

Минькова Наталья Валерьевна

*кандидат философских наук, Истринский профессиональный колледж –
филиал ГГТУ, г. Истра*

Байков Александр Алексеевич

*кандидат философских наук, Истринский профессиональный колледж –
филиал ГГТУ, г. Истра*

МЕТАФОРИЧЕСКИЙ АНАЛИЗ ПОНЯТИЙНОЙ СФЕРЫ «ВОЙНА» В ПЕСНЯХ IRON MAIDEN

Аннотация. В статье осуществляется метафорический анализ (Дж. Лакофф, М. Джонсон, Р. Флад) понятийной сферы «война» в текстах песен heavy metal группы Iron maiden. Выявляются основные метафорические модели («механизм», «стихия», «ад», «конец света», «игра», «деньги», «земледелие», «безумие», «грех», «фауна», «флора», «персонификация»), фреймы и дескрипторы. Отмечается доминирование в текстах песен и визуальном оформлении альбомов двух моделей: «десубъективация» и «субъективация», и их диалектическое противостояние. Исследуется осмысление понятий области цели («война», «солдат», «оружие», «смерть») через декодирование вложенных в тексты песен смыслов.

Annotation. This article provides a metaphorical analysis (G. Lakoff, M. Johnson, and R. Flood) of the conceptual sphere of «war» in the lyrics of the heavy-metal band Iron Maiden. It identifies key metaphorical models («mechanism», «the elements», «hell», «the apocalypse», «games», «money», «farming», «insanity», «sin», «fauna», «flora», and «personification»), frames, and descriptors. The authors note the dominance of two specific models in both the lyrics and album artwork: «desubjectivization» and «subjectivization», and the dialectical tension between them. The study examines the conceptualization of terms within the target domain («war», «soldier», «weapon», «death») by decoding the meanings embedded within the song texts.

Ключевые слова: метафора, метафорическая модель, фрейм,

дескриптор, субъективация, десубъективация, heavy metal, война.

Keywords: metaphor, metaphorical model, frame, descriptor, subjectification, desubjectification, heavy metal, war.

Тема войны, актуальная в условиях современной международной напряженности, занимала воображение деятелей музыки и в более «спокойные» периоды, отражая историческую память общества, его устремления и опасения. И хотя произведения недавнего прошлого могут расходиться с текущей ситуацией, они не теряют значимости: в них содержатся вневременные идеи, а воспитанные на них люди оказывают влияние на общественную жизнь.

В текстах песен жанра heavy metal тема войны встречается довольно часто, чему способствует энергичный, агрессивный характер как самой музыки, так и сложившейся вокруг нее субкультуры. Война в данном жанре чаще всего выражается либо в прославлении ее героического аспекта, либо в натуралистически-телесном изображении ее ужасов.

Группа Iron Maiden на фоне многих других выделяется как глубоким критическим осмыслением темы войны, так и использованием в ее представлении большого числа разнообразных тропов, несущих, помимо эмоционального усиления, неявные смыслы, требующие декодирования.

В качестве основного метода исследования был выбран метод метафорического анализа (Дж. Лакофф, М. Джонсон, Р. Флад). Смысл метафоры – в создании между двумя понятиями связи, ассоциации, понимания одного явления в терминах другого. Это позволяет упростить смысл информации, акцентировать выгодные аспекты реального события, затемнив другие.

Для анализа были выбраны песни Iron Maiden, посвященные военной тематике. Значимые метафоры были обнаружены в текстах песен, посвященных двум мировым войнам, гражданской войне в России, войне в Персидском заливе, Боснийской войне, Фолклендской войне, ядерным

бомбардировкам [2].

В указанных текстах встречается большое количество конвенциональных метафор, рассчитанных на безоговорочное понимание аудитории.

Война в текстах Iron Maiden представлена в метафорических моделях: «механизм», «стихия», «ад», «конец света», «игра», «деньги», «земледелие», «безумие», «грех», «фауна», «флора», «персонификация». Указанные модели относятся к антропоморфным, природоморфным, социоморфным, артефактным [3, с. 43], а также религиозным метафорам. Их фреймы касаются как самой войны, так и ее атрибутов (участники, оружие, смерть).

