

# Производство порядка в рэп-баттлах: управление паузами и их отсутствием

Юлия Августис

Магистрант программы «Фундаментальная социология»  
Московской высшей школы социальных и экономических наук  
Адрес: пр-т Вернадского, 82, корп. 2, г. Москва, Российская Федерация 2119571  
E-mail: [javgustis@gmail.com](mailto:javgustis@gmail.com)

Данная статья представляет собой этнометодологическое исследование рэп-баттлов. Материалом для анализа явились видеозаписи баттлов, опубликованные на YouTube-канале площадки «Versus». В статье рэп-баттлы проанализированы в соответствии с принципами разговорного анализа — в качестве системы обмена высказываниями. Рассмотрены некоторые методы создания и воссоздания порядка рэп-баттла, под которым автор имеет в виду не следование формальным правилам, а ситуативное достижение участниками ситуации. Основное внимание уделено механизмам восстановления порядка в ситуациях возникновения сбоя: тишины, перебивания и наложения реплик. Приведены примеры восстановления порядка как со стороны баттл-рэперов, так и со стороны других участников ситуации: организатора, судей и публики. Выделены сходства и различия в методах воссоздания порядка в рэп-баттлах и повседневных разговорах. Баттлы также проанализированы в качестве формы институционального взаимодействия, имеющей свои особые черты. Анализ показывает, как рефлексивность порядка взаимодействия делает возможным институциональное взаимодействие без точного следования правилам в связи с тем, что формальные правила ситуации могут быть временно изменены в зависимости от ситуации. Полученные результаты могут оказаться полезны для дальнейших этнометодологических исследований взаимодействия с публикой, иных форм институционального взаимодействия, а также для исследования повседневных разговоров.

*Ключевые слова:* этнометодология, разговорный анализ, рэп-баттлы, институциональное взаимодействие, рефлексивность, тишина, перебивание, наложение чередов

За последние несколько лет рэп стал одним из самых популярных жанров музыки в России. Многие рок-группы переходят на исполнение композиций в этом жанре или добавляют элементы рэпа в свои произведения. Рэп-баттлы также превращаются из малоизвестного увлечения в событие, результаты которого широко освещаются средствами массовой информации. Видеозаписи российских рэп-баттлов набирают большее число просмотров на YouTube, чем видеозаписи ранее появившихся зарубежных рэп-баттлов.

Растущая популярность баттлов как в России, так и за рубежом не может оставаться незамеченной в академической среде. Рэп-баттлы становятся предметом анализа филологов и культурологов: их исследуют как в качестве литературной формы (Pate, 2010; Bradley, DuBois, 2010), так и как культурный феномен (Alim,

Lee, Carris, 2011; Harkness, 2014; Kajikawa, 2015; Wald, 2012). Их также изучают с точки зрения фрейм-анализа, выявляя техники, используемые баттл-рэперами для сохранения фрейма игры (Lee, 2009). Рэп-баттл, однако, можно рассматривать не только в культурном контексте, но и как ситуационную социальную практику, что делает это явление интересным для этнометодологии.

Для этнометодологии рэп-баттлы могут быть интересны тем, что, несмотря на предварительную подготовку текста участниками, этот текст должен быть произнесен в складывающихся здесь и сейчас обстоятельствах в конкретной ситуации, которую невозможно организовать заранее. Для этнометодолога здесь важен не столько текст, сколько организация чтения этого текста, реакция противника и слушателей на определенные слова и действия говорящего участника, т. е. ситуативное производство рэп-баттла.

В данной статье рэп-баттл рассматривается как система обмена высказываниями в соответствии с принципами конверсационного анализа, описывающего организацию повседневных разговоров, прежде всего — с точки зрения упорядочивания очередности говорящих<sup>1</sup>. По мнению конверс-аналитиков, любой обмен высказываниями выстраивается таким образом, чтобы в каждый момент времени говорил только один человек и чтобы реплики разных участников не накладывались друг на друга и между ними не возникали длительные паузы. Разница между обыденными разговорными взаимодействиями и институционализированными формами обмена высказываниями состоит в наличии заранее установленных ограничений, касающихся размера реплик, их чередования, содержания и т. д. Рэп-баттл в этом отношении представляет собой особую форму разговора, в которой имеются определенные формальные правила организации взаимодействия, но их относительно немного.

Конверсационный анализ основывается на свойственном этнометодологии представлении о порядке. Если для традиционной социологии порядок определяется скрытыми от акторов внеситуативными социальными силами, то для этнометодологов порядок становится возможным благодаря методам, которые применяют акторы в конкретных ситуациях. По словам Томаса Эберле, с точки зрения этнометодологии «не акторы производят действия, а скорее действия производят акторов» (Eberle, 2012: 290). Порядок в этнометодологии понимается как временное и ситуативное достижение. Соответственно, порядок рэп-баттла выражается не в следовании установленным организаторами правилам, а в выстраивании взаимодействия, при котором не возникают перебивания, а также длинные паузы и задержки. Разумеется, при анализе баттла важен не только разговор, но и социальный контекст, в котором этот разговор осуществляется, поскольку порядок разговора определяется взаимодействием баттлеров и остальных присутствующих в ситуации людей (судей, организаторов, зрителей, операторов).

---

1. Подробно организация очередности разговора описывается в статье Сакса, Щеглоффа и Джефферсона: Sacks, Schegloff, Jefferson, 1974.

Я рассмотрю некоторые методы, используемые участниками для создания и воссоздания социального порядка рэп-баттла. Порядок в данном случае может пониматься по-разному. Я буду рассматривать его с точки зрения самих участников, которые описывают организацию произносимых реплик с помощью понятия «флоу» (flow). Под «флоу» имеется в виду не только стиль, в котором баттлер пишет свой текст (рифмы, ритм), но и то, как он представляет его публике (скорость, ударение на определенных словах). Порядок при этом имеет двоякое значение. С одной стороны, порядок — это то, что может быть нарушено, и его нарушение будет заметно всем участникам, как происходит, к примеру, когда баттлер забывает фрагмент своего текста и возникает тишина. С другой стороны, порядок предполагает методы его восстановления, которые в некотором смысле являются частью порядка, поскольку в распоряжении участников рэп-баттлов есть специфические техники преодоления возникающих сбоев.

Основное внимание в статье будет уделено реакциям на возникновение сбоев. Я рассмотрю способы восстановления порядка при появлении тишины, а также при обратной ситуации — перебивании или наложении реплик. В фокусе внимания будет взаимодействие публики и баттлера, но также аспекты взаимодействия баттлера с соперником, организатором, судьями и отдельными слушателями из публики.

## История и правила рэп-баттлов

Рэп зародился в хип-хоп культуре Бронкса в 1970-е годы. Про рэперов того времени Адам Брэдли и Эндрю Дюбуа пишут: «Они поэты, а рэп — это поэзия хип-хоп культуры» (Bradley, DuBois, 2010: xxix). Баттл-рэп как один из поджанров рэпа — это потомок игры «dozens», суть которой заключается в оскорблении родителей соперника. Именно эта игра сделала популярными до сих пор используемые в баттлах шутки, начинающиеся со слов «твоя мама». Современный баттл-рэп включает в себя не только оскорбления, но и «braggadocio», т. е. самовосхваления (Edwards, 2009: 25). Также баттлеры стремятся к демонстрации своих вербальных навыков и навыков рифмования. «Несмотря на то что оригинальность высоко ценится, баттл-рэперы часто прибегают к знакомым темам: жесткость гангстеров (гангста) или ее отсутствие, гомофобные оскорбления и указания на то, что рэпер сделал или сделает с девушкой соперника» (Wald, 2012: 198).

