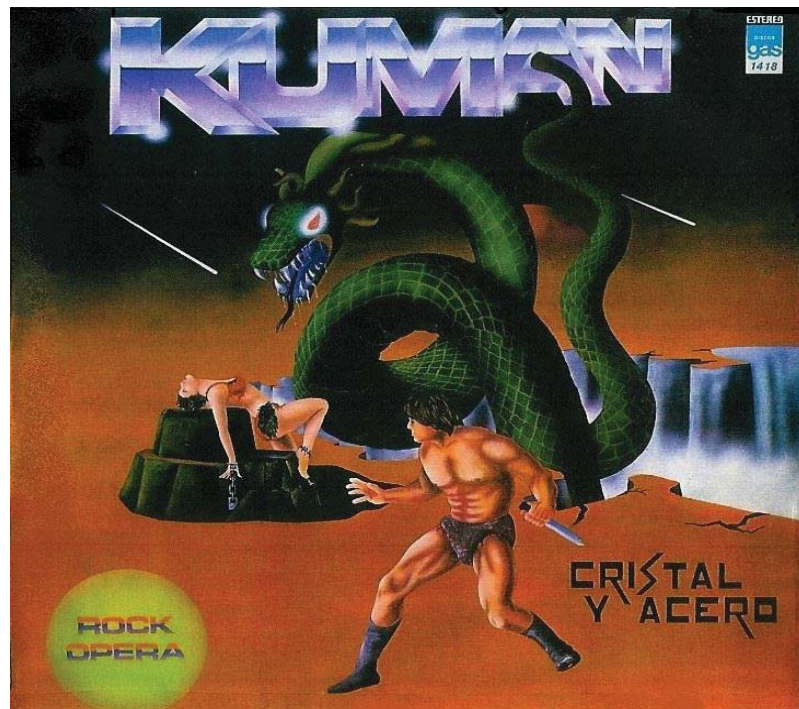


Imagen 7. Segundo álbum de Cristal y Acero, “Kuman”, de 1984. Primer ópera rock en México.

Muchos de estos grupos, antes de obtener una grabación de estudio profesional, promocionaban sus grabaciones caseras o amateur, llamadas “demo”, en el Chopo. Los demos eran una fase importante de toda banda que pretendía distribuir su música y conseguir un contrato de grabación. Los demos circulaban a través de fanzines locales y, por supuesto, de la recomendación entre los propios metaleros.



Imagen 8. Primer compilatorio de bandas mexicanas de metal, titulado “Escuadrón Metálico. Proyecto I”, de 1986, producido por Avanzada Metálica, con los grupos: Gehenna, Aspid, Z, Khafra y Ramsés.

Una segunda generación de grupos de metal, más orientada al thrash y al death metal, hizo su aparición en la escena metalera de México: bandas como Next, Z, Transmetal, Makina, Pactum, Six Beer, Inquisidor, Exxecutor, Toxodeth, Mortuary, Death Warrant, Tormentor y Virgin Witch. Algunas de estas bandas aprovecharon los espacios del tianguis del Chopo como el punto de difusión y distribución de su música, ahí repartían la propaganda (flyers) de sus presentaciones, ya

Cuerpo, sublimación y violencia: *slam* en la escena *heavy metal* de la CDMX y área metropolitana (1986-1992).

fuera como teloneros de bandas foráneas (integrantes de una escena translocal) o compartiendo escenario con otras bandas locales.



Imagen 9. “La noche que hicimos el pacto”, 1987. Del grupo de Tampico, Tamaulipas, Z.



Imagen 10. Segundo compilatorio “Escuadrón Metálico. Proyecto II”, 1987. Con las bandas: Alucard, Gog, Xyster, Cuero y Metal y Abaddon.



Imagen 11. Tercer compilatorio “Escuadrón Metálico. Proyecto III”, 1989. Con las bandas: Transmetal, Inquisidor, Ramsés, Next, Six Beer y Caronte.

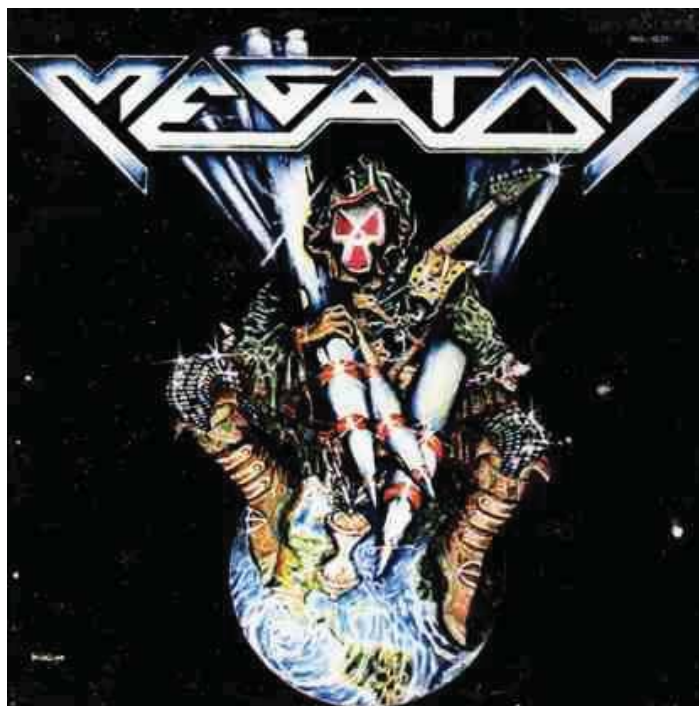


Imagen 12. Megatón, “Megatón”, 1989.

Otra generación de bandas mexicanas siguió inmediatamente, ya perfilada en la escena death metal, y, como la generación anterior, aprovechó los conciertos de bandas extranjeras en el año de 1989. Los grupos de esta ola fueron Shub Niggurath, Cenotaph, Wrecker, Hardware, Deadly Dark, Noctambulish, Ripping Flesh, Blackthorn, Agony Lords, Infestation, Dark Half, R'lyeh, Vociferous, Unholier, Pyphomgertum, The Chasm, Argentum, Supplicium,²⁷ entre otros. Algunas de estas bandas se colocarían en la escena underground internacional. Igualmente, es importante señalar que muchos músicos y fanáticos de esta escena realizaban intercambio de cintas, los unos de la propia música que componían, los otros de sus colecciones personales, y lo hacían a través del correo, en una red global que se conoció como *tape-trading*: un canal de distribución de metal que conectó a músicos y fanáticos de todo el mundo (Domínguez, 2018: 33).

Muchas de estas agrupaciones del metal mexicano hacían presentaciones en el Chopo, en ellas se podía hacer slam, pero bajo el acecho permanente de la policía, que generaba mucha tensión. Las tocadas en el Chopo rotaban de escenas musicales, así, había conciertos de punk, de reggae, de rock urbano o de metal. Estas tocadas se suspendieron en el año 2016 a causa de disturbios y pleitos en una tocada de punk donde intervino la policía. Temporalmente, se realizaron pequeñas presentaciones acústicas en el Corredor Cultural del Chopo, a un costado de la biblioteca Vasconcelos, volviendo los conciertos a partir de 2018, en la esquina contraria del corredor cultural, en la zona de intercambio y venta de los punks.

El Tianguis Cultural del Chopo es y fue un espacio público apropiado para muchas escenas musicales y contraculturales, un punto de reunión para la socialización, la distribución, el consumo de música grabada y la reproducción de la escena heavy metal en México. Además de explicar la relevancia de las bandas en la construcción de la escena metalera de la CDMX-AM, el estudio y desarrollo de las bandas permite obtener testimonios de lo que los músicos presenciaban en el escenario, los cambios corporales de las audiencias y las diferencias entre los diversos movimientos que se registraban, según la temporalidad, el sub-género metalero que tocaban, y el espacio físico donde tocaban.

²⁷ Pueden escucharse varias de estas agrupaciones en los compilados *Mexican Underground Metal*, vol 1 y 2.

Revistas y fanzines

En la escena mexicana de heavy metal las revistas y fanzines ²⁸ cumplieron una función importante para la difusión y promoción de contenidos, conciertos, reseñas de álbumes, artes visuales, literatura y cine, así como de nuevos demos de nuevas bandas y entrevistas a músicos. En una época previa a los teléfonos celulares y al Internet, la comunicación en puntos de encuentro como el Chopo, así como las publicaciones periódicas que circulaban en el tianguis, eran medios imprescindibles para la vida de las escenas.

Una de las primeras revistas sobre rock en México fue *Sonido: la revista musical*, dirigida por Walter Schmidt, integrante del grupo de rock progresivo Decibel. La revista hizo su aparición en 1976 (Cortés, 2015) con una extensión de 64 páginas, las cuales incluían entrevistas y reseñas de discos. Atendía al rock en general, desde The Doors y Queen hasta Kiss y Metallica, pero las bandas nacionales no tenían cabida, salvo alguna aparición del grupo progresivo Chac Mool. Otra revista de principios de los años ochenta, con el mismo formato de contenidos, fue *Acústica: otro punto de vista en el rock* (Diablo Despierto: 2008). Ambas revistas no formaron parte de la escena metalera, pero son sus antecedentes.

²⁸ Los fanzines son publicaciones realizadas por entusiastas (fanáticos, generalmente) de una escena musical o corriente literaria. No cuentan con un presupuesto para su realización y distribución, así que recurren a espacios públicos específicos para ello. Generalmente los contenidos son contraculturales y libres de propaganda.

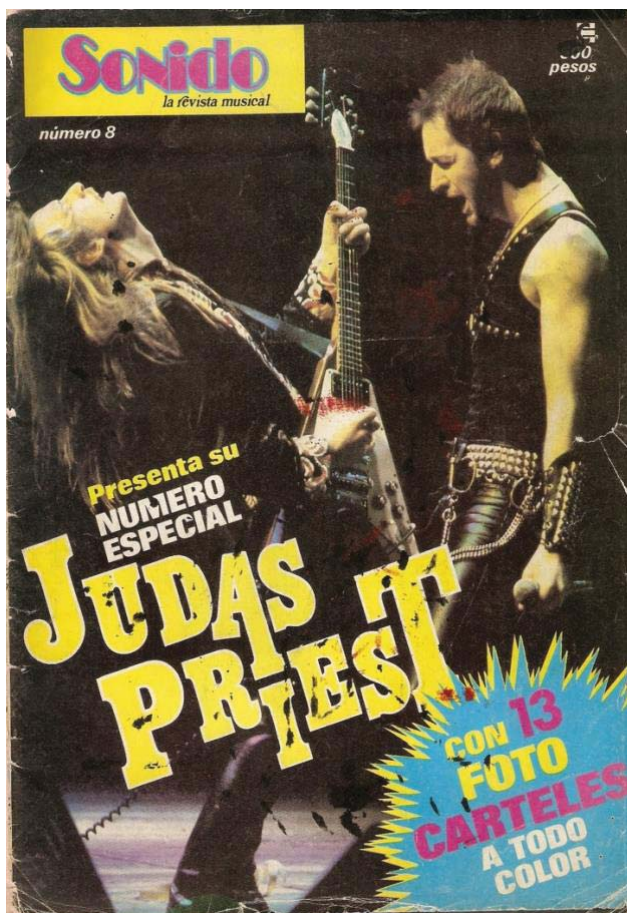


Imagen 13. Revista *Sonido*.

Otra de las revistas más importantes para el rock en México fue *Conecte*, fundada por Arnulfo Flores Muñoz en el año de 1974. Entre los redactores de la revista se encontraban Jorge Reyes, Vladimir Hernández, David Cortés y otros, y en la dirección estaba José Luis Pluma. La revista incluía biografías rockeras, entrevistas, y reseñas discográficas. *Conecte* era de circulación nacional, en sus páginas se encontraban muchas escenas del rock, desde el blues hasta el heavy metal (Flores: 2014). La revista tenía una sección de correspondencia donde personas de distintos puntos de la república mexicana y Estados Unidos podían entablar comunicación derivada de sus gustos musicales y bandas favoritas. En el Tianguis del Chopo, la revista *Conecte* tenía amplia difusión y era una de las más consumidas por una gran diversidad de fanáticos pertenecientes a distintas escenas del rock, incluida la del heavy metal. En las ediciones de sus últimos años, la revista estaba dividida: una mitad era para la escena del rock nacional y la otra para la internacional. *Conecte* tuvo una circulación y vigencia de 30 años.



Imagen 14. Revista *Conecte*. Ejemplar de marzo de 1983.

Para 1985, Vladimir Hernández “Vlady’s” y Óscar Ramírez “Rolly”, fundan la revista, y posteriormente fanzine *Banda Rockera*, dedicada a las bandas nacionales de rock urbano, punk, blues y algunas agrupaciones de heavy metal. *Banda Rockera* se distribuía con gran fuerza en el Chopo, pero también podía encontrarse en puestos de revistas callejeros; con secciones dedicadas al metal nacional. Desde su aparición, *Banda Rockera* se ha mantenido vigente hasta nuestros días, referente de diversas escenas, entre ella el metal mexicano.



Imagen 15. Fanzine “Banda Rockera”, ejemplar de 1989.

Debido a la creciente popularidad del heavy metal a mediados de los años ochenta, Arnulfo Flores decide editar la revista *Rock Pop*, posteriormente llamada *Rock Pop Metal*, también bajo la dirección de José Luis Pluma. La revista estaba orientada a las escenas glam metal, hard rock y thrash metal, aunque de esta última se publicara menos contenido. La revista copiaba contenidos sin permiso de revistas estadounidenses debido a la pocas posibilidades de mantener contacto directo con las bandas de la escena glam metal en California o thrash metal en San Francisco y Alemania. La revista tenía secciones como “La columna eléctrica” y “Cartas y mensajes”, en las que los lectores solicitaban entrevistas de sus bandas preferidas y establecían correspondencia con otros metaleros.



Imagen 15. Revista “Pop Rock Metal”.

Hay que señalar que otras revistas de origen estadounidense, más especializadas en heavy metal, llegaron a México también; los pocos ejemplares que circulaban de estas, aunque no formaban parte del consumo habitual de la escena metalera, daban cuenta de la escena estadounidense. Estas revistas eran *Circus*, enfocada en la escena hard rock y glam metal; *Hit Parader*, del mismo corte; *RIP Magazine* para las escenas heavy, glam y ocasionalmente thrash metal, y posteriormente *Metal Maniacs* y *Terrorizer*, dedicadas al metal extremo. Estas revistas podían encontrarse en American Book Store (había una sucursal en Ciudad Satélite), en la sección de revistas importadas de Sanborns, así como en el Chopo, aunque en raras ocasiones. Todas estas revistas nutrían un imaginario de la construcción del metalero, parte de las personas de la escena, las que tenían un nivel socioeconómico más alto, prefería las revistas extranjeras a las nacionales.

Desde su primer número, presentada por *Conecte*, la revista *Heavy Metal Subterráneo*, creada y editada por Guergui Lazarov y Carlo F. Hernández en el año de 1986, fue un eje central de la escena metalera mexicana. *Heavy Metal Subterráneo* se especializaba en toda la escena

internacional thrash, speed y death, incluía reseñas de álbumes y demos de bandas nacionales, entrevistas a músicos, así como la letra y traducción de canciones icónicas en la emergente escena del metal extremo. Esta revista desplazó rápidamente a *Conecte* y *Rock Pop* en las preferencias de los metaleros mexicanos y se distribuía con gran consumo en el Tianguis del Chopo. La revista permitió a muchos metaleros conocer diversas bandas del circuito underground metalero nacional e internacional, y como en las anteriores revistas, también había una sección de correspondencia entre fanáticos de México, Latinoamérica y Estados Unidos. La revista fue el inicio de otros proyectos de Lazarov y Hernández, entre ellos, un programa de radio y la organización de los primeros conciertos de bandas extranjeras. La escena heavy metal en México debe su impulso a los esfuerzos de Lazarov y Hernández. Ver imagen 16.

En 1988 aparece el fanzine *Mutilador*, una publicación hecha por fanáticos de la escena, creado por Juan Carlos “Mutilador” y José Luis Pérez (el fanzine *Mexican Underground Metal 1984-1994* de Tonny Juarez, por ejemplo, tomó prestada la imagen del *Mutilador*). También se publicó *Horrible Fanzine*, creado por Julián Núñez. Ambos fanzines tenían una tendencia a los estilos y escenas de metal extremo (Sánchez, 2018). Eran publicaciones sin ningún compromiso editorial y con libertad absoluta para plasmar artes gráficas, reseñas y entrevistas. Se podían conseguir en el Chopo y llegaban a enviarse a distintas partes del mundo por fanáticos y coleccionistas de fanzines.²⁹ Posterior a ellos, vinieron muchos otros, tanto en la CDMX como en el interior de la república. Ver imagen 17.

