

УДК 791+741.5].01.046-028.22:821.161.2-311.9.07
DOI <https://doi.org/10.24919/2308-4863/98-2-11>

Віталій ОСТАЩЕНКО,
orcid.org/0009-0004-4600-1188
магістр кафедри візуального дизайну і мистецтва
Національного університету «Львівська політехніка»
(Львів, Україна) valahor@gmail.com

Романа МОТИЛЬ,
orcid.org/0000-0001-6936-0328
кандидат мистецтвознавства, доцент,
доцент кафедри візуального дизайну і мистецтва
Національного університету «Львівська політехніка»,
старший науковий співробітник відділу народного мистецтва
Інституту народознавства Національної академії наук України
(Львів, Україна) romanna.y.motyl@lpnu.ua

ВІЗУАЛЬНА КУЛЬТУРА НАУКОВОЇ ФАНТАСТИКИ ЯК ПРОСТІР ІНТЕРПРЕТАЦІЇ РЕЛІГІЙНОЇ СИМВОЛІКИ

У статті досліджено візуальну культуру наукової фантастики як простір інтерпретації релігійної символіки. Розглянуто специфіку жанру наукової фантастики як складової сучасної культури, що поєднує наукове знання, футурологічні уявлення та філософсько-моральні проблеми. Проаналізовано роль хронотопу у формуванні смислового поля творів, де технологічне майбутнє стає підґрунтям для етичних дилем і художніх експериментів.

Особливу увагу приділено візуальним медіа – кінематографу, ілюстрації, коміксам і відеоіграм – як засобам формування символічних кодів і візуальних мов, через які осмислюється технократичний досвід сучасності. Визначено, що візуальні образи наукової фантастики відображають амбівалентне ставлення суспільства до технологічного прогресу, поєднуючи мотиви надії, страху та моральної кризи.

З'ясовано, що релігійна символіка у традиційних культурах виконувала функції формування світогляду, забезпечення космологічного порядку, регламентації соціальних ролей, легітимації влади та підтримання культурної пам'яті. Проаналізовано специфіку художніх практик, у яких поєднуються категорії техніки й органіки, людини й машини, реального й віртуального. Показано, що візуальна культура наукової фантастики створює умови для переосмислення традиційних релігійних символів, трансформуючи їх у нових культурних і технологічних контекстах.

Визначено дизайнерські прийоми графічної трансформації сакральних мотивів у науковій фантастиці. Релігійна символіка постає як набір знакових форм – символів, образів, колористичних кодів і ритуальних предметів, які матеріалізують сакральні сенси. Графічна інтерпретація означає процес перетворення цих сенсів у візуальні форми за допомогою композиції, кольору, шрифтових рішень і стилістичних прийомів.

Встановлено, що релігійна символіка – це універсальна культурна мова, здатна до інновацій та адаптації, а наукова фантастика – один із найефективніших сучасних інструментів для її переосмислення. На перетині сакрального й технологічного формується нова візуальна культура, що поєднує архетипи, міфологеми та футуристичні концепти, створюючи сучасні моделі духовності, етики та культурної ідентичності.

Ключові слова: наукова фантастика, візуальна культура, дизайн, релігійна символіка, технокультура, кінематограф, комікси.

Vitaliy OSTASHCHENKO,

orcid.org/0009-0004-4600-1188

Master of Visual Design and Art Department
National Lviv Polytechnic National University
(Lviv, Ukraine) valahor@gmail.com**Romana MOTYL,**

orcid.org / 0000-0001-6936-0328

Candidate of Arts (Ph. D), Associate Professor,
Associate Professor at the Department of Visual Design and Art
Lviv Polytechnic National University,
Senior Researcher at the Folk Art Department
Ethnology Institute of NAS of Ukraine
(Lviv, Ukraine) romanna.y.motyl@lpnu.ua

VISUAL CULTURE IN SCIENCE FICTION AS A SPACE FOR INTERPRETING RELIGIOUS SYMBOLISM

This article examines the visual culture of science fiction as a space for interpreting religious symbolism. It explores the distinctive features of the science fiction genre as a component of contemporary culture, combining scientific knowledge, futuristic visions and philosophical and moral issues. It analyses the role of chronotope in shaping the semantic field of works, where the technological future becomes the basis for ethical dilemmas and artistic experiments.

