

СИНЕСТЕЗІЯ У ВЕРБАЛЬНОМУ ВТІЛЕННІ ТА КОМПОЗИЦІЙНОМУ МОДЕЛЮВАННІ (НА МАТЕРІАЛІ ОПОВІДАННЯ ДЖ. ФОРДА “ІМПЕРІЯ МОРОЗИВА”)

Редька І.А.

Шикальова А.О.

Київський національний лінгвістичний університет

Статтю присвячено розгляду взаємодії синестезійних тропів і синестезійних композиційних прийомів у художньому тексті. Розмаїття синестезійних тропів покликане передати нюанси сенсорики головного героя, в той час як синестезійні композиційні прийоми визначають архітектуру художнього твору, створюючи кластери віртуальних світів. Розкриття взаємодії вказаних явищ сприяє виявленню й адекватній інтерпретації прихованих смислів художнього тексту.

Ключові слова: синестезійний троп, синестезійний композиційний прийом, віртуальний світ, прихований смисл.

Статья посвящена рассмотрению взаимодействия синестезических тропов и синестезических композиционных приемов в художественном тексте. Различные синестезические тропы призваны передать нюансы сенсорики главного героя, в то время как синестезические композиционные приемы определяют архитектуру художественного произведения, создавая кластеры виртуальных миров. Раскрытие взаимодействия указанных явлений способствует выявлению и адекватной интерпретации скрытых смыслов художественного текста.

Ключевые слова: синестезический троп, синестезический композиционный прием, виртуальный мир, скрытый смысл.

The article focuses on the study of synaesthetic tropes and synaesthetic compositional devices interaction in the fictional text. The synaesthetic tropes are called upon to render the sensational versatility inherent in the protagonist, while the synaesthetic compositional devices define the literary text architectonics generating clusters of virtual worlds. Disclosure of the aforementioned phenomena interaction brings along adequate interpretation of the hidden senses in the fictional text.

Key words: synaesthetic trope, synaesthetic compositional device, virtual world, hidden sense.

Феномен синестезії (гр. *συναίσθησις* – “одночасне відчуття”) впродовж віків був і наразі залишається об’єктом досліджень у багатьох галузях науки. Широкий інтерес до цього явища пояснюється тим, що у фокусі уваги є хвилююча людину тема – її тілесність, адже тіло людини у піфагорійському розумінні є місцем перетину мікро- та макрокосмосу [8] або, іншими словами, поєднує її “Я” із зовнішнім світом [9, с. 14].

Наразі з’ясовано, що підґрунтям синестезії є процес взаємодії нейронів головного мозку індивіда, які відповідають за обробку отриманої від сенсорних аналізаторів інформації [20, с. 18; 17; 16]. Це своєю чергою веде до одночасного переживання людиною різнорідних сенсорних вражень і може знаходити вияв у її мовленні у вигляді синестезійних висловів типу “*stench of purple*” (E1) – “*сморід пурпурового відтінку*” (тут і далі переклад наш – І. Р., А. Ш.). Лабораторні дослідження синестезії надали вченим підстави вважати, що вона є нейронним підґрунтям метафори [20, с. 18; 18, с. 10]. Саме цим і пояснюється припущення, що синестезійне мислення, особливість якого полягає у здатності людини осмислювати одні сенсорні образи крізь призму інших, притаманне кожному індивідові. Втім більшою мірою воно спостерігається у творчих осіб [6].

Викладені вище положення дозволяють дослідити функції синестезійних тропів та синестезійних композиційних прийомів саме у художньому оповіданні, де реалізується

синестезійне мислення автора. Вирішення поставленого **завдання** уможлиблюється застосуванням міждисциплінарного підходу до вивчення явищ художнього тексту, який сповідує сучасна когнітивна поетика [5, с. 37]. Таким чином, для розкриття змісту синестезійних тропів та встановлення їх взаємодії із синестезійними композиційними прийомами залучено методи контекстного, семантичного, концептуального та архетипного видів аналізу, а також методи інтерпретації тексту й аналізу віртуальних світів.

Об'єктом дослідження є синестезійна образність художнього тексту.

Предмет дослідження складають функції синестезійних тропів та синестезійних композиційних прийомів у художньому оповіданні.

