

Ulrike Schröder

Professora Adjunta da Faculdade de Letras e docente  
do Programa de Pós-Graduação em Estudos Linguísti-  
cos da Universidade Federal de Minas Gerais.

# A Metáfora Corporificada e sua Função Multimodal para o Jogo de Linguagem 'Duelo Verbal' no Hip Hop

## RESUMO

O artigo introduz a Teoria da Metáfora Conceitual segundo Lakoff e Johnson (1980/2003) e ilustra como metáforas são incorporadas na ação e tem um papel decisivo em nossas interações cotidianas no nível verbal e não-verbal. Finalmente, mostraremos quais as funções comunicativas que esta metáfora assume em dependência do seu local cultural.

## ABSTRACT

The article presents a brief introduction into the Conceptual Metaphor Theory according to Lakoff & Johnson (1980/2003), showing on the basis of the genre 'rap music' how metaphors are incorporated in action and play an important role in our everyday interaction at a verbal as well as non-verbal level. Finally, we will show the communicative functions of metaphors in dependence of their cultural locus.

## 1. A Teoria Cognitiva da Metáfora

Embora nos campos filosófico, psicológico e linguístico, desde as abordagens de Locke, Vico, Lambert e Kant até as discussões de Wegener, Bühler, Blumenberg e Weinrich, já se observe um afastamento explícito da concepção aristotélica, que limitava a visão da metáfora à sua função meramente impressionista, apenas a obra *Metaphors We live By* de George Lakoff e Mark Johnson (1980) consegue tornar popular a ideia da metáfora cotidiana. Nela, os autores concebem a metáfora em termos de um mapeamento entre dois domínios conceptuais, o *domínio fonte* e o *domínio alvo*. Destarte, em expressões como *frases vazias*, *palavras abertas* ou *papo furado*, a FALA é fixada pela imagem de um CONTÊINER; em expressões como *batalha das eleições*, *guerra de partidos* ou *embate da oposição*, POLÍTICA é fixada pela imagem da GUERRA. Uma vez que os autores defendem um *realismo encarnado* (*embodied realism*), o foco da teoria está na metáfora conceptual, que forma a base para modelos cognitivos idealizados, gerando nossas estruturas de organização do conhecimento. De acordo com isto, a linguagem metafórica é vista apenas como a manifestação superficial de uma metáfora em nível cognitivo. Sendo assim, ela permite o entendimento de um domínio abstrato em termos de um outro, mais concreto e, muitas vezes, corporificado. Assim que tais correspondências são ativadas, o mapeamento projeta os padrões de inferência do domínio fonte ao domínio alvo. A base para as metáforas é formada por 'esquemas imagéticos', que são concebidos como representações corporificadas de estruturas envolvidas em interações recorrentes em nosso meio, conferindo coerência às nossas experiências singulares, percepções sensoriais e decorrências motoras. Tais esquemas são, por exemplo, DENTRO-FORA, EM FRENTE-ATRÁS, ACIMA-ABAIXO, CONTATO, MOVIMENTO, FORÇA ou CONTÊINER.

## 2. A metáfora conceptual em perspectiva multimodal e cultural

Durante os últimos vinte anos, surgiram cada vez mais abordagens cognitivas que buscam localizar a metáfora conceptual no seu uso multimodal, a encaixando em um contexto específico cultural e social, e a vendo na sua atuação no processo da comunicação entre interlocutores (SCHRÖDER, 2012a). Dentro dessa mudança do foco da metáfora, de um fenômeno

