



# Teatralidad y ritualidad en la comunidad metalera de Bogotá: una experiencia educativa en escena

Ángel Santiago Albarracín Rodríguez

Trabajo de grado para optar por el título de Licenciado en Artes Escénicas

Tutor

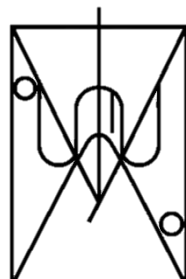
Eduardo Antonio Silva Peña

Facultad de Bellas Artes

Licenciatura en Artes Escénicas

Universidad Pedagógica Nacional

Bogotá D. C. 2025





# Índice

Índice de Figuras .....	3
Resumen .....	4
Abstract .....	4
Agradecimientos .....	5
INTRODUCCION .....	6
Antecedentes .....	8
MARCO REFERENCIAL .....	11
Teatralidad .....	11
Ritualidad .....	13
Pedagogías invisibles y educación no escolarizada .....	17
ENCUADRE METODOLÓGICO .....	19
TEATRALIDAD METALERA EN LA ESCENA DE BOGOTÁ .....	23
Mascaras y maquillaje en el metal: rostros ocultos, identidades reveladas .....	23
Entre telas y telones: la estética del metal vestuario y escenografía .....	26
Teatralidad en los espectadores: entre la mimesis y la identidad .....	39
El peso como ritual: juego, communitas y descarga emocional .....	45
Ecos del metal: entre la espontaneidad y la repetición .....	51
RITUAL EN EL METAL: PRÁCTICAS Y SIMBOLOGÍA EN ACCIÓN .....	54
Aprendizaje a través de la acción en el Metal .....	54
Más allá del espectáculo: hacer-crear y hacer-creencia .....	55
Ritual Secular en el black metal: simbología y energía colectiva .....	56
Performances seculares en el metal: símbolos y estética .....	61
Construcción escénica en metaleros: liminalidad, leitmotiv y personaje .....	64
PEDAGOGÍAS INVISIBLES EN LA ESCENA METALERA: DEL VOZ A VOZ AL COMPORTAMIENTO APRENDIDO .....	70
CONCLUSIONES .....	78
Bibliografía .....	81



## Índice de Figuras

Figura 1: Maquillaje y estética de Tumulario .....	24
Figura 2: Vestimenta de Maniac.....	28
Figura 3: Alienvader vestuario .....	30
Figura 4: Vestimenta de la banda INFO .....	31
Figura 5: Vestimenta de Nekroticos.....	33
Figura 6: Elementos característicos de la banda Huntter .....	34
Figura 7: Personaje de Outsilicence.....	36
Figura 8: Showman de la banda Inumano.....	37
Figura 9: Vestuario de la banda Cuentos De Los Hermanos Grind.....	38
Figura 10: Vestuario de la banda Forense .....	38
Figura 11: War Paint en jóvenes (OSN).....	41
Figura 12: Corpse Paint en joven (OSN) .....	42
Figura 13: Corpse Paint en la (OSN) Rostros de la Escena .....	43
Figura 14: Teatralidad en espectadores.....	44
Figura 15: Abrazos de hermandad.....	47
Figura 16: Marcas de Luna Oculta .....	58
Figura 17: Sigilos de la agrupación ODA.....	59
Figura 18: Estética y altar de la banda Mahakala.....	63
Figura 19: Vestuario y escenografía de la banda Solve et Coagula.....	64
Figura 20: Vestuario de Javier, vocalista de Ekinoxio.....	66



## Resumen

Este proyecto explora las teatralidades y ritualidades en la cultura metalera de Bogotá, analizando cómo estas se manifiestan de manera diversa en cada agrupación musical, explorando aspectos como vestuario, maquillaje y las transformaciones que ocurren en el tránsito entre la escena y la cotidianidad. Asimismo, se resalta la dimensión ritual del metal, que va más allá de lo meramente teatral, incorporando elementos de creencias e identidades propias de la comunidad que siguen este género musical. En este mismo aspecto, se aborda el *pogo* no solo como una actividad física intensa, sino como un ritual colectivo de catarsis y cohesión social, donde la agresividad y el respeto conviven en una experiencia de *communitas*. Finalmente, se analiza cómo la pedagogía ha estado implícita en esta comunidad, destacando experiencias educativas desde una pedagogía invisible y no escolarizada.

palabras clave: metal, teatralidad, ritual, aprendizaje.

## Abstract

This project explores theatricalities and ritualities within the metalhead culture of Bogota by analyzing the way these are manifested in diverse ways according to the intention of each musical group. This is examined through elements such as dressing, makeup and transformations which occur in the transition between the scene itself and day to day life. Additionally, it highlights the ritual dimension of metal as an element which grows beyond the explicitly theatrical aspects, incorporating beliefs and identities uniquely owned by the community which support this musical genre. On this regard, the mosh is addressed not only as an intense physical activity, but a collective ritual of catharsis and social cohesion where both aggression and respect coexist in a *communitas* experience. Finally, it analyzes how pedagogy has been implicitly and constantly present in this community, emphasized through educational experiences that have been rooted in an invisible non formal pedagogy.

*Keywords:* metal, teatralidad, ritual, learning.



## Agradecimientos

Agradezco a Dios y a la vida. Asimismo, a mi mamá, mi papá, mi hermano y mi novia, porque en cada paso que di y en cada elección que tomé, siempre tuve su apoyo incondicional, su comprensión y confianza.

Agradezco a mi tutor, Eduardo Silva Peña, por su guía en este proyecto, por permitirme materializar esta idea y por su acompañamiento, me ayudó a ver aspectos que antes no dimensionaba, ampliando mi perspectiva y enriqueciendo este proceso de investigación.

Mi gratitud a Hanner Robles, quien me acompañó en este proceso a nivel conceptual dentro del metal. Gracias a él, pude profundizar y comprender aspectos que, dentro de la escena, no siempre son visibles a simple vista.

También quiero expresar mi gratitud a cada persona que aportó a este proyecto: a los entrevistados, a las bandas que compartieron sus percepciones y que, con cada conversación, me brindaron fuerza e inspiración. Escucharlos, conocer sus experiencias y descubrir nuevos panoramas fue una fuente constante de emoción y aprendizaje.

Asimismo, quiero agradecer a quienes escriben y construyen conocimiento, y no me refiero solo a los referentes que tomé del metal, sino también a aquellos que, desde distintas áreas de estudio y con sus propias perspectivas, han aportado al pensamiento y la investigación

Agradezco al metal, que ha sido un pilar en mi vida, dándome fuerza, siendo una fuente para la expresión. Gracias a él, he conocido personas increíbles y vivido experiencias que han dejado huella en mí de manera positiva.

Y por último dar gracias a las artes escénicas y su pedagogía, porque me permitieron expandir mis horizontes, enamorarme de la actuación y darme la oportunidad de ver, plasmar y enseñar lo que amo.



## INTRODUCCION

Cuando asistimos a conciertos de metal, ya sean de black, heavy, death o cualquier otro subgénero, es imposible ignorar los aspectos visuales y performáticos que ocurren en escena: vestuario, maquillaje, iluminación y la manera en que los músicos se mueven en el escenario. Todo esto se integra de forma tan natural que muchas veces, pasa desapercibido como un simple adorno del espectáculo. Sin embargo, detrás de cada gesto, postura o interacción, se encuentran significados más profundos que trascienden lo estético y se conectan con construcciones culturales, identitarias y con conceptos previamente trabajados por las bandas. Asimismo, estos elementos guardan una estrecha relación con el ritual dentro de la comunidad metalera.

A nivel global, la teatralidad y el ritual en el metal se presenta de una manera carnal y explícita, de tal modo que se hace evidente en las puestas en escena, bandas como *Amon Amarth* con sus barcos vikingos, *Gorgoroth* y sus impactantes imágenes explícitas, *Heilung* con su estética ritualística nórdica o *Batushka* con elementos alusivos a lo ortodoxo. Sin embargo, cuando trasladamos esta exploración al contexto de la escena metalera de Bogotá, estos elementos suelen percibirse únicamente como parte del espectáculo, sin una exploración más profunda. Esto nos impide ver más allá y reconocer que detrás de cada performance, hay algo más que entretenimiento: hay un significado, historia y, sobre todo, aprendizaje.

Por tanto, esta investigación busca identificar cómo los metaleros comprenden e incorporan elementos teatrales en su puesta en escena, explorando la presencia del ritual y su impacto en la experiencia colectiva. A partir del estudio de la comunidad metalera de Bogotá, se analizará cómo estos aspectos, lejos de ser “parte del show”, configuran un espacio de aprendizaje no formal, constituyendo una experiencia educativa, en la que la identidad, la expresión artística y la interacción social se entrelazan para generar diversos significados.

Esta investigación surge no desde un “problema” en el sentido tradicional, sino como una oportunidad de exploración dentro del ámbito de las artes escénicas. Aunque la teatralidad,



el ritual y la dimensión pedagógica dentro del metal tienen un gran potencial, hasta ahora no han sido documentados ni estudiados en profundidad, mucho menos en Bogotá. Este trabajo no solo busca evidenciar y sistematizar estos procesos, sino también servir como punto de partida e incentivar futuras investigaciones en otras escenas metaleras. Esto incluye ciudades como Medellín y Cali, donde las personas lo viven de una forma muy entrañable, así como en el resto de Latinoamérica, en países como México, Chile y Argentina, donde la cultura metalera está profundamente arraigada.

Además, este estudio permite comprender cómo los metaleros, aunque tienen nociones de lo teatral, suelen carecer de una visión profunda del tema, haciendo que estos elementos se generen solo “por amor al arte”, sin que los artistas sean plenamente conscientes de todo el trasfondo educativo que hay detrás de ello. Para comprender tal fenómeno, se profundizó realizando entrevistas y observaciones bajo un enfoque etnográfico, cuya sistematización se presenta en tres ejes principales. Primero, se explorará la teatralidad en las bandas de metal bogotanas, entendiendo esta como aquellas características del teatro que acontecen fuera de su espacio convencional. Luego, se abordará el ritual, analizando cómo los metaleros integran diversas prácticas, creencias y símbolos dentro de la escena. Finalmente, se hablará sobre las pedagogías invisibles, es decir, aquellos conocimientos que se transmiten sin ser percibidos conscientemente.



## Antecedentes

Este trabajo se basa en la teatralidad implícita en el metal y las ritualidades en Bogotá. Al revisar estudios previos que, en su mayoría, estos abordaban el tema desde la identidad, las representaciones sociales y, en algunos casos, desde una perspectiva de género. Sin embargo, los enfoques desde lo teatral y lo ritual eran limitados. A pesar de esta escasez, se encontraron algunos trabajos relevantes.

Desde las teatralidades encontramos los siguiente:

El artículo “Enseñanza contextualizada para miembros de la subcultura del heavy metal a través de técnicas teatrales” de Inmaculada García (2013) es pionera en la relación entre artes escénicas y metal. Este artículo problematiza el bajo rendimiento de los estudiantes de educación media en las pruebas estandarizadas de Chile, específicamente en el área de inglés, debido a que ellos parecían estar más concentrados en sus intereses personales que en su rendimiento sumado a escasas didácticas. Ante esto, se propone como objetivo “desarrollar una propuesta pedagógica que permita la inclusión efectiva de esta subcultura en la enseñanza del inglés, utilizando la enseñanza contextualizada y las técnicas teatrales para la enseñanza del inglés como lengua extranjera (ILE)”. En su metodología se analiza la situación, y se observa que la tribu urbana predominante en las aulas era la del heavy metal. De este modo, se plantearon metodologías que utilizaban canciones en inglés de géneros como *Power* y *Folk*, debido a sus temáticas y a la facilidad de su comprensión vocal aplicando técnicas dramáticas, como la creación de diálogos y mímica.

Malena Gallesio Serra (2021) realizó un ensayo de seis páginas en el que establece una relación entre el teatro musical y el metal a nivel global. Este trabajo analiza cómo distintas bandas incorporan elementos escénicos como vestuario, utilería y maquillaje, demostrando la presencia de una dimensión teatral en el metal. Al finalizar, invita a compositores, coreógrafos, directores e intérpretes a experimentar y explorar las posibilidades creativas que el heavy metal ofrece en el contexto del teatro musical.



Desde este mismo componente, encontramos el artículo “La escenografía en la música metal como retórica de transgresión y de localismo” de Manuela Belén Calvo (2016), en el que se analizan las representaciones y puestas en escena de las bandas: *Iron Maiden*, *Gorgoroth*, *Mal Karma*, *Amon Amarth* y *Almafuerte*. Este estudio se basa en las perspectivas de Jacques Attali y su concepto de *espectáculo total*, examinando cómo estos elementos escénicos se estructuran dentro de discursos sociales.

Ahora bien, entendido este punto, nos adentraremos en autores que profundizan en elementos como el vestuario y el maquillaje.

A nivel general, se observó el trabajo de María José Vásquez Vanegas (2024), quien realiza un estudio sobre el vestuario recopilando distintos autores que abordan este tema desde diversas perspectivas.

Desde hace décadas, el interés por las identidades metaleras ha captado la atención en investigadores antropólogos y sociólogos que son oyentes del género. Con el tiempo, gran parte de estos estudios se ha enfocado en la relación con la estética y en los diferentes subgéneros del metal. Entre los primeros antecedentes se encuentran los trabajos realizados en la década de los 2000 (Gaviria et al., 2005).

Desde las estéticas y lo performático se encontró el trabajo de Stephen Bernal (2019), titulado “Etnografía de la escena Metalera femenil de la ciudad de México miradas desde los géneros performáticos” en donde los clasifica entre pesados (*heavy*) y suaves (*soft*), siguiendo un enfoque metodológico de tres propuestas. La primera etapa consta de la descripción del estilo de los géneros, las emociones que producen en los oyentes y su estructura. La segunda etapa consta del análisis genealógico de los géneros y de las resignificaciones que los participantes realizan del metal. La tercera etapa es la reflexión genealógica sobre el género performático y su impacto en los participantes, examinando cómo influye en su identidad y experiencia. Para fortalecer esto, el estudio realizó observaciones en conciertos de metal y hardcore, analizando gestos, estética, vestuario, performance, entre otros aspectos. Además, el análisis se enfocó en cómo el género heavy metal refleja cánones masculinos y cómo estos afectan a las mujeres en el medio. Sus conclusiones revelan que las mujeres participan cada vez más



en bandas y que su asistencia a festivales es mayor, evidenciando un aumento de su presencia y participación.

Desde esta perspectiva surge la pregunta central de la investigación: ¿De qué manera las nociones de teatralidad y ritualidad se constituyen en elementos clave para la construcción de una experiencia educativa en la comunidad metalera de Bogotá?

Por tanto, el objetivo general es identificar cómo las nociones de teatralidad y ritualidad se configuran como elementos fundamentales en la construcción de una experiencia educativa dentro de la comunidad metalera de Bogotá. Para ello, se establecen los siguientes objetivos específicos:

- Analizar las formas en que se enseñan y aprenden las prácticas rituales dentro de los escenarios de la comunidad metalera de Bogotá.
- Identificar las prácticas teatrales que contribuyen a la configuración de las identidades de los miembros de la comunidad metalera, tanto en oyentes como en intérpretes.
- Determinar cómo la comunidad metalera constituye un espacio de experiencia educativa a partir de sus prácticas cotidianas.



## MARCO REFERENCIAL

### **Teatralidad, ritualidad y pedagogías invisibles**

Este proyecto se basa en los estudios transdisciplinarios de performance, los cuales, según Richard Schechner (2002), buscan comprender el comportamiento y las acciones humanas en distintos contextos, los cuales pueden ir desde el ritual hasta el entretenimiento. Asimismo, estos estudios reconocen que el conocimiento cultural nunca es absoluto, pues está en constante transformación, y que todas estas acciones pueden ser interpretadas desde múltiples perspectivas disciplinares y lentes metodológicos más flexibles. Diana Taylor (2002) añade que la performance en sí misma, va más allá de los estudios que la analizan, permitiendo almacenar y transmitir conocimientos a través de cuerpos situados, en los cuales el saber se inscribe en los mismos actores sociales. De este modo, se convierte en un espacio propicio para desarrollar experiencias educativas, ya que el aprendizaje no ocurre solo en los libros o discursos escritos, sino también en la acción, el cuerpo y la interacción con otros.

Desde esta perspectiva, Schechner entiende la performance como un comportamiento dos veces actuado, es decir, un proceso en el que los seres humanos repetimos acciones y comportamientos previamente aprendidos o vistos ya sea en rituales, juegos o en el arte. Estas acciones no son completamente originales, sino que se reinterpretan según el contexto en el que ocurren. De este modo, si trasladamos este concepto a la vida cotidiana, “performar” implica, entre otras cosas, enfatizar o exagerar una acción para quienes observan. Un claro ejemplo de esto se da en las reuniones sociales: cuando alguien participa en un juego de imitación, exagera sus expresiones y modifica su voz para hacer reír a los demás. En este caso, no solo está comunicando verbalmente, sino que está mostrando el hacer, enfatizando su acción para que sea percibida por quienes lo observan.

### **Teatralidad**

Es importante aclarar que cuando hablamos de teatralidad en esta monografía, no nos referimos a los parámetros tradicionales del teatro, como el texto, el actor o el director, sino a todo lo teatral que ocurre fuera del teatro convencional, pero que igualmente asumimos



como tal. Habiendo aclarado este punto, nos adentramos en los referentes teóricos que sustentan este proyecto, así como en los conceptos abordados a partir de ellos.

Tras revisar a autores como Pavis, Bartle, Artaud, Adamov y Domingo Adame (2007), si bien han ampliado la mirada hacia lo visual, gestual, los códigos y lo expresivo en escena, sus enfoques siguen ligados al teatro convencional. Por ello, este trabajo se orientó hacia los planteamientos de Taylor (2012), señalando que, si bien la teatralidad proviene del teatro, no se limita únicamente a obras dramáticas, sino que también puede encontrarse en distintos ámbitos de la vida cotidiana. Este punto se complementa con la visión de Joseph Roach (2012), quien define la teatralidad dentro del teatro como la exposición de su propio artificio. Es decir, no se trata de algo natural, sino de una construcción intencional, creada y dirigida con un propósito específico.

Por otro lado, Juan Villegas (2007), aborda la teatralidad desde la vida cotidiana, utilizando estos comportamientos que se dan en un escenario cuando, en algunos acontecimientos públicos, los participantes adquieren las categorías de actores en cuanto actúan, ya que dejan de comportarse naturalmente y asumen un personaje, sabiendo que son observados por otros, los espectadores. Por otro lado, el autor menciona que cualquier situación puede volverse "teatral" si hay un espectador que la interpreta como tal. Según Villegas, la teatralidad no es un tipo de conducta en sí misma, sino que cualquier comportamiento puede parecer teatral si se ve de esa manera por alguien más. Estos aspectos generales permiten comprender la teatralidad desde un punto de vista epistémico.

En cuanto al vestuario, se considera la postura de Betancourt (2023), quien lo define como un conjunto de elementos clave que permiten comunicar, contextualizar y dirigir la atención del espectador; asimismo, contribuye a diferenciar lo cotidiano de la representación (teatral), estableciendo una separación clara entre la realidad del actor y su interpretación en escena. Este punto permitirá entender el vestuario de un metalero desde manifestación performática de su identidad, en cuanto refleja una expresión corporal y estética naturalizada que comunica quién es dentro de su cultura sin necesidad de una intención de "actuar"; y por otra parte, como una forma de teatralidad social, pues implica una elección consciente de mostrarse, de distinguirse dentro de lo cotidiano y de proyectar un mensaje hacia los demás.



