

**МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ**

**Чорноморський національний університет імені Петра Могили**

**Факультет комп'ютерних наук**

**Кафедра дизайну**

ДОПУЩЕНО ДО ЗАХИСТУ

Завідувач кафедри дизайну

\_\_\_\_\_ **Юрій ОДРОБІНСЬКИЙ**

«\_\_\_» \_\_\_\_\_ 2026 р.

**КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА**

**НА ЗДОБУТТЯ ОСВІТНЬОГО СТУПЕНЯ БАКАЛАВРА**

**СТВОРЕННЯ КОМІКСУ ЗА МОТИВАМИ РОМАНУ АЛЕССАНДРО**

**МАНДЗОНІ «ЗАРУЧЕНІ»**

Спеціальність 022 Дизайн

Спеціалізація 022.01 Графічний дизайн

Освітня програма «Графічний дизайн і реклама»

**Здобувач**

\_\_\_\_\_

**Анастасія ПОЖИГАН**

«\_\_\_» \_\_\_\_\_ 2026 р.

**Керівник роботи**

\_\_\_\_\_

**Олена ТРИГУБ**

PhD з професійної

освіти, доцент б.в.з.

«\_\_\_» \_\_\_\_\_ 2026 р.

**Миколаїв – 2026**

## **Завдання на виконання кваліфікаційної роботи**

Чорноморський національний університет імені Петра Могили

Факультет	Комп'ютерних наук
Кафедра	Дизайну
Рівень вищої освіти	Перший (бакалаврський)
Освітній ступінь	Бакалавр
Спеціальність	022 Дизайн
Спеціалізація	022.01 Графічний дизайн
Освітня програма	Графічний дизайн і реклама

**ЗАТВЕРДЖУЮ**

Завідувач кафедри дизайну

\_\_\_\_\_ **Юрій ОДРОБІНСЬКИЙ**

«30» січня 2026 р.

### **ЗАВДАННЯ**

**на кваліфікаційну бакалаврську роботу здобувача**

**Анастасії ПОЖИГАН**

---

1. Тема кваліфікаційної роботи «Створення коміксу за мотивами роману Алессандро Мандзоні «Заручені» затверджена наказом ректора ЧНУ ім. Петра Могили № 12 від «23» січня 2026 р.
2. Строк представлення кваліфікаційної роботи «23» червня 2026 р.
3. Очікуваний результат: результатом кваліфікаційної роботи є створення авторського коміксу за мотивами роману Алессандро Мандзоні «Заручені», який включає розробку персонажів, створення сюжетних розворотів, обкладинки та підготовку макета до друку. Початковими даними для виконання роботи є роман Алессандро Мандзоні «Заручені», історичні та ілюстративні матеріали, референси, а також сучасні зразки коміксів і графічних романів.

4. Перелік питань, що підлягають розробці:
- дослідження історії розвитку коміксу та його сучасних тенденцій;
  - аналіз українських і зарубіжних коміксів;
  - вивчення роману Алессандро Манцони «Заручені» та відбір сюжетних епізодів для адаптації;
  - розробка концепції коміксу та візуального стилю;
  - створення образів головних персонажів;
  - розробка композиційного рішення сторінок і розворотів;
  - виконання ілюстрацій у цифровій техніці;
  - підготовка макета до друку;
  - розрахунок орієнтовної вартості виготовлення видання.

5. Перелік графічних матеріалів:

- обкладинка коміксу;
- демонстраційні планшети;
- ескізи персонажів;
- розробка стилістики коміксу;
- електронний макет видання;
- друкований примірник коміксу.

6. Консультанти:

<b>Консультант</b>	<b>Кафедра (організація)</b>	<b>Частина роботи</b>
Юрій ОДРОБІНСЬКИЙ	дизайну	Консультавання щодо виготовлення графічних матеріалів

Дата видачі завдання «30» січня 2026 р.

**КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН**  
**виконання кваліфікаційної роботи**

Тема: **Створення коміксу за мотивами роману Алессандро Мандзоні «Заручені»**

№	Найменування роботи	Початок	Закінчення	Примітки
1.	Розроблення та затвердження завдання на виконання КБР	23.01.2026	30.01.2026	виконано
2.	Огляд літератури за темою роботи	02.02.2026	27.02.2026	виконано
3.	Складання календарного плану КБР	02.03.2026	06.03.2026	виконано
4.	Передпроектний аналіз. Написання вступу та першого розділу КБР	09.03.2026	03.04.2026	виконано
5.	Розроблення проектних рішень. Виконання графічної частини проекту. Написання другого розділу КБР	06.04.2026	01.05.2026	виконано
6.	Виконання макета дизайн-продукту, експозиційних планшетів та підготовка їх до друку. Написання третього розділу КБР	04.05.2026	15.05.2026	виконано
7.	Друк макета дизайн-продукту, експозиційних планшетів. Написання висновків, оформлення списку використаних джерел, додатків до КБР	18.05.2026	05.06.2026	виконано
8.	Відгук керівника КБР	08.06.2026	19.06.2026	виконано
9.	Оформлення КБР та презентації	08.06.2026	19.06.2026	виконано
10.	Попередній захист	09.06.2026	09.06.2026	виконано
11.	Рецензування	08.06.2026	19.06.2026	виконано
12.	Завершення оформлення КБР та презентації	10.06.2026	19.06.2026	виконано
13.	Захист кваліфікаційної роботи	23.06.2026	23.06.2026	виконано

**Здобувач**

\_\_\_\_\_

**Керівник роботи**

PhD з професійної

освіти,

доцент б.в.з.

\_\_\_\_\_

**Анастасія ПОЖИГАН**

«06» березня 2026 р.

**Олена ТРИГУБ**

«06» березня 2026 р.

## **АНОТАЦІЯ**

до кваліфікаційної бакалаврської роботи

**Створення коміксу за мотивами роману Алессандро Мандзоні**

**«Заручені»**

Здобувачка 407 групи: Анастасія ПОЖИГАН

Керівник роботи: PhD з професійної освіти, доцент б.в.з. Олена ТРИГУБ

Кваліфікаційна робота присвячена створенню коміксу за мотивами роману Алессандро Мандзоні «Заручені». У роботі досліджено особливості коміксу як графічно-оповідального жанру, проаналізовано його історичний розвиток, сучасні види та жанри, а також розглянуто приклади відомих українських і зарубіжних коміксів.

У процесі виконання проєкту було розроблено авторський комікс на основі літературного твору, створено концепцію персонажів, виконано композиційне та стилістичне опрацювання сторінок, а також здійснено адаптацію ключових сюжетних епізодів роману до формату графічної оповіді. Особливу увагу приділено передачі емоційного стану персонажів, побудові візуального наративу та збереженню історичної атмосфери твору.

Практична частина роботи включає створення коміксу засобами цифрової графіки з використанням програм Procreate та Adobe Photoshop. Результатом проєкту став авторський комікс «I Promessi Sposi», який інтерпретує події роману мовою сучасного графічного дизайну та візуального мистецтва.

Кількість сторінок – 73, таблиць – 2, рисунків – 7, додатків – 8, джерел посилання – 30.

*Ключові слова: комікс, графічний дизайн, візуальна комунікація, ілюстрація, цифрова графіка, Алессандро Мандзоні, «Заручені», адаптація літературного твору, персонаж, композиція.*

## **ABSTRACT**

to the qualifying bachelor's thesis

**Creating a comic based on the novel “The Betrothed” by Alessandro Manzoni**

Student of group 407: Anastasiia POZHYNAN

Supervisor: PhD in Vocational Education, Associate Professor Olena TRYHUB

The qualification project is devoted to the creation of a comic book based on the novel “The Betrothed” (“I Promessi Sposi”) by Alessandro Manzoni. The paper examines the features of comics as a graphic narrative genre, analyzes their historical development, modern types and genres, and reviews examples of well-known Ukrainian and international comics.

During the project, an original comic book based on the literary work was developed. The concept of the characters was designed, the composition and visual style of the pages were created, and key episodes of the novel were adapted into a graphic storytelling format. Particular attention was paid to conveying the emotional states of the characters, building a visual narrative, and preserving the historical atmosphere of the original work.

The practical part of the project includes the creation of a comic book using digital graphics software, namely Procreate and Adobe Photoshop. The result of the project is the author's comic book “I Promessi Sposi”, which interprets the events of the novel through the language of contemporary graphic design and visual art.

Number of pages – 73, tables – 2, figures – 7, appendices – 8, references – 30.

*Keywords: comic book, graphic design, visual communication, illustration, digital graphics, Alessandro Manzoni, “The Betrothed”, literary adaptation, character design, composition.*

## ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ 1 ОСОБЛИВОСТІ КОМПОЗИЦІЇ ТА ЗАСОБІВ ХУДОЖНЬОЇ ВИРАЗНОСТІ У СТВОРЕННІ КОМІКСУ ЯК ГРАФІЧНО-ОПОВІДАЛЬНОГО ЖАНРУ.....	6
1.1 Комікс: історія та сучасність.....	6
1.2 Види і жанри коміксів у сучасній тенденції.....	9
1.3 Аналіз відомих коміксів України та світу.....	13
Висновки до розділу 1.....	18
РОЗДІЛ 2 ПРОЄКТУВАННЯ КОМІКСУ ЗА МОТИВАМИ РОМАНУ АЛЕССАНДРО МАНДЗОНІ «ЗАРУЧЕНІ».....	20
2.1 Концепція, зміст та сюжет коміксу «I Promessi Sposi».....	20
2.2 Етапи розроблення коміксу «Заручені».....	23
Висновки до розділу 2.....	38
РОЗДІЛ 3 ТЕХНОЛОГІЧНІ ПРОЦЕСИ СТВОРЕННЯ КОМІКСУ ЗА МОТИВАМИ РОМАНУ АЛЕССАНДРО МАНДЗОНІ «ЗАРУЧЕНІ».....	40
3.1 Процес підготовки коміксу до друку.....	40
3.2 Кошторис виготовлення коміксу.....	42
Висновки до розділу 3.....	43
ВИСНОВКИ.....	45
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	46
ДОДАТКИ.....	49

## ВСТУП

**Актуальність теми дослідження.** У сучасній культурі комікс є популярною формою візуального оповідання, що поєднує текст і зображення для передачі сюжету, емоцій та характерів персонажів. Завдяки поєднанню літературної та графічної складових комікси привертають увагу широкої аудиторії та дозволяють по-новому сприймати відомі історії.

Дослідженню коміксу як особливої форми візуального оповідання, складної семіотичної та наративної системи присвячені наукові праці Р. Дункана [19], М. Сміта [19], П. Левітца [19], В. Айснера [20], Т. Гроенстіна [22] й С. МакКлауда [25].

Одним із напрямів розвитку комікс-мистецтва є адаптація класичних літературних творів. Такий підхід дає можливість представити відомі сюжети у сучасній візуальній формі, зробити їх більш доступними для молодого покоління читачів і водночас зберегти основний зміст та ідеї оригінального твору.

Роман Алессандро Мандзоні «Заручені» [1; 7] є одним із найвідоміших творів італійської літератури. У ньому порушуються теми кохання, справедливості, людської гідності та боротьби з життєвими труднощами. Події роману відбуваються в Італії XVII століття, що створює цікаве історичне підґрунтя для візуальної інтерпретації.

**Мета** кваліфікаційної роботи полягає у створенні авторського коміксу за мотивами роману «Заручені», який поєднує художню інтерпретацію літературного твору з сучасними засобами графічного дизайну. У процесі роботи важливим є не лише відтворення ключових подій сюжету, а й передача атмосфери епохи, характерів персонажів та емоційного наповнення твору засобами коміксної графіки.

Для досягнення поставленої мети необхідно виконати такі **завдання**:

- дослідити особливості коміксу як виду візуального мистецтва;

- проаналізувати роман Алессандро Мандзоні «Заручені» та відібрати епізоди для адаптації;
- розробити образи персонажів та візуальне рішення коміксу;
- створити сторінки коміксу з урахуванням композиційних і стилістичних особливостей жанру.

**Об’єкт дослідження** – комікс як форма візуальної адаптації літературного твору.

**Предмет дослідження** – процес створення коміксу за мотивами роману Алессандро Мандзоні «Заручені».

**Наукова новизна** роботи полягає у теоретичному обґрунтуванні та практичній реалізації засад візуальної адаптації класичного літературного твору XVII століття (на прикладі роману А. Мандзоні «Заручені») у формат сучасного коміксу. У роботі систематизовано принципи трансформації текстового наративу у графічно-текстову послідовність, а також визначено художньо-стилістичні засоби графічного дизайну, які дозволяють зберегти історичну атмосферу епохи та психологізм персонажів у межах візуального оповідання.

**Практичне значення одержаних результатів.** Розроблений авторський комікс за мотивами роману «Заручені» є готовим творчим продуктом, який може бути виданий друком або опублікований на цифрових платформах для популяризації класичної італійської літератури серед сучасної молоді. Крім того, створені графічні матеріали, концепт-арти персонажів та розроблені композиційні підходи можуть бути використані: в освітньому процесі для здобувачів спеціалізації «Графічний дизайн»; як методичний матеріал для вивчення специфіки створення візуальних новел та коміксів; як додатковий інтерактивний та ілюстративний матеріал на заняттях світової літератури чи історії культури.

**Публікації та апробації.** Матеріали та результати дослідження було представлено на XXIII Міжнародній науковій конференції «Ольвійський

форум–2026: стратегії країн Причорноморського регіону в геополітичному просторі».

Творча складова дослідження у вигляді коміксу пройшла успішну апробацію на міжнародному рівні в межах культурно-освітнього проекту «Promessi Sposi: Art, Design UA–IT» (Україна-Італія), що реалізувався Асоціацією VITAWORLD – VITAUKR у партнерстві з Фундацією Terre des Hommes Italia та Фундацією сучасного мистецтва Джорджо Грассо під Високим патронатом Європейського Парламенту. Практичні матеріали дослідження було експоновано на виставках в Італії, зокрема в Офісі Європарламенту (м. Мілан), монастирі Лавелло (м. Лекко) та мистецькому просторі Ex Tintostamperia (м. Комо) протягом жовтня–грудня 2025 року.

**Структура кваліфікаційної роботи.** Кваліфікаційна робота складається із вступу, трьох розділів, висновків, списку використаних джерел та 8 додатків. Загальний обсяг дослідження, включно з візуальними матеріалами, становить 73 сторінки, з яких 43 сторінки припадає на основний текст. Ілюстративний матеріал роботи представлений 7 рисунками та 2 таблицями.

## **РОЗДІЛ 1 ОСОБЛИВОСТІ КОМПОЗИЦІЇ ТА ЗАСОБІВ ХУДОЖНЬОЇ ВИРАЗНОСТІ У СТВОРЕННІ КОМІКСУ ЯК ГРАФІЧНО- ОПОВІДАЛЬНОГО ЖАНРУ**

### **1.1 Комікс: історія та сучасність**

Сьогодні комікси сприймаються як звична частина сучасної культури, проте їхня історія почалася задовго до появи супергероїв, графічних романів і цифрових платформ. Прагнення людини розповісти історії за допомогою послідовних зображень існувало ще в давнину. Прикладами цього можна вважати наскельні малюнки, середньовічні гобелени та ілюстровані рукописи, у яких події передавалися через серію сцен.

На початку ХХ століття комікси почали активно розвиватися не лише в газетах, а й у форматі окремих видань. Зростання популярності масової культури сприяло появі нових персонажів та сюжетів. Якщо ранні комікси переважно мали гумористичний характер, то згодом автори почали звертатися до пригодницьких, фантастичних та детективних історій. Саме в цей період сформувалися основні принципи побудови коміксу, які використовуються й сьогодні: поділ сторінки на кадри, використання діалогових хмаринок, передача руху за допомогою графічних ефектів та послідовне розгортання сюжету через серію зображень.