estável e descontextualizado para a sua processualidade no discurso, a investigação de gestos revelou como metáforas cuja metaforicidade não é mais transparente no nível verbal atuam no nível não-verbal (CIENKI, 2008; MÜLLER, 2008). Filmando situações de interação inteiras, as pesquisas desse novo campo dirigem sua atenção para a realização de gestos metafóricos na interação social ao invés de descrever a metáfora como fenômeno meramente pontual, comprimido em uma única expressão. No decorrer da situação real de comunicação, gestos tendem a destacar certos elementos e aspectos de uma enunciação verbal, os contextualizando, contribuindo para a organização figura-fundo, assumindo, com isso, a função da condução da informação na comunicação face a face por dirigir a atenção dos seus participantes. Por exemplo, através de uma mão aberta, gestos podem marcar certos argumentos como óbvios ou, ao empurrar um suposto objeto para o lado, como menos plausíveis, tendo uma força ilocucionária que não se encontra no nível verbal (MÜLLER, 2008, p. 224). Müller (1998) distingue entre três tipos gestuais: 1) gestos referenciais (função cognitiva), b) gestos performativos (função apelativa e expressiva), c) gestos discursivos (função relacional). Todavia, trata-se de uma separação idealizada, pois na situação comunicativa, as funções tendem a interagir. Ilustraremos este aspecto multimodal no caso do rap como 'duelo verbal' na terceira seção deste artigo.

Em seu livro *Metaphor in Culture. Universality and Variation* (2005), Zoltán Kövecses postula que a Semântica Cognitiva da primeira geração de Lakoff e Johnson super-estimou a universalidade de metáforas e distingue entre *metáforas primárias* (universais), termo que ele toma emprestado de Grady (1997), e *metáforas congruentes*, que

incluem variedade cultural: enquanto metáforas primárias são geradas por correlações entre dimensões distintas de experiências corpóreas básicas, independentes de influências culturais, a metáfora congruente fornece a essa base uma estrutura viva de imagens concretas. Para ilustrar esta diferença, Kövecses (2005, p. 68-69) analisa a metáfora conceptual A PESSOA ZANGADA É UM CONTÊINER COM PRESSÃO, afirmando haver evidências da existência dessa metáfora em tantas outras línguas – em chinês, japonês, húngaro, wolof, zulu e polonês – o que dá a impressão de que esta metáfora poderia ser um conceito universal. Todavia, essa metáfora ainda atua em um nível genérico. Ela não especifica muitos aspectos que poderiam ser especificados. Por exemplo, ela não diz que tipo de contêiner é usado, como a pressão aumenta, se o contêiner é quente ou não, que tipo de substância está no contêiner, que consequências a explosão teria, etc. A metáfora constitui um esquema genérico que é preenchido por cada cultura que dele dispõe em congruência com essa metáfora primária. Quando isso acontece, o esquema genérico recebe um conteúdo cultural único em um nível específico. Desse modo, a metáfora primária A PESSOA ZANGADA É UM CONTÊINER COM PRESSÃO torna-se, em japonês, RAIVA ESTÁ NA HARA (ESTÔMAGO) (MATSUKI, 1995). Em chinês, ela especifica-se pela substância do contêiner, que é imaginada como *qui*, isto é, energia que voa pelo corpo. Com isto, a substância não é um líquido como em inglês, mas sim, um gás, um conceito que é entrincheirado na história, filosofia e medicina chinesas (YU, 1998). Em zulu, encontram-se as metáforas RAIVA/DESEJO É FOME, RAIVA É NO CORAÇÃO e RAIVA É UMA FORÇA NATURAL (TAYLOR; MBENSE, 1998). Esta conceptualização exerce uma grande influência no modelo cultural que as pessoas da cultura zulu

têm do conceito *raiva*. Ao invés de canalizar sua raiva em direção a um alvo específico – em geral, a pessoa que causou a raiva – elas respondem menos direcionadas e comportam-se de forma agressiva perante qualquer pessoa. Ademais, o envolvimento do coração na metáfora RAIVA É NO CORAÇÃO demonstra que esta metáfora em zulu recorre a um local menos comum para se conceituar raiva em línguas ocidentais. Quando a metáfora do CORAÇÃO é usada em inglês, ela é associada com amor. Em zulu, ela é aplicada para denominar o local de vários estados, por exemplo, paciência e impaciência, tolerância e intolerância, etc. Esses exemplos dão evidência de quanto uma metáfora no nível genérico se torna uma metáfora específica em dependência da respectiva cultura. Com relação ao Hip Hop, tal variedade se reflete em ‘reterritorializações’ (LULL, 1995) distintas dessa prática cultural em dependência do respectivo local e contexto como abordaremos na quarta seção.

