



A CENA HEAVY METAL BELO-HORIZONTINA: DOS TERRITÓRIOS EXISTENCIAIS AO CIBERESPAÇO ¹

Gleyber Eustáquio Calaça Silva ²

RESUMO

O presente trabalho deriva de dois momentos complementares da trajetória acadêmica do seu propositador, fazendo uma ponte entre os resultados de sua dissertação com o projeto de doutorado atualmente em curso. Pretendeu-se aqui apresentar os primeiros passos de construção da referida tese, norteada pelo propósito de investigar os impactos que práticas musicais de *headbangers* belo-horizontinos no ciberespaço tiveram na materialidade espacial da cena Heavy Metal local, considerando a temporalidade de 2010 a 2019. Para tal, é proposto um escopo teórico e metodológico que congrega os conceitos de território e lugar na ótica da Geografia Cultural com tipologias espaciais advindas da Antropologia Urbana, para fins cartográficos. Os resultados apresentam uma síntese conceitual passível de ser empregada no mapeamento de diferentes grupos musicais urbanos, acompanhada ainda por algumas reflexões extraídas de entrevistas com músicos *headbangers*, inferindo sobre o acesso ao Heavy Metal no espaço virtual como possível responsável pelo declínio de público na Galeria do Rock, outrora, ponto central da cena Heavy Metal de Belo Horizonte.

Palavras-chave: Fenomenologia; Geografia da Música; Cena Heavy Metal; Território; Ciberespaço.

ABSTRACT

Le présent travail découle de deux moments complémentaires du parcours académique de son proposant, liant les résultats de sa thèse au projet doctoral actuellement en cours. Il s'agit ici de présenter les premières étapes de construction de la thèse visée, guidées par le but d'enquêter sur les impacts que les pratiques musicales des *headbangers* de Belo Horizonte dans le cyberspace ont eu sur la matérialité spatiale de la scène Heavy Metal locale, compte tenu de la temporalité de 2010 à 2019. À ce titre, une portée théorique et méthodologique est proposée qui rassemble les concepts de territoire et de lieu du point de vue de la géographie culturelle avec des typologies spatiales issues de l'anthropologie urbaine, à des fins cartographiques. Les résultats présentent une synthèse conceptuelle qui peut être utilisée dans la cartographie de différents groupes musicaux urbains, également accompagnée de quelques réflexions extraites d'entretiens avec des musiciens *headbanger*, inférant sur l'accès au Heavy Metal dans l'espace virtuel comme possiblement responsable du déclin du public à la Galeria do Rock, anciennement le point central de la scène Heavy Metal à Belo Horizonte.

Mots-clés: Phénoménologie; Géographie de la Musique ; Scène Heavy Metal; Territoire; Cyberspace.

¹ Pesquisa de doutorado com bolsa alocada pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES).

² Doutorando pelo Programa de Pós-Graduação em Geografia - Tratamento da Informação Espacial da Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais - PUC Minas, gleyber3001@gmail.com



INTRODUÇÃO

A cidade de Belo Horizonte - Minas Gerais abriga desde os anos 1980 um fenômeno cultural moldado por preferências musicais individuais que são compartilhadas coletivamente, nesse caso, aproximando adeptos do gênero Heavy Metal e fomentando o que se entende por Cena *Headbanger*. Em pesquisas anteriores desenvolvidas pelo propositor deste texto, a saber, o artigo fruto de uma iniciação científica de Calaça, Nascimento e Diniz (2018), a monografia de Calaça (2018) e a dissertação de Calaça (2021), viu-se cartograficamente a construção de territórios *headbangers* elaborados pelos músicos da supracitada cena local. Estes territórios, alguns deles transformados em verdadeiros lugares do Heavy Metal, apresentaram ao longo dos anos padrões espaciais distintos, onde verificou-se uma cena musical essencialmente central e pericentral na década de origem das primeiras bandas belo-horizontinas (1980), passando para uma cena mais espreada e multifacetada nas décadas seguintes (1990 e 2000).

Grande parte da efervescência dos locais territorializados pelos *headbangers* assentava-se sobre a necessidade dos próprios adeptos do Heavy Metal precisarem de se reunirem para acessarem o gênero musical, seja compartilhando fitas k7 regravadas dos caros vinis inacessíveis para a maioria, distribuindo *flyers* para divulgação das bandas as quais integravam, indo às lojas para adquirir materiais diversos, ou simplesmente frequentando shows para ouvir o som de sua preferência. Estas práticas de difusão do Heavy Metal firmaram uma série de equipamentos da cidade como pontos de encontro dos *headbangers*, desde bares, lojas de artigos do gênero, locais de shows e espaços públicos como praças e cemitérios.

