

УДК 7.033/035

DOI:10.30857/2617-0272.2023.2.12.

КОЛОСНІЧЕНКО О. В., БРИЗГУНОВА М. С.,
МИХАЙЛЮК О. Ю., КОСТОЧКА А. О.

Київський національний університет технологій та дизайну, Київ, Україна

ЖАНР ФЕНТЕЗІ: АРХЕТИПИ ОЖИВШІ В СУЧАСНИХ ОБ'ЄКТАХ ДИЗАЙНУ

Мета: провести аналіз основних характерних рис стилю фентезі; дослідити його зародження, розвиток, прояви та відображення в різних мистецьких сферах; виявити його роль та відображення в сучасних об'єктах дизайну.

Методологія. Використано комплексний підхід до дослідження розвитку жанру фентезі, що дозволило виокремити його головні категорії, сюжетно-тематичні складові та способи класифікації. Історичний та порівняльний методи дозволили виокремити основні характеристики жанру, застосування яких надає стилістичної єдності втілюваним фентезійним образам.

Результати. Розглянуто особливості зародження та трансформації жанру фентезі, як самостійної складової мистецької культури. Визначено специфічні риси стилю та шляхи їх візуальної інтерпретації. Доведено, що розглянутий жанр пройшов довгий шлях трансформації від уявних літературних образів до стійких архетипних асоціацій.

Наукова новизна дослідження полягає у комплексному підході при дослідженні ролі фентезійних образів, синтезованих з різних мистецьких прошарків в цілісні сучасні архетипи, що стають невід'ємною частиною сучасного життя. Проведено семантичний аналіз засобів і стилістичних тенденцій жанру фентезі. Зазначено, що специфіка жанру, яка полягає в зануренні глядача в нереальний, уявний, вигаданий світ сприяє його сучасній популяризації та розповсюдженню.

Практична значущість дослідження обумовлена розширенням теоретичних відомостей існування та розвитку жанру фентезі, здійснюваного ним впливу на свідомість та формування альтернативного світогляду його прихильниками. Результати, отримані в ході дослідження, дозволили з'ясувати витoki та праобрази сформованих стійких архетипів та можуть бути застосовані в розробці сучасних об'єктів дизайну, зокрема і колекцій одягу.

Ключові слова: фентезі; жанр фентезі; дизайн одягу; архетипи; стиль.

Вступ. Жанр фентезі є невід'ємною частиною культури починаючи з XV сторіччя. Сьогодні елементи стилю фентезі використовують у літературі, кінематографі, сучасному живописі (включаючи діджитал-арт), різноманітних музичних творах (від металу до симфонії), сюжетах відеоігор. Багатьох сучасних споживачів захоплює процес гри, перегляду фільмів, читання книг у жанрі фентезі, який є втіленням ідеї подорожей вигаданими усесвітами. Такий спосіб проведення часу відволікає від буденних справ, створює довкола гравця, читача або глядача простір для фантазії. Цільовою аудиторією фантазійних творів зазвичай є школярі та молодь, але даний жанр знаходить свого споживача і серед старших вікових категорій, оскільки жага фантазійної естетики не залежить від віку чи

соціального статусу людини. Інтерес до жанру фентезі охоплює найширші та найрізноманітніші суспільні прошарки та напрями діяльності.

Постановка завдання. Метою даного дослідження є виявлення характерних складових рис жанру фентезі для їх подальшого використання у сучасних арт та дизайн-практиках, зокрема і у проектуванні одягу.

Результати дослідження та їх обговорення. Фентезі дозволяє переосмислити реальне через вигадане, застосувавши призму нетрадиційних образів і архетипів, надприродних подій, альтернативних законів всесвіту тощо, нашаровує на буденність фільтри пригодницької казковості, надаючи різні способи її трактування та відчуття. З вищеназваних причин даний жанр завжди залишатиметься актуальним для всіх

сучасних видів творчості. Термін «фентезі» походить від англійського слова «fantasy» – фантазія. Так у XVII столітті в англійській літературі позначали з'являтися специфічні твори, де уява автора не мала жодних обмежень. З початку XX століття вищезазначений термін вживають у книгах певної тематики, а вже наприкінці XIX століття фентезі формується як окремий жанр [1].