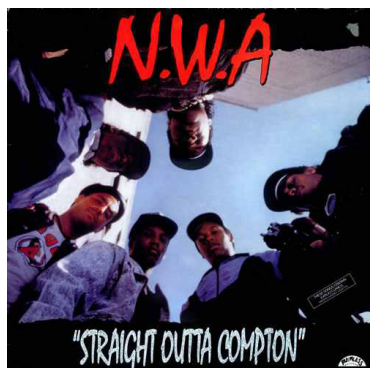
### **3. Rap como jogo de linguagem ‘duelo verbal’ e sua expressão multimodal**

O Hip Hop<sup>1</sup> surgiu dentro das comunidades negras no South Bronx de Nova York no final dos anos setenta, sintetizando elementos distintos, a saber, linguagem, música, dança, e imagem, compreendendo os quatro elementos *rap*, *DJing*, *breakdance* e *graffiti*. Inicialmente, o novo estilo se expressa como cultura de rua, na qual batalhas entre grupos de b-boys<sup>2</sup> eram acompanhadas por música de toca-fitas (*ghetto-blasters*), constituindo-se, assim, como pano de fundo para o desenvolvimento do Hip Hop. Depois de um determinado tempo, este cenário original integrou

um novo estilo de cantar que foi denominado rap, moderado por um *Master of Ceremonies* (MC). O rap em si caracteriza-se por uma sequência de palavras rimadas, e tem suas raízes na tradição do *verbal dueling* como tipo de ato de fala que se encontra em muitas culturas oralizadas. Sendo assim, já em termos musicais, o rap, por sua vez, tem raízes nos Griots da África Ocidental, no *Spiritual Sermon*, no *Signifying*, no *Boasting*, *Doo-Wop*, *Funk*, *Soul* e na tradição musical dos Spoken Words. No nível da interação verbal, concomitantemente com o crescimento das cidades norte-americanas, evoluiu para a variante do jogo de linguagem dozens, adotado por grupos de jovens negros que até tornaram esse jogos em campeonatos de provocações verbais, nos quais a troca de palavras entre falante e ouvinte ocorria por meio de ofensas convencionalizadas, que tinham que ser respondidas pelo outro. Portanto, uma ofensa como rap foi seguida por uma resposta como cap, etc. (ABRAHAMS, 1962; KOCHMAN, 1969). Daí, diversificaram-se variantes como atos ou até gêneros comunicativos, entre outros, *grandstanding* (ganhar efeito), *showboating* (apresentar-se), *bragging* (exagerar), *showing off* (ostentar), *signifying* (alusões indiretas), *sounding* (causar um som por motivos fáticos), *woofing* (ladrar), *marking* (ênfase por entonação exagerada) e *call and response* (interjeições afirmativas) e, finalmente, *rapping* (bater, atacar verbalmente) (KOCHMAN, 1981; MITCHELL-KERNAN, 1986).

Convém salientar que essas origens contribuíram para o fato de o elemento da competição prevalecer no ritmo, na música, na dança e nas letras do rap, gerando uma metáfora conceptual-chave da cultura Hip Hop: RIMAR É BATALHAR. Como Toop (1991, p. 15) assinala: “Competition was at the heart of hip hop”. Tal postura se reflete nas letras do rap<sup>3</sup> e também no nível não-verbal: os

Figura 1: Capa do álbum Straight Outta Compton.



rappers se apresentam como soldados ou chefões de máfia, como comprovam, entre outros, as inúmeras referências ao filme *Scarface* em letras, títulos de álbuns ou nomes de rappers. A postura que os rappers apresentam é de vencedor, articulando a metáfora conceptual da BATALHA com seus esquemas imagéticos PODER/FORÇA É EM CIMA e FRAQUEZA É EMBAIXO, como se observa na fotografia no estilo *beat down shot* na capa do famoso álbum *Straight Outta Compton* do grupo N.W.A, que marca o começo do *Gangsta Rap*.