Entretanto, o advento tecnológico digital experimentado globalmente, sobretudo a partir de 2000, trouxe novas formas de acesso e consumo da música como um todo, havendo, conseqüentemente, reverberações na forma dos *headbangers* interagirem. Portanto, o presente estudo se propõe a apresentar os esforços iniciais da construção da tese do respectivo autor, a qual **objetiva** investigar os prováveis impactos que as práticas musicais dos *headbangers* belo-horizontinos no ciberespaço tiveram, pelo menos na década 2010:2019, nos territórios existenciais físicos da cena Heavy Metal local.

Os objetivos específicos da tese almejam:

- a) cartografar os territórios construídos pelas bandas de Heavy Metal belo-horizontinas originadas entre os anos de 2010 a 2019;
- b) descrever o *modus operandi* existencial das bandas *headbangers* criadas perante o contexto digital;
- c) averiguar os impactos do ciberespaço no dinamismo territorial *headbanger*;



- d) investigar se houve uma transfiguração da cena *headbanger* local para uma cena musical virtual.

METODOLOGIA

Os dados necessários para a elaboração da tese em questão são divididos entre levantamento documental e realização de entrevistas. Sobre o primeiro item, serão catalogados cartazes de shows de Heavy Metal realizados entre 2010 e 2019 em Belo Horizonte no intuito de selecionar as bandas mais atuantes na cidade, conseqüentemente, potenciais entrevistados. Esta pesquisa terá foco nas redes sociais das bandas belo-horizontinas, sobretudo o Facebook, devido a corriqueira divulgação de eventos.

Para as entrevistas, será proposto o formato semiestruturado, buscando, com representantes das bandas selecionadas, informações espaciais dos locais de relevo para a cena Heavy Metal. Uma vez transcritas as entrevistas e tabulados os locais de assiduidade *headbanger*, serão feitos mapas valendo-se das categorias da Antropologia Urbana, conforme a categorização do quadro 01. Não se exclui a possibilidade de aplicação de entrevistas com outros atores sociais da cena, sejam eles fãs, lojistas, promotores de eventos culturais ou produtores musicais.

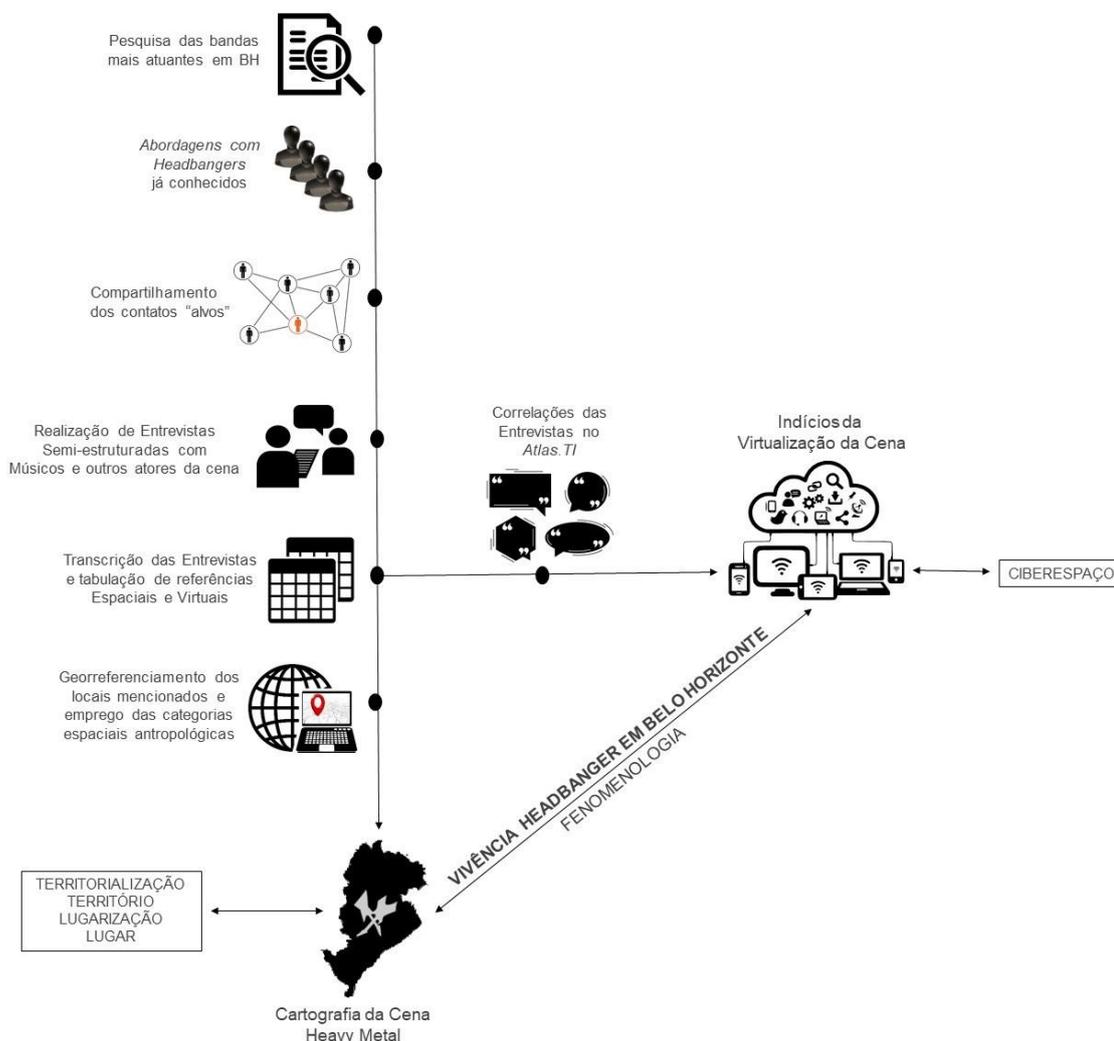
Quadro 01: Proposta teórica-metodológica para cartografar a Cena *Headbanger* local