²⁹ El comunicólogo Víctor Sánchez Varas es especialista en fanzines de todo el mundo. Pueden verse sus reseñas de los mismos en su sitio web: <https://zombieritualzine.wordpress.com/fanzine-zone/>

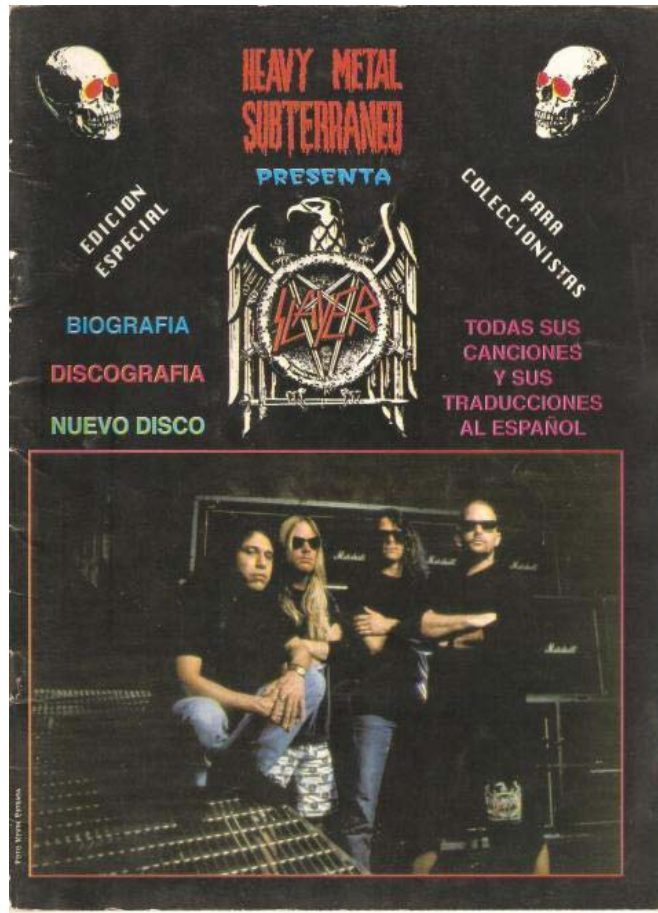


Imagen 16. Número especial de la revista *Heavy Metal Subterráneo*.

Todas las revistas y fanzines que aportaron y difundieron la escena heavy metal en nuestro país son memoria escrita de los acontecimientos, gustos, y formas de escuchar de todas aquellas personas que conformaron y nutrieron esta escena en la CDMX-AM.



Imagen 17. Arte para el álbum “*Mexican Underground Metal. Vol.1*”. El arte es tomado del fanzine Mutilador.

Radios y disqueras

Para la naciente escena metalera de México, la difusión radiofónica fue crucial. El rock, generalmente vetado por los medios de comunicación masiva, encontró algunos espacios en estaciones como La Pantera 590, la cual en sus inicios, años sesenta, impulsaba a artistas nacionales de rock and roll hasta el año 1992 en que salió del aire. La Pantera programaba diversos estilos de rock nacional y extranjero, tocaba ocasionalmente canciones de Kiss o de Led Zeppelin, pero ninguna cercana a la escena del metal. Radio Capital transmite hasta la actualidad música rock y pop y tiene un concepto similar a La Pantera.

Surgió después la estación Rock 101, dedicada al rock en inglés, y al rock en español, posteriormente. Inició transmisiones en junio de 1984 y estuvo vigente hasta agosto de 1996. La estación fue creada e impulsada por Luis Gerardo Salas, su intención era transmitir música vetada por la radio durante los años sesenta y setenta. Entre sus programaciones más notables estaban “Espiral 101”, dedicada al rock progresivo; “Con los pelos de punkta”, para el punk; “Éxtasis 101”,

para la música electrónica; “Salsabadeando”, programa sabatino para música antillana; “Chocolotwist”, para el rockabilly; “Off Beat”, para el reggae; “Lagrimas en mi Almohada”, para el rhythm and blues; “Arcano 17”, para el dark gótico; “La mecánica del concepto”, para música experimental, y “Espacios Tóxicos”, para el metal, además de la transmisión de radio-teatro y programas literarios.



Imagen 18. Diseño para el logotipo de la estación “*Rock 101*”. Estación pionera para el metal en México con el programa “*Heavy Metal Subterráneo*”.

Posteriormente, en Rock 101 haría su aparición el programa “Heavy Metal Subterráneo”, conducido por Georgui Lazarov y Carlo F. Hernández, los mismos editores de la revista homónima que luego iniciarían una de las actividades más fuertes para la escena metalera en México: la organización de conciertos en la Arena de lucha libre Adolfo López Mateos. El programa “Heavy Metal Subterráneo” se transmitía los días jueves en dos horarios, de 11:00 pm a 1:00 am y de 12:00 pm. a 2:00 pm (Salgado, 2007). La programación se basaba en las escenas internacionales del thrash y death metal, pero también apoyaba a bandas nacionales, ya sea que tuvieran un disco grabado o un demo, asimismo, el programa anunciaba las fechas de conciertos y pasaba entrevistas hechas a distintas bandas.

Hubo otras propuestas radiofónicas en años posteriores, como “La Caverna del Orco”, también en Rock 101; “Frecuencias Alteradas”, en el 105.7 de IMER, y “Sangriento”, para la estación Radioactivo, un poco más reciente. La aparición de estas últimas propuestas se dio en un

contexto donde ya era latente la expansión y absorción de la escena metalera por parte de las industrias culturales.



Imagen 18. Logotipo del programa “*Sangriento*”, transmitido por IMER en la frecuencia 105.7 de F.M. Uno de los pocos espacios radiofónicos para el Metal en México.

Adquirir o intercambiar vinilos y casetes de heavy metal era otra actividad importante dentro de la escena metalera en México, como anoté. Además del Tianguis Cultural del Chopo, había otros puntos de consumo de música grabada que fungían también como espacios de socialización. Mucho antes de la distribución monopólica de Mixup y la desaparecida Tower Records, estaban las tiendas Discos Zorba, ubicada en la calle de Génova de la Zona Rosa, y Discos Aquarius, con dos sucursales, una en la colonia Roma y otra en Ciudad Satélite. Discos Aquarius abrió en 1978, siendo la importadora de discos de metal desde sus inicios. Estas tiendas de discos, si bien no se especializaban en heavy metal, eran de las principales en importar vinilos de muchos géneros musicales, desde música disco hasta thrash metal. Muchos de estos discos se intercambiaban en el Chopo y se identificaban por una etiqueta de la distribuidora. Estas tiendas proporcionaron una opción para obtener álbumes que en primer instancia no podían conseguirse en el Chopo.



Imagen 19. Puesto de discos y accesorios “*Hard 735*”, en el bazar de Lomas Verdes, Naucalpan, Estado de México. Importante espacio para la socialización y adquisición de música, playera, firma de autógrafos, entre otros

La cadena de tiendas de música grabada, Discolandia, tuvo 15 sucursales en el Distrito Federal antes de ser comprada por Mixup. Para mediados de los años ochenta, era un punto de venta de vinilos de grupos de heavy metal como Iron Maiden, Kiss y Judas Priest, generalmente en ediciones nacionales, rara vez eran ediciones importadas. Con dificultad se encontraban álbumes de disqueras independientes, pero esta cadena formaba parte de los puntos fuertes de consumo de diversos géneros musicales.

En el bazar Lomas Verdes, ubicado en Naucalpan, Estado de México, a finales de los años ochenta, abrió el puesto de discos Hard 735 de Alejandro Lieram. En este puesto se podían comprar discos y casetes importados, playeras de bandas, accesorios y videos de la escena metalera internacional. La tienda se vinculó después con organizaciones de conciertos de metal y se convirtió también en un punto de venta de boletos y firma de autógrafos de las bandas que visitaban al país. La tienda Hard tuvo dos sucursales, una en el bazar Pericoapa y otra en la tienda Rockshop

(derivada del concepto y extensión de la estación de radio Rock 101), ubicada en la colonia Condesa. El puesto de discos Hard fue un lugar de reunión y socialización para muchos metaleros.

La radio y los puntos de venta de música grabada fueron fundamentales para la difusión y conocimiento de la música heavy metal y para el desarrollo y crecimiento de la escena metalera en la CDMX-AM, del Estado de México. En el período que comprende este estudio fueron pocas las disqueras que grabaron heavy metal en la escena nacional. Comrock fue una disquera independiente de los socios Juan Navarro, Chela Braniff y Ricardo Ocha. De los dieciséis discos de rock que editaron, dos fueron orientados al heavy metal: uno del grupo Mask, *Pasaporte al infierno* (1986) de Jorge Fors, y otro del grupo Luzbel, *Metal caído del cielo* (1985), de Raúl Greñas y Arturo Huízar (Paredes y Blanc, 2009: 423-424).

En 1986, Avanzada Metálica inició con un compilado de bandas locales titulado *Escuadrón Metálico: proyecto Uno*, el cual incluía diez canciones de las bandas Gehenna, Aspid, Z, Khafra y Ramses, todas ellas orientadas al heavy metal. Al año siguiente produjo dos compilados más con bandas como Alucard, Gog, Xyster, Cuero y Metal, Abaddon, Transmetal, Caronte, Inquisidor, Next y Six Beer. Posteriormente, la disquera editó discos para cada una de las bandas y otras que se fueron sumando a su catálogo, impulsando con esto al crecimiento de la escena de metal mexicano. De esta manera, Avanzada Metálica, bajo la producción de Omar Escalante, fue la primer compañía mexicana independiente dedicada a editar álbumes de la escena metalera nacional a mediados de los años ochenta.



Imagen 20. “*Metal caído del cielo*”, de Luzbel, 1985. Pieza fundamental en el metal mexicano, y producido por WEA - Comrock. Marca el inicio de las industrias culturales en el Heavy Metal nacional.

Espacios de reproducción del metal y el slam

Además de formar parte de la escena metalera en México, los espacios de reproducción del metal son lugares de socialización donde se forman y refuerzan sentidos de pertenencia colectivas derivadas de un género musical. En el caso del heavy metal, estos espacios forman parte de los procesos de apropiación hechos por los actores de la escena y son fundamentales para el desarrollo de prácticas específicas: escucha y consumo de música, expresión y posición política, práctica del slam, consumo de diversas sustancias, entre otras.

En este estudio, los espacios de reproducción para la escucha, ejecución de música y práctica del slam los divido en callejeros o públicos, espacios privados, tocadás y conciertos. Me refiero a los espacios públicos como territorios trazados en forma de plazas, calles, jardines, zócalos, etc., los cuales forman parte de una sociedad urbana (Adame, 2014: 42) y presentan tensión constante. Dicha tensión se deriva de los modos variables de apropiarse de ellos, por parte de los diversos actores que los habitan. Al querer apropiarse de los espacios se generan disputas y, por tanto, exclusión social (Ibíd.: 30). El slam realizado en las tocadás del Tianguis del Chopo es un

claro ejemplo de ello, también la escucha de música grabada en espacios públicos por parte de metaleros que frecuentemente se reúnen y representan un *slam*.



Imagen 21. Tocado de thrash metal con el grupo *Intoxxxicated*, en el Tianguis Cultural del Chopo.

Por otra parte, por espacios privados me refiero al interior de propiedades, ya sean casas o terrenos, donde se puede escuchar metal o donde se puede realizar una fiesta en la que se practique el *slam*, ya sea con música grabada o en vivo. Las tocadas son otro espacio donde se ejecuta música en vivo y se practica el *slam*. Las tocadas, según Laura Martínez, son eventos pequeños para tocar rock, con poco control institucional o comercial, y que para sus asistentes tienen carácter de organizaciones informales realizadas en una explanada o bar (2013: 147). Véase la imagen 22 y 23. En la primera es una “tocada”, con carácter informal, con el grupo *Next*, la segunda es la misma banda *Next*, en un espacio formal, con mayor producción.

Cuerpo, sublimación y violencia: *slam* en la escena *heavy metal* de la CDMX y área metropolitana (1986-1992).



Imagen 22. La banda *Next*, tocando en un espacio de la periferia de la Ciudad de México, como suele ocurrir en estos espacios informales, puede asistir mucha o poca gente, según las condiciones del espacio y zona de realización del evento. Fotografía proporcionada por el vocalista de la banda, Carlos Alanís.



Imagen 23. La misma agrupación *Next*, en un espacio formal y con mayor producción. Fotografía otorgada por el vocalista, Carlos Alanís.

En contraste con la tocada, el concierto puede variar en las dimensiones del evento, pudiendo ser pequeño o grande en su espacialidad y organización. Asimismo, es realizado con protocolos más formales para su control y alcance comercial. Generalmente, los conciertos aplican estrategias de marketing para tener éxito. Un concierto puede ser organizado por empresas independientes o por industrias culturales con gran capital.

Para esta investigación, los conciertos referidos pertenecen a empresas independientes, como los organizados en la Arena Adolfo López Mateos por los ya citados pioneros de la escena Georgui Lazarov y Carlo F. Hernández. Precisamente, atiendo estos espacios de reproducción en la temporalidad señalada (1986-1992), años clave para la escena metalera en la CDMX-AM. Posterior al periodo 1986-1992, se dio la aparición de nuevos espacios para el rock y el metal, lo que va de la mano con los procesos de absorción que las industrias culturales hicieron de las escenas, así como con los procesos de desmarginalización y masificación del rock (Martínez, 2013: 92).

Después de la exclusión de los espacios públicos que sufrió el rock a partir del festival Avándaro, por parte del gobierno (De la Peza, 2013: 21), y de la persecución de músicos y cierre de espacios en los famosos hoyos funky (apelativo hecho por Parménides García Saldaña para los espacios de interpretación del rock en los setenta), los músicos de diversas escenas rockeras de México buscaron otros lugares donde poder ejecutar su música. Con las primeras bandas de heavy metal en el país, a partir de 1983, la búsqueda y creación de espacios para la reproducción de metal fue un proceso paulatino cuyo fin era ganar presencia y voz en la escena emergente. Muchos de estos espacios fueron compartidos con otras agrupaciones de diversos géneros del rock, pues las diferentes escenas estaban pasando por situaciones de despojo similares.

Los foros públicos como teatros, parques, auditorios y tocadas organizados por las delegaciones del Distrito Federal (hoy CDMX), fueron de los primeros espacios para tocar rock y metal. Carlos Alanís, vocalista del grupo Thrash metal Next, comenta que en las primeras tocadas hechas en 1985, Next tocaba covers, se presentaba en eventos culturales y familiares organizados por las diferentes delegaciones del Distrito Federal y compartía escenario con diversos grupos de música tropical y mariachi. La gente bailaba, no hacía slam, pues el público no entendía lo que se estaba tocando y pronto lo etiquetaba como música pesada o música gruesa.³⁰ Uno de estos espacios para bandas pioneras de heavy metal fue el foro Isabelino.

³⁰ Entrevista telefónica con Carlos Alanís Vázquez, del grupo Next, realizada el 10. de octubre de 2015.

Estos escenarios gestionados por las delegaciones generaron contradicciones con las políticas de censura gubernamental hechas contra el rock en los años anteriores. En opinión de Laura Martínez, esto se debe a que el Partido Revolucionario Institucional comenzó a relacionarse con los jóvenes en actos de proselitismo, aunados a la canalización de energía y tiempo a través de actividades institucionalizadas hechas ante la falta de oportunidades y frustración juvenil (2013: 96). Quedan estos hechos como antecedentes de la posición política que por medio de discursos y prácticas excluyentes buscaba imponerse en los espacios de reproducción musical.

Otro tipo de centros para la presentación de grupos metaleros y rockeros fueron los bares de la Ciudad de México. El Bar 9 fue un antro gay de la Zona Rosa donde se presentó el punk de Atóxxxico y el metal de Transmetal (Paredes y Blanc, 2009: 436). Rockotitlán fue otro sitio en el que a partir de 1985 se hicieron presentes muchísimas bandas metaleras. Sin embargo, la desventaja de estos lugares era que obligaban a las bandas más noveles a vender boletos para poder presentarse. Aun así, Rockotitlán fue un espacio clave para el rock mexicano en general (Ibíd.: 436). Otros bares importantes para tocar rock y metal fueron el Tutti Frutti, inaugurado en 1985; La Última Carcajada de la Cumbancha (el LUCC); Rock Stock, bar filial de la estación de radio Rock 101 (Ibíd.: 437); La Diabla y el Multiforo Cultural Alicia.

El Tianguis Cultural del Chopo fue un espacio para el metal y otros géneros, como señalé. Múltiples bandas nacionales y algunas extranjeras llegaron a presentarse en uno de los extremos del Tianguis, donde ahora se ubican los puestos de los punks. En este espacio tocaron grupos como Transmetal, Next y Brujería, y los metaleros hicieron slam bajo el arduo sol sabatino. No podían faltar en este ritual callejero los policías y sus patrullas que observaban atentos a que las cosas no se salieran de control.

Pero fue en una arena de lucha libre ubicada en el municipio de Tlalnepantla, Estado de México, donde empezó una serie de conciertos que daría como resultado una de las corrientes rockero musicales urbanas más grandes del país. La arena Adolfo López Mateos, fundada en 1967 por Don Héctor Guzmán Chávez, fue el espacio donde se reunirían bandas de heavy metal y donde miles de metaleros harían slam. El “Encuentro Nacional de Heavy Metal” fue llevado a cabo en esta arena por la empresa Casa Grande de Héctor Guzmán y por las relaciones y contactos de Carlos F. Hernández y Georgui Lazarov. Este encuentro tuvo dos ediciones posteriores y fue el lugar donde los jóvenes metaleros escucharon a múltiples bandas nacionales tocar y donde se hicieron los primeros slam frente a grupos que apenas se estaban consolidando.

El siguiente paso dado por los promotores fue traer a grupos extranjeros al recinto de lucha libre y, ahora también, de conciertos de heavy metal. Bandas como Heather Heather, Demolition Hammer, Devastation y Angkor Wat conformaron la primer camada de conciertos realizados en nuestro país. Se solían presentar dos días seguidos, sábado por la noche y domingo al mediodía, con uno o dos grupos nacionales como teloneros. Este formato tuvo efectos positivos y negativos para las agrupaciones mexicanas, pues tanto las colocaba en una posición menor en relación a los grupos estelares, pero las daba a conocer en la creciente comunidad metalera del país. La segunda camada de conciertos en el año de 1989 se hizo con bandas internacionales ya consolidadas en la escena metalera, entre ellas: Death, de Florida Estados Unidos; Sepultura, de Belo Horizonte, Brasil, y Kreator, de Essen, Alemania.