Retomando a questão dos gestos metafóricos, nos vídeos e nas apresentações em palco, percebe-se uma alta sincronização entre gestualidade verbal e paraverbal, o que marca o *flow*, por um lado, e a gestualidade não-verbal, o *groove*, por meio de gestos microrrítmicos (STOUGAARD & PEDERSEN, 2009). Muito mais do que em qualquer outro gênero musical, no Hip Hop, o *metronome sense* (STREECK & HENDERSON, 2010, p. 185-186) assume a função de uma significação acerca da oscilação entre os atratores semânticos, entoacionais e rítmicos. Um exemplo para um signo paraverbal que reforça o *flow* musical mostra-se na forma como o grupo Blaque Spurm rima repetitivamente as palavras *dayz and dayz and dayz and dayz* em sintonia com a base constante, o que dá a impressão de um contínuo temporal monótono<sup>4</sup>. Trata-se de um efeito semelhante ao signo paraverbal que Lakoff e Johnson (1980, p. 127) analisam com base em exemplos como “He is bi-i-i-i-ig!” ou “He ran and ran and ran and ran”, nos quais atua, no nível cognitivo por trás da superfície da língua, a metáfora conceptual MAIS FORMA É MAIS CONTEÚDO. Porém, na cultura Hip Hop, tais gestos assumem uma função primeiramente estilística e não referencial, aspecto descuidado pela primeira geração da Semântica

Figura 2: Gesto ‘World Hands’, segundo Mudede (2013).



Cognitiva, ou seja, eles mesclam as funções cognitiva, apelativa, expressiva e intertextual. Voltando para a metáfora RIMAR É BATALHAR, observa-se a ubiquidade de duas metáforas principais, que não apenas se encontram no nível linguístico, mas também no nível gestual: a metáfora mais específica TER FAMA É OCUPAR ESPAÇO ENORME realizada pelo gesto 'World Hands' (MUDEDE, 2013), que mostra o rapper em postura do vencedor cobrindo o espaço total do seu alcance:

Comprovação disso encontra-se, por exemplo, no vídeo *The Funeral*, de Clipse, em que o rapper Malice está invadindo no seu próprio enterro rimando "They mess with the wrong click quick to blow shit (yea) / Yall know who owned this so they end my career / But still I put my tag on this earth Malice was here", enquanto ele está no telhado de um carro realizando o gesto descrito<sup>5</sup>, ou no vídeo do track *Flow Joe*, de Fat Joe, no qual Fat Joe faz este gesto rimando "Everybody knows Fat Joe's in town / Nuff respect for the Boogie Down"<sup>6</sup>.

O segundo gesto, representando a metáfora subordinada à metáfora principal da batalha RIMAR MELHOR É BATER NO INIMIGO, pode ser visto no vídeo *Full Clip* de Gang Starr, no qual Guru rima "I'm like that nigga in the ring with you, impossible to drop / I'm like two magazines fully loaded to your one / Plus I ain't gonna quit spitting til you're done"<sup>7</sup> realizando, concomitantemente, um gesto de armas e, logo a seguir, de



Figura 3: Gesto 'Spitting'(Gang Starr: Full Clip)

uma mão fechada se abrindo para o interlocutor como se jogasse algo na cara dele, mesclando, destarte, o significado de *spit* como ‘cuspir’ e, já convencionalizado no jargão do Hip Hop, como ‘rimar’, embora no nível gestual, ao mesmo tempo, o gesto assumia a função de uma ameaça.

#### 4. Variedade cultural da metáfora da BATALHA no processo de glocalização do Hip Hop

Debruçando-se sobre a metáfora do MC como LUTADOR com mais precisão, é possível notar diferenças na adaptação dessa metáfora genérica em dependência do local cultural para onde foi a cultura do Hip Hop, passando por um processo da ‘reterritorialização’ (LULL, 1995). Um estudo voltado para a análise de 150 letras do rap em língua portuguesa (do Brasil) e alemã (SCHRÖDER, 2012b, 2012c) revelou diferenças significativas com relação ao mapeamento específico. No corpus alemão, 35 das 150 letras incluíam a metáfora da BATALHA, ao passo que no corpus brasileiro, ela foi encontrada em 44 das 150 letras.

O resultado mais interessante refere-se ao mapeamento e suas correspondências. Embora em ambos os corpora, em um nível superordenado, haja evidências para a mesma metáfora conceptual RIMAR É BATALHAR, as correspondências e os desdobramentos distinguem-se em certos sentidos, apontando para atos de fala e funções comunicativas divergentes, inseridos em contextos subculturais opostos.

