

DOI: 10.31866/2617-2674.9.1.2026.361847

УДК 791.635:791.228.8

**РОБОТА АКТОРА У ФЕНТЕЗІЙНОМУ КІНЕМАТОГРАФІ:
ВИКЛИКИ, МЕТОДИ ТА ТЕХНОЛОГІЇ**Ірина Гавран^{1а}, Вероніка Чернявська^{2а}¹кандидат педагогічних наук, доцент;

e-mail: yarynka.77@gmail.com; ORCID: 0000-0002-6777-3038

²магістрантка кафедри режисури кіно і телебачення;

e-mail: veronika.cherniavskayaaa@gmail.com; ORCID: 0009-0006-0988-5329

^аКиївський національний університет культури і мистецтв, Київ, Україна**Ключові слова:**кіноактор;
фентезі;
motion capture;
віртуальне
виробництво;
CGI;
цифрові технології**Анотація**

Мета статті – проаналізувати особливості акторської гри у фентезійному кінематографі в умовах стрімкого розвитку цифрових технологій. Дослідити трансформацію акторських технік у зв'язку із впровадженням віртуального виробництва, motion capture, CGI та інших інноваційних інструментів. Розглянути виклики, з якими стикається актор, виконуючи роль у фентезійному фільмі з великою кількістю умовних і цифрових компонентів; окреслити особливості психофізичної підготовки актора в роботі з уявними об'єктами та способи збереження емоційної достовірності в умовах віртуального середовища. **Методологія дослідження.** У статті застосовано такі методи: теоретичний – для аналізу сучасних наукових джерел з акторської майстерності, візуального мистецтва, технологічного кіновиробництва; аналітичний – для розгляду конкретних прикладів фентезійного кіно, що ілюструють трансформацію акторських технік; порівняльний – для встановлення відмінностей між традиційною грою актора та її формами в умовах цифрових технологій; історичний – для висвітлення етапів еволюції жанру фентезі; візуальний – для аналізу технік гри, пов'язаних із взаємодією з графічними об'єктами. **Наукова новизна.** Вперше здійснено комплексне дослідження акторської гри у фентезійному кінематографі в умовах застосування новітніх цифрових технологій. Розкрито адаптивні стратегії роботи актора, що дають змогу зберігати автентичність та емоційну правдивість у віртуальному кінопросторі. **Висновки.** Встановлено, що фентезійний кінематограф створює нові умови функціонування актора в кадрі. Застосування CGI, motion capture, віртуального виробництва трансформують не лише візуальний складник фільму, а й сам процес створення образу. Аналіз засвідчив, що акторська гра у фентезійному кіно виходить за межі класичної школи. Попри зростання ролі технологій, саме людська

присутність і акторська інтуїція залишаються ключовими чинниками кінематографічного фентезі.

Як цитувати:

Гавран, І. та Чернявська, В., 2026. Робота актора у фентезійному кінематографі: виклики, методи та технології. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Аудіовізуальне мистецтво і виробництво*, 9 (1), pp.38-49.

Формулювання проблеми

Фентезійний жанр у кінематографі, що активно розвивається протягом останніх десятиліть, формує нову естетику актора на екрані. Особливості побудови вигаданих світів, а також застосування новітніх технологій, таких як CGI, motion capture, VR/AR, створюють для актора не лише нове середовище існування, але й абсолютно інший вимір професійної діяльності. Усе це потребує переосмислення традиційних уявлень про акторську гру та взаємодію з глядачем.

У сучасному цифровому виробництві актор дедалі частіше працює в умовах відсутності фізичного середовища – без реальних декорацій, партнерів або об'єктів взаємодії. Це зумовлює потребу в нових акторських підходах, де провідну роль у кіно відіграють уява, технічна підготовка та здатність адаптуватися до віртуального контексту, не втрачаючи емоційної автентичності й переконливості образу. Така специфіка змінює не лише творчі інструменти актора, а й загалом спосіб переживання ролі.

Водночас наявний дефіцит узагальнених підходів до того, як саме сучасний актор адаптується до цих змін, які техніки стають пріоритетними, які навички втрачають актуальність, а які – формуються заново. Отже, проблема полягає у відсутності систематизованого розуміння трансформації актор-

ської професії в умовах фентезійного кінематографа XXI ст. Саме тому виникає потреба в ґрунтовному дослідженні змін, що відбуваються на перетині акторського мистецтва та новітніх технологій.

Аналіз останніх досліджень і публікацій

ґрунтовне дослідження еволюції акторського мистецтва в умовах театру та кінематографа представив О. Вакулюк (2023), зосередившись на зміні акторської техніки під впливом технічних інновацій, зокрема появи звуку у кіно.