Дослідження проводиться **на матеріалі** синестезійних образів, наявних у новелі сучасного американського письменника Джеффри Форда “Імперія Морозива”.

У світлі теорії Б.М. Галлеєва під “**синестезійним образом**” розуміємо сформоване процесом синестезії трирівневе ментальне утворення (що включає передконцептуальний, концептуальний і вербальний рівні [1, с. 238]), у межах якого поєднуються не лише образи екстероцептивних (зовнішніх) відчуттів людини, але також й інтероцептивних (внутрішніх) та пропріоцептивних (м'язових) [7]. У зв'язку із цим зазначимо, що термін “**синестезійна образність**” охоплює сукупність синестезійних образів, які знаходять вияв у мовленнєвих засобах можливих текстових рівнів: фонетичному (звуко символізм), лексико-синтаксичному (синестезійні тропи), а також композиційному (синестезійні композиційні прийоми).

Новела “Імперія Морозива” є цікавим матеріалом для дослідження саме завдяки наявній у ній складній системі синестезійних образів. У цьому творі Вільям, головний персонаж, із раннього віку відрізняється від своїх ровесників через незвичні, але цілком природні синестезійні переживання. Ув'язнений у вузькому сімейному колі батьків-викладачів, хлопчик має лише одне джерело радощів – музику. Йй хлопчик присвячує весь свій час і сили, адже йому через власну “незвичність” не дозволено спілкуватися із однолітками. Підлітковий вік приносить Вільяму свободу від батьківської невсипущої турботи, але самотність і тут не залишає його. Хлопцеві бажання, фантазії і синестезійне сприйняття укупі створюють йому друга у жіночій подобі, якого він невдовзі втрачає через нереальність його існування. Натомість Вільям стає талановитим випускником консерваторії, впевненим у власних здібностях композитора та виборі творчого шляху.

Аналізована новела побудована на синтезі автентичних синестезійних переживань реальних людей творчого покликання (В. Кандинського, В. Набокова та ін.), які інкорпоровано в образ протагоніста. Цей твір містить надзвичайно велику кількість синестезійних тропів та синестезійних композиційних прийомів, які передають унікальний внутрішній світ головного героя.

Так, синестезійна тропіка новели представлена двома групами тропів із огляду на тематику, яку вони реалізують. Одразу зазначимо, що **синестезійний троп** тлумачиться як механізм осмислення одного образу відчуття крізь призму іншого на основі притаманних їм онтологічно споріднених ознак (подібності в емоційній реакції або у фізичних характеристиках) [11, с. 107-119]. До першої групи відносяться синестезійні тропи, що передають специфічні якості сенсорики головного героя. Тому відносимо їх до категорії **сенсорно-експлікативних тропів** [11, с. 115]. Такі тропи виконують функцію уточнення фізичних характеристик образу зовнішнього відчуття, яким представлений референт синестезійного образу. Прикладом сенсорно-експлікативного тропу є вислів із аналізованої новели “*there is a certain imported Swiss cheese I am fond of that is all triangles*” – “*є в мене один улюблений швейцарський сир, смак якого нагадує суцільні трикутники*” (EI). У його межах ймовірно пікантний присмак сиру осмислюється головним героєм крізь призму геометричної фігури – трикутника – яка одночасно апелює до візуального й тактильного аналізаторів.

Інша група тропів згуртована навколо психологічних аспектів життя Вільяма. Такі художні засоби опрідметнюють його внутрішні переживання (здебільшого сум і подавленість) у термінах образів зовнішніх відчуттів, тож відносимо їх до категорії **емоціо-імплікативних тропів** [11, с. 107]. У синестезійній метафорі “*Notes of an acoustic guitar appear before my eyes as a golden rain, falling from a height just above my head only to vanish at the level my solar plexus*” (EI) – “*Ноти акустичної гітари з’являються перед моїми очима у вигляді золотого дощу, який починається десь над головою тільки щоб вщухнути на рівні сонячного сплетіння*” слухові враження протагоніста (звуки акустичної гітари) опрідметнюються у термінах яскравого візуального образу *золотого дощу*. Аналіз концептуального рівня цього синестезійного образу за методикою Дж. Лакоффа та М. Джонсона [19] виявив взаємодію двох концептуальних метафор: МУЗИКА – ЦЕ ВОДА та ЗВІЛЬНЕННЯ ВІД ЕМОЦІЙ – ЦЕ ЗЛИВА. Те, що така “злива” закінчується на рівні сонячного сплетіння у головного героя є натяком на уявлення древніх людей про те, що сонячне сплетіння є джерелом усіх емоцій і життєвих потенцій індивіда [13]. Оскільки золотий колір корелює з психо-емоційними станами щастя, задоволення, а також із усвідомленням досконалості якогось явища чи предмета [10, с. 157] – у цьому випадку чарівних звуків гітари – то маємо підстави вважати, що цей синестезійний образ об’єктивує позитивний характер переживань персонажа, пов’язаний із його глибинним духовним відродженням під краплями-нотами золотого дощу, а також зі зниженням його емоційної напруги.