Перші комікси у сучасному розумінні з'явилися наприкінці ХІХ століття в газетах і журналах. Вони являли собою короткі гумористичні історії, які швидко здобули популярність серед читачів. Поступово комікси перестали бути лише розвагою і почали перетворюватися на окремий вид мистецтва з власними художніми прийомами та законами побудови сюжету.

Особливий етап розвитку коміксів пов'язаний зі Сполученими Штатами Америки. Саме там у середині ХХ століття виникла культура супергероїв. Видавництва Marvel Comics та DC Comics [24] (Рис. 1.1) створили персонажів, які стали впізнаваними в усьому світі. Герої на кшталт Spider-Man, Iron Man,

Batman та Superman перетворили комікс на масове культурне явище. Для американських коміксів характерні динамічна композиція, яскраві кольори, видовищні сцени та чіткий поділ на добро і зло. Під час Другої світової війни супергерої часто ставали символами боротьби зі злом та уособлювали прагнення до справедливості. Надалі комікси почали торкатися складніших тем, пов'язаних із моральним вибором, соціальними конфліктами та особистими переживаннями героїв [13].



Рисунок 1.1 Видавництва Marvel Comics та DC Comics

Паралельно власним шляхом розвивалася японська манга. На відміну від американських коміксів, вона пропонувала значно ширший вибір жанрів і тем. Манга могла бути пригодницькою, романтичною, історичною, детективною або навіть філософською. Значний вплив на її розвиток справив Osamu Tezuka [23] (Рис. 1.2), якого часто називають «батьком сучасної манги». Саме він активно використовував кінематографічні ракурси, крупні плани та складну емоційну виразність персонажів. Багато сучасних художників і сьогодні звертаються до цих прийомів.



Рисунок 1.2 Манга Osamu Tezuka

На відміну від західних коміксів, манга [6] орієнтується на різні вікові групи та інтереси читачів. Існують окремі напрями для дітей, підлітків, дорослих чоловіків і жінок. Саме тому японський ринок манги охоплює надзвичайно широкий спектр жанрів: від пригод і романтики до історичних драм та психологічних творів.

Важливою особливістю манги є спосіб подачі емоцій. Художники активно використовують крупні плани, символічні фони, перебільшену міміку та динамічне компонування кадрів. Завдяки цьому читач отримує змогу краще відчувати переживання персонажів. Багато прийомів, які сьогодні застосовуються у світовій індустрії коміксів, були запозичені саме з японської манги.

Європейська школа коміксу сформувала власні традиції. Тут більша увага приділялася деталізації середовища, історичній достовірності та художній стилізації. Європейські автори нерідко створювали масштабні історичні та пригодницькі твори, які за обсягом і складністю наближалися до романів.

У ХХІ столітті межі між різними школами коміксу поступово стираються. Сучасні автори поєднують американську динаміку, японську емоційність та європейську увагу до деталей. Завдяки цьому комікс став універсальним засобом візуального оповідання, який використовується не лише для розваги, а й для адаптації літературних творів, висвітлення історичних подій та створення авторських художніх проєктів.

Важливу роль у створенні коміксу відіграють засоби художньої виразності. До них належать композиція кадру, кольорове рішення, ракурси, освітлення, пластика персонажів та ритм сторінки. На відміну від звичайної ілюстрації, комікс передбачає послідовне сприйняття зображень, тому художник має не лише створити окремий малюнок, а й забезпечити логічний перехід між подіями. Саме завдяки цьому читач може легко відстежувати розвиток сюжету та емоційний стан героїв.

Розташування кадрів впливає на швидкість читання, сприйняття динаміки та розстановку сюжетних акцентів. Великі кадри зазвичай використовуються для важливих або емоційних моментів, тоді як дрібніші допомагають передати рух і послідовність дій. Правильне поєднання цих елементів дозволяє створити цілісну візуальну розповідь.

Саме тому комікс є вдалим форматом для інтерпретації роману Алессандро Мандзоні «Заручені». Поєднання тексту та зображення дає можливість передати історичну атмосферу Італії XVII століття, розкрити характери персонажів і зробити класичний твір більш доступним для сучасного читача.

## 1.2 Види і жанри коміксів у сучасній тенденції

Сьогодні комікси — це вже давно не просто книжечки з картинками, а один із найкрутіших і найрізноманітніших напрямів у візуальному мистецтві. Якщо раніше у багатьох вони асоціювалися суто з супергероями в обтягуючих костюмах, то зараз комікси «залітають» у будь-які жанри й цікаві абсолютно всім — від дітей до дорослих. Завдяки смартфонам, соцмережам та онлайн-платформам читати й ділитися ними стало просто. Комікси перетворилися на частину нашого щоденного життя і стали, мабуть, найпопулярнішим способом розповідати історії через візуальний стиль.

Сучасні комікси зазвичай ділять за кількома ознаками: країною, де їх придумали, форматом (папір чи екран), жанром і тим, для кого їх малюють. Найвідоміші гравці на цьому полі — це класичні американські комікси, японська манга, стильні європейські видання та нові цифрові вебкомікси.

Американські комікси — це, звісно, база і класика, яку всі знають завдяки вічній битві двох гігантів: Marvel та DC. Ця індустрія розкрутилася ще в минулому столітті, подарувавши світові Супермена, Бетмена та Людину-павука [13; 28]. Для американської школи характерні яскраві кольори, екшен,

чіткий поділ на хороших і поганих хлопців та нескінченні серії випусків, які виходять щомісяця.

Сьогодні їхня популярність злетіла до небес завдяки голлівудським блокбастерам — фільми змусили мільйони людей купувати паперові першоджерела. Але в США малюють не тільки про супергероїв. Там повно детективів, жахастиків, фантастики та серйозних життєвих історій. Останнім часом люди все частіше купують так звані графічні романи — це великі, якісно оформлені книги із захопливим сюжетом.

Японська манга — це окремий всесвіт і гігантський культурний феномен. На відміну від американців, японці малюють взагалі про все на світі й для будь-якого віку. У них є чіткий і дуже зручний поділ за аудиторіями [6].

Наприклад, *шьонен* — це історії для хлопців-підлітків про пригоди, бійки, вірних друзів і роботу над собою («Наруто» [9], «Ван Піс» [26]). Для дівчат є *шьоджььо*, де на першому місці стоять чисті емоції, перше кохання та красиві стосунки. А от для дорослих існують складніші напрями — *сейнен* та *джосей*. Там уже піднімають жорсткі психологічні теми, політику, історію та реальні життєві кризи. Саме завдяки такій різноманітності манга зараз б'є рекорди продажів по всьому світу.

Головна особливість манги — її візуальний стиль, який ні з чим не переплутаєш. Вона майже завжди чорно-біла (так художники встигають видавати нові розділи щотижня) і читається незвично для нас — справа наліво. Автори обожнюють малювати персонажам великі очі, щоб передати найменші емоції, використовують виразні ракурси й купу символів на кшталт гігантської краплі поту на потилиці, коли герой ніяковіє. Іноді один важливий момент або погляд може розтягуватися на кілька сторінок — це допомагає відчутти те саме, що й персонаж. Цей стиль дуже сильно вплинув на світову ілюстрацію та сучасне аніме.

Європейські комікси (їх часто називають франко-бельгійським терміном *BD*) — це зовсім інша історія. Тут художники працюють над кожною деталлю:

вимальовують красиву архітектуру, історичні костюми та задні плани так, що це схоже на справжній живопис. Європейці не люблять випускати комікси тонкими щомісячними журналами. Вони видають їх великими, якісними альбомами у твердій обкладинці. Найчастіше це закінчені пригодницькі чи історичні сюжети (як-от відомі «Тінтін» або «Астерікс»), а також переосмислення класичної літератури. Саме європейська школа навчила світ ставитися до коміксів як до серйозного мистецтва.

Справжньою революцією нашого часу стали вебкомікси та вебтуни, які прийшли до нас із Південної Кореї. Їх роблять спеціально для екранів смартфонів. Якщо звичайний комікс треба гортати як книгу, то вебтун — це одна довга вертикальна стрічка, яку ти просто скролиш пальцем вниз. Це зручно в дорозі чи в черзі. До того ж, очі не втомлюються від рамок. Оскільки це цифровий формат, автори часто додають туди анімацію (коли картинка раптом оживає), фонову музику або звукові ефекти. Виходить абсолютно новий рівень занурення в історію.

Існує велике різноманіття жанрів у коміксах. Окрім звичного фентезі, фантастики, детективів чи комедій, зараз активно розвиваються нові напрями. Наприклад, психологічні комікси, де автори «копаються в мізках» і проблемах героїв. Дуже популярними стали документальні комікси, схожі на журналістські розслідування про реальні події чи війни. Навіть в освіті комікси стали трендом: вчені малюють їх, щоб просто і наочно пояснити складні закони фізики, хімії чи сторінки історії.

Окремо варто сказати про графічні романи. Це не просто серійні випуски про супергероїв, які тягнуться роками. Це повноцінні, великі та закінчені книги з глибоким змістом. Тут автори сміливо говорять про складні й болючі речі: про війну, сімейні драми, дорослішання, депресію чи соціальні проблеми. Коли графічний роман «Маус» [8] (про жахи Голокосту, де люди зображені в образах тварин) отримав престижну Пулітцерівську премію, всі остаточно зрозуміли: комікси — це не дитячі забавки, а серйозна візуальна література.

Сьогоднішня індустрія характеризується тим, що вона працює абсолютно на всіх. Стереотип про те, що картинки розглядають тільки діти, які не вміють читати, давно розбився вщент. Зараз є чіткий поділ: щось малюють для малюків, щось — для підлітків, а величезний пласт історій створюється суто для дорослої аудиторії. Оскільки жанрів та стилів купа, кожен може знайти історію, яка зачепить саме його.

Комікси навіть змінили те, як ми спілкуємося в інтернеті. Згадаймо будь-які популярні мему — більшість із них побудовані за правилами коміксу: кілька кадрів, які йдуть один за одним, короткі репліки у хмаринках і зрозуміла візуальна емоція. Мем-комікси стали окремим видом цифрової творчості. Вони моментально реагують на будь-які новини, тренди й жарти в соцмережах. І хоч намальовані вони зазвичай просто і з гумором, у їхній основі лежать ті самі правила композиції та кадрування.

Самі соцмережі (Instagram, TikTok, Webtoon) взагалі перевернули гру для художників. Раніше, щоб видати свій комікс, треба було оббивати пороги великих видавництв і сподіватися на диво. Зараз ти просто викладаєш свої малюнки в мережу, збираєш аудиторію, відкриваєш Patreon чи збираєш донати — і все, ти незалежний автор зі своїми фанатами. Завдяки такій свободі сучасні комікси стали набагато сміливішими, яскравішими й різноманітнішими.

У підсумку, сучасний комікс дуже гнучкий і постійно змінюється разом із технологіями та нашими смаками. Паперові книги красиво стоять на полицях колекціонерів, цифрові вебтуни активно збирають вподобайки в телефонах, а купа різних жанрів не дає сумувати читачам будь-якого віку. Саме через таку універсальність, легкість сприйняття і роботу з емоціями комікс став ідеальним форматом для того, щоб адаптувати складні класичні книги — наприклад, знаменитий історичний роман Алессандро Мандзоні «Заручені».

### 1.3 Аналіз відомих коміксів України та світу

Сучасний комікс представлений великою кількістю авторських і комерційних проєктів, які відрізняються тематикою, художнім стилем та способами візуального оповідання. Аналіз відомих українських і світових коміксів дозволяє визначити основні тенденції розвитку жанру та виявити художні прийоми, які можуть бути використані під час створення власного проєкту.

Серед українських коміксів варто відзначити серію про козаків-характерників «Даогопак» [10] (Рис. 1.3). Особливістю цього твору є поєднання української історії, міфології та елементів бойових мистецтв. Художнє оформлення вирізняється динамічними сценами, детальним опрацюванням персонажів і використанням національних мотивів. Завдяки цьому комікс формує впізнаваний візуальний стиль та популяризує українську культуру [3; 11].



Рисунок 1.3 Фрагмент з коміксу «Даогопак»

Іншим прикладом є комікс «Воля» [12], у якому альтернативна історія України поєднується з елементами наукової фантастики та стимпанку. Автори

створили складний візуальний світ із великою кількістю деталей, що допомагає занурити читача в атмосферу твору. Значна увага приділяється дизайну персонажів, архітектурі та історичному контексту (Рис. 1.4).



Рисунок 1.4 Фрагмент з коміксу «Воля»

Серед світових коміксів особливе місце займають американські видання компанії Marvel. Їхні роботи характеризуються яскравою колірною палітрою, видовищними сценами та чіткою композицією сторінки. Велика увага приділяється руху персонажів, емоціям та візуальній динаміці, що дозволяє утримувати увагу читача протягом усієї історії.

Важливий вплив на розвиток комікс-мистецтва справила японська манга. На відміну від американських коміксів, вона часто використовує чорно-білу графіку, різноманітні ракурси та особливу систему передачі емоцій. Для манги характерна більша увага до внутрішніх переживань персонажів і поступового розвитку сюжету. Саме тому багато сучасних авторів запозичують окремі художні прийоми з японської школи коміксу.

Яскравим прикладом впливу манги на сучасну культуру є твори, які здобули популярність далеко за межами Японії. Однією з найвідоміших манг у світі вважається «Naruto» авторства Масасі Кісімото [9]. Історія розповідає про

юного ніндзя Наруто Узумаки, який прагне здобути визнання та стати лідером свого селища. Популярність твору пояснюється не лише динамічними бойовими сценами, а й темами дружби, саморозвитку та подолання труднощів. Автор приділяє значну увагу внутрішньому розвитку персонажів, що дозволяє читачеві емоційно співпереживати героям.

Ще одним важливим явищем стала манга «One Piece» Еїтіро Оди [26]. Цей твір розповідає про пригоди піратської команди на чолі з Монкі Д. Луффі, яка вирушає на пошуки легендарного скарбу. Серія вирізняється масштабним вигаданим світом, великою кількістю персонажів та складною сюжетною структурою. Завдяки поєднанню пригодницького жанру, гумору та драматичних моментів «One Piece» стала однією з найуспішніших манг в історії.

Серед психологічних творів особливе місце посідає манга «Death Note», створена Цугумі Обою та Такесі Обатою. Сюжет зосереджується навколо старшокласника, який отримує надприродний зошит, здатний вбивати людей. На відміну від класичних пригодницьких історій, цей твір досліджує складні моральні питання, пов'язані з владою, справедливістю та відповідальністю за власні рішення. Саме інтелектуальне протистояння персонажів стало однією з причин світової популярності манги.

Не менш відомою є манга «Attack on Titan» Хадзіме Ісаями. У центрі сюжету перебуває людство, яке змушене захищатися від гігантських істот — титанів. Автор поєднує елементи фентезі, пригодницького жанру та політичної драми. Твір привернув увагу читачів складним світом, несподіваними сюжетними поворотами та серйозними темами свободи, війни й людської природи.

Важливий внесок у розвиток манги зробила серія «Dragon Ball» Акіри Торіями. Саме вона значною мірою сформувала сучасний жанр бойової манги та вплинула на багатьох майбутніх авторів. Динамічні поєдинки, харизматичні

персонажі та зрозуміла структура пригодницького сюжету зробили твір популярним серед кількох поколінь читачів.