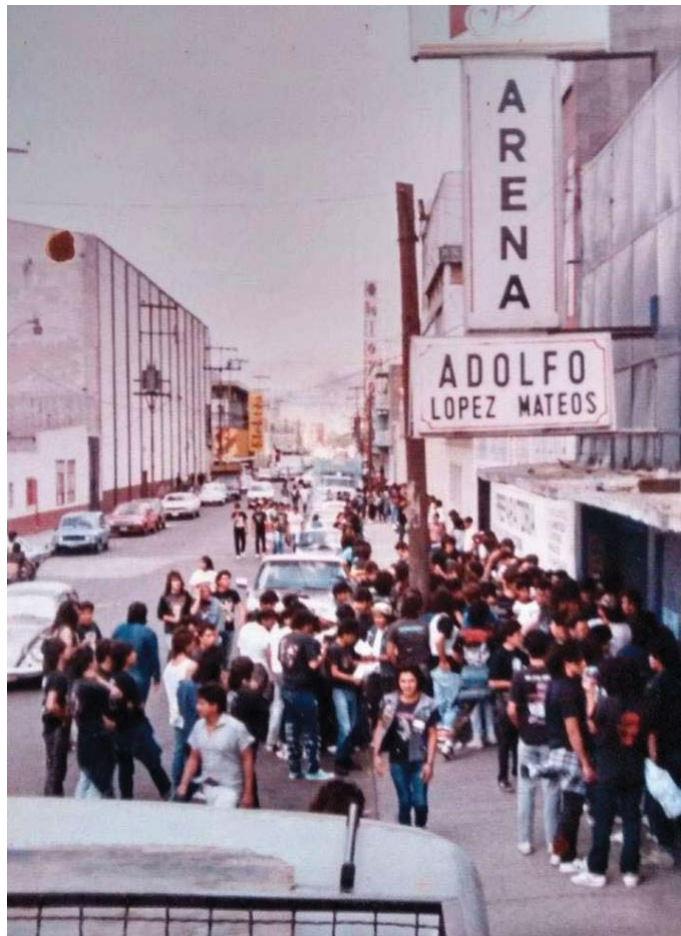


Imagen 24. Público para entrar a un concierto en la Arena Adolfo López Mateos, llamada la “Catedral del Metal”, espacio de consolidación de la escena metalera en CDMX-AM. Fotografía de Fernando Fuentes, metalero asiduo a los conciertos de la Arena.

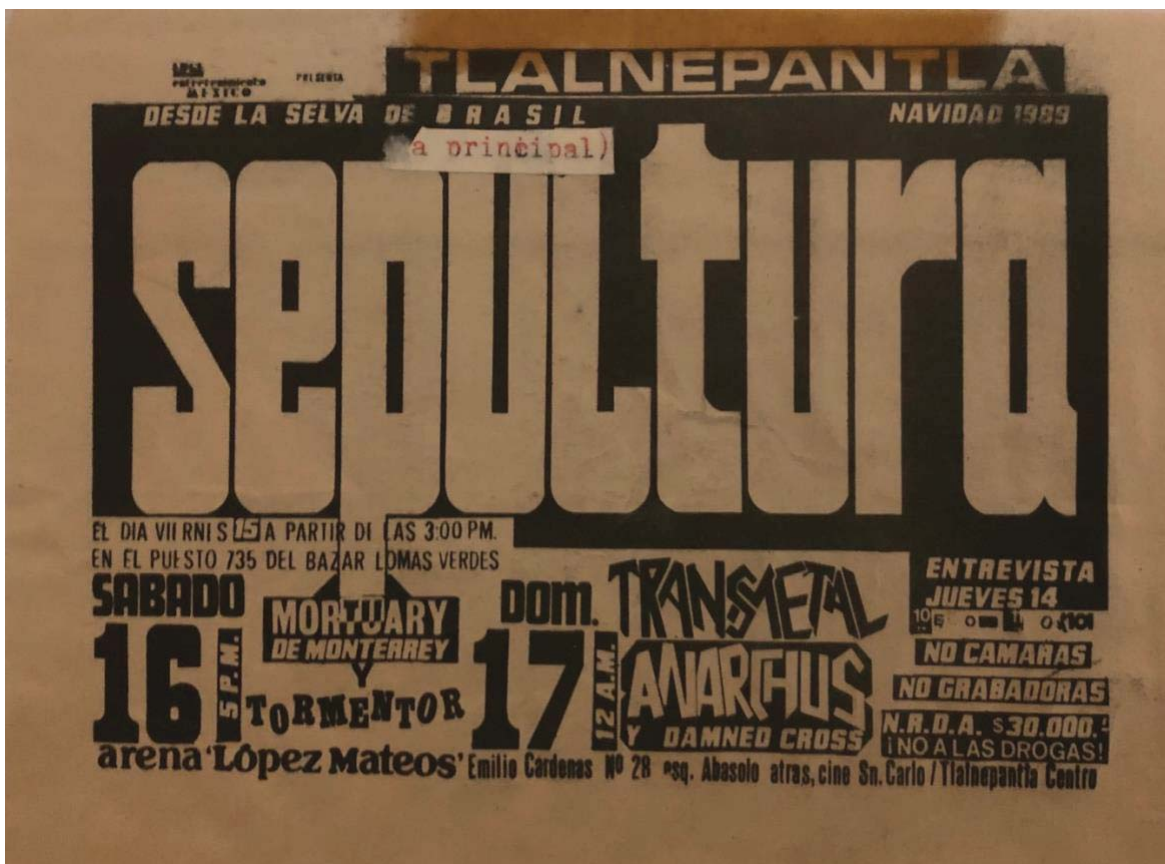


Imagen 25. Cartel de concierto en la Arena Adolfo López Mateos, año de 1989. Con la presentación de *Sepultura*, de Brasil; *Mortuary*, *Transmetal*, *Tormentor*, *Anarchus* y *Damned Cross*, de México. La escena subterránea del metal en México vivía sus años de apogeo.

El éxito de estos conciertos permitió a los organizadores realizar cada vez más eventos, con una separación de entre dos y tres meses, durante cuatro años consecutivos; un record de conciertos si consideramos que eran los primeros años de la escena metalera en México. La Arena Adolfo López Mateos se volvió rápidamente un espacio obligado para la comunidad de jóvenes escuchas, lo cual le valió el nombre de “La catedral del metal”, nombramiento aceptado por todos los escuchas y practicantes del *slam* que reclamaban el espacio de la arena de lucha libre como un espacio colectivo propio para validar su escena.



Imagen 26. Fachada actual de la Arena Adolfo López Mateos, ubicada en el municipio de Tlalnepantla, Estado de México. Fotografía: Alfredo Nieves Molina.

Posteriores a los hechos en la arena Adolfo López Mateos, se realizaron conciertos en el Ex-Balneario Olímpico de Pantitlán “Juan de la Barrera”. Por su mayor capacidad, se realizaron ahí los primeros festivales de metal en México, uno de ellos surgió de la gira *New Titans on The Block* (septiembre de 1991) conformada por Sepultura, de Brazil; Napalm Death, de Inglaterra, y Sacred Reich y Sick of it All, de Estados Unidos. Al tener una capacidad mayor, el tamaño del slam o de los slam (pueden generarse varios en el mismo espacio) era mayor.

Por otra parte, en un espacio mucho menor, el Rock Center, ubicado sobre el norte del paseo de la Reforma, se realizaron más conciertos de heavy metal, específicamente de thrash y death metal. Se hicieron pequeños conciertos de grupos internacionales como Dark Angel, Morbid Angel y Sadistic Intent, y conciertos de grind core con bandas nacionales como Putrid Scummy Anarchus. El Rock Center tenía la incomoda característica de tener dos gruesas columnas al centro y casi al

frente del escenario, pero eso no impedía que los metaleros pudieran adaptarse al espacio y con ello practicar *slam*. El Rock Center ya no existe ahora. Muchos de los conciertos de metal que se realizaron en este espacio atestiguaban ya una sólida escena metalera en la CDMX, así como en el Ex-Balneario Olímpico de Pantitlán y, sobre todo, la Arena Adolfo López Mateos. En todos estos espacios, frente a el escenario y desde el mismo, las corporalidades de los actores de la escena metalera se manifestaron para disfrutar y hacerse visibles.

Capítulo 3

Teoría para el estudio del slam

El rock es una música para estar juntos, para compartir emociones y alianzas efectivas. Junta a los más débiles y a los excluidos y les ofrece la única voz posible, la de la expresión artística. De este reparto puede emerger el progreso social.

Claude Chastagner (2012: 27).

Cuerpo, kinesis y géneros corporales

En este capítulo reviso algunos marcos teóricos y metodologías que ofrece la antropología de la danza y el cuerpo, para pensar el slam. Silvia Citro (2000, 2008), por ejemplo, estudia la relación del cuerpo en contextos de trasgresión y ritualidad en el pogo.³¹ Centra su estudio en los recitales del grupo Bersuit Vergarabart analizando el cuerpo de las audiencias en este contexto festivo-ritual. Bersuit Vergarabart es un grupo de rock alternativo argentino que combina elementos rítmicos y melódicos de murga, candombé, tango, entre otros estilos. Independientemente a las diferencias musicales entre el heavy metal y las respuestas de las audiencias, tanto en comportamiento corporal manifestado en el slam, en la vestimenta, en los cantos y otros elementos, es de gran relevancia el marco teórico y metodológico que utiliza Citro para el abordaje de la expresión corporal.

Citro recurre al concepto de *kinesis*, el que –según la autora– definiría los movimientos corporales, incluía las manifestaciones gestuales y posturales que conforman la imagen corporal. Además, la kinesis también comprendería los elementos aplicados al cuerpo, como cosméticos, dietas, la vestimenta, tatuajes, entre otros, ya sea para su transformación simbólica o material (2000: 240). Para la autora, la dimensión comunicativa es solo un aspecto de las diversas funciones de la kinesis (2000: 226), es decir, en contextos de danza, la kinesis no solo toma una dimensión comunicativa, la corporalidad puede generar construcciones de pertenencia e identidad social o

³¹ Pogo, es como llaman a la danza del slam en Argentina, así como en el resto del sur de América y España.

dimensiones sensorio-emotivas (Ibíd.). En su momento se señalarán estas diversas dimensiones kinésicas en el contexto del *slam*.

En su estudio, Silvia Citro analiza el cuerpo través de tres ejes conceptuales: cuerpo cartesiano, cuerpo fenoménico y cuerpo social. El primero de éstos señala la separación que generó el dualismo cartesiano que, derivado de leyes mecanicistas, separa mente y cuerpo, alma y mente son “lo que se es” y cuerpo “lo que se posee” (2000: 227). Para Citro, históricamente –y en las sociedades centro-europeas– las nociones del cuerpo cartesiano instrumentaron diversos modos de vivenciar el cuerpo. Así, por ejemplo, las clases sociales privilegiadas tendieron a trazar un distanciamiento y rechazo sobre el cuerpo, tratándolo como simple materia. Por el contrario, en los sectores populares el tratamiento al cuerpo fue diferente, considerándolo parte importante del ser humano y como medio para “estar” en el mundo (Ibíd.).

El cuerpo fenoménico, por su cuenta, corresponde a la conceptualización del cuerpo derivada de la filosofía fenomenológica. Si bien la fenomenología es una corriente amplia y diversa, que incluye muchos pensadores, es Maurice Merleau-Ponty quien, en la primer mitad del siglo XX, estudia el papel del cuerpo en la percepción. En este pensamiento, se integra lo psíquico y lo fisiológico como condición de “ser en el mundo” (Citro, 2000: 228). El concepto de cuerpo fenoménico me resulta de utilidad, pues las manifestaciones corporales propias de la performática metalera se realizan desde una vivencia del cuerpo desde la cual se rompen las distancias de proximidad con el Otro. El *slam*, en concreto, implica que los partícipes estén en continuo contacto corporal y este contacto es conceptualizado por los participantes como un acto trasgresor de las nociones de “proximidad corporal permitida” dentro de las pautas sociales establecidas.

Finalmente, para Silvia Citro el cuerpo social se construye a partir de lo que Marcel Mauss llamó técnicas corporales, es decir, las actitudes y posturas corporales establecidas por los hábitos desprendidos de las actividades de la vida cotidiana y rutinaria. Del mismo modo, la noción de cuerpo social se nutre de las observaciones de Pierre Bourdieu, quien concibió al cuerpo como un “producto social”, derivado de las experiencias prácticas del cuerpo que generan *habitus* (Citro, 2000: 228). Por *habitus* entendemos esquemas de acción relacionados a la posición social que producen diferencias o afinidad y que operan con un valor moral y estético (Bourdieu, 2011).

Lo relevante de los planteamientos de Citro es que ella piensa la construcción y la vivencia de los cuerpos como el resultado de una proceso dialéctico constante, proceso que claramente estaría yendo del sujeto a lo social, y viceversa. Desde este punto de vista, las prácticas sociales

determinan las prácticas corporales de las personas, pero éstas rebasarían las estructuras de condicionamiento mediante acciones de ruptura, enfrentamiento y acomodamiento (Citro, 2000: 229).

Conceptuado el cuerpo mediante estos tres ejes, Silvia Citro propone un marco para el análisis de los comportamientos kinésicos a partir de las condiciones sociohistóricas en que se producen, y de los efectos que tales comportamientos producen al articularse con el resto de prácticas de cada contexto social (Ibíd).

La autora propone así el concepto de *géneros corporales*, mediante el cual se designa a tipos regularmente estables de comportamientos kinésicos que poseen un conjunto de elementos nucleares o prototípicos, y donde los actores del grupo social recurren a ellos de maneras variables (Citro, 2000: 230). ¿Acaso el *slam* puede caracterizarse como un género corporal? Aquí sostengo que sí, tal como tendré ocasión de probar más adelante.

Una breve digresión comparativa con cierta potencia heurística; Citro caracteriza al *pogo* como un género corporal y, de hecho, lo describe, como una primera instancia de análisis. Tal descripción permite trazar claras diferencias entre un *slam* en el contexto de un concierto de rock alternativo, descrito por la autora referida, y uno suscitado en un concierto de *heavy metal*, como los de la CDMX-AM, objeto de mi estudio. En los primeros se encuentran elementos corporales similares a los contextos de fútbol, inclusive en la vestimenta, donde los fans portan playeras de sus equipos favoritos y sus respectivas banderas, incluidos muchos de los cantos realizados en los estadios, así como movimientos corporales y bailes de otras corrientes musicales, como el *candombé*. Para los conciertos de *heavy metal* en la CDMX-AM es nula la participación de elementos relacionados al fútbol, no hay cantos ni playeras deportivas. Por otro lado, saltar entre la multitud del concierto es un movimiento corporal obligado en Argentina, dentro de la escena del *heavy metal* en la CDMX-AM saltar no era parte de los movimientos corporales propios de la escena, pues tales saltos se incorporaron después, con la influencia de nuevas generaciones de fanáticos con el subgénero *nü metal*, a partir de 1994. La relación *géneros corporales* (Citro, 2000) y escenas musicales es pues variable, y esta variabilidad parece estar pautada por el tiempo, el espacio y la propia evolución de una escena musical, cualquiera que esta sea.

Vuelvo a la revisión del instrumental teórico propuesto por Silvia Citro; la autora nos habla de “calidades tónicas” para definir los diferentes grados de tensión-relajación que se utilizan en el movimiento corporal (2000: 241). Sirviéndome de este postulado, afirmo que en el *slam* el cuerpo

se somete a un intercambio constante entre distintos grados de relajación y tensión. En los momentos de contacto y golpe estará tenso, lo mismo que cuando se expanden las extremidades, piernas, brazos, manos y dedos, ya sea para celebrar la escucha de una canción muy gustada, o como reacción de empoderamiento, en sentido lato, al sentir y vivir la música.

Por el contrario, ciertos grados de relajación son claramente ubicables en los intersticios de todo el proceso performático como, dicho sea de paso, caracterizo a los conciertos musicales, sean estos de heavy metal o relativos a otra escena musical. Así, antes de iniciar los conciertos y al finalizar éstos, no hay slam y las audiencias permanecemos más bien relajados. Pero durante el slam el cuerpo también necesita flexibilidad, y por lo tanto cierta distensión, para moverse dentro del círculo colectivamente generado al realizarse. Los movimientos kinésicos serán discutidos en el siguiente capítulo y se utilizarán las categorías antes citadas para describir y clasificar los movimientos utilizados en el slam, por ahora, analizo otros conceptos utilizados por Silvia Citro, con la intención de servirme de ellos para construir mi propio instrumental analítico.

Citro utiliza el concepto de *dramatizaciones* para referenciar a las diversas gesticulaciones que acompañan movimientos del cuerpo antes, durante y al finalizar los conciertos musicales analizados por ella (2000: 231). Claramente éste resulta de gran interés, pues todas las escenas musicales crean sus propias gesticulaciones corporales, y cuya realización contextualizada en los conciertos musicales funciona como realizaciones sígnicas que comunican pertenencia colectiva.

