

УДК 7.01:111.852:741.5

DOI <https://doi.org/10.24919/2308-4863/74-1-24>**Тарас КОПАНСЬКИЙ,***orcid.org/0000-0003-0878-8050**аспірант кафедри теорії та історії мистецтва
Національної академії образотворчого мистецтва й архітектури
(Київ, Україна) taras.kopanskyi@naoma.edu.ua***Наталія СЕРГЕЄВА,***orcid.org/0000-0002-9677-7548**кандидат мистецтвознавства, доцент,
доцент кафедри графічних мистецтв
Національної академії образотворчого мистецтва і архітектури
(Київ, Україна) sn_design@ukr.net*

ЕСТЕТИКА КІБЕРПАНКУ У МИСТЕЦТВІ КОМІКСІВ: ВИТОКИ ТА ОСОБЛИВОСТІ ВІЗУАЛЬНОЇ МОВИ

У статті розглянуто джерела естетики кіберпанку, які сприяли трансформації та еволюції візуальної мови коміксів. Дослідження впливу зосереджено на ключових творах графічних романів, а також на футуристичних особливостях зображуваного, технологіях та соціальних проблемах, які сформували уявлення про кіберпанк, який згодом віднайшов своє відбиття й у інших видах мистецтва – літературі, кіно, відеоіграх.

Стаття висвітлює важливі аспекти жанру «кіберпанк», започатковані графічними новелами, зокрема, аналізується вплив творів видатних комікс-художників на формування образів й атмосфери наповнення твору, що задають загальний стилістичний тон. Також у статті розглядаються та систематизуються стильові домінанти, які відзначаються у коміксах і використовуються у інших мистецьких проявах. Проблема, порушена в статті, полягає у важливості розуміння як загального походження та значення естетичного напрямку «кіберпанк», так і окремо кіберпанк естетики коміксів, враховуючи повернення актуальності цього жанру за останні роки.

Дослідження творів і авторських рішень комікс-художників відбувається в контексті історичного, соціального та культурного аспектів, які сприяли формування синтезу та поширенню кіберпанк стилістики в мистецтві коміксу. Тож, для досягнення поставленої мети були використані методи історичного, історично-порівняльного та візуального аналізу стилістики та мови графічних романів у жанрі кіберпанку.

Результати представленого дослідження вказують на важливий внесок коміксів у подальше формування кіберпанк естетики та розкривають динаміку розвитку цієї стилістики в сучасній історії мистецтва. Окреслення ключових особливостей візуального змісту та взаємозв'язків між графічними творами коміксів та стилістикою кіберпанку дозволяє акцентувати увагу на значенні даного дослідження у подальшому вивченні культурної та мистецької динаміки світу графічних наративів.

Ключові слова: кіберпанк, естетика, візуальна мова, мистецтво коміксу.

Taras KOPANSKYI,*orcid.org/0000-0003-0878-8050**Postgraduate at the Department of Theory and History Art
National Academy of Fine Arts and Architecture
(Kyiv, Ukraine) taras.kopanskyi@naoma.edu.ua***Nataliia SERHEIEVA,***orcid.org/0000-0002-9677-7548**PhD in Art history, Associate Professor,
Associate Professor at the Department of Graphic Arts
National Academy of Fine Arts and Architecture
(Kyiv, Ukraine) sn_design@ukr.net*

CYBERPUNK AESTHETICS IN COMIC ART: ORIGINS AND FEATURES OF VISUAL LANGUAGE

The article examines the sources of cyberpunk aesthetics that contributed to the transformation and evolution of the visual language of comics. The study of influence focuses on key works of graphic novels, as well as the futuristic features

of the depicted, technologies and social issues that shaped the notion of cyberpunk, which later found its reflection in other art forms – literature, cinema, video games.

The article highlights important aspects of the “cyberpunk” genre, initiated by graphic novels, in particular, it analyzes the influence of works by outstanding comic artists on the formation of images and atmosphere of the work, setting the overall stylistic tone. The article also examines and systematizes the stylistic dominants that are noted in comics and used in other artistic manifestations. The problem raised in the article lies in the importance of understanding both the general origin and meaning of the “cyberpunk” aesthetic direction, and separately the cyberpunk aesthetics of comics, given the return of relevance of this genre in recent years.