Большая часть выявленных метафорических моделей, несмотря на различия, объединяются в диалектическом столкновении двух доминирующих моделей: «десубъективация» и «субъективация». В то время, как сама война, оружие, смерть приобретают черты субъекта (деятельность, воля, чувства), человек лишается их, низводится до элемента, функции или объекта воздействия. Война перестает быть производной от решений и действий своих участников, но предстает самовоспроизводящей силой.

М-модель «механизм» (артефактная метафора) включает в себя фрейм «война – машина» (использование дескриптора «машина», дескрипторов, выражающих атрибуты механизма), а также фреймы «солдат – машина», «солдат – деталь машины», вносящих основной вклад в расчеловечивание солдата.

Р. Флад и М. Джексон [4, с. 182] приводят следующие атрибуты машины: стандартизированные части, рутинные и повторяющиеся операции, предопределение цели, заданность действий, эффективность работы, контроль.

Представление войны в виде машины показывает ее идеально работающий механизм, где каждая деталь и узел предназначен для выполнения своей задачи, и не важно, какой смысл в выполняемых операциях – деталь не размышляет, не имеет свободной воли, поскольку не является

субъектом. Все стандартизировано, поэтому вышедшая из строя деталь тут же выбрасывается и заменяется новой. Никого не заботит судьба выброшенного элемента – «никто не видит, что сделал конфликт с разумом человека, вернувшегося домой».

При этом «субъективизация» обнаруживается при объединении метафоры «машины» с моделью «персонификации». Война, не просто машина – это живая машина, имеющая челюсти, чтобы «есть наших детей» (в песне «Two Minutes to Midnight»). При этом абстрактное «мы» не только является элементами машины, но и смазывает маслом ее челюсти, и кормит ее.

Метафора «машины» у Iron Maiden расчеловечивает солдата, человека, независимо от стороны конфликта (в отличие от привычных дискурсов (бытового, СМИ), которым свойственно расчеловечивание лишь врага как воплощения абсолютного зла), подчеркивая его пассивность.

Люди предстают в качестве отдельных частей машины: вместо человека действует тело, которому отказано в когнитивных способностях и проявлении чувств. Солдаты описываются с эпитетами «безликие», «пустые», «бумажные», их плоть и кровь превращены в сталь («turn men from flesh and blood to steel») при построении военной машины.

Рутинность, предопределение цели, заданность действий, характерных для метафоры машины, раскрываются в таких строках, как «никогда не понимая, почему», «когда, кто, что за игры, кто виноват», «просто сидеть и ждать», «маршировать, потому что надо», «what I'm fighting for», «What is wrong and what is right», «Killer? Victim? Or fool», «No trust, no reasoning», «You're a soldier, for your country / What's the difference, all the same».

Повторяющиеся операции действия механизма раскрываются в постоянных повторях («Running, scrambling, flying, / Rolling, turning, diving, / Going in again», «live to fly, fly to live, do or die»).

Метафора «стихия» (природоморфная метафора) заключается в сравнении войны с такими природными явлениями, как дождь, волна, шторм, извержение вулкана, мировой пожар. Она заставляет воспринимать войну, как

природное неконтролируемое и неизбежное явление. Из чего следует невозможность прекращения войны, по крайней мере невоенными средствами. И сами солдаты, которые предстают как нечто единое, не имеющее личности, становятся приливом, волной, человеческой стеной, что массой обрушивается на врага.

Модель «безумие», которая может быть рассмотрена либо как самостоятельная модель, либо как фрейм модели «болезнь», описана дескрипторами «безумие», «отсутствие контроля», «дезориентация», «дереализация», «бессмысленность действий». В текстах не раз встречается отсылка к бессмысленности: «никто не победит», на войне просто «убивают время до собственной смерти». Война искажает реальность («not sure what's real anymore»). Данная метафорическая модель является примером рационализации, как защитного психологического механизма – если перестать оправдываться безумием, придется признать нормальность явления, из чего последует вывод, что убивать является нормой. А это породит когнитивное противоречие.