В 2008 году появились лиги «King of the Dot» в Канаде и «Don't Flop» в Великобритании, которые стали выкладывать записи рэп-баттлов в интернет-пространство. Позже подобные площадки стали возникать и в России. Самыми популярными на данный момент являются «Slovo», «SlovoSPB», «RBL» и «Versus». Материалом для анализа будут видеозаписи на YouTube-канале «versusbattleru»<sup>2</sup>, на котором

---

2. <https://www.youtube.com/user/versusbattleru>

выкладываются видео с баттлами участников проекта «Versus», а также их баттлы с участниками других площадок.

Правила проведения рэп-баттлов в России не сильно отличаются от правил, которым следуют создатели зарубежных лиг. Каждый рэп-баттл на «Versus» начинается с представления судей, участников и объявления того, кто будет выступать первым по результатам жеребьевки. Правил не всегда строго придерживаются, и участник может, например, договориться с организаторами баттла о том, что он будет выступать первым. У каждого баттлера есть три раунда, начало которых обычно объявляется ведущим. Иногда баттлер начинает читать свой рэп без объявления о раунде, что в зависимости от ситуации игнорируется или считается нарушением. Несмотря на то что у рэп-баттлов есть некая структура и «правила», не существует ни одного рэп-баттла, который был бы полностью идентичен другому по структуре. Например, рэп-баттл может происходить с участием людей, которые не являются баттл-рэперами<sup>3</sup>. Случается, что участники баттла находятся в состоянии алкогольного опьянения<sup>4</sup>. Ситуация рэп-баттла может создаваться даже без соперника<sup>5</sup>. Во всех этих случаях порядок рэп-баттла создается определенными методами, а производимые людьми феноменальные детали происходящего и делают их участниками рэп-баттла.

### **Особенности рэп-баттла как формы институционального взаимодействия**

Согласно разговорному анализу, организация смены чередов (turns) говорящих является основой любого разговора. Институциональные взаимодействия (например, политическое выступление, судебное заседание, школьный урок или стендап) имеют свои особые черты. Рэп-баттл также является институциональной формой взаимодействия, в котором речь участника в течение раунда следует рассматривать как одно полноценное высказывание. Специфическим институциональным для рэп-баттла местом перехода реплики оказывается тот момент, когда участник говорит «Раунд» (или, в рассматриваемом случае, «Версус») для того, чтобы объявить об окончании своего высказывания. Если участник забывает про это правило, то организатор может напомнить ему<sup>6</sup>. После этого публика выбирает себя в качестве следующего говорящего и «шумит». Затем организатор объявляет номер раунда и передает право голоса другому участнику, после чего начинается черед второго участника.

С точки зрения организации рэп-баттлы довольно близки к стендапу. Джейсон Раттер рассматривает взаимодействие между стендап-комиком и публикой в качестве «псевдодиадического», полагая, что публика действует как единый коллектив

3. Хованский VS Ларин (<https://www.youtube.com/watch?v=TpoGTdXwxMw>)

4. Обе 1 Kanobe VS Энди Картрайт (<https://www.youtube.com/watch?v=iDlrPBnVF7I>)

5. Артем Татищевский VS ? (<https://www.youtube.com/watch?v=GZ5Z65SbnPM>)

6. Хип-хоп одинокой старухи VS Млечный (<https://youtu.be/YLpUig7Xhz4?t=6m14s>)

(Rutter, 2001). В рэп-баттле участников ситуации больше, но интеракция между баттл-рэпером и публикой имеет тот же диадический характер. За исключением случаев, когда высказываются отдельные люди, ее можно рассматривать как единое целое, как одного участника события. Помимо говорящего баттл-рэпера и публики в создании ситуации рэп-баттла участвуют: слушающий баттл-рэпер, который может отвечать сопернику обычно только действиями и жестами, но не словами, ведущий и судьи, которые могут высказаться в некоторых моментах баттла, а также после него, и камера, если ведется съемка.

Тексты участников рэп-баттлов на проекте «Versus» и подобных ему в основном состоят из шуток и оскорблений в адрес соперника. В большинстве случаев и шутки, и оскорбления содержат сетап и панчлайн. Эмси Эшер и Алекс Рапппорт пишут о том, что в тексте рэп-баттла желательно каждую или каждую вторую строчку делать панчлайном. Если же строчка не является панчлайном, то она должна быть сетапом, настраивать к шутке (Escher, Rappaport, 2006: 144). Сетап — это первая часть шутки, которая дает слушателю необходимую информацию и заставляет чего-то ожидать. Панчлайн, как его определяет Пол Эдвардс, это «особо сильная фраза в тексте, которая „цепляет“ слушателя» (Edwards, 2009: 58). Это может быть, например, интересная метафора или игра слов.

Несмотря на то что участник формально передает право голоса, только когда заканчивает свой раунд, во время его череды его высказывание постоянно прерывается, перебивается и перекрывается по разнообразным причинам. Обычно после панчлайнов баттл-рэперы делают паузу, чтобы дать публике время отреагировать. Тем не менее задача баттл-рэпера сложнее задачи стендап-комика, поскольку у баттлера есть необходимость не только получать реакцию от публики, но и сохранять свой флоу. Если панчлайн сильный, но не смешной, то публика реагирует аплодисментами или криками одобрения. Зрители также могут проявлять свое неодобрение через хуление, но говорить они начинают только в случаях нарушения порядка. К примеру, на вопрос участника «Готовы?» публика может посмеяться вместо ответа<sup>7</sup>.

Публика играет в рэп-баттле важнейшую роль. Эшер и Рапппорт утверждают: «Рэпер, который выигрывает расположение толпы, выигрывает сам баттл» (Escher, Rappaport, 2006: 142). По их мнению, для того чтобы завоевать признание толпы, нужно знать эту толпу (говорить о вещах, которые эта толпа понимает) и иметь с ней связь (читать о том, что происходит сейчас). Эти два совета касаются только содержания того, о чем читают баттл-рэперы. Однако успешность баттл-рэпера во многом зависит и от того, как он ведет себя в конкретной ситуации. Например, участнику рэп-баттла важно не только говорить о том, что будет понято публикой, но и в течение раунда делать паузы для реакции публики в одних местах и не делать их в других для сохранения флоу.

---

7. Леха Медь VS Букер Д. Фред ([https://youtu.be/5bkLgLct\\_a4?t=7m](https://youtu.be/5bkLgLct_a4?t=7m))

На исход рэп-баттла влияют и действия участника, когда он находится в позиции слушателя. «Реакции баттлеров почти так же важны, как и их атаки, и опытные соперники, по-видимому, часто уделяют своей позе слушателя столько же внимания, сколько и своим навыкам рифмования. Некоторые демонстрируют наигранное пренебрежение, делая жесты руками, выражающие отвращение к жалким выпадам противника. Другие одобряюще смеются и демонстрируют своей ослабленной позой, что ничего впечатляющего сказано не было» (Wald, 2012: 197). Слушающий участник может проявлять как доброжелательность, так и агрессию, в связи с чем некоторые произнесенные реплики могут привести к драке после баттла.