Тоді як синестезійний троп покликаний опрідметнити унікальні особливості відчуттів індивіда, **композиційний синестезійний прийом** є рухомою силою сюжету новели. Саме він створює кластери віртуальних світів протагоніста. Під “композиційним синестезійним прийомом” розуміємо спосіб моделювання фрагменту художнього твору на основі синестезійного механізму, тобто за принципом *стимул (S) → реакція (R)*, де *S* представлений сенсорним образом певної

модальності, а *R* реалізується у вигляді комплексного динамічного полімодального образу, який по суті має ознаки віртуального світу. У випадку аналізованого оповідання смак кави або кавового морозива (*S*), яким ласує Вільям, слугує поштовхом до виникнення в нього потужного видіння (*R*): образ дівчини на ім'я Анна, яка перебуває в альтернативному світі. Пізніше цей густаторний образ стає порталом до віртуального світу, в який занурюється головний герой.

Термін “**віртуальний світ / реальність**” (Джарон Ланьєр) вживається на позначення створеного технічними засобами світу, який передається людині через її зовнішні відчуття і реалістично реагує на взаємодію із нею, зумовлюючи “дистанційну” присутність [13]. Саме поняття “віртуальність” не нове. У філософії “віртуальною” або “квазіреальністю” [ФЕС, с. 92] традиційно називають реальність, яка породжується об’єктивною (константною) реальністю. По відношенню до неї віртуальна реальність є *самостійною* та *автономною*. Її існування обмежується лиш часом її породження та підтримкою існування [4].

У межах художнього тексту віртуальний світ часто постає в іпостасі так званого “віртуального стану психіки” персонажа [4]. Це пояснюється тим, що кожна невдала спроба самореалізації в реальному житті підштовхує людину до пошуку засобів для знайдення самодостатності у віртуальній реальності. Таким чином, індивід створює собі свого роду “віртуальний сурогат” [12], який компенсує недоліки в реальному житті. В аналізованій новелі Вільям, послуговуючись словами Ж. Бодріяра [2, с. 32], “клонує” свою тілесність та свої приналежності в інший, альтернативний світ. Таким чином, з’являється Анна, талановита дівчина-синестет, яка нібито теж шукає собі друга.

Виділяють наступні елементи віртуальної реальності: 1) *багатомірність* (dimensionality); 2) *рух та оживлення* (motion and animation); *взаємодія* (interaction); *занурення* (immersion) [21]. Між реальним і віртуальним світами існують посередники, які слугують одночасно порталами. Виникнення віртуального світу характеризується появою чіткої картинки, якій притаманна багатомірність та динамічність. Саме вона “запрошує” до взаємодії та занурення у віртуальність. Вихід з віртуального світу супроводжується розсіюванням картинки, а також сповільненням і пригніченням реакцій присутнього, які часто спричиняють запаморочення. Це змушує згадати той факт, що залежність від віртуальних світів близька до наркотичної. Уривок із новели “*Her image appeared even sharper than it had previously under the influence of the coffee ice cream. And now, with the taste [of coffee] that elicited her presence uncompromised by cream and sugar and the cold, she remained without dissipating for a good few minutes before beginning to mist at the edges and I had to take another sip to sharpen the focus*” (E1) – “Її образ здавався навіть чіткішим, ніж раніше, коли виникав під впливом кавового морозива. Тому зараз вона, викликана смаком [кави], що не йшов на компроміс із вершками, цукром і холодом, залишалася не розсіюючись добрі кілька хвилин до того, як почала перетворюватися на легкий туман по краях, і я був змушений зробити ще ковток, щоб загострити фокус” цікавий тим, що в його межах можна простежити як виникнення, так і

зникнення віртуальної реальності. В “Імперії Морозива” вхід героя у віртуальний світ забезпечується густаторним образом – смаком кави, а вихід – послабленням його дії. Тут наявна і виразна просторова картинка, що здатна визначити занурення та взаємодію із віртуальністю, і ефект розсіювання, притаманний виходу із віртуального світу разом із усвідомленням героя необхідності зробити ще ковток аби повернутися до бажаного стану споглядання.