Assim, o mapeamento alemão prototípico pode ser esboçado da seguinte maneira:

<i>Domínio fonte: BATALHA</i>	<i>Domínio alvo: RIMAR</i>
lutador, soldado, matador, guerreiro, vencedor, legionário, tropa-de-1-homem	MC (ego)
tribo, tropa de elite, tropas, exército, comando	grupo do MC
adversário, inimigo, homem morto, vencido	outro MC (alter ego)
tiros, bombas, detonação, explosão, munição, arma	rima, estilo, base, palavras
batalhar, couraça, fogo, explodir, granada, lutar, bombear, abrir fogo, atacar, tirar, ameaçar, cortar, matar	rimar
queimar, conquistar, ocupar	rimar melhor
fortim, catacumbas	estúdio



O próximo exemplo ilustra tal mapeamento prototípico:

(1) *Terminiert Toys! Ab jetzt wird scharf geschossen // Keine Pistolen, Kein Blut wird vergossen // Niemand will dir was antun // Hör einfach nur zu - das ist Scopemann // zur Lage der deutschen Hip Hop Nation // Wie ein Heckenschütze in den eigenen Reihen // Konstruktiv nicht besserwisserisch Kritik verteilen [...] Terminiert Toys, egal wo immer ihr sie findet // der Gegner verschwindet, wenn ihr Innovation zündet // wie 'ne Bombe, 'ne Rakete, 'ne Granate, die explodiert // Toys werden terminiert, wenn man vorexerziert (Scopemann: Toy Terminator)*

(Extingam toys! A partir de agora o tiro será preciso // nada de pistolas, nenhum sangue será derramado // ninguém quer fazer algo ruim para você // apenas escute bem – é Scopemann // sobre a situação da nação alemã de Hip Hop // como um franco-atirador nas próprias filas // distribuindo críticas construtivamente, não de sabichão [...] *extingam toys* independente de onde encontrarem eles // o inimigo desaparece quando detona inovação // como uma bomba, um foguete, uma granada explodindo // toys são extinguidos quando mostra-se como fazer)

Nas letras do rap brasileiro, é mapeado um conjunto de correspondências baseado no mesmo conceito metafórico superordenado, porém, esse conjunto se distingue por algumas particularidades decisivas:

<u>Domínio fonte: BATALHA</u>	<u>Domínio alvo: RIMAR</u>
soldado, revolucionário, bomba, faca, invader, guerrilheiro, vencedor, atirador, lutador	MC (ego)
tribo, tropa, exército, commando	grupo do MC
camarada, aliado, vencedor	outros MCs (alter ego)
adversário1	sociedade, políticos, polícia, classe média
adversário2	'playboys' <sup>8</sup> , criminosos
tiros, bombas, armas, terror, arsenal, munição, fogo	rima, estilo, palavras, rap nacional
dar notícias da guerra, batalhar, guerra, conquistar, defender-se	rimar
revolução, queimar, vingança, vitória, missão	o objetivo do rap

O seguinte exemplo retrata essas correspondências mapeadas pelas letras dos raps brasileiros:



(2) Rap Nacional é o *terror* que chegou [...] é o *terror* meu estilo meus *planos de guerra* // comunidade do morro que não *se rende à lei da selva* // eu sou mais um parceiro desse submundo // trazendo à tona notícias só por alguns segundos [...] aí político eu sou a *faca* // que *arranca a sua pele* // a gaveta gelada o *rabecão* do IML // a CPI da favela // a *luta* do vinil contra a alienação da novela [...] sou *revolucionário* sou nova forma de pensar [...] a *bomba que explode* // o *batalhão inteiro* (GOG: O terror)