Particular attention is paid to visual media-cinema, illustration, comics and video games – as means of shaping symbolic codes and visual languages through which the technocratic experience of the modern age is interpreted. It has been established that visual images in science fiction reflect society's ambivalent attitude towards technological progress, combining themes of hope, fear and moral crisis.

It has been established that religious symbolism in traditional cultures served to shape worldviews, ensure cosmological order, regulate social roles, legitimise authority and preserve cultural memory. The specific nature of artistic practices that combine the categories of technology and organic matter, man and machine, the real and the virtual, has been analysed. It has been shown that the visual culture of science fiction creates conditions for rethinking traditional religious symbols, transforming them within new cultural and technological contexts.

This study identifies the design techniques used to graphically transform sacred motifs in science fiction. Religious symbolism is presented as a set of iconic forms – symbols, images, colour codes and ritual objects – which give tangible expression to sacred meanings. Graphic interpretation refers to the process of transforming these meanings into visual forms through composition, colour, typography and stylistic techniques.

It has been established that religious symbolism is a universal cultural language capable of innovation and adaptation, whilst science fiction is one of the most effective contemporary tools for reinterpreting it. At the intersection of the sacred and the technological, a new visual culture is taking shape, combining archetypes, mythological motifs and futuristic concepts to create contemporary models of spirituality, ethics and cultural identity.

Key words: science fiction, visual culture, design, religious symbolism, technoculture, cinema, comics.

Постановка проблеми. Наукова фантастика посідає особливе місце у світовій культурі, виступаючи не лише художнім жанром, а й своєрідною моделлю мислення, що дозволяє людству осмислювати майбутнє та критично переосмислювати сучасність. Вона виникла на перетині наукових відкриттів, технічного прогресу та гуманітарних пошуків і стала важливим культурним інструментом, який відкриває можливості для постановки питань, що виходять за межі безпосередньої емпіричної реальності. Через образні конструкції й візуальні наративи наукова фантастика звертається до проблем розвитку цивілізації, етичних меж технічних інновацій, природи свідомості, взаємин між людським і штучним. Її значення полягає не лише в художньо-естетичному вимірі, але й

у здатності формувати критичне бачення майбутнього, стимулювати суспільний діалог та виконувати функцію «лабораторії ідей».

Сьогодні наукова фантастика розглядається не лише як розважальний жанр, а і як складний антропологічний та філософський проект. Центральна проблема полягає у виникненні парадоксу семіотичного наповнення: у добу домінування технократичного прогресу, візуальна культура наукової фантастики (кінематограф, відеоігри, комікси) стає головним ретранслятором релігійних архетипів та сакральної символіки.

Аналіз досліджень. У процесі дослідження було проаналізовано низку загальнотеоретичних і критичних праць, що стосуються поняття і проблематики наукової фантастики; а також статті,

присвячені питанням формування художнього образу та комунікації у візуальній культурі.

До загальнотеоретичних праць належать роботи «Archaeologies of the Future» (Jameson, 2005) Фредрика Джеймсона; «The Cambridge Companion to Science Fiction» (James, 2003), та есей Станіслава Лема «On the Structural Analysis of Science Fiction» (Lem, 1973).

До групи джерел, що досліджують і формують критичний огляд на літературу і кіно в жанрі наукової фантастики, відносяться наступні праці: стаття «Star Trek, Global Capitalism and Immaterial Labour» (Hassler-Forest, 2016), що аналізує серіал «Стар Трек: Нове покоління»; дипломна робота «Жанрові особливості наукової фантастики у творах Ф. К. Діка «Чи мріють андроїди про електричних овець» і М. Кідрука «Бот» (Захарченко, 2024) та колективне академічне дослідження «The Light and Dark Sides of Star Wars», яке аналізує франшизу «Зоряні війни» (Serhat Serter Ed., 2021).

Серед праць, що розглядають проблему формування художнього образу у візуальній культурі, – «Picture Theory» (Mitchell, 1995); «Visual Methodologies» (Rose, 2016) та «An Anthropology of Images» (Belting, 2011).

До останньої групи досліджень, що стосуються сфери комунікації у графічному дизайні, належить стаття «Antinomies of Semiotics in Graphic Design» (Storkerson 2010); спільна праця (Elsir Ali Saad Mohamed1, Mohammed Abdalgader Osman Ali2 & Mathani Hassan Abashar Mohamed2, 2023) «The communicative dimension of graphic design elements – Such as infographics», а також стаття «Revisiting «Graphic Design: Fine Art or Social Science?» – The Question of Quality in Communication Design» (Frascara, 2022).