Por otro lado, la autora referida llama “efecto comunicativo” a las señales comunicativas que los participantes emplean dentro del slam, y las que pueden orientar las disposiciones corporales de quienes participan (Citro, 2000: 233). Por ejemplo, en el slam que se realizaba en la Arena Adolfo López Mateo, y que se sigue realizando en festivales y conciertos actuales, algunos metaleros llaman con señales a brincar-volar sobre la audiencia. También se suele invitar “con el cuerpo”, esto es, con una señal, a realizar una “ola”, como en los estadios de futbol. Es bien conocido este tipo de expresiones corporales colectivas, en donde las audiencias que están sentadas al rededor de un recinto, se levantan simultáneamente y avanzando en sentido contrario a las manecillas del reloj. El efecto “ola” circular, involucra la corporalidad de todos o al menos de la mayoría de los asistentes, no importando si el recinto es grande o pequeño.

Pero el efecto comunicativo también es utilizado por las agrupaciones musicales, pues sus miembros suelen invitar a las audiencias a levantar los puños, a cantar una estrofa o, en el caso del

heavy metal, a realizar el slam. Todo con el movimiento de la mano en círculo y el dedo índice extendido hacia abajo.

Por último, Citro nos habla de “la dimensión sensorio-emotiva de la kinesis”, que refiere a la utilización del cuerpo para alcanzar un alto grado de expresión emotiva, generalmente asociada a prácticas festivo-rituales y que se experimenta como sensaciones de liberación, placer, bienestar, descarga, entre otras (2000: 234).

Resumo aquí los planteamientos de Silvia Citro: 1) kinesis, define las manifestaciones y movimientos gestuales y corporales, incluida la imagen estética; 2) cuerpo cartesiano, *fenomenológico y cuerpo social*, representan las diversas conceptualizaciones sobre el cuerpo (recupero el eje fenomenológico y el social, pues el primero alude a la conciencia de ser y estar en el mundo a través del cuerpo, mientras que el segundo define las experiencias prácticas que conforman relaciones sociales a través del cuerpo); 3) técnicas corporales (Mauss), son aquellas disposiciones del cuerpo para realizar las actividades cotidianas, generalmente moldeadas por la tradición y la sociedad; 4) comportamientos kinésicos, son aquellas prácticas diferenciables pertenecientes a un contexto y tiempo específico; 5) géneros corporales, son el conjunto de comportamientos kinésicos regulares donde los actores de un grupos social, o escena musical en este caso, recurren a ellos de maneras variables; 6) calidades tónicas, alude a los diferentes grados de tensión-relajación utilizados en el movimiento corporal; 7) dramatizaciones, designa a las gesticulaciones que acompañan el movimiento corporal; 8) efecto comunicativo, son aquellas señales emitidas por los actores de una escena y que implican cambios o disposiciones en el movimiento corporal; y 9) dimensión sensorio-emotiva de la kinesis, referencia el alcance de diversos estados emotivos a través de movimientos corporales.

Propuesta teórico-metodológica de Kurath

Como parte del marco teórico-metodológico reviso ahora los postulados de Gertrude Prokosch Kurath, bailarina y etnomusicóloga, estudiada por Silvia Citro en *Antropología de y desde las danzas*. Según Citro, Kurath reconoce la importancia de registrar las danzas en su propio contexto de ejecución y considera que los análisis arrojados de estos registros contribuye otros campos de la investigación antropológica (Citro, 2012: 21). La propuesta de Kurath se compone de tres niveles de trabajo y análisis, los cuales utilizaré para estudiar al slam. Reviso a continuación cada uno de éstos.

El primer nivel es el *coreográfico*, y se inicia con la recolección de los datos observados en las danzas y sus respectivos contextos. Después, prosigue el análisis de los datos relevados, prestando particular atención al reconocimiento de los rasgos que caracterizan o una danza o definen su estilo (ritmo, entrelazamientos, estructura). Igualmente, se analiza el lugar que ocupa la expresión en cuestión, dentro de la vida social de los miembros que la realizan (Citro, 2012: 21). Este primer nivel coreográfico correspondería al aspecto *kinésico* (Citro, 2000).

El segundo nivel es el *interpretativo*, en donde se abordan problemáticas relacionadas a las funciones de las danzas, patrones sociales y situaciones de cambio. Estas problemáticas emergen del análisis comparativo de procesos interculturales, de contacto, difusión y transculturación (Citro, 2012: 22). En lo que a este escrito concierne, los niveles de análisis uno y dos propuestos por Kurath permiten pensar algunas de las funciones del *slam*, pues mediante el reconocimiento de estas es posible aproximarme al conocimiento del lugar que ocupa el *slam* en la vida de los partícipes de la escena del *heavy metal*.

El tercer nivel corresponde al análisis de los *aspectos psicológicos*, y se refiere a los distintos estados de ánimo que se dan en los participantes de una danza y los espectadores, así como las opiniones y diversas muestras de recepción de los hechos acontecidos (Citro, 2012: 22). Cruzando esto con lo planteado por Citro en el apartado anterior, puede decirse que el análisis de las gesticulaciones que acompañan al movimiento corporal (las *dramatizaciones*) es muy pertinente, pues éstas son el reflejo de los estado de ánimo generados y producidos durante el *performance* corporal, como en el caso del *slam*. Son, además, la dimensión sensorio emotiva de la kinesis, pues las gesticulaciones representan unidades conceptuales de las emociones generadas por el *slam* a través de los movimientos corporales.

Para Silvia Citro estas tres variables de análisis son un buen punto de partida para el estudio de las danzas (Citro, 2012). Para Adrienne L. Kaeppler, otra importante investigadora de las danzas, comenta que estos procedimientos de Kurath son simples variaciones tomadas de las técnicas de investigación de la antropología, y aunque su teoría está más aproximada a una hipótesis, este marco teórico-metodológico resulta relevante para el estudio de las danzas (1978: 36). Pero Kaeppler señala que la propuesta de Kurath no contempla el punto de vista de los participantes de las danzas (Citro, 2012: 37). Kaeppler reduce la propuesta de Kurath en los siguientes siete puntos: 1) trabajo de campo, observación y descripción; 2) estudio de laboratorio para diferenciar estructura y estilo; 3) explicación de estilos y variaciones con la ayuda de un

informante; 4) presentación gráfica; 5) análisis de movimientos básicos, motivos y frases; 6) síntesis de formaciones, pasos, música y palabras en bailes; y 7) conclusiones, teorías y comparaciones. En los trabajos de Citro sobre el *pogo* en los conciertos de rock, puede rastrearse la aplicación de la metodología de Kurath con la inclusión de otros conceptos propuestos por la investigadora argentina. Considero que la metodología de Kurath es útil para el estudio del *slam*.

Ritualidad festiva y trasgresión

¿Es posible caracterizar a los conciertos de heavy metal como rituales festivos en donde los congregados subliman su inconformidad y su conformidad mediante diversas manifestaciones corporales que generan cohesión colectiva y de experiencias lúdicas? En este trabajo sostengo que la respuesta es afirmativa, pues una constante en estos conciertos es la trasgresión de las normas y pautas sociales establecidas. Según mi experiencia etnográfica, dicha trasgresión constituye una respuesta a los discursos normativos de la familia, el estado, las religiones y la educación, entre otros. Estas respuestas se manifiestan a través de la música misma, la lírica, el arreglo personal de los partícipes de la escena, el consumo de sustancias que modifican los estados de conciencia, el discurso hablado y las manifestaciones corporales colectivas, como el *slam*. Por esta razón, es importante aproximarme, aunque sea superficialmente, a la teoría sobre rituales festivos y trasgresión.

Para la antropología, los rituales son actos prescritos y formales que fundamentalmente se realizan en contextos religiosos. Se clasifican en rituales de rebelión, del ciclo vital, civiles, ritos de paso y rituales curativos (Buckser, 2000: 450-451). Su estudio permite conocer sus funciones sociales, reconocer la legitimidad del orden establecido y las propias estructuras sociales. Los rituales son importantes en los momentos de transición, cuando la estructura social se debilita. Por otro lado, el ritual permite que se expresen sentimientos que representarían un riesgo para el orden social establecido. Así, los rituales pueden invertir los roles y las jerarquías sociales en los contextos de carnaval, por ejemplo, transgrediendo las nociones socialmente establecidas como las convenientes en relación a la gestión de la sexualidad y la distribución del poder, y dando rienda suelta a la inconformidad, pero en el marco de un espacio delimitado y relativamente seguro, controlado en última instancia (Buckser, 2000: 451-452).

Si bien los rituales son eventos espacio-temporales específicos, Roberto Da Matta señala que estos no son diferentes a los eventos de la vida cotidiana, y que el ritual no se da por

transformaciones esenciales del mundo y las relaciones sociales, sino por la manipulación de los elementos y las relaciones de ese mundo, destacando los aspectos del mundo ordinario (2002: 94). Así, la materia prima del mundo ritual es la misma vida cotidiana, y el ritual nos ayuda a poner especial énfasis en un elemento y su relación (Ibíd.).

En su estudio sobre la escena metalera en la CDMX, Stephen Castillo, explora la teoría del ritual de Victor Turner, comprendiendo los gestos, dramas sociales, y performatividad realizados por las *communitas* (2015: 251). Castillo señala que el concepto de *communitas* se vincula teóricamente con lo formulado por Maffesoli en relación a los agrupamientos colectivos, donde los individuos viven sus experiencias en convivencias compartidas y potencian acciones mediante la proxémica, el ritual y los gestos rituales, exactamente como lo realiza la comunidad metalera en los conciertos (Ibíd.: 256-257).

Por dramas sociales se entiende a las unidades de procesos inarmónicos o de tensión que surgen en situaciones de conflicto para los miembros de una sociedad. Estas tensiones se derivan de la vida cotidiana y de las crisis institucionales, y para Turner tienen un carácter dramático (Botero, 2010). Tales dramas se manifiestan mediante gesticulaciones, posturas y movimientos corporales, danzas, juegos, etcétera (Castillo, 2015: 258). Precisamente, Castillo caracteriza al *slam* como un drama social en donde el individuo cambia su percepción ontológica dentro del mundo del metal, ingresando a una cultura particular, específica, que le permite vincularse –de una cierta modalidad– a lo violento y contestatario (Ibíd.: 252-153).

Silvia Citro también caracteriza al *slam* y a los conciertos de rock como fiestas rituales de trasgresión (Citro, 2008). En el trabajo de esta autora con la banda de rock Bersuit Vergarabat, son varios los elementos que permiten estar en “estado trasgresor”: el consumo de marihuana, de alcohol, blasfemar contra la policía y el gobierno, solidarizarse con los otros fans que acuden al recital, cantar antes del concierto y jugar (Ibíd.). Con ciertos matices, puede decirse que lo dicho por Citro para los conciertos de rock en Argentina, sucede de igual forma en los conciertos metaleros en la CDMX-AM: uso de playeras negras, de cabello largo, consumo de cerveza, marihuana, expresiones de solidaridad con los asistentes, convivencia, manifestaciones de repudio verbal y corporal a las instituciones (familia, iglesia, estado, escuela), uso de un lenguaje crudo y “soez”, música con distorsión y a gran volumen, danzar mediante movimientos corporales violentos y en proximidad.

Citro considera a estos rituales como festivos por el rol participativo que adquieren los fanáticos y que poco se distingue de los músicos. Citando a Bajtín, Citro menciona: “ignoran toda distinción entre actores y espectadores [...], los espectadores no asisten al carnaval, lo viven” (2008). Dicotomía muy marcada entre ciertas músicas populares y la así dichas “de concierto”, ambas con roles bien establecidos para las audiencias. Tales roles son puestos en práctica desde las concepciones diferenciales del cuerpo, de suerte que las músicas populares tenderían a experimentarse más social y fenomenológicamente, sí por el pensamiento y la emoción, pero sobre todo mediante la corporalidad. Por contraste, las músicas de concierto tenderíamos a experimentarlas más desde un plano cartesiano, racional, intelectualmente.

Otra de las características de los rituales festivos son las tendencias a los excesos y las trasgresiones puestas en escena a través de formas dramáticas y lenguajes estéticos que operan como actos de resistencia ante el poder, donde el público crea su performance con una estética propia y la participación creativa no es exclusiva de la banda, sino que abarca a todos los fans del concierto (Citro, 2008).

Silvia Citro también utiliza el concepto de *communitas* (Turner) para caracterizar a los colectivos temporales congregados en los conciertos de rock. Así, nos dice tales conciertos generan *communitas*, pues estos constituyen grupos liminales situados temporalmente en los márgenes de la estructura social hegemónica, y que los asistentes se involucran y viven el espectáculo de forma activa, a través del contacto intenso, físico y directo, exponiendo la desnudez, atentando contra el “tabú de contacto”, sublimando sus tendencias pulsionales y orgánicas, alejándose de las moderaciones corporales y la inhibición de las emociones de la burguesía, trasgrediendo los *habitus* corporales del mundo adulto (Citro, 2008).

Para Citro, los conciertos rituales festivos, legitiman y refuerzan la *liminaridad* de los partícipes, posibilitando –simbólica, pero encarnada a través del cuerpo– la trasgresión de las estructuras dominantes de los poderes institucionales y del mundo adulto, invirtiendo las posiciones pertenecientes al espacio del ritual, y conduciendo cambios en la subjetividad de los asistentes y en sus prácticas sociales (Citro, 2008).

Tecnologías corporales

Ya en el libro de Citro y Aschieri (2012) se menciona el enfoque teórico de Hilda Islas sobre las “tecnologías corporales”. Salas propone las siguientes instancias para el análisis de las danzas: 1)

cómo se mueven las personas en la danza; 2) por qué se mueven así. Tales instancias permite conformar una “genealogía del movimiento”, subdividida en aspectos externos e internos.

Una de las observaciones previas de Islas sobre los problemas de investigación en la danza se refieren a la reconstrucción, creación y percepción de estos fenómenos, derivados del carácter fugaz de esta expresión y de la existencia de pocos métodos de notación que permitan su reproducción (Islas, 1995: 10-11). Otra observación de esta autora, es la supresión del cuerpo en las investigaciones, derivada de la jerarquización de los valores culturales del occidente moderno (Íbid: 11).

Mediante su trabajo Hilda Islas confirma que las condiciones sociales, políticas, económicas y culturales de cierta época influyen en sus danzas y viceversa. Así, plantea que existe un condicionamiento social en uso del cuerpo, derivado de ideologías, códigos de empleo de los espacios y formas de socialización cotidiana de los individuos (1995: 14-15). Islas intenta demostrar que las técnicas corporales son un eslabón intermedio entre las manifestaciones dancísticas y las condiciones sociales. Pensando desde el materialismo histórico, nos habla de las condiciones económicas que están en la base de la sociedad, en la parte superior las danzas, y la tecnificación corporal en medio de ellas. Así, sugiere que para comprender las relaciones entre danzas y sociedades mediante el estudio de las corporalidades utilizadas, habría que transitar en ambas direcciones (Ibíd.: 15).

Aquellas técnicas del cuerpo utilizadas por una cultura específica –manifiestas en la danza y condicionadas por las ideologías, los procesos de producción, distribución y consumos locales– son llamados por Islas como *tecnologías corporales*. Éstas son formas complejas en continua composición de los usos corporales en función de las emergencias y usos sociales (1995: 16).

En esta interrelación de la producción artística,³² entre la superestructura y la estructura, Islas propone dos modelos que pueden mediar las relaciones señaladas: un modelo ideológico y un otro socioeconómico. El primero se considera el reflejo del mundo social en las imágenes que se producen en el arte, pero la transmisión de mensajes no neutra, pues el receptor procesa y resemantiza los mensajes y en función de sus capitales culturales y sociales (1995: 24). El modelo socioeconómico señalado, remite a las relaciones y acciones de los procesos de producción,

³² Si bien Hilda Islas hace de su objeto de estudio la danza, la producción artística puede aplicarse a cualquier campo y disciplina de las artes, sea pintura, música, cinematografía, etc. Para este estudio, sin prejuicio alguno, utilizaré la misma categoría de producción artística en referencia al *slam*, por lo menos en el abordaje de este capítulo y en la utilización teórica de *tecnologías corporales*.

distribución y consumo del arte donde las relaciones sociales de producción determinan la producción artística, que a su vez es ideológica, como ya lo señalaba (1995: 25).

A partir de este postulado, podemos inferir que en la escena metalera el modelo ideológico atraviesa la producción sonora (formas de composición, niveles de distorsión y amplitud del sonido, el contenido lírico de las canciones), la iconografía de los álbumes (resemantizada por los fanáticos y performada en el lenguaje), la vestimenta y las manifestaciones corporales, como el *slam*.

En el lapso de tiempo considerado en este escrito (1986-1992), los procesos de producción, distribución y consumo dentro de la escena metalera de la CDMX-AM sufrió un cambio a partir de dos eventos específicos: 1) la realización de conciertos masivos en espacios más grandes y con grupos *mainstream*; ³³ 2) la distribución y comercio de música en formato CD a través de las tiendas Mixup. Como apunté líneas arriba, antes de estos eventos, el comercio, distribución y consumo dentro de la escena metalera, se desarrollaba gracias a otras redes de intercambio como tianguis informales, pequeños comerciantes distribuidores de vinilos, “tocadas” y conciertos en espacios privados destinados a la lucha libre, fiestas particulares, explanadas delegacionales y terrenos baldíos. La vestimenta era auto-producida o confeccionada en pequeños negocios que no pagaban derechos por el uso de logotipos e imágenes de las bandas. Los estándares de producción de las bandas locales estaban condicionados por las exiguas tecnologías de los estudios de grabación existentes.