Окремої уваги заслуговують роботи студії манги та анімації, пов'язані з творчістю Хаяо Міядзакі. Хоча він більш відомий як режисер анімаційних фільмів, його роботи також вплинули на розвиток японської візуальної культури. Твори на кшталт «Nausicaä of the Valley of the Wind» поєднують фантастику, екологічну тематику та глибокий філософський зміст.

Окремо варто відзначити графічний роман «Маус», який демонструє можливості коміксу як серйозного художнього твору. Автор використовує символічні образи та стриману графічну мову для розкриття складних історичних подій. Цей приклад доводить, що комікс може бути не лише розважальним, а й глибоким засобом художнього висловлювання.

Особливе місце серед європейських шкіл посідає італійський комікс. Саме він є найбільш близьким до тематики нашого кваліфікаційного проєкту, оскільки роман Алессандро Мандзоні «Заручені» належить до класичної італійської літератури. Італія має одну з найстаріших і найрозвиненіших традицій коміксотворення в Європі. Тут комікси відомі під назвою «fumetti», що в перекладі означає «димки» або «хмаринки» і походить від характерної форми реплік персонажів.

Історія італійського коміксу активно розпочалася на початку ХХ століття. Важливу роль у його розвитку відіграв дитячий журнал «Corriere dei Piccoli», який почав виходити у 1908 році. Видання стало одним із перших майданчиків для публікації ілюстрованих історій. На відміну від американських коміксів того часу, ранні італійські роботи часто містили віршований текст під зображеннями замість традиційних діалогових хмаринок.

У середині ХХ століття італійська індустрія коміксів пережила період стрімкого розвитку. Одним із найвідоміших персонажів став Текс Віллер («Тех»), створений у 1948 році сценаристом Джан Луїджі Бонеллі та

художником Ауреліо Галлеппіні. Цей герой став символом італійського пригодницького коміксу та залишається популярним до сьогодні. Історії про Текса поєднували елементи вестерну, пригод та детективу, а також вирізнялися великим обсягом і складною сюжетною структурою.

Важливим етапом розвитку італійського коміксу стала діяльність видавництва Sergio Bonelli Editore. Саме воно створило багатьох культових персонажів, серед яких Dylan Dog, Zagor, Martin Mystère та Nathan Never. На відміну від американської традиції супергероїв, італійські автори часто приділяли більше уваги психології персонажів, атмосфері та розвитку сюжету.

Особливої популярності набув комікс «Dylan Dog», створений у 1986 році письменником Тіціано Склаві. Головний герой є детективом, який розслідує надприродні явища та стикається з монстрами, привидами й людськими страхами. Цей твір поєднує елементи хорору, містики та психологічної драми. Саме завдяки таким роботам італійський комікс отримав міжнародне визнання.

На відміну від американських видань, де акцент робиться на видовищності та боротьбі супергероїв, італійські комікси часто мають більш літературний характер. Автори приділяють значну увагу історичному контексту, діалогам, моральним конфліктам і внутрішнім переживанням персонажів. Саме ця риса робить їх близькими до художньої літератури.

Ще однією особливістю італійської школи є увага до історичної достовірності. Художники ретельно відтворюють архітектуру, костюми, предметне середовище та побут різних історичних епох. Особливо це помітно в історичних та пригодницьких коміксах, де навколишнє середовище є важливою частиною оповіді.

Сучасні італійські автори активно працюють із графічними романами та адаптаціями літературних творів. Багато класичних текстів отримали нове життя саме завдяки коміксам. Такий підхід дозволяє зробити складні літературні твори більш доступними для молодшої аудиторії та водночас

зберегти їхній основний зміст. Саме тому адаптація роману Алессандро Мандзоні «Заручені» у формат коміксу є цілком закономірною та відповідає сучасним тенденціям розвитку графічного мистецтва.

### **Висновки до розділу 1**

У першому розділі було здійснено комплексний теоретичний аналіз коміксу як специфічного графічно-оповідального жанру, досліджено етапи його історичного розвитку, жанрово-видову специфіку в контексті сучасних тенденцій, а також проведено компаративний аналіз провідних світових та вітчизняних шкіл коміксотворення.

Комікс пройшов тривалий шлях трансформації від прадавніх форм послідовних зображень та ранніх газетних гумористичних стрипів кінця XIX — початку XX століття до статусу самостійного, повноцінного виду мистецтва. Сформована система засобів художньої виразності — зокрема, архітектоніка кадру, поділ сторінки на панелі (кадрування), використання діалогових хмаринок (fumetti), графічна передача динаміки й ритму — функціонує як унікальна візуально-вербальна мова, де логічний перехід між кадрами забезпечує цілісність сприйняття наративу.

Сучасна індустрія графічних історій демонструє відхід від стереотипного сприйняття коміксу як суто розважального чи дитячого контенту. Спостерігається чітке структурування за віковими групами та тематичними напрямками. Графічний роман остаточно утвердився як жанр серйозної візуальної літератури, здатний піднімати складні історичні, психологічні та соціально-філософські теми. Цифровізація та поява вебтунів (вертикального скролінгу) змінили архітектуру сприйняття тексту, адаптувавши його під екрани смартфонів та інтегрувавши мультимедійні елементи (анімацію, аудіосупровід). Платформи самопублікації та соцмережі демократизували індустрію, дозволивши розвиватися незалежному авторському коміксу.

Сучасні комікси поєднують різноманітні підходи до побудови сюжету та візуального оформлення. Українські автори часто звертаються до національної історії та культури, американські комікси роблять акцент на видовищності й динаміці, а японська манга — на емоційності та психологізмі персонажів. Європейська школа привнесла в жанр культуру високої художньої деталізації, мальовничості задніх планів, архітектурної та історичної достовірності, трансформувавши комікс у формат якісних альбомних видань. Італійській школі, зокрема, притаманний виражений літературний характер, акцент на психології персонажів, складній сюжетній структурі та, щонайважливіше, ретельному відтворенні історичного контексту, матеріальної культури й побуту відповідних епох.

Проведений аналіз доводить, що формат коміксу (графічного роману) є високоефективним і закономірним інструментом для інтерпретації класичної літератури в XXI столітті. Візуальна адаптація історичного роману Алессандро Мандзоні «Заручені» дозволить зберегти його глибинний зміст, водночас роблячи твір доступнішим для сучасного читача.

Для реалізації авторського проєкту доцільно застосувати метод кроскультурного синтезу: поєднати європейську (італійську) традицію історичної достовірності середовища та костюмів XVII століття з елементами японського психологізму (акцент на емоційних станах героїв через крупні плани) та американською динамікою кадрів. Це дозволить створити цілісний, виразний та конкурентоспроможний графічно-оповідальний продукт.

## РОЗДІЛ 2 ПРОЄКТУВАННЯ КОМІКСУ ЗА МОТИВАМИ РОМАНУ АЛЕССАНДРО МАНДРОНІ «ЗАРУЧЕНІ»

### 2.1 Концепція, зміст та сюжет коміксу «I Promessi Sposi»

Основою для створення коміксу було обрано роман «I Promessi Sposi» («Заручені») італійського письменника Алессандро Мандроні. Цей твір вважається одним із найвизначніших зразків італійської літератури та займає особливе місце в культурній спадщині Італії. Роман був опублікований у XIX столітті, проте події, описані в ньому, відбуваються у першій половині XVII століття на території Ломбардії, яка на той час перебувала під владою Іспанії.

Алессандро Мандроні був не лише письменником, а й мислителем, який прагнув через літературу досліджувати моральні цінності людини, суспільну справедливість та взаємини між особистістю і владою. У своїй творчості він поєднував історичну достовірність із художнім вимислом, створюючи твори, що порушували важливі суспільні питання. Саме роман «Заручені» став його найвідомішою роботою та справив значний вплив на розвиток італійської літератури.

Сюжет роману розгортається навколо двох молодих закоханих – Ренцо Тримально та Лючії Монделли (Рис. 2.1). Їхнє прагнення одружитися стикається з жорстокою волею місцевого дворянина дона Родріго, який вирішує перешкодити шлюбу заради власних інтересів. Через його втручання життя героїв кардинально змінюється. Вони змушені розлучитися, залишити рідні місця та пройти через численні випробування.



Рисунок 2.1 Пошуковий ескіз героїв

На перший погляд роман може здатися історією про кохання, однак його зміст значно глибший. Через долі героїв автор показує життя суспільства XVII століття, нерівність між різними соціальними верствами, зловживання владою та беззахисність звичайних людей перед впливовими особами. Водночас Мандзоні демонструє, що навіть у складних обставинах людина здатна зберігати моральні принципи, співчуття та віру в справедливість.

Однією з головних цінностей роману є людська гідність. Ренцо і Лючія не є лицарями чи впливовими особами. Це звичайні селяни, які не мають влади або багатства. Саме тому їхня історія викликає співчуття у читача. Герої змушені протистояти обставинам, які значно перевищують їхні можливості, але не відмовляються від своїх переконань. Через їхні образи автор показує, що справжня сила людини полягає не в соціальному статусі, а в чесності, стійкості характеру та здатності не втрачати людяність.

Важливе місце у творі посідає тема кохання. Проте Мандзоні показує його не як романтичне захоплення, а як глибоке почуття, засноване на довірі, взаємній підтримці та відданості. Стосунки Ренцо та Лючії проходять через численні випробування: розлуку, небезпеку, страх і невизначеність. Саме завдяки цим труднощам їхній зв'язок стає ще міцнішим. Автор підкреслює, що справжні почуття перевіряються не щасливими моментами, а здатністю залишатися вірними одне одному в складні часи.

Ще однією важливою темою роману є моральний вибір людини. Багато персонажів твору опиняються перед необхідністю обирати між добром і злом, власною вигодою та справедливістю. Особливо яскраво ця тема простежується в образі Безіменного. Спочатку він постає жорстокою та небезпечною людиною, яка виконує накази сильних світу цього. Однак зустріч із Лючією стає поштовхом до глибоких внутрішніх змін. Персонаж переживає духовну кризу та починає переосмислювати власне життя. Таким чином Мандзоні показує, що навіть людина з важким минулим здатна змінитися та знайти шлях до добра.

Особливого значення в романі набуває тема віри. Для багатьох персонажів вона стає джерелом сили та надії. Однією з найважливіших сцен твору є молитва Лючії та її обітниця. У момент відчаю героїня звертається до Бога і шукає підтримки у вірі. Для Мандзоні релігія виступає не лише частиною історичної епохи, а й важливим моральним орієнтиром, який допомагає людині залишатися вірною своїм принципам.

Значну роль у романі відіграють історичні події. Автор детально описує хлібні бунти в Мілані, голод, економічну кризу та епідемію чуми [15; 16]. На відміну від багатьох романів свого часу, історичні події тут не є лише фоном. Вони безпосередньо впливають на життя героїв і визначають розвиток сюжету. Завдяки цьому роман стає не лише особистою історією Ренцо та Лючії, а й масштабним зображенням життя італійського суспільства XVII століття.

Саме сцени хлібних бунтів привернули особливу увагу під час створення коміксу. У них автор показує, як складна економічна ситуація та неправильні рішення влади призводять до невдоволення населення. Натовп стає окремим персонажем твору, а сам Ренцо опиняється в центрі подій, що дозволяє краще розкрити його характер. Цей епізод поєднує історичну достовірність, динаміку та соціальну проблематику, тому він був обраний для адаптації у форматі коміксу.

Популярність роману призвела до появи численних адаптацій. За мотивами «Заручених» створювалися театральні постановки, радіоп'єси, телевізійні серіали та художні фільми. Особливо відомими стали італійські екранізації XX століття, які знайомили нові покоління глядачів із твором Мандзоні. Крім того, окремі епізоди роману неодноразово адаптувалися для дитячих видань, ілюстрованих книжок та графічних інтерпретацій. Це свідчить про те, що історія Ренцо та Лючії залишається актуальною навіть через майже два століття після написання твору.

Саме поєднання особистої драми, історичних подій та морально-етичних питань робить роман «Заручені» актуальним і сьогодні. Його теми

любові, справедливості, людяності, відповідальності за власні вчинки та боротьби з несправедливістю залишаються зрозумілими сучасному читачеві. Ці особливості стали основою концепції коміксу «I Promessi Sposi», у якому через візуальні засоби передаються ключові події твору, характери персонажів та атмосфера історичної епохи. Адаптація роману у форматі коміксу дозволяє зробити класичний твір доступнішим для сучасної аудиторії, зберігаючи при цьому його основні ідеї та художню цінність.

## **2.2 Етапи розроблення коміксу «Заручені»**

Створення коміксу є складним творчим процесом, який поєднує аналіз літературного твору, розроблення персонажів, пошук візуального стилю та створення послідовної графічної оповіді. Під час роботи над коміксом «Заручені» основною метою було передати атмосферу роману Алессандро Мандзоні, зберігши його ключові події та характери персонажів, але водночас адаптувати їх до власної художньої стилістики.

Обкладинка коміксу «I Promessi Sposi» (Додаток 4) була розроблена відповідно до загальної концепції проекту та відображає історичну й духовну атмосферу роману Алессандро Мандзоні «Заручені». Основним завданням під час її створення стало поєднання класичної естетики XVII століття із сучасними графічними засобами, характерними для авторського коміксу.

Для оформлення обкладинки було обрано темну колірну гаму з переважанням чорного кольору та глибоких темно-синіх відтінків. Таке рішення допомагає створити стриманий і водночас урочистий настрій, що відповідає драматичному характеру твору. Темне тло також дозволяє акцентувати увагу на декоративних елементах і текстовій інформації.

Центральне місце на лицьовій стороні займає назва коміксу «I Promessi Sposi», виконана декоративним шрифтом (Moyenage 34) білого кольору. Контраст між світлим написом і темним фоном забезпечує його хорошу читабельність та привертає увагу глядача. Нижче розташовано ім'я автора

кваліфікаційної роботи, що врівноважує композицію та завершує візуальну структуру обкладинки.

Особливу роль у композиції відіграє декоративна рамка, яка проходить по всьому периметру лицьової сторони. Вона складається з рослинних орнаментальних елементів, характерних для європейського декоративного мистецтва. Плавні вигнуті лінії створюють враження старовинної книжкової оправи та відсилають до історичної епохи, в якій відбуваються події роману. Орнамент виконує не лише декоративну функцію, а й допомагає візуально об'єднати всі елементи композиції в єдине ціле.

Верхня частина обкладинки містить декоративний блок, призначений для розміщення логотипу або додаткової інформації про видання. Завдяки цьому композиція набуває завершеного вигляду та відповідає структурі традиційних книжкових обкладинок.

Задня сторона обкладинки виконана в єдиній стилістиці з передньою. Основним композиційним акцентом тут виступає декоративний хрест, розташований у центральній частині композиції. Використання цього символу безпосередньо пов'язане з тематикою роману, оскільки питання віри, духовності та морального вибору займають у творі важливе місце. Для головної героїні Лючії саме віра стає джерелом внутрішньої сили у найскладніші моменти життя, тому хрест виступає не лише декоративним елементом, а й важливим символом змісту твору.

Форма хреста вирізняється складною орнаментальною побудовою. Витончені декоративні завершення променів перегукуються з рослинним орнаментом рамки на передній стороні, що забезпечує стилістичну єдність обох частин обкладинки. Білий колір декоративних елементів створює контраст із темним фоном і надає композиції вишуканості.

У кутах задньої обкладинки розміщено орнаментальні елементи, аналогічні тим, що використані на лицьовій стороні. Вони створюють відчуття

завершеності та візуальної рівноваги. Завдяки цьому передня та задня частини сприймаються як єдина композиційна система.