Ambas as metáforas no nível específico, como ilustradas acima, são instâncias da metáfora no nível genérico, no sentido em que exibem a mesma estrutura geral. Porém, o ponto decisivo nas letras brasileiras é que o domínio alvo concretiza-se como SOBREVIVÊNCIA COLETIVA DE UMA MAIORIA EXCLUÍDA VIVENDO NA PERIFERIA DAS GRANDES CIDADES BRASILEIRAS, incluindo dois mapeamentos principais distintos: no primeiro, o lutador corresponde ao MC; o adversário é representado por uma entidade mais abstrata e, muitas vezes, implícita, a saber, política, sociedade ou polícia; a arma é mapeada à palavra que desmarca a desigualdade; e a vitória significa superar a exclusão por uma participação digna na sociedade, muitas vezes através de algum tipo de revolução. No mapeamento alternativo, novamente o soldado corresponde ao MC, não obstante, agora, o inimigo é projetado à figura do criminoso fatalístico, perdido ou fraco; a arma é a palavra em suas funções educacional e persuasiva; a vitória corresponde a um outro modo de vida direcionado a uma conduta pacífica e autoconsciente.

Contrariamente, nas letras alemãs, o alvo é construído sobre um interjogo de duas metáforas submetidas: RIMAR É COMPETIR e RIMAR É BATALHAR, resultando na metáfora específica

RIMAR MELHOR É VENCER O RIVAL. Sendo assim, no mapeamento, o lutador corresponde ao MC em uma batalha, o adversário, ao competidor, e a arma, à palavra. Com isso, no caso alemão, observa-se como ponto de partida o conceito de 'batalha'. Como foi descrito acima, tal ponto de partida remete ao nascimento da cultura Hip Hop e ao contexto da competição. Sendo assim, no corpus alemão, o uso competitivo-dialógico da língua nas letras do rap, representado pelo tipo de discurso *verbal dueling* (SOKOL, 2004, p. 117), que, por sua vez, remonta à ritualização do confronto, fornece a motivação primária para a presença da metáfora da BATALHA. Em sintonia com isso, o conteúdo é constituído por um alto grau de auto-representação, na qual o ato de fala *boasting* – a glorificação das próprias habilidades – é ubíquo e implica uma alta ênfase de rimas sofisticadas e desafiantes, incluindo *slang* e alusões intertextuais.

Diferentemente, a maioria dos rappers brasileiros se entende mais como representante de uma certa classe social e étnica, e, por conseguinte, atua mais com relação ao ouvinte do que com relação ao concorrente. O objetivo primordial é relacionado à intenção de conscientizar o ouvinte quanto às desigualdades sociais. Por isso, são outros atos de fala e funções comunicativas que são salientados, em comparação com as letras alemãs. Enquanto, nas últimas, as funções meta-comunicativa e poética são mais destacadas, nas letras brasileiras, destacam-se as funções referencial e diretiva, que se exprimem em atos de fala como *comentar*, *reportar*, *condenar*, *apelar* ou *alertar*. O estilo predominante é imperativo e pedagógico, direcionado diretamente ao interlocutor, tornando proeminente a função fática (MALINOWSKI, 1972). Nesse contexto, frequentemente o Hip Hop é concebido como meio de

educação através do qual a história real do brasileiro negro deve ser transmitida. O Rap torna-se a “segunda escola”, pelo fato que: “a escola conta a história parcial e nós contamos a real” (BROWN, 1993, p. 13). Em virtude dessa concepção, a metáfora da BATALHA aparece em coesão com a ideia do Hip Hop como ‘revolução mental’: “o ‘alvo’ é a *consciência* e a ‘arma’, a *palavra*” (DIÓGENES, 1998, p. 142).

## 5. Conclusão

Os estudos sobre a metáfora cognitiva dão evidência para sua corporificação e a força constitutiva que a metáfora assume na construção verbal e não-verbal da realidade na qual os interlocutores atuam. Na cultura do Hip Hop, observa-se a integração da metáfora cognitiva e corporificada da BATALHA, representando *par excellence* a incorporação de padrões verbais e não verbais como ‘habitus’ (BOURDIEU, 1979) que une as funções apelativas, referenciais e expressivas da metáfora em sua multimodalidade. Originando-se no jogo de linguagem ‘duelo verbal’, a cultura do Hip Hop tem como metáfora central RIMAR É BATALHAR. Todavia, devido ao processo da ‘glocalização’ (ROBERTSON, 1992), essa metáfora varia não apenas no que diz respeito aos mapeamentos específicos de cada cultura, mas também com relação ao contexto discursivo e social, assumindo funções comunicativas distintas que, concomitantemente, refletem e constituem realidades distintas.