The study of works and authorial decisions of comic artists takes place in the context of historical, social and cultural aspects that contributed to the formation of synthesis and spread of cyberpunk stylistics in comic art. Therefore, to achieve this goal, methods of historical, historical-comparative and visual analysis of the stylistics and language of graphic novels in the cyberpunk genre were used.

The results of the presented study indicate the important contribution of comics to the further formation of cyberpunk aesthetics and reveal the dynamics of the development of this style in the modern history of art. Outlining the key features of the visual content and interrelationships between graphic comic works and cyberpunk stylistics allows us to emphasize the importance of this study in the further study of the cultural and artistic dynamics of the world of graphic narratives.

Key word: cyberpunk, aesthetics, visual language, comic art.

Постановка проблеми. Кіберпанк, як жанр фантастики, сформувався у другій половині 20-го століття і в подальшому став важливою складовою сучасної попкультури. Проявляючись спочатку у літературі, кіно, а згодом і у коміксах, його естетика допомагала висловити обурення відносно зростання технологічної залежності та деструктивного впливу корпоративних гігантів на людство. Напрямок кіберпанку залишається актуальним та цікавим й для сучасного сприйняття. Швидкі технологічні зміни, цифрова революція та стан суспільства роблять цей жанр дедалі важливішим для нашого розуміння світу.

Мистецтво коміксів, як візуальний носій змісту, характеризується потужним впливом на сприйняття аудиторії та формування її ціннісних поглядів. Дослідження витоків естетики кіберпанку у світі коміксів має важливе значення для більш глибокого розуміння розвитку самого феномену кіберпанку, а також для встановлення його зв'язків з іншими жанрами та напрямками в сучасному мистецтві.

Аналіз досліджень свідчить, що становлення та еволюція коміксів відбувалися під впливом культурних, історичних та соціальних контекстів, а також під впливом глобальних тенденцій у сучасному мистецтві. Загальній історії європейського коміксу присвячено низку досліджень таких авторів як: Ф. Дзанеттін, П. Лефевр, Н. Кон, Ф. В. Лент, С. Кастальді.

З 1980-х років комікс стає більш диверсифікованим, з'являються нові жанри та напрямки – історичний комікс, науково-фантастичний комікс, альтернативний комікс тощо. В цей самий період зароджується і новий піджанр фантастики «кіберпанк», якому присвячують свої розвідки: Г. Дж. Мерфі, Л. Шмайнк, Ш. Вінт, Н. Лабарр, С. Джойс та інші. З погляду культурології кібер-

панк розглядали: Л. Маккаффері, Д. Слассер, Т. Шиппі, С. Т. Браун.

Варто зазначити, що важливий внесок у розвиток кіберпанку і фантастики в цілому належить журналу «Metal Hurlan», який з'явився у 1974 році і мав широку популярність завдяки своєму незвичайному стилю і візії. Передусім, це: візуальна експресія, глибокі філософські та соціальні коментарі, характерні для кіберпанку. Американська версія журналу «Heavy Metal» стала ще більш популярною, особливо серед аудиторії, зацікавленої в науковій фантастиці. Історії та обкладинки «Heavy Metal» вражають своїми візуальними ефектами, кібернетичними та механічними мотивами, які в подальшому стали невід'ємною частиною естетики кіберпанку. Впливу, який здійснив цей журнал на американську культуру присвячені дослідження Н. Лабарр та А. Ролланд.

Проте, до цього часу немає цілісного й глибокого аналізу еволюції естетики кіберпанку у коміксах, розгляду її впливу на культуру і суспільство. Важливо розуміти, які специфічні риси жанру відтворюються у візуальному мистецтві коміксів, і як це впливає на сприйняття та інтерпретацію сучасних аудиторій. Також важливо визначити, які тенденції кіберпанку в коміксах можна простежити в останні роки, і як ця естетика адаптується до нових викликів технологічного розвитку та соціокультурних змін.