Ahora bien, este punto sobre el vestuario lo complementaremos con la idea de López Echandía (2013), quien propone que el vestuario no es solo una característica del personaje, sino que también permite otorgar un sentido a la representación. Además, el vestuario tiene la capacidad de "invocar fuerzas" y provocar distintas sensaciones en el espectador, ya sean de deseo, repulsión u otras emociones.

Todos estos enfoques permitieron observar la teatralidad más allá del teatro, estableciéndola como un proceso consciente para comprender cómo se configuran las acciones performáticas en diferentes espacios. En este contexto, el metal se convirtió en un espacio de análisis donde fue posible examinar tanto lo que sucede con los intérpretes en el escenario, como lo que hay detrás de su desempeño. Este espacio también sirve para observar la participación de los asistentes, quienes, a través de sus dinámicas y experiencias, proponen elementos clave para el análisis.

Cabe señalar que la teatralidad no es lo mismo que la performance, pero sí puede considerarse constitutiva de ella en ciertos contextos. Toda teatralidad es performance, pero no toda performance es necesariamente teatral. La teatralidad se puede manifestar cuando hay una intencionalidad de mostrar, de ser visto, de escenificar; mientras que la performance puede ocurrir sin esa intención explícita, como en los rituales cotidianos, los gestos espontáneos o los actos simbólicos que transmiten saberes desde el cuerpo.

## Ritualidad

Uno de los autores más relevantes para la categoría de ritual es Richard Schechner y su libro Estudios de Performance (2002), donde se exploran varios aspectos que pueden verse en el índice de este proyecto. Su enfoque del ritual, aunque parte de la antropología, establece un estrecho diálogo con las artes escénicas, lo que permitió que este proyecto se desarrollara desde esta interdisciplinariedad, sin limitarse a un análisis disciplinariamente antropológico. De este modo, se abordarán los postulados principales de Schechner, los cuales sentaron las bases para algunos apartados de este trabajo. Antes de ello, es importante comprender el ritual desde su perspectiva.

Schechner (2002) define los rituales como prácticas repetitivas que, al ocurrir de manera constante a lo largo del tiempo, se convierten en memoria colectiva. Estas prácticas pueden



cumplir diversas funciones: marcar transiciones importantes en la vida de una persona (como el paso de la niñez a la adultez), despedir a un ser querido, generar un vínculo con lo sobrenatural o incluso consolidar estructuras de poder a través de coronaciones y eventos políticos. Además, los rituales pueden brindar un espacio seguro para expresar deseos o acciones que, en otros contextos, no serían aceptadas socialmente, como ocurre en los carnavales, donde las personas adoptan nuevas identidades, gestos y emociones que no suelen manifestar en la cotidianidad. Por tanto, el ritual puede entenderse como una performance, ya que se trata de un comportamiento restaurado (reaprendido o replicado), tratándose de una serie de acciones físicas que han sido realizadas múltiples veces y que han quedado interiorizadas en el cuerpo. Aunque estas acciones se repiten, nunca son exactamente iguales, pues cada ejecución introduce variaciones sutiles. Un ejemplo de esto es un actor que interpreta la misma obra en varias funciones: aunque el guion y la puesta en escena sean los mismos, cada presentación será ligeramente diferente debido a cambios en su tono, emociones, energía o la reacción del público. De la misma forma, en las películas, aunque se hayan visto varias veces, cada vez entendemos más sucesos y contextos, lo que hace que las apreciaciones de estas sean diferentes. Esto mismo ocurre con diferentes situaciones, lo que demuestra que el performance es una acción en constante transformación que depende del contexto y la interacción (p. 30). Dentro de este marco, encontramos el comportamiento restaurado simbólico y reflexivo que ocurre cuando ciertos gestos, posturas o acciones tienen significados codificados que solo los participantes de un grupo específico pueden entender. Cabe señalar que esta dimensión simbólica no se limita únicamente a lo teatral o ritual, sino que se extiende a eventos deportivos, ceremonias y otras prácticas colectivas que refuerzan la identidad y el sentido de pertenencia.

Schechner también plantea la distinción entre hacer-creer y hacer-creencia. En el primer caso, se refiere a la representación consciente de una realidad ficticia; aquí, el intérprete y el espectador reconocen que lo que ocurre es una actuación. Se trata de una simulación que genera una atmósfera específica, pero sin que los participantes creen realmente en su veracidad. Un ejemplo cotidiano sería un niño que juega a ser doctor: sabe que no lo es, pero actúa como si lo fuera. Mientras que hacer-Creencia implica que el intérprete incorpore la actuación como parte de su realidad; no es solo una simulación, sino que refuerza una



identidad o un sistema de creencias. En este caso, la frontera entre actuación y realidad se difumina, y la representación se convierte en una manifestación auténtica de la identidad del intérprete.

Hay que decir que Schechner hace una importante distinción entre rituales sagrados y seculares. Los primeros están vinculados a la espiritualidad y suelen expresarse a través de rezos, símbolos y prácticas dirigidas a una deidad o fuerza sobrenatural. En algunos casos, esta presencia divina no se limita a una figura específica, sino que se manifiesta en elementos de la naturaleza, como el sol o la luna, tal como ocurre en los rituales de diversas comunidades indígenas. Por otro lado, los rituales seculares no tienen una connotación espiritual, sino que forman parte de la vida cotidiana, como ceremonias cívicas, eventos deportivos y celebraciones públicas. Sin embargo, en ciertas ocasiones, estos dos tipos de rituales se combinan, como sucede en bodas o en actos políticos que incorporan elementos místicos o simbólicos.

Asimismo, se pone en diálogo el concepto de liminalidad, desarrollado por Arnold van Gennep (2022) el cual hace referencia a un momento de transición del rol social que ocupa una persona dentro de una comunidad o cultura. Gennep propuso este proceso en tres etapas: preliminar, liminal y postliminares. En la primera, el sujeto es separado de su entorno habitual y de su estatus anterior, en la segunda, se encuentra en un estado ambiguo e intermedio, en el que ha dejado de ser lo que era, pero aún no se ha convertido en lo que será, finalmente, la tercera etapa, la persona retorna a la sociedad con un nuevo estatus o una identidad transformada. Un claro ejemplo de este proceso es el momento de una boda, en el que los novios intercambian anillos y votos, marcando así la transición de solteros a casados.

Posteriormente, el antropólogo Victor Turner (2002 et al., 2002) retomó y profundizó el concepto de liminalidad. Si bien coincidía con la idea de esta fase como un estado intermedio o ambiguo, añadió el concepto de rituales liminoides, el cual resulta clave para este proyecto. A diferencia de los rituales tradicionales, los liminoides transportan temporalmente a la persona, permitiéndole experimentar un cambio de estado antes de regresar a su identidad cotidiana. Esta experiencia se manifiesta en prácticas como el teatro, la música o la danza, donde los intérpretes asumen una identidad diferente durante un tiempo determinado. En el caso del teatro, el actor entra en una fase liminal: no es completamente él mismo ni totalmente



el personaje, sino una construcción intermedia entre ambos. Esta suspensión de la identidad permite vivir intensamente la experiencia del personaje. Esta suspensión de la identidad permite que se viva la experiencia del personaje.

Desde esta perspectiva, Turner propone otro concepto, el de *communitas*, al identificar cómo en ciertos espacios las normas se diluyen, generando un estado de conexión colectiva, en donde las jerarquías convencionales pierden importancia y las personas se vinculan de manera horizontal. Sin embargo, esto no implica una ausencia total de reglas, sino que estas operan en distintos niveles y se adaptan a la dinámica específica del contexto. A lo que Turner complementa con el concepto de *antiestructura*, siendo un estado dentro del ritual en el que las normas y jerarquías de la vida cotidiana se disuelven temporalmente. En este espacio, las diferencias sociales y personales pierden relevancia, permitiendo que los participantes interactúen de una manera más espontánea y comunitaria. Para ello, Turner distingue entre tres tipos de *communitas*: normativa, espontánea e ideológica. La primera surge cuando los participantes establecen una conexión, que luego se organiza dentro de una estructura social, sin que por ello pierda su sentido de comunidad. En la segunda, la conexión entre los participantes es intensa y prevalece la experiencia colectiva y la comunión, dejando de lado cualquier lógica estructurada. y por último tenemos la *communitas* ideológica, que proyecta un ideal utópico, representado en visiones de armonía social y perfección.

Para estar más familiarizados con este concepto, podemos tomar un ejemplo que el mismo Turner vincula con Mijaíl Bajtín, quien desarrolla la idea de lo *carnavalesco*. En el carnaval, se genera un espacio de *communitas* espontánea en donde las normas sociales habituales se suspenden temporalmente, permitiendo la libre expresión y el juego simbólico.

Bajtín (1979) señala que:

En el carnaval se elabora, en una forma sensorialmente concreta y vivida entre realidad y juego, un nuevo modo de relaciones entre toda la gente que se opone a las relaciones jerárquicas y todopoderosas de la vida cotidiana. El comportamiento, el gesto y la palabra del hombre se liberan del poder de toda situación jerárquica (estamento, rango, edad, fortuna) que los suele determinar totalmente en la vida normal, volviéndose excéntricos e importunos desde el punto de vista habitual. La excentricidad es una categoría especial dentro de la percepción carnavalesca del mundo (p.180).



Por último, se planteará las diferencias y similitudes entre el teatro y el ritual. Si bien el teatro y el ritual comparten elementos como la repetición, la codificación de gestos y la transformación del participante, no todos los actos pueden considerarse rituales. Para distinguirlos, Schechner propone dos categorías clave: Eficacia/Ritual y Entretenimiento/Artes Escénicas. En la primera, el enfoque está en generar cambios tanto físicos como espirituales: la persona puede entrar en un estado de trance o vivir una experiencia intensa y lo más importante es la conexión con el otro por sobre la habilidad técnica. En cambio, en la segunda, el objetivo principal es la diversión y el placer estético. Aquí sí se valora la técnica, hay una estructura definida y suelen existir guiones que organizan la actuación. Esta distinción es clave para identificar en qué momentos dentro del metal emerge una dimensión ritual y cómo estos elementos pueden complementarse o entrelazarse permitiendo comprender cómo los performances y comportamientos en la cultura metalera oscilan entre la teatralidad y la ritualidad, dependiendo del contexto y la intención de quienes participan en ellos.

## **Pedagogías invisibles y educación no escolarizada**

En este proyecto, entendemos el aprendizaje en la escena metalera como un proceso que ocurre fuera del ámbito escolar, sin las limitaciones impuestas por un entorno educativo formal. Según Jorge Enrique González (2012), aunque existe la idea común de que la educación solo se da en la escuela, en realidad no es así y muchas personas no se detienen a cuestionarlo. Para Fabio Jurado (2011), hay una fuerte tendencia a asociar la educación con la escolarización, confinándola a un espacio concreto lo que dificulta el reconocimiento del aprendizaje en otros ámbitos; por ello este término es asociado con la educación no escolarizada, según María Inmaculada Pastor (2001), esta se asocia con la educación no formal, caracterizada por no establecer un proceso institucional, sino por desarrollar un aprendizaje en el entorno a través de personas, grupos e interacciones cotidianas, donde se aprende de las experiencias de la vida. A diferencia de la educación escolar, este tipo de aprendizaje no otorga certificaciones o diplomas.

Al concebir esta educación como un proceso no siempre consciente, se abre paso a lo que se conoce como pedagogías invisibles. Para comprender mejor este concepto, es necesario



diferenciarlo de las pedagogías visibles. Jurado, sociólogo educativo, plantea que la educación visible se enmarca en roles claramente definidos entre estudiante y profesor, es decir, entre quien aprende y quien enseña. En este modelo, el rol del docente es evidente, ya que debe impartir su clase siguiendo un currículo establecido por la institución, con una planeación y progresión de contenidos que, a su vez, serán evaluados en y por los estudiantes.

En contraste, en las pedagogías invisibles no existe una jerarquía de roles explícita ni una estructura formal de enseñanza. Aunque alguien esté enseñando o compartiendo conocimientos, el aprendiz no necesariamente lo percibe como una instrucción directa, sino que asimila el aprendizaje de manera autónoma. Sin embargo, sigue habiendo un proceso de regulación implícita por parte de quien transmite el conocimiento. Aunque no sea un profesor en el sentido tradicional, tanto un compañero como un miembro de la comunidad puede facilitar el aprendizaje y la forma en que se adquiere el conocimiento.

Esta forma de transmisión se relaciona directamente con la horizontalidad propia de la *communitas* espontánea, donde desaparecen las jerarquías formales y la transmisión de saberes se da en un plano de igualdad. Por ello, en el contexto del metal, puede reconocerse una experiencia pedagógica que muchas veces pasa desapercibida; un aprendizaje que trasciende el espacio institucional y se manifiesta en la vivencia cotidiana de la comunidad.

Este punto se aborda para entender cómo, dentro del metal, ocurre una experiencia pedagógica que muchas veces pasa desapercibida; una experiencia que trasciende el espacio institucional y se manifiesta en la vivencia misma de la comunidad.



## ENCUADRE METODOLÓGICO

En esta investigación se han empleado diversas técnicas etnográficas y sus postulados, principalmente desde la perspectiva de Rosana Guber (2000). Desde este enfoque, se busca abordar el objeto de estudio de manera reflexiva, permitiendo comprender los acontecimientos sociales dentro de la comunidad metalera de Bogotá. En este caso específico, el propósito es identificar las nociones de teatralidad y ritualidad presentes en esta escena, así como analizar cómo estas prácticas son aprendidas y transmitidas dentro de la comunidad.

Uno de los aspectos clave en este análisis es la observación de los comportamientos restaurados, entendidos como aquellas acciones repetidas y resignificadas dentro del contexto cultural, así como los comportamientos teatrales. Durante la revisión de antecedentes y exploración del tema, se encontraron trabajos relacionados principalmente con las identidades del metal y sus estéticas. Sin embargo, existe una notable carencia de estudios que aborden la teatralidad y ritualidad dentro del género, y aún menos desde una perspectiva enmarcada en las artes escénicas. En Bogotá, no se han realizado investigaciones que analicen la escena metalera desde esta área, lo que hace que este proyecto se ubique dentro de los estudios exploratorios, siguiendo la propuesta metodológica de Sampieri, Fernández y María Baptista (2014). Enmarcándose desde los estudios exploratorios, los cuales se caracterizan por abordar temas poco investigados y examinar las áreas de conocimiento en las que se han desarrollado, identificando vacíos teóricos y empíricos.

La metodología de este estudio es descriptiva y se basa en herramientas etnográficas para el análisis. Se adopta un enfoque cualitativo debido a su flexibilidad, lo que permite una afinidad tanto con los objetivos propuestos como con las tres fases del proceso: planeación, desarrollo y análisis. (Sampieri, 2014) Este enfoque ha facilitado la recopilación de información, permitiendo comprender tanto los significados que las agrupaciones otorgan a su propuesta artística como sus experiencias educativas. Asimismo, se garantiza coherencia con las técnicas utilizadas, entre ellas las entrevistas semiestructuradas, la observación no participante y la sistematización siguiendo la propuesta de Oscar Jara (2018). Para la



organización y análisis de los datos, se empleó la propuesta metodológica de Eduardo Restrepo (2018).

Inicialmente, la investigación se centraba en la localidad de San Cristóbal, principalmente por su alcance y delimitación. Sin embargo, esta delimitación cambió con el desarrollo de las observaciones. Durante los conciertos, se les preguntaba a las bandas sobre su lugar de origen y, aunque ya se sabía que algunas se habían formado en la localidad, se confirmó que no todos sus integrantes residían allí. En algunos casos, las bandas habían surgido en San Cristóbal, pero sus miembros provenían de diferentes zonas de la ciudad. Este factor llevó a replantear el análisis territorial, ya que cada integrante aportaba una visión particular desde su entorno, lo que impedía catalogar a las bandas exclusivamente dentro de una sola localidad. Además, limitar la observación solo a bandas “locales” hubiera significado excluir agrupaciones de otras zonas que también presentan teatralidades propias de analizar. Por tanto, se realizaron un total de cuatro observaciones: tres en eventos de entrada libre y una en un evento de pago. A continuación, se mencionarán estas observaciones junto con el código correspondiente, el cual será utilizado en el análisis para referirse a cada una de ellas.

- Forjando la Rocka XI – 16/11/24, en la localidad de San Cristóbal. (OFR)
- Mystical Keys I– 23/11/24, en Garaje Club, bar de la localidad de Antonio Nariño. (OGC)
- Huellas que Abren Camino Edición 28 – 01/12/24, localidad de Bosa. (OFB)
- Snow Metal Fest LV – 14/12/24, localidad de Santa Fe. (OSN)

Estas observaciones se diligenciaron por medio de diarios de campo en los que se identificaron diversos aspectos tanto rituales como teatrales dentro de la escena metalera; asimismo, se tomaron videos y fotografías como parte del registro. A partir de la segunda fase de observación, se implementaron pequeñas entrevistas con los músicos aprovechando la cercanía del momento para comprender tanto los conceptos que incorporaban en sus presentaciones como su trasfondo artístico. Las preguntas en estas entrevistas surgían de manera espontánea a partir de lo observado, pero siempre enmarcadas dentro de las categorías de investigación. Se cuidó que las preguntas no mencionaran directamente dichas



categorías ni condicionaran las respuestas de los entrevistados. Ejemplos de bandas entrevistadas bajo esta dinámica incluyen a *Luna Oculta*, *Apolutrosis* y *Ekinoxio*.

En cuanto a entrevistas a los asistentes, hay dos divisiones: se encuentran unas espontáneas hechas a los asistentes de los conciertos, como Daniel, Crossfire, Alex y Joel, llevándose a cabo en los intermedios de las presentaciones, consistiendo en preguntas breves y concretas, relacionadas con la estética, el pogo y sus inicios en la escena metalera.

Por otro lado, hay entrevistas semi estructuradas con informantes en cuyo caso, no se trató de entrevistas a cualquier persona al azar, sino que se eligieron participantes que tuvieran una trayectoria en el metal, conocimiento y experiencia en la escena, de tal modo que permitieran profundizar más en sus respuestas y experiencias. Entre estos, se encuentran Sarcoma, 18 años, Dilan, de 27 y, por último, Hanner Robles, quien tuvo un papel clave en la investigación, especialmente en el aspecto de ritualidad. A diferencia de los otros entrevistados, con quienes se estableció un acercamiento más general, en el caso de Hanner la conversación tomó un carácter más profundo, acercándose al rol de informante. Según Guber (2005), los informantes son aquellas personas con quienes se establece una conversación más detallada, en la que comparten significados y apreciaciones sobre su experiencia. A diferencia de una entrevista convencional, este intercambio fomenta una reflexión más profunda sobre su contexto y participación en la escena. En este sentido, Hanner, con su amplio conocimiento de la escena metalera y su enfoque en el black metal, se consolidó como una figura clave en la investigación: su trayectoria incluye su participación en la ya extinta emisora Maldito Metal Colombiano (2017-2021) y un recorrido significativo dentro del medio, lo que le ha permitido conocer distintas bandas y su evolución. Además de compartir sus percepciones, aportó correcciones y aclaraciones en aspectos puntuales, enriqueciendo el análisis con una perspectiva más clara y consolidada dentro del ámbito.