Рэп-баттл отличается от ситуации стендапа или других видов выступлений перед публикой тем, что это не только взаимодействие со зрителями или слушателями, но также и «разговор» с соперником. Сакс пишет, что «система разговора разработана так, чтобы свести к минимуму задержки и тишину» (Sacks, 1974: 348). Если применить этот принцип к ситуации рэп-баттла, можно сказать, что рэп-баттл создается так, чтобы сделанные участником баттла паузы были заполнены реакцией слушателей. Рэп-баттл отличается от повседневных разговоров, так как существуют ограничения, определяющие как очередность говорящих (передача права голоса от одного участника к другому произношением слова «раунд»), так и содержание реплик (наличие сетапа и панчлайна). Участник может делать остановки в тексте намеренно или ненамеренно. Часто бывает сложно определить, является ли конкретная пауза умышленной, но изучив реакцию других участников ситуации, можно судить об «успешности» той или иной паузы. В следующем разделе я рассмотрю ситуацию, когда участник делает паузу, но публика реагирует не сразу или не реагирует вовсе.

### **Смех, паузы и реакция слушателей**

Смех составляет неотъемлемую часть рэп-баттла и является одной из самых распространенных реакций на панчлайн. По мнению Гейл Джефферсон, смех «может осуществляться как последовательность, в которой производитель высказывания приглашает получателя посмеяться, а получатель принимает это приглашение» (Jefferson, 1979: 93). В рэп-баттлах подобные приглашения могут появляться после любых панчлайнов. Предпочтительная реакция на панчлайн — смех с минимальной задержкой со стороны слушателей, непредпочтительная — тишина. Сакс пишет о трех ответных последовательностях, которые могут возникнуть после ключевой фразы шутки: смех, смех с задержкой и тишина (Sacks, 1974: 348). По его мнению, поскольку задержки и моменты молчания нежелательны в системе разговора, имеются специальные методы минимизации задержек и тишины. В этом разделе я рассмотрю ситуации пауз и задержек, а также механизм, который позволяет превращать паузу в повод для комментария.

Внутри череда участника можно обнаружить запланированные (намеренные) и случайные (ненамеренные) остановки. Запланированные остановки баттл-рэпер производит для того, чтобы слушатели отреагировали на панчлайн. Эти остановки не дают публике право выбрать следующего говорящего, а участник в течение своего раунда каждый раз снова выбирает себя. Ненамеренные остановки возникают, когда участник, например, забывает свой текст или сбивается. В этих ситуациях организатор или судья может попросить публику пошуметь, но это далеко не единственный способ борьбы с тишиной в рэп-баттлах.

Остановка после панчлайна является релевантным местом перехода права голоса, но не от одного участника к другому, а от участника к слушателям рэп-баттла. Намеренные остановки могут быть восприняты в качестве релевантного места перехода права голоса и заполнены реакцией слушателей. В этом случае чем меньше по времени будет задержка между репликой баттлера и реакцией публики, тем успешнее может считаться панчлайн. Намеренная остановка также может стать паузой, если публика не реагирует, после чего баттлер продолжает читать свой текст. В случае с ненамеренными паузами слушатели могут дожидаться продолжения реплики (пауза) или поддержать участника криками и аплодисментами (задержка). Разница между задержкой и паузой заключается в том, что задержка происходит между чередами, а пауза — внутри. Каждая остановка после панчлайна является потенциальной задержкой и указывает слушателям на то, что сейчас им следует смеяться. Когда публика реагирует сразу, или задержка небольшая, панчлайн может считаться успешным. В другом случае возникают паузы или долгие задержки, которые как в ситуации с повседневными разговорами, так и в ситуации с рэп-баттлами не являются желательными.

Если баттлер делает остановку, публика не реагирует, а баттлер не продолжает зачитывать свой текст дальше, через какое-то время публика производит невеселый смех (*mirthless laughter*) для того, чтобы заполнить тишину. Такой смех «представляет собой способ произвести объект, соответствующий последовательности» (Sacks, 1974: 351). Обычно он начинается со смеха одного или нескольких людей, затем некоторые тоже начинают смеяться, но большая часть предпочитает промолчать.

- 1 Narek: Твой парень (0.7) твой парень (0.9) ТВОЙ ПАРЕНЬ (0.7)
- 2 латентный некрофил
- 3 (1.0)
- 4 Слушатели: ((невеселый смех))

(Narek VS Хип-хоп одинокой старухи)<sup>8</sup>

На баттл вместе с участником обычно приходят его друзья и знакомые; некоторые из них специально смеются в определенных моментах, чтобы указать осталь-

8. <https://youtu.be/VEzniStOyOc?t=13m37s>

ным присутствующим, где должно быть смешно. Это говорит о том, что сами участники процесса не только интуитивно знают механизмы, описанные Саксом, но и эффективно пользуются ими. Отреагировать на возникшую тишину может не только сам участник, но и другие присутствующие, которые иногда отшучиваются по поводу панчлайна или возникшей ситуации. Высказаться или пошутить может, например, организатор, который в одном из рэп-баттлов сказал участнику: «Расскажи, что знаешь»<sup>9</sup>. Также в ситуации с забытым текстом публика может без просьбы со стороны баттл-рэпера или организатора «пошуметь» для поддержки.

Порядок рэп-баттла нарушается каждый раз, когда участник забывает часть своего текста. Зрители в этой ситуации обычно не перебивают, а дожидаются продолжения реплики. Восстанавливать порядок в этой ситуации может несколькими способами. Говорящий может превратить созданную задержку в паузу, чтобы избежать длительного молчания. Для этого ему нужно либо продолжить зачитывать свой текст, либо каким-либо образом отреагировать на возникшую тишину. Если тишина возникла после панчлайна, то во втором случае ему может помочь механизм, который Сакс называет «механизмом сравнительной оценки остроумия получателя» (the recipient comparative wit assessment device) (Sacks, 1974: 350). Одной из функций этого механизма является создание повода поговорить о сравнительном остроумии тех, кто не посмеялся после шутки. Такой реакцией может оказаться, например, объяснение шутки или прямое указание на то, что шутка была смешной. В следующем транскрипте участник рэп-баттла указывает слушателям на то, что они провалили тест на понимание шутки, не посмеявшись в нужном месте.

- 1 Narek: Если тут рядом (о.7) джарахов (о.9) то ты ива::н гай
- 2 Если рядом [рики эф то ты (1.1)] то ты ива::н
- 3 Слушатели: [хахахахаха ууу]
- 4 Narek: Бл\*\*\* [(1.7)] сбили суки
- 5 Слушатели: [хаха]
- 6 (1.2)
- 7 Narek: Ива::уэуэ- Если рядом рики эф то ты ива::н чай (1.2)
- 8 Ну:: э::то должно было быть смешно ладно
- 9 Слушатели: ((аплодисменты и крики слушателей))

(Narek VS Млечный)<sup>10</sup>

Механизм сравнительной оценки остроумия может применяться и после слабой реакции публики, как в следующем фрагменте.

9. Narek VS Млечный (<https://youtu.be/Qmq3jJW16zI?t=16m48s>)

10. <https://youtu.be/Qmq3jJW16zI?t=4m30s>



- 1 Леха Медь: Ты на бэтглах машина сме:рти (о.8)  
 2 Фэны кричат (.) увеличивай пробег давай (о.9)  
 3 Но здесь ты далеко не уедешь (о.6)  
 4 Твои шины стерты (о.8) ты без протектора  
 5 (2.5)  
 6 Слушатель: [Во:::у  
 7 Леха Медь: [Ты бл\*\*\* (о.7) Ну э:то бл\*: доду:мать  
 8 надо [еб\*\*\* что вы хотели бл\*\*\*  
 9 Слушатели: [((смех, аплодисменты, крики))  
 (Леха Медь VS Букер Д. Фред)<sup>11</sup>

В обоих случаях реакцию публики вызывает уже не панчлайн, а механизм оценки. Можно предположить, что он заставляет публику смеяться, поскольку у нее нет возможности обсудить панчлайн, выразить свое мнение. Некоторая часть публики может начать смеяться, а другая — сохранить молчание, но смех в этой ситуации уже относится не к самому панчлайну, а к последней строчке. Прямое объяснение шутки также является одним из примеров этого механизма, который указывает человеку на то, что он не посмеялся в нужном месте.