Метою цієї статті є вивчення походження та розвитку естетики кіберпанку в мистецтві коміксів, а також виявлення ключових рис та визначення впливу цієї естетики на культуру й сучасну ідентичність.

Виклад основного матеріалу. Як вже було зазначено, кіберпанк є жанром або ж піджанром наукової фантастики, який виник у 1980-х роках і характеризувався зображенням антиутопічного

футуристичного світу (Cyberpunk. Encyclopedia of Science Fiction, 2024). Він фокусується на поєднанні «низького життя» з «високими технологіями», де футуристичні наукові та технологічні досягнення, такі як штучний інтелект та кіберпростір, співіснують із деградацією суспільства, антиутопією або ж розпадом (A short guide to cyberpunk science fiction, 2024). Це широкий культурний феномен, який наразі охоплює літературу, кіно, музику, мистецтво та інші форми творчої виразності.

Слово «*кіберпанк*» походить від поєднання слів «кібернетика» та «панк», що вказує на синергію між технологічним розвитком та антиутопічною, антиавторитарною культурною атмосферою. За своєю суттю, жанр «кіберпанк» являє собою конвергенцію декількох основних культурних течій кінця 20-го століття – постмодернізму, кіберкультури та внутрішнього футуризму наукової фантастики. Синтезуючи ці потужні сили, кіберпанк створив особливу естетичну чуттєвість, яка стимулювала життєві роздуми про зв'язок між технологією, суспільством і особистістю в епоху карколомних змін.

Постмодерні ознаки кіберпанку прослідковуються у його відмові від тоталізованих грандіозних наративів та комфорті деконструювання реальності на фрагментовані суб'єктивні переживання (DeAndrea W.L., 1994). Прийняття кіберпанком симулякрів, злиття засобів вираження та синтетичного досвіду також перегукуються з фіксацією постмодерної теорії на гіперреальному медіа-симуляційному існуванні. Кіберпанк екстраполював утопічний і антиутопічний потенціал кіберкультури в захоплюючі наративні світогляди. Проте основи кіберпанку залишаються закріпленими в соціальних екстраполяціях класичної наукової фантастики. Гіперболічні, але гостро обґрунтовані інтерполяції жанру міських соціотехнічних тенденцій у бачення майбутнього продовжують традицію наукової фантастики щодо залучення аудиторії в інтимні філософські гіпотетики. Наукова фантастика, з ідеєю «Що, якби...» в основі, розширює свідомість і спонукає кіберпанк до радикального переміщення сучасних реалій у надихаючі оригінальні уявлення. Тож, одним із ключових аспектів *естетики кіберпанку* є відображення впливу технологій на візуальний ландшафт суспільства. Міста в кіберпанк-творах часто зображуються як мегаполіси, заповнені хмарочосами, неоновими вивісками, рекламними екранами та складними механізмами (Person L., 1999). Цей урбаністичний пейзаж підкреслює велич технологій, але також може здаватися гнітючим і відчуженим.

Візуальна мова естетики кіберпанку часто звертається до футуризму, конструктивізму та інших напрямків, які роблять акцент на геометричних формах, контрастах та динамізмі. Це надає можливість підкреслити штучність та механістичність зображуваного світу. Яскравим прикладом визначального впливу футуризму на еволюцію жанру кіберпанку є концептуальні роботи відомого художника Сіда Міда, що активно співпрацював над візуальним втіленням елементів у фільмі «Той що біжить по лезу», який здобув славу як перший «чистий» представник кіберпанк-творів у кінематографі. Сам художник надихався журналом «Métal Hurlant», як і режисер цього фільму Рідлі Скот (Sammon P. M., 1996). Створення кіберпанком візуального контрасту між сяючими неоновими вивісками та темними брудними вулицями акцентувало розрив між багатством та бідністю, високими технологіями та деградацією суспільства. Це не лише передало високий технологічний рівень, але й підкреслило асоціації з комп'ютерною графікою та цифровим середовищем. Штучність та механістичність світу кіберпанку виражаються через вибір матеріалів, форм та текстур. Метал, скло, пластик та інші сучасні матеріали створюють відчуття холоду та бездушності, підкреслюючи технологічну реальність світу, де існує постійна взаємодія людини та машин.