Важливість якісної професійної підготовки для формування актора нового покоління ґрунтовно розкрили у своєму дослідженні О. Левченко та Ю. Литвиненко (2019). Автори не лише визначили ключові риси сучасного виконавця, але й наголосили на потребі опанування широкого набору засобів сценічної виразності. Доповнює цю думку робота М. Барнича та Н. Горбачук (2021), де йдеться про початкові стадії акторської роботи. Дослідники акцентували на уяві як одній із провідних категорій у процесі внутрішньої підготовки актора до виходу на сцену чи знімальний майданчик.

А. Медведєва (2018) у своєму дослідженні зосередилася на техніках перетілення, розглянувши їх як складник акторської виразності. Авторка акцентувала на тому, що трансформація

внутрішнього стану актора є вагомою частиною творчого процесу.

О. Безручко, І. Гавран, Н. Корабльова, С. Оборська та Г. Чміль (Bezruchko, Gavran, Korablova, Oborska and Chmil, 2024) у своєму дослідженні розкрили значення сценічного костюма як важливого елемента предметного середовища в кіно та театрі. Автори проаналізували, як костюм формував образ персонажа, підкреслював епоху та сприяв гармонійному поєднанню актора з простором сцени.

У продовження цієї теми О. Безручко, Г. Погребняк, Н. Корабльова, С. Оборська та Г. Чміль (Bezruchko, Pogrebniak, Korablova, Oborska and Chmil, 2024) дослідили роль сценографії як композиційної та художньої основи сценічного простору. Автори визначили, що саме сценографічне рішення забезпечувало цілісність вистави, впливало на глядацьке сприйняття й підсилювало драматургічну ідею.

Розширення меж аудіовізуального мистецтва в умовах цифрової епохи аналізували О. Безручко та О. Анікіна (Bezruchko and Anikina, 2021). Вони окреслили основні особливості цього виду мистецтва, його новизну та потенціал впливу на сприйняття реальності. Їхні спостереження є особливо важливими в контексті зміни способів взаємодії між митцем і глядачем.

Актуальну тему поєднання мистецтва з віртуальними технологіями висвітлює В. Волинець (2023). У своїй роботі дослідниця розглянула інтеграцію віртуальної та доповненої реальності в художній процес як індикатор трансформації усіх сфер суспільного буття, зокрема культури. Натомість О. Левченко (2018) дослідила трансформацію аудіовізуального мистецтва під впливом цифрових

технологій, а також акцентувала на зміні парадигм художнього мислення та професійної діяльності.

Проблематика віртуалізації творчого простору представлена в дослідженні Ю. Трач (2017), яка проаналізувала зміни у творчому акті під впливом розвитку віртуальної реальності. Її висновки демонструють поступову зміну природи художньої діяльності в умовах цифрової доби.

О. Безручко та Н. Качмар (Bezruchko and Kachmar, 2021) окреслили ключові тенденції розвитку сучасного українського кінематографа, зокрема трансформацію професійного середовища, розширення мережі незалежних кіностудій та формування нового покоління митців. Ці процеси створюють передумови для глибоких змін у професії актора, зокрема зростання вимог до технологічної та жанрової адаптивності виконавця.

Окрему увагу феномену віртуальної симуляції людини присвятив І. Михальчук (2018), який розглядав, як цифрові середовища впливають на конструювання ідентичності та моделювання реальності. Цей погляд був доповнений дослідженням К. Шиман (2023), де йдеться про використання цифрових технологій у створенні мистецьких форм у віртуальному просторі.

Мета статті – проаналізувати специфіку роботи актора у фентезійному кінематографі, зокрема в умовах використання цифрових технологій та віртуального простору. Виявити актуальні методи акторської гри, технічні виклики, нові інструменти професійної підготовки, а також адаптаційні стратегії роботи актора, які допомагають виконавцеві зберігати виразність і правдивість у гібридному середовищі фентезійного фільму.

Основний матеріал дослідження

Фентезійний жанр у кінематографі пройшов тривалий шлях розвитку – від простих екранізацій казок до масштабних високотехнологічних проєктів. Його становлення нерозривно пов'язане із розвитком аудіовізуального мистецтва загалом та зміною ролі актора в процесі кіновиробництва. За словами І. Гавран та Я. Попової (2019, с.182) у статті «Роль кінематографа у житті сучасної людини», «кінематограф постійно дивує глядача новими досягненнями, зокрема новими покращеними технічними засобами та ідеями, об'єднуючи наше суспільство». Саме через цю особливість фентезійний жанр отримав надзвичайну популярність, адже давав змогу глядачеві зануритися в інший, вигаданий світ, який виходить за межі повсякденного досвіду.