Tipologias Antropológicas	Definição conforme Magnani (1998:2008)	Adapção para a realidade <i>Headbanger</i>	Modos de Implatação Cartográfica
Pedaço	Aquele espaço onde se desenvolve uma sociabilidade básica, mais ampla que a fundada nos laços familiares, porém mais densa, significativa e estável que as relações formais e individualizadas impostas pela sociedade.	Bairro de origem da Banda	Zonal
Mancha	Lugares que funcionam como ponto de referência para um número diversificado de frequentadores, cada qual com sua especificidade, competindo ou completando uma atividade ou prática predominante.	Locais de assiduidade das bandas (estúdios, casas de shows, bares, espaços públicos, lojas, etc)	Pontual

Trajeto	Aplica-se a fluxos no espaço mais abrangente da cidade	Vias percorridas na condição de <i>Headbanger</i>	Linear
Circuito - a materialidade espacial da cena	Une estabelecimentos, espaços e equipamentos caracterizados pelo exercício de determinada prática ou oferta de determinado serviço, porém não são contíguos na paisagem urbana, sendo reconhecidos em sua totalidade apenas pelos usuários.	Totalidade destes espaços	Zonal, Pontual e Linear

Fonte: MAGNANI, 1998;2008. Elaboração: CALAÇA, 2021

Figura 01: Fluxograma simplificado da Metodologia da Pesquisa



Elaboração: CALAÇA, 2021

A averiguação da transmutação de uma cena espacialmente vivenciada para uma cena virtual será dada por meio comparativo em relação ao quantitativo de locais estimados pelos



headbangers conforme visto em Calaça (2021) e a partir de correlações das entrevistas, onde espera-se encontrar padrões perceptivos sobre as formas de produção, acesso e consumo do Heavy Metal local na *web*. Para tal, as entrevistas transcritas serão justapostas no *software* Atlas.TI, onde, por meio de buscas sistematizadas, darão luz a redes discursivas.

REFERENCIAL TEÓRICO

A acepção de cena musical aqui proposta assume a contribuição do acadêmico Will Straw (2006, p. 7), que conceitua sinteticamente o termo como “conjunto de específicos espaços geográficos para a articulação de múltiplas práticas musicais”. Ainda sobre a definição de cena musical, também são importantes as contribuições de Bennett e Peterson (2004), os quais classificam tipologicamente as cenas em três classes:

- a) cena local: corresponde mais de perto com a noção original de uma cena como agrupados em torno de um específico foco geográfico;
- b) cena translocal: refere-se a cenas locais amplamente espalhadas, atraídas para uma comunicação regular em torno de uma forma distinta de música e estilo de vida;
- c) cena virtual: é uma formação recém-emergente no qual pessoas espalhadas por grandes espaços físicos criam o sentido da cena através de fanzines e, cada vez mais, através da Internet.