Загалом художнє рішення обкладинки спрямоване на передачу атмосфери роману «Заручені», його історичного характеру та духовної складової. Поєднання темного фону, світлих декоративних елементів і символіки хреста дозволило створити стриманий, але виразний образ видання. Обкладинка не лише виконує інформаційну функцію, а й формує перше враження читача про зміст твору, налаштовуючи його на сприйняття історії, сповненої випробувань, віри, кохання та надії.

У процесі розробки візуальної концепції графічного роману окрему увагу було приділено історичній реконструкції матеріальної культури та специфіки одягу Ломбардії першої половини XVII століття. Передпроектне дослідження виявило, що тогочасний італійський стиль розвивався під потужним художнім тиском суворої іспанської моди епохи раннього бароко, яка панувала в Міланському герцогстві у 1620–1630-х роках. Для побудови переконливого візуального ряду та відтворення атмосфери епохи було детально вивчено особливості крою, текстилю, колористики та аксесуарів, які чітко маркували приналежність до різних соціальних класів і верств суспільства [17; 18; 21; 29; 30] (Додаток 1).

Стиль вищих верств та аристократії того часу відзначався демонстративною величчю, стриманістю та жорсткістю форм. Абсолютним трендом і символом вищого шику в іспанізованій Італії став глибокий чорний колір. Оскільки технологія створення стійкого чорного барвника була надзвичайно дорогою, такий одяг автоматично підкреслював багатство, високий статус та релігійну суворість власника. Поруч із чорним використовувалися інші глибокі й приглушені відтінки: бордовий, темно-синій та оливковий, які ефектно контрастували зі сліпучо-білими елементами. Силуети аристократичного вбрання мали чітку геометрію та будувалися на основі жорстких каркасів. Чоловічі куртки-дублети (*farsetto*) та жіночі ліфи

дублювалися спеціальними щільними підкладками або пластинами з китового вуса та металу, що змушувало тримати неприродно пряму, гордовиту поставу. Головним візуальним маркером цієї епохи стали гіпертрофовані коміри-фрези (*gorgiera*) — великі, круглі, жорстко накрохмалені гофровані коміри, що нагадували млинові жорна і суттєво обмежували рух голови. Наприкінці 1620-х років паралельно з ними почали з'являтися і широкі відкладні коміри, оздоблені витонченим мереживом. Цілісність образу знаті підкреслювали такі важливі атрибути, як-от короткі іспанські плащі (*сара*), які ефектно драпувалися при русі, капелюхи з високою тулією та широкими крисами, прикрашені пір'ям, а також вузькі довгі рапіри на перев'язах через плече.

На противагу знаті, стиль та одяг простих людей — селян, міщан та ремісників — був набагато пластичнішим, барвистішим та повністю пристосованим до повсякденної праці, проте мав свої суворі регіональні правила. Ключовою етнографічною особливістю жіночого костюма Північної Італії був унікальний головний убір, відомий як *gaggiara* або *sprezza*. Дівчата та жінки збирали волосся на потилиці у складний вузол і пронизували його десятками великих срібних або металевих шпильок, які розходилися навколо голови наче німб або промені сонця. Замість суцільних суконь жіноче вбрання нижчих верств складалося з окремих елементів: жорстких корсажів (*busto*) зі щільної тканини, які шнурувалися спереду або ззаду, простих білих сорочок із пишними рукавами та довгих важких спідниць у дрібну складку, поверх яких завжди зав'язувався захисний фартух. Чоловічий костюм ремісників і селян складався з лаконічних дублетів або легких шкіряних курток, сорочок без мережива та коротких штанів до колін (*calzoni*), які підв'язувалися стрічками. На ноги одягалися щільні вовняні панчохи. Увесь одяг нижчих верств шився з доступних, практичних і цупких матеріалів — вовни, льону та грубого сукна. Колористика цих тканин залишалася максимально природною: переважали теракотовий, цегляний, коричневий, сірий і глибокий зелений кольори, а також відтінки нефарбованого вибіленого льону.

Окремий пласт дослідження матеріальної культури склав одяг духовенства та чернечих орденів, оскільки церква мала колосальний вплив на тогочасне суспільство і її представники підпорядковувалися суворим візуальним регламентам. Парафіяльні католицькі священики носили довгі чорні сутани до п'ят (*talare*), що застібалися на безліч дрібних гудзиків, а на голові носили специфічні чотирикутні капелюхи (*biretta*). У той же час представники жебрущих чернечих орденів, зокрема капуцини, демонстрували абсолютний візуальний аскетизм. Їхній одяг складався з довгого хабіта — просторої рясини з грубої, навмисно незабарвленої вовни коричневого або сірого кольору з характерним довгим гострим капюшоном на спині. Замість шкіряних ременів ченці підперізувалися звичайною мотузкою з трьома або чотирма вузлами, що символізували чернечі обітниць, а як взуття використовували прості відкриті сандалії на босу ногу або взагалі ходили босоніж.

Графічна адаптація та інтеграція цих історичних особливостей стилю, крою та фактур у простір коміксу дозволила не просто досягти високої історичної достовірності тла, а й перетворити костюм на ефективний самостійний інструмент художньої виразності. Візуальний контраст між жорсткою, темною геометрією іспанських комірв аристократії, м'якою природною пластикою селянського одягу Ломбардії та повним аскетизмом чернечого вбрання став додатковим засобом для глибокої психологічної характеристики персонажів і наочного підкреслення гострих соціальних конфліктів у межах графічного оповідання.

Першим етапом роботи стало ознайомлення з романом та відбір епізодів, які найкраще підходять для коміксової адаптації. Особливу увагу було приділено сценам, що мають важливе сюжетне та емоційне значення, зокрема історії Ренцо і Лючії, сцені хлібного бунту та молитві Лючії. Саме ці моменти найбільш яскраво розкривають основні теми твору: кохання, віру, надію та боротьбу з життєвими труднощами.

Наступним етапом стала розробка персонажів. Для створення ескізів було використано графічний редактор Procreate [27], який дозволяє швидко працювати з формою, кольором та композицією. На початковому етапі було виконано серію пошукових скетчів, під час яких визначалися зовнішність героїв, їхні пропорції, одяг та характерні риси (табл. 2.1).

Таблиця 2.1 Характеристика персонажів та сюжетних сцен  
коміксу «I Promessi Sposi»

Елемент концепції	Характеристика	Символічне значення
Ренцо	Один із головних героїв роману, молодий ремісник, який прагне одружитися з Лючією	Наполегливість, боротьба за справедливість, вірність своїм переконанням
Лючія	Головна героїня твору, скромна та добра дівчина	Чистота, моральна стійкість, сила віри
Хлібний бунт	Масові заворушення в Мілані через нестачу хліба та соціальну нерівність	Народне невдоволення, суспільна несправедливість, вплив історичних подій на долі людей
Молитва Лючії	Один із найемоційніших моментів роману під час випробувань героїні	Надія, духовна підтримка, віра у краще майбутнє

### *Опис концепт-арту персонажа Ренцо (Додаток 3)*

Під час створення образу Ренцо за основу було взято його опис у романі (Рис. 2.2). У творі Мандзоні Ренцо Трамальїно постає молодим сільським ремісником, працюючим, чесним та енергійним юнаком. Він не належить до

заможних верств населення, тому його зовнішній вигляд є досить простим і відповідає способу життя звичайного жителя Ломбардії XVII століття. Автор підкреслює його відкритість, рішучість та щирість, що відображається не лише у вчинках персонажа, а й у його поведінці та поставі.



Рисунок 2.2 Скетч Ренцо

Під час розроблення дизайну героя книжковий опис було адаптовано до авторської стилістики коміксу. Для підкреслення історичної атмосфери персонажа було одягнено у світлу кремову сорочку, яка відповідає простому одягу того часу та водночас гармонійно поєднується із загальною колірною гамою роботи. Також Ренцо отримав капелюх, який став одним із його впізнаваних елементів образу та допомагає підкреслити часовий період, у якому відбуваються події роману.

Під час роботи над персонажем особлива увага приділялася силуету та виразності образу. Було важливо зробити героя впізнаваним навіть у невеликих кадрах коміксу. Тому зовнішність Ренцо створювалася з урахуванням характерних рис авторського стилю: дещо спрощених форм, виразної міміки та акценту на емоційному сприйнятті персонажа.

Після завершення пошукових ескізів було створено фінальний варіант персонажа, який надалі використовувався під час побудови сторінок коміксу. На цьому етапі також визначалися колірна палітра, особливості лінії та загальний художній підхід до зображення героїв.

*Опис концепт-арту персонажа Лючії (Додаток 2)*

Концепт-арт розроблено для візуалізації образу Лючії Монделли — головної героїні роману Алессандро Мандзоні «Заручені» (Рис. 2.3). Під час створення образу основна увага приділялася передачі внутрішнього світу персонажа, його моральних якостей та ролі в сюжеті твору. Лючія постає як скромна, побожна та чуйна молода дівчина, яка навіть у найскладніших життєвих обставинах зберігає віру, гідність і силу духу.



Рисунок 2.3 Скетч Лючії

Концепт-арт складається з двох основних зображень персонажа. Перше демонструє Лючію в поясному портреті у вечірньому освітленні. Колористичне рішення побудоване на холодних синіх та темно-блакитних відтінках, що створюють атмосферу самотності, тривоги та невизначеності.

Таке освітлення відображає складний період життя героїні, коли вона перебуває далеко від рідного дому та змушена долати численні випробування. У руці Лючія тримає ліхтар, який виступає не лише предметом побуту, а й важливим символом надії, віри та духовного світла. Тепле жовтувате сяйво ліхтаря контрастує з холодною гамою навколишнього середовища та акцентує увагу на внутрішній чистоті персонажа.

Обличчя Лючії має м'які та витончені риси. Великі очі спрямовані трохи вбік, що підсилює відчуття задумливості та внутрішніх переживань. Вираз обличчя стриманий і сумний, проте не позбавлений спокою. Такий художній прийом дозволяє передати характер героїні без використання надмірної емоційності. Темне волосся зібране в акуратну зачіску, що відповідає історичній епосі та підкреслює скромність образу.

Друге зображення демонструє персонажа на повний зріст. Лючія одягнена в довгу сукню темно-синього кольору та простору мантию, яка приховує фігуру та створює стриманий силует. Подібний одяг натхненний історичними костюмами Північної Італії XVII століття — часу, в якому відбуваються події роману. Вбрання не містить пишного декору чи дорогих прикрас, що відповідає соціальному становищу героїні та її характеру. Простота костюма підкреслює скромність Лючії, її віддаленість від марнославства та матеріальних цінностей.

Мантия спадає довгими вертикальними складками, формуючи цілісний силует та надаючи персонажу урочистості. Темна колірна гама створює відчуття серйозності та стриманості, водночас дозволяючи акцентувати увагу на обличчі героїні. На голові розташований традиційний головний убір із декоративним ореолоподібним елементом, який асоціативно нагадує німб. Це рішення використано для підкреслення моральної чистоти Лючії та її духовної стійкості. Героїня часто сприймається читачами як символ християнської доброчесності, тому подібна деталь допомагає посилити це враження на візуальному рівні.

Поза персонажа є спокійною та стриманою. Руки складені перед собою, погляд спрямований униз. Таке композиційне рішення підкреслює сором'язливість, лагідність і внутрішню зосередженість Лючії. Водночас вертикальна композиція фігури створює відчуття внутрішньої сили та незламності, що відображає розвиток героїні протягом сюжету.

Стилістично концепт-арт виконано в напівреалістичній манері з елементами графічної стилізації. Лінії залишаються достатньо простими та виразними, що відповідає подальшому використанню персонажа у форматі коміксу. Форми узагальнені, але водночас зберігають характерні риси персонажа. Колір використовується не лише для відтворення зовнішнього вигляду, а й для передачі емоційного стану героїні та атмосфери окремих сцен.

Таким чином, створений концепт-арт відображає ключові риси Лючії Монделли — скромність, добротність, духовну чистоту, витримку та надію. Візуальний образ поєднує історичну достовірність костюма з художніми засобами, спрямованими на розкриття характеру персонажа та його ролі у творі Алессандро Мандзоні.

#### *Арка Лючії (Додаток 5)*

Наступним етапом виконання кваліфікаційного проєкту стала розробка розворотів коміксу за мотивами подій 21 глави роману Алессандро Мандзоні «Заручені», у якій Лючія перебуває в помешканні Безіменного та переживає один із найважливіших моментів свого життя. Основним завданням стало відображення внутрішнього світу героїні, її страхів, сумнівів та духовного рішення, що суттєво впливає на подальший розвиток сюжету.

Робота над розворотами розпочалася з пошуку композиційного рішення та створення серії ескізів. Особлива увага приділялася побудові візуальної оповіді, щоб читач міг простежити зміну емоційного стану Лючії від відчаю до духовного прояснення. Композиція кадрів будувалася за принципом поступового переходу від темних і замкнених сцен до більш світлих та відкритих зображень.

Перший кадр демонструє момент, коли служниця проводить Лючію до кімнати в маєтку Безіменного. Простір навколо героїні виглядає чужим і похмурым, що підкреслює її тривожний стан та невизначеність щодо власної долі. Для посилення цього відчуття було використано приглушену колірну гаму та мінімальну кількість джерел світла.

У наступному кадрі Лючія сидить біля стіни в темному приміщенні. Композиція побудована таким чином, щоб підкреслити її самотність та беззахисність. Велика кількість темного простору навколо персонажа акцентує увагу на переживаннях героїні та створює атмосферу напруги.

Ключовим елементом стає сцена з ліхтарем. Погляд Лючії зупиняється на джерелі світла, у відблисках якого вона ніби бачить образ Діви Марії. У цей момент змінюється не лише сюжетний настрій сцени, а й її візуальне рішення. Темні відтінки поступово поступаються місцем теплішим кольорам, а освітлення стає м'якшим і яскравішим. Такий прийом дозволяє підкреслити духовне перетворення героїні та появу надії.

Після цього в композиції з'являються фрагменти спогадів Лючії. Вони представлені як окремі візуальні образи, що нагадують події, які сталися з нею протягом твору. Серед них присутні як щасливі моменти, пов'язані з Ренцо та родиною, так і трагічні події, що змусили героїню покинути рідний дім. Використання спогадів дозволяє показати внутрішній діалог персонажа без великої кількості тексту та зробити сцену емоційнішою.

Кульмінацією глави є момент, коли Лючія стискає в руках чотки та притискає їх до грудей. Саме в цій сцені вона дає обітницю безшлюбності, звертаючись до Діви Марії з проханням про допомогу. Для підсилення емоційного впливу особлива увага була приділена жестам персонажа, виразу обличчя та роботі зі світлом. Чотки виступають важливим символічним елементом композиції, який уособлює віру, духовну підтримку та надію на порятунок.

Усі ілюстрації розворотів були виконані на планшеті iPad у програмі Procreate. На цьому етапі здійснювалися побудова кадрів, промальовування персонажів, робота з освітленням та кольорове опрацювання сцен. Значна увага приділялася створенню контрасту між темними емоційними моментами та сценами духовного просвітлення, що дозволило посилити драматичний ефект епізоду.

Після завершення роботи в Procreate файли були перенесені до Adobe Photoshop [14] для фінального опрацювання. У програмі виконувалися корекція колірного балансу, налаштування контрастності та яскравості, деталізація окремих елементів і підготовка матеріалів до друку. Особлива увага приділялася збереженню цілісності колірної гами та якості зображень.

У результаті було створено завершені розвороти коміксу, які передають один із найемоційніших епізодів роману Алессандро Мандзоні. Використання світлових ефектів, символічних деталей та послідовної композиції дозволило відобразити внутрішній стан Лючії та підкреслити важливість її духовного вибору для подальшого розвитку сюжету.