## NOTAS

<sup>1</sup> O neologismo compõe-se dos constituintes *Hip* (= estar louco por algo) e *Hop* (= dança). O nome também se encaixa na tradição do estilo negro *Doo Wop* (Toop, 1991).

<sup>2</sup> O neologismo compõe-se dos constituintes *Hip* (= estar louco por algo) e *Hop* (= dança). O nome também se encaixa na tradição do estilo negro *Doo Wop* (Toop, 1991).

<sup>3</sup> Um estudo de Schröder (2013, no *prelo*) com base no *Book of Raplist* (JENKINS et al., 1999) investigou os temas principais dos dez mais vendidos singles de cada ano, de 1979 a 1998, revelando que o conteúdo principal das letras do rap norte-americano é voltado, em primeiro lugar, para os assuntos da auto-representação (*Representing*), da cultura do Hip Hop (*Representing*), dos meios sociais e urbanos (*Gangsta-Rap*), do 'American Dream' (*Gangsta-Rap*), de festas, brincadeiras e graça (*Party-Rap*) e do sexo (*Pimp-Rap*). Em oposição à alta quantidade de estudos acadêmicos que defendem a origem sócio-crítica da cultura Hip Hop, somente 5% das letras analisadas encaixam-se na categoria *Polit-Rap*, *Message-Rap* ou *Conscious-Rap*.

<sup>4</sup> Cf. <http://www.youtube.com/watch?v=XlKWtVtFhTY> (1:55-2:15)

<sup>5</sup> Cf. <http://www.youtube.com/watch?v=P8NnDbfd4yc> (1:13-1:18)

<sup>6</sup> Cf. <http://www.youtube.com/watch?v=nHjCKIHjvpY> (1:25-1:35)

<sup>7</sup> Cf. <http://www.youtube.com/watch?v=U76Nde6rMTw> (1:45-1:52)

<sup>8</sup> O termo 'playboy' é usado para se referir a jovens que são ou gostariam de ser ricos e se comportam dessa maneira, representando uma ideologia materialista.

## REFERÊNCIAS

- ABRAHAMS, Roger D. 1962. Playing the dozens. *Journal of American Folklore*, n. 75, p. 209-220.
- BOURDIEU, Pierre. 1979. *La distinction*. Critique sociale du jugement. Paris: Les Editions de Minuit.
- BROWN, Mano. 1993. *Pode Crê*, fev./março, 13.
- CIENKI, Alan. 2008. *Why study metaphor and gesture?* In: CIENKI, Alan & MÜLLER, Cornelia (Org.). *Metaphor and Gesture*. Amsterdam, Philadelphia: John Benjamins, 5-25.
- DIÓGENES, Glória. 1998. *Cartografias da cultura e da violência: gangues, galeras e o movimento hip-hop*. São Paulo: Annablume.
- GRADY, Joseph E. 1997. *Foundations of meaning: Primary metaphors and primary scenes*. Berkeley: Doctoral dissertation – Department of Linguistics, University of California at Berkeley.
- JENKINS, Sacha; WILSON, Elliott; MAO, Chairman; ALVAREZ, Gabriel & ROLLINS, Brent. 1999. *Egotrip's Book of Rap Lists*. New York: St. Martin's Griffin.
- KOCHMAN, Thomas. 1969. Rapping in the black ghetto. *Trans-Action*, February, p. 26-34.
- KOCHMAN, Thomas. 1981. *Black and White. Styles in Conflict*. Chicago, London: University of Chicago Press.
- KÖVECSÉS, Zoltán. 2005. *Metaphor in Culture. Universality and Variation*. Cambridge: Cambridge University Press.
- LAKOFF, George; JOHNSON, Mark. 1980. *Metaphors We Live By*. Chicago: The University of Chicago Press.
- LULL, James. 1995. *Media, communication, culture. A global approach*. Cambridge: Polity Press.
- MALINOWSKI, Bronislaw. 1972. The Problem of Meaning in Primitive Language Supplement. In: OGDEN, Charles K; RICHARDS, Ian A. *The Meaning of Meaning. A Study of the Influence of Language upon Thought and of the Science of Symbolism*. London: Routledge & Kegan Paul Ltd., p. 296-336.
- MATSUKI, Keiko. 1995. Metaphors of anger in Japanese. In: TAYLOR, John R. & MACLAURY, Robert E. (Org.). *Language and the cognitive construal of the world*. Berlin: Mouton de Gruyter, p. 137-151.
- MITCHELL-KERNAN, Claudia. 1986. Signifying and Marking: Two Afro-American Speech Acts". In: GUMPERZ, John L. & HYMES, Dell. *Directions in Sociolinguistics. The Ethnography of Communication*. Oxford, New York: Basil Blackwell Ltd., p. 161-179.
- MUDEDE, Charles. 2013. The Language of Hiphop Hands. Rappers Rap with Their Mouths and Their Hands. In: *The Stranger*, March 27, <http://www.thestranger.com/seattle/the-language-of-hiphop-hands/Content?oid=16346921>.
- MÜLLER, Cornelia. 1998. *Redebegleitende Gesten. Kulturgeschichte – Theorie – Sprachvergleich*. Berlin.
- MÜLLER, Cornelia. 2008. What gestures reveal about the nature of metaphor. In: CIENKI, Alan & MÜLLER, Cornelia (Org.). *Metaphor and Gesture*. Amsterdam, Philadelphia: John Benjamins, p. 219-245.