Важливу роль у естетиці кіберпанку відіграє також тема кіборгізації. Зображення людей з механічними імплантами та кібернетичними тілами підкреслює розмиття меж між людиною та машиною. Тож, одним з ключових у тематиці кіберпанку є питання про межі людської природи. Кібернетичні модифікації тіла, штучний інтелект та віртуальна реальність розмивають межі між людиною та машиною. Ця тема змушує замислюватися над тим, що саме робить нас людьми, і чи можемо ми залишатися людьми у світі, де технології стають все більш досконалими.

Кіберпанк-комікси мають ряд своїх *візуальних та стилістичних особливостей*, які відрізняють їх від інших жанрів. По-перше – це темна гама, де переважають чорний, сірий, синій та зелений кольори. Вона створює атмосферу гнітючості, безнадійності та небезпеки. Друге – висока контрастність і неонове освітлення. У коміксах в стилістиці «кіберпанк» часто використовуються разом чорні та яскраві, насичені кольори. Неонові вивіски є своєрідним повторюваним мотивом, де створення штучного сяйва на брудному міському пейзажі підкреслює силуети персонажів.

Ще однією важливою особливістю є деталізація. Кіберпанк-комікси часто містять безліч дета-

лей, таких як: механізми, кібернетичні імпланти, складні архітектурні споруди. Деталізація робить світ кіберпанку більш реалістичним та переконливим, підсилює теми щодо інтеграції людини і машини та стирання межі між ними. Мода в цих коміксах є злиттям футуристичної та панк-естетики, поєднанням витонченого вбрання кіберпанку із бунтарськими та контркультурними елементами. Архітектурні ж деталі відіграють вирішальну роль у передачі атмосфери. Мегаполіси, які характеризуються високими хмарочосами, голографічною рекламою та занепадом, є необхідним тлом.

Тематика кіберпанку несе в собі багатий спектр тем для роздумів. Кіберпанк досліджує як позитивні, так і негативні наслідки технологічного прогресу, зосереджуючись на соціальній нерівності, дегуманізації та екологічній катастрофі. Кіберпанк не цурається темних сторін людської природи, зображуючи злочинність, жорстокість та аморальність. Проте, він також показує персонажів, які борються за свободу та справедливість, протистоять деспотичним режимам та соціальній несправедливості.

Персонажі кіберпанку – це не лише герої чи лиходії. Це також складні та неоднозначні особистості, часто антигерої, які борються за виживання в жорсткому світі. Хакери, користуючись знаннями та навичками для зламу комп'ютерних систем, стають рушіями змін. Вуличні самураї, володіючи бойовими мистецтвами та кібернетичними імплантами, борються за свої переконання. Штучний інтелект, який може бути союзником або ж ворогом людства, стає одним із ключових факторів майбутнього (Carter С., 2020).

Дещо пізніше характерною рисою у кіберпанку проявить себе японоцентризм – явище, якому властива надмірна увага до Японії та японської культури (Brown S. T., 2010). Через економічне та технологічне домінування Японія протягом ХХ століття стала світовим лідером у галузі електроніки та робототехніки. Це і зробило її логічним центром для кіберпанк-історій, які досліджують вплив технологій на суспільство. Міська естетика Токіо та інших японських міст зі своїми неоновими вивісками, хмарочосами та жвавим життям стали візуальним кодом кіберпанку. Також і деякі аспекти японської культури, такі як: самурайська етика, синтоїзм та буддизм знайшли своє відображення в тематиці кіберпанку (Carter С., 2020). Зрештою, кіберпанк став дуже популярним жанром і в самій Японії, де було створено чимало манги, аніме, відеоігор та інших творів у цій стилістиці, що свідчить про те, що японська культура виявилася сприйнятною до тем кіберпанку.