Мета статті – дослідити особливості використання та трансформації релігійної символіки в межах візуальної культури наукової фантастики, а також визначити її роль у формуванні художньо-образної мови жанру та шляхи комунікації з глядачем / читачем.

У статті застосовано методи емпіричного дослідження, зокрема спостереження, порівняння та опис, а також загальнологічні методи – аналіз, узагальнення й аналогію.

Виклад основного матеріалу. Наукова фантастика як художній жанр і вагома частина сучасної культури визначається поєднанням кількох елементів. Хронотоп художнього твору частково спирається на наукове знання і на спроби вийти за його межі, уявити або передбачити розвиток науки й технологій і їх вплив у майбутньому. Часто часопростір визначає філософсько-моральну дилему

твору й так само стає майданчиком для втілення «естетичних експериментів» (Захарченко, 2024: 58).

Візуальні медіуми жанру наукової фантастики – такі як кінематограф, ілюстрації, комікси, відеоігри тощо – полегшують сприйняття складних концепцій за допомогою візуальних образів, створюючи окремі «символічні коди» й «візуальні мови, через які суспільство осмислює свій технократичний досвід». У кінематографі тематика жанру наукової фантастики часто висвітлює побоювання і сподівання людства, пов'язані з технологічним прогресом: наприклад, «розвитком штучного інтелекту, освоєнням космосу чи генетичними експериментами» (Захарченко, 2024: 58). Топосом для розгортання сюжету часто стає високотехнологічний мегаполіс, у якому суспільство, оточене благами цивілізації, на противагу переживає моральний занепад, а машина стає його прямим віддзеркаленням.

На відміну від складнішого кінематографу, ілюстрації і комікси дозволяють більше експериментів із візуальною формою, кольором і композицією. Це дає простір для технічного втілення художніх світів, де «техніка й органіка, людина й машина, свідомість і віртуальність зливаються в єдину систему» (Захарченко, 2024: 59). Наприклад, роботи таких художників, як Мебіус (Жан Жиро), Кріс Фосс, Сід Мід чи Ганс Рудольф Гігер, досліджують естетичний вимір розвитку технологій і ту межу, що пролягає між красою технологічного прогресу й страхом перед його антигуманістичністю. А комікси, зокрема, американських видавництв Marvel і DC і японська манга жанру seinen висвітлюють моральні аспекти технологічного втручання в людську природу, тіло і свідомість.

Відеоігри втілюють у собі поєднання візуальних, звукових і текстових кодів і надають жанру наукової фантастики інтерактивного виміру. Таке поєднання медіумів дає простір для «філософського експерименту, де гравець не лише спостерігає за майбутнім, а й активно бере участь у його моделюванні» (Захарченко, 2024: 59), а тематично дозволяє повніше дослідити віртуальну реальність і межі між дійсністю і симулякрами.

У жанрі наукової фантастики можна виокремити кілька основних напрямів: 1) досягнення науки; 2) розвиток штучного інтелекту й технологічні втручання в природу людини задля еволюційних змін; 3) утопічний / антиутопічний розвиток проблем перенаселення, соціальної прірви, екології тощо; 4) контакт / існування із позаземним життям; 5) інші філософські, соціальні, етичні питання та їх поєднання.

На окремих зразках наукової фантастики в кіно і відеоіграх можна простежити розкриття вище перелічених тем зокрема за допомогою візуальної мови. Так, у фільмі «Дюна» режисера Дені Вільньова соціально-політичний і світоглядний конфлікт втілений у протистоянні Дому Атрідів і Дому Харконенів за ресурс під назвою «меланж», що має сакральне значення, оскільки є джерелом влади і визначає подальший духовний розвиток цивілізації. Єдине джерело меланжу, планета Аракіс, є космологічним центром художнього світу і слугує місцем для проходження ритуалу ініціації. Доми Атрідів і Харконенів уособлюють протилежні цивілізаційні устрої. На візуальному рівні це відображається у протиставленні «природних матеріалів, відкритого простору й архітектурної чистоти» (Захарченко, 2024: 61) першого клану і монохромності, монументальності, механічності в одязі, архітектурі й навіть постановці світла при зображенні другого. Ці форми є символічним втіленням з одного боку органічного, гармонійного, етичноорієнтованого ладу, а з іншого – «індустріальної жорстокості, тілесного фетишизму і тоталітарної естетики» (Захарченко, 2024: 61).