Відомо [2], що фентезі є жанром сучасного мистецтва та різновидом фантастики. Від останньої цей жанр відрізняє звернення у творах до міфологічних та казкових мотивів, переосмислених чи перероблених авторами. У наші дні фентезі є жанром живопису, кінематографу, відео- та настільних ігор тощо. Переважну більшість сюжетів фентезі побудовано на архетипах – стереотипних образах, сформованих попередньою культурою. Художні образи фентезі та його піджанрів беруть свої витoki з найдавніших творів минулого – серед яких «Одісея», «Рамаєна», «Тисяча й одна ніч», цикл легенд про короля Артура, лицарські романи тощо. Всі вони об'єднані однією концепцією існування героя у містичному, альтернативному світі, де відбувається постійне протистояння добра та зла. По суті, фентезійний світ керується законами, які сам створює, дозволяючи використання магії та інших фантастичних прийомів, однак залишаючись внутрішньо цілісним [3].

Фантазійний жанр має давнє історичне минуле, його незмінною темою є запозичення з міфології та фольклору [4]. Серед його головних персонажів, запозичених переважно з грецької, скандинавської та слов'янської міфології є дракони, єдинороги, русалки, кентаври, мінотаври, химери, мантикори тощо. З далекосхідної міфології було запозичено такі художні образи як «кіцуне», «неко» (дівчина-кішка) та «тенгу». Слід зауважити, що розумні істоти в жанрі фентезі зазвичай уособлюються в образі людини. Існує думка [5], що передісторією даного жанру є лицарські романи, де дії відбуваються в історичному часі, але умовному, не завжди

реальному просторі. Головною темою сюжетів є протистояння лицарів чарівникам, велетням та іншим істотам. Саме в лицарських романах зародилися шаблони та традиції сучасного фентезі. У цей час з'являється образ ідеального «Світлого Королівства», «Імперії», що веде запеклу боротьбу з могутніми «Темними силами». Ядром сюжету у таких історіях стає подорож лицаря заради вищої мети. Тут виникають теми боротьби за володіння певним «священним предметом» (зазвичай це була Чаша Грааля) та формується образ позитивної надсили – «доброго чарівника», який усіляко допомагає герою. Перші романи, що стали дороговказами для інших митців, були "Смерть Артура" (звід артурівських сюжетів) і "Шалений Роланд" (розповідь про Карла Великого), створені англійцем Томасом Мелорі у XVI столітті.

Головним основоположником жанру фентезі, в сучасному розумінні, є Джон Рональд Руел Толкієн (1892–1973), англійський письменник, літературознавець та медієвіст, чії твори мають виражену міфо-філософську розмірність та найбільш детально розкривають вигаданий світ. У більшості фантазійних творів використовують традиційні архетипи, які умовно називають «расами», деякі з них запозичено з міфології або інших авторських ідей. Наприклад, автори рольової гри Dungeons&Dragons запропонували систематизацію образів фантазійних героїв, серед яких: ельфи, гноми, орки, огри, гобліни, тролі тощо. Різноманітні надприродні явища та магія не завжди відіграють ключову роль в сюжеті, проте їхня присутність у творі є надзвичайно важливим елементом у описі альтернативного, уявного, фантазійного «всесвіту». Цей жанр відрізняється від фантастики передусім відсутністю наукових та псевдо-наукових тем. У масовій культурі переважає середньовічна форма жанру фентезі, на що особливо вплинув всесвітній успіх трилогії «Володар Перстнів» за авторством Джона Рональда Руела Толкіна. Однак, в ширшому значенні до фентезійного жанру належать роботи багатьох

діячів різних мистецьких сфер – письменників, художників, дизайнерів, кінорежисерів, музикантів тощо – від стародавніх міфів, легенд та фольклору до сучасних творів, розповсюджених серед широкого загалу [6].