Asimismo, se realizaron entrevistas a bandas enfocadas en sus aspectos teatrales. Entre estas se encuentran: *Maniac* (thrash metal), bajista de *INFO* (metal industrial), *Outsilence* (death metal) y *Alienvader* (death melódico). Al entrevistar a Hanner, habló en representación de sus bandas *Tumulario* y *ODA*. Estas entrevistas fueron realizadas de manera más formal, con el propósito de profundizar en el aspecto de teatralidad y ritualidad en sus presentaciones, dado que su trabajo incorpora elementos escénicos. Por tanto, además de las observaciones,



se llevaron a cabo seis entrevistas de manera formal y estructurada. A continuación, se mencionan junto con su correspondiente código<sup>1</sup>.

<i>Maniac:(EM)</i>	<i>Hanner:(EH)</i>	<i>Sarcoma:(ES)</i>
<i>Dilan:(ED)</i>	<i>Outsilence:(EOS)</i>	<i>INFO:(EIF)</i>

Una vez realizadas las entrevistas, se hizo una transcripción fiel de sus respuestas para posteriormente, organizar los diarios de campo y corregir estilo recopilando fotografías y videos que fueron anexados al documento, así como las entrevistas (en los casos que aplicaba). Tras completar estos puntos, se llevó a cabo el proceso de codificación. Luego, se realizó la categorización de los temas tanto en las observaciones como en las entrevistas. Para ello, se identificaron los temas de cada párrafo y se anotaron en los márgenes. Se seleccionó un color para cada categoría y se subrayó el tema correspondiente según su clasificación.

Seguido a esto, se estructuró el análisis y el proceso escritural, organizando los títulos según las categorías establecidas. A partir de allí, se comenzó a trabajar con párrafos pequeños que englobaban los temas en subtítulos para mantener claridad en la exposición. Para lograrlo, se leyeron las entrevistas y observaciones desde la última hasta la primera, identificando generalidades y casos específicos que permitieran definir las categorías y títulos.

De este modo, esta metodología y sus categorías permitieron no solo comprender las teatralidades y ritualidades, sino también introducirnos en el pensamiento de algunos integrantes, analizar posibles prácticas cotidianas y explorar experiencias pedagógicas dentro del ámbito del metal, las cuales se dividen en tres partes: teatralidad, ritualidad y pedagogía. De esta manera, los subtítulos anteriormente mencionados fueron dando forma y conexión al documento.

---

<sup>1</sup> Para referirse a estas entrevistas en el análisis, se empleará la letra "E" seguido del seudónimo o nombre del entrevistado.



## TEATRALIDAD METALERA EN LA ESCENA DE BOGOTÁ

### Mascaras y maquillaje en el metal: rostros ocultos, identidades reveladas

En este apartado, el análisis se dividirá en dos aspectos: quienes utilizan exclusivamente máscaras o maquillaje y quienes los complementan con su atuendo.

Desde la primera hasta la última observación, fue evidente el uso de estos elementos en las bandas. En la (OFR) se encontró a *Triptonica*, cuyos integrantes portaban distintos tipos de máscaras: el bajista, una de demonio; el corista, un antifaz; el vocalista, una blanca con cuernos; el guitarrista rítmico, una de esqueleto de medio rostro; y el guitarrista principal, una pañoleta. De manera similar, en *Effugium*, el guitarrista usaba una máscara de calavera y un casco de soldado, mientras que su compañero cubría su rostro con una pañoleta. En la (OFB) el guitarrista de *La Gleba* llevaba un pasamontaña con cuernos. Desde una perspectiva teatral, la máscara permite una interacción directa con el intérprete, funcionando como un medio de expresión para transmitir o enfatizar una emoción o concepto (Universidad El Bosque, 2023).

En cuanto al maquillaje, su uso fue más notable en las bandas de black metal, especialmente con el *corpse paint*. Para comprender su significado y trasfondo, es necesario remontarse a sus orígenes. Camilo, del canal Metal Hero (2021), define el *corpse paint* como un maquillaje que resalta ciertas facciones del rostro con el fin de representar una imagen malvada y antihumana. Este elemento es un rasgo característico del género black metal, ya que desempeña un papel fundamental en su performance y arte visual, proyectando una imagen maléfica coherente con la sonoridad<sup>2</sup>. En el metal, grupos como *Venom* (Integrante: Jesus), *Hellhammer* y *Sarcófago* lo incorporaron, consolidándolo en su estética. Un caso particular es el de *Per Yngve Ohlin (Dead)*, vocalista de *Mayhem* y *Morbid*, a quien se le atribuye la creación del nombre. Mientras que algunas lo bandas utilizaban para evocar horror o terror,

---

<sup>2</sup> Asimismo, este maquillaje forma parte de una tradición performativa teatral que ha evolucionado con el tiempo. Inicialmente, se inspiró en artistas como Lord Sutch, músico de rock, quien utilizaba un rostro blanco y ojos negros para evocar una imagen psicópata y terrorífica. Posteriormente, esta estética se trasladó al rock con músicos como *Arthur Brown*, *Ozzy Osbourne* y bandas como *Kiss* y *Misfits*.



Dead orientaba su maquillaje a la representación de la muerte, y en su caso, este concepto se convirtió en la base de la identidad visual del black metal. Al unirse a *Mayhem*, el guitarrista *Øystein Aarseth (Euronymous)* quien es influyente dentro del género de la black metal, adoptó el *corpse paint* y estableció que toda banda del género debía emplearlo, consolidándolo como un símbolo distintivo del black metal. Comprender esta evolución es clave para reconocer que el *corpse paint* no solo funciona como un recurso teatral del concepto y la identidad visual de las bandas, sino también como un ritual simbólico dentro del black metal. Desde la mirada de Schechner (2002) los rituales pueden entenderse como "memorias colectivas codificadas en acciones", desde este punto de vista, el *corpse paint* funciona como un acto performativo que remite a una memoria compartida dentro de esta escena, su estética reactiva y actualiza esa memoria colectiva, reforzando una identidad cultural que va más allá de lo musical y se inscribe en el cuerpo de quienes lo portan.

Fortaleciendo esta idea, Hanner (EH) señala que inicialmente el uso exclusivo del negro se asociaba con una postura bélica y agresiva<sup>3</sup>. Con la llegada de la segunda ola del black metal en Noruega en los 90's, se adoptó el uso de colores que simbolizaban sensaciones específicas como el blanco que evocaba la muerte (generando un efecto solemne en su contraste con el negro).

Un ejemplo de esta primera influencia sería *Tumulario* (OGC), cuyo maquillaje negro según *Hanner* (EH), responde a una afinidad conceptual con bandas como *Sarcófago* (o las mencionadas), buscando reflejar una postura de guerra simbólica, en su estética y en su sonido, la cual combina elementos del black y el death metal.

Además, algunas bandas han incorporado otros colores, como el color rojo o el azul, para significar construcciones conceptuales más propias de sus estéticas.

### **Figura 1:** Maquillaje y estética de *Tumulario*

---

<sup>3</sup> Este último enfoque fue adoptado por bandas como *Sarcófago*, *Beherit*, *Blasphemy* y *Root*, dando origen a la vertiente conocida como War metal, caracterizada por una estética y un sonido más agresivos



Nota. Se puede ver su *corpse paint* completamente negro (war paint), así como manillas, cinturón de balas y cadenas, que la banda incorpora como símbolos del black metal que representan fuerza y poder. Tomado de (Tumulario, 2024)

En este punto, la máscara y el maquillaje abordan tanto la identidad individual como la colectiva dentro de la banda. En algunas agrupaciones todos los integrantes utilizan una estética uniforme o siguen un concepto estético común: su maquillaje puede variar según cada integrante, pero se conserva una identidad grupal. En otros casos, es una decisión individual, donde cada músico busca proyectar un significado particular. Si bien en este contexto no se trata de teatro en su sentido convencional, existe un proceso de transformación similar al que ocurre entre el intérprete y su personaje. Sin embargo, lo relevante aquí no es



solo la transformación del intérprete, sino el impacto que tienen estos elementos en la percepción del público y en la atmósfera generada en escena.

En este sentido, Taylor (2012) plantea que la teatralidad no solo se refiere a las acciones externas y visibles, sino también a aquellos comportamientos que no son evidentes a simple vista. La transformación del intérprete a través de estos elementos no solo opera en lo físico, sino también en una dimensión interna y simbólica, modificando la percepción y la interacción con el entorno. Además, Taylor señala que estas acciones transmiten conocimiento y generan un sentido de pertenencia e identidad, tanto individual como cultural.

De este modo, la teatralidad no se limita a la puesta en escena, sino que también abarca el proceso de creación y ejecución, manifestándose de manera consciente o inconsciente en la construcción de significados dentro del espacio escénico. Así, la máscara y el maquillaje no solo comunican un mensaje, sino que su interpretación depende de la percepción del espectador. El significado de estos elementos se construye en la interacción entre el músico y el público, acompañado por la acción teatral del intérprete y la trascendencia de la obra.

## Entre telas y telones: la estética del metal vestuario y escenografía

En este apartado exploraremos los distintos tipos de vestuario y escenografía que constituyen elementos fundamentales de la teatralidad en los escenarios. Algunas bandas incorporan vestuario, máscaras y conceptos específicos en su puesta en escena, mientras que otras centran su teatralidad en la figura del showman. Cabe señalar que, aunque algunas bandas no mencionen la relación entre su puesta en escena y su concepto artístico, esto no significa que carezcan de uno.

Un ejemplo relevante de esta relación es *Maniac* con una alineación de 4 integrantes, entre ellos Laidy, a quien llaman su "actriz performática". Todos los miembros comparten una base de vestuario similar, excepto Laidy. La vestimenta de los músicos incluye botas, pantalón negro entubado, esqueleto adornado con dos cadenas y manillas de tachas en ambas muñecas; sin embargo, cada uno añade elementos distintivos: su bajista usa una máscara de cuero, mientras que el baterista incorpora una máscara de medio rostro con forma de calavera. Por



su parte, Laidy, quien además es artista circense, usa un corset, short/calzón con cadenas, medias tipo malla y botas; en algunas presentaciones utiliza un antifaz, pero en el (OFB) optó por un *corpse Paint*.

La banda inicia su presentación con la obertura de 1812, acompañada de tambores, seguida de una voz en canto gregoriano antes de dar paso al espectáculo. En este punto, Laidy aparece en el escenario realizando *pois* con telas rojas, que asemejan piel ensangrentada. A partir de aquí, tiene diferentes momentos escénicos: en una de sus apariciones, entra vestida con un alba con capucha y un turiferario encendido; en otra, utiliza una camisa de fuerza y se mueve de un lado a otro, haciendo referencia a la locura. Finalmente, ejecuta una serie de movimientos y/o posturas musicales sobre una silla metálica. En cuanto a la indumentaria, la banda incorpora velas pintadas con bordes negros, flores en el escenario y carteles con el nombre de la agrupación. Frente a esto, Andrés Gallagher, vocalista de la banda, nos comenta que su propuesta fue un proceso que inició con lo performático, pero con el tiempo, se dieron cuenta de algo fundamental:

[...] nos dimos cuenta de que el metal, la música que estamos haciendo, requiere una mayor atención. Ahora vemos muchas bandas muy buenas, pero en lo performático se están quedando atrás. En otros países esto se está explotando mucho, y ya no basta con que una banda toque bien; hay que apostar por algo más. Lo performático lo vi como una oportunidad y se lo comenté a los demás. Afortunadamente, cuento con personas que comparten mis ideas. (A, Gallagher comunicación personal, 23 de enero de 2025).

De este modo, la banda *Maniac* tuvo la idea de incorporar los elementos anteriormente mencionados, influenciado por su filosofía, que gira en torno a la salud mental y se refleja en sus letras. Desde el inicio, la banda ha explorado temas relacionados con la mente y, como menciona Andrés, con "sus ramificaciones intrincadas". De esta manera, el concepto fue surgiendo y tomando forma de manera progresiva.

Ya en cuanto a las máscaras, Nicolás, baterista de la banda, menciona que la suya es un elemento personal vinculado a su personaje Kalaki. Por su parte, Andrés Rojas, bajista, explicó que su tipo de "tapabocas" busca aludir a la salud mental y a un personaje, (este aspecto de los personajes se desarrollará más adelante). Esta mención refuerza la idea de que



cada integrante otorga un significado propio a su máscara, lo que se relaciona con lo mencionado anteriormente sobre la teatralidad y la interpretación del espectador.

**Figura 2:** Vestimenta de *Maniac*



Nota. Vestimenta de Maniac. En esta podemos ver los distintos elementos que incorporan en su escena, como máscaras, vestuario y performance. *Tomado de (Maniac, 2024)*

Por otro lado, en la (OSM) encontramos a la banda *Alienvader* cuyos integrantes comparten un esquema monocromático en su vestimenta, manteniendo el mismo tono en sus uniformes. Sin embargo, cada integrante presenta variaciones en el diseño de sus prendas, objetos y máscaras; el baterista usa lentes de contacto azules y lleva el logo de la banda pintado en la frente; el guitarrista porta una máscara café con aspecto fantasmal y viste una gabardina sin mangas; su tecladista tiene líneas pintadas en el rostro, el cuello cubierto de negro, una



chaqueta con diseño de la banda y un arnés con cadenas; el vocalista lleva maquillaje en forma de trueno, una chaqueta distintiva y las manos pintadas de negro; y finalmente, el segundo guitarrista usa una máscara negra con una nariz puntiaguda, gafas y unas tiras incorporadas a las máscara. Frente a esto, la agrupación menciona que todos estos elementos, como forman parte de una narrativa y un universo que han creado dentro de la banda, trasladando los personajes de ese espacio a la escena, en lo que ellos denominan una “versión Live Action”. Esta construcción también se refleja en sus letras, las cuales están acompañadas de relatos y se complementan con su puesta en escena “como se haría en una obra de teatro o una película” (según sus propias palabras).

En una entrevista para *Paranoid Metal Radio* el 23 de julio de 2024, la banda menciona que sus canciones pertenecen a un mismo universo narrativo, en el que cada personaje tiene una conexión específica. Por ejemplo, entre *Visión* y *W.A.R.* (personajes de la agrupación) existe un vínculo de carácter tecnológico. Asimismo, en *Invader* se presenta un personaje que encarna a un ser superior; aunque no es un dios propiamente, su ambición es convertirse en una deidad. Al mismo tiempo, estos elementos los relacionan con unos muñecos tejidos, los cuales son diferentes versiones de un mismo personaje que también existe en el universo de *AlienVader*. Según Dayra, tecladista de la banda, este muñeco siempre tiene una vestimenta diferente, pues es su forma de interactuar con los humanos en las presentaciones a los cuales quiere parecerse porque quiere encajar en un mundo en el que él es distinto. Además de eso, él también interactúa con los personajes en tarima.

En su entrevista en *Paranoid*, comentan que sus letras tratan temas como abducciones alienígenas y seres de otros mundos, temáticas poco convencionales dentro del metal. Un ejemplo de ello es su primer álbum, *The Great Beyond Paradox*, en el que exploran la idea de una ruptura en el universo que genera un caos cósmico. Este concepto es una paradoja sobre el desconocimiento de lo que hay más allá, lo que los lleva a reflexionar sobre cómo las historias pueden contarse desde distintas perspectivas.

También mencionan que les interesa observar cómo cada persona le da un significado propio a su música, y su verosimilitud narrativa. En sus conciertos, realizan dinámicas en las que, en ocasiones, rifan estos muñecos para que el público también haga parte de su universo. Asimismo, destacan que su idea nace del deseo de sacar a la gente de su cotidianidad, donde



están estresados por el trabajo y otras preocupaciones, para transportarlos a su espacio, haciéndolos vivir una experiencia diferente.

**Figura 3:** Alienvader vestuario



**Nota:** Presentación de *Alienvader* en *SnowMetalFest*. En esta fotografía se puede apreciar su estética grupal. Tomado de (*Alienvader*, 2024)

Desde esta misma perspectiva, tenemos a la banda *INFO*. En la entrevista con Milton, bajista de la agrupación, fue posible profundizar en su propuesta artística. Antes de entrar en detalles sobre su enfoque actual, es importante comprender su evolución, ya que esta ha sido clave para la construcción de su identidad escénica. Milton (EIF) comenta que, en sus inicios, alrededor del 2000, la banda tocaba postpunk; sin embargo, para 2008, su sonido se orientó



hacia el metal industrial, lo que trajo consigo una transformación en su identidad visual y conceptual. Desde entonces, la banda ha desarrollado el concepto del hombre y la máquina, explorando cómo el ser humano, aunque crea la tecnología, no pierde el control sobre ella. En su narrativa, este desarrollo lleva a la evolución del hombre hasta convertirse en un “superhombre”, una idea inspirada en los pensamientos de Friedrich Nietzsche y el nihilismo postapocalíptico. Para reflejar esto en su puesta en escena, han integrado elementos visuales como pirotecnia, distintos vestuarios que muestran la evolución de su propia estética y recursos teatrales que refuerzan su mensaje.

Veamos esto más detalladamente: en sus primeros años, *INFO* adoptó un vestuario elegante, con chalecos, corbatas y un maquillaje sutil en los ojos. Sin embargo, con el tiempo, incorporaron lentes de contacto para hacer alusión al daño ocular, provocado por la radiación y a otras condiciones extremas. Más adelante, adaptaron su estética al concepto del “hombre y el futuro”, lo que Milton describe como un “futuro primitivo”. En esta nueva etapa, comenzaron a usar faldas y maquillajes en blanco y negro, evocando un camuflaje visual. Guillermo Moreno, vocalista de la banda, amplió esta idea en una entrevista para *RadioRage* el 28 de octubre de 2023, donde explicó que *INFO* adoptó el concepto de “neurodrone”, una visión en la que la evolución del ser humano se fusiona con componentes mecánicos. Este concepto no solo se refleja en su música y letras, sino también en su presencia escénica, transmitiendo una sensación de frialdad y precisión.

Cada integrante de *INFO* aporta una identidad propia a su personaje dentro de la banda de manera semejante, sin perder el hilo conductor de la narrativa general. Un ejemplo claro es Adriana, la tecladista, quien complementa el concepto de la banda desde su propia perspectiva, en ocasiones ha utilizado vestuarios en tonos dorados y plateados, y en una presentación llevó un atuendo inspirado en “Alicia en el país de las maravillas”; esta elección simboliza la idea de infiltrarse en la sociedad: aunque forma parte de ella, mantiene intacto el concepto de la banda.

**Figura 4:** Vestimenta de la banda *INFO*



Nota. Vestimenta de la banda *INFO*. La banda incorpora distintos atuendos en sus presentaciones junto con una planificación detallada de su puesta en escena. Tomado de (*INFO*, 2023)

Ahora bien, los elementos escénicos cumplen funciones distintas: mientras que la máscara puede aportar un rasgo distintivo o simbólico al personaje, el vestuario amplía esto otorgándole una carga simbólica más amplia. Como mencionaba Betancourt y Echandía (2023) por tanto, el vestuario en las bandas permite transmitir un mensaje o reforzar su interpretación.