Es decir, entre modos y procesos de producción, estrato social y modelo ideológico predominante de los consumidores-actores de la escena, puede trazarse una cierta relación de circularidad. Durante el periodo 1986-1992 la escena del *heavy metal* de la CDMX-AM, fue una escena que en su seno incluyó predominantemente a grupos juveniles marginales. Así, el conjunto de elecciones, disposiciones y posiciones corpóreo-musicales e ideológicas unió a los metaleros, separándolos –al mismo tiempo– de otras escenas musicales y estratos sociales, mediante un

³³ La primer visita del grupo británico *Iron Maiden* en México se realizó en el año de 1992 en el Palacio de los Deportes a través del corporativo empresarial mexicano *Corporación Interamericana de Entretenimiento* (CIE). Debido al éxito de este concierto, para el año de 1993 se realizaron los conciertos de *Metallica* por primera vez en nuestro país, de dos fechas anunciadas en el mismo recinto, el Palacio de los Deportes, la demanda de boletos extendió la presentación del grupo a 3 fechas más, marcando un récord para el grupo al tener 5 fechas consecutivas en una sola sede con llenos totales, y aprovechando la ocasión para grabar un disco en vivo. El éxito de estos conciertos sobre la escena de metal en México fue evidente para el consorcio, haciendo más frecuentes los conciertos de esta música y llevándolos a cabo en espacios más grandes como El foro sol.

mecanismo de distinción-diferenciación señalado por Bourdieu, y gracias a la toma de posicionamientos simbólicos dentro del espacio social (2011: 32).

La corposfera

Enrique Finol propone el concepto de corposfera, donde convergen la antropología y la semiótica, y señala que es notable cierta ausencia del estudio del cuerpo en las ciencias sociales (2015: 17). En las ciencias médicas el cuerpo se estudia como naturaleza, mientras que dentro del arte, entre la Edad Media y el Renacimiento, el cuerpo juega un rol simbólico, y se representa como una expresión estética de condición beatífica y religiosa (Ibíd.: 18).

Según Finol, es hasta años recientes que el cuerpo se analiza desde una perspectiva multidisciplinaria y como fenómeno-objeto-proceso-sistema cultural (2015: 18). Así, el autor propone pensar el cuerpo desde una perspectiva antro-semiótica, como de una complejidad de significaciones culturales (Ibíd.: 39) llamada corposfera. Partiendo de la semiosfera Lotman, la corposfera de Finol comprendería los lenguajes corporales, los contextos y las relaciones dialógicas entre el cuerpo y el mundo como parte de un ejercicio de semiotización (Ibíd.: 41). Para pensar desde la corposfera, Finol señala la necesidad de comprender los conceptos de *experiencia* y *corporeidad*. El primero de estos sería un constructo operativo que comprende cuatro direcciones: 1) los procesos de sensación y percepción; 2) la significación correspondiente a los insumos sensitivos y perceptivos; 3) la memoria; y 4) la interpretación impulsada por la memoria de los nuevos procesos sensitivos y perceptivos. Entonces, la experiencia es una condición de movimiento permanente con características semióticas. Por su cuenta, para Finol la corporeidad es el conjunto de imaginarios dinámicos de una sociedad, imaginarios que acumula experiencias y que se atribuyen al cuerpo (Ibíd.: 23).

Finol apoya su definición de corporeidad en Merleau-Ponty, al afirmar que corporeidad remite a la sistematización de experiencias mediante las que se constituyen la conciencia, y el individuo se comunica con el mundo, con su cuerpo y el de los otros (2015: 28-29). También recurre a Foucault para ubicar al cuerpo en el marco de relaciones de poder pautadas instituciones tradicionales que moldean una corporalidad domesticada y obediente a través de reglas y rígidos valores (Ibíd.: 30).

Las ideas de Enrique Finol me resultan de gran interés para pensar mi objeto de estudio, pues ayudan a pensar el modo en que los discursos corporales del *slam* son transgresores de

corporalidades domesticadas, sea de manera consciente y explícita o inconsciente y encriptada. Tales transgresiones pueden rastrearse mediante el análisis de las técnicas corporales empleadas, los comportamientos kinésicos, los géneros corporales, calidades tónicas, dramatizaciones, efectos comunicativos y dimensión sensorio-emotiva kinésicas. Dichos discursos nos hablan de experiencias corporales contrastantes, pues estas se despliegan de frente a otros universos hegemónicos, los cuales se enfrentan y, por lo menos en un plano figurativo-simbólico, se rompen en las ocasiones performáticas. Estas transgresiones corporales ciertamente son sublimaciones simbólicas, pero también son efectivas –ver eficaces–, pues tienen un impacto real para quienes las practican, bien sea en lo físico, lo conceptual, lo catártico, curativo y reflexivo.

Para hablar de la corposfera, Enrique Finol también recurre a Pierre Bourdieu, de quien recupera la idea del cuerpo como lenguaje, y como un producto social que debe sus características distintivas a sus condiciones sociales de producción (2015: 31), tesis que se enlaza con la propuesta de Hilda Islas de las tecnologías corporales revisada más arriba.

Finol amplía la idea de la corposfera mediante el uso de categorías operativas. Influenciado por Morris, quien nos habla de: 1) “sintaxis del cuerpo” (las relaciones intra y extra corporales y su relación con otros cuerpos); 2) “semántica del cuerpo” (los significados que se generan a partir de los cuerpos y sus referentes); y 3) “pragmática del cuerpo” (las relaciones del cuerpo con sus intérpretes) (2015: 43); Finol redefiniría tales categorías para hablarnos de 1) “cuerpo-lenguaje” como un sistema de signos; 2) “cuerpo objeto” (sobre los discursos del cuerpo); 3) “cuerpo espacio” (como los escenarios de otros signos); y 4) “cuerpo referencia” (los objetos modelados por el cuerpo) (Ibíd.: 44). Tales categorías entran en funcionamiento para el estudio del slam y serán señaladas en la descripción e interpretación en el siguiente capítulo.

Avanzando en su propuesta teórica, Finol articula dos elementos conceptuales que operarán en el estudio, la visión analítica, que analiza y separa los elementos del todo corporal; y la visión sintética, que recupera la visión total del movimiento (2015: 45). En mi objeto de estudio, la visión analítica y sintética de Finol, comprende las categorías kinésicas de Citro.

Por otro lado, Finol señala la falta de estudios sobre el relación cuerpo y espacialidad (2015: 33), pese a tal ausencia, resalta el trabajo de Edward T. Hall, quien en los años sesenta abordó el estudio del espacio como parte de una estructura comunicativa (Ibíd.: 35). Hall desarrolla el concepto de proxémica, mediante el cual se estudian los procesos humanos que estructuran micro espacios en la cotidianidad y en relación al ordenamiento de las ciudades (Ibíd.).

La proxémica establecida entre cuerpo y espacio performático son de relevancia para nuestro caso de estudio, pues me permiten pensar el espacio performático del concierto de heavy metal y la práctica del slam. Desde esta perspectiva, el espacio forma parte del discurso, es estructura comunicativa que envuelve a los actores de la escena metalera y se desarrolla en los propios imaginarios y experiencias narrativas de la comunidad que lo vive.

Como he comentado, la emergencia de nuevos espacios performáticos de la escena metalera en la CDMX, hacía finales de la década de los noventa, rompieron la comunicación habitual de los fanáticos, presentándose, de este modo, la necesidad de crear nuevos vínculos comunicativos en los nuevos espacios. Así sucedió cuando irrumpieron los conciertos masivos, primero en el Palacio de los Deportes (1993), posteriormente en recintos más amplios y diversos. El espacio performático de la escena cambia, las corporalidades también.

Abordaré estos aspectos en el capítulo siguiente, por el momento, conviene cerrar éste, planteando que, quienes participamos en los conciertos de heavy metal somos conscientes de la proximidad de los cuerpos a través del choque, de la sinergia del movimiento y los impactos que se dan y se reciben cuando se participa en el slam, y estos elementos son experimentados como manifestación y dramatización grotesca que busca transgredir –mediante la sublimación de la violencia física y simbólica– las ataduras y condicionamientos corporales establecidos desde las instituciones y mediante discursos hegemónicos que tienden a moldear los cuerpos y las subjetividades.

Capítulo 4

El slam: encarnar el mundo a través del cuerpo, la violencia y el sonido

El verano de 1973 fue fantástico, no me acuerdo de nada, pero nunca lo olvidaré.

Lemmy Kilmister (Mötörhead).

Antecedentes de corporalidades en el rock

Las diversas tecnologías corporales rockeras se explican a partir del análisis de las condiciones socioeconómicas, geográficas y temporales en las que surgen. Así, las corporalidades que anteceden al metal en México son diversas, pero forman parte de un continuo que se modifica y se conforma según la época, pues la compleja y continua composición de la escena fue requiriendo disposiciones corporales emergentes que condicionaron los usos corporales, como se puede rastrear en los siguientes eventos.

Para el año de 1971, influenciados por la música psicodélica, las corporalidades del rock romperían con las formas de bailar de las décadas pasadas, imponiéndose una forma de baile menos coreográfica y más libre. Esta nueva forma de expresión corporal bien puede comprenderse como una manifestación de rechazo del contexto político de la época. Estas nuevas corporalidades del rock se vieron claramente expresadas en el festival de Avándaro en 1971. Esa libertad de corporal puede rastrearse a partir de el poco material audiovisual de este festival.³⁴

Después de la represión de 1968, el gobierno mexicano atacaría y disolvería los puntos de socialización de las juventudes en la CDMX, de suerte que, durante casi una década, la vida rockera de la capital del país menguó drásticamente. Sería hasta finales de los setenta cuando la juventud rockera reactivó la escena, retomando espacios públicos y privados, pero no sin ser reprimida y estar bajo una alta estigmatización por parte de las instituciones de gobierno y religiosas, así como de las familias más conservadoras.

³⁴ Sergio García Michel documentó en video el festival de Avándaro. Sus materiales filmicos forman parte del Laboratorio de Antropología Visual del Instituto de Investigaciones Antropológicas de la UNAM.

Debido al crecimiento desmedido de la CDMX, a la falta de oportunidades laborales y de preparación escolar, en los primeros años de los ochenta los jóvenes que vivían en condiciones de marginación, opresión y discriminación en los asentamientos emergentes del Estado de México y algunos puntos de la CDMX, se congregaban en las esquinas de sus barrios para compartir sus ratos libres y escuchar agrupaciones roqueras, inglesas y estadounidenses, como The Doors, Creedence Clearwater Revival, The Rolling Stones, Led Zeppelin, Deep Purple, Black Sabbath, Janis Joplin, Eric Burdon and The Animals; así como de las agrupaciones mexicanas como La Revolución de Emiliano Zapata, Three Soul in My Mind, Peace and Love, El Ritual, entre otros.

Sin definirse como un género específico, se denominaba a esta amalgama de grupos como “rock pesado” o simplemente “rock”. La poca difusión de esta música, así como su reconocimiento como música “dura”, encajaba perfectamente con la marginalidad vivida. Muchos jóvenes que no encontraban un espacio para estudiar o trabajar, vieron en las actividades delictivas una forma de vida. Se constituyó el delito de “pandillerismo” y los grupos de pandilleros se confundían con los llamados “chavos banda”, quienes se reunían para escuchar rock y pasar el rato. El término “chavos banda” se fue acuñando a través del noticiero televisivo de mayor impacto y difusión en México, 24 Horas, y sirvió inadecuadamente para generalizar los estilos de vida de los jóvenes sin oportunidades en el México urbano de inicios de la implantación del neoliberalismo (Cf. Detor 2016: 14-19).

El baile de los “chavos banda” o “roqueros”,³⁵ sería denominado de una forma despectiva como “baile chapulín”, “pasito trisolero”,³⁶ o “baile panchito”,³⁷ que se instalaría en la “periferia”, es decir, el espacio entre el Estado de México y la Ciudad de México. Como veremos, este baile y el slam se caracterizan por sublimar las inconformidades mediante la cohesión de las audiencias a través de la kinesis representada en los rituales festivos de los conciertos.

Surgimiento del slam en la CDMX-AM

En la conformación del metal de la CDMX-AM diversos tipos de kinesis estaban presentes en las primeras presentaciones de grupos como *Luzbel*, *Javi Metal* y *Cristal y Acero*. Tanto músicos como

³⁵ Ver: <https://www.youtube.com/watch?v=vG7IKj1YIvk>

³⁶ En referencia al grupo Three Soul in My Mind y posteriormente cambiando su nombre a “*El Tri*”. Las canciones de El Tri fueron representativas del género llamado rock urbano, siendo muy escuchadas en el contexto de la música rock blues que se instaló en la periferia de la CDMX.

³⁷ En relación y generalizando el baile a una de las bandas que se conformaron en la CDMX y área conurbada, específicamente a la banda de *Los Panchitos*.

Raúl Greñas, guitarrista y fundador de *Luzbel*, Francisco Gatica, bajista de *Ramsés* y Carlos Alanís, vocalista de *Next*, comentan que ya sea como músicos o asistentes a tocaditas y recitales en espacios como el Foro Isabelino, la audiencia no sabía exactamente cómo responder corporalmente a la música *heavy metal*. Según las declaraciones de los músicos, los asistentes reaccionaban de diversas formas, algunos estaban sentados en el piso, otros de pie, unos haciendo “baile chapulín”, y otros simplemente estáticos o asentando con la cabeza. Esto deja ver que en ese momento de la escena metalera no estaban establecidos los géneros corporales, es decir, aquellos comportamientos kinésicos que posteriormente la singularizarían.

Si bien el *slam* inició en Inglaterra y Estados Unidos en los contextos de la escena *punk*, el *metal* lo adoptaría modificándolo y diferenciándolo de los géneros corporales propios del *punk*. Recordemos que la expresión géneros corporales define al conjunto de elementos corporales, nucleares y prototípicos, a donde los participantes del grupo social recurren en las prácticas culturales (Citro, 2000). Así, podríamos hablar de un corpus de corporalidades relacionadas un estilo o escena musical.

Por ejemplo, en el *punk* resaltaría la forma de brincar frenéticamente, a partir del movimiento de cabeza en diferentes direcciones, de tirarse, jalarse y sacudirse de las extremidades como los brazos, sujetándose de la ropa a la altura de los hombros, podía ser en pareja, trío, o en grupo mayor; también, en pareja, se sujetaban de la cabeza para sacudirse, hombre con hombre, mujer con mujer, o mujer con hombre.³⁸ El *metal* adoptaría la furia y violencia física de estos movimientos, pero corporalmente los transformaría con una mayor intensidad a partir del contacto físico, y utilizando un espacio más amplio. Por otro lado, en el *punk* las gestualidades de rabia se identificaban por subir los músculos a la altura de las cejas, por subir los párpados y dejar más descubiertos los ojos, y abriendo la cavidad bucal con los dientes cerrados, en señal de rabia. En lo que toca al arreglo personal de la banda y de los asistentes, los estilos del *punk* y los del *metal*, son contrastantes. El primero se caracteriza por el uso de cabello corto y desaliñado, pintado de color rojo; el segundo por el uso del cabello largo, una vestimenta más sencilla que en el *punk*.

Otra influencia corporal y sonora que obtendría el *metal* es el de la corriente *hardcore punk*, primordialmente de Estados Unidos, el *hardcore punk* se deriva del *punk*, mucho más rápido y enérgico que el *punk*, una mayor distorsión en las guitarras, se acelera el tempo en la batería y las

³⁸ Véase el siguiente enlace, un concierto de *Sex Pistols*, a finales de la década de los setenta Reino Unido. <https://www.youtube.com/watch?v=0SoaVw-FHX0>

canciones son más cortas de duración. Estos cambios en la estructura musical tendrían efectos en los movimientos corporales propios del hardcore punk; se rompe el movimiento de pareja, el cuerpo necesita más espacio y ocupa parte del escenario, utilizándose el stage diving.³⁹ Por las necesidades de mayor movimiento y energía, la ropa utilizada sería más ligera, dejando la ropa y las chamarras de cuero del punk.

La cercanía entre escenas punk, hardcore punk y heavy metal permitió que el slam se extendiera hasta esta última, modificándose los movimientos a partir de las características de sonido del metal y su propia cultura. El cabello largo de los metaleros se utilizaría para hacer headbanging, o “matear”, como se le dice en México.⁴⁰

Si bien en las primeras tocaditas de Heavy Metal en México se respondía corporalmente con “el baile chapulín” o “baile panchito”, la paulatina introducción del formato videoclip de los grupos thrash metal de la Bahía de San Francisco en Estados Unidos, y la llegada del programa *Headbanger Ball* a los hogares que contaban con sistema de televisión privada, filtraron la nueva manera de responder corporalmente a los recitales de esta música.⁴¹

El “baile panchito” cedió paso a la nueva forma danzar en el heavy metal, y específicamente en el thrash metal. La escucha de las bandas dominantes a nivel internacional de los subgéneros de heavy metal, glam metal, hard rock y thrash metal, a través de discos y videoclips, socializaría entre los fans mexicanos de la escena un conjunto de expresiones corporales. Si bien se escuchaba y se consumía metal mexicano, en la escena de mediados de los años ochenta, la influencia del metal estadounidense marcaría pautas de consumo y comportamiento en la comunidad local.

Específicamente, la introducción y difusión del thrash metal y su influencia en la conformación de bandas mexicanas con ese estilo, sería el punto medular para que los metaleros de la CDMX-AM practicaran el slam. Este estilo se caracteriza por el incremento en el tempo, una mayor distorsión en las guitarras eléctricas y secuencias rítmicas variables en las frases armónicas

³⁹ Los fanáticos saltan del escenario hacia el público espectador, cayendo y golpeando a la audiencia, que en la mayoría de los casos, sostiene y amortigua la caída. Véanse todos estos movimientos y los que siguen en la descripción del slam del hardcore punk, en el siguiente enlace con la banda Bad Brains, en el famoso club CBGB's en el año de 1982: <https://www.youtube.com/watch?v=2pUINfdnsAM>

⁴⁰ Headbanging es el anglicismo que describe la acción de mover cuello y cabeza de arriba hacia abajo y en forma circular en respuesta a la rítmica de la música metal. En México se le designó “matear”, pues al uso del cabello largo, entre mujeres y varones que escuchaban rock, se le llamó, “mata” o “dejarse la mata”.