Подібно до цього в сазі «Зоряні війни» Джорджа Лукаса за допомогою візуальної мови відображене символічне протистояння добра і зла, втілене у джедаях і ситхах. Філософія джедаїв ґрунтується на принципі внутрішньої гармонії і передбачає відмову від станів, що позбавляють рівноваги: страху, гніву, прив'язаності. Натомість ситхи використовують ці стани як інструменти для захоплення влади (Lucas, 1999: 62). На візуальному рівні «світлі, прості шати джедаїв нагадують монаший одяг і підкреслюють аскетизм, тоді як темний одяг ситхів та червоні світлові мечі стають знаками руйнівної пристрасті та владної домінації» (Hidalgo, 2015: 64). У соціально-політичному вимірі сага розкриває становлення тоталітарному режиму. В архітектурі імперії переважають ті ж монохромні кольори, монументальність та уніфікованість. Армії клонів, зображені в обтічних формах, передають «механічність, безособовість і модульність військової машини», а армії дроїдів, показані через матеріали іржавого металу, піску, мають вигляд зношеної техніки і так само втілюють бездушність масового виробництва і дегуманізоване зображення істоти як інструменту. «На противагу їм, повстанці вбрані у природні, фактурні тканини, що символізують хаос, свободу та «живу енергію».

В ігровій трилогії «Mass Effect» втілена проблематика штучної надсвідомості, Женців, які кожні 50 тисяч років винищують органічні циві-

лізації з метою очищення всесвіту й відновлення балансу. Хтонічність цих істот передана за допомогою поєднання механізмів із органічними формами: подібність до комах підкреслює їхню чужорідність і викликає почуття жаху. Таке ж поєднання металу з формами, що наслідують природу, втілене й в архітектурі Цитаделі, кораблях та інших технологіях всесвіту гри. (Vakkuri & Abrahamsson, 2018: 64).

У жанрі наукової фантастики релігійні мотиви й сюжети часто використовуються як універсальні формули, відокремлені від їх сакрального значення. Часто біблійні архетипи переосмислюються крізь призму розвитку технологій і сучасного секуляризованого мислення. «Наукова фантастика постає як простір міфотворчості нового типу, де «священне» не зникає, а радше набуває техногенного вигляду» (Grigg, 2018: 68). Наприклад, Бог може мати втілення штучної надсвідомості, що так само виконує функції створення, контролю, спасіння або покарання; пророками стають рятівники цивілізацій, що приносять нові знання, а чудом є технічний чи науковий прорив, що докорінно змінює існування людства.

Як зазначає Мирослав Попович, релігійні й міфологічні сюжети, що лежать в основі сучасних художніх світів, не є випадковими, адже наукова фантастика завжди стосується «межових ситуацій людського існування – життя і смерті, добра і зла, сенсу буття та меж пізнання». Наприклад, літературні твори Айзека Азімова, Артура Кларка чи Станіслава Лема торкаються тем гріхопадіння і спокути, всемогутності й відповідальності й осмислюють їх у контексті наукового й технологічного прогресу. Таким чином, релігійна символіка у науковій фантастиці виконує не лише декоративну або естетичну функцію, а є способом осмислення духовного стану людини у добу технологій.

Трансформація релігійних мотивів у візуальній мові наукової фантастики найчастіше відбувається через чотири основних прийоми: 1) пряме цитування існуючих символів; 2) їх стилізація й абстрагування; 3) синтез елементів різних релігійних традицій; 4) винаходження нових релігійних систем. Ці прийоми використовуються для реактуалізації знайомих символів та універсальних мотивів у контексті сконструйованого світу або для проведення паралелей між художньою реальністю і сучасністю.

Перший прийом передбачає пряме цитування: у вигаданий світ запозичують реальні релігійні знаки, сюжети чи поняття, з тим же чи дещо зміненим значенням. Наприклад, у відеоігрі «Halo»

серії «Halos» кілеця, названі «halo», відсилають до християнського поняття «німб», а альянс прибульців має назву «Ковенант», що в християнстві та ісламі означає особливу угоду між Богом і людьми (Testa, 2014: 76).