На противагу зануренню у віртуальність, що відбувається по чіткій геометричній схемі *відцентрового руху*, вивільнення із віртуального світу здійснюється за траєкторією *доцентрового руху*. Наприклад, у синестезійній метафорі “*her lilac perfume, the sound of one nearly inaudible B-flat played by oboe, still hung about me*” (EI) – “її бузковий парфум, як майже нечутна нота ‘сі’ взята на гобої, до сих пір зависає у повітрі наді мною” запах парфумів слугує героєві провідником у віртуальну реальність, де його окутує звук ноти “сі” (приємні меланхолійні спогади про вчительку). Подібний ефект можна простежити на основі наступного синестезійного тропу: “*When I played, I was really painting – in mid-air, before my eyes – great abstract works in the tradition of Kandinsky*” (EI) – “Коли я грав – я насправді малював у повітрі, прямо перед собою – великі абстрактні картини у стилі Кандинського”. Отже, позитивні емоції протагоніста передаються відцентровим рухом, що з психологічної точки зору є цілком логічним, бо такий рух асоціюється із вивільненням від негативних емоційних переживань людини.

Вихід із віртуального світу щастя і спокою передається доцентровим рухом – тобто поверненням героя до свого справжнього “Я”. Такий рух супроводжується негативними емоціями, що асоціюються із тиском та пригніченням. Для прикладу розглянемо синестезійну метафору: “*I heard the incomprehensible murmur of recrimination, and knew it as my mother’s touch*” (EI) – “Я почув незрозумілий докірливий шепіт і одразу ж розпізнав у ньому дотик руки моєї матері”. У ній шепіт поступово перетворюється із розсіяного звукового образу на “важку” крапку, яка спричиняє фізичний біль.

Останній епізод новели є важливим у контексті виходу з віртуального світу: “*That hallway, those rooms, are gone, vanished. Another room has disappeared each day I have been trapped here. I sit in Stullin’s chair now, in the only room still remaining (this one will be gone before tonight), and compose this tale – in a way, my fugue. The black-and-white cat sits across from me, having fled from the dissipation of the house as it closes in around us.” (EI) – “Той коридор, ті кімнати зникли, щезли. Ще однієї кімнати, в якій я був в’язнем всі ці дні, не стало. Я сиджу зараз у кріслі Сталіна, в єдиній і останній кімнаті, яка ще залишається (та й вона зникне до того, як проб’є північ), і складаю цю повість на киталт фуги. Чорно-білий кіт сидить навпроти мене, втікаючи від розсіювання цього будинку, що поглинає нас”. Віртуальний світ, створений свідомістю Вільяма, поступово зникає. На особливу увагу заслуговує форма його зникнення – він згортається й тане – тобто його рух до зникнення є доцентровим, що підкреслює пригнічений стан героя. Крім того, згортання відбувається у сповільненому темпі. Це надає Вільяму можливість споглядати етапи зникнення*

створених ним образів. Протагоніст зауважує, що залишається лише одна кімната. Така раціоналізація ситуації вказує на маргінальність свідомості головного героя: він на порозі повернення у реальний світ. Ці два світи перемішуються, заміщують один одного. Втім все ж таки Вільям продовжує писати фугу, перебуваючи у віртуальному світі. Негативні емоції, пов'язані з втратою надій і мрій, буквально “згущуються” навколо головного героя, викликають у нього болісний, хворобливий стан.