⁴¹ *Headbangers Ball*, fue un programa de televisión privada que inició transmisión en el año de 1987 en la cadena MTV (*Music Television*), *Headbangers Ball* transmitía videoclips de heavy metal, especialmente glam metal; cuando emerge el siguiente género thrash metal, de mayor rapidez y agresividad, las bandas que hacían sus videos incorporaron el slam como el elemento principal para relacionar la energía de su música a través de los fans.

de las mismas guitarras, y serían elementos que generarían una respuesta corporal inmediata en los escuchas que los impulsaría a girar y crear contacto físico violento en la escucha colectiva del género. Esto sucedió así en los Encuentros de Heavy Metal organizados en la Arena Adolfo López Mateos, en donde se presentarían bandas mexicanas Six Beer, Next, Transmetal, Inquisidor, las que tocaban thrash metal.

Los videoclips y los modos de expresión corporal

La lírica y discurso visual de los videoclips de bandas de thrash metal en Headbangers Ball reforzarían el estilo de bailar slam a nivel mundial. Videos como “Indians”⁴² de Anthrax, “Wake Up Dead”,⁴³ de Megadeth, y “The Toxic Waltz”⁴⁴ de Exodus, alimentarían el imaginario, acción y construcción de la comunidad metalera mexicana. No era una regla, pues muy pocos tenían acceso a los videoclips de la época, pero las pautas de comportamiento y movimiento fueron absorbidas rápidamente por los fans en las tocaditas de metal.

El video de Exodus, “The Toxic Waltz”, es una apología a los fanáticos del slam en el metal, donde la palabra “waltz” –vals–, representa al slam en una forma irónica y sarcástica, pues en un vals no habrá jamás contacto violento. En el video se pueden observar la diversidad de movimientos kinésicos y de contacto de esta danza, como el stage diving y piruetas, headbanging, dramatizaciones gestuales, golpes en el rostro, desnudez de los torsos, así como la ausencia de mujeres, en un ritual masculino. Veamos de “The Toxic Waltz”:

Here's a new dance craze that's sweeping the nation
It's called the toxic waltz and it's causing devastation
You're jumping up and down like a psycho circus clown
Slamming with waltzers all the way around
You get caught up in the whip
You're thrown into a flip
You aim for someone's head
To stain the floor red
Give someone a kick
To prove you're truly sick
Bounce back from some blows
And blood runs out your nose

⁴² <https://www.youtube.com/watch?v=RzpRU347BDU>

⁴³ <https://www.youtube.com/watch?v=4kSvN1dQjxc>

⁴⁴ <https://www.youtube.com/watch?v=n3xC1I2rXHE>

Flailing round and round
And you're injury bound
Waltz it up!
The pit is it!
You can take your chance
On this rough new dance
If you dare!
To dive in!
There are some that try
But they won't survive
They don't hit!
'Cause they're wimps!
And this exercise
Helps you brutalize
With us!
Exodus!

Everybody's doin' the toxic waltz
Kick your friend in the head and have a ball
Come on and do the toxic waltz
And slam your partner against the wall
Everybody's doin' the toxic waltz
Good friendly violent fun in store for all
Get up off your ass and toxic waltz
If you hit the floor you can always crawl!

Used to do the monkey, but now it's not cool
The twist and mash potato are no exception to the rule
So don't be a dunce and dance like a runt
Just throw your elbows with good friendly violent fun
Don't start to cry
If you get a black eye
Just dive back in
And give another try
But too much action
May leave you in traction
So you better get insurance
No matter your endurance!

Flailing round and round
And you're injury bound
Waltz it up!
The pit is it!
You can take your chance
On this rough new dance
If you dare!
To dive in!

There are some that try
But they won't survive
They don't hit!
'Cause they're wimps!
And this exercise
Helps you brutalize
With us!
Exodus!

Everybody's doin' the toxic waltz
Kick your friend in the head and have a ball
Come on and do the toxic waltz
And slam your partner against the wall
Everybody's doin' the toxic waltz
Good friendly violent fun in store for all
Get up off your ass and toxic waltz
If you hit the floor you can always crawl!

Get up on your feet
Don't look so obsolete
And thrash like an athlete!
Don't sit there on your ass
Don't look like you've got too much class
You'll be harassed!
You know we guarantee
This is the key
So rage or get the third degree!
You begin frontal assaults
And start your somersaults
And do the toxic waltz!
Do the toxic waltz!

En su traducción al español:

Aquí hay una nueva moda de baile que está barriendo la nación
Se llama vals tóxico y está causando devastación.
Estás saltando arriba y abajo como un payaso de circo psicópata
Golpeando con vales⁴⁵ todo el camino
Te atrapan en el látigo⁴⁶
Eres arrojado a una voltereta
Apuntas a la cabeza de alguien
Para manchar el piso de rojo
Dar una patada a alguien

⁴⁵ Movimientos kinésicos de contacto.

⁴⁶ Analogía de headbanging, o “matear”, azotar la cabeza de arriba a abajo como un látigo.

Para demostrar que estás realmente enfermo
Recuperarse de algunos golpes
Y la sangre corre por tu nariz

Agitando vueltas y vueltas
Y estás herido
¡Válsalo!
¡El pozo⁴⁷ es!
Puedes aprovechar tu oportunidad
En este nuevo y rudo baile
¡Si te atreves!
¡Para sumergirse!
Hay algunos que lo intentan
Pero no sobrevivirán
¡No pueden golpear!
¡Porque son débiles!
Y este ejercicio
Te ayuda a brutalizar
¡Con nosotros!
¡Éxodo⁴⁸!

Todos están haciendo el vals tóxico
Patea a tu amigo en la cabeza y diviértete
Ven y haz el vals tóxico
Y golpea a tu compañero contra la pared
Todos están haciendo el vals tóxico
Buena camaradería y violenta diversión
Levántate tu trasero del piso y vals tóxico
¡Si alcanzas el suelo, te puedes arrastrar!

Solía hacer el mono⁴⁹, pero ahora no es genial
El giro y el puré de papa⁵⁰ no son una excepción a la regla
Así que no seas tonto y baila como un enano
Solo tira los codos con buena diversión violenta y amigable
No empieces a llorar
Si tienes un ojo morado
Solo sumérgete nuevamente
Y dale otra oportunidad
Pero demasiada acción
Puede dejarte en tracción
Entonces es mejor que obtengas un seguro de vida

⁴⁷ El pozo en inglés es pit, y es el espacio de la audiencia, que en el imaginario de los músicos de las bandas y desde su visión del escenario, es una fosa que se abra frente a ellos, donde todos los fanáticos son engullidos.

⁴⁸ El nombre de la banda, Exodus.

⁴⁹ Movimiento kinésico propio de la escena punk, pero en el metal se fue desechando.

⁵⁰ A los movimientos del *twist*, y al *mashed potato*, movimiento kinésico de bailes de los sesentas.

¡No importa tu resistencia!
Agitando vueltas y vueltas
Y estás herido
¡Válsalo!
El pozo es!
Puedes aprovechar tu oportunidad
En este nuevo y rudo baile
¡Si te atreves!
Para sumergirse!
Hay algunos que lo intentan
Pero no sobrevivirán
¡No golpean!
¡Porque son débiles!
Y este ejercicio
Te ayuda a brutalizar
¡Con nosotros!
¡Éxodo!

Todos están haciendo el vals tóxico
Patea a tu amigo en la cabeza y diviértete
Ven y haz el vals tóxico
Y golpea a tu compañero contra la pared
Todos están haciendo el vals tóxico
Buena diversión amistosa y violenta en la tienda para todos
Levántate y vals tóxico
¡Si golpeas el piso siempre puedes gatear!
Ponte de pie
No te veas tan obsoleto
¡Y golpea como un atleta!
No te sientes en tu trasero
No parezca que tienes demasiada clase
¡Serás acosado!
Sabes que te garantizamos
Esta es la clave
¡Así que enfurece o consigue el tercer grado!
Comienzas asaltos frontales
Y comienza tus saltos mortales
¡Y haz el vals tóxico!
¡Haz el vals tóxico!

Como uno de tantos ejemplos, esta canción muestran la relación dialógica entre lírica, performance de los conciertos y videos de la época. En cada enunciado de esta letra se observan diversos comportamientos kinésicos violentos, los cuales definen los géneros corporales de la

escena. En los conciertos de la escena metalera de CDMX-AM los videoclips se proyectaban. Además, en el estacionamiento de la disquera EMI Capitol de la CDMX se proyectaban videos de Iron Maiden, Queensrÿche y Whitesnake (Diablo Despierto, 2008), además, la naciente compañía Escuadrón Metálico organizaba conciertos con bandas locales, las que alternaban con secuencias de videos de las compañías transnacionales.

Así, los jóvenes metaleros de la CDMX-AM, nutrían un imaginario desde la visión de las industrias culturales a través de los videoclips. Es claro, tanto los videos presentados en los conciertos, como por el programa Headbangers Ball, tuvieron una influencia en la construcción de las prácticas culturales de las audiencias de la escena local.

Irma Íñiguez, metalera y manager de bandas mexicanas comenta: “Headbangers Ball influyó mucho en mí y en mi hermano, siempre lo veíamos, yo le veía y me parecía muy extremo, el video de One de Metallica me traumó, amábamos ese programa.” (Entrevista personal, 2018). Diego del Pozo, metalero y músico de la escena comenta sobre la influencia de Headbangers Ball en la escena metalera mexicana:

Headbangers Ball influyó mucho en la escena y el slam en México, nos enseñó en sus videos como era la escena thrashera de la Bahía de San Francisco y el slam a todo lo que daba; claro que fue el punk también, en los inicios siempre hubo punks en los conciertos de metal, pero después se fueron retirando. En lo personal, Headbangers Ball fue la mejor experiencia visual de esos años de metal. Un ritual de cada fin de semana que yo esperaba con muchas ansias, no solo para ver estrenos o mis bandas favoritas, sino los mejores comerciales, anuncios, entrevistas que realizaron, toda una costumbre, como ir a misa cada fin de semana (Entrevista personal, 2018).

Evidentemente el servicio de televisión de paga no estaba al alcance de todos los metaleros de la CDMX-AM, sobre este punto de la influencia del programa Headbangers Ball, Francisco Gatica, bajista de Ramsés, comenta:

Cuando nosotros tocábamos como parte del Escuadrón Metálico, y hasta 1987, no había un slam conformado como lo conocemos entre las bandas de heavy metal; fue con el thrash metal que inició esto, en los conciertos de los Encuentros de Heavy Metal, cuando tocaban los grupos de thrash; yo considero que fueron varias cosas que ayudaron a conformar el slam de esa época: los videos que proyectaba Georgui Lazarov y Carlo Hernández en los conciertos de metal con bandas mexicanas, la irrupción del Death Metal y *thrash metal*, los conciertos con bandas internacionales en la Arena Adolfo López Mateos, y Headbangers Ball, a partir de 1988. Si bien no

todos tenían acceso al sistema de Cablevisión, por que creo que solo estaba en la zona de Coyoacán y de Satélite en el Estado de México, se llegaron a vender en el Tianguis de Chopo videos grabados en formato Beta y VHS del programa de videos.

La influencia del videoclip en la escena metalera de la CDMX-AM fue importante pues permitió observar corporalidades de otra escena, imaginarlas y ponerlas en práctica en el contexto local. Todos aquellos estímulos visuales y sonoros se traducirían en corporalidades específicas, lo que no hubiera sido posible sin un espacio de reunión y de socialización entre los actores de la escena. Este espacio sería la Arena Adolfo López Mateos, una arena de lucha libre ubicada en el municipio de Tlalnepantla, cerca de la cabecera municipal. Aquí, se consolidaría la escena metalera de CDMX-AM, y sería identificada y nombrada por los fans como “la Catedral del Metal”, poniendo de manifiesto la dimensión de pertenencia señalada por Citro (2000).

La Catedral del Metal, los conciertos y los gestos corporales

Para 1987, los primeros conciertos realizados en la Arena Adolfo López Mateos, fueron de bandas de metal mexicano donde se pasaban también videoclips de bandas extranjeras, como anoté. Posteriormente dejaron de proyectarse videos, como en el Primer y Segundo Encuentro de Metal Mexicano, en el año de 1987. Los músicos y fans de la escena declaran que hasta el segundo encuentro hubo slam, con las bandas de thrash mexicanas. Así, se fue dejando el baile del rock urbano, de modo que el slam “se fue mezclando y cambiando” (Alanís, entrevista personal).

Los organizadores de los conciertos en la Arena Adolfo López Mateos, luego trajeron a bandas extranjeras, con la intención de fortalecer la escena, y también, buscando traer aquellas bandas que solo se podían escuchar a través de vinilos y casetes. La primera banda fue Heather Leather, trío de mujeres de Texas, Estados Unidos. Existe un fragmento en video de este concierto en redes sociales,⁵¹ en el video no se observan otros movimientos más que la respuesta del público alzando y enfatizando el ritmo de las canciones con los brazos, con algunos brincos esporádicos en el propio espacio, y movimientos de cabeza. También se escuchan gritos y exclamaciones de emoción, así como chiflidos. Heather Leather tocaba heavy metal, y el público reaccionaba a ello con el movimiento de headbanging, alzando los brazos y agitándolos, pero no había slam, pues esto solo ocurría con el thrash.

⁵¹ Videos de la colección de Carlos Alanís, vocalista de *Next*, en el siguiente enlace: <https://youtu.be/lhHdGziGn7k>

Menciono cronológicamente a las bandas que llegaron a la arena Adolfo López Mateos, porque a través de los videos que se han subido paulatinamente a las plataformas de redes sociales como YouTube, se observan la conformación de los géneros corporales de la escena. En aquella época no había las facilidades tecnológicas para la grabación de los eventos por los asistentes y no se permitía el acceso de cámaras fotográficas o grabadoras de audio, razón por la cual no es abundante el material grabado de la época.⁵²

La siguiente banda que se presentó en la Arena Adolfo López Mateos fue Vicious Rumors (San Francisco, Estados Unidos), en septiembre de 1988. Hay dos videos en redes sociales, en ambos se puede observar una diferencia sustancial en relación al concierto de Heather Leather, pues en el de Vicious Rumors ya hay headbanging, como se conoce en el ámbito metalero, sacudiendo la cabeza de arriba a abajo acompañando el tempo de las canciones, siendo más intenso en los fans que están al borde y enfrente del escenario, quienes exclaman con mucha pasión.⁵³ Pero no hay slam, pues esta banda toca un estilo conocido como Power Metal, estilo en el cual hay velocidad pero carece de la distorsión característica de las guitarras. En este concierto las audiencias que están sentadas alrededor del escenario permanecen estáticas, observando lo que sucede. Le resto responde corporalmente, sacudiendo la cabeza y enfatizando la energía de la música con los brazos, y a veces brincando, pero no hay slam.

De todos los géneros del metal que se derivaron hasta esta época, el thrash era el que producía el slam. El thrash metal había iniciado en 1980 y para 1985 ya se contaba con los álbumes clásicos de las bandas estadounidenses que interpretaban este estilo. En 1989 se publicó en México el tercer compilado Escuadrón Metálico con bandas de thrash metal mexicanas como Six Beer, Transmetal, Inquisidor, Next, Caronte, entre otras.

Sin duda, el thrash metal estadounidense tendría impacto en las primeras bandas de thrash mexicano, hecho que permitiría el desarrollo del slam e ir dejando atrás los movimientos y bailes del rock urbano.

⁵² La leyenda “no cámaras, no grabadoras”, venía en los carteles de los conciertos de esa época, véase la imagen 28.

⁵³ El primer enlace: <https://youtu.be/2iZLn6-DmqE>, el segundo: <https://youtu.be/gnSsl7kc1aI>



Imagen 27. Concierto de la banda estadounidense *Demolition Hammer* con las bandas mexicanas *Next*, *Z*, *Transmetal* y *Six Beer*, en la arena Adolfo López Mateos, octubre de 1988. Cartel realizado por la promotora *Casa Grande*.



Imagen 28. Concierto de la banda *Death* de Florida, Estados Unidos, y las bandas mexicanas *Exxexutor*, *Tormentor*, *Transmetal* y *Wrecker*, junio de 1989, en la arena Adolfo López Mateos. Cartel realizado por la promotora *Casa Grande*.

Descripción del slam desde la auto-etnografía

Realizo la siguiente descripción con base en mi experiencia como participante de la escena. Para ello, me apoyo en el diálogo sostenido en un grupo focal con 5 personas que también vivieron el proceso de conformación de la escena, especialmente como asistentes a los primeros conciertos de la arena Adolfo López Mateos, entre los años de 1987 a 1989.⁵⁴ La descripción de estos eventos

⁵⁴ El grupo lo compone Ubaldo Dávila Martínez, Israel Contreras, Mauricio Jiménez, Tonatiuh Ayala y Alfredo Nieves.

corresponde a los niveles uno y tres de la propuesta de Kurath, en donde se abordan los contextos, los aspectos psicológicos, estados y niveles de ánimo percibidos en los conciertos de heavy metal.⁵⁵

Nos enterábamos del próximo concierto cuando se visitaba el Chopo, los días sábado. Ahí había ya propaganda de mano que se repartía en diversos puntos, pero especialmente en el puesto que atendía Carlo Hernández, uno de los organizadores de los conciertos. Con él se conseguía la revista *Heavy Metal Subterráneo*, donde se leían las reseñas de los conciertos pasados, pero también salían anuncios del próximo concierto, por cierto muy esperado. Si iba uno con amigos al Chopo, ahí mismo se acordaba ir al concierto, o al llegar a casa y reunirse con ellos. También se sabía de los conciertos por radio, en el programa del mismo nombre, Heavy Metal Subterráneo, programa de los mismos promotores de los conciertos y la revista, Georgui Lazarov y Carlo Hernández.