Если солдату и присущи какие-либо эмоции – это страх (несчастные души, блюющие, дрожащие от страха). Страх приводит к пониманию смерти, как к освобождению, которого ждут («They are relieved, the living wait their turn», «Be reunited with my dead friends soon»), хотя сама смерть предстает в страшных картинах: восставшие мертвецы с раздутыми лицами, израненные, вырванные внутренности, «ангел боли».

Непонимание реальности приводит к поиску смысла в войне. Солдату остается надеяться на 1) славу в этом мире – умереть с достоинством по долгу, чтобы «сиять во славе, как умирающее солнце / Последний пылающий гигант» и 2) на причисление к сонму героев в загробном мире. В текстах видим отсылки к Вальхалле: «ждет Вальхалла», валькирия летают над полем битвы. Вместе со сквозящей сквозь тексты метафоры «война – грех», становится понятно опасение солдат о недоступности христианского рая. Но они продолжают каяться.

Метафоры «безумие» и «механизм» могут показаться несовместимыми, так как механизм является сферой контроля в то время, как безумие отрицает его. Однако наличие контроля у самой «войны – машины» не так принципиально, как исключение обеими метафорами контроля из сферы человеческого.

Модель «фауна» играет двоякую роль, уравнивая человека и атрибуты войны в фреймах «человек – животное», «оружие – животное». Фрейм «человек – животное» подчеркивает дегуманизацию: потеря человеческих черт, морали, понимания смысла действий, отсутствие эмоций, высвобождение звериной сущности. Последнее описывается в дескрипторах «ярость/дикость» («Combat red in tooth and claw»), «убить, чтобы утолить жажду», «преследовать слабую жертву», «вырвать внутренности», «Dripping death to whet the bloodlust».

Дегуманизации человека противопоставляется оживление и очеловечивание неживого. Интересен фрейм «оружие – животное». Оружие – это животное (лис, рыба, гончая), с которым бесполезно договариваться, поскольку животным движут инстинкты, главным из которых здесь выступает инстинкт хищника, подчеркнутый эпитетами: «хитрый лис», «гончая ада», «смертоносная серебряная рыба». Они показывают бесполезность сопротивления – тебя обманут, будут бесконечно охотиться, принесут неожиданную смерть из глубин. Подобно животным, оружие издает угрожающие звуки, демонстрирующие силу. Например, «могучий рев».

М-модель «фауны» соседствует с моделями «персонификации», «флоры», вместе они придают оружию и смерти вегетативные, волевые и человеческие черты, раскрывающиеся, в том числе, во фреймах «тело человека», «родственные отношения», «эмоции».

Оружию и смерти приписывается обладание телом, подобным человеческому. Такие дескрипторы, как «теневые пальцы», «железные пальцы», «рот» («плюются свинцом») отсылают к возможности самостоятельного действия. Смерть имеет «призрачные руки», «разжигает»

кровожадность. Смерть играет в игрушки, смерть не знает границ, газ играет с умами, т.е. ассоциируется с маленьким ребенком, жестоким и неразумным.

Атрибуты войны, подобно растениям рассеяны по полю (тела, ноги, руки), «цветут» (газ и колючая проволока). Оружие и военные объекты обладает чувствами, в отличие от дегуманизированного человека, ставшего телом, оболочкой: «безжалостный шрапнельный дождь», «безжалостным светом прожекторов». Фрейм «родственные отношения» представлен дескриптором «злой близнец», противопоставляющим солнце и ядерный взрыв.

Исключением из дегуманизации и лишения человека статуса субъекта может показаться метафора «солдат – земледelec» (в песне «The Aftermath»), так как он сам сеет семена своей мечты, однако в данном случае это эквивалентно зарыванию мечты в землю, поскольку появившиеся плоды (тела, ноги, руки, газ и колючая проволока) выросли вопреки его воле.

Социоморфные метафоры встречаются редко, например «война – игра», «война – экономика». Последняя выражена фреймом «деньги», где понятие выражено как напрямую («Kill for gain»), показывая одну из проблем экономики – проблему выбора между военным и гражданским производством («To the tune of starving millions to make a better kind of gun»), так и дескриптором «Золотой гусь», который гуляет на свободе и «never out of season». Метафора игры разворачивается в словах «я в игре Смерти или Славы», «посланы играть в мелкие игры», а также через модель персонификации (смерть играет в игрушки, газ поиграл с умами людей).