Un claro ejemplo del impacto del vestuario en la puesta en escena es la banda *Nekróticos*, cuyo atuendo está más orientado a lo sexual: su mensaje se basa en la libertad sexual a partir de la libertad sonora que permiten los esquemas del grindcore. Para esto, la banda utiliza un vestuario que provoca distintas emociones en el público, lo cual se evidenció en (OSN). Durante sus canciones, Augusto Mora, vocalista de la banda, realiza acciones como quitarse la trusa y quedar en calzones/briefs, además de hacer movimientos pélvicos. El baterista toca en bóxer con cinta negra en sus pezones, mientras que la bajista usa medias de malla, máscara



de coneja sexy, corset y una pantaloneta pequeña con el nombre de la banda en la parte trasera. En (OSN) se podían escuchar gritos del público como "¡Mucha ropa!", "¡Qué rico!" o "¡Ese man es un parche!", generando tanto risas como impacto. Además, la banda cuenta con una integrante que ayuda con los coros y viste un pasamontaña, realizando un striptease sutil en ciertos momentos y, en otros, interactuando con el público al formar parte del pogo. En este sentido, la banda rompe con la cotidianidad dentro de la escena del metal, utilizando el vestuario no solo como parte de su imagen, sino también como un elemento teatral. Incorporan en su puesta en escena el striptease, movimientos sexualizados y gemidos en sus canciones, lo que refuerza la carga erótica de su presentación pese a que es muy propia del subgénero grindcore que tocan.

**Figura 5:** Vestimenta de *Nekroticos*



Nota: Vestimenta de la banda *Nekroticos*. P. D, Su anterior guitarrista que es hombre usaba falda y brassier como parte de su vestuario en el escenario. Tomado de (*Nekroticos*, 2023)



Sin embargo, No todas las bandas apuestan por el vestuario como elemento protagónico en su identidad visual. Mientras algunas lo utilizan como un pilar fundamental, otras prefieren enfocarse en detalles específicos que refuercen su estética sin depender completamente de él.

Por ejemplo, *Huntter*, una banda de *heavy metal* (OSN), combinaba elementos como mangas y máscaras de calavera para añadir una estética particular a su puesta en escena. Su baterista, en especial, destacaba por los accesorios que llevaba: un colgante con un cráneo de animal y otros objetos, además de una camisa especial para la ocasión. Este caso demuestra que, aunque no se trate de un vestuario completo, ciertos elementos bien seleccionados pueden aportar un concepto visual sólido y significativo a la identidad de una banda.

**Figura 6:** Elementos característicos de la banda *Huntter*



Nota. Elementos característicos de *Huntter* desde mascarar hasta su atuendo. Tomado de (hunter\_ph, 2024)



Asimismo, hay quienes basan su propuesta en el concepto de showman, como lo cataloga la banda *Outsilence*. En su puesta en escena, incorporan un personaje inspirado en *Art the Clown*, de la película *Terrifier*; (EOS) la banda expresa que esta idea surgió como una forma de añadir un elemento más escénico a sus presentaciones. Duván, vocalista, propuso esta idea a Jhohan Pachón, quien ha trabajado en teatro y clown durante 18 años. Jhohan ofreció este personaje y la banda aceptó adaptándolo a su estética. Comentan que, al tratarse de un personaje de terror, encaja perfectamente con el género que tocan, death metal. Fredy Lozano, guitarrista explicó que, a través de este personaje, buscan transmitir desesperación, angustia y crudeza, emociones que reflejan las letras de sus canciones. Además, considera que esta incorporación hace que sus presentaciones sean más memorables.

Jhohan Pachón, quien interpreta al personaje en el escenario, enfatiza que desde hace tiempo quería fusionar el teatro con el metal, pues considera que el teatro ayuda a innovar. Añade que no solo realiza el show, sino que también interactúa con el público, lo que, para él, es lo más interesante, ya que logra provocar tanto risas como sustos debido a su parecido con el personaje. Esta interacción se refleja en su energía <sup>4</sup> en escena: su actuación es efusiva, realizando headbanging al ritmo de la música, adoptando gestos característicos del personaje y ejecutando movimientos que transmiten desesperación. Incluso rompe la barrera del escenario al sumarse al pogo con el público. La banda añade que Jhohan ha propuesto ideas para incorporar nuevos elementos en escena, y todos han estado de acuerdo, aportando también sus propias ideas. En sus próximos toques, planean incluir máscaras que vayan en la misma línea del personaje de Jhohan. En cada canción, el personaje irá "poseyendo" a cada músico, quienes usarán una máscara acorde al hilo del personaje. Al finalizar el concierto, todos estarán poseídos, cerrando el espectáculo con un impacto teatral aún mayor.

---

<sup>4</sup> De aquí en adelante, la palabra *energía* será frecuente, por lo que describir esta energía puede ser muy personal, dependiendo de quién lo diga y del contexto. Sin embargo, daré mi punto de vista desde mi experiencia y lo que mis compañeros alguna vez han expresado. Hablar de energía a nivel musical implica lo que la banda proyecta en el escenario: la emoción que transmite, sus acciones, la interacción con el público y cómo motiva a sus oyentes. Esta energía también se refleja en la respuesta del público, ya sea en la intensidad del pogo, en la conexión emocional o en la sinergia colectiva que se genera en el evento.



**Figura 7:** Personaje de *Outsilience*



Nota: personaje de la banda Outsilience. La banda incorpora se puesta en escena el personaje Art "The Clown". Tomado de (outsilience, 2024)

Hasta ahora, hemos visto bandas que integran la figura del *showman* en su puesta en escena. Sin embargo, *Inumano* banda Black/Death, no solo incorpora este elemento de *showman*, sino que también añade el fuego como recurso teatral y las artes circenses como un componente central de su propuesta escénica. La banda está conformada por cuatro integrantes, entre ellos una vocalista/guitarrista, además de un *showman*. En la (OSN), todos los miembros de la banda vestían de negro, mientras que su *showman* destacaba por su apariencia: sin camisa, una cadena en forma de "X" alrededor de su pecho, falda café, bandana cubriendo sus ojos, descalzo y con marcas negras en todo el cuerpo. En este caso, el *showman*



complementaba la música con un espectáculo en el que escupía fuego, lo que añadía un impacto visual a la presentación. Además, llevaba un cráneo de vaca que en ciertos momentos colocaba sobre su rostro, como si viera a través de él, alternando entre este acto y el manejo del fuego, y en algunos momentos se arrodillaba y miraba al cielo, aportando dramatismo a la puesta en escena.

**Figura 8:** Showman de la banda *Inumano*



Nota: En estas imágenes se puede observar al showman de la banda *Inhumano* y su interacción con el cráneo y el fuego, elementos clave en su puesta en escena. Tomado de (*Inumano*, 2024)

Así mismo, distintas bandas incorporan vestuarios como parte de su identidad escénica. Algunos ejemplos son *Ekinoxio*, cuyo vocalista interpreta a un chamán (OGC), un aspecto que se mencionará más adelante. Otras bandas reconocidas incluyen *Herejía*, que en ocasiones opta por vestuarios elegantes inspirados en el siglo XX, y *Cuentos de los Hermanos Grind*, que emplea máscaras viscerales y atuendos de carniceros. En algunas presentaciones, también han incorporado elementos de Caperucita Roja, alineándose con la estética de su trama. De manera similar, *Forense* deathgrind, utiliza batas y tapabocas manchados de sangre, máscaras de cerdos, así como frascos con intestinos y otros elementos. Estos y otros



ejemplos demuestran cómo el vestuario puede ser un recurso clave en la puesta en escena de una banda.

**Figura 9:** Vestuario de la banda *Cuentos De Los Hermanos Grind*



Nota. Vestuario de la banda *Cuentos de los Hermanos Grind*. Banda de Death grind de la ciudad de Bogotá, cuya estética se alinea con su género. Tomando de (belial1986, 2024)

**Figura 10:** Vestuario de la banda *Forense*



Nota. vestuario de la banda *Forense*. Banda de Death grind de la ciudad de Bogotá. Tomado de (*FORENSE*, 2025)

## Teatralidad en los espectadores: entre la mimesis y la identidad

Anteriormente abordamos a Villegas (2007), quien plantea que la teatralidad no solo se percibe en el escenario, sino también en los espectadores, quienes se convierten en actores. En esta misma línea, Augusto Boal (2006) propone el concepto de "*espect-actor*", en el cual los espectadores no solo observan, sino que también pueden actuar en el escenario, expresarse a través del teatro y proponer alternativas. Boal sostiene que el teatro es un ensayo para la acción en la vida cotidiana, por lo que no debe limitarse al entretenimiento o a ser apreciado únicamente como arte; en cambio, debe servir como una herramienta para la reflexión y la transformación social.

De este modo y desde los diarios de campo se observó cómo los asistentes imitaban los movimientos de los instrumentos. Según Taylor (2012), la representación está asociada con la idea de mimesis, concepto de Platón que distingue entre lo "real" y su "representación"; es decir, lo representado no es lo mismo que lo real, sino una copia o imitación de ello. En este



sentido, en cada observación los asistentes recreaban la mimesis de los instrumentos, especialmente de la batería y la guitarra. Por ejemplo, en la (OSF) se usaron sombrillas para imitar la guitarra, baquetas improvisadas o simplemente las manos al aire, utilizando la imaginación. Asimismo, otra persona variaba entre instrumentos, pasando de la guitarra a la batería (OGC). Una mujer imitaba la guitarra con los ojos cerrados, acompañada de headbanging. Estos patrones estaban cargados de energía, con gestos como apretar el puño al aire o fruncir el ceño expresando intensidad.

Desde esta perspectiva, estos comportamientos pueden considerarse teatrales. El acto de "tocar" la guitarra mientras se escucha a una banda favorita se intensifica aún más cuando los asistentes complementan la mimesis con headbanging y con una estética acorde al género. En ocasiones especiales, llevan su chaqueta más elaborada, con parches, tachuelas o elementos distintivos como el *corpse paint*, vestimenta oscura o atuendos representativos de la banda. Un ejemplo de esto se evidenció en la (OSN), donde dos personas llevaban pasamontaña exclusivamente para ponérselo durante la presentación de *Nekrótikos*, ya que este accesorio es un sello distintivo de la banda. Por lo que no es lo mismo ver a alguien con jeans beige y una camiseta amarilla que a alguien cuyo atuendo refuerza la experiencia, creando una mayor cohesión entre la interpretación imaginaria y la identidad visual del metal. Estos detalles no solo refuerzan lo teatral, sino que convierten a los asistentes en performers<sup>5</sup>, que manifiestan cada aspecto de su presencia.

Los músicos o los demás asistentes, al notar la mimesis generan comentarios como: “¡ushh, el man se sabe la canción!” o “qué bien la interpreta, se nota que la siente”. Incluso aquellos que no saben tocar guitarra, pero intentan replicar un solo emotivo, experimentando una sensación de plenitud, adentrándose en sí mismos y convirtiéndose, sin darse cuenta, en actores observados por el público a su alrededor.

Partiendo de esta misma situación, el maquillaje, especialmente desde un punto que se asocia más hacia lo femenino, tiende a inclinarse hacia un estilo gótico, al igual que las prendas que

---

<sup>5</sup> Un ejemplo de esto puede verse en otros contextos, como el estreno de una película; donde algunos van vestidos según los personajes o manejando las tonalidades de las películas. también puede observar en eventos como convenciones de cómics, donde los fanáticos usan cosplay para representar a sus personajes favoritos.



usan. Tanto hombres como mujeres realizan representaciones con *corpse paint*, inspirándose en sus bandas favoritas o incluso haciendo uno personal, incorporando no solo el maquillaje, sino gestos o actitudes que caracterizan a este género. Estas expresiones no solo son parte de la estética, sino que también contribuyen tanto a la teatralidad en la escena, como a una elección estética de la persona, a tal punto que se convierte en un acto ritual, una preparación simbólica del cuerpo para fortalecer la experiencia; de tal modo que el maquillaje en un concierto de metal puede leerse como un elemento que conecta y afirma una identidad compartida, estableciendo un vínculo entre el individuo y el grupo; complementándose con la misma *communitas*, donde los cuerpos se reconocen y se instauran en un espacio común.

### **Figura 11:** War Paint en jóvenes <sup>6</sup>(OSN)

---

<sup>6</sup> Para comprender cómo se define la juventud dentro del movimiento metalero, es fundamental partir de la definición legal y social del término. Según la Ley 375 del 4 de julio de 1997, la juventud abarca a quienes están entre los 14 y 26 años, considerándose una etapa de construcción de valores, desarrollo personal y social. Por su parte, el ICBF (2021) define la adolescencia entre los 14 y 17 años, mientras que la juventud se extiende de los 18 a 28 años, señalando que en la adolescencia ocurren cambios físicos, intelectuales y de identidad, mientras que en la juventud se consolidan metas y responsabilidades. Sin embargo, en el contexto de los metaleros, la juventud no solo se define por la edad, sino por la vitalidad, la energía y el proceso de aprendizaje dentro de la escena. Los metaleros entrevistados conciben la juventud como una etapa en la que se construyen conocimientos, se aprende a tocar instrumentos, se participa activamente en toques y se absorbe la esencia del género. En este sentido, Dilan describe a los jóvenes metaleros como "esponjitas" que van adquiriendo conocimiento y entendiendo su identidad en el metal, es decir escuchan un poco de black, punk, hardcore, pero no se encasillan en un solo género. Para él, existen tres momentos clave: el primero es cuando están aprendiendo sobre el metal, explorando el género, descubriendo bandas y familiarizándose con la escena; el segundo es cuando ya han definido su



Nota: War Paint en jóvenes (OSN). *Elaboración propia (2024)*

### **Figura 12:** *Corpse Paint* en joven (OSN)

---

identidad dentro del metal, participando activamente en conciertos, pogueando y consolidando sus preferencias musicales; y el tercero es cuando alcanzan la etapa del "veterano", en la que siguen disfrutando del metal, pero con un rol más de mentoría y transmisión del conocimiento. En este sentido, Andrés Rojas (EM), de 42 años, menciona que, aunque ya no tiene la misma energía que antes, aún se considera joven dentro del metal, ya que su rol ha evolucionado hacia la enseñanza y la preservación del legado. De manera similar, Sarcoma sostiene que la juventud en el metal no tiene un límite de edad, sino que es un sentimiento que se mantiene toda la vida, mientras que Andrés Gallagher menciona que más que ser joven, es quien se siente joven, independientemente de la edad ya que se pueden encontrar personas de 60 años disfrutando de un concierto con la misma energía que un muchacho, demostrando que la juventud en el metal va más allá de una simple clasificación etaria y se convierte en una cuestión de actitud, energía y amor por la música.



Nota. Joven que asistió en la observación (OSN). Tomada de (Eiric\_cortes \_\_, 2024)

**Figura 13:** Corpse Paint en la (OSN) Rostros de la Escena





Nota: *Corpse Paint* en la (OSN) Rostros de la Escena. Imagen proporcionada por los entrevistados Joel, Alex y Crossfire, tomada el día del evento junto a sus compañeros.

**Figura 14:** Teatralidad en espectadores



Nota. Espectador que incorporó pasamontañas para la presentación de *Nekroticos*

En la vida cotidiana tendemos a realizar ciertos comportamientos de forma inconsciente que podrían interpretarse como teatrales, aunque no los reconocemos como tales. Al llevar esta idea al contexto del metal, podemos analizar cómo los metaleros, sin necesariamente darse cuenta, llevan a cabo una teatralidad que define su forma de expresión e identidad. En términos generales, la diferencia entre teatralidad y performatividad radica en la conciencia de la actuación. Como vimos anteriormente con Roach (2012), la teatralidad se entiende como algo intencional, con un propósito específico; por tanto, implica que la persona es consciente de que está “actuando” o “exagerando” en un momento determinado, sabe que



está adoptando un papel o una expresión que quizás no es completamente genuina. Un ejemplo de esto sería un padre que debe regañar a su hijo, aunque en realidad le cause gracia lo que hizo. Desde el metal un ejemplo es cuando una banda sabe que debe mantener una imagen seria, agresiva o desafiante en el escenario, aunque pueda estar disfrutando y pasándolo bien internamente, hay una conciencia de que el público espera una actitud intensa y oscura, así que controla sus gestos para no “romper el personaje”. Este acto de “contener” la sonrisa o suavizar la alegría para cumplir con la estética y la identidad del metal sería un ejemplo de teatralidad consciente.

Por otro lado, la performatividad en el metal es más inconsciente y espontánea. En este caso, un metalero o una banda podría comportarse de manera ruda sin siquiera pensar en ello, su identidad y sus emociones están tan naturalizadas con la cultura metalera que no siente que esté actuando. Aquí, no hay una decisión consciente de ser teatral, sino una expresión “natural” de quién es y cómo percibe el mundo. Cabe aclarar que, aunque en esencia ambas expresiones parecen opuestas, pueden converger con límites difusos.

## **El pogo como ritual: juegos, communitas y descarga emocional**

Ya en este punto cerramos este aspecto y nos adentramos en otros factores como el juego y el mismo ritual en el pogo. A diferencia de lo anterior, este tema, visto desde lo ritual, no es nada nuevo: ya se ha explorado en artículos o en proyectos investigativos. Sin embargo, aquí lo abordo desde la comunidad, desde el juego, unión, communitas y su relación con la *antiestructura*, conceptos ya abordados desde Turner que engloban los aspectos mencionados.

Recapitulemos, inicialmente la antiestructura, entendida como ese momento ritual en el que las normas y roles sociales se desvanecen temporalmente, dando paso a una experiencia distinta de lo cotidiano. Esto, trae consigo la communitas espontánea, ya que en este espacio se genera una conexión profunda entre los participantes, basada en la vivencia compartida. Cada uno de estos elementos encuentra su reflejo en el pogo, ¿pero por qué sucede esto?, cuando un asistente entra en el pogo no importa si se encuentra con el metalero más veterano,



con alguien de un estatus particular, con un punkero o cualquier otra persona; dentro del pogo, todos están en el mismo nivel. Sin embargo, esta igualdad no significa caos, pues siempre hay un sentido de respeto y cuidado mutuo.

Esto se reflejó claramente en la observación (OFR), donde participaron niños de 12 a 14 años junto a adultos en el pogo. A pesar de la diferencia de edad, se evidenciaba una atmósfera de cuidado, amistad y respeto. Un claro ejemplo es la frase "el que cae, todos lo levantan", una norma no inscrita pero siempre presente. En cada instancia observada, cualquier persona que caía era levantada de inmediato, si era necesario el pogo se detenía hasta asegurarse de que todos estuvieran bien. Un caso concreto ocurrió en (OFB), donde varias personas cayeron, y hasta que no se confirmó que todos estaban bien, el pogo no continuó.

Además del cuidado, también se manifiesta una hermandad espontánea. A pesar de que muchos no se conocen, dentro del pogo surge una conexión genuina. En la (OFR), dos jóvenes que no se conocían participaron en un *moshpit*<sup>7</sup>, y al finalizar, se abrazaron en un gesto fraternal; algo similar ocurrió en (OSN), donde un hombre de aproximadamente 30 años, lleno de energía, abrazaba a las personas a su alrededor. Lo más llamativo fue que otro participante, completamente ajeno a la estética metalera, un hombre de aproximadamente 45 años, vestido con una camisa de Nacional y sudadera, al ver esto, respondió de manera espontánea con un abrazo sutil por la espalda, a lo cual el otro correspondió con naturalidad.