Згідно з вищезазначеним можна зробити висновок, що фентезійне кіно – жанр, що балансує між матеріальною реальністю та вигаданими світами, часто створеними за допомогою комп'ютерної графіки. У таких умовах актор змушений працювати не з реальними об'єктами чи партнерами, а з умовними знаками, іноді – взагалі з порожнечою. Тому специфіка гри полягає у здатності не лише уявити, а й втілити в достовірній формі події, які у реальному світі є неможливими.

У сучасному фентезійному кінематографі актор стикається з необхідністю адаптації. Як зазначають М. Барнич та Н. Горбачук (2021, с.21) у своєму дослідженні «Акторська майстерність: від уяви до перевтілення», «ключовим моментом у творенні персонажа є робота актора в уяві; без цього складника творчого процесу акт перевтілення неможливий». Це підкреслює важли-

вість внутрішньої підготовки та уяви в процесі перевтілення. Особливу роль відіграє здатність виконавця працювати з власною уявою, адже йому потрібно не лише відчувати себе частиною вигаданого світу, а й переконливо передати це глядачеві.

До прикладу, у фільмі «Хоббіт» (2012–2014) режисера П. Джексона М. Фріман, граючи роль Більбо Бегінса, працював над тим, щоб через міміку та жести показати страх і подив перед гігантським драконом Смогом, хоча на знімальному майданчику замість дракона була лише зелена стіна. Це потребує глибокого занурення в уявний контекст, щоб емоції виглядали правдиво та органічно. Робота з уявою потребує від кіноактора гнучкості мислення та вміння оперативно змінювати внутрішній стан залежно від контексту сцени. Крім того, важливо вміти абстрагуватися від реального середовища, адже технології CGI та зеленого екрана часто позбавляють виконавця можливості бачити те, що насправді відбуватиметься на екрані. Відтак актор у кіно стає своєрідним архітектором образу, який вибудовує свій персонаж, спираючись на внутрішні уявлення, інтуїцію та досвід.

У статті «Техніка трансформації як своєрідна форма перевтілення актора» А. Медведєва (2018) досліджує глибокі психологічні аспекти акторської гри, зокрема роль маски як інструменту перевтілення. На її думку, «варто також зосередитися на психологічному механізмі маски, який полягає в тому, що виконавець, одягнувши її, перевтілюється на іншого, а також здатний виконувати дії, які неможливі у повсякденному житті». Авторка підкреслює, що маска не лише змінює зовнішній вигляд актора, але й впливає

на його внутрішній стан, даючи змогу вивільнити творчий потенціал і втілити персонажа, який може бути далеким від особистості виконавця. Цей процес трансформації є ключовим для створення переконливого образу, особливо в жанрах, де реальність переплітається з фантазією (Медведева, 2018, с.22).

Візуальні ефекти та технології CGI у сучасному фентезі стали не лише декоративним інструментом, а й важливим засобом акторської трансформації. Такі образи, як Містік і Чудовисько, є показовими прикладами синтезу живої гри та цифрового перетворення. Зокрема, складною була робота Р. Ромейн у трилогії «Люди Ікс» (2000–2006) режисера Б. Сінгера, де акторка виконала роль мутантки Містік. Як йдеться у статті, розміщеній на інтернет-ресурсі: «З голови до ніг на ній було майже 70 самоклеяних силіконових протезів, а все її тіло пофарбоване в синій колір [...] Перший раз це зайняло десять годин. Зрештою, нам вдалося скоротити час до шести-восьми годин» (X-Men: Production Notes, n.d.). Саме такий рівень фізичної віддачі дав змогу досягти візуальної достовірності та ефектної динаміки образу.

Д. Стівенс, виконуючи роль Чудовиська у фільмі «Красуня і Чудовисько» (2017) режисера Б. Кондона, також працював із технологіями захоплення руху. У статті «"Красуня і Чудовисько" до того, як CGI виглядатиме зовсім інакше» Е. Матера (Matera, 2017) цитує слова самого актора: «Я був усередині цієї 18-кілограмової конструкції, вкритої сірою лайкрою та маркерними цятками» (2017). Д. Стівенс пересувався на ходулях, щоб зберігати анатомічну пропорційність персонажа: «Кожні кілька тижнів я заходив у спеціальну кабінку,

і моє обличчя обприскували приблизно 10 000 ультрафіолетових точок». Для запису міміки використовували десятки камер і спеціальну фарбу, що відбивала ультрафіолет, даючи змогу точно передати емоційну виразність. Цей приклад демонструє, що навіть в умовах значного фізичного навантаження митець здатен транслювати ніжність, сум чи гнів через обмежену, але сконцентровану міміку.