- 1 Narek: У нас сегодня все наоборот (.) Я схосс а ты ссох(.)ся  
 2 Слушатели: ((тихий смех))  
 3 Narek: Наоборот (.) развернуть (.) идите нах\*\*  
 4 Слушатели: Хахахах  
 (Narek VS Хип-хоп одинокой старухи)<sup>12</sup>

В вышеприведенных случаях тишина превращается в повод для следующего комментария участника, но не каждый комментарий является упреком в отсутствии остроумия. Не каждая ситуация с комментарием по поводу тишины является использованием механизма сравнительной оценки остроумия. Например, участник может «объяснить» тишину тем, что его не хотят перебивать. Это уже не объяснение шутки, которое является примером использования механизма сравнительной оценки остроумия, но объяснение возникшей ситуации в формате шутки. Тишина в этом случае оказывается поводом для комментария, который впоследствии может вызвать ту реакцию публики, которую не вызвала произнесенная перед ним шутка. Другой реакцией баттл-рэпера на тишину может быть удивление по поводу того, что панчлайн не вызвал ожидаемой реакции. В следующем фрагменте сам участник указывает на то, что в коммуникации что-то «не сработало».

11. [https://youtu.be/5bkLgLct\\_a4?t=18m9s](https://youtu.be/5bkLgLct_a4?t=18m9s)

12. <https://youtu.be/VEzniStOyOc?t=13m1s>

- 1 Млечный: Это будет первый день (.) когда каждый зритель (.)  
 2 заберет домой по кусочку ВЕРСУСА (0.7)  
 3 Бл\* не работает [йе: ладно  
 4 Слушатели: (((аплодисменты и крики слушателей))  
 (Букер Д. Фред VS Млечный)<sup>13</sup>

В представленном выше примере реплика баттлера вызывает реакцию публики, не являясь при этом механизмом сравнительной оценки остроумия, поскольку сам участник признает, что она «не работает». Однако не все комментарии после пауз приводят к реакции от зрителей. Еще одной функцией этого комментария может быть, например, оправдание. В следующем отрывке участник произносит панчлайн, после чего возникает пауза. На второй строчке участник повторяет часть панчлайна, снова делая небольшую паузу между «сера» и «я», после чего возникает реакция одного из баттлеров, который может оценить этот прием. Следующий комментарий участника воспринимается не как удивление, что публика не реагирует, а как указание на ее некомпетентность.

- 1 Galat: Твоя карьера настолько се(.).ра(.).я могу зажечь спичку (0.7)  
 2 Сера(.).я ((щелкает пальцем)) И [мне поступило-кха [(1.1)  
 3 Слушатели: [е:п [е::  
 4 Galat: Ну (.) баттлрэперы поймут (0.7)  
 5 Мне поступило коммерческое предложение  
 (Galat VS Артем Лоик)<sup>14</sup>

Паузы возникают не только в случае неудачных панчлайнов, но также и в ситуации с забытым текстом. В подобных ситуациях участник может самостоятельно вспомнить текст, не сбиваясь со своего флю и заполняя паузу фразами или междометиями, как это делает баттл-рэпер в следующем фрагменте. В разговорном анализе подобные фразы называются престартерами (pre-starters). Их функция заключается в указании другим участникам разговора на то, что произносящий их человек собирается продолжить говорить. В баттл-рэпе, как и в хип-хопе, их называют эдлибами (ad-libs), а используются они еще и для сохранения флю. Примерами часто используемых эдлибов являются: «ай», «йо», «еее, бой», «окей», «брря» и другие.

13. <https://youtu.be/eUbaz-VrEYo?t=11m42s>

14. <https://youtu.be/9d18LbVe9A?t=9m34s>

- 1 Rickey F: Когда старуха строит глазки он вызывает строительную бригаду  
 2 (1.9)  
 3 Слушатель: Е::  
 4 Rickey F: Окей (0.6) А:: (0.6) Че там у нас дальше (0.5) А! (0.8) Че правда  
 5 глаза колет?

(Хип-хоп одинокой старухи VS Rickey F)<sup>15</sup>

Участник может попросить публику пошуметь. Это также делается для того, чтобы избежать тишины.

- 1 Narek: Детка ты пока еще не готова  
 2 Слушатели: Хахахахаха  
 3 (0.6)  
 4 Narek: Детка ты пока еще не готова ((хлопнул в ладоши)) (0.3)  
 5 Э:: шуму дайте я выпью водички пожалуй  
 6 Слушатели: ((крики и аплодисменты))

(Narek VS Хип-хоп одинокой старухи)<sup>16</sup>

Мною были рассмотрены две нежелательные ответные последовательности, которые могут возникнуть после панчлайна: смех с задержкой и тишина. Смех с задержкой появляется между чередками и обычно является невеселым, постепенно нарастающим, но не захватывающим всех. Тишина появляется внутри чередки. Она может использоваться в качестве повода для последующего комментария, а может заполняться разнообразными междометиями, позволяющими баттлеру не сбиваться со своего флюу. На основе проанализированных баттлов можно выделить три способа превратить тишину в повод для комментария, который должен вызвать реакцию: указание на то, почему реакция должна была присутствовать (или объяснение того, почему она должна была быть); удивление тому, что не было реакции (в форме утверждения или вопроса публике); согласие с тем, что панчлайн не подходит для конкретной публики или ситуации.

Основной задачей баттлеров является минимизация задержек в словах и движениях, но они также должны заботиться о том, чтобы не создавался одновременный разговор, поскольку, как отмечает Сакс, «средства для уменьшения задержек приводят к появлению одновременных реплик, и наоборот» (Sacks, 2004: 37). В связи с этим далее я рассмотрю то, какими методами воссоздается порядок рэп-баттла в случаях, когда происходит перебивание (interruption) и одновременный разговор (overlapping).

15. <https://youtu.be/wUeOz9Y4uKM?t=25m16s>

16. <https://youtu.be/VEzniStOyOc?t=13m49s>

## Реакция на перебивание и наложение чередов

Перебивание в рэп-баттлах в некоторой степени отличается от перебивания в повседневных разговорах. Одновременный разговор людей и перебивание друг друга в повседневности обычно воспринимается в качестве нарушения порядка, в связи с чем люди часто извиняются за то, что перебили своего собеседника. В ситуации рэп-баттла участники говорят по очереди, но публика постоянно перебивает говорящего участника громким смехом, криками или аплодисментами, чтобы показать свое одобрение или осуждение. Как пишет Сакс, «смена череда должна быть достигнута организационно» (Sacks, 2004: 35). В ситуации баттла эту смену череда организует участник, который в процессе чтения своего текста делает остановки после некоторых панчлайнов, но, несмотря на это, ни один баттл не проходит без ситуаций с перебиванием или наложением чередов.

По словам Яна Хатчби, «перебивать — значит начинать свой черед в точке, которая не является релевантным местом перехода» (Hutchby, 2008: 226). Можно утверждать, что перебиванием в ситуации рэп-баттла оказывается любой случай, когда люди смеются или говорят в момент, в котором участник рэп-баттла не сделал для этого остановку. Однако на рэп-баттлах участник не всегда может почувствовать, когда стоит сделать паузу, поэтому публика часто смеется, пока участник говорит. Иногда этот смех сбивает участника, что является видимым нарушением порядка, в других случаях участник продолжает читать свой текст поверх этого смеха. Одно и то же действие в зависимости от ситуации может приводить или не приводить к сбою в коммуникации. По этой причине мне больше подходит определение Джека Билмса, который предлагает рассматривать перебивание как «нормативное явление, производимое и признаваемое исключительно участниками» (Bilmes, 1997: 511). Исследователь может увидеть нарушения порядка через знаки, которые подают сами участники.