Зародження естетики кіберпанку можна простежити й у коміксах 1970-х років. Це дослідження тем, які згодом стануть центральними для кіберпанку – небезпека технологій, дегуманізаційний вплив корпоративної влади, можливості модифікації тіла. До перших та найвагоміших коміксів у прото-кіберпанк жанрі можемо віднести два твори: «*The Long Tomorrow*» (1977, Ден О'Беннон, Мебіус) та «*Judge Dredd*» (1977, Джон Вагнер, Карлос Езкерра).

Комікс «*The Long Tomorrow*» (Довге завтра) описує один з епізодів життя приватного детектива Піта Клаба, який отримує замовлення забрати коробку особистих речей із камери зберігання у метро на 199-му рівні. Виконання цього завдання стає для героя небезпечною пригодою, де він стикається із жорсткою конкуренцією за таємничий вміст коробки. Оповідання поєднує у собі елементи детективного жанру з антиутопічною візією майбутнього. Воно відрізняється використанням футуристичного художнього стилю, який допоміг визначити візуальну стилістику кіберпанку та стати своєрідним попередником цього жанру. Спільними із кіберпанком елементами можна вважати: *антиутопічний міський сеттинг* – зображення гнітючих, технологічно розвинених міст, де панує нестримна соціальна нерівність; *соціальний коментар* – дослідження суспільної критики щодо безконтрольної корпоративної влади, невідповідності багатства, погіршення навколишнього середовища та впливу технологій на людство; *вплив нуару* – натхнення з класичного фільму нуар, включаючи такі елементи, як запеклі детективні наративи, морально неоднозначні персонажі та цинічний погляд на суспільство (Gillis S., 2005). Суворі кольорова палітра, чіткі геометричні форми у поєднанні з психодельчно роздутою архітектурою, високі споруди та вертикальні тунелі-магістралі, летючі автомобілі та залиті неоновим світлом міські пейзажі – створюють темну й доволі гнітючу атмосферу.

Дебютна історія «*Judge Dredd*» (Суддя Дредд) – перша, яка встановлює місце подій у величезному футуристичному місті з шосе, високотехнологічним транспортом та злочинними угрупованнями. Ця розповідь зосереджується на законі та порядку, які підтримує елітна поліція за назвою «Судді». Суддя Дредд, найвідоміший із цих правозахисників, уособлює абсолютну справедливість у місті, охопленому злочинністю та корупцією. Одягнений у шолом і уніформу, які приховують його обличчя та особистість, Дредд є бездоганим правоохоронцем, обвинувачем і суддею свого антиутопічного світу. Цей тоталітарний режим суддів

разюче нагадує авторитарні уряди, які часто описуються в кіберпанк-літературі. Всупереч тому, що перший випуск коміксу «Суддя Дредд» має деякі спільні ідейні спільні риси з кіберпанком, у ньому ще відсутні такі основні елементи, як: кібернетичні вдосконалення, хакерство та специфічна естетика. Натомість варто відзначити його схожість з посткіберпанковим жанром – атомпанком, характерною складовою якого є постапокаліптичний бекграунд (Steampunk G., 2023).

На початку 1980-х жанр кіберпанку кристалізувався – з'явилися інші канонічні роботи, кіберпанк почав змінюватись, поширюватись і популяризуватись. З кожним новим художником, режисером, письменником з'являються нові дрібні деталі, що надалі приведуть до розгалуженої системи похідних жанрів, сформувавшись за допомогою чи всупереч і які можна виділити частинкою слова «панк» (Duggan A. E., Haase D., Callow H. J., 2016).

Журнал-антологія «*Metal Hurlant*», який з'явився у 1974 році і, в якому був виданий комікс «The Long Tomorrow», також відіграв велику роль у розвитку естетики кіберпанку. Він представляв широкий спектр можливостей для сценаристів, художників науково-фантастичних і фантастичних історій, включно із багатьма творами кіберпанку. Ці твори вражали світ своїми складними візуальними образами, кінематографічною естетикою та сюрреалістичними сюжетами, а сам журнал кинув виклик уявленню про те, якими мають чи можуть бути комікси (Beaty B., (1999). Художниками коміксів журналу були Жан Жіно (Мебіус) і Філіп Друїс. «*Metal Hurlant*» здобув шанувальників у багатьох країнах, ставши одним із перших прикладів успішного «дорослого» коміксу, який досліджував глибинні теми. Візуальна мова та естетика журналу мали вплив на кіно, анімацію та інші форми мистецтва.