#### *Арка Ренцо (Додаток 6)*

Наступним етапом роботи стала розробка розворотів, присвячених подіям хлібних бунтів у Мілані (14 глава). За основу було взято епізод із роману Алессандро Мандзоні, у якому Ренцо вперше опиняється в центрі масштабних народних заворушень. Дана сцена є важливою для розвитку сюжету, оскільки демонструє характер головного героя, його ставлення до справедливості та здатність діяти в складних обставинах.

Події хлібних бунтів займають важливе місце в романі та відображають реальні історичні проблеми тогочасного Мілана. На початку XVII століття населення міста потерпало від нестачі продовольства, неврожаю та наслідків неефективного управління. Влада намагалася штучно регулювати ціни на хліб, однак такі рішення лише погіршували ситуацію. Через дефіцит борошна та

постійне зростання цін хліб, який був основним продуктом харчування для більшості населення, він ставав дедалі менш доступним для простих людей.

Незадоволення мешканців поступово переросло в масові заворушення. Люди вважали, що власники пекарень та торговці навмисно приховують запаси зерна й отримують прибуток на чужому горі. Саме тому натовп почав нападати на пекарні, громити майно та вимагати справедливих цін на хліб. Мандзоні використовує цей епізод не лише для відтворення історичних подій, а й для демонстрації того, як страх, голод і відчай можуть впливати на поведінку людей. Письменник показує, що причиною бунту були не жорстокість чи агресія населення, а складні соціальні умови, у яких опинилися мешканці Мілана.

Саме на тлі цих подій до міста прибуває Ренцо. Опинившись серед розлюченого натовпу, він стає свідком конфлікту між простими людьми та представниками влади. Через цей епізод автор розкриває характер героя, його почуття справедливості та здатність зберігати здоровий глузд навіть у найбільш напружених обставинах.

Розворот розпочинається сценою, у якій Ренцо йде вулицями Мілана. У цей момент герой тримає капелюх у руці та задумливо розглядає місто. У романі він прибуває до Мілана після вимушеної втечі з рідного села та намагається зрозуміти обстановку навколо себе. Композиція кадру побудована таким чином, щоб показати героя на тлі міського середовища (Додаток 7) та передати його зацікавленість і водночас невпевненість перед незнайомим містом.

На наступній сторінці Ренцо одягає капелюх і помічає шматки хліба, що лежать просто на дорозі. Герой не розуміє причин того, що відбувається, адже для нього хліб є цінним продуктом, результатом людської праці. Ця деталь стає першою ознакою майбутніх заворушень і привертає його увагу до подій навколо.

Далі Ренцо бачить натовп людей біля пекарні. У романі причиною заворушень стало різке зростання цін на хліб та голод серед населення. Люди звинувачували власників пекарень у приховуванні борошна та навмисному завищенні цін. Розлючений натовп намагався увірватися всередину будівлі та покарати пекарів, яких вважав винними у своїх стражданнях. Для передачі атмосфери хаосу в композиції було використано велику кількість персонажів, активні жести та діагональні лінії руху.

Незважаючи на небезпечну ситуацію, Ренцо проштовхується крізь натовп і намагається зрозуміти причину конфлікту. Наступний кадр демонструє один із ключових моментів сцени — герой зупиняє чоловіка, який замахнувся сокирою на двері пекарні. Цей епізод підкреслює сміливість Ренцо та його здатність тверезо оцінювати ситуацію навіть у розпал загального безладу.

У своїй промові герой звертає увагу людей на наслідки їхніх дій. Він говорить про те, що руйнування пекарні не вирішить проблему нестачі хліба, а лише погіршить становище. Якщо сьогодні люди знищать піч і майно пекарів, то завтра ніде буде випікати новий хліб. Таким чином Ренцо виступає голосом розсудливості серед розгніваного натовпу.

Після цього в сюжеті з'являється чоловік у чорному одязі, який спостерігає за подіями збоку. У романі подібні персонажі символізують людей, які використовують народне невдоволення у власних цілях. Побачивши вплив Ренцо на натовп, він намагається налаштувати людей проти нього, представляючи героя як перешкоду для досягнення їхньої мети. Це створює додаткове напруження в композиції та підсилює драматизм сцени.

Завершальним кадром стає момент, коли Ренцо залишає місце заворушень. Композиційне рішення акцентує увагу на русі героя вперед, що символізує початок нових випробувань та подальший розвиток його сюжетної лінії.

*Архітектурні особливості.* Фасад демонструє класичну ломбардську міську архітектуру раннього Нового часу. Головним композиційним та смисловим акцентом є велике аркове вікно-вітрина з масивною дерев'яною рамою, розділеною на секції, та автентичними нижніми віконницями. Поруч розташовані прямокутні дерев'яні двері з глибоким рельєфним фільонкуванням.

*Текстура та матеріали.* Передано фактуру старої кам'яниці. Нерівномірні мазки та тонування стін реалістично імітують потрісканий тиньк вохристо-пісочних та теракотових відтінків, з-під якого місцями проглядає оголена часом кладка. Це підкреслює автентичність та певну побутову занедбаність міського простору того часу.

*Простір перед будівлею.* На передньому плані розстилається важка, фактурна бруківка, викладена з масивного колотого каменю округлої форми. Контрастні глибокі тіні між камінням створюють виразний ритмічний малюнок, який візуально «заземлює» кадр і додає йому матеріальної переконливості.

На другій, вертикальній ілюстрації зображено панорамний вигляд міланської вулички або внутрішнього подвір'я, що веде вглиб житлових кварталів.

*Композиція та перспектива.* Кадр побудовано за принципом кутової перспективи, яка скеровує погляд глядача вглиб міського простору. Ліва частина сцени затиснута глухою стіною сусіднього будинку, що знаходиться в тіні. Це створює характерний для старих європейських міст ефект щільної, замкненої забудови.

*Центральна споруда.* Головним об'єктом є видовжена двоповерхова будівля приглушеного пастельно-жовтого кольору під двосхилим дахом із червоної черепиці. Перший поверх розсікає масивна напівкругла арка, закрита кованою залізною брамою, яка додає сюжету відчуття таємничості чи закритих

дверей. Строгий ряд невеликих прямокутних вікон на другому поверсі тримає геометрію кадру.

*Атмосферні деталі.* Перед будинком зображено тонке дерево з хаотично розгалуженими гілками без листя. Цей елемент чітко вказує на пору року — пізню осінь (листопад, якраз час історичного повстання). Графіка оголених гілок додає сцені драматизму та тужливого настрою.

*Колористика неба.* Небо виконане у складних, приглушених сіро-блакитних та легких зеленуватих тонах із розмитими світлими хмарами. Таке рішення створює ефект похмурого, затягнутого хмарами осіннього дня, що ідеально працює на загальну драматичну атмосферу графічного роману.

Усі ілюстрації були створені на планшеті iPad у програмі Procreate. Під час роботи особлива увага приділялася передачі динаміки натовпу, емоцій персонажів та атмосфери міського заворушення. Після завершення етапу малювання файли були перенесені до Adobe Photoshop для фінального опрацювання, корекції кольору та підготовки до друку. У результаті було створено розвороти, які відображають один із найяскравіших історичних епізодів роману та розкривають характер головного героя через його вчинки та взаємодію з натовпом.

## **Висновки до розділу 2**

У другому розділі було детально висвітлено процес концептуалізації, передпроектного історичного дослідження та практичного моделювання графічного роману за мотивами роману Алессандро Мандзоні «Заручені» («I Promessi Sposi»).

В основу авторського коміксу покладено глибинну соціально-філософську та морально-етичну проблематику твору А. Мандзоні. Наративна структура адаптації була сфокусована на двох паралельних сюжетних арках головних героїв (Ренцо та Лючії), які відображають ключові теми роману: людську гідність, незламність віри, силу кохання перед обличчям соціальної

несправедливості та вплив глобальних історичних катаклізмів на долі «маленьких людей».

У межах передпроектного аналізу здійснено ґрунтовну візуальну реконструкцію етнографічних, соціокультурних та релігійних особливостей Ломбардії 1620–1630-х років, що перебувала під впливом іспанського панування епохи раннього бароко.

Створення концепт-артів персонажів та розворотів графічного роману реалізовано в напівреалістичній манері з виразною авторською стилізацією.

В арці Лючії (за мотивами XXI глави) композиційне рішення побудоване на колористичному та світлотіньовому градієнті — від похмурих, замкнених кадрів у маєтку Безіменного, що передають відчай та тривогу через холодні сині тони, до сцени духовного просвітлення (молитви та обітниці), акцентованої теплим сяйвом ліхтаря та символікою чоток.

В арці Ренцо (епізод хлібних бунтів у Мілані) графічна мова базується на динамічних діагональних лініях руху, складних багатофігурних композиціях, що передають хаос народного повстання, та виразній міміці героя, який виступає голосом розуму серед розлюченого натовпу. Окрему увагу приділено художній автентичності ломбардського міського простору раннього Нового часу.

Проект продемонстрував ефективність сучасного двоетапного цифрового інструментарію художника-ілюстратора. Первинна стадія (генерація ідей, пошуковий скетчинг, робота з формою, динамікою кадрування та нанесенням базового кольору) успішно реалізована в середовищі растрового графічного редактора Procreate на платформі iPad. Фінальна стадія (корекція колірної балансу, вибудовування контрастності, тонке промальовування текстур, накладання акцидентних шрифтових блоків Moyenage 34 та переддрукарська підготовка) завершена в програмі Adobe Photoshop. Це дозволило створити цілісний, високохудожній та технічно довершений поліграфічний продукт, готовий до тиражування.

## **РОЗДІЛ 3 ТЕХНОЛОГІЧНІ ПРОЦЕСИ СТВОРЕННЯ КОМІКСУ ЗА МОТИВАМИ РОМАНУ АЛЕССАНДРО МАНДЗОНІ «ЗАРУЧЕНІ»**

### **3.1 Процес підготовки коміксу до друку**

Важливим етапом створення коміксу є його підготовка до друку. Саме на цьому етапі цифрові ілюстрації перетворюються на готове друковане видання, яке буде зручним для читача та відповідатиме технічним вимогам поліграфічного виробництва. Під час роботи над коміксом «Заручені» особлива увага приділялася не лише якості друку, а й доступності майбутнього видання для широкого кола читачів.

Одним із головних завдань стало обрання відповідних матеріалів для друку. Оскільки комікс орієнтований насамперед на молодіжну аудиторію та шанувальників графічної літератури, було прийнято рішення використовувати папір, який поєднує достатню якість з помірною вартістю. Надто дорогий крейдований або глянцева папір значно збільшує собівартість друкованого видання, що може зробити його менш доступним для потенційних читачів.

Для друку було обрано щільний матовий папір. Такий матеріал має декілька переваг. По-перше, матова поверхня не створює сильних відблисків під час читання, завдяки чому ілюстрації та текст комфортно сприймаються за різних умов освітлення. По-друге, папір достатньої щільності забезпечує міцність сторінок і дозволяє уникнути просвічування зображень з іншого боку аркуша. Водночас він залишається легшим і дешевшим за картон або дорогі дизайнерські матеріали.

Вибір матового паперу також пов'язаний із художньою концепцією проєкту. Стилістика коміксу базується на м'якій колірній палітрі та атмосферних сценах, тому матова поверхня краще передає кольори та не відволікає увагу читача зайвими відблисками. Крім того, таке рішення допомагає створити більш наближене до книжкового видання враження.

Після завершення роботи над ілюстраціями всі сторінки коміксу були підготовлені до друку в програмі Adobe Photoshop. На цьому етапі здійснювалася перевірка якості зображень, коригування колірної гами та фінальне налаштування файлів. Особлива увага приділялася чіткості контурів персонажів, контрастності тексту та правильному відображенню кольорів після друку.

Для забезпечення якісного результату всі сторінки були збережені з роздільною здатністю 300 dpi, що є стандартом для поліграфічної продукції. Також виконувалася перевірка розмірів сторінок, полів безпеки та розташування важливих елементів композиції. Це дозволило уникнути втрати частини зображення після обрізки готового видання.

Окремим етапом стала підготовка колірної моделі до друку. Оскільки друкарське обладнання працює з колірним простором CMYK, усі ілюстрації були переведені з цифрового формату RGB у відповідний поліграфічний формат. Завдяки цьому вдалося мінімізувати можливі відмінності між кольорами на екрані та у друкованому вигляді.

Після завершення технічної підготовки було виконано фінальну перевірку всіх сторінок коміксу. Контролювалася якість текстових блоків, цілісність композиції, правильність розташування ілюстрацій та відповідність файлів вимогам друку. Після цього макет був повністю готовий до подальшого виготовлення друкованого видання.

Таким чином, процес підготовки коміксу до друку включав вибір відповідних матеріалів, технічне опрацювання сторінок у програмі Adobe Photoshop та перевірку поліграфічних параметрів. Використання щільного матового паперу дозволяє зберегти якість зображень і водночас зробити видання доступнішим для читачів, що відповідає основній концепції проекту.

### 3.2 Кошторис виготовлення коміксу

Для визначення орієнтовної вартості виготовлення коміксу «Заручені» було проведено розрахунок основних витрат на друк та післядрукарську обробку видання (табл. 3.1). Комікс складається з 24 внутрішніх кольорових сторінок та кольорової обкладинки. Передбачено двосторонній друк внутрішнього блоку на щільному матовому папері та скріплення видання металевими скобами.

Таблиця 3.1 Розрахунок орієнтовної вартості виготовлення коміксу «Заручені»

Стаття витрат	Кількість	Вартість, грн
Кольоровий друк внутрішнього блоку (24 сторінки)	1 шт.	180
Папір для внутрішнього блоку (матовий, 130–150 г/м <sup>2</sup> )	1 комплект	35
Кольорова обкладинка (матовий папір 250–300 г/м <sup>2</sup> )	1 шт.	45
Післядрукарська обробка та брошурування	1 шт.	25
Переддрукарська підготовка макета	1 шт.	30
Інші виробничі витрати	1 шт.	20
<b>Разом</b>		<b>335 грн</b>

Отже, орієнтовна собівартість виготовлення одного примірника коміксу становить близько 335 гривень. У разі друку більшого тиражу вартість одного примірника може бути знижена завдяки зменшенню витрат на друк та підготовчі процеси.

Вибір щільного матового паперу обумовлений бажанням поєднати якість друку з доступною вартістю готового видання. Такий матеріал добре передає кольори та дрібні деталі ілюстрацій, не створює відблисків під час читання та забезпечує комфортне сприйняття графічного матеріалу. Водночас він є більш економічним рішенням порівняно з дорогими дизайнерськими або крейдованими паперами.

Проведений кошторис свідчить про можливість реалізації проекту як авторського друкованого видання з оптимальним співвідношенням вартості та якості поліграфічного виконання.

### **Висновки до розділу 3**

У третьому розділі було всебічно розглянуто й обґрунтовано кінцеву технологічну стадію матеріалізації графічного роману «Заручені» («I Promessi Sposi»), яка охоплює процеси додрукарської підготовки (Pre-press), вибір оптимальних поліграфічних матеріалів та фінансово-економічний розрахунок собівартості виробництва.

З метою оптимізації співвідношення художньої якості та фінансової доступності готового продукту для цільової (зокрема, молодіжної) аудиторії, було визначено базові характеристики видання. Комікс загальним обсягом 24 сторінки внутрішнього блоку та обкладинка орієнтовані на повноколірний двосторонній друк із використанням щільного матового паперу (130–150 г/м<sup>2</sup> — для внутрішніх сторінок, 250–300 г/м<sup>2</sup> — для обкладинки). Такий вибір повністю відповідає авторській концепції: матова фактура усуває небажані світлові відблиски, забезпечує високий тактильний та зоровий комфорт під час читання, запобігає ефекту «просвічування» ілюстрацій, а також найкраще репродукує м'яку, атмосферну колірну палітру історичного нарративу Ломбардії XVII століття.