Таким образом, я могу дать свое определение перебивания в ситуации рэп-баттла. Перебиванием в данном случае является ситуация, когда публика шумит в момент, который не является релевантным местом перехода и который сбивает участника или воспринимается им как нарушение порядка. Как можно увидеть далее, перебивание в некоторых ситуациях может возникать и в релевантных местах перехода. Исходя из этого определения отметим, что перебиванием не является ситуация, когда слушатели реагируют на панчлайн, а участник продолжает чтение своего текста (наложение чередов). Перебиванием также не является ситуация, когда участник останавливается во время своего раунда и дает публике время отреагировать на панчлайн.

Билмс выделяет три способа, которыми человек может продемонстрировать, что его перебили: прямое заявление, отображения перебивания (вербальные и невербальные) и игнорирование (Bilmes, 1997: 515). В рэп-баттлах можно увидеть прямые заявления не только от участника, которого перебили<sup>17</sup>, но также от веду-

17. Леха Медь VS Букер Д. Фред ([https://youtu.be/5bkLgLct\\_a4?t=23m40s](https://youtu.be/5bkLgLct_a4?t=23m40s))

щего и судей<sup>18</sup>. В ситуации, когда участник просит публику или отдельных людей из публики не шуметь, он отмечает сбой, тем самым создавая ситуацию нарушения порядка и указывая кричащим на то, что они являются нарушителями. Следующий пример демонстрирует, что не только исследователь, но и сами участники ситуации рэп-баттла не всегда могут определить, когда баттлер делает остановку намеренно или ненамеренно.

- 1 Леха Медь: Просто ты реально меня бл\*\*\* бесишь (.) еб\*\*\*
- 2 Слушатели: [БРО БРО БРО БРО БРО БРО БРО БРО БРО]
- 3 Леха Медь: [еб\*\*\* (.) просто- (о.9) да не (.) не не (.) погоди (.) погоди погоди]
- 4 нет я просто это я бл\*\*\* не текст забыл вы чо  
(Леха Медь VS Букер Д. Фред)<sup>19</sup>

Участник может демонстрировать тот факт, что его перебили, например, повышая голос при зачитывании дальнейшего текста или изображая раздражение или удивление<sup>20</sup>. В момент возникновения перебивания участник обычно резко останавливает чтение своего текста, дожидаясь достаточного уровня тишины. После этого он может, в зависимости от того, на каком моменте его перебили, повторно прочитать сетап незаконченной шутки или панчлайн законченной. Баттлер повторяет то, что было им сказано до перебивания, чтобы восстановить свой флоу. Ввиду того, что флоу имеет большее значение в рэп-баттлах с музыкальным минусом, их участники могут при перебивании начинать повторно зачитывать текст не с последнего сетапа или панчлайна, а с начала куплета.

Игнорирование — третий способ продемонстрировать, что произошло перебивание, — также часто возникает в баттлах. Игнорированием можно назвать отсутствие реакции на реплику при отсутствии наложения чередов. В следующем отрывке несколько людей из публики отвечают участнику на заданный вопрос, но он не обращает на это внимания и продолжает зачитывать заготовленный текст. Данная ситуация не считается перебиванием в определении Хатчби, поскольку баттлер делает паузу после панчлайна, которая может восприниматься как релевантное место перехода. В определении же Билмса в этом отрывке произошло перебивание, на которое участник ответил игнорированием. Это говорит о том, что в зависимости от контекста взаимодействия одни и те же высказывания могут иметь совершенно разное значение для его участников. В повседневном разговоре ответ на вопрос являлся бы частью порядка, в то время как в рэп-баттле раздраженные и не соответствующие ожиданиям баттлера ответы считаются нарушением порядка.

18. МЦ Похоронил VS Сын Проститутки (<https://youtu.be/byaRcjJaDkE?t=13m39s>)

19. [https://youtu.be/5bkLgLct\\_a4?t=16m30s](https://youtu.be/5bkLgLct_a4?t=16m30s)

20. Хип-хоп одинокой старухи VS Букер Д. Фред (<https://youtu.be/KTH8UeUDbiQ?t=12m>)

- 1 Narek: Помните прошлый (о.2) баттл когда я диссил старуху  
 2 за его огромные глаза и там все были прям в ах\*\*  
 3 Слушатель: Нет  
 4 Слушатели: Хахахахах  
 5 Слушатель: Че-то ты придумал  
 6 Narek: Так вот старуха у тебя глаза не большие а маленькие даже  
 (Narek VS Млечный)<sup>21</sup>

Интересно также, что при произнесении публикой ожидаемой реакции ситуация являлась бы не нарушением порядка, а, наоборот, точным следованием последовательности, которая состоит из реплики баттлера и реакции на нее публики. Перебывание в рэп-баттле, таким образом, возникает не только в тех случаях, когда нарушается структура разговора, но также и в тех случаях, когда ответ публики не соответствует ожидаемому. Это можно отнести и к другим ситуациям институционального взаимодействия, в которых формальное право голоса имеет один человек, в то время как другим дана лишь возможность кратко высказываться или реагировать на слова говорящего.

Перебывание в институциональном взаимодействии отличается от перебывания в повседневных разговорах. Указанные Билмсом реакции на перебывание наблюдаются во многих формах институционального взаимодействия, так как эти формы тоже основываются на смене очередности говорящих. Тем не менее каждая форма институционального взаимодействия имеет свои особенности в ситуациях перебывания. В одном и том же месте разговора одна реплика может быть воспринята как нарушение порядка и перебывание, а другая — как очередной элемент последовательности. При взаимодействии политика с публикой производство публикой ожидаемых ответов на вопросы политика является частью порядка. Производство же неожиданных ответов, как, например, встречное задавание вопроса, создает ситуацию нарушения порядка. Сбой в порядке также может возникнуть, если вместо публики как единого коллектива отвечает один из участников публики, если это событие воспроизводится как нарушение порядка. В зависимости от ситуации оно может являться и частью порядка.

В институциональном взаимодействии важным оказывается не только то, в каком моменте человека перебили, но и то, кто его перебил, поскольку участники этого вида взаимодействия обладают различной степенью права голоса в различных моментах ситуации. Более того, некоторые моменты могут быть охарактеризованы в качестве передачи права голоса публике как единому коллективу, но не отдельным слушателям из публики. Еще одной специфической чертой институционального взаимодействия является тот факт, что ситуация может считаться или не считаться перебыванием в зависимости от содержания реплики. В повседнев-

21. <https://youtu.be/QmqzjW16zI?t=14m46s>

ных разговорах подобная ситуация может образоваться при ответе собеседника на риторический вопрос.

Перебивание в рэп-баттле, таким образом, возникает в следующих ситуациях: баттл-рэпер не создает релевантное место перехода, а публика реагирует на панчлайн или возникшую ситуацию; баттл-рэпер создает релевантное место перехода, но публика начинает реагировать на панчлайн уже после того, как участник продолжает читать свой текст; баттл-рэпер создает релевантное место перехода, но вместо ожидаемой реакции публики возникает неожиданная для участника реакция публики или одного из ее участников. Релевантные места перехода создаются участниками для передачи права голоса публике, но участника также могут перебить отдельные слушатели из публики, как нами уже было указано, а также соперник, организатор или судья. Для каждой из перечисленных категорий людей перебивание определяется по-разному, но сильно отличается от перебивания публикой, которое в большей степени является частью порядка.