De hecho, en esta misma instancia, se pudo ver a un hombre bailando y pogueando con la cabeza baja, agachado y moviéndose a un ritmo más lento en comparación con el resto, que estaba más efusivo. Sin embargo, cuando los demás pasaban a su lado, procuraban no desequilibrarlo; apenas jugaban con él mediante pequeños empujones, respetando su forma de participar en el pogo. Y no solo eso, quien ha asistido a un pogo sabe que, en medio del caos, los objetos pueden caerse. Pero, en lugar de perderse, estos suelen ser devueltos a sus dueños. Un gesto común es que alguien levante un objeto y lo alce con la mano para que el

---

<sup>7</sup> El *moshpit*, en comparación con el *pogo*, es otro tipo de baile derivado del *hardcore dancing*. En este, los movimientos son más amplios y exagerados, incluyendo patadas elevadas y un mayor uso de las manos. Se baila al ritmo del *breakdown* o *beatdown*, que es el momento más lento y marcado de la canción. Durante el *moshpit*, pueden observarse movimientos inspirados en el karate o la capoeira, usados tanto para ejecutar como para esquivar golpes. A pesar de su intensidad, se mantiene un código de respeto y autocuidado entre los participantes.



dueño lo reconozca. En la observación (OSN), se registró un caso en el que una persona perdió su zapato en pleno pogo, pero este fue devuelto. Lo mismo ocurrió con teléfonos extraviados, como se vio en la misma observación, donde un celular fue encontrado y entregado a su dueño.

Este tipo de interacciones se repitieron en varias observaciones, mostrando que, más allá de las diferencias, en el pogo existe un espacio de unión y reconocimiento mutuo.

**Figura 15:** Abrazos de hermandad



Nota. En estas fotos, se observa claramente cómo un hombre abraza a diferentes personas que se encontraban a su alrededor y que participaban junto a él en el pogo; sin importar sus preferencias (en este caso futbolísticas) fue acogido por los demás lo que refuerza el concepto de communitas. Elaboración propia.



En el pogo, la relación con los otros siempre está presente, incluso entre personas desconocidas. Por ejemplo, cuando alguien se cansa, puede dirigirse al centro del pogo, donde suele reunirse un grupo que se detiene a respirar o vivir el pogo desde ese lugar. En estos espacios se da una pausa compartida, una especie de refugio donde, incluso entre desconocidos, surgen gestos de cuidado. Es común escuchar preguntas como “¿está bien?” o “¿necesita ayuda?”. Estos momentos de atención se refleja una energía compartida que no se limita al golpe o al movimiento, sino que se manifiesta una energía colectiva, haciendo que los participantes sean conscientes de quienes están a su alrededor. Esta energía puede entenderse desde el concepto de *flow*, desarrollado por Mihály Csikszentmihalyi y retomado por Turner (1982) donde se describe como una sensación holística de involucramiento total, en la que las acciones fluyen de forma continua sin necesidad de una intervención consciente, generando una fusión entre el yo y el entorno. En el pogo, este *flow* se manifiesta como una sincronía entre cuerpos, emociones y música, creando un estado de conexión intensa con el momento presente y con los demás. Una vez que se produce ese reconocimiento mutuo, puede surgir un vínculo que se expresa de distintas formas: tomarse de los hombros para pogear juntos, chocar los puños o simplemente compartir una mirada de complicidad. Este reconocimiento no se limita al pogo del momento; sino que, si en el futuro estas personas se encuentran en otro concierto, el saludo y la conexión se mantendrán, solo por el hecho de haber compartido una experiencia común.

Sobre esto, Daniel, entrevistado en (OFB), explica lo siguiente:

Creen que adentro solo es violencia e ir a golpear a los demás. Pero el pogo es una danza donde liberamos nuestra energía. Los que sabemos de pogo sabemos que vamos al ritmo de la música. No es a toda hora golpear y golpear, sino danzar con la música, parchar con los parceros y estar ahí en el movimiento, en la energía.  
(Daniel, comunicación personal, 1 de diciembre, 2024).

Con estas palabras y con lo observado, queda evidente que el pogo no es un simple acto de caos o agresión, sino una forma de comunión donde la música guía el movimiento y la energía compartida fortalece la experiencia. Es un espacio donde no solo se libera tensión, sino que también se juega y se disfruta. Porque sí, el pogo también es eso, un lugar para divertirse, para reír en medio del choque de cuerpos y para encontrar complicidad en la intensidad del momento. De hecho, todo esto hace parte del mismo ritual.



Al respecto, Schechner (2002) señala que el juego <sup>8</sup>forma parte de la performance pues permea sus comportamientos. Por tanto, en el pogo se observaron distintas maneras de jugar, lo que se puede analizar desde la etología, que en pocas palabras es el estudio del comportamiento animal y sus semejanzas con los humanos. Desde esta perspectiva, vinculada a lo ritual, se pueden identificar tres tipos de juego: *locomotor*, que incluye actividades como correr, saltar y dar volteretas; *con objetos*, que implica actividades, como lanzar, apilar o manipular elementos; y *social*, que abarca actividades como perseguirse, simular peleas y otras interacciones lúdicas entre individuos.

El pogo combina elementos locomotores y sociales. Un claro ejemplo de esto se observó en la (OFB), donde vimos diversas formas de juego. Por un lado, un hombre saltaba dentro del pogo y, al pasar detrás de sus compañeros, los giraba en plena acción. Otro caso fue el de un señor que hacía capoeira en medio del pogo, moviéndose con la exageración propia del moshpit, esquivando los golpes de forma teatralizada.

También estaba un joven que saltaba constantemente, llamó al pogo y, en un giro inesperado, sacó un globo con forma de jirafa, hecho con técnicas de globoflexia, lo ató a la parte superior de la correa de su maleta y pogueó con él. En esta misma observación, se vio a un hombre de aproximadamente 30 años bailando al ritmo de la canción, moviéndose de un lado a lado a un ritmo similar al de la carranga.

En la (OFR), los niños jugaban con los adultos dentro del pogo, empujándose suavemente entre ellos. Los que estaban cerca los cargaban y los tomaban del torso para hacer que lanzaran patadas al aire. Otro ejemplo claro fue en la (OSN), cuando *Nekrotikos* tocó "La perra de Anan", el público comenzó a bailar en pareja y, después de un rato, inició el pogo.

Estos son solo algunos ejemplos, pero lo cierto es que cada persona aporta su propia manera de jugar dentro del pogo. Cada quien está inmerso en su propia experiencia, en su propio ritmo y energía y es precisamente esa inmersión lo que nos lleva a otro punto fundamental: la emoción en el pogo.

---

<sup>8</sup> No debemos confundir "juegos" con "juego": mientras que los juegos están más estructurados, con uniformes, reglas establecidas y ubicaciones específicas, el juego puede ocurrir en cualquier lugar, sin importar el número de participantes y sus reglas son flexibles, ya que pueden ser acordadas y modificadas por los jugadores en el transcurso de la actividad.



El pogo no es solo movimiento; es una descarga emocional en la que las personas llevan consigo distintas cargas y estados de ánimo. En todas las observaciones, se evidenciaron expresiones faciales diversas: gente sonriendo, otros con el ceño fruncido, algunos con un rostro más neutral. Pero más allá de las apariencias, en la mayoría de las entrevistas, como las realizadas a Dilan, los integrantes de *Maniac*, Sarcoma y Joel, se repetía una misma idea: el pogo es una forma de liberar la tensión acumulada, de soltar la energía contenida y al mismo tiempo, de compartir un sentimiento de hermandad. En el caso de Joel (OSN) ilustra muy bien esta idea y permite articular los demás puntos:

Me da rabia una cosa y siento que una forma buena de desahogarme no es pegarle a alguien que no tiene nada que ver, porque no es justo, pero siento que un pogo, en donde todos somos conscientes de que sí podemos recibir un golpe, [...] Mi primer pogo [...] me dio mucho miedo ver ese círculo de gente, pero en ese momento, una persona con la que iba [...] me dijo: “La forma en que yo utilizo esto es muchas veces para desahogarme. Si usted tiene rabia o algo, métase ahí, [...]. Al que se cae, lo recogemos, porque así mismo somos una familia. (Joel, comunicación personal, 14 de diciembre, 2024)

Por otro lado, Nicolás, baterista de *Maniac*, expresó:

A mí sí me encanta: me fascina pegarle al prójimo, al que no conozco, y recibir también, porque pues de eso se trata. (Nicolas Malambo, comunicación personal, 23 de enero, 2025).

Ahora bien, aunque el pogo implica contacto físico e intensidad, también está atravesado por el respeto y el cuidado mutuo. En su aparente caos, hay una lógica de protección: si alguien cae, lo levantan; si alguien se ve afectado, lo auxilian. No se trata solo de empujarse sin sentido, sino de un espacio donde se canalizan emociones.

Desde mi propia experiencia etnográfica, cuando pogueo, siento la misma energía con la que envío el golpe. Soy muy sutil y de la misma manera que doy los golpes así los recibo, suelen ser medidos. Pero si me llega uno fuerte, sé que esa persona está en otra experiencia, en otro estado. No es alguien que quiera hacer daño, sino que está inmerso en un momento liminal, en el que la identidad individual se diluye y todo se convierte en una gran masa de movimiento y catarsis. De hecho, Dilan (ED) habló precisamente de esto. Mencionaba que, cuando entra al pogo, es como si se transformara en otra persona, como si se desconociera a sí mismo, y que su furia aumenta. Esto no es raro de ver: cuando observas a alguien dentro



del pogo, notas cómo cambia: su postura, su forma de moverse, sus gestos, su energía; gritan, cantan con “ira”, pero cuando la canción termina y salen del círculo, el cambio es inmediato: chocan las manos, se abrazan, se ríen y dicen: “*¡Parce, qué chimba!*”.

El pogo, entonces, no es solo un acto físico. Es un estado de tránsito, un instante en el que los cuerpos se transforman y las emociones encuentran una vía de escape. Es caos, pero también es catarsis. Es fuerza, pero también es comunidad.

Ahora bien, habiendo comprendido la teatralidad tanto en los intérpretes como en los espectadores, y aclarado que la construcción de personajes forma parte de su puesta en escena, es posible adentrarnos en otro aspecto clave: comportamiento restaurado en los intérpretes.

## **Ecos del metal: entre la espontaneidad y la repetición**

Aunque los músicos tengan un personaje construido, en algunos momentos siguen recurriendo a la improvisación. En los casos donde no hay un trabajo formal de construcción de personaje, la interpretación se vuelve más espontánea, pero, aun así, hay una repetición de comportamientos en tarima, lo que se conoce como comportamiento restaurado. El cual es entendido como la repetición de ciertos gestos, tonos, movimientos y actitudes. Si bien pueden parecer espontáneos, en realidad forman parte del sello personal del intérprete, quien los adapta a su estilo. Pero esto no solo ocurre en el escenario, también sucede en el público. Aquí es importante aclarar que hay dos tipos de participantes en esta transformación: por un lado, quienes generan la transformación, es decir, los músicos en el escenario, que desencadenan la experiencia con su interpretación y presencia escénica; y por el otro lado, aquellos quienes son transformados, es decir el público que entra en un estado de comunión con la música y la atmósfera del concierto al recibir la energía del espectáculo.

En el caso de los intérpretes, hay comportamientos repetitivos que se manifiestan en cada presentación. Por ejemplo, la vocalista de *Apolutrosis* (OSN) solía inclinar el pecho hacia adelante y mover la cabeza de un lado a otro de forma pendulante y constante. En *Ekinoxio*, el vocalista golpeaba su báculo repetidamente, luego lo alzaba y lo movía de lado a lado.



A nivel gestual, encontramos gestos ilustrativos o ilustradores, que acompañan la comunicación verbal para enfatizar lo que se está diciendo. Según Inmaculada García Sánchez (2013), estos gestos son conscientes y buscan reforzar la expresión. Un claro ejemplo de esto se observa en la mayoría de bandas de (OGC) , especialmente aquellas de black metal o generos como deathcore y death metal. Al realizar técnicas vocales como *scream*, *yelling*, *squeal*, *growl*, etc, los vocalistas requieren abrir ampliamente la boca y trabajar ciertos músculos faciales, pero no es estrictamente necesario contraer la frente o fruncir el ceño; sin embargo, en todos los observados, este fue un patrón al cantar, que obviamente se deriva de lo que quieren expresar.

Basándome en las observaciones y diarios de campo, tenemos lo siguiente:

- Guitarrista de *Tumulario* (OGC): Sus gestos son exageradamente expresivos: abre los ojos con intensidad, cabecea con fuerza al ritmo de la música y realiza movimientos marcados con su guitarra.
- Vocalista de *Hunter* (OSN): Cada vez que no cantaba, imitaba los movimientos de la guitarra con su cuerpo.
- Vocalista de *Servil* (FR): Solía sacar la lengua y hacer un leve puchero con los labios, como si estuviera dando un beso.
- Guitarrista de *Servil* (OFR): Sacudía la cabeza al ritmo de la guitarra y se arrodillaba en ciertos momentos de la presentación.

Estos son solo algunos ejemplos de cómo cada intérprete desarrolla un estilo propio, adaptando su expresión corporal de manera particular, ya sea a través de movimientos completos del cuerpo, gestos faciales o la interacción con sus manos.

Por parte del público, observamos diferentes patrones: fruncir el ceño durante el pogo, adoptar expresiones de enojo, y posiciones específicas de las manos como elevar los brazos con los puños cerrados y agitarlos en el aire, o formar una especie de 'garra' con los dedos separados y tensos, transmitiendo energía y fuerza y casos particulares, como los del (OFB) mencionados en el apartado de Ritual en el Pogo.



Como resultado, podemos observar cómo las bandas integran conceptos filosóficos y narrativas que forman parte de sus propios universos estéticos, los cuales se reflejan a través de vestimentas, accesorios y máscaras. Estos elementos no solo potencian su propuesta teatral, sino que también cumplen un papel clave en lo que quieren comunicar. A través de su estética y puesta en escena, las bandas refuerzan su identidad<sup>9</sup> y diferencian su propuesta dentro del metal. Esto no solo responde a una cuestión visual, sino que también contribuye a la inmersión del público en la atmósfera que buscan crear. La coherencia entre música, imagen y narrativa genera un impacto más profundo en la audiencia, permitiendo que la experiencia trascienda lo sonoro y se convierta en un acto performático en el que la teatralidad juega un papel central. Por lo cual, se puede establecer un paralelismo con otras expresiones artísticas, como el teatro o el cine, donde el vestuario y los elementos escenográficos no son meros adornos, sino elementos que potencian la historia y el mensaje. Así, estas bandas no solo interpretan música, sino que construyen mundos simbólicos en los que el público se sumerge de manera inconsciente, transportándose a un espacio teatral que se aleja de su entorno convencional.

---

<sup>9</sup> La identificación es un proceso dinámico que implica la construcción de un sentido de unidad con un grupo, resaltando tanto similitudes como diferencias individuales. Stuart Hall (2003) señala que la identidad no es fija, sino que se configura a través de discursos y experiencias. En este sentido, elementos como: historia, educación, contexto, recuerdos, etc, influyen en la manera en que una persona construye su identidad y comprende el mundo. Por otra parte, las identidades también se definen en contraste con lo que no son. En el caso del metal, este se diferencia de las distintas culturas, así mismo se establecen distinciones dentro de sus propios subgéneros. Cada variante posee una estética, una personalidad y temáticas particulares: desde la agresividad del death metal hasta el carácter ritual del black metal. Estas diferencias no solo se reflejan en la música, sino también en su simbología y teatralidad. Mark Slobin (2003) resalta que la música no solo expresa individualidad, sino que también fortalece la conexión colectiva a través de experiencias sonoras y escénicas. Desde la observación, esta diferenciación es evidente en eventos como el OGC, donde el black metal enfatiza lo ritual y pagano mediante escenografías cargadas de simbolismo. Bandas como *Servil*, con su fusión punk/metal, critican valores tradicionales, mientras que *Maniac-Thrash* abordan temas de religión y salud mental. A pesar de estas diferencias, todos los subgéneros comparten un rasgo común: una postura de resistencia ante lo establecido. Esta identidad también se refleja en la estética metalera, que incluye tatuajes, vestimenta específica y símbolos en la que cada subgénero tiene su distintivo.



## RITUAL EN EL METAL: PRACTICAS Y SIMBOLOGIA EN ACCION

Tras haber explorado previamente el concepto de ritual y su significado en distintos contextos, ahora nos enfocamos en su manifestación dentro del metal y lo observado.

### Aprendizaje a través de la acción en el Metal

Anteriormente, abordamos el concepto de performance entendido como un *comportamiento restaurado*, es decir, la forma en que ciertas acciones se repiten y transmiten dentro de un grupo, permitiendo el aprendizaje por observación y reiteración. Asimismo, exploramos el comportamiento *restaurado simbólico reflexivo*, que involucra códigos y gestos que solo son comprensibles dentro de una comunidad específica.

Desde esta perspectiva, el metal y sus subgéneros como el black y el death metal, ofrecen una base sólida para estos procesos, especialmente el black metal, el cual cuenta con una serie de símbolos que van más allá de lo meramente teatral. Hay gestos y elementos escénicos con connotaciones y expresiones más profundas que podrían ser incomprensibles para alguien ajeno a este contexto, incluso es muy probable que un oyente de metal no entienda del todo los códigos simbólicos detrás de la puesta en escena, si asiste a un concierto sin estar familiarizado o sin conocerlos.

Esto mismo, de carácter simbólico y reflexivo, ocurrió en la (OGC). Con el paso de bandas como *Melancholiam* y *Luna Oculta*, la atmósfera adquiriría tintes más ceremoniales, y la música se tornaba más envolvente, generando un ambiente de contemplación y respeto. Sin embargo, como menciona Hanner, en ocasiones no se establecía un respeto claro por lo que sucedía en el escenario. Zephus vocalista de *Melancholiam* (OGC), también compartió esta percepción en una entrevista en “El Metalero Press” publicada el 19 octubre 2024 en donde decía lo siguiente:

Yo con *Melancholiam* rara vez he hecho presentaciones realmente abiertas al público, siempre me ha gustado hacer presentaciones privadas con invitados, donde sean pocas personas. No es que yo desprecie que esté la gente, lo que pasa es que muchas veces la gente en los conciertos no está enfocada en lo que se va a ver y está



por allá hablando *caca*. El borracho no falta, entonces es complicado, porque es que *Melancholiam* necesita el silencio y esa parte contemplativa para que ese mensaje de la música realmente sea apreciado. Entonces es complicado, pero fíjate que también ha ocurrido donde he tenido público y, no sé, cuando yo estoy en el escenario con *Melancholiam*, a veces uno siente como una especie de transfiguración, no sé, como una elevación propia, y eso se irradia. Pienso que la música de *Melancholiam* logra contactar a la gente, le llega, y ese mensaje es bien recibido por esas personas (MetaleroPress, 2024)

Como se mencionó anteriormente, esto no solo ocurrió aquí, sino también en la presentación de *Luna Oculta*, donde se evidenció que parte del público conversaba sin prestar atención a la puesta en escena. Esto mismo sucede en los performances teatrales de las bandas, en los que la presentación se desarrolla ante espectadores que, en ocasiones, no logran conectar con la propuesta, ya sea porque están distraídos, inmersos en el pogo o aun procesando la idea detrás de la performance. Este aspecto fue mencionado por el vocalista de *Maniac*, (EM) quien describe la reacción del público en distintas etapas:

Yo lo describo así: una etapa de incredulidad, como '¿estos qué? ¿a qué se suben?' ven los tambores, ¿qué van a hacer? Luego, 'uy, me gusta' y ya la etapa final cuando '¡uy, qué chimba!' (A, Gallagher comunicación personal, 23 de enero de 2025).

