

Geić, Toma

Undergraduate thesis / Završni rad

2024

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **Josip Juraj Strossmayer University of Osijek, Academy of Arts and Culture in Osijek / Sveučilište Josipa Jurja Strossmayera u Osijeku, Akademija za umjetnost i kulturu u Osijeku**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:251:566804>

Rights / Prava: [In copyright](#) / [Zaštićeno autorskim pravom.](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2025-02-23**



Repository / Repozitorij:

[Repository of the Academy of Arts and Culture in Osijek](#)



SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU

AKADEMIJA ZA UMJETNOST I KULTURU

ODSJEK ZA VIZUALNU I MEDIJSKU UMJETNOST

PREDIPLOMSKI STUDIJ LIKOVNA KULTURA

TOMA GEIĆ

"Goldrun"

ZAVRŠNI RAD

Mentor: prof. art. Domagoj Sušac

Osijek, 2024.

SVEUČILIŠTE JOSIPA JURJA STROSSMAYERA U OSIJEKU
AKADEMIJA ZA UMJETNOST I KULTURU U OSIJEKU

IZJAVA O AKADEMSKOJ ČESTITOSTI

kojom ja TOMA GEIĆ potvrđujem da je moj ZAVRŠNI rad
pod naslovom Goldrun
diplomski/završni

te mentorstvom prof. art. DOMAGOJ SUŠAC

rezultat isključivo mogega vlastitog rada, da se temelji na mojim istraživanjima i oslanja na objavljenu literaturu kao što to pokazuju korištene bilješke i bibliografija. Izjavljujem da niti jedan dio diplomskog rada nije napisan na nedopušten način, odnosno da nije prepisan iz necitiranog rada, pa tako ne krši ničija autorska prava. Također izjavljujem da nijedan dio ovoga završnog/diplomskog rada nije iskorišten za bilo koji drugi rad pri bilo kojoj drugoj visokoškolskoj, znanstvenoj ili radnoj ustanovi.

U Osijeku, 9. 9. 2024.

Potpis



SADRŽAJ

1. SAŽETAK	4
2. UVOD	5
3. RAZRADA	6
3.1. Početak rada	6
3.2. Središnja točka rada	8
3.3. Svršetak rada	8
4. INSPIRACIJE I UTJECAJI	9
5. PRIČA <i>Goldrun</i>	10
6. ZAKLJUČAK	13
7. LITERATURA	14

1. SAŽETAK

Fantastične su priče u životu imale velik utjecaj na autora još od rane dobi te je priča i rad *Goldrun* počast tom žanru i takvim djelima. Cilj rada *Goldrun* djelomičan je kronološki sažetak autorove priče kroz ilustracije ključnih scena i likova koji imaju značajnu ulogu u priči čime je htio zaintrigirati gledatelja kako bi se zapitao o odnosima likova i izgubio se u fantastičnim scenama djela.

Rad se proteže preko bijeloga papira visine 1,5 metra i dužine 5 metara. Sama dimenzija rada zahtijeva od gledatelja da se udalji kako bi uopće mogao sagledati veličinu rada, no scene zahtijevaju od njega da se približi i „izgubi“ u veličini formata i fantastičnim scenama. Kronološki slijed naracije tjera gledatelja na „aktivno“ promatranje, da doslovno kroči kroz priču i promatra kako se ona odvija.

Rad je autoru pružio svoje posebne izazove i zadatke te je tijekom rada bio prisiljen na aktivno emocionalno i tehničko promišljanje u procesu njegove izrade.

SUMMARY

Fantastic stories had a great influence on the author's life from an early age, and the story and work "*Goldrun*" is a tribute to that genre and such works. The goal of the work "*Goldrun*" is a partly chronological summary of the author's story through illustrations of key scenes and characters that play a significant role in the narrative. He wanted to intrigue the viewer, prompting them to question the relationship between the characters and to lose themselves in the fantastic scenes of the piece.

The work spans across a white paper, 1,5 meters in height and 5 meters in length. The sheer size of the work requires the viewer to step back in order to fully grasp its scale, but the scenes demand that they come closer and "lose" themselves in the large format and fantastic scenes. Meanwhile, the chronological sequence of the narrative encourages "active" observation, as the viewer is literally led to walk through the story and watch how it unfolds.

The work presented the author with unique challenges and tasks, forcing him to actively engage both emotionally and technically throughout the creative process.

2. UVOD

Tijekom odrastanja autor je bio izložen brojnim fantastičnim pričama, bilo to filmovima poput *Gospodar prstenova*, videoigrama poput *Warcraft III* ili čak klasičnim epskim pričama i mitovima, koje su imale velik utjecaj na oblikovanje njegove kreativnosti i svjetonazora. Fantastične priče uzimaju teme iz naših svakidašnjih života i preuveličavaju ih da bi do izražaja došle određene emocije, teme i pouke. U našoj svakodnevnici rijetko ćemo doživjeti intenzitet emocija koje su prisutne u fantastičnim pričama, no to ih čini fantastičnim. Intenzitet emocija u stvaranju cjelokupnoga djela jedan je od razloga zašto je autor odlučio pisati i ilustrirati priču.