Французький художник Мебіус і його комікс «Довге завтра», а також журнал «*Metal Hurlant*», співзасновником якого він був, забезпечили вирішальну візуальну та тематичну основу, яку надалі використовували і синтезували інші художники жанру кіберпанку (Pordzik R., 2009). Забезпечивши творчий форум для художніх і нарративних експериментів, «*Métal Hurlant*» каталізував зсув естетичних меж і тематичних амбіцій наукової фантастики. Його глибоко вражаюча творчість

намітила шлях контркультури до провокаційних гіперкапіталістичних пейзажів майбутнього кіберпанку.

Висновки. Критичний аналіз творчості піонера коміксу Мебіуса, зокрема його визначної роботи «Довге завтра», дозволяє характеризувати її своєрідним естетичним вибухом, від якого випромінювався весь всесвіт майбутнього кіберпанку. Мебіус створив перше повністю цілісне та захоплююче бачення, яке синтезувало основні візуальні та філософські особливості того, що швидко розвинулося у всеосяжний жанр. Внесок Мебіуса в розвиток естетики кіберпанку полягає в його інноваційному та образному мистецтві. «Довге завтра» познайомило читачів із футуристичним мегаполісом, який показував високі хмарочоси, літаючі автомобілі та розкидані міські пейзажі, залиті неоновим світлом.

Детальні та захоплюючі ілюстрації Мебіуса створили візуальну мову, яка в подальшому стала синонімом жанру «кіберпанк». Прискіплива увага до архітектурних і технологічних деталей створювала відчуття реалізму в середовищі, запрошуючи читачів вивчати цей футуристичний світ і занурюватися в нього. Мебіус досліджував розмиті межі між людьми та машинами, що надалі постійно повторюється в кіберпанку. Представлені у коміксах вдосконалені, з кібернетичними протезами кінцівок й нейронними інтерфейсами персонажі стирають межу між людством і технологіями. Саме ці елементи передвістили поширення ідеї кібервдосконалених індивідів та етичні питання інтеграції технологій у людське тіло – теми, які стануть помітними в пізніших творах кіберпанку. Поєднання у коміксі «Довге завтра» високотехнологічних, антиутопічних міських пейзажів і елементів нуару заклало основу для багатьох пізніших творців кіберпанку – Вільяма Гібсона, Рідлі Скотта та ін.

Важливість розуміння походження та значення кіберпанку як естетичного напрямку у світі коміксів зростає у сучасному світі, де технології відіграють все більш значущу роль. Жанр кіберпанку не лише зображує футуристичні світи, але й пропонує способи осмислення та рефлексії над динамікою розвитку техногенної цивілізації. Вивчення генезису та еволюції естетики кіберпанку дає можливість краще зрозуміти як сучасне мистецтво, так і суспільство в цілому.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Cyberpunk. *Encyclopedia of Science Fiction* : веб-сайт. URL: <https://sf-encyclopedia.com/entry/cyberpunk> (дата звернення 11.04.2024).
2. A short guide to cyberpunk science fiction. *FirstDraftPro* : веб-сайт. URL: <https://www.firstdraftpro.com/blog/a-short-guide-to-cyberpunk-science-fiction> (дата звернення 11.04.2024).
3. DeAndrea W.L. *Encyclopedia Mysteriosa*. NY : MacMilan, 1994. pp. 153–154.