Podemos ver que en el black metal, existe una simbología y connotaciones que solo pueden comprenderse dentro del género, lo que genera un ambiente más contemplativo. Sin embargo, esta sensación no siempre es uniforme, ya que se ve afectada por dos factores principales. En primer lugar, al tratarse de presentaciones más simbólicas y rituales, sin una música rápida que genere energía inmediata, el público puede perder el enfoque y distraerse. En segundo lugar, las percepciones individuales influyen en la experiencia, lo que me lleva a reflexionar sobre los conceptos de hacer-creer y hacer-creencia.

## **Mas alla del espectáculo: hacer-creer y hacer-creencia**

Anteriormente, analizamos la percepción del ritual tanto desde la perspectiva del intérprete como desde la del espectador. Ahora, profundizaremos cómo se configura esta experiencia desde los conceptos clave y lo observado, lo que permite entender dos formas de aproximarse a lo ritual en el metal. Por un lado, durante la (OGC), se observó que en ciertas presentaciones



existían actos y ritos que no eran simples añadidos escénicos, sino que tenían una connotación simbólica y espiritual. Esto nos lleva a dos perspectivas distintas:

**Hacer-Creer:** Desde el punto de vista del observador, elementos como cantos, túnicas, maquillaje, símbolos o presentarse descalzos pueden interpretarse como recursos teatrales para construir una atmósfera determinada, de la misma manera que ocurre en una obra de teatro. Aquí, la distinción entre lo que es real y lo que es una representación sigue siendo clara.

**Hacer-Creencia:** Sin embargo, al profundizar en las motivaciones de los intérpretes, se evidencia que estas acciones no son meros adornos escénicos, sino que responden a creencias y prácticas reales. Por ejemplo, algunos artistas consideran que estar descalzos les permite conectarse con la tierra y alinearse con ciertas corrientes filosóficas o espirituales, como el *sendero de la mano izquierda*<sup>10</sup>. En este caso, la performance deja de ser solo un espectáculo y se convierte en un acto que refuerza una identidad y una realidad social propia. Cabe la pena anotar, que una porción de los asistentes conoce a cabalidad estos significados por lo que también podrían hacer parte de esta categoría.

Este análisis nos ayuda a comprender la dualidad en la percepción del ritual dentro del metal, tanto desde la mirada externa del espectador como desde la vivencia del intérprete. A partir de aquí, podemos explorar con mayor profundidad el concepto de ritual secular y su impacto en la escena musical.

## **Ritual Secular en el black metal: simbología y energía colectiva**

Recordemos que los rituales pueden clasificarse en dos grandes partes: rituales sagrados ligados a creencias espirituales y prácticas religiosas, y rituales seculares que, aunque conservan una estructura ritualizada, no tienen una base religiosa como bodas, ceremonias, etc.

---

<sup>10</sup> Una forma de aproximación al concepto de la magia occidental caracterizada por la individualidad y lo adversarial.



En este sentido, dentro del black metal encontramos manifestaciones rituales que, aunque no siempre sean de naturaleza religiosa<sup>11</sup>, conservan una fuerte carga simbólica y conceptual. En la observación realizada en (OGC), bandas como *Luna Oculta* y *Ekinoxio* mostraron un marcado componente ritual dentro de sus presentaciones. Por un lado, en *Luna Oculta* se evidenció de forma explícita en detalles como la presencia del guitarrista descalzo. Al profundizar en este aspecto, Hanner, quien conoce la banda en profundidad, explicó que este gesto está relacionado con las cámaras rituales, es decir, los espacios específicos utilizados para llevar a cabo el ritual. Para ciertos rituales, el contacto directo con la tierra es fundamental, ya que permite conectar con otro plano. Además, en un nivel simbólico, algunas marcas que portaban los integrantes de la banda eran sigilos. Según *Austin Osman Spare* (2012), pintor y ocultista, los sigilos son símbolos mágicos creados para presentar y manifestar deseos o intenciones del practicante (V.D., 2012). Estos símbolos encierran un poder mágico, sellando una intención a través de su representación en pintura, grabado u otras formas.; su origen se remonta a la Cábala y a los sellos del Rey Salomón, evolucionando con el tiempo hasta los magos del caos, quienes reformularon su función para utilizarlos en hechizos destinados a expresar la voluntad del practicante.

---

<sup>11</sup> Existe una visión externa que vincula al metal con el satanismo, aunque esta interpretación es reduccionista, pues si bien existe, especialmente dentro del Black Metal reflejándose de diferentes formas, a veces en comunicación u otras muy opuestas entre sí, no es la regla dentro del metal como género base sino que obedece a construcciones ideológicas más personales; según lo compartido por Dilan, *Sarcoma* y Andrés Rojas (*Maniac Thrash*) en sus entrevistas, el uso de la mayoría de simbología no implica adoración, sino oposición a la imposición de creencias. Según Dilan, el metal no busca erradicar la religión, sino desafiar su influencia social. Andrés Rojas menciona que en los niños hay predominancia e imposición del catolicismo, lo cual es inculcado a medida que crecen y adquieren mayor conocimiento sobre su historia y antecedentes, luego ya comienzan a cuestionar estas prácticas y creencias. Por este mismo ideal, *Sarcoma* enfatiza que el metal no pretende eliminar la religión, sino oponerse a su imposición, defendiendo la libertad de cada persona para decidir en qué creer. En este sentido, el metal trasciende lo musical: es un espacio de expresión y resistencia. Su teatralidad, símbolos y estética no son elementos aislados, sino parte de un discurso que a veces es ideológico y en otras, más allá de serlo, sí desafía estructuras impuestas, creando un sentido de pertenencia e incluso pudiendo construir comunidad.



**Figura 16:** Marcas de *Luna Oculta*



Notas: Presentación de *Luna Oculta*. Lo que el guitarrista tiene pintado en la frente podría ser un sigilo o una marca. Tomado de (lunaocultabm, 2024)

Por otro lado, la banda leyó algunos poemas de Héctor Escobar, poeta y ocultista colombiano, lo que refuerza en el análisis su vínculo con estas prácticas. En relación con esto, el guitarrista y el baterista (OCG) mencionaron que trabajan con las artes ocultas y que este camino es algo muy personal. Aclararon que no buscan influenciar con esta creencia, sino compartir una energía que permita a la gente sentirse inmersa en la experiencia.

Algo similar ocurre con *Ekinoxio*, banda de doom metal experimental (OGC), cuyo baterista y líder, Enrique Buitrago, incorpora elementos simbólicos en su música y puesta en escena. En una entrevista para *El Metalero Press* el 12 de noviembre de 2024, Enrique mencionó que integra conceptos filosóficos, hermetismo, ocultismo y alquimia en su propuesta artística. Por otro lado, su vocalista, Javier, refuerza la teatralidad en la agrupación, un aspecto que será analizado más adelante.



Finalmente, dentro de este apartado se encuentra *ODA*, una banda de black metal en la que Hanner es el bajista. Según él, esta banda tiene una carga ideológica fuerte y está marcada simbólicamente por el hermetismo, una corriente derivada de *Hermes Trismegisto*, un maestro de las artes ocultas. Esta tradición ha influido en la magia negra y en ciertas formas de espiritualidad. Sin embargo, es importante señalar que *ODA* no toma posición explícita frente a la religión, sino que está arraigada en un camino más espiritual. Además, la banda también trabaja con su propio sigilo personal, en la que se refuerza su identidad simbólica y conceptual como banda.

**Figura 17:** Sigilos de la agrupación *ODA*



Nota. Presentación de *ODA* en la que se pueden apreciar diferentes sigilos en la vestimenta, así como en las telas. Tomada de (oda.metal, 2024).

Respecto a este tema de ritualidad en el black metal y en su puesta en vivo, el artículo “*Escarbando en la negación de las prácticas ocultistas en Colombia*”, habla del satanismo en el país y explora sus orígenes, prácticas y percepciones sociales, así como las experiencias



personales de quienes lo practican. En este artículo se realizan entrevistas a Jhonatan Steven Rincón, quien percibe estas prácticas con un significado profundo y simbólico, y a José Luis, el segundo entrevistado, quien las interpreta como una forma de espiritualidad y humanismo, además de un camino hacia el poder y la claridad.

Al realizar la entrevista, las dos autoras registran en su bitácora lo siguiente:

El black metal anticristiano no lo hace satanista, hay bandas luciferianas, como bandas paganas, José pertenece a la escena del black metal bogotano, él dice que es innegable que es el género en donde más se encuentran letras sobre el tema y es porque hay una facilidad<sup>12</sup> de acceso que no se puede negar. Hay bandas que hacen sus rituales dentro del escenario, a esto se le suma la música y la energía de las personas dentro del lugar (Ulloa & García)

Por lo tanto, esto refuerza la visión de que en el metal (especialmente en el black) existen tanto aspectos teatrales como rituales que son de tipo secular, en los que el público también forma parte activa puesto que no solo observan, sino que también responden a esta energía hacia quienes están realizando la performance, es decir, se genera un intercambio de energía entre ambas partes: en la (OGC), se escuchó a los asistentes decir “La energía se siente bien pesada, bien brutal”; asimismo, Andrés Gallagher, vocalista de *Maniac* (EM), mencionaba que esto era una entrega de energía: “Entre más el público daba, más queríamos entregar”.

Igualmente, en el black metal, algunos oyentes son conscientes del significado que hay detrás de los símbolos, gestos y letras, comprendiendo lo que se desea transmitir, por ello, se sumergen completamente en el momento, generando una interacción intensa; lo que también ocurre en el teatro, algo que Augusto Boal explica en un discurso en la Universidad del Peloponeso (Barba, 2019), mencionando que la energía es como una persona de muchos rostros: es como estar frente a un árbol, un enigma, un paisaje, etc; es aquello que se percibe, que da un mensaje que no es verbalizado, pero que se siente, que llega a nuestro cuerpo y alma.

De esta manera, en el ritual no solo se expresa de manera simbólica, sino que estas acciones se vuelven visibles y concretas. A través de gestos y palabras, lo que está en el pensamiento

---

<sup>12</sup> Aquí puede referirse a una facilidad para encontrar estos temas diferentes medios, más no a una facilidad de acceso al género en sí, ya que el black metal, precisamente por sus temáticas, puede generar distancias o rechazo en ciertos sectores o personas.



se refleja en la acción, de tal manera que tanto cuerpo como mente están involucrados. Desde esta perspectiva, Durkheim (1917) considera que el ritual es muy similar al teatro, ya que transporta a la persona a otro espacio, donde se implementa el drama y, al mismo tiempo, a un lugar donde se siente a gusto.

## **Performances seculares en el metal: símbolos y estética**

Todas estas observaciones se relacionan con los performances seculares. Al respecto, Hardison nos comenta que, en la iglesia y la religión, hay una teatralidad, ya que hay toda una interpretación, una trama con clímax y que así mismo, hay elementos como el cáliz, las patenas, las velas, etc, los cuales son sagrados religiosamente hablando. Pero estos elementos también pueden ser utilizados en teatros, conciertos, etc. A lo que se le ha llamado "performances seculares" de tipo ritual, que son actuaciones que no tienen un propósito religioso o sagrado. (Schechner, 2002, p. 33). Este hecho lo trae a colación *Maniac*, quienes en su entrevista mencionaban que traían estos elementos para hacer referencia a la religión y en cierto modo, protesta. (OFB) En su presentación, integraron un alba de franciscano e incorporaron el turiferario. Así, desde esta misma perspectiva tanto secular, ritual, simbólica y conceptual, encontramos la banda *Mahakala*, de Bogotá, con quienes se tuvo la oportunidad de entablar un breve diálogo. Durante la conversación, compartieron que tanto su propuesta musical como su congregación espiritual se enmarcan en el sendero de la mano izquierda, una vía espiritual que abraza lo oculto, la muerte y entidades caóticas como Durga, Kali, Mahakala, entre otras. A partir de esta mirada, abordan temas relacionados con la trascendencia, el tránsito entre dimensiones, los portales y otros elementos que conectan lo ritual. En cuanto a su propuesta escénica, la agrupación lleva esto aún más lejos al integrar múltiples elementos simbólicos en su puesta en escena. Entre estos se encuentran un altar, copón, cáliz, vino, campana y turiferario. Además, cuatro de sus integrantes utilizan máscaras doradas con un símbolo que sobresale en la parte superior, adicionando en su vestuario túnicas cafés; lo cual remite directamente a una dimensión ritualizada de su presentación, estas máscaras están relacionadas con el shivaísmo Aghori, una corriente dentro del hinduismo en la que los monjes están completamente entregados al culto ritual de sus deidades. En este sentido, la banda representa escénicamente a estos monjes Aghori,



apropiándose simbólicamente de su estética y significado espiritual. El vocalista, por su parte, incorpora un *corpse paint*, manillas de taches y un cinturón de balas. Un detalle particular es el maquillaje en su torso, que simula raíces de árbol, así mismo parece tener un símbolo en su torso. Desde su dimensión simbólica, el vocalista asume el rol del pregonero: es la voz que transmite el mensaje, tanto de las deidades como de los discursos relacionados con la muerte, lo necró y lo trascendental, lo cual es llevado a su presentación, realizando todo un ritual que incluye rezos, la elevación del cáliz y el acto de derramar sangre sobre el rostro de su vocalista. Estos elementos refuerzan la idea de su concierto como un acto ritual, lo cual se fortalece al incorporar mantras, lo que sugiere una intención más profunda en su interpretación escénica.

Asimismo, la banda presenta una inclinación hacia el hermetismo, ya que en una de sus portadas aparecen el Sol y la Luna, símbolos de lo masculino y lo femenino, así como de la dualidad entre espíritu y alma, un concepto ligado a la alquimia. También incluyen lo que podría interpretarse como el *Árbol de la Vida*, un símbolo vinculado a la *Cábala* que representa las emanaciones divinas y la conexión entre *El Cosmos* y el alma; o quizás la postura opuesta relacionada al *Árbol de la Muerte* y *El Caos*. Esta imagen encuentra un paralelismo con su maquillaje corporal, que asemeja raíces de árbol. Al igual que tienden a incorporar un ojo en distinto de sus trabajos, lo que está guiado a la mirada de la Diosa Kali.

La banda menciona lo siguiente en una publicación realizada por la página *Metal World United* el 7 de septiembre de 2024:

No podemos dejar de mencionar a otro ser fundamental en nuestra travesía: nuestro señor cosechador Qayin. Su influencia nos ha proporcionado la fuerza y la furia necesaria para dar vida a esta liturgia sonora, un testimonio de nuestra devoción a fuerzas que existen más allá de lo visible (Vera, 2024)

Adicionalmente, la banda aclara que no les dan protagonismo a los discursos tradicionales del black metal orientados a atacar a la iglesia, donde comúnmente se recurre a figuras como Lucifer, Satanás, para ellos, repetir constantemente esto resulta algo corriente y carente de profundidad espiritual. En cambio, su propuesta busca conectar con el verdadero sendero de



la mano izquierda, la demonología ancestral y el caosismo desde una perspectiva más sentida, consciente y fundamentada.

Este breve análisis permite comprender el concepto de la banda, abarcando tanto aspectos rituales como teatrales.

**Figura 18:** Estética y altar de la banda *Mahakala*



Nota. Estética y altar de la banda Mahakala, black metal de la ciudad de Bogotá. Tomado de (Mahakala, 2024)

Otro ejemplo de una banda que integra ritualidad y teatralidad es *Solve et Coagula*, agrupación de black metal de Bogotá. La banda mantiene una estética constante en sus presentaciones, caracterizada por el uso de *corpse paint* en todos sus integrantes. Su vocalista *Hermes Kthulhu*, adopta diferentes túnicas y máscaras en cada presentación, complementando su vestuario con collares largos, un báculo y una indumentaria que recuerda a una armadura, evocando una figura ceremonial o guerrera. En algunas ocasiones, usa una túnica o una máscara que cubre la mitad del rostro con cuernos, o bien, una estructura metálica alrededor de su cabeza. En cuanto a la escenografía, la banda incorpora una mesa con velas y un cráneo, elementos que potencian la atmósfera ritual de sus presentaciones, transformando el escenario en un espacio simbólico que va más allá de la música.



**Figura 19:** Vestuario y escenografía de la banda *Solve et Coagula*



Nota. Vestuario y escenografía de la banda *Solve et Coagula*. Tomado de (Coagula, 2024)

Ahora bien, ya hablamos de lo que ocurre a nivel simbólico, los puntos que ven los artistas y cómo se percibe desde el observador. Asimismo, mencionamos el trasfondo que va más allá de los objetos, vestuarios o elementos. En este punto, veremos cómo se percibe el actor en el escenario, cómo se transforma, por lo que abordaremos los rituales liminoides.

## **Construcción escénica en metaleros: liminalidad, leitmotiv y personaje**

Recordemos a Turner y su concepto de rituales liminoides, proceso en el que la persona se transforma temporalmente. Esto se ve reflejado en las entrevistas, en especial con *Maniac*, *Zephus (Melancholiam)*, Javier de *Ekinoxio*, los integrantes de *Tumulario*. Así mismo, en *ODA*, *INFO*, *Alienvader* y Duván de *Outsilence*.

En cuanto a *Maniac*, mencionaron que tomaron clases de teatro enfocadas en la creación de personajes, lo que luego trasladaron al escenario. Un caso particular es el de Nicolás,



baterista, quien creó el personaje de *Kalaki*, representado con una máscara de medio rostro con forma de calavera. Para él, este personaje fue necesario, ya que le permitió convertirse en otra persona en escena, una versión más violenta de sí mismo. En sus palabras:

Puedo decir que este demonio me posee nuevamente. Todo lo que cotidianamente vivo—presión, ansiedad, frustración, tantas cosas metidas en un solo personaje, cuando explota en el escenario, es inmenso. (Nicolas Malambo, comunicación personal, 23 de enero, 2025).

Andrés G. también resaltó este cambio, mencionando que muchas personas no reconocen a Nicolás cuando está en escena debido a su actitud totalmente distinta, con lo cual estoy completamente de acuerdo, ya que esto se registró en la (OFB), antes de la presentación. Se pidió el favor de la entrevista a la banda (sin que nos conociéramos previamente), Nicolás fue muy cordial y amigable; me saludó con ambas manos y con un tono suave y agradable, mencionó que podríamos charlar después de la presentación. Sin embargo, en el escenario su energía cambió por completo: gritaba, sus gestos eran completamente diferentes, tocando la batería con una intensidad desbordante. Él atribuye esta capacidad de expresión al teatro, que le permitió canalizar lo que no puede expresar en la vida cotidiana.

Un caso similar es el de Andrés Gallagher, vocalista de la banda. Su transformación es igualmente notable, ya que su actitud en el escenario es muy distinta a la que muestra afuera, y por último tenemos a Andrés Rojas, el bajista, quien también experimenta un cambio notable en su actitud en el escenario y que comenta que su máscara hace una evocación a *Hannibal Lecter* y busca representar las enfermedades mentales, enviando un mensaje de conciencia sobre el cuidado emocional.