A base filosófica que segmentará a pesquisa busca amparo na fenomenologia, estabelecendo um laço comunicativo com a Geografia a partir da terminologia “*lebenswelt*” traduzido para “mundo vivido”, cunhado por Husserl, que influenciou os conceitos de “ser-no-mundo” de Heidegger (2005) e “mundo percebido” de Merleau-Ponty (1999). Espera-se que este respaldo filosófico ajude não apenas no entendimento dos territórios e lugares existenciais dos *headbangers*, mas que também descortine as essências das bandas criadas durante a era digital.

Para o processo de territorialização e lugarização pretende-se discutir algumas das acepções postas por autores amplamente difundidos na Geografia Humana, e, em uma perspectiva mais incisiva, da Geografia da Música. No arcabouço mais amplo da Geografia Humana pensadores como Tuan (1983), Holzer (1993-2008), Almeida (2012), Haesbaert (2004), Souza (1995) e Serpa (2019) formulam a base conceitual da pesquisa, não eximindo a contribuição de outros geógrafos(as). Intenta-se dialogar as compreensões de território e lugar em uma mesma escala espacial (considerando a vivência dos sujeitos), partindo da



problematização posta por Serpa (2019): “o território não é também vivido? E o lugar não está também subordinado ao (exercício do) poder?”.

Já no âmbito musical, os trabalhos de Carney (2003), Raibaud (2008), Dozena (2009), Panitz (2016) e Gomes (2008) são os selecionados até o momento para o avançar de toda a investigação. Há ainda a necessidade de buscar ensaios/artigos/dissertações/teses que debatem o ciberespaço perante um olhar geográfico, levantamento este ainda em vias de construção³.

Para segmentar a cartografia da cena estudada serão adotadas categorias espaciais advindas da antropologia urbana, assim como visto nos mapas de Calaça (2018; 2021). Estas categorias (pedaço, mancha, trajeto e circuito), são de autoria de Magnani (1998; 2008), e serão usadas como forma de diferenciar os espaços territorializados pelos *headbangers*, conforme visto anteriormente na proposta metodológica apresentada no quadro 01.