Різноманітні художні образи жанру фентезі сформувалися в залежності від міфологічного першоджерела, зокрема на основі західної, слов'янської, східної, індіанської, міфології австралійських аборигенів, Океанії та ескімосів. Трохи менш популярним у вищезазначених сферах є фентезі на основі слов'янської міфології. Фентезі на основі східної міфології (орієнтальна фантастика) охоплює у тому числі фентезі на основі японської та китайської міфології. Даний напрямок є джерелом натхнення авторів східних коміксів (манга, маньхуа, манхва) та аніме. Звернення до африканської міфології прослідковується у фантазійних творах "За мислячими королівствами" Алана Фостера, "На дивних берегах" Тіма Пауерса, "Діти Анансі" Ніла Геймана. Індіанською міфологією надихався Андрі Нортон, міфологією австралійських аборигенів – Патрісія Райтсон, міфологією Океанії – Майкл Скотт Роен, а ескімоською – Ларрі Нівен та Стівен Барнс [7].

Багато західних критиків ділять фентезі на дві основні категорії: «високе» (high) і «низьке» (low). Дані терміни характеризують не якість творів, а кількість фантастичної складової в описуваному уявному «світі» [8]. «Високим» називають фентезі, дія якого відбувається в повністю вигаданому «світі», що принципово відрізняється від реального та фонтанує образами міфічних істот та чарівників, в той час як реальний світ може бути представлений як паралельний або не згадуватися, тобто не існувати в творі взагалі. Прикладами «високого фентезі» є «Володар кілець» Толкіна, «Відьмак» Сапковського, всесвіт *Forgotten Realms*. Більшість епічного фентезі вписується в поняття «високого», тому ці назви іноді використовуються як синоніми. «Низьким» називають фентезі, в якому фантастичні події відбуваються у реальному світі або дуже схожому на нього.

У світі «низького» фентезі люди не вірять у магію і події твору презентуються «неможливим дивом», обізнаність в якому відкрита лише «обраним», що наближує його до магічного реалізму [6]. Прикладами можуть служити твори міського фентезі (серіали «Надприродне», «Зачаровані», «Баффі, винищувачка вампірів»), «Добре знамення» Пратчетта і Геймана, такі фільми як «Едвард Руки-ножиці», «Лабіринт Фавна», значна частина дитячих казок.

За сюжетно-тематичною складовою фентезі поділяють на епічне та темне фентезі. Існують класифікації за місцем і часом дії (історичне, міське фентезі) та аксіологічною площиною (героїчне, гумористичне). Окремо від вищезазначених класифікацій існує наукове, мистецьке, ігрове фентезі тощо.

Деякі сучасні письменники поєднують у своїй творчості містичне, героїчне, авантюрно-пригодницьке, філософсько-притчове, пародійне, гумористичне, фентезі паралельних світів, фентезі про сучасність, детективне та любовне фентезі, що приводить до появи великої кількості відгалужень та нових напрямів.

Жанр фентезі вийшов за межі літературної сфери, торкнувшись також живопису, музики, ігрової культури, дизайну, даючи поштовх розвитку багатьох субкультур. В музичному мистецтві до теми фентезі зверталися багато митців, які працюють у стилі фолк та метал. Теми, що торкаються «чарівництва», «міфічних створінь», «богів» та «героїв» у своїй творчості часто використовують гурти *Therion*, *Amorphis*, *Manowar*, *Gwar*, *Finntroll*, *Kamelot*, *HammerFall*, *Twilight Force*, *Edenbridge*, *Mechanical Poet* та багато інших. Існує також напрямок менестрелів, які повністю присвятили свою творчість фентезійній або середньовічній тематиці (Тем Грінхілл, Йовін, Канцлер Гі, Ренні, Джем тощо).

Для створення фантазійного антуражу музиканти використовують костюми та декорації з елементами стилю фентезі (рис. 1). Так, співачка *Kamelot* в своєму сценічному костюмі використала імітацію рогів та мотиви обладунків (рис. 1, а), гурт *Avantasia* –

фантазійний капелюх у стилі «Аліси в Країні Чудес» (рис. 1, б). Імітацію ельфійських вух використав музикант групи Finntroll (рис. 1, в), учасники групи Therion зверталися до моди давніших епох у формах костюмів, використовуючи шовк та оксамит (рис. 1, г). Гурт Twilight Force теж використовував імітацію ельфійських вух, зброї, мантії в середньовічному стилі та мотиви лицарських обладунків (рис. 1, д). Учасники гурту Gwar повністю перевтілювалися в образи фентезійних чудовиськ за допомогою фактурних костюмів, масок, гриму та імітації рогів (рис. 1, е).