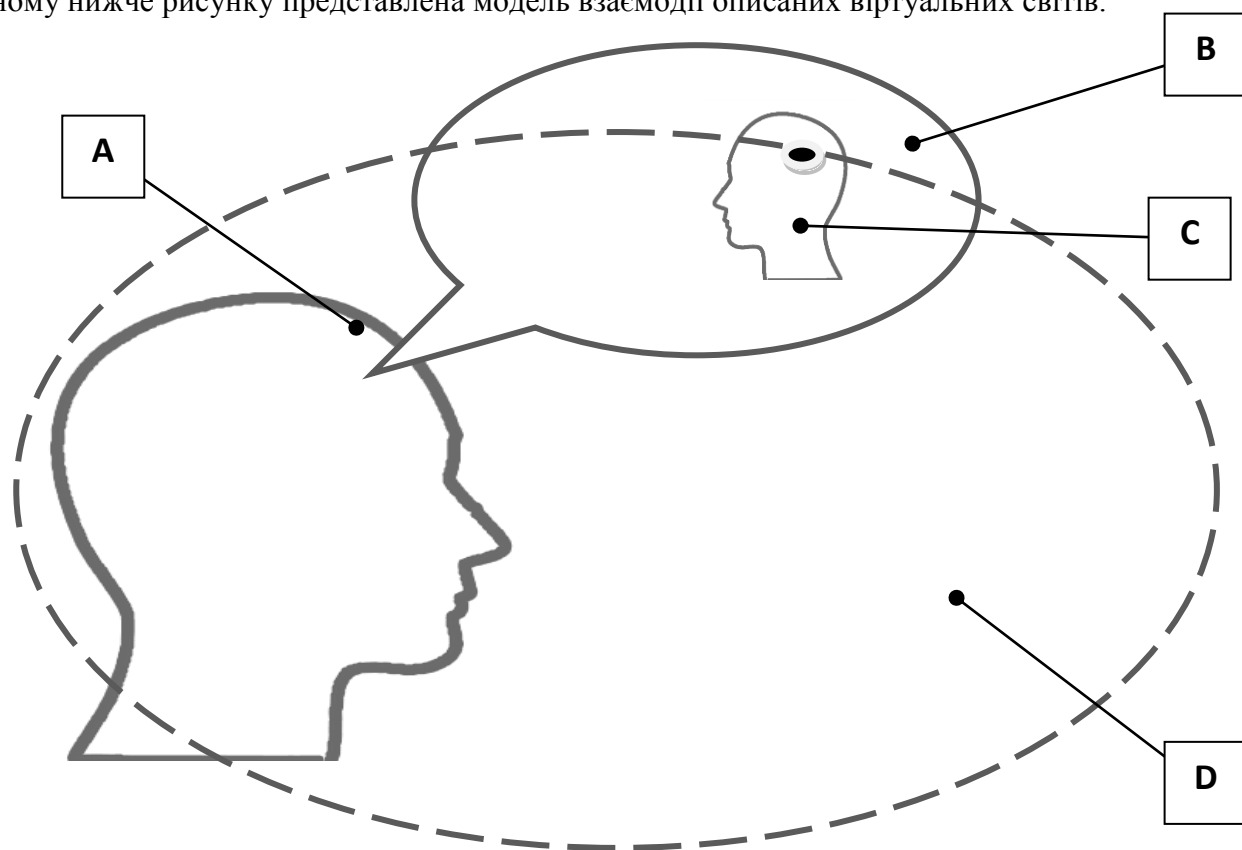
Протагоніст до певного моменту чітко розрізняє реальний світ і світ уявний. Вільям спочатку взаємодіє з віртуальним світом, тобто грається з ним. Поступово він повністю занурюється у віртуальність і стає нездатним розрізняти світи, тобто свідомо переключатися. Ми вже зауважували на тому, що віртуальність аналізованого твору має кластерний характер. У цьому відношенні віртуальність художнього твору цілком підпорядковується законам віртуальності, оскільки віртуальна реальність як така здатна породжувати віртуальну реальність наступного рівня, стаючи по відношенню до неї константною реальністю – і так до нескінченності [4]. Вільям послідовно рухається двома віртуальними світами, при чому перший світ (де він є спостерігачем, а згодом і гостем віртуального світу Анни, своєї проекції) є порталом у другий (світ, із якого Анна спостерігає за Вільямом – тобто Вільям дивиться на самого себе із перспективи нібито іншої людини).