Другий спосіб базується на стилізації відомих релігійних знаків, символів і персонажів. Наприклад, у всесвітах «Warhammer 40 000» «Імперський хрест» (Imperial Cross), яким відзначені воїни глави Храму (Black Templars), змальований у вигляді середньовічного мальтійського хреста, проте, попри впізнаваність, його зображення вкрите черепами, канонічними європейськими узорами, літургійними текстами та краплями крові – свого роду готична деконструкція символу жертви та віри.

Третій прийом передбачає поєднання релігійних мотивів. У тому ж «Warhammer 40 000» архітектура містить поєднання католицької і православної традицій; «Боги Хаосу» є прототипами змішаних між собою архетипів, притаманних язичництву і християнству: «багаторукий бог змін Тзеентч використовує лабіринтові символи та всевидюче око (нагадуючи гностичну мудрість і шумерські божества), богиня насолоди Слаанеш оточена змійовидними емблемами та візерунками, паралельними образам Вавилонської блудниці чи культам Діоніса, а бог смерті Нургл прикрашений трикутними та тринітарними знаками, які перегукуються з буддистськими уявленнями про мимовільне відпадання життя та грецькою Марою (богинею страждань)» (Heidbrink, Knoll & Wysocki, 2014: 78).

Останній четвертий спосіб базується на створенні нових релігій та культів у межах художнього світу. В такому разі релігійна символіка на фор-

мальному й візуальному рівні може відрізнитися від існуючої, проте базуватися на універсальних кодах, що притаманні дійсним релігіям. Наприклад, у серіях «Star Wars» чи «Warhammer 40 000» повсюдно трапляються вигадані канонічні церкви (джедаї як монастирський орден Сили, Імперіум як держава-церква з імператором-божеством) та їх емблеми (символи легіонів чи храмів).

Висновки. Візуальна мова наукової фантастики як жанру поєднує в собі утопічні й антиутопічні сюжети, порушує філософську проблематику й закодовує в собі міфологічні мотиви. Вона висвітлює теми трансгуманізму, кризи ідентичності, досліджує межі між людиною та технологією, а також постгуманістичні уявлення про тіло, свідомість і майбутнє.

У науковій фантастиці сакральні мотиви набувають нової форми, трансформуються у високотехнологічних чи постапокаліптичних реаліях, вплітаються в (анти)утопічні сюжети. Алюзії на християнські, ісламські, буддистські та інші релігійні традиції з'являються у переосмисленому вигляді. У цьому процесі сакральні образи втрачають вузьку релігійну функцію й перетворюються на універсальні культурні коди.

Дизайн як частина візуальної мови відіграє важливу роль у передачі «сакрального» виміру науково-фантастичних світів через композицію, масштаб, матеріали, освітлення та символічні елементи.

Таким чином, результати дослідження підтверджують значущість інтеграції сакральних мотивів у дизайні та медіа й відкривають перспективи подальшого розвитку міждисциплінарних досліджень у царині візуальної культури та наукової фантастики.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Jameson F. *Archaeologies of the Future: The Desire Called Utopia Other Science Fictions*. London : Verso, 2007. 480 p. URL: https://openlibrary.org/books/OL8956259M/Archaeologies_of_the_Future (Last accessed: 30.03.2026).
2. James E. and Mendlesohn, F. (eds.). *The Cambridge Companion to Science Fiction*. Cambridge: Cambridge University Press, 2003. 285 p. URL: <https://scispace.com/pdf/the-cambridge-companion-to-science-fiction-4uo60r585g.pdf>. (Last accessed: 30.03.2026).
3. Lem S. On the Structural Analyses Science Fiction Studies. *University of California Press*. 1973. Vol. 1, No. 1. P. 26–32. URL: https://ru.scribd.com/document/227089589/Science-Fiction-Studies-001-Vol-1-No-1-Spring-1973?utm_source (Last accessed: 30.03.2026).
4. Hassler-Forest D. Star-Trek, Global Capitalism and Immaterial Labor. *Science Fiction Film and Television* : Liverpool University Press. 2016. Volume 9, Issue 3. P. 371–391. DOI://doi.org/10.3828/sftv.2016.9.11 (Last accessed: 30.03.2026).
5. Захарченко О. Жанрові особливості наукової фантастики у творах Ф. К. Діка «Чи мріють андроїди про електричних овець» і М. Кідрука «Бот». Миколаїв, 2024. 81 с. URL: <https://krs.chmnu.edu.ua/jspui/bitstream/123456789/3257/1/%D0%9A%D0%B2%D0%B0%D0%BB%D1%96%D1%84%D1%96%D0%BA%D0%B0%D1%86%D1%96%D0%B9%D0%BD%D0%B0%20%D1%80%D0%BE%D0%B1%D0%BE%D1%82%D0%B0%20%D0%97%D0%B0%D1%85%D0%B0%D1%80%D1%87%D0%B5%D0%BD%D0%BA%D0%BE%20pdf.pdf> (дата звернення: 30.03.2026).
6. Serhat Serter S. *The Light and Dark Sides of Star Wars Hardcover*. Cambridge Scholars Publishing, 2021. 240 p.