Розвиток живопису у жанрі фентезі йшов паралельно з розвитком літератури, оскільки більшість художників створювала обкладинки та ілюстрації до книг та ігор, фантастичні комікси та колекційні ігрові карти. Серед них Брайан Фрауд, Жозефіна Волл, Борис Вальєхо, Джулія Белл, Луїс Ройо, Френк Фразетті, Семвайс Дідьє та інші (рис. 2).

Повсюдне використання жанру фентезі в якості ігрового сетингу (англ. *setting* – обстановка, антураж; сукупність різнопланових елементів, які однозначно ідентифікують світ, де відбуваються події певного художнього твору) стало цілком звичним для глядача. «Всесвіти» таких ігрових серій, як WarCraft, The Elder Scrolls, The Legend of Zelda, Dragon Age, та безлічі інших являють собою «високе» фентезі. Такі ігри як Gothic або Dark Souls є представниками темного фентезі. Фантазійні художні образи є невід’ємною частиною багатьох комп’ютерних ігор, наприклад Dragon Age (рис. 3, а) та War Craft (рис. 3, б).

Використання мотивів фентезі у дизайні інтер’єру, ландшафту, текстилю, одягу, взуття, аксесуарів тощо також є доволі актуальним та затребуваним для створення специфічної атмосфери. На рис. 4 наведено приклади меблів дизайнера Маттіа Бонетті в фентезійному стилі (рис. 4) [9]. Належність до стилю фентезі виражається у підборі ніжних кольорів, плавних і в той же час химерних форм, використанні матеріалів, які створюють асоціацію з даного стилю: льону, шовку, бронзи та дерева.

Для дизайнерів одягу фантазійна тема є широким простором для творчості, модельєрів надихають герої авторських творів та фольклору, символи та архетипи (табл. 1). У 2006 році дизайнер Alexander McQueen створив колекцію «Widows Of Culloden», де застосовував складні фактурні рішення на основі шотландської клітини у поєднанні з оздобленням хутром та пір’ям. Демонстрація зразків одягу супроводжувалася акомпанементом барабанів і волинок. Головні убори складної конструкції було створено з використанням рогів тварин, гнізд пташок, крил метеликів тощо. Такі елементи створювали подібність моделей до фавнів, фей, янголів та інших фантазійних персонажів. Найбільш поширеною у дизайнерських колекціях одягу є творча інтерпретація мотивів європейських казок і міфів. Однак, дизайнер індійського походження Маніш Арора втілює у своїх роботах образи, запозичені зі східних та індійських літературних творів, що стали джерелом натхнення для його колекції 2017 року «Mirror Mirror on the Wall» («Світло моє, люстерко, скажи...»).

Часто відомі дизайнери та бренди одягу звертаються до романтичних асоціацій із казковими архетипами, створюючи різноманітні складні конструкції на основі кринолінів, використовуючи при цьому шовк, оксамит, мереживо тощо. Вищеназвані матеріали можна зустріти і у колекціях суконь модних будинків Marchesa, Julien Fournié та Giambattista.

Для демонстрацій модного одягу з фантазійною тематикою часто використовують такі прийоми як проведення дефіле на відкритому просторі, оздоблення подіуму мохом або травою тощо, створюючи для робіт відповідний антураж. Для розкриття образів, натхненних архетипами ельфів, фей та лісових німф зазвичай обирають святковий одяг, виготовлений з тканин світлих або яскравих кольорів, оздоблений зображеннями біонічних мотивів – метеликів, рослин та квітів.