Перебивание баттл-рэпера одним из слушателей в публике может приводить к нарушению порядка рэп-баттла, после чего может последовать замечание от организатора, судей, участников или других слушателей из публики. С иным содержанием эта реплика может стать поводом для смеха или комментария. Она все еще будет считаться нарушением структуры разговора, но уже не производимым участниками нарушением ситуации рэп-баттла. Перебивание также может возникнуть со стороны соперника, что может быть проигнорировано или также произведено в качестве нарушения порядка участниками ситуации. Например, участник может ответить сопернику: «Не нужно отвечать, дружище, у тебя будет на это время»<sup>22</sup>. Баттл-рэпер также может отреагировать на реплику организатора. К примеру, в одном из рэп-баттлов организатор произносит слово «раунд», чтобы закончить раунд одного из участников, но последний исправляет его и продолжает чтение своего текста<sup>23</sup>.

Баттл-рэперы также зачастую продолжают чтение текста, не дождавшись момента, когда люди закончат смеяться. В таких ситуациях никто не воспринимает это в качестве нарушения порядка, и публика постепенно утихает, чтобы не мешать баттл-рэперу. Наложения могут происходить, например, когда баттлер заранее договаривается с публикой произнести фразу хором<sup>24</sup>, когда публика или судьи продолжают высказывание вместе с участником, поскольку им очевидна рифма<sup>25</sup>, когда участник продолжает чтение своего текста, не обращая внимания на смех<sup>26</sup>. Перебиванием же являются ситуация, когда публика производит шум в нежелательном для участника месте или производит нежелательный для участника ответ, который воспринимается в качестве нарушения порядка. На перебива-

---

22. Young P&H VS Moonstar (<https://youtu.be/dqwaeEH1xlA?t=5m18s>)

23. ATL VS Энди Картрайт (<https://youtu.be/697MtjyWSKo?t=10m41s>)

24. Хованский VS Ларин (<https://youtu.be/ТроGTdXwxMw?t=6m8s>)

25. Хованский VS Ларин (<https://youtu.be/ТроGTdXwxMw?t=6m49s>)

26. Хованский VS Ларин (<https://youtu.be/ТроGTdXwxMw?t=17m21s>)

ние баттл-рэпер может отреагировать прямым заявлением, игнорированием или отображением того, что его перебили. Однако перебивание, как было отмечено, не всегда воспроизводится как нарушение порядка. В ситуации рэп-баттла важно не только то, в каком месте перебили говорящего, но также и то, кто его перебил и что он сказал. Это приводит нас к тому, что в ситуациях институционального взаимодействия перебивание продуктивнее рассматривать не как момент в структуре разговора, но как зависимое от контекста и воспроизводимое участниками ситуации нарушение порядка.

## Обсуждение

Рэп-баттл существенно отличается от повседневных разговоров в силу наличия институциональных правил (раунды, последовательность говорящих, ограничение участников в праве голоса и т. д.), которые более формальны и более устойчивы, чем обычные ситуативные способы организации взаимодействия. Он выстраивается как разговор с соперником, но при этом правом голоса слушающий не обладает, что сильно отличает эту ситуацию от повседневного разговора. Публика же выступает как участник ситуации взаимодействия с определенным набором возможных реакций на реплики говорящего. Как и в ситуации со стендапом, публика в рэп-баттлах чаще всего действует как единый коллектив. Однако рэп-баттл отличается от других форм публичных выступлений тем, что выстраивается как разговор с соперником. Рэп-баттл, таким образом, создается как институционализованный разговор, который осуществляется в ситуации, благоприятствующей обыденному взаимодействию. Осуществленный в статье анализ реакции участников баттлов на сбой показывает, что они ориентируются на институциональный характер происходящего, когда восстанавливают порядок взаимодействия. Эта ориентация, однако, заключается не в строгом следовании формальным правилам. Конверсационный анализ рэп-баттлов позволяет увидеть, что институциональное взаимодействие возможно без точного следования правилам. Это становится возможным благодаря двум особенностям взаимодействия во время рэп-баттлов: рефлексивности и контекстуальной ориентации.

Под рефлексивностью в данном случае имеется в виду свойство последовательности взаимодействия, а не сознания исследователя или говорящих (Rawls, 2006: 18). Рефлексивность выражается в наблюдаемых действиях и репликах и в их зависимости друг от друга, в возможности одной реплики показать другую в новом свете (Rawls, 2006: 34). Создание порядка рэп-баттла — это рефлексивный процесс в том смысле, что порядок создается в процессе выстраивания последовательностей чередов. Этот порядок является ситуативным, поскольку организация рэп-баттла как социального события каждый раз создается заново. Несмотря на наличие формальных правил поведения в ситуации, реальные действия участников упорядочиваются и понимаются исходя из складывающейся в каждый момент времени ситуации взаимодействия и потому формальные правила могут претер-



певать изменения в процессе, становясь более строгими или, наоборот, мягкими. Понимание участниками ситуации и друг друга возникает вследствие наблюдения за производимым порядком.

При анализе институционального взаимодействия важен и контекст, который также является не предварительным условием существования ситуации (в данном случае — рэп-баттла), а достижением ее участников. Контекст, как и порядок, производится локально и временно (Schegloff, 1992). Если порядок рэп-баттла — это достижение участников, которое выражается в выстраивании взаимодействия без перебиваний, длинных пауз и задержек, то контекст рэп-баттла — достижение участников, выражающееся в ситуативном производстве правил, отличающих конкретное институциональное взаимодействие от обыденного. Контекст указывает на понятность производимых упорядоченных действий, т. е. на понимание всеми присутствующими того, что они создают рэп-баттл, а не что-то иное. При нарушении порядка применяются повседневные методы его восстановления. Например, баттл-рэпер может прокомментировать возникшую тишину, чтобы вызвать реакцию публики. При нарушении же контекста временно меняются правила рэп-баттла. Соответственно, сбой в порядке баттла может не менять понимания происходящего всеми участниками ситуации, и тогда их взаимодействие воспринимается как рэп-баттл. Но возможны и ситуации, когда сбой приводит к нарушению контекста, и тогда происходящее перестает быть институциональным взаимодействием (рэп-баттлом) и становится повседневным взаимодействием.

Контекст создается при следовании ситуативно производимым правилам и восстановлении порядка в случае возникновения сбоя. Он может быть нарушен различными способами, со стороны различных участников и в различной степени. В баттлах известных и серьезных баттл-рэперов контекст более устойчив, чем в баттлах новых участников. Чем строже отношение к контексту, тем меньше возникает попыток его нарушить. К примеру, если ведущий делает замечание говорящему человеку из публики, то вероятность подобных нарушений снижается. Однако если контекст рэп-баттла не контролируется людьми, которые обычно за ним следят, то со временем баттл все меньше начинает напоминать баттл, превращаясь в обмен репликами между слушателями из публики<sup>27</sup>. Рэп-баттл в этом случае постепенно превращается из институционального взаимодействия в обыденное, контекст рэп-баттла на время исчезает.