Виникнення першого віртуального світу пояснюється пристрасним бажанням Вільяма мати друга у підлітковому віці. Хоча протагоніст повністю усвідомлює неіснування дівчини, він відчувається щасливим “*her look instantly enchanted me*” (E1) – “її вигляд одразу ж зачарував мене”, а це може лише значити, що він приймає правила віртуальної гри. З іншого боку, віртуальна реальність має здатність пробуджувати уяву і надавати індивіду можливість долати екзистенційну обмеженість об'єктивної реальності [4]. Створений Вільямом віртуальний світ поступово ускладнюється. Він починає розмовляти з Анною як із реальною особою. При цьому герой ще здатен розрізняти реальний та віртуальний світи, надаючи перевагу, звісно, останньому. Поступово, ставши випускником консерваторії, Вільям вступає в комунікативний зв'язок із Анною. У цей час він намагається написати фугу для участі в музичному конкурсі, від якого залежить його подальша доля як композитора. Стосунки з Анною укріплюються: Вільяму подобається вбачати в ній себе, а також усвідомлювати, що вона – сукупність його якостей, його двійник жіночої статі, тобто **аніма** у термінах психоаналізу [15, с. 580–581]. Втім із часом Анна волею підсвідомості Вільяма перетворюється на його alter ego.

Таким чином Вільям опиняється у другому віртуальному світі – світі Анни. Герой настільки занурюється в нього, що остаточно втрачає зв'язок із реальністю і починає вірити, що насправді він є проекцією Анни-синестета, а не вона його. Це відбувається саме через спробу фізичного контакту, оскільки Вільям, конструктор своїх віртуальних світів, буде їх на основі власних ейдетичних образів, які гармонійно поєднуються його синестезійним сприйняттям навколишнього

світу. Вільям був творцем своїх світів, але навіть творець повинен дотримуватися правил гри. Як тільки він намагається зробити те, що не збережено в глибинах його пам'яті, його віртуальний світ, який був порталом у світ Анни, рушиться. Тому він залишається у полоні цього світу і змушений повірити, що він не існує, а є синестезійним образом Анни, яка погрожує “вилікувати” його синестезію, а отже “вбити” образ Вільяма. Втім протагоніст позбавлений навіть соліпсизного знання про себе: він не може підтвердити факт власного існування.

На цьому етапі вже важко вирішити хто із цих двох героїв є творцем, а хто творінням. І саме в останньому фрагменті розкривається новаторська ідея автора: синестезія повертає Вільяма до життя, до адекватного сприйняття себе із тією ж легкістю, з якою зробила його занепокоєним своїми фантазіями: “*The cat meows loudly, and I feel the sound as the hand upon my shoulder*” (EI) – “*Кіт нявкає голосно, і я відчуваю цей звук як дотик руки до мого плеча*”. По завершенню продукування віртуальної реальності її об'єкти зникають [4], оскільки сама по собі віртуальна реальність – це “недовиникнена” подія, “недонароджене” буття (С. С. Хоружий) [цит. за 4]. В аналізованій новелі останній синестезійний досвід Вільяма затвердив його у власній реальності, і показав, що його уявна подруга та її світ – це світ “створений із любов'ю” синестезією. На поданому нижче рисунку представлена модель взаємодії описаних віртуальних світів.



**Модель взаємодії віртуальних світів у оповіданні Дж. Форда
“Імперія Морозива”**

Літерою “А” позначений образ Вільяма, наратора оповідання, який своїми фантазіями та синестезійним сприйняттям, створює віртуальний світ (“В”), де з’являється його віртуальна подруга Анна (“С”). Анна своєю чергою створює свій віртуальний світ (“D”), посягаючи, таким чином, на реальність Вільяма.