Особливу увагу варто звернути на тілесність кіноактора: у фентезійному фільмі його тіло часто постає як носій додаткового смислового навантаження, воно модифікується за допомогою гриму, костюмів, CGI, однак водночас має зберігати автентичну виразність. У сценах зі складною пластикою, наприклад у ролях ельфів, магів або інопланетних істот, акторська фізика стає вирішальною – саме вона забезпечує візуальну логіку уявного світу. Як зазначає А. Піццо (Pizzo, 2016, p.2) у статті «Актори та акторська майстерність у захопленні руху», «термін "захоплення виконання" зазвичай стосується ситуацій, коли використовується найточніша система, яка має на меті зафіксувати всі нюанси людських дій, щоб відтворити не лише рух, але й, якщо можна так сказати, мотивацію та смисли, що стоять за ним». Це потребує глибокого усвідомлення функціонування тіла актора в кожному кадрі: виконавець має перебувати у стані постійної тілесної концентрації.

Досвід акторів у таких фільмах, як «Володар перснів» (2001–2003) режисера П. Джексона, «Хроніки Нарнії: Лев, чаклунка та шафа» (2005) режисера Е. Адамсона чи «Аватар» (2009) режисера Дж. Кемерона, демонструє, що актор має не лише взаємодіяти з вигаданим середовищем, а й створюва-

ти його через власну дію. Так, Е. Серкіс, який виконував роль Голлума у трилогії «Володар перснів», використовуючи технологію захоплення руху (motion capture), створив образ, який одночасно є продуктом цифрового моделювання та глибокого психологічного втілення. Його міміка, пластика та голос сформували повноцінний драматичний персонаж, що виходить за межі технічного експерименту. Актор працював у спеціальному костюмі захоплення рухів, фактично створюючи персонажа, який виник з тілесності, голосу та емоційного діапазону.

У фентезійному кінематографі, де реальність є умовною, особливе значення має просторове мислення – не як фізичне, а як символічне, когнітивне поняття. Цей підхід збігається з лінгвістичним баченням простору у фентезі, викладеним у дослідженні «Концептуальна категорія простір можливого світу у творах фентезі» І. Александрук. Авторка підкреслює: «Категорія ПРОСТОРУ постає однією з основних категорій буття та існування людини, і те, як вони сприймаються та концептуалізуються, залежить від багатьох чинників (досвіду, культури, віку, традицій)» (Александрук, 2015, с.4). Для митця це означає необхідність входження не лише в конкретну сценічну ситуацію, а в цілісну систему умовностей, притаманну вигаданому світу.

Кіноактор, який працює у фентезійному середовищі, має втілювати не об'єкти, а символи – ландшафт стає репрезентацією психологічного стану, драматичної напруги або зміщеної етичної системи. У цьому контексті простір, як зазначає І. Александрук (2015, с.4), не лише описує координати дії, а й «вміщує людину, те, що людина створює навколо себе». Саме тому

здатність виконавця відчувати й емоційно інтегруватися в концептуальну категорію простору визначає правдивість екранної взаємодії.

Акторська присутність у фентезійному кіно зберігає свою виразність навіть попри цифрову трансформацію простору. Проте для того, щоб бути переконливим у технологічно сконструйованому світі, виконавець має володіти не лише тілом і голосом, а й сучасною професійною компетентністю, сформованою в нових освітніх умовах. Саме тому ключову роль у становленні актора нового покоління відіграє підготовка, орієнтована не лише на сцену чи натуру, а на ширший формат – включно з роботою у віртуальному середовищі, обробкою зображення та взаємодією з «порожнім» кадром.

Як зазначають О. Левченко та Ю. Литвиненко у дослідженні «Роль професійної освіти у формуванні сучасного актора», «стає принципово важливою така організація навчання, за якої актор є суб'єктом діяльності та може самореалізуватися відповідно до властивих йому індивідуальних пізнавальних можливостей» (2019, с. 21). Цей принцип особливо важливий у цифрову епоху, де кожна роль може потребувати різного поєднання класичних і новітніх технік – від фізичної гри у складному гримі до абсолютно абстрактної дії перед зеленим екраном.

Сучасні навчальні програми мають не лише формувати ремесло, а навчати актора мислити контекстуально: розуміти вимоги зйомки у CGI, принципи VR-взаємодії та основи монтажної логіки. Як підкреслюють автори, «процес навчання суто індивідуальний і передбачає використання різноманітних форм та методів навчання» (Левченко та Литвиненко, 2019, с.21), що повні-

стю відповідає сучасному фентезійному кінопростору, де від актора очікують як академічної дисципліни, так і гнучкої творчої адаптивності.