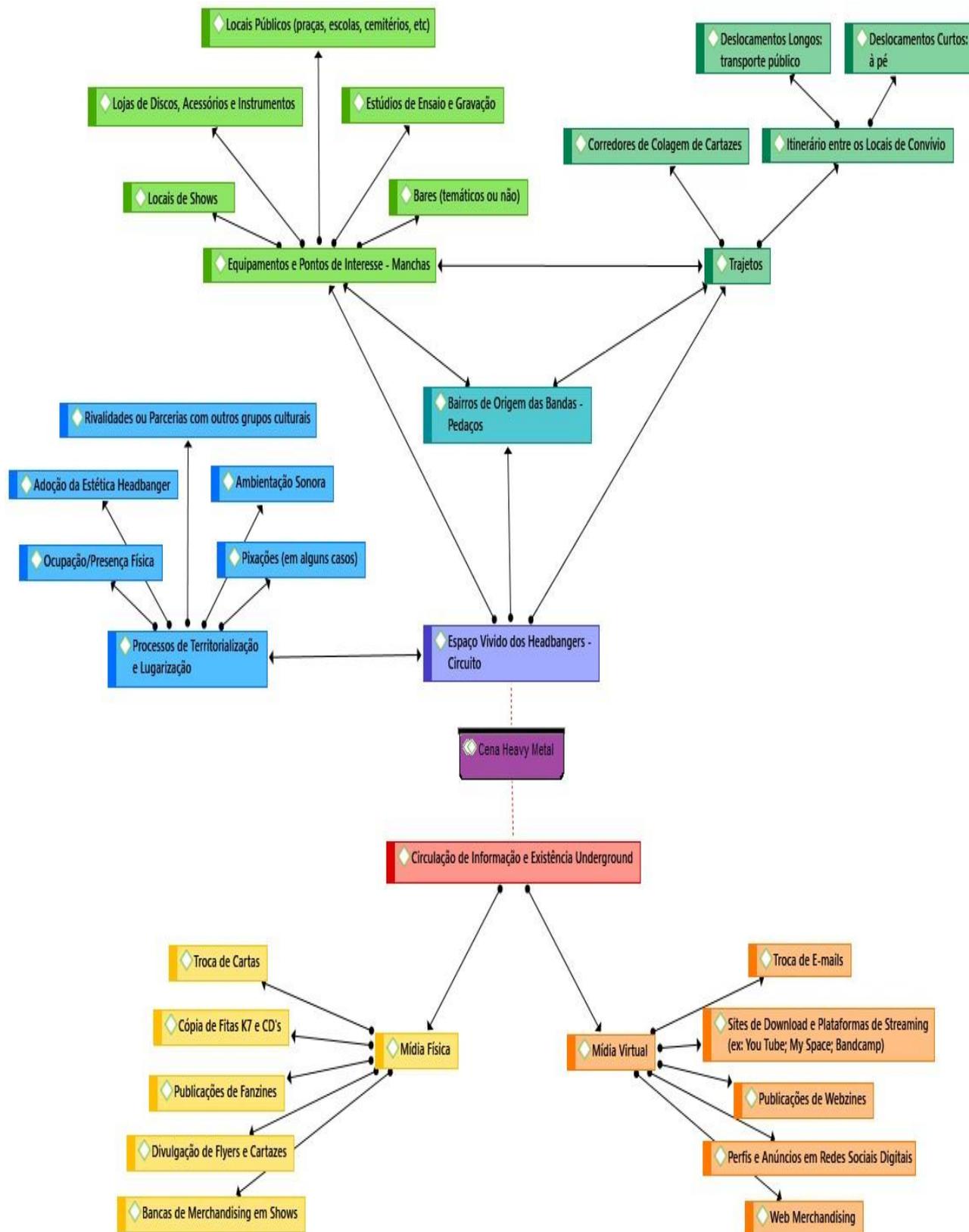
RESULTADOS E DISCUSSÃO

A pesquisa ainda está em sua parte preliminar - da definição do projeto de pesquisa, contudo, a partir da síntese conceitual proposta por Calaça (2021) elaborada via o contato direto com músicos da cena que integraram bandas de Heavy Metal nas décadas de 1980, 1990 e 2000, é possível apresentar algumas considerações sobre a territorialização e lugarização *headbanger* e suas práticas, algumas delas, transmutadas para a internet. A síntese a seguir busca expor tanto a materialidade espacial dos espaços vivenciados pelos *headbangers* quanto os processos que os formulam, além das implicações do ambiente *web*.

A figura 02 apresenta em seu fluxograma dois eixos principais na formulação da cena: acima, constam as categorias empregadas para o mapeamento do circuito musical, permeado pelos processos de territorialização e lugarização. Abaixo, são listadas algumas estratégias de circulação de informação e mídia Heavy Metal no espectro do *underground*, por conseguinte, ressignificadas virtualmente.

³ Durante o evento, foram dadas algumas sugestões de trabalhos que podem contribuir neste tópico, tais quais: Boris Beaudé (Internet, changer l'espace, changer la société); Antonio A. Casilli (Les Liaisons numériques Vers une nouvelle sociabilité?); e a tese da Carolina Batista Israel (Redes digitais, espaços de poder: sobre conflitos na reconfiguração da internet e as estratégias de apropriação civil). Registram-se aqui os agradecimentos pelas contribuições que certamente ajudarão no decorrer da pesquisa.

Figura 02: Síntese conceitual - espaço vivido dos *Headbangers* e práticas de compartilhamento de mídia



Elaboração: CALAÇA, 2021



Acredita-se que esta síntese possa ser o ponto de partida da pesquisa, pois, se houve menção de práticas comunicacionais e de consumo musical na internet por parte dos músicos de 1980 a 2000, a tendência é que o meio digital esteja ainda mais presente no contexto social dos *headbangers* que iniciaram-se na cena como fãs ou formularam suas próprias bandas a partir do ano de 2010.

Ressalta-se que entre 2000 e 2010 houve a concomitância da cena local e virtual, porém, na segunda metade da década já haviam nítidos impactos que o digital impôs ao presencial. Um exemplo prático deste processo que norteia a justificativa do doutorado pode ser dado a partir da diminuição de frequentadores da Galeria do Rock, um dos pontos centrais da cena em meados de 2000⁴. No prédio localizado no Centro de Belo Horizonte (Rua Rio de Janeiro, 622), próximo ao coração da cidade, a Praça Sete de Setembro, existiram diversas lojas voltadas para o público Rock/Metal. Listam-se algumas: All Wave e Câmbio Negro (as primeiras no seguimento *rockeiro/headbanger*), seguidas nos anos seguintes pela Purple Records, Entre Rock, Andròmada, 53 HC, Powerslave, Killers, Autópsia, Point Rock, Avalon, Cripta, Patti Songs, dentre outras.

Na pesquisa passada (CALAÇA, 2021) a Galeria do Rock foi descrita como um local medular para a cena belo-horizontina, incubida de uma função central na rede *headbanger* da cidade, ultrapassando o papel de ala comercial.