Функціонування віртуальних світів у новелі не можливо розкрити в притаманній їм повноті, не прокоментувавши тему двоїстості. Вона у творі Дж. Форда всюдисуща. Її автор детально розробив і передав через барокову структуру фуги поряд із архетипним символізмом. Наратор Вільям переживає чудові видіння дівчини Анни, яка по суті є архетипним образом – **анімою**. Цей образ у психоаналізі тлумачиться як пригнічена складова чоловічої психіки, витіснена через соціоконвенційні норми, відчужена через психологічну занедбаність суб’єкта і відроджена як автономна (хоча й більшою мірою підсвідомо) частина психічної організації людини, що прагне об’єднання із **самістю** [15, с. 580-581]. **Самість** у свою чергу трактується як цілісний спектр психічних явищ людини [15, с. 625]. Взаємодію цих двох архетипів можна простежити в наступних уривках із новели: 1) “*I’ll not see you again,’ she said. ‘My therapist has given me a pill he says will eradicate my synesthesia. We have that here, in true reality. It’s already begun to work. I no longer hear my cigarette smoke as the sound of a faucet dripping. Green no longer tastes of lemon.’*” (EI) – “*‘Я більше тебе не побачу,’ – сказала вона. ‘Мій психоаналітик дав мені таблетку, яка викоринить мою синестезію. Ми маємо її тут, в об’єктивній реальності. Вона вже спрацьовує. Я вже не чую цигарковий дим як краплі води, що падають з крану. Зелений більше не смакує лимоном.’*”; 2) “[...] *You may be harming yourself,’ – I said, ‘by taking that drug. If you cut yourself off from me, you may cease to exist. Perhaps we are meant to be together.’*” (EI) – “*[...] Ти можеш нашкодити собі, – сказав я, – якщо прийматимеш ці пігулки. Якщо ти відокремиш себе від мене, то припиниш своє існування. Можливо, нам написано бути разом.’*”.

Тему двоїстості також підтримує образ фуги, яку створює головний герой. Більш того, сама новела Дж. Форда наслідує структуру фуги. З метою адекватного аналізу цієї якості твору викладемо коротко суть фуги з точки зору музичної теорії. У музиці “фугою” зветься музична форма, заснована на розвитку однієї теми (рідше – двох або трьох), що проводиться поперемінно в різних голосах (вокальних або інструментальних). Форма фуги складається із проведень теми в різних перетвореннях, що чергуються з інтермедіями. Кожне проведення теми, крім першого, супроводжується контрапунктами. Фуга складається із двох розділів – експозиції та вільного розділу, що перевищує експозицію в два-три рази. В експозиції усі голоси вступають із викладенням теми в основній та домінантній тональності почергово. Перша імітація теми в домінантній тональності називається відповіддю. Розробка містить проведення теми в різних тональностях і перетвореннях. В репризі тема повертається в основній тональності. У цьому розділі настає кульмінація фуги, а перед завершенням форми часто вводиться так званий органний пункт (витриманий звук) на домінанті [14].

Як і в музичному творі, в новелі присутні два *голоси* – Вільяма й Анни. Вільям – головний голос, а Анна є його варіацією. В якийсь момент, вони об'єднуються у *контрапункті*, потім знову розпадаються на окремі “голоси” і повертаються до початкового голосу – *увідної ноти* (образ наратора Вільяма). Вільям планував написати свою фугу таким чином, щоб вона закінчувалася однією нотою, яка б виринала з хаосу. Очевидно, що автор інкорпорував схему фуґи в сюжетну лінію твору. Його герой мріяв багато років написати фугу. Цим самим він провіщав свою долю, яку мав пережити через низку випробувань, щоб через них прийти до кращого розуміння самого себе, своєї “теми”, синестезійної природи власного сприйняття, що так познушалася з нього, але подарувала інсайт у власне “Я”.