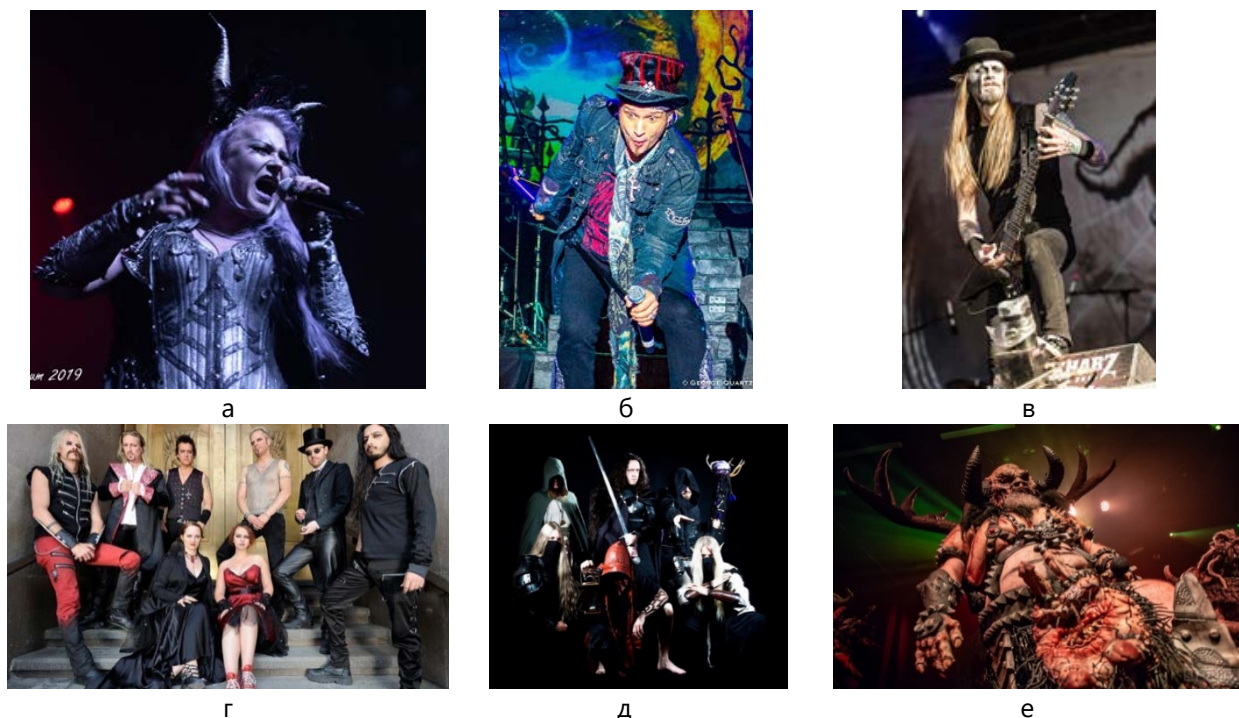


Рис. 1. Елементи стилю фентезі у сценічних костюмах: а – співачка Kamelot, 2012 р.; б – учасник гурту Avantasia, 2017 р.; в – гітарист групи Finntroll, 2012 р.; г – учасники гурту Therion, 2013 р.; д – учасники гурту Twilight Force, 2015 р.; е – музикант гурту Gwar, 2009 р.



Рис. 2. Роботи сучасних художників жанру фентезі: а – «Ключ до вічності», автор Ж. Волл, 1997 р.; б – «Триголовий», Б. Фрауд, 1973 р.; в – «Морська відьма», автор Дж. Белл, 2001 р.; г – «Дух Дракона», автор Л. Ройо, 2002 р.; д – «Торговець смертю», автор Ф. Фразетта, 2003 р.



а



б

Рис. 3. Художні образи персонажів комп'ютерних ігор в стилі фентезі:
а – Dragon Age; б – War Craft



а



б



в

Рис. 4. Меблі створені за ескізами дизайнера Mattia Bonetti: а – крісло, Італія, 2017 р.;
б – приставний столик, 2013 р.; в – стіл, 2014 р.



а



б



в



г



д

Рис. 5. Елементи стилю фентезі в роботах сучасних дизайнерів: а – «Widows Of Culloden», Alexander McQueen, 2006 р.; б – «Mirror Mirror on the Wall», Rami Kadi, 2017 р.; в – «Alice in Wonderland in Me», Alice Auaa, 2013 р.; г – Rodarte, Spring 2016; д – Marc Jacobs, Fall 2012

Крім того, у сучасних модних колекціях знаходять відображення елементи образів з абсурдистського твору «Аліса в Країні чудес». Зокрема, в колекціях Dolce&Gabbana зустрічаються гротескні принти гральних карт, а дизайнер Марк Джейкобс створює капелюхи великих розмірів у стилі «Божевільного Капелюшника». Однією з найвагоміших інтерпретацій на тему «Аліси в Країні чудес» став модний показ 2013 року незалежного японського бренду Alice Auaa. Колекція «Alice in Wonderland in Me» виконана у двох кольорах, чорному та білому. Образи даної колекції відображають темну та сюрреалістичну сторону «Аліси» (рис. 5) [10].