Por otra parte, tenemos a Javier (Ignis), vocalista de *Ekinoxio*, quien nos expresaba cómo se veía a sí mismo como un actor en el escenario y cómo, a partir de ello, se propuso crear un personaje, tomando un alter ego. En su caso, interpreta a un chamán, un mago, incorporando el espiritismo en su interpretación. Comenta que *Ekinoxio* le brindó el espacio para transmitir su mensaje a través de este alter ego. Su vestuario (OGC), es un reflejo de esta construcción simbólica: lleva una capa larga con capucha, plumaje en los hombros y un collar que le llega hasta la cintura. Además, porta un báculo de tres puntas, con una manilla atada desde la parte



superior y una cabuya amarrada en la mitad de las puntas. Complementa su atuendo con un libro de relieve, tres cadenas colgando del pantalón y un cinturón de manillas de lata. Su maquillaje enfatiza a su personaje: un contorno negro alrededor de los ojos, el rostro pálido y un lente de contacto blanco en su ojo derecho. Finalmente, lleva atada una soga con un nudo corredizo (suicida) en la cadera, añadiendo un elemento simbólico más a su propuesta escénica.

**Figura 20:** Vestuario de Javier, vocalista de *Ekinoxio*



Nota. Vestuario de Javier, vocalista de *Ekinoxio*. Elaboración propia (OGC 2024).

En cuanto a *Zephus*, describe que, al estar en el escenario siente una transformación, una elevación propia, y que, al tiempo, irradia esto al público y conecta con él. Este estado que describe sale de lo común, ya que él en el escenario en realidad es la misma persona, uno



solo; solo que las sensaciones tanto propias de él como las del público pueden ser distintas interpretándolo como otra persona aparte; sin embargo, él insiste en que al bajar vuelve a ser la persona inicial, solo que lleva consigo otra experiencia que lo ha marcado.

En la entrevista con Hanner, al ser integrante tanto de *ODA* como de *Tumulario*, podemos observar dos perspectivas diferentes. Aunque es el mismo integrante en ambas bandas, cada una maneja conceptos distintos, y en cada caso, él asume un estado liminal diferente. Desde *Tumulario*, Hanner (EH) menciona:

Para nosotros es como un ritual, en el sentido de que estamos asumiendo una personalidad diferente, un ente distinto. Ya no somos Hanner, Javier y Alejandra, sino *Morgul*, *Tar-minastir* y *Abrahel*. Estos nombres no son solo máscaras o personajes, sino que representan asumir un papel diferente: un súper yo, un ente más allá de lo material y carnal, casi espiritual, misterioso y místico, cargado de diferentes significados para cada uno. (Hanner Robles, comunicación personal, 29 de enero, 2025).

Entre esta individualidad, Hanner explica cómo se siente en esta transformación. Él la asume como la de un nigromante, inspirado en el universo de J.R.R. Tolkien, específicamente como un mago negro. Si bien en algunos casos esta transición puede experimentarse como una mera interpretación, en su caso hay un componente más profundo: él se percibe a sí mismo como un portavoz de las sombras, y añade que en esta fase liminal puede sentirse plenamente etéreo y le atribuye a esto un significado artístico y trascendental.

En cuanto a *ODA*, no realizan meramente una personificación. Al ser una banda tan simbólica y conceptual, buscan no solo un reflejo en lo lírico y musical, sino también en lo visual como un complemento integral. Su propósito es rescatar la simbología perdida y el arte olvidado, lo que se refleja en su escenografía y vestuario. Aunque no encarnan personajes en el sentido tradicional, son portadores de esa antigüedad, siendo parte de un estado distinto al de la cotidianidad, un espacio que pertenece exclusivamente a la obra de *ODA*.

Así mismo lo expresó Milton, bajista de INFO (EI), quienes interpretan un personaje en escena. Milton adopta una actitud más inexpresiva, fría y agresiva, mientras que la teclista es todo lo contrario: más efusiva y sonriente. En una entrevista con el medio Metal Live





Colombia el 19 de octubre de 2023, Guillermo Moreno, vocalista de la banda, mencionó que su personaje en el escenario se llama Codex. Explicó que es un personaje muy distinto a él en la vida cotidiana, diseñado con ciertos elementos predefinidos, pero con espacio para la improvisación. Destacó que esta diferencia marca un contraste entre su identidad dentro y fuera del escenario. Sobre esto, Milton añade que percibe a Guillermo como si asumiera un rol, casi como un vocero de algo que no se puede ignorar.

Por otra parte, Duván García, vocalista de *Outsilence*, expresa una perspectiva distinta, ya que no encarna un personaje, sino que trae su versión de niño al escenario. Desde pequeño, se imaginaba en los escenarios, y ahora que está en ellos, al cerrar los ojos, revive todas esas sensaciones. En sus propias palabras: "Me la gozo como si fuera un niño", y añade que esa energía es la que transmite al público. Esto es solo una parte de las bandas con las que se logró hablar, pero estoy seguro de que otras abordan estos mismos aspectos. Un ejemplo claro podría ser *Mahakala* (sugerido por su performance) mencionado anteriormente.

Otro caso es el de Alienvader quienes en su entrevista mencionaban que el acto de subir al escenario representa una sensación completamente distinta, ya que les permite trasladarse a otro espacio, uno que no les es permitido en su cotidianidad. Describen ese momento de la siguiente manera:

Somos adultos, tenemos que hacer cosas de adultos, como trabajar, estudiar, pagar los recibos y así. Hacer esto nos permite dejar de lado el rol de una persona común en el diario vivir, al menos por un instante (*Alienvader*, comunicación personal, 12 de marzo, 2015).

Estos casos reflejan no solo la puesta en escena, sino también, en algunos casos, la construcción de personajes. Es el acto de jugar, de salir de este espacio cotidiano y permitirse ser otro, como lo mencionaba *Alienvader*. También implica dar y recibir energía, como señalaba *Zephus*, así como transmitir conocimiento y encarnar aquello que siempre se quiso ser.

A través del metal y del escenario, se construye un espacio de libertad y expresión, donde se genera un ambiente seguro, Valeria Ortega (2020) enfatiza, a partir de Flensner y Von der Lippe, que la creación de espacios seguros no solo implica un entorno físico estructural, sino



también un sentido de seguridad emocional entre las personas presentes. Ortega además resalta que, en un contexto donde convergen diversas partes, se desarrolla una comprensión mutua que permite establecer lazos de trabajo basados en el respeto. En estos ambientes, las ideas y creaciones son valoradas de manera constructiva, generando confianza y evitando juicios sobre el trabajo del otro (11-12). De este modo, las bandas son conscientes de que este espacio les permite expresarse libremente, sabiendo que su arte puede ser bien recibido; y esto no solo aplica a los intérpretes, sino también a los espectadores, quienes, como se mencionaba anteriormente, también forman parte de esta teatralidad, consolidando así la unión entre ambos.

Ahora bien, ¿cómo ocurre este proceso en el intérprete?, ¿cómo se da el paso de la cotidianidad al estado liminal? si bien este tránsito puede formar parte del ritual, yo lo asocio a un concepto teatral: el *leitmotiv*. Desde el teatro, el *leitmotiv* es una acción determinada que puede detonar una emoción o un sentimiento específico. En la actuación, cuando un intérprete encarna un personaje, puede recurrir a un objeto o elemento que le ayude a introducirse en su rol. En el caso de las bandas, este proceso puede darse a través del maquillaje: al aplicarlo, comienzan a sumergirse en ese estado liminal, dejando atrás su identidad cotidiana para asumir la del personaje escénico. Este *leitmotiv* también puede manifestarse a través del vestuario o de objetos específicos, dependiendo de cada persona y su relación con el personaje que interpreta. Para comprender por qué algunas bandas fueron categorizadas dentro de lo ritual y otras dentro de lo teatral, es fundamental diferenciar ambos conceptos, de acuerdo con lo presentado en el marco teórico.

Si hablamos de rituales, no podemos catalogarlos todos como tales, ya que dependen del cómo, dónde y por qué se realizan. Para aclarar esto, se pueden considerar dos puntos clave propuestos por Schechner: Eficacia/Ritual y Entretenimiento/Artes Escénicas. En este sentido, las bandas de black metal se acercan más al concepto de ritual, ya que no se limitan solo a una actuación, sino que incluyen conexión simbólica, ritualista y una interacción consciente de parte del público sobre lo que ocurre en escena. Mientras tanto, otras bandas como *Maniac*, *Nekrotikos*, etc. tienen una puesta en escena teatral, donde el entretenimiento está presente; aunque busquen transmitir un mensaje político o de conciencia, esto no encaja dentro de las características de un ritual según Schechner.



## PEDAGOGÍAS INVISIBLES EN LA ESCENA METALERA: DEL VOZ A VOZ AL COMPORTAMIENTO APRENDIDO

A continuación, veamos esta breve historia que refleja una de las formas en cómo se construyen los lazos dentro de la escena metalera. Más allá de la música, el metal es un espacio de encuentro, identidad y aprendizaje compartido.

En 2015, Lian se reúne con su parche, cuando uno de ellos trae a un nuevo compañero llamado Felipe. Se presentan y al cabo de unos minutos, Lian nota la camiseta de *Homeland* que lleva Felipe, mientras que este observa la de *Dreariness* que viste Lian. Se saludan y con entusiasmo, Lian comenta lo brutal que es la banda. A partir de ahí, inicia la conversación. Cada uno habla con pasión sobre su gusto por el metal, compartiendo bandas, experiencias y festivales a los que han asistido. En medio del intercambio, descubren que ambos estuvieron METAL 4TA 2010. La emoción del momento los lleva a recordar aquel día con tanta intensidad como si hubieran ganado la lotería. La charla se extiende por horas, discutiendo cambios en las alineaciones de sus bandas favoritas, los mejores álbumes y, finalmente, dándose cuenta de que tienen mucho en común: uno es baterista y el otro guitarrista [...].

Es en estos espacios donde de construcción de historias, se comparten conocimientos y se genera un aprendizaje que va más allá de la escuela, a veces, sin siquiera ser conscientes de ello. Por esta razón, es fundamental explorar y visibilizar estos escenarios, comprendiendo su importancia en la construcción de identidad y comunidad.

Para adentrarnos en esto, lo dividiremos en dos partes: los aprendizajes a nivel de vida, que incluyen conocimientos sobre el metal, cultura y valores, así mismo lo que aprenden, cómo lo aprenden y hacia qué lo dirigen; por otro lado, estarán los aprendizajes en su parte artística y teatral, que abarcan la expresión escénica y musical dentro del género.

Partamos desde el inicio, desde el acercamiento al metal, muchos metaleros mencionan que su acercamiento al género surgió a través del Rock por familiares o amigos, generalmente entre los 8 y 16 años; en edades más tempranas, la influencia suele provenir de la familia, mientras que en la adolescencia es más común que el interés nazca a partir de amistades. Una vez que están inmersos en dicho género, tienden a explorar otros subestilos musicales, dentro



del rock hasta adentrarse en el metal. Al respecto, Daniel, en la (OFB), define este proceso como un "recorrido musical", que puede comenzar con el blues rock y progresivamente escalar a sonidos más pesados. Muchas personas que ahora se identifican con el metal comenzaron de esta manera. Aunque al principio podían escuchar la música sin comprenderla del todo, con el tiempo fueron desarrollando una conexión más profunda hasta enamorarse del género. Una vez dentro de la escena, comienzan a explorar la estética del metal, inspirándose en los videos de sus bandas favoritas y en su círculo de amigos. En este punto, se involucran en la construcción de su propia identidad a través de la vestimenta y los accesorios: algunos empiezan empíricamente a coser sus propios pantalones ajustados, a bordar parches o a fabricar sus chalecos personalizados.

En este proceso de inmersión, *Sarcoma* menciona que el aprendizaje sobre la escena proviene de diversas fuentes: amigos, recomendaciones de bandas, foros de metal en internet, *YouTube*, entre otros. A medida que profundizan en la cultura metalera, comienzan a formar su propio grupo de amigos o "parche", con quienes asisten a eventos organizados por gestores, mesas metaleras de las localidades o por la alcaldía. Su primer concierto suele ser una experiencia transformadora, marcada por la intensidad del evento, la energía del público, el pogo y la estética del entorno.

En la escena metalera, el aprendizaje es un proceso colectivo basado en la performance, siguiendo la idea de Schechner del comportamiento dos veces actuado. Los rituales dentro del metal, como el pogo, la estética, la actitud en un concierto y los símbolos compartidos, no se aprenden teóricamente, sino mediante la observación, la imitación y la experiencia directa. La transmisión de conocimientos ocurre de cuerpo a cuerpo, donde cada participante genera nuevas acciones a través de la dinámica colectiva. Esto lo diferencia del aprendizaje tradicional mediante libros o pantallas, ya que no es posible comprender plenamente un concierto o un pogo solo leyendo sobre ellos; es necesario participar, observar, sentir miedo en la primera experiencia y luego entender el procedimiento. A través de la acción y la práctica, el metalero comienza a interiorizar los códigos del género. Este proceso ritual



generalmente sigue un orden, en este caso no institucionalizado<sup>13</sup>: primero, la iniciación, donde se observan los códigos del espacio; luego, la incorporación, en la que se interiorizan comportamientos y estéticas, expresándose a través de la música, las amistades y la identidad cultural; y finalmente, la canalización, cuando algunos metaleros llevan este conocimiento más allá, creando bandas, componiendo letras o estudiando el género. De esta manera, el conocimiento en la escena metalera se transmite vivencialmente, generando una memoria colectiva en constante transformación y reforzando la identidad y el sentido de comunidad a través de la participación activa.

A medida que su vínculo con el metal crece, los jóvenes se sumergen más en la música y en los espacios propios de la escena. Se reúnen con su parche en lugares icónicos, como menciona Sarcoma, quien destaca que frecuentan centros comerciales en busca de camisetas, discos y accesorios, recorriendo la ciudad para encontrar elementos representativos del metal. Por otro lado, Dilan, recuerda que solía frecuentar la Séptima y las disqueras de la Calle 19 en busca de música. También asistía a conciertos sin que su madre lo supiera, yendo al Lucero Alto o a Kaoz Bar y otros eventos en aquella época.

En la actualidad, desde mi experiencia, estos encuentros siguen vigentes en distintos espacios: está el compañero que vende camisetas en su local y se reúne con otros, así mismo, aquel que tatúa en centros comerciales y a quien se le acompaña. También están las reuniones para escuchar música en parques, plazas, bares y otros puntos de encuentro.

En este contexto, el espacio público juega un papel crucial en la socialización de los jóvenes, permitiéndoles establecer dinámicas al margen de los adultos. Al respecto, Garcés Montoya (2003) menciona que el espacio público le permite al joven alejarse de los entornos familiares, escolares y laborales para construir un espacio no institucionalizado, sin regulaciones ni normas preestablecidas. Así, la calle, la esquina y el parque adquieren nuevos significados, se convierten en lugares de encuentro autogestionados, donde las reglas son definidas por los propios jóvenes y la mirada adulta pierde su poder de dominio. Los jóvenes

---

<sup>13</sup> Si bien en el metal existen etapas en la incorporación al género, este proceso no sigue el mismo esquema de iniciaciones formales presentes en Moto Clubs o Logias. Aunque puede haber similitudes en términos de identidad y comunidad, en el metal, este tránsito es más un proceso individual y colectivo que se desarrolla de manera orgánica.



metaleros delimitan su espacio en la ciudad y en sus localidades, generando espacios de ocio que dejan una huella y refuerzan su identidad social. Estos lugares históricamente se han convertido en puntos de referencia <sup>14</sup>donde se recuerda su presencia en la sociedad. A medida que estos espacios se consolidan, más personas se suman con el propósito de interactuar, intercambiar música o simplemente "parchar" (hablar, compartir), generando lo que Garay (1996) denomina "territorialidad simbólica".

Simultáneamente, el metalero ve a su grupo musical favorito y comienza a inspirarse en un artista: en la manera en que toca su instrumento, en su presencia escénica y estilo. Esto detona una pasión por un instrumento, y muchos comienzan a tocar de manera autodidacta, aprendiendo empíricamente a través de canales de YouTube, internet y/o consejos de amigos. Este proceso crea una conexión con otros músicos lo que lleva a la formación de bandas que se inspiran en lo que escuchan en ese momento, luego progresan y se fortalecen musicalmente, ampliando su círculo y conociendo a más músicos con ideas y gustos afines. Cuando ya tienen su banda formada, se lanzan al escenario. En las observaciones, se notó que muchas bandas emergentes adoptan una postura más neutral en tarima: su interacción con el público y entre ellos mismos es mínima, priorizando la ejecución del instrumento. Sin embargo, con la experiencia y la retroalimentación del público y de amigos, este aspecto se desarrolla con el tiempo.

Este proceso encarna la pedagogía invisible, como señala Jurado (2011), aunque no existe un currículo formal o una estructura establecida, sí hay un aprendizaje significativo que ocurre a través de la práctica, la observación y la interacción con otros. De acuerdo con Salgado (2016), el aprendizaje en este contexto no es una obligación, sino un deseo genuino de aprender y manifestarse a través del cuerpo y el arte. Así, la práctica musical se vincula con la realidad del sujeto, permitiéndole expresarse a través de la música y la escena.

De esta manera, se establecen roles invisibles entre quién aprende y quién enseña, así como comportamientos restaurados dentro del movimiento. El metalero, al recibir

---

<sup>14</sup> Casetas de la calle 19 en Bogotá / Centro Comercial Nutabes en Bogotá / Cámara y Comercio de Medellín TODO en los 90's)



retroalimentación y observar a otros, fortalece su postura escénica e incorpora conceptos y elementos que le permiten expresar su mensaje con mayor claridad.

Por otro lado, también generan estas posturas y componentes escénicos de forma autodidacta, tal como la banda *Maniac* ejemplifica, al mencionar cómo incorporaron su teatralidad al querer llevar su puesta en escena un paso más allá; inicialmente con tambores, y luego añadiendo escenografías, para posteriormente, tomar clases de teatro con un énfasis en la creación de personajes; así integraron sus personajes a sus presentaciones, enriqueciendo su propuesta. En esta banda, también juegan un papel importante los círculos de energía, los cuales realizan antes y después de subir al escenario para canalizar y liberar energía. Estos rituales les permiten marcar el inicio y cierre de sus presentaciones, entrando así en un estado liminal.

Considero que cada vez más bandas incorporan estos aspectos, combinando sonido y performance. Por ejemplo, la banda *Alienvader* menciona que toda su utilería, incluyendo máscaras, vestuarios y maquillaje, es elaborada por ellos mismos mediante ensayo y error. Su tecladista, quien también es *cosplayer*, se encarga de diseñar y confeccionar sus propios atuendos, lo que refuerza la autonomía del grupo. Además, cada integrante aporta a este proceso, destacando que el hecho de crear su propia utilería demuestra el compromiso y el esfuerzo que tienen tanto por la banda como por el metal.

Desde este mismo enfoque, la banda *ODA* trabaja con una fuerte carga simbólica, incorporando conceptos como la magia y la numerología, los cuales han aprendido tanto de manera individual como a través de sus compañeros. Además, confeccionan su propia utilería, utilizando cuero para elaborar pecheras y correas. Su baterista es quien se encarga en gran parte de este proceso, ya que es el principal promotor del concepto; sin embargo, cada integrante aporta su trabajo, dándole un sello más personal. Este compromiso refleja su determinación, ya que el metal requiere esfuerzo y dedicación. Hanner menciona que el metal debe sentirse, que implica tiempo y entrega, lo cual se manifiesta en sus presentaciones. Por ejemplo, cuando incorporan telas en el escenario, ellos mismos se toman el tiempo de colocarlas, ya que los organizadores suelen evitar esta tarea.