- ROBERTSON, Roland. 1992. *Globalization. Social Theory and Global Culture*. London: Savage Publications.
- SCHRÖDER, Ulrike. 2012. Rap zwischen Wunsch und Wirklichkeit: Konsequenzen einer Ausblendung der Differenz von kommunikativer und extrakommunikativer Perspektive in der wissenschaftlichen Betrachtung von Rapmusik. In: KODIKAS/CODE *Ars Semeiotica. An International Journal of Semiotics*, 2012, v. 35, p. 103-124.
- SCHRÖDER, Ulrike. 2012a. *Kommunikationstheoretische Fragestellungen in der kognitiven Metaphernforschung. Eine Betrachtung von ihren Anfängen bis zur Gegenwart*. Tübingen: Narr Verlag.
- SCHRÖDER, Ulrike. 2012b. A Metáfora Conceptual na Prática Discursiva Culturalmente Específica". In: MOURA, Heronides; GABRIEL, Rosângela. (Org.). *A Cognição na Linguagem*. Florianópolis: Insular, p. 65-88.
- SCHRÖDER, Ulrike. 2012c. Applying conceptual metaphor and blending theory to culture-specific speech functions in rap lyrics. In: *Text & Talk*, 32, p. 211-234.
- SOKOL, Monika. 2004. Verbal Duelling: Ein universeller Sprachspieltypus und seine Metamorphosen im US-amerikanischen, französischen und deutschen Rap. In:
- KIMMINICH, Eva (Org.). *Rap: More Than Words*. Frankfurt am Main: Peter Lang, p. 113-160.
- STOUGAARD PEDERSEN, Brigitte. 2009. Anticipation and Delay as Micro-Rhythm and Gesture in Hip Hop Aesthetics. *JMM* 8, section 3, [http://www.musicandmeaning.net/issues/pdf/JMMart\\_8\\_3.pdf](http://www.musicandmeaning.net/issues/pdf/JMMart_8_3.pdf).
- STREECK, Jürgen & HENDERSON, Douglas. 2010. Das Handwerk des Hip-Hop: Freestyle als körperliche Praxis. In: WULF, Christoph & FISCHER-LICHTE, Erika (Org.). *Gesten. Inszenierung, Aufführung, Praxis*. München: Wilhelm Fink, p. 181-206.
- TAYLOR, John & MBENSE, Thandi. 1998. Red dogs and rotten mealies: How Zulus talk about anger In: ATHANASIADOU, Angeliki & TABAKOWSKA, Elzbieta (Org.). *Speaking of emotions: Conceptualization and expression*. Berlin: Mouton de Gruyter, p. 191-226.
- TOOP, David. 1991. *African Rap To Global Hip Hop. Rap Attack 2*. New York/London: Serpent's Tail.
- YU, Ning. 1998. *The contemporary theory of metaphor. A perspective from Chinese*. Amsterdam: John Benjamins.