Конвертація цифрового контенту у друковану форму була успішно здійснена в програмному середовищі Adobe Photoshop за чіткими стандартами

сучасного поліграфічного виробництва: забезпечено уніфіковану роздільну здатність растрових зображень на рівні 300 dpi, що гарантує високу чіткість лінійних контурів персонажів, деталізацію архітектурного тла та легкість зчитування дрібних текстових блоків; здійснено верифікацію геометричних параметрів сторінок, розстановку полів безпеки та технологічних припусків на обрізку, що повністю нівелює ризик втрати важливих композиційних елементів чи шрифтових хмаринок (fumetti) під час післядрукарського різання; проведено колористичне перекодування файлів із колірного простору RGB (цифровий екран) у технологічну модель СМУК (друкарська машина), завдяки чому мінімізовано коефіцієнт колірного спотворення та досягнуто максимальної автентичності відтворення відтінків на паперовому носії.

На основі проведеного калькулювання прямих і накладних витрат (кольоровий друк, вартість матового паперу двох типів щільності, переддрукарське шліфування макета, брошурування та скріплення металевими скобами) було встановлено, що орієнтовна собівартість виготовлення пілотного примірника коміксу «Заручені» становить 335 гривень. Такий показник свідчить про високу економічну життєздатність проєкту як незалежного авторського малотиражного видання.

Окремо відзначено, що при масштабуванні проєкту та переході на комерційний офсетний чи цифровий друк більшими тиражами, собівартість одиниці продукції суттєво знижуватиметься за рахунок регресу питомих витрат на переддрукарські процеси та гуртові закупівлі матеріалів.

Комплекс робіт, виконаний у третьому розділі, доводить повну готовність розробленого графічного макета до відправки на виробництво. Створена візуально-нарративна адаптація класичного роману Алессандро Мандзоні успішно пройшла шлях від концептуальних пошуків, історичних та шрифтових розвідок до збалансованого поліграфічного продукту, який поєднує художню виразність із технологічною та фінансовою доцільністю реалізації.

## ВИСНОВКИ

Під час виконання кваліфікаційної роботи було створено комікс за мотивами роману Алессандро Мандзоні «Заручені». Робота над проектом дала можливість не лише ознайомитися з особливостями створення коміксів, а й спробувати адаптувати класичний літературний твір до сучасного формату візуального оповідання.

У ході дослідження було розглянуто історію розвитку коміксу, його основні види та жанри, а також проаналізовано відомі українські та зарубіжні приклади. Це допомогло краще зрозуміти особливості побудови сюжету, композиції сторінки та способи передачі емоцій через графіку.

Під час проектування було розроблено концепцію майбутнього коміксу, створено образи головних персонажів та визначено загальний художній стиль роботи. За основу було взято окремі епізоди роману, які найбільше розкривають характери героїв та основні ідеї твору. Особливу увагу було приділено сценам молитви Лючії та хлібних бунтів у Мілані, оскільки саме вони є важливими для розвитку сюжету та емоційного сприйняття історії.

Усі ілюстрації були виконані в програмі Procreate на планшеті iPad, а фінальна підготовка макетів здійснювалася в Adobe Photoshop. Під час роботи вдалося покращити навички цифрового малювання, роботи з кольором, композицією та створенням послідовної візуальної історії.

Також було розглянуто процес підготовки коміксу до друку та виконано орієнтовний розрахунок його вартості. Для видання було обрано щільний матовий папір, який забезпечує комфортне читання та дозволяє зменшити вартість готового продукту порівняно з друком на дорогих глянцевих матеріалах. У результаті було створено завершений комікс «I Promessi Sposi», який поєднує літературну основу роману Алессандро Мандзоні з авторською графічною стилістикою. Виконаний проєкт показав, що формат коміксу може бути ефективним способом представлення класичної літератури сучасному читачеві та допомагає по-новому сприймати відомі художні твори.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Алессандро Мандзоні. *Вікіпедія*. URL: [https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%90%D0%BB%D0%B5%D1%81%D1%81%D0%B0%D0%BD%D0%B4%D1%80%D0%BE\\_%D0%9C%D0%B0%D0%BD%D0%B4%D0%B7%D0%BE%D0%BD%D1%96](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%90%D0%BB%D0%B5%D1%81%D1%81%D0%B0%D0%BD%D0%B4%D1%80%D0%BE_%D0%9C%D0%B0%D0%BD%D0%B4%D0%B7%D0%BE%D0%BD%D1%96) (дата звернення: 08.06.2026).
2. Белень А. І. *Перо письменника і пензель художника. Бароко, романтизм і модернізм в українській культурі*. Черкаси : Вертикаль, 2007. 256 с.
3. Васильєва В. Особливості українського коміксу крізь призму історичного розвитку. *Студентський науковий вісник*. 2020. № 45. С. 141–144. URL: [http://dspace.tnpu.edu.ua/bitstream/123456789/16988/1/55\\_Vasylieva.pdf](http://dspace.tnpu.edu.ua/bitstream/123456789/16988/1/55_Vasylieva.pdf) (дата звернення: 08.06.2026).
4. Даниленко В. Я. *Дизайн України у світовому контексті художньо-проектної культури : монографія*. Харків : ХДАДМ, 2005. 244 с.
5. Демиденко М. А. *Комп'ютерна графіка, дизайн та мультимедіа : навч. посіб.* Дніпро : НТУ «Дніпровська політехніка», 2022. 123 с.
6. Манга. *Вікіпедія*. URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D0%B0%D0%BD%D2%91%D0%B0> (дата звернення: 08.06.2026).
7. Мандзоні А. *Заручені / пер. з італ. П. Соколовського*. Харків : Фоліо, 2024. 656 с.
8. Маус. *Вікіпедія*. URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9C%D0%B0%D1%83%D1%81> (дата звернення: 08.06.2026).
9. Наруто. *Вікіпедія*. URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%9D%D0%B0%D1%80%D1%83%D1%82%D0%BE> (дата звернення: 08.06.2026).
10. Прасолов М., Колов О., Чебикин О. *Даогопак. Книга 1. Анталійська гастроль*. Київ : Nebesky, 2012. 64 с.
11. Сокирська О., Флоренца О. *Комікс і графічний роман у контексті сучасної лінгвокультурології. Актуальні питання гуманітарних наук*. 2024. Вип. 79, Том 2. С. 207-213. DOI: <https://doi.org/10.24919/2308-4863/79-2-31>
12. Фадєєв Д., Бондаренко О., Бугайов В., Филипович О. *Воля: The Will*. Т. 1. 2026 р.

Київ : Asgardian Comics, 2017. 56 с.

13. Явтушенко А. С. Персонажі всесвіту від Marvel та DC як прояв нової міської міфології : дипломна робота бакалавра. Одеса : Одеський національний університет імені І. І. Мечникова, 2022. 35 с.

14. Adobe Photoshop. URL: <https://www.adobe.com/products/photoshop.html> (Last accessed: 08.06.2026).

15. Alfani G. The Famine of the 1590s in Northern Italy. An Analysis of the Greatest “System Shock” of Sixteenth Century. *Histoire et Mesure*. 2011. XXVI(1). P. 17–50. DOI: <https://doi.org/10.4000/histoiremesure.4119>

16. Alfani G., Percoco M. Plague and long-term development: the lasting effects of the 1629-30 epidemic on the Italian cities. *EHES Working Papers in Economic History*. 2016. No. 106. European Historical Economics Society (EHES). 37 p. URL: <https://www.econstor.eu/handle/10419/247037> (Last accessed: 08.06.2026).

17. Baroque Rome. *The Metropolitan Museum of Art*. URL: <https://www.metmuseum.org/essays/baroque-rome> (Last accessed: 08.06.2026).

18. Currie E. A Cultural History of Dress and Fashion in the Renaissance. London : Bloomsbury Visual Arts, 2018. 272 p.

19. Duncan R., Smith M. J., Levitz P. The Power of Comics and Graphic Novels Culture, Form, and Context. Bloomsbury, 2023. 392 p.

20. Eisner W. Comics and Sequential Art. Poorhouse Press, 1990. 164 p.

21. Europeana. URL: <https://www.europeana.eu/en/collections> (Last accessed: 08.06.2026).

22. Groensteen T. The System of Comics. Press of Mississippi, 2007. 188 p.

23. Manga. Tezuka Osamu Official. URL: <https://tezukaosamu.net/en/manga/> (Last accessed: 08.06.2026).

24. Marvel Comics. *Вікіпедія*. URL: [https://uk.wikipedia.org/wiki/Marvel\\_Comics](https://uk.wikipedia.org/wiki/Marvel_Comics) (Last accessed: 08.06.2026).

25. McCloud S. Understanding Comics: The Invisible Art. New York : HarperCollins, 1993. 216 p.

26. One Piece. *Вікіпедія*. URL: [https://uk.wikipedia.org/wiki/One\\_Piece](https://uk.wikipedia.org/wiki/One_Piece) (дата звернення: 08.06.2026).
27. Procreate. URL: <https://procreate.com> (Last accessed: 08.06.2026).
28. Spider - Man (комікс, 2018). *Вікіпедія*. URL: [https://uk.wikipedia.org/wiki/Spider-Man\\_\(%D0%BA%D0%BE%D0%BC%D1%96%D0%BA%D1%81,\\_2018\)](https://uk.wikipedia.org/wiki/Spider-Man_(%D0%BA%D0%BE%D0%BC%D1%96%D0%BA%D1%81,_2018)) (дата звернення: 08.06.2026).
29. Veneranda Biblioteca Ambrosiana. URL: <https://www.ambrosiana.it/en/collections/manuscripts> (Last accessed: 08.06.2026).
30. Victoria and Albert Museum. URL: <https://www.vam.ac.uk/collections> (Last accessed: 08.06.2026).