Los conciertos eran los sábados por la noche o los domingos al medio día. Uno elegía si iba acompañado o solo, generalmente era entre amigos. La mayoría llegábamos en transporte público, camión o en “combi”. Muchos partíamos de Ecatepec, y hacíamos más de hora y media de viaje hasta Tlalnepantla. Uno debía bajarse cerca del palacio municipal, desde donde se llegaba al lugar. Muchos otros viajaban de diversas delegaciones del Distrito Federal, otros del lado de Satélite, en Naucalpan, otros desde el municipio de Nezahualcóyotl, o de otros puntos del área metropolitana. Había personas que hacía el viaje desde Monterrey y llegaban en autobuses rentados. Todos llegábamos muy ilusionados, casi la totalidad de los asistentes éramos varones, eran contadas las mujeres que asistían a los primeros conciertos.

Causaba una gran emoción llegar al lugar y sorprenderse con la cantidad de gente haciendo fila para el ingreso. Se intuía que se pondría muy bueno el concierto. Esos días eran muy especiales, el día más esperado del mes con toda seguridad, pues se rompería con lo cotidiano y todo lo que sucediera en el recinto sería muy especial. Al asistir, uno sentía como el privilegio de formar parte de algo, de ser distinto a los demás. Sentíamos que en aquel espacio, además disfrutar de la música y de pasarla bien, también podríamos olvidarnos de los problemas, sacar el stress y todo eso que nos hace sentir mal día con día.

⁵⁵ Es importante observar el video de un concierto en la arena López Mateos, con la visita del grupo brasileño *Sepultura*, en 1989, es un excelente ejemplo de la kinesis y estados emotivos dentro del contexto de la escena, véase el enlace: <https://youtu.be/sl2ZX0TfxLs>

Al llegar había que formarse en la fila, sobre la larga y alta pared de la calle de Emilio Cárdenas, no sin antes dirigirnos a la entrada del recinto, a la taquilla, para adquirir los boletos y pagar en efectivo. Con boleto en mano se echaba un vistazo a la entrada, para ver si se podía captar algo especial, algún músico, algo, cualquier cosa. El hecho de ver a tanta gente con playeras negras de grupos de heavy y thrash metal, era ya un goce. Además del Chopo, no había otro punto de reunión para encontrarse con personas con gustos tan similares a los de uno.

Antes entrar, ya con el boleto en mano, pasábamos a una de las dos tiendas más cercanas a la arena a comprar cerveza. Como no podíamos llevarla en los envases de vidrio, ni dejar los envases de cerveza sobre la acera, la llevábamos en bolsas de plástico. Dos, tres, cuatro, “caguamas” en bolsa. Con la bebida lista, tomábamos nuestro lugar en la fila y esperábamos a que se abriera el acceso de la arena, nos sentábamos y empezábamos a beber, una cerveza tras otra. La policía municipal pasaba, pero no decía nada, aunque ser metalero en aquel entonces tenía mala reputación. ¿Será que no nos reprendían porque éramos demasiados? Puede ser, lo cierto es que consumíamos suficiente cerveza como para ingresar ebrios al concierto. Ocasionalmente nos dejaban ingresar con las bolsas con cervezas al recinto, pero a veces no, de modo que era preferible consumir rápidamente el líquido que se había adquirido con el poco dinero que se tenía.

El ingreso era sencillo, entregar el boleto, y alzar las manos para una revisión, para que no se ingresara con algún objeto peligroso. Ya estando dentro, el paso obligado era ir directo a los baños a orinar, o a tomar lugar en el concierto, pues aquello se llenaba rápido. Había tres secciones para sentarse en las gradas: al frente, al costado derecho o izquierdo del escenario. Muchos preferían estar frente al escenario, donde se realizaba el slam y en donde habitualmente estaban la reputación, el cual se desmontaba cuando los conciertos. Ver imagen 30.



Imagen 29.. Toma desde las gradas del interior de la arena Adolfo López Mateos. Donde está el cuadrilátero se desarrollaba la acción principal para hacer slam, la parte de frente al cuadrilátero con manta negra, se ubicaba el escenario donde tocaban las bandas. Fotografía: Alfredo Nieves.

El concierto iniciaba con las bandas mexicanas, era frecuente Transmetal o Next. Iniciaba la primera banda, pero no el slam no arrancaba súbito, muchos todavía estaban fuera de la arena, haciendo un poco de tiempo, bebiendo cerveza o tomándoselo con calma. Pocos iniciaban el slam, otros ya sacudían la cabeza para hacer headbanging. Conforme avanzaba el evento el recinto se llenaba. Se practicaba la “ola”, iniciando en una de las gradas laterales y llegando al otro extremo.

Cuando el slam se hacía prominente los cuerpos empezaban a girar, en sentido contrario a las manecillas del reloj, frente al escenario. Unos quedaban al centro de la rueda conformada por las personas que nos impulsábamos, estrellábamos, empujábamos. Si alguno caía, era auxiliado y levantado por otros, sin conocerse, como un gesto de cortesía, de responsabilidad y camaradería con el caído. Podías ser golpeado o impactado en el transcurso de los giros, pero auxiliado en la caída. Otros se quedaban frente a la tarima del escenario.

Un momento clave, y de relevancia en el contexto de aquel concierto con las bandas mexicanas, era cuando Transmetal iniciaba la introducción de la canción Killers, era uno de los momentos más esperados del concierto. La banda iniciaba con una breve introducción adaptada en guitarra de la marcha fúnebre, la sonata para piano número 2 de Chopin, ese, era el inicio, la llamada donde cada vez más participaban, se sumaban a la gran rueda y comenzaba la danza acompañando la sección de bajo y batería. Había gritos y coros de la audiencia, la rueda y la masa de personas cobraba cada vez mayor grosor, tanto que los músicos de las bandas extranjeras se sorprendían. Los cambios de ritmo en la canción eran respondidos con mayor intensidad y rapidez entre la audiencia, los cuerpos chocaban, se empujaban con fuerza. Cualquier movimiento causaba impacto y roce con otro cuerpo, la temperatura del espacio se elevaba, todos sudaban en demasía, muchos desnudaban su torso y pecho para soportar el calor. Era imposible escapar de los golpes, tanto como imposible no darlos. Momentos de relajación y tensión de los músculos, a partir del cambio de ritmo de la pieza, del siempre presente y liberador headbanging.

Muchos otros brincaban desde la tarima del escenario, haciendo stage diving. Subíamos al escenario y nos arrojamos al público, había tantas personas que era imposible no caer en ellas, en cualquier dirección, caías y golpeabas, estabas abajo y recibías golpes. En un segundo me descuidé y, volteando hacía el escenario lo primero que vi fue una suela de una bota, caía directamente en mi rostro. Como el golpe había sido fuerte, me confundí, necesité un tiempo para recuperarme, pasaron unos momentos, y aún con la sensación del golpe, a seguir, la canción no acababa, podía elegir entre animar a la banda y recibir a los que se aventaban, o ingresar al slam y repartir y recibir golpes y empujones.

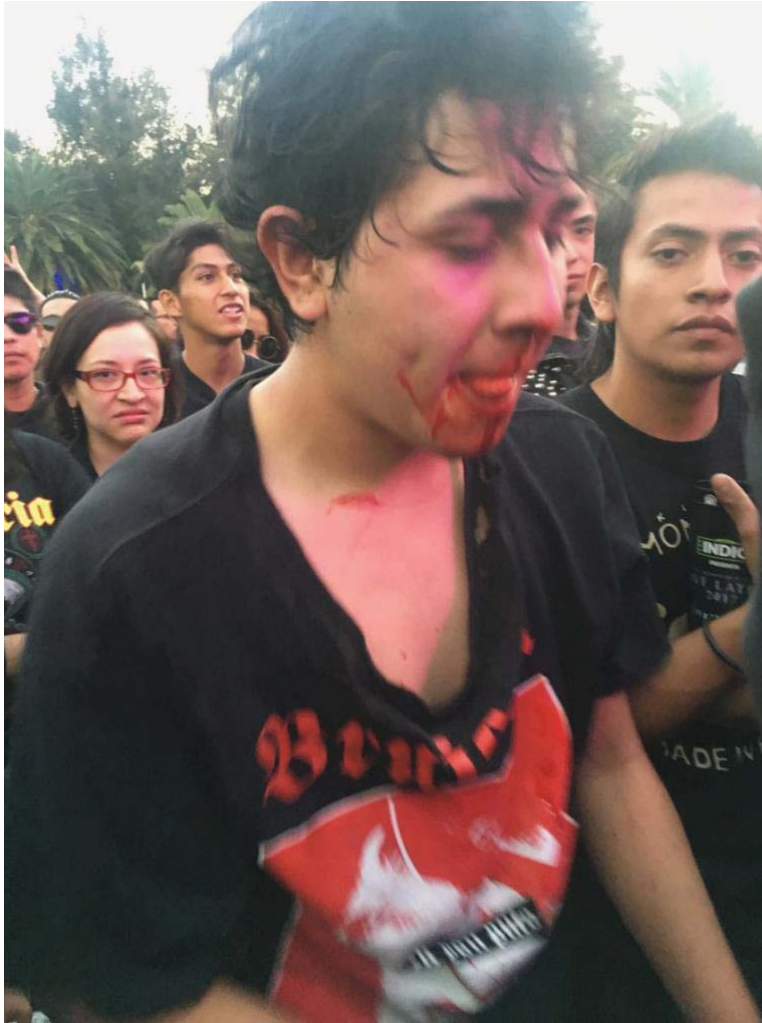


Imagen 30. Metalero sangrando a causa de los golpes en el slam en un concierto del grupo *Brujería*, dentro del festival *Hell & Heaven*, Ciudad de México, mayo 2018. Fotografía de Alfredo Nieves.

Eso sucedía con la banda local, pero las cosas se ponían más intensas con la banda estelar, la que era anunciada como el plato fuerte de la noche. El juego de luces cumplía su función de crear un misticismo con la textura de distorsión de la música, la guturalidad vocal, y la violencia del slam. Uno podía salir cuando quisiese del slam, sea por cansancio o por ir al baño. Pero se vuelve al círculo, a la pista, se integra de nueva cuenta, si las canciones son conocidas, la emoción aumenta y los movimientos se intensifican. Se gesticula y se dramatiza las diversas partes de la canción con el cuerpo y el rostro, las manos y dedos responden en señal de un empoderamiento a partir de la música, se grita fuerte, ya sea en respuesta a la letra de la canción o por un asalto de emoción. El olor a sudor es fuerte, a marihuana también, a cerveza; pero no deja de imperar la sensación extrema de calor, por el encierro del lugar y la proximidad de los cuerpos.

Se multiplican las formas del cuerpo para expresarse dentro del espacio, ahora alguien cruza dedos y manos, formando un escalón, un soporte, esa persona se inclina, se agacha, y ofrece el escalón hecho de dedos y manos a quien quiera usarlo, la persona que se anima, toma distancia, se impulsa y sale corriendo hacia el escalón humano, alza la pierna y el pie y se apoya en el escalón de dedos y manos, esa persona que es el apoyo, se incorpora, impulsando al proyectil humano a las espaldas de la audiencia que pelea frente al escenario y que a su vez recibe a los que se avientan, uno tras otro, desde el escenario, mientras la rueda del slam sigue girando entre golpes.

Cuando el concierto termina, el slam para, la audiencia se empodera de nueva cuenta, rinde homenaje a los músicos y se despide con fuerza, gritando, alzando los brazos, saludando y despidiéndose a partir del grito y de formar la señal de la mano cornuta, símbolo de cualquier escena de metal. Todo termina, la gente sale del recinto, los músculos, el pulso y la respiración se relajan, se inicia el regreso a casa, con un cansancio extremo, pero con una paz que ampara todo el camino. Si va uno acompañado, platicará de la experiencia y de la batalla, gozando lo vivido. Se llega exhausto a dormir.

Al otro día, aparecen los dolores en el cuerpo, por los golpes y el esfuerzo físico, todo será dolor intenso, el cuello resentirá el sacudimiento del headbanging por días, habrá hematomas en diferentes lugares del cuerpo y deshidratación, por el esfuerzo y por la resaca. Pero queda una paz interna que permitirá continuar la vida cotidiana, las presiones y los problemas personales son vistos desde otra óptica, o por lo menos no ocupan los pensamientos con la centralidad de antes. Quedan las charlas con los amigos sobre las anécdotas del concierto. Luego se espera el próximo.⁵⁶

La gran escena

Cuando se anunció el concierto de Iron Maiden, en el año de 1992, la emoción era muy fuerte, pues íbamos a ver a una gran banda con la que muchos metaleros se iniciaron escuchando sus discos. El concierto se realizaría en el Palacio de los Deportes, en la delegación Venustiano Carranza, no conocíamos ese lugar, era la primera vez que íbamos a ir. Pero no todos fueron, ahí las cosas empezaron a cambiar. Primero fue la compra del boleto en las tiendas de discos Mixup, se podía pagar con tarjeta de crédito, yo y mis amigos ni de chiste teníamos tarjeta. Solo yo pude comprar el boleto, pues los demás no juntaron el dinero. Lo compré en el Mixup de la Zona Rosa, era raro

⁵⁶ El relato se desglosa desde la experiencia compartida, mezclando diverso momentos de varios conciertos, desde una subjetividad construida por aquellas prácticas significativas que conforman la identidad de los integrantes de la escena.

comprar un boleto ahí, había un módulo de ticketmaster. Al pagar me dieron el boleto en un sobre, con una agenda de los próximos conciertos, ninguno de los conciertos publicitados era de mi interés, no había nada de metal.

Llegó el día del concierto, llegué en metro al lugar, era la primera vez que estaba uno de nosotros ahí. Fue sorprendente ver a la cantidad de gente que estaba reunida, que caminaba al rededor de las puertas de acceso del Palacio, no podía reconocer a algún metalero, amigo o conocido, solo uno a lo lejos, que asistía a la arena López Mateos. Ingresar al recinto fue muy especial, todo se veía muy diferente y muy grande, siempre comparando con la arena de luchas. La primera sorpresa fue que se me asignó un lugar dentro del recinto con el boleto, eso me hizo sentir incómodo, porque no podía desplazarme a cualquier punto del recinto, tenía que estar en un solo lugar. El espacio estaba lleno, pero no podía y no tenía forma de entablar comunicación con los demás, unos iban en grupos de amigos, otros íbamos solos.

Cuando inició el concierto fue sorprendente ver a la banda inglesa, no hubo grupos mexicanos abridores, solo Iron Maiden. Yo empecé de inmediato a sentir la música y a sacudir mi cabeza, haciendo headbanging, pero no podía moverme de mi lugar, fue raro, miraba a la audiencia y no había movimiento, no había slam, todos teníamos un espacio y una silla. Sí se disfrutó la música, pero el espacio era otro, era otra cosa, creo que ni nos dimos cuenta de lo que sucedía ese día. Todos estábamos muy contentos con la llegada de Iron Miden. Tenía la sensación de que se había perdido algo y que muchas cosas habían cambiado.

Cuerpo, sublimación y violencia: *slam* en la escena *heavy metal* de la CDMX y área metropolitana (1986-1992).

Conclusiones

A partir del planteamiento hipotético derivado de la problematización, en este estudio identifiqué las diversas funciones simbólicas que se construyen a partir de las corporalidades del *slam* utilizado en los conciertos y recitales de *heavy metal* en la CDMX-AM, dentro de una temporalidad clave como fueron los años de 1986 a 1992.

Asimismo, corroboro que las corporalidades de los sujetos adscritos a la escena metalera comunican de forma simbólica dimensiones sensitivas y expresivas a partir de su participación en el *slam*. Del mismo modo, los efectos de esta práctica músico-corporal permiten moldear y modificar los posicionamientos experienciales de quienes participan. Las manifestaciones y movimientos gestuales y corporales empleados en el *slam* (la kinesis), funcionan a conveniencia del grupo como géneros corporales, sea para establecer un posicionamiento, intencionalidad u objetivo a partir de las siguientes funciones:

- 1) Función de pertenencia grupal. Manifestando la pertenencia e identidad como grupo diferenciado de otros. Pertenencia y diferenciación que se traducen en empoderamiento del individuo y de la colectividad metalera.
- 2) Función de reclamo. Reclamando un lugar en el mundo social, haciéndose visibles como agentes políticos y sociales. Reclamo derivado de la segregación, marginalidad y falta de oportunidades. Si bien esto no aplica para todas las audiencias, pues como se llegó a comprobar en testimonios de entrevistados y mediante la experiencia personal vivida, sí hay un marcado anclaje desde la marginalidad a partir del contexto lírico de las temáticas de la música, y diversos públicos que viven excluidos y en condiciones marginales. La propia ubicación del espacio de la “Catedral del Metal”, muchos de sus asistentes provenientes de colonias de la periferia. Dentro de las corporalidades y gestualidades en los recitales, se manifiesta el reclamo a diversas instituciones políticas, religiosas y familiares, con respecto a la falta de inclusión y control ejercida a los grupos etarios que conforma esta escena,
- 3) Función catártica. La necesidad de experimentar la catarsis a partir de los procesos biológicos de liberación de energía, pues las tensiones y fracturas con órdenes institucionales como la familia, el sistema educativo, religioso, etc., son la orden del día. Esta se delinea como la función más importante de la práctica del *slam*, pues es través de la corporalidad, la proximidad y la violencia tolerada y permitida, que las

tensiones se subliman, creando un sentido de liberación y bienestar posterior. Pese a los golpes y contactos que se generaron, la violencia permitida y tolerada es el catalizador primordial de la furia contenida.