Понятия рефлексивности и контекста позволяют понять, каким образом в рэп-баттлах совмещаются и разводятся обыденное и институциональное взаимодействие. Понимание контекста позволяет участникам осознавать свои права на взаимодействие как в качестве отдельных индивидов, так и в качестве единого коллектива (например, публики). Рефлексивность порядка рэп-баттла проявляется в возникновении чередов, которые воспринимаются в качестве методов восстановления порядка и контекста. Присутствующие зрители, например, могут засме-

27. См. например: МЦ Похоронил VS Сын Проститутки (<https://www.youtube.com/watch?v=byaRcjJaDkE>)

яться от того, что не засмеялись в тот момент, когда баттл-рэпер сделал для этого паузу. В этом примере демонстрируется наложение одновременно существующих обыденного и институционализованного взаимодействия. В рамках существующих формальных правил баттлеры производят обыденную последовательность «панчлайн — смех», которая, однако, не «срабатывает» в силу отсутствия смеха. Слушатели осознают сбой в порядке обыденного взаимодействия и делают его объектом смеха, но выступают при этом в качестве единого коллектива, предусмотренного формальными правилами.

Рефлексивность порядка рэп-баттла, таким образом, делает возможным поддержание контекста рэп-баттла (институциональное взаимодействие) без точного следования правилам. При возникновении сбоя в контексте ситуации именно обыденное взаимодействие оказывается средством его восстановления. Рэп-баттл — это разговор, поэтому ему присущи методы создания и восстановления порядка, обнаруживаемые в повседневных разговорах. Однако рэп-баттл — это еще и институциональное взаимодействие, поэтому при его анализе оказываются важными методы создания и восстановления институционализованного социального контекста. Проведенный анализ показывает, что участники рэп-баттлов осознают границы между правилами обыденного и институционального взаимодействия и ориентируются на них при создании и восстановлении порядка рэп-баттла.

## **Заключение**

В данной статье анализировались реакции на сбой в протекающем взаимодействии, связанные с наиболее частыми ситуациями нарушений порядка: паузами, перебиваниями и наложениями чередов. Однако во время рэп-баттлов происходит и множество «нормальных» взаимодействий, которые тоже определенным образом организованы. В основе этой организации лежат методы выстраивания порядка, предполагающие индивидуальные вариации во взаимодействии баттлеров и публики. Участники баттлов выбирают различные стратегии взаимодействия. Если одни чаще обращаются к присутствующей публике или к интернет-публике, то другие большую часть своих раундов концентрируются на сопернике. Эти стратегии могут быть предметом отдельного исследования. Кроме того, предметом анализа могут быть взаимодействия между членами публики, между публикой и организаторами и судьями, а также то, как взаимодействуют между собой баттлеры, когда один из них говорит, а другой слушает. Достойными внимания для дальнейшего исследования также могут оказаться ситуации, в которых баттл-рэпер специально ломает контекст рэп-баттла, переставая произносить панчлайны в адрес соперника и начиная, например, критически высказываться по поводу текущего состояния баттл-рэпа. Подобный анализ может дать лучшее понимание роли рефлексивности в процессе проведения и изменения границы между обыденным и институциональным взаимодействием.

Поскольку материалом для анализа являлись видеозаписи рэп-баттлов, следует отметить технические ограничения моего подхода. Во-первых, сделанные наблюдения носят предварительный характер и не могут распространяться на все рэп-баттлы, так как далеко не все снятые на площадке «Versus» баттлы выкладываются на соответствующем YouTube-канале. Кроме того, интересно было бы сопоставить имеющиеся записи с записями баттлов на других площадках. Во-вторых, многое из происходящего на рэп-баттлах недоступно для анализа, поскольку на видео можно увидеть и услышать не всех участников ситуации и не все события.

Несмотря на ограничения подхода, полученные в результате анализа рэп-баттлов, данные могут оказаться полезными для понимания других ситуаций с публичными выступлениями и разговорами, происходящими в институциональной обстановке. В статье рефлексивность исследована как свойство последовательности чередов, делающее возможным наложение обыденного и институционального взаимодействия. Сделанные по этой теме выводы могут быть применимы для дальнейшего изучения рефлексивности и методов сохранения и разрушения институционального взаимодействия. Материалы рэп-баттлов идеально подходят для исследования этого вопроса, поскольку, в отличие от, например, театрального представления, являются формой публичного выступления, которое часто прерывается слушателями из публики. Полученные результаты также дают возможность по-новому взглянуть на ситуации возникновения тишины, перебивания и наложения чередов в повседневных разговорах.

### Расшифровка знаков (в порядке их использования в транскриптах)

Знак	Описание
(о.о)	Длина паузы в секундах и десятых долях секунды
слово	Интонационное ударение на букве
СЛОВО	Произношение слова с повышенной громкостью
((слово))	Комментарий исследователя
сло::во	Протяжённый звук
слово=	Отсутствие паузы между словами
[слово	Начало наложения реплик
слово]	Конец наложения реплик
<u>слово</u>	Интонационное ударение на слове
***	Нецензурная лексика
(.)	Очень короткая пауза (меньше десятой доли секунды)
слово-	Быстрая остановка в произношении слова
слово?	Вопросительная интонация

**Использованные видеозаписи**

- Артем Татищевский VS ? (Versus #8. Сезон II). <https://www.youtube.com/watch?v=GZ5Z65SbnPM>
- Букер Д. Фред VS Млечный (Versus: Fresh Blood 2). <https://www.youtube.com/watch?v=eUbaz-VrEYo>
- Леха Медь VS Букер Д. Фред (Versus: Fresh Blood 2). [https://www.youtube.com/watch?v=5bkLgLct\\_a4](https://www.youtube.com/watch?v=5bkLgLct_a4)
- МЦ Похоронил VS Сын Проститутки (Versus: Fresh Blood 3). <https://www.youtube.com/watch?v=byaRcjJaDkE>
- Хип-хоп одинокой старухи VS Rickey F (Versus: Fresh Blood 2). <https://www.youtube.com/watch?v=wUeOz9Y4uKM>
- Хип-хоп одинокой старухи VS Букер Д. Фред (Versus: Fresh Blood 2). <https://www.youtube.com/watch?v=KTH8UeUDbiQ>
- Хип-хоп одинокой старухи VS Млечный (Versus: Fresh Blood 2). <https://www.youtube.com/watch?v=YLpUig7Xhz4>
- Хованский VS Ларин (Versus #4. Сезон III). <https://www.youtube.com/watch?v=ТроGTdXwxMw>
- ATL VS Энди Картрайт (Versus #14). <https://www.youtube.com/watch?v=697MtjyWSKo>
- Galat VS Артем Лоик (Versus #7. Сезон III). <https://www.youtube.com/watch?v=9d18LbVe9gA>
- Narek VS Млечный (Versus: Fresh Blood 2). <https://www.youtube.com/watch?v=Qmq3jJW16zI>
- Narek VS Хип-хоп одинокой старухи (Versus: Fresh Blood 2). <https://www.youtube.com/watch?v=VEzniStOyOc>
- Obe 1 Kanobe VS Энди Картрайт (Versus #3. Сезон III). <https://www.youtube.com/watch?v=iDlrPBnVF7I>
- Young P&H VS Moonstar (Versus Main Event #2. Сезон II). <https://www.youtube.com/watch?v=dqwaeEH1xLA>

**Литература**

- Alim H. S., Lee J., Carris L. M.* (2011). Moving the Crowd, «Crowding» the Emcee: The Coproduction and Contestation of Black Normativity in Freestyle Rap Battles // *Discourse & Society*. Vol. 22. № 4. P. 422–439.
- Bilmes J.* (1997). Being Interrupted // *Language in Society*. Vol. 26. № 4. P. 507–531.
- Bradley A., DuBois A.* (eds.). (2010). *The Anthology of Rap*. New Haven: Yale University Press.
- Eberle T. S.* (2012). Phenomenological Life-World Analysis and Ethnomethodology's Program // *Human Studies*. Vol. 35. № 2. P. 279–304.