Література

1. Белехова Л.І. Стратегії й тактики інтерпретації поетичних текстів (на матеріалі перекладів американської поезії на українську мову) / Л.І. Белехова // Південний архів. Філологічні науки: Зб. наук. праць. – Херсон : ХДУ, 2003. – Вип. XXI. – С. 237–242.
2. Бодрийяр Ж. Виртуальное / Жан Бодрийяр; [пер. с франц. Н. Сулова] // Пароли. От фрагмента к фрагменту. – Екатеринбург : У-Фактория, 2006. – С. 17–19.
3. Виртуальная реальность. – [Електронний ресурс]. – Режим доступу до статті: http://www.krugosvet.ru/enc/gumanitarnye_nauki/psihologiya_i_pedagogika/VIRTUALNAYA_REALNOST.html.
4. Иванов А.Е. Виртуальная реальность / А.Е. Иванов. – [Електронний ресурс]. – Режим доступу до статті: http://ec-dejavu.ru/v/Virtual_reality.html.
5. Воробйова О.П. Когнітивна поетика в Україні: напрями досліджень / О.П. Воробйова: зб. наук. праць за матеріалами міжнар. наук. конф. ["Актуальні проблеми романо-германської філології в Україні та Болонський процес"]. (Чернівці, 24–25 листопада 2004 р.) – Чернівці : Рута, 2004. – С. 37–38.
6. Галлеев Б.М. Был ли Скрябин синестетом? / Б.М. Галлеев. – [Електронний ресурс]. – Режим доступу до статті: <http://www.prometheus.kai.ru>.
7. Галлеев Б.М. Что такое синестезия: мифы и реальность / Б.М. Галлеев. – [Електронний ресурс]. – Режим доступу до статті: <http://www.prometheus.kai.ru>.
8. Грицанов А.А. Гармония сфер, музыка сфер / А. А. Грицанов // Новейший философский словарь. – [Електронний ресурс]. – Режим доступу до словника: <http://ariom.ru/wiki/GarmonijaSfer>.
9. Карасев Л.В. Флейта Гамлета: Очерк онтологической поэтики / Леонид Владимирович Карасев. – М. : Знак, 2009. – 208 с.
10. Клар Г. Тест Люшера. Психология цвета / Г. Клар; [пер. з франц.] // Цветовой личностный тест: [практическое пособие] / Под. ред. В.В. Драгунского. – Минск : Харвест, 2004. – С. 127–171.
11. Редька І.А. Синестезійна образність поетичного тексту: лінгвокогнітивний аспект (на матеріалі американської жіночої поезії кінця ХІХ – початку ХХІ століття): дис. ... канд. філол. наук: 10.02.04 / Редька Інна Анатоліївна. – К., 2009. – 222 с.
12. Россохин А.В. Виртуальное счастье или виртуальная зависимость / А.В. Россохин, В.Л. Измагурова. – [Електронний ресурс]. – Режим доступу до статті: http://ec-dejavu.ru/v/Virtual_reality.html.
13. Сергеев Б.Ф. Парадоксы мозга / Б.Ф. Сергеев. – [Електронний ресурс]. – Режим доступу до статті: <http://medbookaide.ru/books/fold1002/book1318/p1.php>.
14. Фуга // Энциклопедия Брокгауза и Ефрона. – [Електронний ресурс]. – Режим доступу до статті: <http://dic.academic.ru/dic.nsf/brokgauz/22214>.
15. Юнг К.Г. Психологические типы / Карл Густав Юнг; [пер. с нем. и ред. В.В. Зеленского]. – СПб.: Азбука, 2001. – 736 с.

16. Baron-Cohen S. Is There a Normal Phase of Synaesthesia in Development? / S. Baron-Cohen. – [Електронний ресурс]. – Режим доступу до статті: http://psyche.cs.monash.edu.au/v2/psyche-2-27-baron_cohen.html.
17. Cytowic R. Synaesthesia Through Ages / R. Cytowic. – [Електронний ресурс]. – Режим доступу до статті: <http://www.macalester.edu/psychology/whathap/ubnpr/synesthesia/history.html>.
18. Cytowic R. Synaesthesia. The Union of the Senses / Richard Cytowic. – [2nd ed.] – Cambridge : Massachusetts Institute of Technology, 2002. – 394 p.
19. Lakoff G. Metaphors We Live By / G. Lakoff, M. Johnson. – Chicago : The University of Chicago Press, 1980. – 242 p. 13.
20. Ramachandran V.S. Hearing Colors, Tasting Shapes / V.S. Ramachandran, E.M. Hubbard // Scientific American: Mind. – 2005. – [Vol. 16, № 3]. – P. 17–23.
21. What is Virtual Reality? – [Електронний ресурс]. – Режим доступу до статті: <http://edweb.sdsu.edu/eet/articles/VROver/start.htm>.

Довідники

22. ФЕС. Філософський енциклопедичний словник / [Є.К. Бистрицький, М.О. Булатов, А.Т. Ішмуратов та ін.; За ред. В.І. Шинкарука]. – К. : Абрис, 2002. – 742 с. 23. Психологический словарь / [Под ред. В.П. Зинченко, Б.Г. Мещерякова]. – [2-е изд.]. – М.: Педагогика-Пресс, 1996. – 440 с.

Джерела ілюстративного матеріалу

23. EI. The Empire of Icecream / Jeffrey Ford. – [Електронний ресурс]. – Режим доступу до новели: <http://www.goldengryphon.com/empire-frame.html>.