A relação dos músicos com os donos das lojas da Galeria superava o contato de cliente e vendedor, formando grandes parcerias entre estes atores da cena Heavy Metal, podendo-se citar a vendagem do material das próprias bandas locais como exemplo, sobretudo as demos, algo de suma importância para os grupos iniciantes conquistarem seu reconhecimento no circuito. As bandas contavam também com patrocínios dos shows, onde os líderes das lojas tornavam-se produtores culturais e fomentadores da cena, e, ocasionalmente, com selos musicais provenientes das lojas, como aconteceu com a 53 HC. Somando-se a isso, não era raro um transeunte da Rua Rio de Janeiro deparar-se com uma extensa fila de cabeludos partindo de dentro da Galeria, normalmente quando eram feitas vendagens de ingressos de shows de grande porte que aconteceriam em Belo Horizonte. A centralidade exercida pela Galeria fez dos quarteirões fechados da Praça Sete um reduto *headbanger*, onde viam-se adeptos do estilo com facilidade nos bares das redondezas.

O referido local viveu seu apogeu *headbanger* na primeira metade dos anos 2000. Nesta época, a Galeria concentrava mais pessoas gravitando ao seu redor do que a renomada loja Cogumelo (responsável por gravar as primeiras bandas da cidade ainda nos anos 1980). Conforme extraiu-se das entrevistas, a Galeria fixou-se tão significativamente como um ponto de

⁴ O prédio abriga pequenos comércios desde os anos 60. Entretanto, somente a partir dos anos 80 que as primeiras lojas voltadas para o Rock/Metal ganharam força, dando origem a uma configuração similar a encontrada na Galeria do Rock de São Paulo.



encontro da cena Heavy Metal que grande parte de seus assíduos frequentadores apareciam por lá mesmo quando não tinham o intuito de adquirir algum vinil, CD, camisa ou acessório, procurando apenas encontrar-se com seus iguais e conversar com amigos.

Porém, desde a segunda metade dos anos 2000 a Galeria passa por dificuldades para manter-se como reduto do Rock/Metal. Lojas importantes do segmento findaram-se e, em seu lugar, ergueram-se vendas que atendem a outros nichos comerciais, como óticas e bares. Na matéria jornalística intitulada “Com metade das lojas fechadas, Galeria do Rock de BH caminha para o fim”⁵ o veículo de informações Portal Uai apresentou, ainda no ano de 2016, prováveis motivos para o declínio de público no prédio, destacando a forte crise econômica trazendo a diminuição do poder aquisitivo dos brasileiros e a inadimplência, além de questões de (in)segurança pública que envolvem, de uns anos para cá, sentimentos topofóbicos por parte dos transeuntes da Rua Rio de Janeiro.

Apesar das questões listadas acima, a incursão da internet como facilitadora para aquisição de acessórios e como disseminadora de músicas aparece várias vezes na reportagem como o principal motivo da queda de arrecadação dos lojistas da Galeria. Fomentando este debate, são exibidas abaixo algumas reflexões de músicos entrevistados durante a dissertação, fazendo um balanço dos impactos das conveniências digitais sobre a Galeria.

"Tá um pouco em baixa hoje, tá um certo declínio se for olhar bem, tirando o lance de pandemia, a uns 4/5 anos as pessoas tão na muito internet, né, tão muito focadas ali no Facebook, rede social e deixou de frequentar fisicamente muita coisa, porque o cara não compra mais o disco, tem quem compra, mas não é mais uma coisa geral. O cara às vezes ele compra uma camisa na internet pra sair no fim de semana, então não frequenta. Então muita loja ali da Galeria não está ativa mais, ali não é mais aquele point que era. Eu mesmo deve ter uns 10 anos que não vou lá. Eu só vou na Cogumelo." (FERNANDO, vocalista da banda DROWNED. Entrevista realizada dia 04 de setembro de 2020.)

"Então... mas já é uma era da internet, já é uma era época de baixar música né? Não era época de *streaming*, mas já é uma época que você encontrava as músicas pra ouvir rádio online, rádio Terra, rádio isso, rádio aquilo outro... Então eu não precisava, eu não ficava dependente de ir na Galeria comprar o álbum, comprar o vinil, comprar um LP de alguém, eu não vivi essa época. É claro que eu fui na Galeria? Fui! Eu via os CD's? Via! Ai cê via, né, naquelas, sei lá, lojas de CD's raros, a própria Cogumelo, né? Tava tudo lá, mas eu não fui frequentadora da Galeria, nem frequentadora de loja de disco porquê quando eu entrei no Metal já tinha internet difundindo tudo, então a gente ouvia em rádios online, ouvia... baixava, né? No e-Mule, no Kazar, no caramba a quatro... e quando cê queria muito cê ia e comprava o CD de uma banda (...)" (RAQUEL, ex-vocalista da banda HELLTOWN e atual vocalista da banda SACRIFICED. Entrevista realizada dia 26 de setembro de 2020.)