4. Person L. Notes Toward a Postcyberpunk Manifesto. *Slashdot* : веб-сайт. URL: <https://news.slashdot.org/story/99/10/08/2123255/notes-toward-a-postcyberpunk-manifesto> (дата звернення 11.04.2024).
5. Sammon P. M. Future Noir: The Making of Blade Runner. Dey Street Books, 1996. 464 p.
6. Carter C. Top 50 Cyberpunk Characters of all Time. *Gamers Decide* : веб-сайт. URL: <https://www.gamersdecide.com/articles/best-cyberpunk-characters> (дата звернення 11.04.2024).
7. Brown S. T. Tokyo Cyberpunk: Posthumanism in Japanese Visual Culture. New York : Palgrave Macmillan, 2010. URL: <https://dokumen.pub/tokyo-cyberpunk-posthumanism-in-japanese-visual-culture-1nbspd-978-0-230-10360-3-978-0-230-11006-9.html>.
8. Cooper B. The Hypermodern Highway to Hell. *Medium* : веб-сайт. URL: <https://medium.com/the-abs-tract-organization/the-hypermodern-highway-to-hell-1d3a6441b540> (дата звернення 11.04.2024).
9. Gillis S. The Matrix Trilogy: Cyberpunk Reloaded. London: Wallflower Press, 2005. 195 p.
10. Steampunk G. What is Atompunk: A Clear Definition. *SteamPunk Tribune* : веб-сайт. URL: <https://steampunktribune.com/what-is-atompunk> (дата звернення 11.04.2024).
11. Duggan A. E., Haase D., Callow H. J. Folktales and Fairy Tales: Traditions and Texts from around the World, 2nd Edition [4 volumes]: ABC-CLIO, 2016. С. 834–835.
12. Beaty B. Positive signs: ten worthy translation projects. *Comics magazine*. № 210. С. 125–129.
13. Pordzik R. Futurescapes: Space in Utopian and Science Fiction Discourses. *EPDF* : веб-сайт. URL: <https://epdf.tips/futurescapes-space-in-utopian-and-science-fiction-discourses-spatial-practices.html> (дата звернення 11.04.2024).

REFERENCES

1. Cyberpunk. (2024) Encyclopedia of Science Fiction: website. URL: <https://sf-encyclopedia.com/entry/cyberpunk>
2. A short guide to cyberpunk science fiction. (2024) FirstDraftPro : website. URL: <https://www.firstdraftpro.com/blog/a-short-guide-to-cyberpunk-science-fiction>
3. DeAndrea W.L. (1994) Encyclopedia Mysteriosa. NY : MacMilan. pp. 153–154.
4. Person L. (1999) Notes Toward a Postcyberpunk Manifesto. *Slashdot* : website. URL: <https://news.slashdot.org/story/99/10/08/2123255/notes-toward-a-postcyberpunk-manifesto>
5. Sammon P. M. (1996) Future Noir: The Making of Blade Runner. Dey Street Books. 464 p.
6. Carter C. (2020) Top 50 Cyberpunk Characters of all Time. Gamers Decide : website. URL: <https://www.gamersdecide.com/articles/best-cyberpunk-characters>
7. Brown S. T. (2010) Tokyo Cyberpunk: Posthumanism in Japanese Visual Culture. New York : Palgrave Macmillan. URL: <https://dokumen.pub/tokyo-cyberpunk-posthumanism-in-japanese-visual-culture-1nbspd-978-0-230-10360-3-978-0-230-11006-9.html>
8. Cooper B. (2020) The Hypermodern Highway to Hell. Medium : website. URL: <https://medium.com/the-abs-tract-organization/the-hypermodern-highway-to-hell-1d3a6441b540>
9. Gillis S. (2005) The Matrix Trilogy: Cyberpunk Reloaded. London: Wallflower Press. 195 p.
10. Steampunk G. (2023) What is Atompunk: A Clear Definition. SteamPunk Tribune : website. URL: <https://steampunktribune.com/what-is-atompunk>
11. Duggan A. E., Haase D., Callow H. J. (2016) Folktales and Fairy Tales: Traditions and Texts from around the World, 2nd Edition [4 volumes]: ABC-CLIO. С. 834–835.
12. Beaty B. (1999) Positive signs: ten worthy translation projects. *Comics magazine*. № 210. С. 125–129.
13. Pordzik R. (2009) Futurescapes: Space in Utopian and Science Fiction Discourses. EPDF : website. URL: <https://epdf.tips/futurescapes-space-in-utopian-and-science-fiction-discourses-spatial-practices.html>