Стрімкий розвиток цифрових технологій не лише змінює інструментарій кінематографа, а й переосмислює саму природу акторської присутності на екрані. Зокрема, дедалі актуальнішим стає феномен так званого «цифрового безсмертя» – явища, коли за допомогою CGI можливо відтворити зовнішність і гру актора, навіть після його смерті. У статті «Аватар режисера й цифрове безсмертя: як CGI змінює індустрію кіно» (2025) П. Катеринич наводить приклад із фільму «Бунтарі один: Зоряні війни» (2016), у якому «відтворили принцесу Лею (К. Фішер) та Грандмофа Таркіна (П. Кушинг) попри те, що обидва актори померли» (2025). Така практика, з одного боку, відкриває нові горизонти для індустрії, а з іншого – викликає низку етичних, правових і художніх питань: хто є справжнім автором такого образу – кіноактор, технологія чи команда аніматорів, а також чи можна вважати це грою в повному розумінні. Як влучно підсумовує П. Катеринич, «CGI-виробництво – одна з найцікавіших вершин, які кіномистецтво підкорюватиме у XXI ст.» (Аватар режисера й цифрове безсмертя, 2025).

Функціонування актора в кінематографі в умовах віртуального простору потребує не лише технічної підготовки, а й глибокої психологічної адаптації до середовища, яке візуалізується за допомогою цифрових засобів. Віртуальна реальність створює нову модель сприйняття, у якій визначальним стає механізм залучення суб'єкта до подій, що не мають фізичного аналога. Як підкреслює В. Дупак (2013, с.88)

у статті «Соціально-психологічні засади віртуальної реальності», «симуляцію можна трактувати як парадигму епохи, що знаходить у віртуальній реальності своє найбільш яскраве й наочне втілення». Для виконавця це означає перехід від інтерпретації живої дійсності до взаємодії з умовною, штучно створеною візуальною структурою, де традиційні уявлення про екранну присутність і тілесність актора поступаються місцем цифровій репрезентації.

У дослідженні «Трансформація творчості у контексті розвитку технологій віртуальної реальності» Ю. Трач (2017, с.44) наголошує, що віртуальна реальність «втрачає статус техногенного явища, що належить винятково до сфери техніки, і стає у певному сенсі метафорою, що дає змогу хоча б у загальних рисах визначити контури тих реалій культурологічного, антропологічного і філософського характеру, з якими стикається, а головне – й надалі стикатиметься людство». Це не лише технологічний прорив, але й ціннісна зміна в культурній парадигмі – мистецтво дедалі частіше конструює не лише віртуальні образи, а й нові типи реальності, де художнє мислення переходить у сферу цифрових обчислень.

Висновки

Сучасний фентезійний кінематограф потребує від виконавця не лише глибокого психологічного перевтілення, а й адаптації до нових технологічних середовищ. Це є свідченням нової ери синтетичного акторства, де митець працює разом із технологіями, а не всупереч їм. Формується нова парадигма, в якій співпраця з цифровими інструментами є не перешкодою,

а необхідною умовою професійного існування.

Аналіз художніх практик, зокрема прикладів персонажів Голлума, Містік та Чудовиська, засвідчує, що сучасний актор у фентезійному фільмі часто змушений працювати без звичних опор на декорації, партнера чи простір. Його творчість поєднує елементи класичної школи з навичками взаємодії з CGI, технологіями захоплення руху, гримом, масками або повною їх відсутністю. У результаті формується новий тип професійної гнучкості: актор здатний не лише відтворити емоцію, а й адаптувати її до умов віртуального монтажу, цифрового образу та «неживої» взаємодії.

Трансформація професії актора у фентезійному кінематографі є на-

слідком ширших змін у сфері аудіовізуального мистецтва. Відтак перед виконавцями постають нові виклики: технічні, психологічні, етичні й освітні. Особливої актуальності набуває проблема підготовки митця: класична система освіти вже не здатна повною мірою забезпечити навички, необхідні для роботи в цифровому середовищі. Сьогодні кіноактор має опанувати не лише сценічну техніку, а й знання про motion capture, віртуальні декорації, синхронізацію з графікою. Це передбачає оновлення навчальних програм, залучення мультидисциплінарних підходів і формування нової педагогічної моделі, у якій виконавець постає не лише як інтерпретатор ролі, а і як активний співтворець медіареальності.