⁵ Disponível em: <https://www.uai.com.br/app/noticia/musica/2016/07/13/noticias-musica,182001/com-varias-lojas-fechadas-galeria-do-rock-de-bh-caminha-para-o-fim.shtml>



"Têm acho que uma outra loja de disco que não tô lembrando aqui agora, deve ter umas quatro ou cinco lojas com artigos metálicos lá atualmente, o resto virou loja de roupa, restaurante... e assim, a Galeria do Rock em BH infelizmente ela não conseguiu sobreviver à, vou usar até um termo que a gente usava na escola uns 15/20 anos atrás, à revolução industrial, né. Era tudo produção manual, depois veio as máquinas pra automatizar e assim, com o crescimento de tudo e hoje se tem a facilidade de comprar tudo pela internet ou direto com o cara da banda que cê quer com um preço acessível, cara, não tem como você manter, cara, infelizmente cê não tem como manter uma loja." (CLAYDSON, ex-guitarrista da banda DARK SUFFERING e atual guitarrista da banda PATHOLOGIC NOISE. Entrevista realizada dia 12 de setembro de 2020.)

As falas acima permitem que sejam formuladas algumas perguntas que são, na verdade, as indagações motivadoras da tese em curso: as demais lojas de adornos *headbangers* de Belo Horizonte passam pelas mesmas dificuldades que os lojistas da Galeria do Rock por causa da internet? A disponibilidade de bens materiais e imateriais (músicas) via *web* também tiveram impacto em outros equipamentos voltados ao gênero musical analisado, à exemplo de casas de shows e locais públicos outrora amplamente territorializados? Quais práticas sociais do público *headbanger* belo-horizontino foram transferidas para o meio digital? A cena Heavy Metal da cidade manifesta-se, a partir dos seus diversos atores, mais virtualmente do que presencialmente na atualidade? Dentre outras questões...

Assim, espera-se investigar até em que grau o ciberespaço, em sua analogia musical-Heavy Metal tratado como cena virtual, pode ter prevalecido em Belo Horizonte, findando ou atenuando a junção de pessoas em prol do Heavy Metal em localidades específicas da cidade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente artigo fez a junção de alguns dos resultados da dissertação do seu proponente somados a *insights* da sua tese em versão preliminar. Em suma, este trabalho propõe um projeto de pesquisa, o qual será o foco de investigação ao longo do doutorado.

Das contribuições deste trabalho para o campo da Geografia da Música ressalta-se a metodologia proposta, já desempenhada pelo autor em pesquisas anteriores, com amplas possibilidades cartográficas, passíveis de serem empregadas em outros circuitos musicais, não especificamente *headbangers*, mas, necessariamente, urbanos. Pontua-se que esta cartografia cartesiana - da materialidade espacial, é complementada pelas vivências e percepções dos atores sociais entrevistados, apresentando suas essências enquanto locais de convívio tão estimados. Assim, tanto a forma quanto os processos são centrais para o entendimento destes territórios e lugares do Heavy Metal, analisados dentro da concepção fenomenológica.



Este trabalho também traz à tona a necessidade do ciberespaço ser mais considerado nos referenciais teóricos que tratam da Geografia da Música, pois cada vez mais as práticas sociais que reluzem a unidade ou identidade de agrupamentos em torno de preferências musicais estão sendo ressignificadas para o modo virtual. Questões geográficas são intimamente envolvidas por este processo, pois territórios, lugares e paisagens musicais podem acabar por perder sua expressividade na dimensão intra urbana, enquanto identidades mais fluidas são elaboradas e compartilhadas na internet.

Em um pequeno estudo de caso, viu-se as implicações do digital sobre a Galeria do Rock, equipamento de Belo Horizonte que perdeu sua centralidade na cena e hoje resume-se a algumas lojas que ainda resistem. Resta saber, ao longo dos desdobramentos da tese, se este processo se intensificou na década de 2010:2019 e se os demais locais de convívio *headbanger* belo-horizontinos também passam por este declínio de público.

Como possibilidade para estudos futuros, talvez à ser incluído na própria tese, está a averiguação se o processo de transmutação do espaço material para o virtual na cena Heavy Metal foi acelerado/intensificado ainda mais com o contexto pandêmico dos últimos meses (COVID-19), o qual impôs rígidos limites no convívio das pessoas.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Maria Geralda de. Fronteiras e identidades no território do complexo da usina hidrelétrica da Serra da Mesa-Brasil. In: BARTLE-DE LOISY, F.; SERPA, A. (Orgs.). **Visões do Brasil: estudos culturais em Geografia**. Salvador: EDUFBA, 2012, p. 145-166.