Висновки. Сформувавшись в середині XV сторіччя в окремих жанрах мистецтва, що пройшов складний шлях різномірної трансформації від міфічних праобразів до персонажів аніме, стиль фентезі є

уособленням сучасної світової тенденції – можливим може бути все, що можна собі уявити. Фентезі давно вийшов за межі літературної сфери, торкнувшись також живопису, музики, ігрової культури та дизайну, даючи поштовх розвитку багатьох субкультур. Використання мотивів фентезі сьогодні є розповсюдженим у дизайні інтер'єру, ландшафту, текстилю, одягу, взуття, аксесуарів тощо. Зокрема, для створення антуражу музиканти використовують костюми та декорації з елементами стилю фентезі, а дизайнери одягу представляють колекції, натхненні архетипами різноманітних героїв фентезійних творів. Все це дозволяє створювати нові образи та цілі уявні світи, які вже живуть не у фантазіях певних авторів та митців, а є уособленням світогляду широкого споживацького сегменту.

Література:

1. Childs P., Fowler R. Routledge Dictionary of Literary Terms. Taylor & Francis Group, 2006. 272 p.
2. Логвіненко Н. Фентезі як вид фантастичної прози. *Українська література в загальноосвітній школі*. 2014. № 5. С. 38–40. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Ulvzsh_2014_5_12.
3. Boyer K., Zahorski J. A collection of Critical Reflections by Eighteen Masters. Avon Books, 1984. №1. 287 p.
4. Grant J., Clute J. The Encyclopedia of Fantasy. Fantasy, 1997. 1100 p.
5. Waggoner D. The Hills of Faraway: A Guide to Fantasy. Atheneum, 1978. 326 p.
6. Kirby D. Fantasy and Belief: Alternative Religions, Popular Narratives, and Digital Cultures. Taylor & Francis Group, 2013. P. 224.
7. Шпак І. В. Жанрова природа фентезі. *Наукові записки Харківського національного педагогічного університету імені Г. С. Сковороди. Серія літературознавство*, 2019. 6 с. URL: http://eadnurt.diit.edu.ua/bitstream/123456789/4226/1/Shpak_9.pdf.
8. Rollston T. Myths, legends and legends of the Celts. Collector's Library of Myth and Legend, 2004. 528 p.

9. Martinez A. What is bought at the most prestigious fair in Europe. The New York Observer, 2015. URL: <https://www.nytimes.com/2004/04/16/arts/art-in-review-mattia-bonetti.html?searchResultPosition=12>.

10. Сайт журналу Vogue. URL: <https://vogue.ua/article/fashion/persona/the-most-amazing-show-of-alexander-mcqueen.html>.

References:

1. Childs, P., Fowler, R. (2006). Routledge Dictionary of Literary Terms. Taylor & Francis Group, 272 p. [In English]
2. Logvinenko, N. (2014). Fentezi yak vyd fantastychnoyi prozy [Fantasy as a kind of fantastic prose]. *Ukrayins'ka literatura v zahal'noosvitniy shkoli*. № 5. С. 38–40. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Ulvzsh_2014_5_12 [In Ukrainian]
3. Boyer, K., Zahorski, J. (1984). A collection of Critical Reflections by Eighteen Masters. Avon Books, №1. 287 p. [In English].
4. Grant, J., Clute, J. (1997). The Encyclopedia of Fantasy. Fantasy, 1100 p. [In English].
5. Waggoner, D. (1978). The Hills of Faraway: A Guide to Fantasy. Atheneum, 326 p. [In English].
6. Kirby, D. (2013). Fantasy and Belief: Alternative Religions, Popular Narratives, and

Digital Cultures. Taylor & Francis Group, P. 224 [In English].

7. Shpak, I. V. (2019). Zhanrova pryroda fentezi. [Genre nature of fantasy]. *Naukovi zapysky Kharkivs'koho natsional'noho pedahohichnoho universytetu imeni H. S. Skovorody. Seriya literaturoznavstvo*, 6 p. URL: http://eadnurt.diit.edu.ua/bitstream/123456789/4226/1/Shpak_9.pdf [In Ukrainian].