СПИСОК БІБЛІОГРАФІЧНИХ ПОСИЛАНЬ

- Аватар режисера й цифрове безсмертя: як CGI змінює індустрію кіно, 2025. *Супільне Культура*, [online] 12 лютого. Доступно: <<https://suspilne.media/culture/941775-avatar-reziser-a-j-cifrove-bezsmerta-ak-cgi-zminue-industriu-kino>> [Дата звернення 12 лютого 2026].
- Александрук, І.В., 2015. Концептуальна категорія простір можливого світу у творах фентезі (на матеріалі творів сучасних американських та британських авторів). *Мовні і концептуальні картини світу*, 51, с.3-11.
- Барнич, М. та Горбачук, Н., 2021. Акторська майстерність: від уяви до перевтілення. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Аудіовізуальне мистецтво і виробництво*, [e-journal] 4 (1), с.18-27. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.4.1.2021.235062>
- Вакулюк, О., 2023. Проблематика акторського мистецтва в театрі і кіно. *Вісник Львівського університету. Серія мистецтвознавство*, [e-journal] 24, с.128-136. <http://dx.doi.org/10.30970/vas.24.2023.128-136>
- Волинець, В., 2023. Інтеграція віртуальної та доповненої реальності у мистецтво. *Культура і сучасність*, [e-journal] 1, с.9-16. <https://doi.org/10.32461/2226-0285.1.2021.238532>
- Гавран, І. та Попова, Я., 2019. Роль кінематографа у житті сучасної людини. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Аудіовізуальне мистецтво і виробництво*, [e-journal] 2 (2), с.181-187. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.2.2.2019.18570>
- Дупак, В., 2013. Соціально-психологічні засади віртуальної реальності. *Науковий вісник Східноєвропейського національного університету ім. Лесі Українки*, [online] 11 (260), с.83-

89. Доступно: <<https://evnuir.vnu.edu.ua/server/api/core/bitstreams/13c4323b-836b-49c9-9f69-0f5aеc4cab83/content>> [Дата звернення 12 лютого 2026].

Левченко, О. та Литвиненко, Ю., 2019. Роль професійної освіти у формуванні сучасного актора. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Аудіовізуальне мистецтво і виробництво*, [e-journal] 2 (1), с.15-23. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.2.1.2019.170853>

Левченко, О., 2018. Зміна парадигми аудіовізуальних мистецтв у ситуації експансії цифрових технологій. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Аудіовізуальне мистецтво і виробництво*, [e-journal] 2, с.42-52. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.2.2018.151802>

Медведева, А., 2018. Техніка трансформації як своєрідна форма перевтілення актора. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Аудіовізуальне мистецтво і виробництво*, [e-journal] 1, с.18-27. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.1.2018.140832>

Михальчук, І., 2018. Симуляція реальності людини у віртуальному просторі. *Науковий вісник Східноєвропейського національного університету імені Лесі Українки*, [online] 11 (384), с.38-43. Доступно: <<https://evnuir.vnu.edu.ua/server/api/core/bitstreams/41f1bdab-d670-4a4d-baa8-d2b906b4cd96/content>> [Дата звернення 12 лютого 2026].

Трач, Ю., 2017. Трансформація творчості у контексті розвитку технологій віртуальної реальності. *Вісник Національної академії керівних кадрів культури і мистецтв*, [e-journal] 1, с.44-48. <https://doi.org/10.32461/2226-3209.1.2017.138578>

Шиман, К.А., 2023. Використання сучасних технологій у процесі мистецького творення у віртуальній реальності. *Art and Design*, [e-journal] 2, с.268-277. <https://doi.org/10.30857/2617-0272.2023.2.22>

Bezruchko, O. and Anikina, O., 2021. Modern Audiovisual Art within the Space of Internet Network: New Aspects of Interaction. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 4 (1), pp.43-51. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.4.1.2021.235076>

Bezruchko, O. and Kachmar, N., 2021. The Development of Contemporary Ukrainian Cinema. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 4 (2), pp.208-216. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.4.2.2021.248680>

Bezruchko, O., Gavran, I., Korablova, N., Oborska, S. and Chmil, H., 2024. Stage costume as an important element of the subject environment in cinema and theatre. *E- Revista De Estudos Interculturais*, [e-journal] 12, pp.1-21. <https://doi.org/10.34630/e-rei.vi12.5777>

Bezruchko, O., Pogrebniak, G., Korablova, N., Oborska, S. and Chmil, H., 2024. The Scenery as Compositional and Artistic Components of the Subject Environment in Ukrainian Screen and Stage Culture. *Heranca-revista de historia patrimonio e cultura*, [e-journal] 7 (2), pp.125-137. <https://doi.org/10.52152/heranca.v7i2.831>

Matera, A., 2017. "Beauty and the Beast" Before CGI Looks Totally Different. *Teen Vogue*, [online] May 24. Available at: <https://www.teenvogue.com/story/beauty-and-the-beast-pre-cgi?utm_source=chatgpt.com> [Accessed 12 February 2026].