## ДОДАТКИ

### Додаток 1

#### Іспанська мода епохи раннього бароко



## Додаток 2

### Концепт-арт Лючії



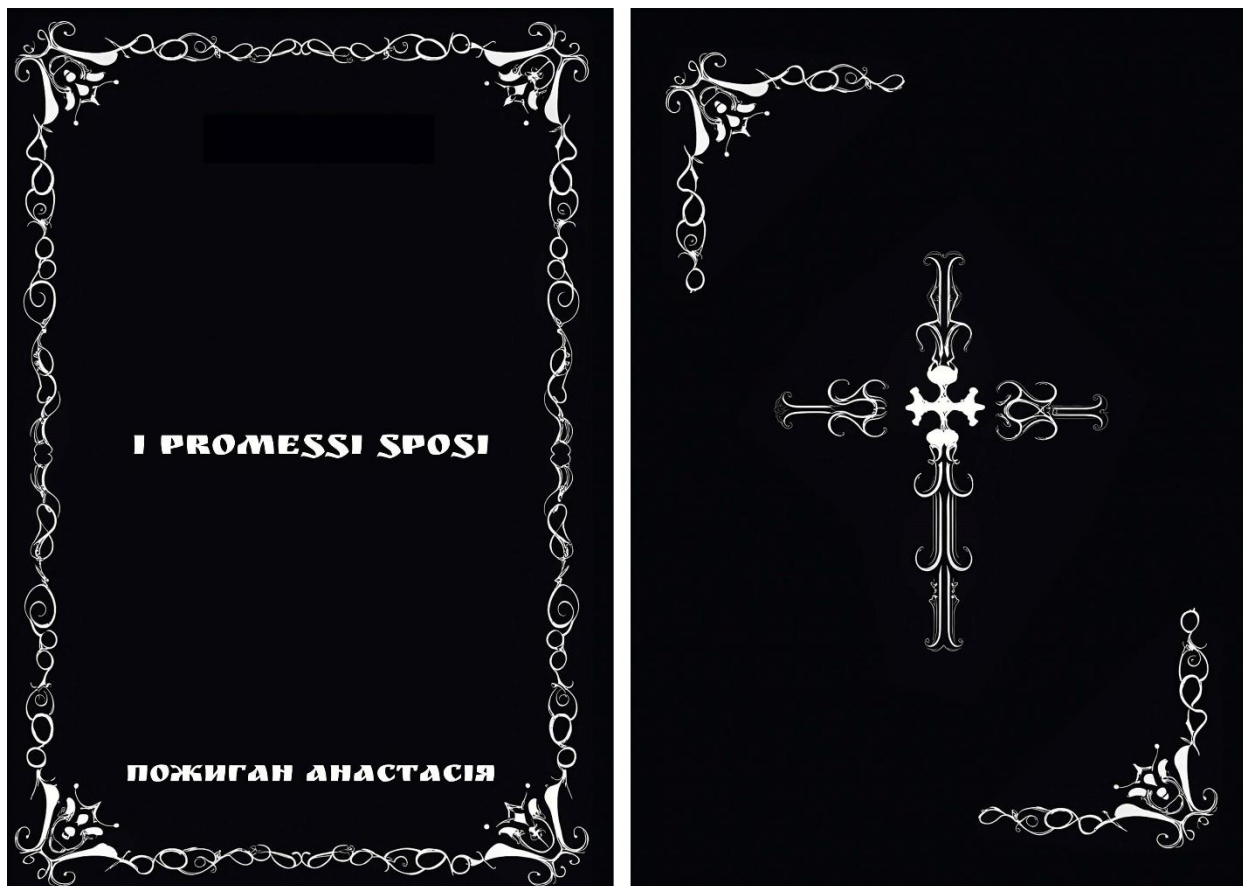
### Додаток 3

#### Концепт-арт Ренцо



## Додаток 4

Передня та задня обкладинки коміксу



## Додаток 5

### Розвороти коміксу за подіями 21 глави

Рисунок 5.1



Рисунок 5.2



Рисунок 5.3



Рисунок 5.4

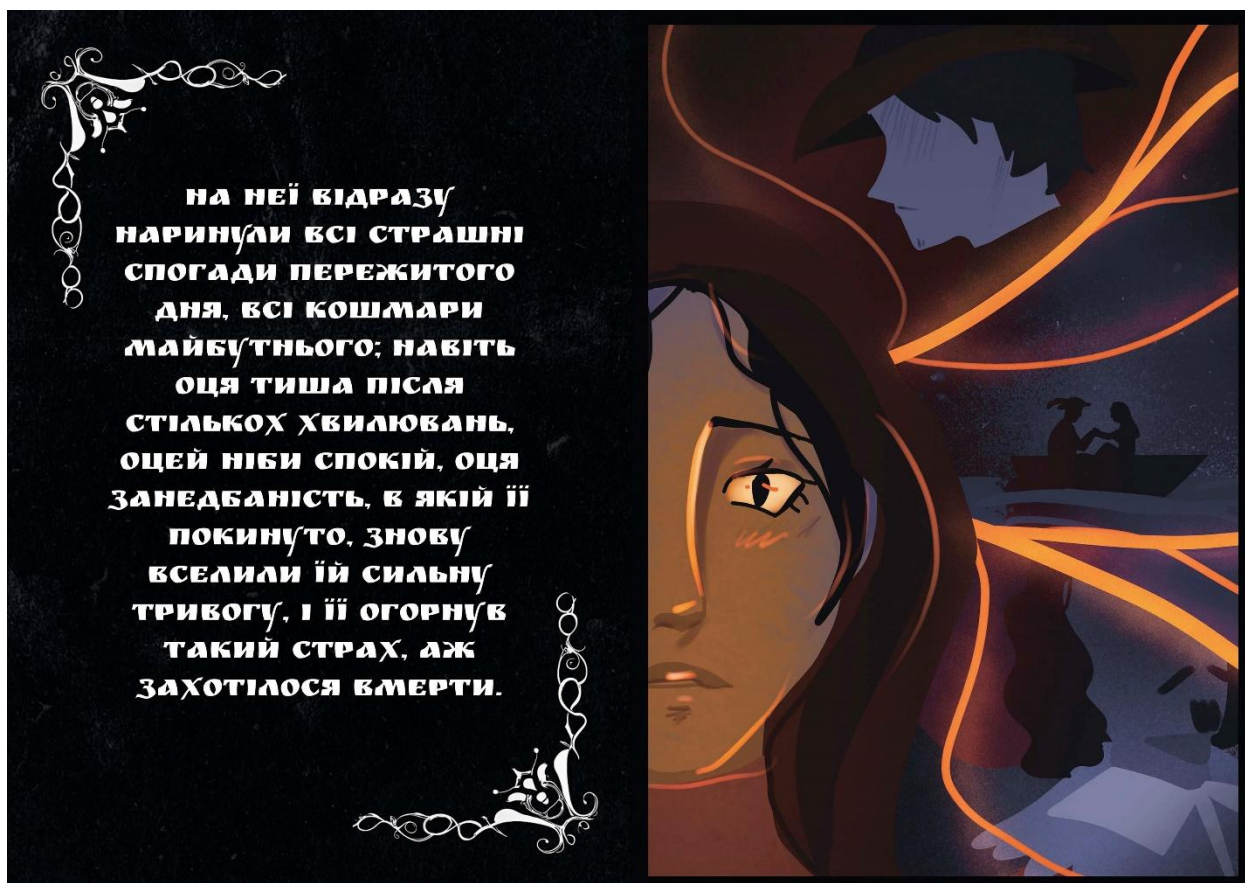


Рисунок 5.5

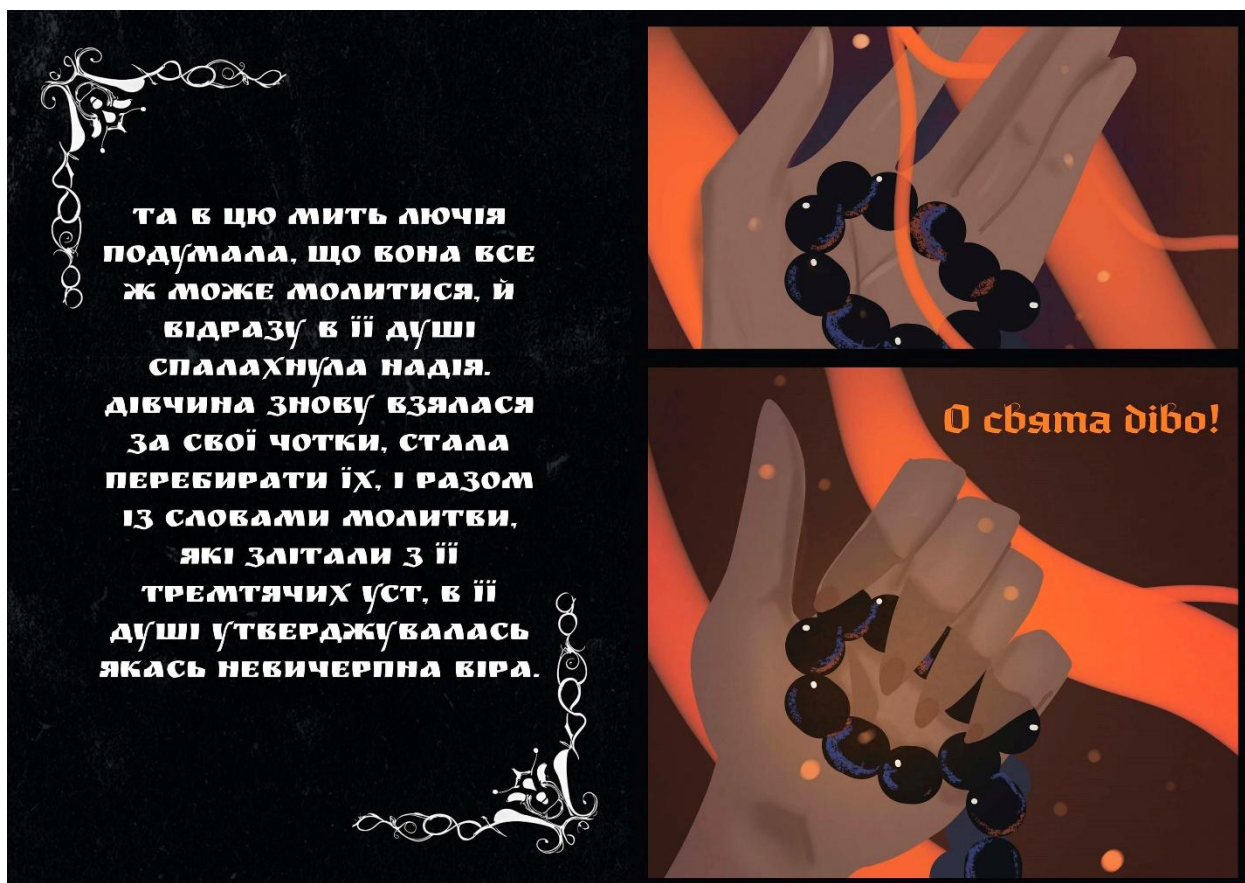
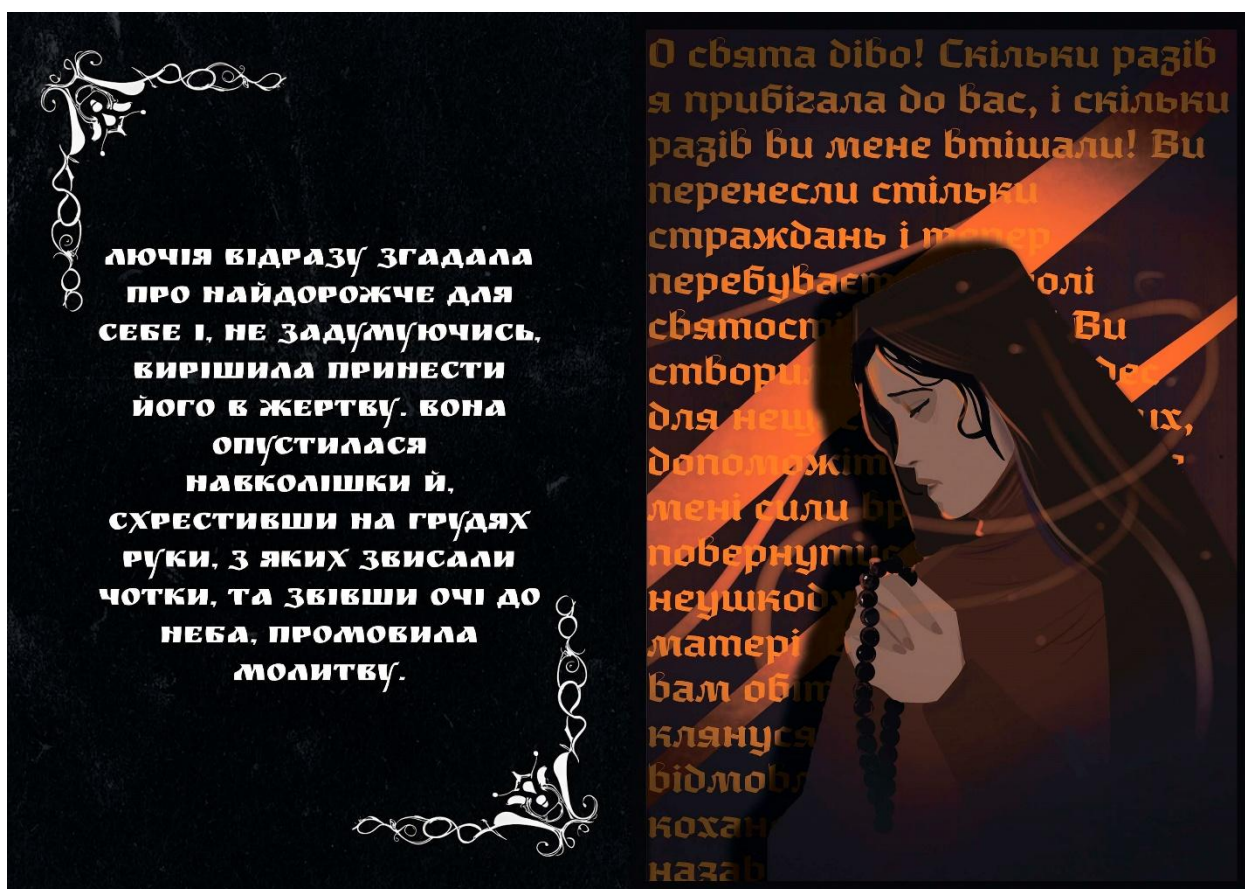