8. Rollston, T. (2004). Myths, legends and legends of the Celts. Collector's Library of Myth and Legend, 528 p. [In English].

9. Martinez, A. (2015). What is bought at the most prestigious fair in Europe. The New York Observer, URL: <https://www.nytimes.com/2004/04/16/arts/art-in-review-mattia-bonetti.html?searchResultPosition=12> [In English].

10. Sait zhurnalu Vogue. URL: <https://vogue.ua/article/fashion/persona//the-most-amazing-show-of-alexander-mcqueen.html> [In Ukrainian].

FANTASY GENRE: ARCHETYPES ALIVE IN MODERN DESIGN OBJECTS

KOLOSNIChENKO O., BRYZGUNOVA M., MYKHAILIUK O., KOSTOCHKA A.

Kyiv National University of Technologies and Design, Kyiv, Ukraine

Purpose: to conduct an analysis of the main characteristic features of the fantasy style; to investigate its origins, development, manifestations and reflections in various artistic spheres; to reveal its role and reflection in modern design objects.

Methodology. A comprehensive approach to the research of the development of the fantasy genre was used, which made it possible to single out its main categories, plot-thematic components and methods of classification. Historical and comparative methods made it possible to single out the main characteristics of the genre, the use of which gives stylistic unity to embodied fantasy images.

Results. The peculiarities of the emergence and transformation of the fantasy genre as an independent component of artistic culture are considered. The specific features of the style and ways of their visual interpretation are defined. It is proved that the considered genre has gone through a long transformation path from imaginary literary images to stable archetypal associations.

Scientific novelty of the study consists in a comprehensive approach to the study of the role of fantasy images synthesized from various artistic layers into integral modern archetypes that become an integral part of modern life. A semantic analysis of the means and stylistic trends of the fantasy genre was carried out. It is noted that the specificity of the genre, which consists in immersing the viewer in an unreal, imaginary, fictional world, contributes to its modern popularization and distribution.

Practical significance of the study is due to the expansion of theoretical knowledge of the existence and development of the fantasy genre, its influence on consciousness and the formation of an alternative worldview by its supporters. The results obtained during the research made it possible to find out the origins and archetypes of the formed stable archetypes and can be applied in the development of modern design objects, in particular, clothing collections.

Keywords: *fantasy; fantasy genre; clothing design; archetypes; style.*

ІНФОРМАЦІЯ
ПРО АВТОРІВ:

Колосніченко Олена Володимирівна, д-р мист., професор, професор кафедри мистецтва та дизайну костюма, Київський національний університет технологій та дизайну, ORCID 0000-0001-5665-0131, Scopus 55791007500, **e-mail:** 3212793@gmail.com

Бризгунова Марія Сергіївна, бакалавр, кафедра мистецтва та дизайну костюма, Київський національний університет технологій та дизайну, ORCID 0009-0004-7038-2873, **e-mail:** octobrima@gmail.com

Михайлюк Ольга Юріївна, д-р філософії, кафедра графічного дизайну, Київський національний університет технологій та дизайну, ORCID 0000-0002-4934-5937, **e-mail:** mykhailiuk.oy@gmail.com

Косточка Анна Олександрівна, аспірантка, кафедра мистецтва та дизайну костюма, Київський національний університет технологій та дизайну, ORCID 0000-0003-0017-760X, **e-mail:** kostochkaanna@gmail.com

Цитування за ДСТУ: Колосніченко О. В., Бризгунова М. С., Михайлюк О. Ю., Косточка А. О. Жанр фентезі: архетипи оживші в сучасних об'єктах дизайну. *Art and design*. 2023. №2. №2(22). С. 132–140.

[https://doi.org/
10.30857/2617-
0272.2023.2.12](https://doi.org/10.30857/2617-0272.2023.2.12)

Citation APA: Колосніченко, О. В., Бризгунова, М. С., Михайлюк, О. Ю., Косточка, А. О. (2023) Жанр фентезі: архетипи оживші в сучасних об'єктах дизайну. *Art and design*. 2(22). 132–140.