- 4) La función de comunicar para obtener una respuesta al interior del grupo en el performance. La comunicación corporal entre músicos y audiencia y viceversa; entre los propios músicos; y entre la propia audiencia. Son muy conocidos los movimientos corporales entre los músicos para indicar un fin, un inicio, o una entrada de una pieza. También están los movimientos de los músicos que exaltan a las audiencias en determinadas secciones de los recitales y que esperan una respuesta para la efectividad del performance. En algunos casos la dimensión comunicativa corporal de los músicos hacia las audiencias conlleva a momentos de mayor intensidad en el contacto físico.
- 5) La función del goce estético a partir de los estímulos sensoriales en lo sonoro, visual, corporal, gustativo y afectivo del performance.

Es importante señalar que las funciones descritas pueden sucederse de manera simultánea o parcial. Es decir, las audiencias experimentan de forma individual y/o colectiva: catarsis social, goce estético, comunicación al interior del grupo, pertenencia, identidad, visibilización política y empoderamiento. Dentro de una tocada, una persona puede experimentar goce estético sin necesidad de participar en el slam. Sin embargo, mi observación participativa me permite plantear que se registran mayores niveles de goce en los participantes del slam.

En este escrito ubiqué los elementos que conformaron la escena metalera en CDMX-AM. En esta, se creó un circuito de eventos y encuentros en puntos de socialización que habilitaron la práctica del slam, práctica que –a su vez, habilitó funciones específicas en las audiencias. Sin los puntos de encuentro, o mejor dicho, sin una escena conformada, las prácticas difícilmente hubieran encontrado espacio para realizarse.

Las corporalidades ejercidas en contextos del slam en el heavy metal involucraron formas de mover el cuerpo establecidas en contextos pasados y otras escenas musicales locales. Las tecnologías corporales del slam son resultado de las condiciones políticas e ideológicas y económicas de su contexto. Cuando arribaron los espacios propuestos por las industrias culturales,

la kinesis cambia, la espacialidad y el comportamiento, a la par de las nuevas formas musicales del heavy metal.

En esta investigación se presentaron varios retos, el primero fue la falta de literatura específica sobre el tema. Fue necesario construir los discursos a partir de la observación participante en los contextos de heavy metal, tanto de la época señalada, como de los nuevos escenarios. Sin embargo, queda pendiente para indagaciones futuras el análisis de la escena metalera hoy día. También queda pendiente el estudio de otras escenas del país; un estudio comparativo podría arrojar información relevante. Otro pendiente es el estudio comparativo con escenas de otros países, en relación a la intensidad y violencia del slam. En lo que toca a la variabilidad del slam dentro de las escenas metaleras, mi postulado final es que los ejes económico, político, ideológico y cultural de cada contexto, inciden directamente en la forma y usos de las kinesis. Esto quiere decir que la práctica del slam parece realizarse, según cada escena, de diversas formas, intensidades e intenciones. Regiones con mayor índice de pobreza, marginalidad y desigualdad social, tienden a presentar prácticas de slam mucho más agresivas, intensas, violentas y mucho más catárticas. Es decir, a mayor desigualdad social, existen más posibilidades de que las prácticas del slam dentro de las escenas metaleras sean más agresivas, que en aquellos contextos donde hay menor desigualdad. A mayor bienestar social, menor la intensidad y menor violencia al interior del slam. En todo caso, aquí he intentado sostener que esto fue efectivamente así en la escena de la metalera de la CDMX-AM (1986-1992).

Cuerpo, sublimación y violencia: *slam* en la escena *heavy metal* de la CDMX y área metropolitana (1986-1992).

Fuentes

Bibliografía

- Adame, M.A. (2014). *Crítica de la vida cotidiana y contracultura juvenil. De las calles a las comunas posfamilia. Ensayos socioantropológicos marxistas*, D.F., Editorial Itaca.
- Agustín, J. (2017). *La contracultura en México*, CDMX, Penguin Random House Grupo Editorial.
- Ambrose, J. (2010). *The Violent World of Moshpit Culture*, Londres, Omnibus Press.
- Bennett, A. y Rogers, I. (2016). *Popular Music Scenes and Cultural Memory*, London, Palgrave Macmillan.
- Bennett, A. y Peterson, R. (2004). *Music Scenes: Local, Translocal and Virtual*, Nashville, TN, Vanderbilt University Press.
- Bettez, A. (2006). Heavy Metal Carnival and Dis-alienation: The Politics of Grotesque Realism. En *Symbolic Interaction*, Vol. 29, No. 1 (Winter), pp. 33-48, Reino Unido, Wiley on behalf of the Society for the Study of Symbolic Interaction.
- Botero, L. (2010). El conflicto como drama y ritual. Reflexiones sobre las luchas agrarias en Chimborazo, Ecuador. En *Gazeta de Antropología*, recuperado el 21 de abril de 2018, de http://www.ugr.es/~pwlac/G26_14LuisFernando_Botero_Villegas.html
- Bourdieu, P. (2011). *Capital cultural, escuela y espacio social*, México, D.F., Siglo XXI Editores.
- Buckser, A. (2000) Ritual. En *Diccionario de Antropología*, México, D.F., Siglo XXI Editores.
- Candau, J. (2006). *Antropología de la memoria*, Buenos Aires, Ediciones Nueva Visión.
- Castillo Bernal, S. (2015). *Música del diablo. Imaginario, dramas sociales y ritualidades de la escena metalera de la Ciudad de México*, México, D.F., INAH.
- Chastagner, C. (2012). *De la cultura rock*, Buenos Aires, Editorial Paidós.
- Christe, I. (2005). *El sonido de la bestia. La historia del heavy metal*, Barcelona, Manotroppo.
- Citro, S. (2000). El análisis del cuerpo en contextos festivo-rituales: el caso del pogo. En *Cuadernos de Antropología Social*, Instituto de Ciencias Antropológicas, Universidad de Buenos Aires, pp. 225-242.
- _____ (2008). El Rock como un ritual adolescente. Trasgresión y realismo grotesco en los recitales de Bersuit. En *Trans-Revista Transcultural de Música*, 12 (artículo 3), consultado el 1 de abril de 2018.

- _____ (2012). Cuando escribimos y bailamos. Genealogías y propuestas teórico-metodológicas para una antropología de y desde las danzas. En *Cuerpos en movimiento: antropología de y desde las danzas*, Buenos Aires, Biblos, pp. 10 - 58.
- Citro, S. y Aschieri, P. (2012). *Cuerpos en movimiento: antropología de y desde las danzas*, Buenos Aires, Biblos.
- Cortés, D. (2015). Walter Schmidt: Cuatro décadas en la música. En *Milenio*, recuperado el 31 de enero de 2018, de http://www.milenio.com/blogs/qrr/Walter-Schmidt-decadas-musica-modernidad-supervivencia-instrumental_7_543015695.html
- De la Peza, M. (2013). *El rock mexicano. Un espacio en disputa*, D.F., Universidad Autónoma Metropolitana.
- Detor Escobar, Álvaro. (2016). *Caos urbano México Punk*. Universidad Nacional Autónoma de México.
- Diablo Despierto. (2008). Arena Adolfo López Mateos - “La Catedral del Metal”. En *Diablo Despierto. Una vulgar muestra de nuestro poder!* [blog], recuperado el 31 de enero de 2018, de <http://diablodespierto.blogspot.mx/2008/05/arena-adolfo-lpez-mateos-la-catedral.html>
- Domínguez, O. (2017). *Transhumancias musicales y globalización. El metal no tiene fronteras*, CDMX, Instituto Politécnico Nacional - Plaza y Valdés Editores.
- Finol, J. E. (2015). *La corposfera. Antropo-semiótica de las cartografías del cuerpo*, Quito, Ediciones CIESPAL.
- Flores, J. (2014). Un rockcito para todos los roles / Las revistas de rock en Zacatecas. En *La jornada. Zacatecas*, recuperado el 31 de enero de 2018, de <http://ljz.mx/2014/02/25/un-rockcito-para-todos-los-roles-las-revistas-de-rock-en-zacatecas/>
- Fuchs, T. (2012). The phenomenology of body memory. En S. Kock, T. Fuchs, M. Summa y C. Müller (editores). En *Body Memory, Metaphor and Movement*, Amsterdam, John Benjamins Publishing Company.
- García, F. (2016). *Como entrevistar a una estrella de rock y no morir en el intento*, Ciudad de México, JUS.

- González, J.J. (2008). Los estudios de música popular y la renovación de la musicología en América Latina: ¿La gallina o el huevo?. En *Trans-Revista Transcultural de Música*, 12 (artículo 15), consultado el 25 de marzo de 2018, de <https://www.sibetrans.com/trans/articulo/100/los-estudios-de-musica-popular-y-la-renovacion-de-la-musicologia-en-america-latina-la-gallina-o-el-huevo>
- Islas, H. (1995). *Tecnologías corporales: danza, cuerpo e historia*, México, D.F., Instituto Nacional de Bellas Artes.
- Juarez, T. (2015). *Mexican Underground Metal 1984 - 1994*, Indiana, Reborn from Ashes Fanzine.
- Kaeppler, A. (1978). Dance in Anthropological Perspective. En *Annual Review of Anthropology*, vol. 7, Annual Reviews, pp. 31-49.
- Kahn-Harris, K. (2007). *Extreme Metal. Music and Culture on the Edge*, Nueva York, Berg Publishers.
- Kreimer, J. C. y Vega, F. (2006). *Contracultura para principiantes*, Buenos Aires, Era Naciente.
- Martínez, L. (2013). *Música y cultura alternativa. Hacia un perfil de la cultura rock mexicano de finales del siglo XX*, Puebla, Universidad Iberoamericana Puebla.
- Matta, R. (2002). *Carnavales, malandros y héroes: hacia una sociología del dilema brasileño*, México, D.F., Fondo de Cultura Económica.
- Mendivil, J. y Spencer, C. (2016). *Made in Latin America, Studies in Popular Music*, New York, Routledge.
- Moynihan, M. y Soderlind D. (2017). *Señores del caos. El sangriento auge del metal satánico*, Madrid, Es Pop Ediciones.
- Mudrian, A. (2016). *Choosing Death. The Improbable History of Death Metal & Grindcore*, Nueva York, Baazillionpoints.
- Muñoz Vélez, R. (2010). “En el más allá: un estudio de la música y la cultura metalera en Tijuana”, Tesis para obtener el grado de maestro en Estudios Socioculturales, Colegio de la Frontera Norte, México.
- Nieves, A. (2015). Sangre, sudor y slam: la danza del heavy metal, ponencia presentada en el *XI Foro Internacional de Música Tradicional. Cantos, danzas: rituales de fertilidad*, Museo Nacional de Antropología e Historia, 3 de octubre de 2015.
- _____ (2016) La Arena López Mateos, apropiación del espacio urbano a través del Heavy Metal, ponencia presentada en la *2a. Semana de estudios sociales y culturales de la música*.

Armonía y disonancia: Intersecciones entre música, poder, agencia y resistencia, Universidad Autónoma Metropolitana, Campus Azcapotzalco, 3 de febrero de 2016.

_____ (2016). Slam en la Arena Adolfo López Mateos, La Catedral del Metal. Las funciones de la danza del heavy metal en México, 1987-1992, ponencia presentada en el *Ier. Congreso de Etnomusicología de la UNAM*, Facultad de Música, UNAM, 25 de noviembre de 2016.

_____ (2017). Iconografía del heavy metal en México. Mapas de escucha, conferencia presentada en *La estirpe olvidada. Antropología e historia del rock en México. Ciclo de conferencias de la Fonoteca del INAH*, Escuela Nacional de Antropología e Historia, 28 de marzo de 2017.

_____ (2017). De pachucos a narco-satánicos. El Death Metal contracultural y fronterizo de Brujería, ponencia presentada en el *XIII Foro Internacional de Música Tradicional. Migración, braceros y mojados; fusiones y nuevas creaciones*, Museo Nacional de Antropología e Historia, 7 de octubre de 2017.

O'Neill, A. (2018). *La historia del heavy metal*, Barcelona, Blackie Books.

Pantoja, J. (2013). Cuando el Chopo despertó el dinosaurio ya no estaba ahí. En *Rock en salsa verde. La larga y enjundiosa historia del rock mexicano*, México, D.F., CONACULTA.

Paredes, J. y Blanc, E. (2009). Rock mexicano, breve recuento del siglo XX. En *La música en México. Panorama del siglo XX. Tomo I*, México, D.F., Fondo de Cultura Económica/CONACULTA.

Patton, D. y McIntosh, A. (2008). Head and Neck Injury Risks in Heavy Metal: Head Bangers Stuck between Rock and a Hard Bass, En *British Medical Journal*, vol. 337, No. 7684, (Diciembre 20-27), pp. 1455-1457.

Rubio, S. (2013). *Metal Extremo. 30 años de oscuridad (1981-2011)*, Lérica, Editorial Milenio.

Salgado, G. (2007). *Historia de la estación Rock 101*, [blog], recuperado el 4 de febrero de 2018, de

<http://comunicacioncatlan.blogspot.mx/2007/11/historia-de-la-estacin-rock-101.html>

Sánchez, V. (2018). Entrevista telefónica con Victor Sánchez Varas, especialista en fanzines. Recuperada el 31 de enero de 2018.

Silverberg, J. *et al.* (2013). Collective Motion of Humans in Mosh and Circle Pits at Heavy Metal Concerts. En *Physical Review Letters*, 110, 228701, página de consulta:

<http://www.lassp.cornell.edu/sethna/pubPDF/MoshPits.pdf>

- Tsitsos, W. (1999). Rules of Rebellion: Slamdancing, Moshing, and the American Alternative Scene, en *Popular Music*, Vol. 18, No. 3 (oct), Cambridge, Cambridge University Press, pp. 397-414.
- Varas-Díaz, N. (2014). Heavy Metal Music in the Caribbean Setting: Politics and language at the Periphery. En *Hardcore, Punk, and other Junk. Aggressive Sounds in Contemporary Music*, Reino Unido, Lexington Books, pp. 73-89.
- Wallach, J; Berger, H.M. y Greene, P.D. (2011). *Metal Rules the Globe. Heavy Metal Music Around the World*, Londres, Duke University Press.
- Walser, R. (2014). *Running with the Devil*, Connecticut, Wesleyan University Press.
- Wiederhorn, J. y Turman, K. (2013). *Louder Than Hell. The Definitive Oral History of Metal*, Australia, Harper Collins.

Discografía

- Brujería. (1995). *Raza Odiada*, Roadrunner Records.
- Cristal y Acero. (1984). *Kumán*. Orfeón Videovox.
- Deicide. (1990). *Deicide*, Roadrunner Records.
- Exodus. (1990). *Impact Is Imminent*, Capitol Records.
- Fongus (1980). *Guadalajara Rock*, Discos Cronos.
- Kreator. (1990). *Coma of Souls*, Noise Records.
- Luzbel. (1985). *Metal caído del cielo*, Comrock.
- Luzbel. (1986). *Pasaporte al infierno*, Comrock.
- Makina. (1994). *Anabiosis*, Discos Rocketitlán.
- Megatón. (1989). *Megatón*, Gas Rockers, Orfeón Videovox.
- Nuclear Assault. (1988). *Survive*, I.R.S. Records.
- Varios Artistas. (1986). *Escuadrón Metálico. Proyecto Uno*, Avanzada Metalica.
- Varios Artistas. (1987). *Escuadrón Metálico. Proyecto Dos*, Avanzada Metalica.
- Varios Artistas. (1989). *Escuadrón Metálico. Proyecto Tres*, Avanzada Metalica.
- Varios Artistas. (2017). *Mexican Underground Metal Vol.1*, Dark Recollections.
- Varios Artistas. (2017). *Mexican Underground Metal Vol.2*, Dark Recollections.
- Z. (1987). *La noche que hicimos el pacto*, Avanzada Metálica.

Filmografía, conciertos y documentales

Boatwright, A. (2017). *Todo es Metal*, Estados Unidos, Red Bull Music Production.

De Martino, T. (1985). *The Ultimate Revenge. Combat Tour Live*, Estados Unidos, Combat.

Dunn, S. (2008). *Global Metal*, Canadá, Seville Pictures.

Dunn, S. (2005). *Metal: A Headbanger's Journey*, Canadá, Seville Pictures.

González-Sepúlveda, O. (2017). *The Metal Islands: History, Culture, and Politics in Caribbean Heavy Metal Music*, Puerto Rico, Puerto Rico Heavy Metal Studies.

Rodley, C. (2010). *Heavy Metal Britannia*, Reino Unido, BBC Four.

Spheeris, P. (1988). *The Decline of Western Civilization: Part II. The Metal Years*, Estados Unidos, New Line Cinema.

Valencia, M. (2017). *Atrapado en el Metal*, México, Electric Ayanami Films.

Wilcha, C. (2002). *The Social History of the Mosh Pit*, Estados Unidos, MTV.

Videoclips

Anthrax. (1987). *Indians*.

Exodus. (1989). *The Toxic Waltz*.

Megadeth. (1986). *Wake up Dead*.