Pizzo, A., 2016. Actors and Acting in Motion Capture. *ResearchGate*. [online] Available at: <<https://www.researchgate.net/publication/303280378>> [Accessed 17 February 2026].

X-Men: Production Notes, n.d. *Cinema.com*. [online] Available at: <<https://cinema.com/articles/239/x-men-production-notes.phtml>> [Accessed 25 February 2026].

REFERENCES

- Aleksandruk, I.V., 2015. Kontseptualna katehoriia prostir mozhyvoho svitu u tvorakh fentezi (na materialy tvoriv suchasnykh amerykanskykh ta brytanskykh avtoriv) [The conceptual category of the space of the possible world in works of fantasy (based on the works of contemporary American and British authors)]. *Movni i kontseptualni kartyny svitu*, 51, pp.3-11.
- Avatar rezhysera y tsyrove bezsmertia: yak CGI zminiue industriiu kino [Director's Avatar and Digital Immortality: How CGI is Changing the Film Industry], 2025. *Suspilne Kultura*, [online] February 12. Available at: <<https://suspilne.media/culture/941775-avatar-rezisera-j-cifrove-bezsmerta-ak-cgi-zminue-industriiu-kino>> [Accessed 12 February 2026].
- Barnych, M. and Horbachuk, N., 2021. Aktorska maisternist: vid uiavy do perevtilennia [Acting: From Imagination to Transformation]. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 4 (1), pp.18-27. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.4.1.2021.235062>
- Bezruchko, O. and Anikina, O., 2021. Modern Audiovisual Art within the Space of Internet Network: New Aspects of Interaction. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 4 (1), pp.43-51. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.4.1.2021.235076>
- Bezruchko, O. and Kachmar, N., 2021. The Development of Contemporary Ukrainian Cinema. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 4 (2), pp.208-216. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.4.2.2021.248680>
- Bezruchko, O., Gavran, I., Korablova, N., Oborska, S. and Chmil, H., 2024. Stage costume as an important element of the subject environment in cinema and theatre. *E- Revista De Estudos Interculturais*, [e-journal] 12, pp.1-21. <https://doi.org/10.34630/e-rei.vi12.5777>
- Bezruchko, O., Pogrebniak, G., Korablova, N., Oborska, S. and Chmil, H., 2024. The Scenery as Compositional and Artistic Components of the Subject Environment in Ukrainian Screen and Stage Culture. *Heranca-revista de historia patrimonio e cultura*, [e-journal] 7 (2), pp.125-137. <https://doi.org/10.52152/heranca.v7i2.831>
- Dupak, V., 2013. Sotsialno-psykholohichni zasady virtualnoi realnosti [Socio-Psychological Basis of Virtual Reality]. *Lesya Ukrainka Eastern European National University Scientific Bulletin*, [online] 11 (260), pp.83-89. Available at: <<https://evnuir.vnu.edu.ua/server/api/core/bitstreams/13c4323b-836b-49c9-9f69-0f5aec4cab83/content>> [Accessed 12 February 2026].
- Havran, I. and Popova, Ya., 2019. Rol kinematohrafa u zhytti suchasnoi liudyny [The role of cinematography in the life of a modern person]. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 2 (2), pp.181-187. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.2.2.2019.18570>
- Levchenko, O. and Lytvynenko, Yu., 2019. Rol profesiinoi osvity u formuvanni suchasnoho aktora [The Professional Education Role in the Formation of a Modern Actor]. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 2 (1), pp.15-23. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.2.1.2019.170853>
- Levchenko, O., 2018. Zmina paradyhmy audiovizualnykh mystetstv u sytuatsii ekspansii tsyfrovoykh tekhnolohii [A paradigm of audiovisual arts shift in the situation of expansion of digital technologies]. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 2, pp.42-52. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.2.2018.151802>