Frente a su otra agrupación, *Tumulario*, Hanner también señala que el metal "debe doler", lo que se refleja en la estética, el trabajo de la banda e incluso de forma corporal a través de las marcas que quedan en él luego de vestir sus cadenas; también por ello, la banda ha adoptado un War Paint inspirado de diversas escuelas del Metal como la sudamericana de antaño, el primigenio o el War y ante todo que ha sido resignificado por la banda. Respecto al proceso de aprendizaje, Hanner menciona lo siguiente:

Más que aprendizaje, es comprobar lo difícil que es hacer todo de forma autosuficiente, independiente y autónoma, lo que enseña que vale la pena dar todo ese esfuerzo porque no es simplemente una propuesta musical, sino que va más allá, se trata de responder con respeto al arte. (Hanner Robles, comunicación personal, 29 de enero, 2025).

Al respecto, *INFO* menciona que su propuesta artística surgió en un momento en el que, en Bogotá y en Colombia en general, no era común ver este tipo de espectáculos. Sin embargo, querían trasladar la experiencia de un show que podría realizarse en un estadio, a un espacio dentro del territorio, lo que implicó un riesgo. Para ellos, era fundamental demostrar que se trataba de una propuesta trabajada y consciente. Asimismo, mencionan el uso del *corpse paint*, lo desarrollaban a partir de bocetos personales. Sin embargo, al trasladarlo al rostro, se encontraron con dificultades. Milton menciona:

Cuando empezamos, no sabíamos cómo hacerlo. Aparentemente es fácil. Tú ves a alguien con corpse paint, o incluso solo con los ojos pintados, y piensas: "eso es sencillo, solo tomas la pintura y listo". Pero no fue así (Milton, comunicación personal, 9 de marzo, 2025).

En sus inicios, necesitaron ayuda porque lo hacían de manera incorrecta. Con los años, cada uno aprendió a aplicarlo correctamente a través de la práctica y el ensayo. Destacan que los ensayos no se centran únicamente en la música, sino también en aspectos visuales y performativos. En cuanto a su vestuario, mencionan que prefieren mandarlo a hacer, asegurándose de que cumpla con la estética y el concepto de la banda.

Por otra parte, comenta que al inicio cometieron errores con el uso de pólvora y otros elementos, pero estos tropiezos les sirvieron como aprendizaje. Su mánager, especializado



en estos aspectos, se encargó de prevenir que volvieran a ocurrir inconvenientes similares. Milton destaca un punto importante: en la actualidad, hay más bandas que incorporan teatralidad en sus presentaciones, lo que ha contribuido al crecimiento y la mejora del metal en términos de calidad escénica. De hecho, esto se refleja en las convocatorias de eventos, donde se evalúan criterios como sonido, puesta en escena y show en general; allí se ve que muchas de estas evaluaciones han comenzado a incluir el performance como un elemento clave, lo que impulsa a las bandas a considerar y aprender este aspecto (tanto voluntaria como forzosamente) para fortalecer su propuesta artística.

En este sentido, Silva (2016) retoma los planteamientos de Jurado y señala que, desde un enfoque social, la evaluación es un proceso en el que las comunidades o grupos revisan sus propios avances con el fin de mejorarlos. No es un proceso exclusivamente individual, sino también un fenómeno social que es basado en su contexto. Además, esta práctica debe ser autoevaluada, lo que implica un encuentro tanto con uno mismo como con los demás. A diferencia de una evaluación institucional basada en mediaciones y calificaciones, este tipo de evaluación en comunidad permite una mayor reflexión colectiva. Silva también menciona que este proceso está ligado a la metacognición, es decir, a la capacidad de reflexionar sobre lo que se aprende y cómo se aprende, promoviendo el diálogo entre todos los miembros de la comunidad. De esta manera, la evaluación se convierte en un ejercicio más informal consensuado a nivel grupal y comunitario. En lugar de una evaluación estructurada con calificaciones, el metal se basa en la retroalimentación colectiva, donde la comunidad opina sobre las presentaciones, la autenticidad y la energía transmitida. Así mismo se discuten las bandas en foros, o espacios más rigurosos como lo puede ser *El Congreso de Metal Colombiano*, mesas de música, a través de la conversación entre músicos después de un concierto o en la manera en que el público responde a una presentación en vivo. El reconocimiento dentro de la escena no se da por títulos o certificaciones como mencionaba Jurado, sino por el respeto ganado a través de la experiencia, la calidad artística y la conexión con la audiencia.

En este sentido, la evaluación en el metal es un proceso vivo y comunitario, en el que la validación y el aprendizaje vienen del diálogo y la interacción con otros, más que de estándares impuestos externamente. Esta manera de evaluar no solo da cuenta de lo aprendido



en términos técnicos o musicales, sino también de la manera en que se fortalece el sentido de pertenencia y la identidad colectiva.

Desde esta perspectiva, es posible pensar que más allá de los juicios musicales o estéticos, lo que se configura es una vivencia profunda de comunidad. Esta experiencia también puede pensarse a partir del concepto de *communitas* propuesto por Turner. En el caso del metal, esta se puede manifestar en dos puntos: por un lado, en la performatividad compartida durante conciertos, a través del maquillaje, vestuarios y actitudes escénicas tanto en el escenario como fuera de él; y por otro, en las dinámicas que suceden fuera del espectáculo, en la vida cotidiana, como una red de afectos y saberes no institucionalizados. Esta última se aprende y se vive con el cuerpo: desde la práctica, los vínculos forjados en comunidad y las trayectorias personales transformadas por el género; donde el metal no es solo una expresión estética, sino un espacio de formación afectiva y artística, así como un espacio de rituales aprendidos, tanto de tipo secular como colectivo, transmitidos de manera conjunta.

Por último, en las entrevistas, los participantes comparten un aspecto en común: gracias al metal, han aprendido y construido en sus vidas. Para muchos, ha sido un espacio de desahogo, reflexión y formación de una postura más crítica. Además, resaltan la fuerte hermandad dentro de la comunidad, un apoyo mutuo que les ha permitido continuar en el proceso sin abandonarlo. El metal les ha potenciado su amor tanto por el arte como por la enseñanza. De los entrevistados, cuatro son profesores de música (3) o idiomas (1), mientras que el resto son jóvenes que están terminando sus estudios. Por su parte, Dillan ha tomado un camino diferente, dedicándose a otro ámbito profesional.

De este modo, a pesar de los estereotipos, el metalero puede proyectar una imagen ruda, pero también puede ser una persona tranquila y feliz, cuya pasión por la música trasciende lo meramente económico. Más que un género musical, el metal se convierte en una forma de vida y en un espacio de pertenencia.



## CONCLUSIONES

El metal, más allá de ser un simple pasatiempo o un espacio reducido a la música y la bebida, se ha convertido en un medio de expresión cultural y artística cargado de significados simbólicos, rituales y experiencias pedagógicas fuera de las instituciones formales.

Desde su dimensión teatral, esta investigación ha permitido visibilizar y plasmar el trasfondo escénico del metal, un aspecto que para muchos agentes externos es desconocido y, para algunos dentro del género, puede ser subestimado o dado por sentado; en este sentido, se evidencia cómo las bandas han desarrollado un lenguaje escénico propio que integra maquillaje, vestuario, escenografía y corporalidad individual "así como conceptos y narrativas propias, producto de su imaginación grupal, mientras plantan ideas contestatarias o relatos históricos". Siendo un espacio para transporta al espectador a una dimensión teatral, tanto visual como sonora, donde la experiencia no recae únicamente en el público, sino es conformada también por los músicos (interpretes), estos, en muchas ocasiones, encarnan personajes, por medio de una transición liminal es decir una transformación temporal, que dota de vida a sus creaciones. Es, asimismo, una construcción tanto grupal como individual: mientras que la banda transmite un mensaje colectivo, cada integrante aporta elementos personalizados que mantienen una coherencia estética y conceptual, la cual, en algunos casos, va más allá de lo estético; para muchos, representa una forma de catarsis, una extensión de su expresión artística y espiritual en la que su puesta en escena no solo se manifiesta en la imagen, sino también en la sonoridad y la simbología, generando un espacio ritual donde confluyen creencias, emociones y experiencias compartidas.

Los ambientes se construyen a través de la escenografía, el sonido, el silencio y la atmósfera, creando un entorno de respeto y transmisión de conocimiento. En ocasiones, este saber no solo es compartido por los músicos, sino también por los espectadores, quienes pueden interpretar los múltiples elementos simbólicos presentes en cada presentación solo si están familiarizados con la escena. A su vez, también hacen parte de la teatralidad del evento: Los asistentes no son meros espectadores pasivos, sino que interactúan activamente con la música mediante la mimesis y la gestualidad, desde adoptar el maquillaje y la vestimenta de sus bandas favoritas hasta planificar atuendos específicos para ciertos conciertos, los seguidores del metal contribuyen a la construcción de una experiencia teatral colectiva. Así, la teatralidad



trasciende el escenario y se extiende a bares, canchas, salones comunales y otros espacios de encuentro.

Junto con la expresión artística, el metal también abre un espacio para el juego, la unión y la hermandad. El pogo, lejos de ser una manifestación de violencia y caos, se revela como un ritual de comunión, donde el salto, los gritos, el canto y la energía compartida crean un espacio de pertenencia y colectividad. En este espacio, las diferencias de clase social, cultural o edad pierden relevancia: hay lugar para todos, incluso para niños, siempre en un marco de respeto y cuidado mutuo.

La escena metalera, más allá de su dimensión musical, es un espacio de aprendizaje colectivo donde las pedagogías invisibles desempeñan un papel crucial en la transmisión de conocimientos y valores. A través de la interacción social, la experiencia directa, la observación y la repetición de comportamientos, los conocimientos se adquieren de manera autónoma y colaborativa, sin necesidad de una institucionalización formal. Desde el primer acercamiento al género hasta la inmersión en su estética y valores, el aprendizaje ocurre en contextos informales como conciertos, encuentros en espacios públicos y el intercambio dentro de los parches. Este proceso se da a través del voz a voz, la observación y la participación en rituales propios de la escena, como el pogo, la vestimenta y la actitud en el escenario; siendo así como funciona una plataforma de expresión artística y escénica, donde la performance cobra un significado fundamental. Las bandas emergentes comienzan enfocándose en la ejecución instrumental, pero con el tiempo incorporan elementos teatrales que enriquecen su puesta en escena. Este proceso autodidacta evidencia cómo el aprendizaje dentro del metal es un acto de exploración y experimentación constante, basado en la práctica y la colaboración.

Asimismo, la construcción de identidad en la escena no solo se manifiesta en la música, sino en la producción artesanal de elementos estéticos: desde la confección de vestuarios hasta la elaboración de utilería para los shows, los metaleros reflejan su compromiso con el género mediante un aprendizaje autónomo, en el que el ensayo y error, junto con el apoyo de la comunidad, permiten el desarrollo de habilidades técnicas y creativas.



Por lo cual, este estudio no solo reafirma la importancia del metal como expresión cultural y artística, sino que también abre la posibilidad de futuras investigaciones que profundicen no solo desde lo antropológico, psicológico o social, si no desde otras áreas transdisciplinarias distintas (y más inexploradas) como los estudios de performance tal como se ha visto en este trabajo desde sus potencialidades pedagógicas y performáticas. Así, se invita a considerar el metal no solo como un género musical, sino como una manifestación que integra arte, ritualidad, comunidad y educación en un mismo espacio de creación y reflexión.

**Nota:** Al finalizar la lectura, se recomienda escuchar la canción de *Manowar*: “*Warriors of the World United*”. Más allá de lo académico, hay sentimientos que este proyecto no logra plasmar por completo; y para mí, esta canción es el reflejo de este trabajo, del metal mismo y de quienes lo habitan: un proceso de lucha constante que encarna el metal como una forma de *communitas* y/o comunidad.





## Bibliografía

- aleinvader. (19 de diciembre de 2024). *aleinvader [fotografía]*. Obtenido de instagram: [https://www.instagram.com/p/DDw\\_DkBxC1C/?img\\_index=2&igsh=MzRIODBiNWFIZA==](https://www.instagram.com/p/DDw_DkBxC1C/?img_index=2&igsh=MzRIODBiNWFIZA==)
- barba, e. (4 de Julio de 2019). *Eugenio Barba: «El teatro es energía»*. Obtenido de AERTEZBLAI: <https://www.artezblai.com/eugenio-barba-el-teatro-es-energia/>
- belial1986. (3 de diciembre de 2024). *Palmira Metal fest 10 [fotografía]*. Obtenido de CuentohermanoGrind: <https://www.instagram.com/p/DDI7YDrRFSq/?igsh=MTc4MmM1YmI2Ng==>
- Bernal, S. C. (2019). *ETNOGRAFÍA DE LA ESCENA METALERA FEMENIL DE LA CIUDAD DE MÉXICO*. ciudad de mexico: Universidad Nacional de Rosario.
- Boal, A. (2006). *The Aesthetics of the Oppressed*. New York.
- Coagula, S. e. (20 de agosto de 2024). *Instagram*. Obtenido de Solve.et.Coagula.cbm : <https://www.instagram.com/p/C-5kjQZN54m/?igsh=NjFhOGMzYTE3ZQ==>
- Durkheim, É. (1917). *The Elementary Forms of the Religious*.
- Eiric\_cortes\_\_. (23 de Diciembre de 2024). *conversaciones\_vol.0532 [fotografía]*. Obtenido de instagram: [https://www.instagram.com/p/DD6\\_6Hsxfq8/?igsh=MzRIODBiNWFIZA==](https://www.instagram.com/p/DD6_6Hsxfq8/?igsh=MzRIODBiNWFIZA==)
- FORENSE. (4 de febrero de 2025). *FORENSE [fotografía]*. Obtenido de facebook.
- Garay, A. d. (marzo de 1996). *EL ROCK COMO CONFOMADOR DE INDETIDADES JUVENILES*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=105118896002>
- Garcés-Montoya, Á. (2003). *entidad fragmentada. identidad performativa: del estilo de las culturas juveniles*. Medellín.
- hunter\_ph. (29 de diciembre de 2024). *hunter presentanose en el festival sua rock 2024 [fotografía]*. Obtenido de intagram: <https://www.instagram.com/p/DELeMGeRqLM/?igsh=MzRIODBiNWFIZA==>
- (2023). *I DIPLOMADO INTERNACIONAL DE MÁSCARA TEATRAL* .
- INfO. (4 de diciembre de 2023). *La media torta [fotografía]*. Obtenido de instagram: <https://www.instagram.com/maquinainfo?igsh=MzRIODBiNWFIZA==>
- inhumano. (17 de Diciembre de 2024). *inhumano\_oficial [fotografía]*. Obtenido de instagram: <https://www.instagram.com/reel/DDsZkQ5S2XR/?igsh=MTc4MmM1YmI2Ng==>



- Inmaculada García Sánchez, R. P. (2013). *Expresión corporal. Una práctica de intervención que permite encontrar un*.
- Jara, O. (2008). *La sistematización de experiencias: práctica y teoría para otros mundos posibles*. Bogotá.
- Le Hunte, B. ((2022). Obtenido de Liminalidad. En: La Enciclopedia Palgrave de lo Posible. Palgrave Macmillan, Cham.: [https://doi.org/10.1007/978-3-319-98390-5\\_246-1](https://doi.org/10.1007/978-3-319-98390-5_246-1)
- Losada, M. C. (2010). *Música, mujeres, hombres y contradicciones: la construcción del género en la escena*.
- lunaocultabm. (25 de noviembre de 2024). *garaje club[fotografía]*. Obtenido de instagram: <https://www.instagram.com/lunaocultabm?igsh=MzRIODBiNWF1ZA==>
- Mahakala. (7 de Septiembre de 2024). *Instagram*. Obtenido de @mahakla\_oficial.
- Maniac. (16 de noviembre de 2024). *Maniac [fotografía]*. Obtenido de maniac.thrash.metal: [https://www.instagram.com/p/DCcsJj\\_SADh/?igsh=MTc4MmM1YmI2Ng==](https://www.instagram.com/p/DCcsJj_SADh/?igsh=MTc4MmM1YmI2Ng==)
- Metal Hero. (27 de marzo de 2021). La historia y origen del corpse paint [video]. youtube. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=ZP9sJY-tAZc&t=162s>
- MetaleroPress. (19 de Octubre de 2024). Zephus (Melancholiam): Entrevista completa [video]. youtube, Colombia. Obtenido de [https://www.youtube.com/watch?v=Ky\\_Kf\\_K9R1E&t=1906s](https://www.youtube.com/watch?v=Ky_Kf_K9R1E&t=1906s)
- nekroticos. (16 de mayo de 2023). *fiesta [fotografía]*. Obtenido de instagram: <https://www.instagram.com/p/CsTweM6rd4a/?igsh=NjFhOGMzYTE3ZQ==>
- oda.metal. (4 de febrero de 2024). *jersey salon de eventos y convenciones[fotografía]*. Obtenido de instargram: <https://www.instagram.com/oda.metal?igsh=MzRIODBiNWF1ZA==>
- outsilence. (7 de diciembre de 2024). *outsilence [fotografía]*. Obtenido de instagram: <https://www.instagram.com/p/DDS3orzRt7j/?igsh=MTc4MmM1YmI2Ng==>
- PASTOR, M. I. (2001). Orígenes y evolución del concepto.
- Puente, M. I. (2015). *Memorias performativas*. Buenos Aires.
- Restrepo, E. (2018). *Etnografía: alcances, técnicas*. Lima: Editorial de la Universidad Nacional Mayor .



- salgado, M. f. (2016). *La universidad de la calle y de la vida. El Hip Hop como experiencia educativa [Tesis de maestría, para optar el título de magister en educación, Universidad nacional de colombia]*. Repositorio univercidad nacional, Bogota. Obtenido de <https://repositorio.unal.edu.co/handle/unal/56479>
- Sampieri, R. H. (2014). *METODOLOGIA DE LA INVESTIGACION*.
- Schechner, R. (2002). *Estudios de performance*.
- Serra, M. G. (2021). *ara cruzar mil senderos : Primeras jornadas de debate por una nueva cultura*.
- Taylor, D. (2012). *performance*. Buenos aires.: Asunto Impreso.
- Tumulario. (31 de diciembre de 2024). *Tumulario [fotografía]*. Obtenido de instagram: <https://www.instagram.com/reel/DEQBob7J8SO/?igsh=MTc4MmM1YmI2Ng==>
- Turner, V. (1982). *From Ritual to Theatre The Human Seriousness of Play*. New York.
- univercidad el bosque. (noviembre de 2023). *DIPLOMADO INTERNACIONAL DE MÁSCARA TEATRAL*. Obtenido de Univercidad el bosque: <https://portal.unbosque.edu.co/educacion-continuada/blog-educacion-continuada/mascara-teatral-y-su-relacion-con-el-actor>
- Vera, R. (7 de septiembre de 2024). *MAHAKALA (Black Metal) publicó nuevo single y dió detalles de su EP debut*. Recuperado el 25 de mayo de 2025, de Metal World United: <https://metalworldunited.com/2024/09/07/mahakala-black-metal-publico-nuevo-single-y-dio-detalles-de-su-ep-debut/>