BENNETT, Andy; PETERSON, Richard A. (orgs.). **Music Scenes: Local, Translocal and Virtual**. Nashville: Vanderbilt University Press, 2004.

CALAÇA, Gleyber; NASCIMENTO, Leonardo; DINIZ, Alexandre. Na trilha do metal: a construção de territorialidades das bandas de Heavy Metal em Belo Horizonte nos anos 1980. **Caderno de Geografia**, Belo Horizonte, v. 28, n. 54, p. 650 - 673 2018. Disponível em: <http://periodicos.pucminas.br/index.php/geografia/article/view/17939>. Acesso em: jun. 2021.

CALAÇA, Gleyber. **Na trilha do metal: a construção de territorialidades das bandas de Heavy Metal em Belo Horizonte nos anos 1980**. 2018. Monografia (Geografia - Bacharelado) Graduação em Geografia da Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2018.

CALAÇA, Gleyber. **Na trilha do metal: a construção de territorialidades das bandas de heavy metal de Belo Horizonte nos anos 1990 e 2000**. Dissertação (Geografia) Programa de Pós-Graduação em Geografia - Tratamento da informação Espacial da Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2021.



CARNEY, George. O. Lugar e música. Traduzido por Márcia Trigueiro. In: CORRÊA, R.L.; ROSENDAHL, Z. (Orgs.). **Literatura, música e espaço**. Rio de Janeiro: EDUERJ, 2007, p. 123-150.

DOZENA, Alessandro. **As Territorialidades do Samba na Cidade de São Paulo**. Tese (Doutorado em Geografia) da Universidade de São Paulo. São Paulo, 2009.

GOMES, Carin Carrer. **O uso do território paulistano pelo Hip-Hop**. 2008. Dissertação (Mestrado em Geografia). Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo. São Paulo, 2008.

HAESBAERT, Rogério. Dos múltiplos territórios à multiterritorialidade. I Seminário Nacional sobre Múltiplas Territorialidades, Programa de Pós-Graduação em Geografia da UFRGS, 2004, Porto Alegre. **Anais [...]**. Porto Alegre: 2004.

HEIDEGGER, Martin. **Ser e tempo**. Tradução de Márcia Sá Cavalcante Schuback. Ed.15. Petrópolis: Vozes, 2005.

HOLZER, Werther. A Geografia Humanista: Uma Revisão. **Espaço e Cultura**, Rio de Janeiro: Edição Comemorativa, p. 137-147, 1993-2008. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/espacoecultura/article/view/6142>. Acesso em: jun. 2021.

MAGNANI, J. Guilherme. **Festa no pedaço**: cultura popular e lazer na cidade. São Paulo: Hucitec, 1998.

MAGNANI, J. Guilherme. Quando o campo é a cidade: fazendo antropologia na metrópole. In: MAGNANI, J. Guilherme ; TORRES, Lilian. (Org.). **Na metrópole**. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 2008.

MERLEAU-PONTY, Maurice. **Fenomenologia da Percepção**. Tradução de Carlos Alberto Ribeiro de Moura. Ed. 2 - São Paulo: Tópicos, 1999.

PANITZ, Lucas M. **Redes musicais e [re]composições territoriais no Prata**: por uma Geografia da Música em contextos multi-localizados. Tese (Doutorado em Geografia) - Programa de Pós-Graduação em Geografia da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2016.

RAIBAUD, Yves (org). **Comment la musique vient aux territoires**. Bordeaux: MSHA, 2008.

SERPA, Ângelo. **Por uma Geografia dos Espaços Vividos**: Geografia e Fenomenologia. São Paulo: Contexto, 2019. 128 p.

SOUZA, Marcelo José Lopes de. O território: Sobre espaço e poder, autonomia e desenvolvimento. In: **Geografia conceitos e temas**. São Paulo: Bertrand, 1995. p 77-116.



XIV ENCONTRO NACIONAL DE
PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA EM

GEOGRAFIA

5ª EDIÇÃO ONLINE

10 À 15 DE OUTUBRO DE 2021

ISSN: 2175-8875

STRAW, Will. Scenes and Sensibilities. **E-Compós**: Revista da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação, Brasília, v.6, 2006. Disponível em: <https://www.e-compos.org.br/e-compos/article/view/83>. Acesso em: jun. 2021.

TUAN, Yi-Fu. **Espaço e lugar**: A perspectiva da experiência. Tradução de Livia de Oliveira. São Paulo: Difel, 1983. 249p.