7. Mitchell W.J.T. *Picture Theory: Essays on Verbal and Visual Representation*. Chicago: University of Chicago Press. 1995. 427 p. URL: <https://ru.scribd.com/document/358228058/W-J-T-Mitchell-Picture-Theory-Essays-on-Verbal-and-Visual-Representation-1995> (Last accessed: 30.03.2026).
8. Rose, G. *Visual Methodologies: An Introduction to Researching with Visual Materials*. London. Thousand Oaks. New Delhi : SAGE Publications, 2012. 219 p. URL: <https://teddykw2.wordpress.com/wp-content/uploads/2012/07/visual-methodologies.pdf> (Last accessed: 30.03.2026).
9. Storkerson P. Antinomies of Semiotics in Graphic Design. *Communication Design Failures, Part 2*. 2010. Vol. 44, No. 1. P. 5–37. URL: <https://journals.uc.edu/index.php/vl/article/view/5825> (Last accessed: 30.03.2026).
10. Belting H. *An Anthropology of Images: Picture, Medium, Body*. Princeton University Press, 2022. 216 p.
11. Elsir Ali Saad Mohamed1, Mohammed Abdalgader Osman Ali2 & Mathani Hassan Abashar Mohamed2. The communicative dimension of graphic design elements – Such as infographics. *Brazilian Journal of Science*. 2023. Vol. 2, No. 7. P. 84–91. DOI: 10.14295/bjs.v2i7.283
12. Frascara J. Revisiting «Graphic Design: Fine Art or Social Science?» – The Question of Quality in Communication Design. *The Journal of Design, Economics, and Innovation*. 2022. Vol. 8, No. 2. P. 270–288. DOI: 10.1016/j.sheji.2022.05.002
13. Grigg R. *Science Fiction and the Imitation of the sacred*. New York : Bloomsbury Academic. 2018. 162 p.
14. Lucas G. *The Mythology of Star Wars [Interview with Bill Moyers]*. New York : PBS. 1999. URL: https://www.youtube.com/watch?v=WzP_fQW4bZc (Last accessed: 30.03.2026).
15. Hidalgo P. *Star Wars: The Force Awakens – The Visual Dictionary*. London : DK Publishing. 2015. 80 p.
16. Testa A. Religion(s) in Videogames. Historical and Anthropological Observations. *Online – Heidelberg Journal of Religions on the Internet*. 2014. Vol. 5. DOI: 10.11588/rel.2014.0.12170
17. Vakkuri V. & Abrahamsson P. The Key Concepts of Ethics of Artificial Intelligence: A Keyword-based Systematic Mapping Study. 2018. DOI: 10.1109/ICE.2018.8436265
18. Heidbrink S., Knoll T., & Wysocki J. Theorizing Religion in Digital Games. Multiperspective and Interdisciplinary Approaches. *Heidelberg Journal of Religions on the Internet*. 2014. Vol. 5. <https://doi.org/10.11588/rel.2014.0.12181>