В текстах встречаются и религиозные метафоры: «Ад» и «конец света», «грех». Метафора «война – грех» прослеживается в большом количестве текстов. Лирический герой обращается к Богу с мольбой о прощении, за то, что было сделано, призывает остальных к покаянию («Holy father we have sinned», «Please God forgive us / For what we have done», «repent for what I've done»)

Модель «Ад» сдержит само понятие «ада», фреймы «ландшафт ада» (врата Ада, бурлящие небеса, дым) и «обитатели Ада» (дьявол, семя демонов,

гончие ада). Эта метафора также нивелирует субъектность, так как в авраамической традиции земная жизнь является сферой выбора пути, определяющего вечную жизнь. В то время, как Ад и Рай означают прекращение самой возможности выбирать, делая человека объектом воздаяния. Метафора «война – конец света», показывающая переход к этому состоянию, выражена в дескрипторах «предел», «Армагеддон», «последние небеса», «эпитафия».

Помимо текстовых метафор Iron Maiden использует визуальные метафоры в оформлении обложек некоторых альбомов. На обложке к альбому «Acres high» показан пилот бомбардировщика, летящего на Дрезден, в виде живого мертвеца; в том же образе представлены солдат с британским флагом («The Trooper»), японский воин с катаной («Senjutsu»), пехотинцы, бегущие рядом с танком («A Matter of Life and Death»). И хотя персонаж «Эдди», изображенный на обложках и декорациях группы, сам по себе не связан с войной, его присутствие в этих контекстах формирует фреймы «война – смерть», «солдат – мертвец». Последний может выражать не только неизбежность гибели, безразличие войны к жизни солдата, но и служить дегуманизации и десубъективации.

Итак, метафорический анализ концепта войны в песнях Iron Maiden раскрывает ряд значимых аспектов: война меняет местами субъект и объект, отчуждая человека от его сущностных характеристик; война, оружие становятся самоподдерживающими силами и приобретают черты существа и личности, а дегуманизированному человеку отводится подчиненная, пассивная роль.

Литература

1. Лакофф Дж., Джонсон М. Метафоры, в которых мы живем: Пер. с англ. / Под ред. А.Н. Баранова. – М.: Едиториал УРСС, 2004. – 256 с.
2. Тексты песен группы Iron Maiden [Электронный ресурс]. – URL: <https://genius.com/artists/Iron-maiden> (дата обращения: 21.07.2026).
3. Чудинов А.П. Россия в метафорическом зеркале: Когнитивное

исследование политической метафоры (1991 – 2000): Монография / Урал. гос. пед. ун-т. – Екатеринбург, 2001. – 238 с.

4. Flood R.L. Total Systems Intervention (TSI): a Reconstitution // J. of the Operational Res. Soc. – 1995. – № 2. – P. 174–191.
5. Лакофф Дж. G. Lakoff, Metaphor and War: The Metaphor System Used to Justify War in the Gulf [Электронный ресурс]. – URL: <https://george-lakoff.com/wp-content/uploads/2011/04/metaphor-and-war-the-metaphor-system-used-to-justify-war-in-the-gulf-lakoff-1991.pdf> (дата обращения: 25.07.2026).

Literature

1. Lakoff G., Johnson M. Metaphors We Live By – Moscow: Editorial URSS, 2004. – 256 P.
2. Iron Maiden songs' lyrics [Электронный ресурс]. – URL: <https://genius.com/artists/Iron-maiden> (дата обращения: 21.07.2026).
3. Chudinov A.P. Russia in the Metaphorical Mirror: A Cognitive Study of Political Metaphor (1991 – 2000): Monograph / UrGPU. – Ekaterinburg, 2001. – 238 P.
4. Flood R.L. Total Systems Intervention (TSI): a Reconstitution // J. of the Operational Res. Soc. – 1995. – № 2. – P. 174–191.
5. Lakoff G. Metaphor and War: The Metaphor System Used to Justify War in the Gulf [Электронный ресурс]. – URL: <https://george-lakoff.com/wp-content/uploads/2011/04/metaphor-and-war-the-metaphor-system-used-to-justify-war-in-the-gulf-lakoff-1991.pdf> (дата обращения: 25.07.2026).