Рисунок 5.6



## Додаток 6

### Розвороти коміксу за подіями 14 глави

Рисунок 6.1



Рисунок 6.2



Рисунок 6.3

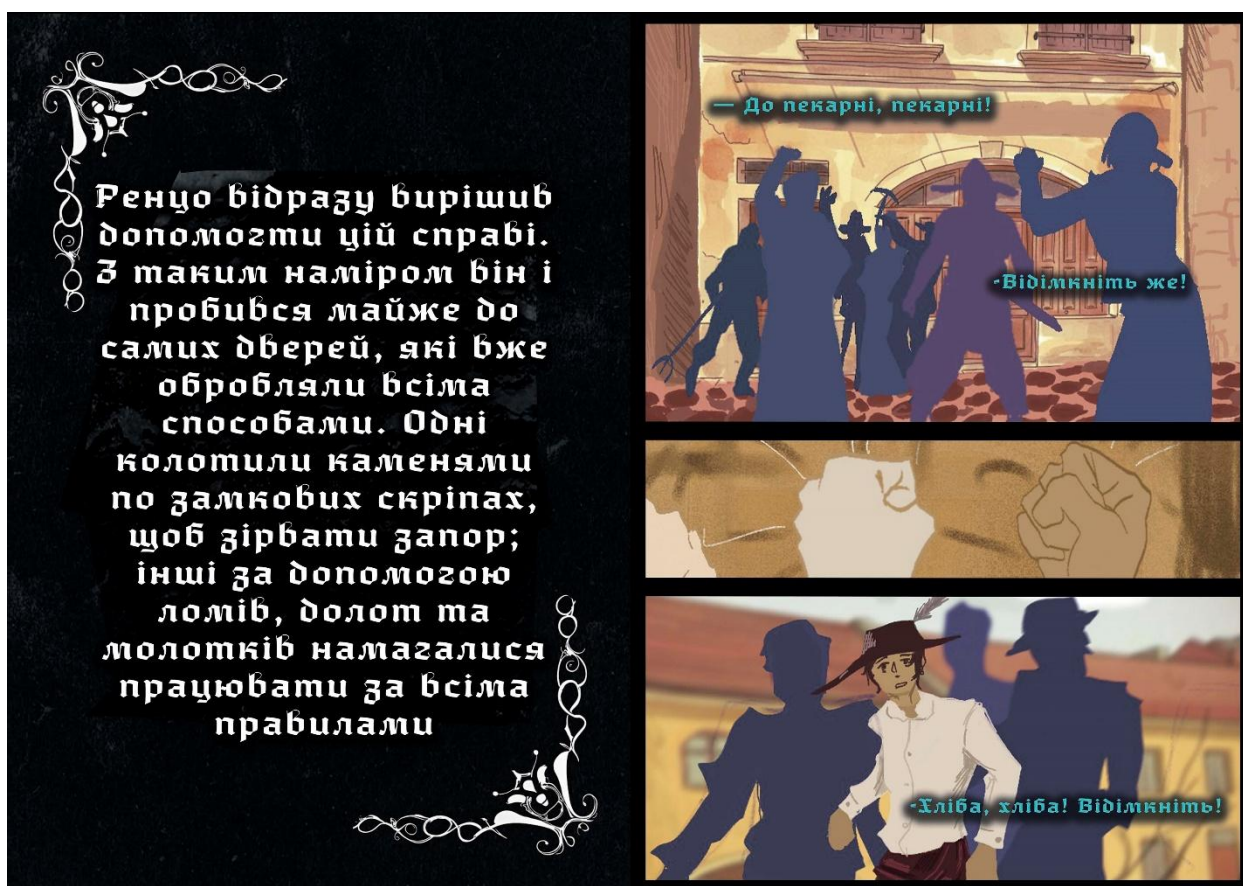


Рисунок 6.4

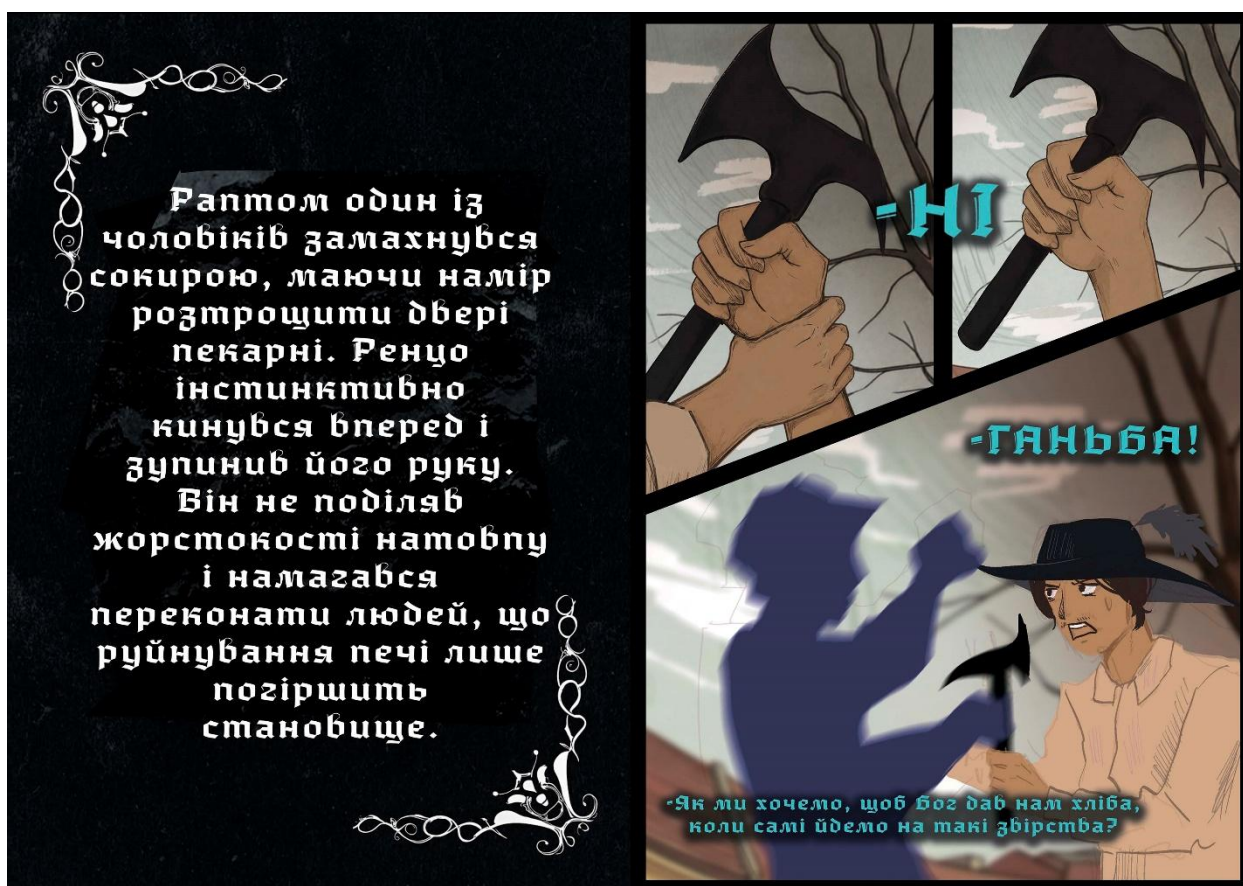


Рисунок 6.5

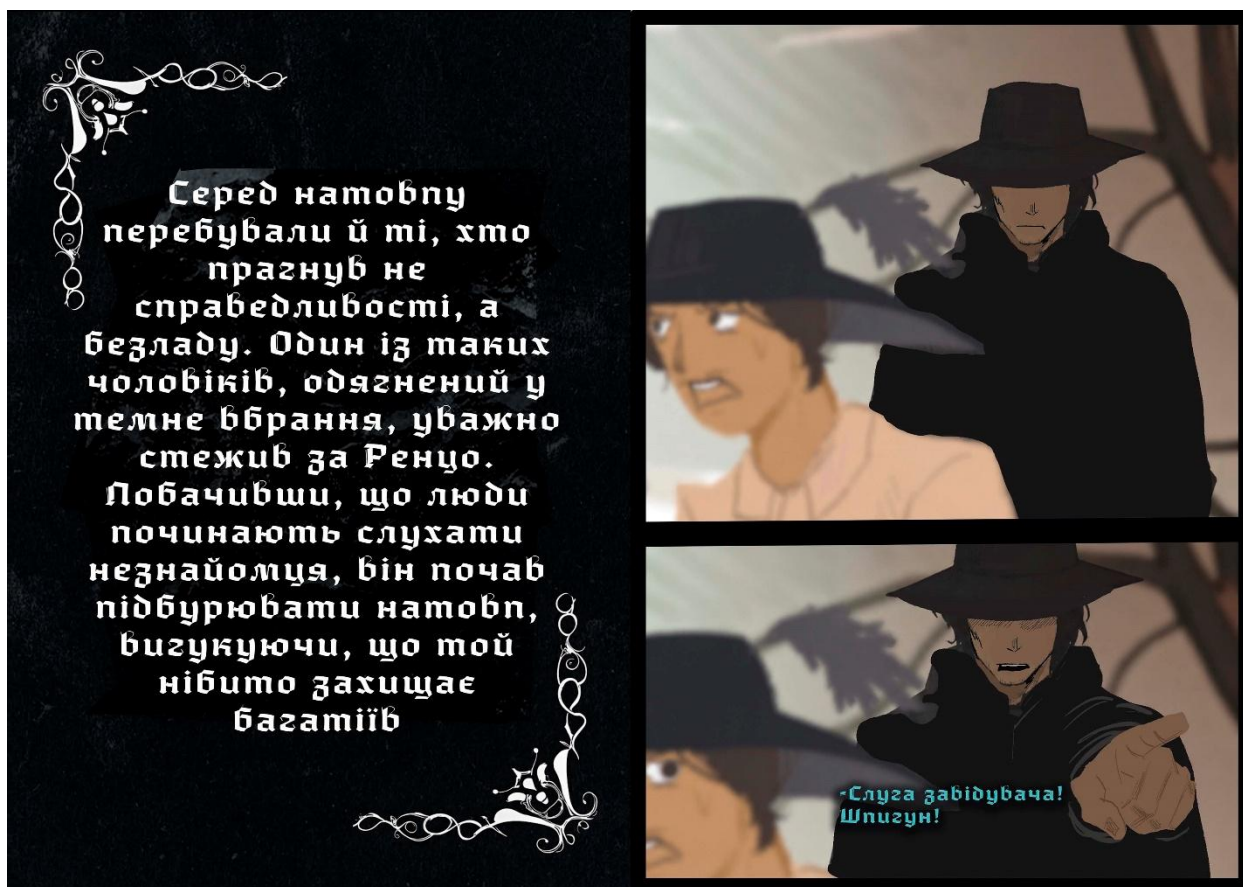
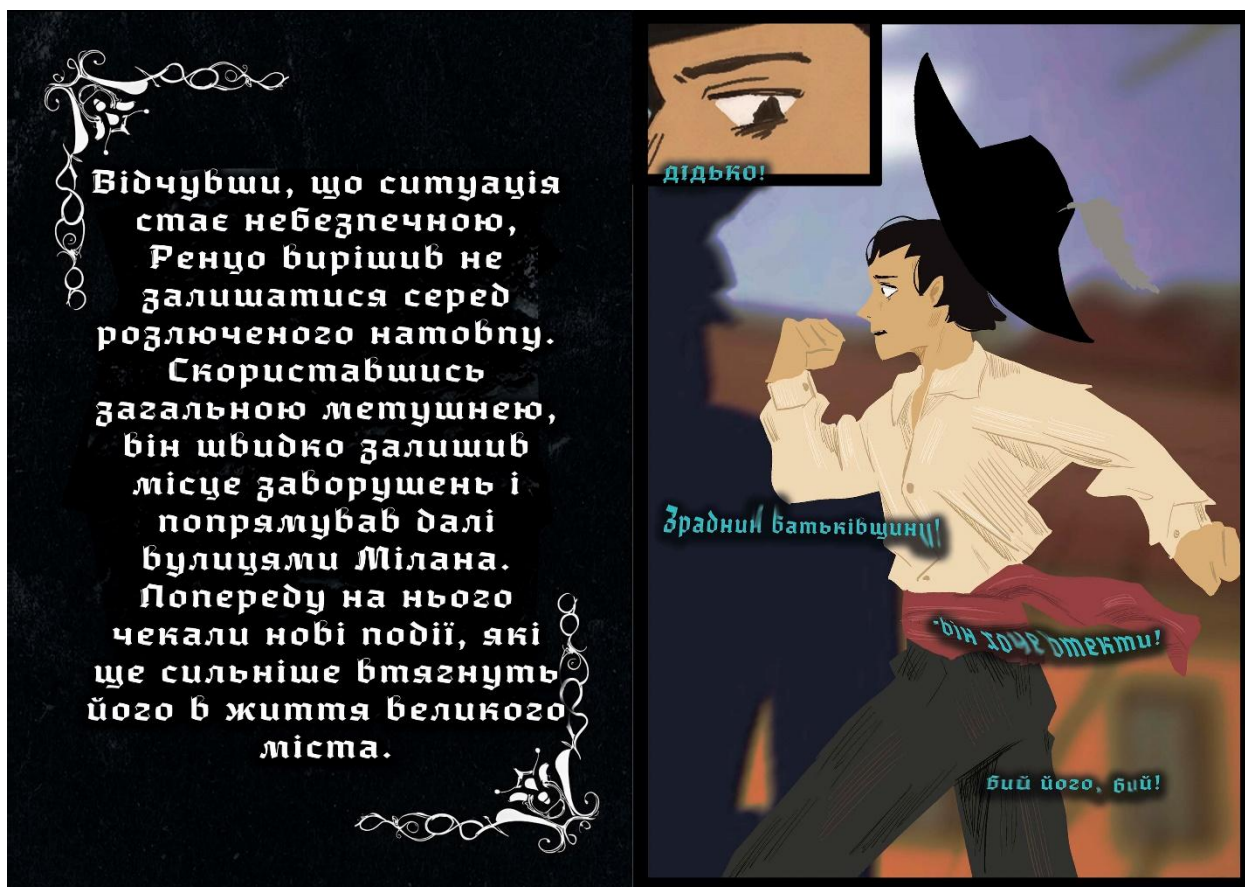


Рисунок 6.6



## Додаток 7

Рисунок 7.1 Пекарня в Мілані



Рисунок 7.2



Кафедра дизайну  
Створення коміксу за мотивами роману Алессандро Манцони «Заручені»

## Додаток 8

Презентаційні планшети коміксу «I Promessi Sposi»



Кафедра дизайну  
Створення коміксу за мотивами роману Алессандро Манцони «Заручені»

## Презентаційні планшети коміксу «I Promessi Sposi»



Кафедра дизайну  
Створення коміксу за мотивами роману Алессандро Мандзоні «Заручені»

## Презентаційні планшети коміксу «I Promessi Sposi»

**Лючія Монделла**

**концепт-арт**

**СТВОРЕННЯ КОМІКСУ ЗА МОТИВАМИ РОМАНУ  
АЛЕССАНДРО МАНДЗОНІ «ЗАРУЧЕНІ»**

**ЧОРНОМОРСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ  
ІМЕНІ ПЕТРА МОГИЛИ  
ФАКУЛЬТЕТ КОМП'ЮТЕРНИХ НАУК  
КАФЕДРА ДИЗАЙНУ  
ЗДОВУВАЧ: АНАСТАСІЯ ПОЖИГАН  
КЕРІВНИК РОБОТИ: РНО З ПРОФЕСІЙНОЇ ОСВІТИ,  
ДОЦЕНТ Б.В.З. ОЛЕНА ТРИГУБ  
КОНСУЛЬТАНТ: КАНД. МИСТЕЦТВОЗНАВСТВА,  
ДОЦЕНТ, ЗАВІДУВАЧ КАФЕДРИ ДИЗАЙНУ  
ЮРІЙ ОДОРОБІНСЬКИЙ**



## Презентаційні планшети коміксу «I Promessi Sposi»



**Ренцо Шрамальїно**  
концепт-арт

**СТВОРЕННЯ КОМІКСУ ЗА МОТИВАМИ РОМАНУ  
АЛЕССАНДРО МАНДЗОНІ «ЗАРУЧЕНІ»**

**ЧОРНОМОРСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ  
ІМЕНІ ПЕТРА МОГИЛИ  
ФАКУЛЬТЕТ КОМП'ЮТЕРНИХ НАУК  
КАФЕДРА ДИЗАЙНУ  
ЗДОБУВАЧ: ДИНАСТІЯ ПОЖИГАН  
КЕРІВНИК РОБОТИ: РНО З ПРОФЕСІЙНОЇ ОСВІТИ,  
ДОЦЕНТ Б.В.З. ОЛЕНА ТРИГУБ  
КОНСУЛЬТАНТ: МАНД. МИСТЕЦТВОЗНАВСТВА,  
ДОЦЕНТ, ЗВІДУВАЧ КАФЕДРИ ДИЗАЙНУ  
ЮРІЙ ОДОРОВІНСЬКИЙ**



## Презентаційні планшети коміксу «I Promessi Sposi»



### Розробка будівель Мілану

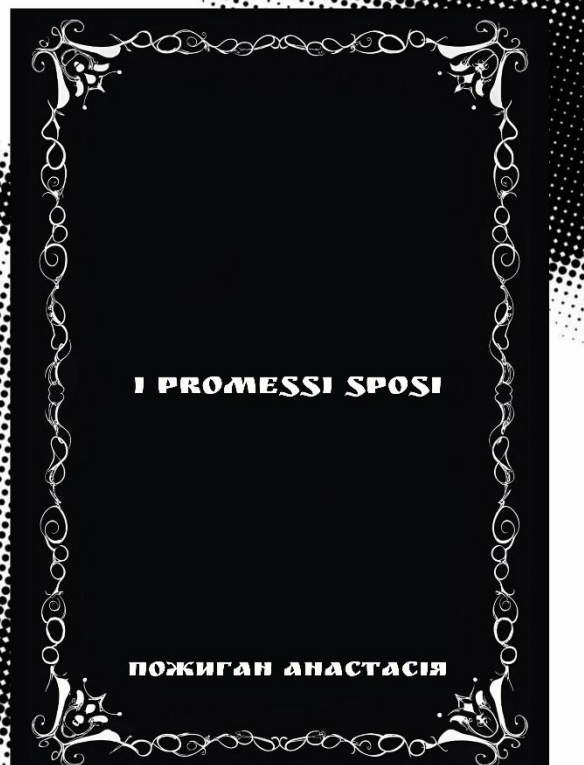
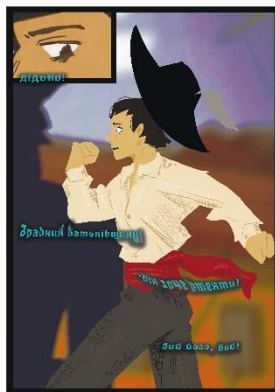
СТВОРЕННЯ КОМІКСУ ЗА МОТИВАМИ РОМАНУ  
АЛЕССАНДРО МАНЦОНІ «ЗАРУЧЕНІ»

ЧОРНОМОРСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ  
ІМЕНІ ПЕТРА МОГИЛИ  
ФАКУЛЬТЕТ КОМП'ЮТЕРНИХ НАУК  
КАФЕДРА ДИЗАЙНУ

ЗДОБУВАЧ: АНАСТАСІЯ ПОЖИГАН  
КЕРІВНИК РОБОТИ: РНО З ПРОФЕСІЙНОЇ ОСВІТИ,  
ДОЦЕНТ Б.В.З. ОЛЕНА ТРИГУБ  
КОНСУЛЬТАНТ: КАНД. МИСТЕЦТВОЗНАВСТВА,  
ДОЦЕНТ, ЗАВІДУВАЧ КАФЕДРИ ДИЗАЙНУ ЮРІЙ ОДРОБІНСЬКИЙ



## Презентаційні планшети коміксу «I Promessi Sposi»



### Візуальна частина

СТВОРЕННЯ КОМІКСУ ЗА МОТИВАМИ РОМАНУ  
АЛЕССАНДРО МАНЦОНІ «ЗАРУЧЕНІ»

ЧОРНОМОРСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ  
ІМЕНІ ПЕТРА МОГИЛИ  
ФАКУЛЬТЕТ КОМП'ЮТЕРНИХ НАУК  
КАФЕДРА ДИЗАЙНУ  
ЗДОБУВАЧ: АНАСТАСІЯ ПОЖИГАН  
КЕРІВНИК РОБОТИ: РНО З ПРОФЕСІЙНОЇ ОСВІТИ,  
ДОЦЕНТ В.В.З. ОЛЕНА ТРИГУБ  
КОНСУЛЬТАНТ: КАНД. МИСТЕЦТВОЗНАВСТВА,  
ДОЦЕНТ, ЗАВІДУВАЧ КАФЕДРИ ДИЗАЙНУ ЮРІЙ ОДРОВІНСЬКИЙ

## Презентаційні планшети коміксу «I Promessi Sposi»

**СТВОРЕННЯ КОМІКСУ ЗА МОТИВАМИ РОМАНУ  
АЛЕССАНДРО МАНДЗОНІ «ЗАРУЧЕНІ»**

**ЧОРНОМОРСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ  
ІМЕНІ ПЕТРА МОГИЛИ  
ФАКУЛЬТЕТ КОМП'ЮТЕРНИХ НАУК  
КАФЕДРА ДИЗАЙНУ**

**ЗДОБУВАЧ: АНАСТАСІЯ ПОЖИГАН  
КЕРІВНИК РОБОТИ: РНО З ПРОФЕСІЙНОЇ ОСВІТИ,  
ДОЦЕНТ Б.В.З. ОЛЕНА ТРИГУБ  
КОНСУЛЬТАНТ: КАНД. МИСТЕЦТВОЗНАВСТВА,  
ДОЦЕНТ, ЗАВІДУВАЧ КАФЕДРИ ДИЗАЙНУ ЮРІЙ ОДРОВІНСЬКИЙ**



### **СЛАЙДИ КОМІКСУ**