REFERENCES

1. Jameson F. (2005) *Archaeologies of the Future: The Desire Called Utopia Other Science Fictions*. London: Verso. 480. URL: https://openlibrary.org/books/OL8956259M/Archaeologies_of_the_Future [in English].
2. James, E. and Mendlesohn, F. (eds.). (2003) *The Cambridge Companion to Science Fiction*. Cambridge: Cambridge University Press. 285. URL: <https://scispace.com/pdf/the-cambridge-companion-to-science-fiction-4uo60r585g.pdf> [in English].
3. Lem S. (1973) On the Structural Analyses Science Fiction Studies. *University of California Press*. Vol. 1, No 1. Spring. 26–32. URL: https://ru.scribd.com/document/227089589/Science-Fiction-Studies-001-Vol-1-No-1-Spring-1973?utm_source [in English].
4. Hassler-Forest D. (2016) Star-Trek, Global Capitalism and Immaterial Labor. *Science Fiction Film and Television* : Liverpool University Press. Volume 9, Issue 3. 371–391. DOI: <https://doi.org/10.3828/sftv.2016.9.11> [in English].
5. Zakharchenko O. (2024) Zhanrovi osoblyvosti naukovoï fantastyky u tvorakh F. K. Dika «Chy mriut androïdy pro elektrychnykh ovets» i M. Kidruka «Bot». [Genre characteristics of science fiction in the works of F. K. Dick, «Do Androids Dream of Electric Sheep?», and M. Kidruk, «Bot»] Mykolaiv. 81. URL: <https://krs.chmnu.edu.ua/jspui/bitstream/123456789/3257/1/%D0%9A%D0%B2%D0%B0%D0%BB%D1%96%D1%84%D1%96%D0%BA%D0%B0%D1%86%D1%96%D0%B9%D0%BD%D0%B0%20%D1%80%D0%BE%D0%B1%D0%BE%D1%82%D0%B0%20%D0%97%D0%B0%D1%85%D0%B0%D1%80%D1%87%D0%B5%D0%BD%D0%BA%D0%BE%20.pdf> [in Ukrainian].
6. Serhat Serter S. (2021) *The Light and Dark Sides of Star Wars Hardcover*. Cambridge Scholars Publishing. 240. [in English].
7. Mitchell W.J.T. (1995) *Picture Theory: Essays on Verbal and Visual Representation*. Chicago: University of Chicago Press. 427 URL: <https://ru.scribd.com/document/358228058/W-J-T-Mitchell-Picture-Theory-Essays-on-Verbal-and-Visual-Representation-1995> [in English].
8. Rose G. (2012) *Visual Methodologies: An Introduction to Researching with Visual Materials*. London: SAGE Publications. 219. URL: <https://teddykw2.wordpress.com/wp-content/uploads/2012/07/visual-methodologies.pdf> [in English].
9. Storkerson P. (2010) Antinomies of Semiotics in Graphic Design. *Communication Design Failures, Part 2*. Vol. 44, No. 1. 5–37. URL: <https://journals.uc.edu/index.php/vl/article/view/5825> [in English].
10. Belting H. (2022) *An Anthropology of Images: Picture, Medium, Body*. Princeton University Press. 216. [in English].
11. Elsir Ali Saad Mohamed1, Mohammed Abdalgader Osman Ali2 & Mathani Hassan Abashar Mohamed2. (2023) The communicative dimension of graphic design elements – Such as infographics. *Brazilian Journal of Science*. Vol. 2, No. 7. 84–91. DOI: 10.14295/bjs.v2i7.283 [in English].
12. Frascara J. (2022) Revisiting «Graphic Design: Fine Art or Social Science?» – The Question of Quality in Communication Design. *The Journal of Design, Economics, and Innovation*. Vol. 8, No. 2. 270–288. DOI: 10.1016/j.sheji.2022.05.002 [in English].
13. Grigg R. (2018) *Science Fiction and the Imitation of the sacred*. New York : Bloomsbury Academic. 2018. 162. [in English].
14. Lucas G. (1999) *The Mythology of Star Wars [Interview with Bill Moyers]*. New York : PBS. URL: https://www.youtube.com/watch?v=WzP_fQW4bZc [in English].

15. Hidalgo P. (2015) *Star Wars: The Force Awakens – The Visual Dictionary*. London : DK Publishing. 80. [in English].
16. Testa, A. (2014) Historical and Anthropological Observations. *Online – Heidelberg Journal of Religions on the Internet*. Vol. 5. DOI: 10.11588/rel.2014.0.12170 [in English].
17. Vakkuri, V., Abrahamsson P. (2018) The Key Concepts of Ethics of Artificial Intelligence: A Keyword-based Systematic Mapping Study. DOI: 10.1109/ICE.2018.8436265 [in English].
18. Heidbrink S., Knoll T., & Wysocki J. (2014) Theorizing Religion in Digital Games. Multiperspective and Interdisciplinary Approaches. *Heidelberg Journal of Religions on the Internet*. Vol. 5. <https://doi.org/10.11588/rel.2014.0.12181>

Дата першого надходження статті до видання: 07.04.2026

Дата прийняття статті до друку після рецензування: 05.05.2026

Дата публікації (оприлюднення) статті: 25.05.2026

Стаття поширюється на умовах
ліцензії відкритого доступу (CC BY 4.0)