- Edwards P.* (2009). *How to Rap: The Art and Science of the Hip-Hop MC*. Chicago: Chicago Review Press.
- Escher E., Rappaport A.* (2006). *The Rapper's Handbook*. New York: Flocabulary.
- Harkness G.* (2014). *Chicago Hustle and Flow: Gangs, Gangsta Rap, and Social Class*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Hutchby I.* (2008). Participants' Orientations to Interruptions, Rudeness and Other Impolite Acts in Talk-in-Interaction // *Journal of Politeness Research*. Vol. 4. № 2. P. 221–241.
- Jefferson G.* (1979). A Technique for Inviting Laughter and Its Subsequent Acceptance Declination // *Psathas G.* (ed.). *Everyday Language: Studies in Ethnomethodology*. New York: Irvingston. P. 79–96.
- Kajikawa L.* (2015). *Sounding Race in Rap Songs*. Oakland: University of California Press.
- Lee J.* (2009). Battlin' on the Corner: Techniques for Sustaining Play // *Social Problems*. Vol. 56. № 3. P. 578–598.
- Pate A.* (2010). *In the Heart of the Beat: The Poetry of Rap*. Lanham: Scarecrow Press.
- Rawls A. W.* (2006). Respecifying the Study of Social Order: Garfinkel's Transition from Theoretical Conceptualization to Practices in Details // *Garfinkel H.* *Seeing Sociologically: The Routine Grounds of Social Action*. Boulder: Paradigm. P. 1–98.
- Rutter J.* (2001). *Rhetoric in Stand-up Comedy: Exploring Performer-Audience Interaction*. URL: <https://www.researchgate.net/publication/273903766> (дата доступа: 12.09.2017).
- Sacks H.* (1974). An Analysis of the Course of a Joke's Telling in Conversation // *Bauman R., Sherzer J.* (Eds.). *Explorations in the Ethnography of Speaking*. New York: Cambridge University Press. P. 337–353.
- Sacks H.* (2004). An Initial Characterization of the Organization of Speaker Turn-Taking in Conversation // *Lerner G. H.* (ed.). *Conversational Analysis: Studies from the First Generation*. Amsterdam: John Benjamins. P. 35–42.
- Sacks H., Schegloff E. A., Jefferson G.* (1974). A Simplest Systematics for the Organization of Turn-Taking for Conversation // *Language*. Vol. 50. № 4. P. 696–735.
- Schegloff E. A.* (1992). In Another Context // *Duranti A., Goodwin C.* (Eds.). *Rethinking Context: Language as an Interactive Phenomenon*. Cambridge: Cambridge University Press. P. 193–227.
- Wald E.* (2012). *The Dozens: A History of Rap's Mama*. New York: Oxford University Press.

## The Production of Order during Rap Battles: Managing Pauses and Their Absences

*Iuliia Avgustis*

Master's Student, Moscow School of Social and Economic Sciences

Address: Prospect Vernadskogo, 84, bldg 2, Moscow, Russian Federation 2119571

E-mail: javgustis@gmail.com

This article is the first ethnomethodological study of rap battles. The materials for analysis are videos of battles published on the YouTube-channel of Versus Project. In the article, rap battles are analyzed in accordance with the principles of conversation analysis as a speech-exchange system. Some methods of creating and re-creating the order of rap battles are discussed. Here, "order" does not mean following the formal rules, but the situational achievement of the participants in the situation. Attention is drawn to the mechanisms of restoring order in situations of occurrence of a failure: silence, interruption, and the overlapping of turns. Examples of restoring order both by the battle rappers and by other participants in the situation (the organizer, the judges, and the public) are given. There are reported similarities and differences in the methods of re-creating order in both rap battles and everyday conversations. These battles are also analyzed as a form of institutional interaction, which has its own special features. The analysis shows how the reflexivity of the participants in the situation makes the institutional interaction without following the rules precisely possible, because the reflexivity of the participants allows the changing the rules depending on the situation without the occurrence of a failure in the order. A distinction is made between the reflexivity of the public and the reflexivity of individual members of the public. The obtained results can be useful for further ethnomethodological studies of interaction with the public, other forms of institutional interaction, as well as for studying everyday conversations.

**Keywords:** ethnomethodology, conversational analysis, rap battles, institutional interaction, reflexivity, silence, interruption, overlapping

### References

- Alim H. S., Lee J., Carris L. M. (2011) Moving the Crowd, "Crowding" the Emcee: The Coproduction and Contestation of Black Normativity in Freestyle Rap Battles. *Discourse & Society*, vol. 22, no 4, pp. 422-439.
- Bilmes J. (1997) Being Interrupted. *Language in Society*, vol. 26, no 4, pp. 507-531.
- Bradley A., DuBois A. (eds.) (2010) *The Anthology of Rap*, New Haven: Yale University Press.
- Eberle T. S. (2012) Phenomenological Life-World Analysis and Ethnomethodology's Program. *Human Studies*, vol. 35, no 2, pp. 279-304.
- Edwards P. (2009) *How to Rap: The Art and Science of the Hip-Hop MC*, Chicago: Chicago Review Press.
- Escher E., Rappaport A. (2006) *The Rapper's Handbook*, New York: Floccabulary.
- Harkness G. (2014) *Chicago Hustle and Flow: Gangs, Gangsta Rap, and Social Class*, Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Hutchby I. (2008) Participants' Orientations to Interruptions, Rudeness and Other Impolite Acts in Talk-in-Interaction. *Journal of Politeness Research*, vol. 4, no 2, pp. 221-241.
- Jefferson G. (1979) A Technique for Inviting Laughter and Its Subsequent Acceptance Declination. *Everyday Language: Studies in Ethnomethodology* (ed. G. Psathas), New York: Irvingston, pp. 79-96.
- Kajikawa L. (2015) *Sounding Race in Rap Songs*, Oakland: University of California Press.
- Lee J. (2009) Battlin' on the Corner: Techniques for Sustaining Play. *Social Problems*, vol. 56, no 3, pp. 578-598.
- Pate A. (2010) *In the Heart of the Beat: The Poetry of Rap*, Lanham: Scarecrow Press.

- Rawls A. W. (2006) Respecifying the Study of Social Order: Garfinkel's Transition from Theoretical Conceptualization to Practices in Details. *Seeing Sociologically: The Routine Grounds of Social Action* (H. Garfinkel), Boulder: Paradigm, pp. 1–98.
- Rutter J. (2001) Rhetoric in Stand-up Comedy: Exploring Performer-Audience Interaction. Available at: <https://www.researchgate.net/publication/273903766> (accessed 12 September 2017).
- Sacks H. (1974) An Analysis of the Course of a Joke's Telling in Conversation. *Explorations in the Ethnography of Speaking* (eds. R. Bauman, J. Sherzer), New York: Cambridge University Press, pp. 337–353.
- Sacks H. (2004) An Initial Characterization of the Organization of Speaker Turn-Taking in Conversation. *Conversational Analysis: Studies from the First Generation* (ed. G. H. Lerner), Amsterdam: John Benjamins, pp. 35–42.
- Sacks H., Schegloff E. A., Jefferson G. (1974) A Simplest Systematics for the Organization of Turn-Taking for Conversation. *Language*, vol. 50, no 4, pp. 696–735.
- Schegloff E. A. (1992) In Another Context. *Rethinking Context: Language as an Interactive Phenomenon* (eds. A. Duranti, C. Goodwin), Cambridge: Cambridge University Press, pp. 193–227.
- Wald E. (2012) *The Dozens: A History of Rap's Mama*, New York: Oxford University Press.