- Matera, A., 2017. "Beauty and the Beast" Before CGI Looks Totally Different. *Teen Vogue*, [online] May 24. Available at: <https://www.teenvogue.com/story/beauty-and-the-beast-pre-cgi?utm_source=chatgpt.com> [Accessed 12 February 2026].
- Medvedieva, A., 2018. Tekhnika transformatsii yak svoieridna forma perevtilennia aktora [Technology of Transformation as a Peculiar Form of Reincarnation of the Actor]. *Bulletin of Kyiv National University of Culture and Arts. Series in Audiovisual Art and Production*, [e-journal] 1, pp.18-27. <https://doi.org/10.31866/2617-2674.1.2018.140832>
- Mykhalchuk, I., 2018. Symuliatyia realnosti liudyny u virtualnomu prostori [Simulation of human reality in virtual space]. *Lesya Ukrainka Eastern European National University Scientific Bulletin*, [online] 11 (384), pp.38-43. Available at: <<https://evnuir.vnu.edu.ua/server/api/core/bitstreams/41f1bdab-d670-4a4d-baa8-d2b906b4cd96/content>> [Accessed 12 February 2026].
- Pizzo, A., 2016. Actors and Acting in Motion Capture. *ResearchGate*. [online] Available at: <<https://www.researchgate.net/publication/303280378>> [Accessed 17 February 2026].
- Shyman, K.A., 2023. Vykorystannia suchasnykh tekhnolohii u protsesi mystetskoho tvorennia u virtualnii realnosti [Using of modern tools in the process of art creation in virtual reality]. *Art and Design*, [e-journal] 2, pp.268-277. <https://doi.org/10.30857/2617-0272.2023.2.22>
- Trach, Yu., 2017. Transformatsiia tvorchosti u konteksti rozvytku tekhnolohii virtualnoi realnosti [The transformation of creativity in the context of the development of virtual reality technologies]. *National Academy of Managerial Staff of Culture and Arts Herald*, [e-journal] 1, pp.44-48. <https://doi.org/10.32461/2226-3209.1.2017.138578>
- Vakuliuk, O., 2023. Problematyka akterskoho mystetstva v teatri i kino [The issues of acting in theatre and cinema]. *Bulletin of the Lviv University. Series of Arts Studies*, [e-journal] 24, pp.128-136. <http://dx.doi.org/10.30970/vas.24.2023.128-136>
- Volynets, V., 2023. Intehratsiia virtualnoi ta dopovnenoї realnosti u mystetstvo [Integration of virtual and augmented reality into art]. *Culture and contemporaneity*, [e-journal] 1, pp.9-16. <https://doi.org/10.32461/2226-0285.1.2021.238532>
- X-Men: Production Notes, n.d. *Cinema.com*. [online] Available at: <<https://cinema.com/articles/239/x-men-production-notes.phtml>> [Accessed 25 February 2026].

THE ACTOR'S WORK IN FANTASY CINEMATOGRAPHY: CHALLENGES, METHODS AND TECHNOLOGIES

Iryna Gavran^{1a}, Veronika Chernsavska^{2a}

¹PhD in Education, Associate Professor;

e-mail: e mail: yarynka.77@gmail.com; ORCID: 0000-0002-6777-3038

²Master's Student at the Film and Television Directing Department;

e-mail: veronika.cherniavskayaaa@gmail.com; ORCID: 0009-0005-9745-5574

^aKyiv National University of Culture and Arts, Kyiv, Ukraine

Abstract

The purpose of this research is to analyse peculiarities of acting in fantasy cinematography in the context of the rapid development of digital technologies; to study the transformation of acting techniques in connection with the introduction of virtual production, motion capture, CGI and other innovative tools; to examine the challenges faced by actors when performing roles in fantasy films with a large number of conventional and digital components, including the psychophysical preparation of actors when working with imaginary objects and the maintenance of emotional authenticity in a virtual environment. **Research methodology.** This article employs the following methods: theoretical – to analyse modern scientific sources on acting, visual arts and technological film production; analytical – to study specific examples of fantasy films that illustrate the transformation of acting techniques; comparative – to define differences between traditional acting and its forms in the context of digital technologies; historical – to highlight the stages of evolution of the fantasy genre; visual – to analyse acting techniques related to interaction with graphic objects. **Scientific novelty.** For the first time, a comprehensive study of acting in fantasy cinematography in the context of the use of advanced digital technologies is conducted. The adaptive strategies of actors that enable the preservation of authenticity and emotional truthfulness within virtual cinematic space are identified. **Conclusions.** The study demonstrates that fantasy cinematography creates new conditions for the actor's presence on the screen. The use of CGI, motion capture and virtual production transforms not only the visual appearance of a film but also the very process of character creation. The conducted analysis shows that acting in fantasy cinema extends beyond the boundaries of the classical acting school. In spite of the increasing role of technology, human presence and acting intuition remain key factors in cinematic fantasy.

Keywords: film actor; fantasy; motion capture; virtual production; CGI; digital technologies