Nadalje, kasnije u životu autor je bio izložen istočnjačkim ilustratorima i stripovima što je imalo velik utjecaj u oblikovanju njegovih umjetničkih izražaja. Za ilustriranje rada *Goldrun* autor je posebice bio nadahnut nedavno pokojnim južnokorejskim ilustratorom Kim Jung Giom koji je kistom ilustrirao vrlo detaljne i kompleksne crteže na velikim formatima, najčešće po imaginaciji i bez korištenja referenci. Autor je proučavao njegov pristup konstruiranja scena te način likovnoga oblikovanja kistom.

3. RAZRADA

3.1. Početak rada

Iz spontanoga i retrospektivno naizgled šaljivoga izvora sama ideja priče javila se u snu. Sanjao je o muškome i ženskome liku u bijegu s intimnim, ali ne romantičnim odnosom. To je snažan odnos iskovan u vatrama kušnje, neuspjeha i borbe. Glavni je motiv bio pad zbog milosti i obilja te iskupljenja, motivi koji su vrlo prisutni i važni u priči *Goldrun*. Naizgled je od samoga početka autor imao osoban odnos s tom pričom, no ipak ju je proživio u suđenom snu. Osjećao se kao da je ta priča već postojala negdje u imaginarnome svijetu izvan našega, u svijetu ideja i mašte te svega neobjašnjivoga i nemogućega, a on je jednostavno bio odabran da je ispriča.

Naravno, priča se ne može ispričati isključivo iz tih reduciranih i osnovnih elemenata pa ju je autor zapisao u nadi da će jednoga dana biti dovoljno sposoban kako bi je mogao razraditi i nacrtati. Taj dan došao je početkom rada na završnome radu kada je autor znao da želi ilustrirati priču. Nakon što je prošao kroz nekoliko ideja, došao je do zaključka u kojem je smatrao da je bio dovoljno dobar da bi vjerodostojno mogao razraditi priču *Goldrun*. Prvo je sastavio kostur priče, tj. ključne dijelove priče i tijek zapleta i raspleta fabule. Priča je morala teći prirodno, bez osjećaja nametanja elemenata da bi došao do željenoga rezultata. Trenutci, događanja, likovi te njihove odluke i reakcije morale su imati smisla u skladu s njihovim karakterom i prirodom samoga imaginarnog svijeta. Odnos uzroka i posljedica kao u povijesnim događajima iznimno je bitan element koji odlučuje prirodan tijek fabule. Autor je htio da se svijet i likovi čine uistinu stvarnima, kao da su živjeli negdje daleko od nas i naše zbilje. Oblikovanje je priče bilo naporna, stvaranje likova i tijeka priče, imajući u vidu razne ključne elemente, bilo je iscrpljujuće, pogotovo zato što je autor u skladu s tim skicirao likove i scene, a zatim ih prenosio na papir. Pri skiciranju likova bilo je ključno da se protagonisti čine kao da zaista pripadaju tom svijetu, čak i najmanji sporedni i pozadinski likovi, da imaju svoju priču, povijest i aspiracije te da nisu samo marionete korištene u svrsi razvijanja priče.

Crtanje na velikome formatu ima svoje posebnosti i izazove koje je autor otkrivao i suočavao se s njima tijekom rada na radu. Jedan od ciljeva kompozicije rada bio je da se

može sagledati iz daljine, ali i neposredne blizine, što je predstavljalo poseban izazov. Rad je morao sadržavati kompleksne scene s detaljima, ali ne pretjerano da bi i dalje mogao ostati čitljiv s distance, pomalo čineći zanimljivu situaciju jukstapozicije. Kada nismo sigurni kako riješiti problem, uvijek je dobro sjetiti se baze naših znanja i pojednostaviti problem koliko god možemo. Stoga se autor koristi jednostavnim likovnim jezikom subordinacije i dominacije u kompoziciji, kako u manjim scenama, tako i u cjelovitome radu. Primjerice, u sredini je lik Jerohim nalik čarobnjaku (sl. 2.) koji se ističe svojim dimenzijama. Njegove dimenzije i smještaj unutar rada daju mu težinu i „usidravaju” ga kao referentno mjesto iz kojeg se širi narativ. Autor se u scenama služio tom metodom da bi radu dao dubinu te riješio problem većega formata.



Slika 1. Rad *Goldrun*



Slika 2. Lik Jerohim

3.2. Središnja točka rada

U izradi rada korišten je *Pentel Brush Pen*, kist koji je također rabio autoru važan južnokorejski ilustrator Kim Jung Gi. Kada se crta ilustracija koja se teško oslanja na siluete, vrlo je bitan likovni karakter linije. Budući da se tintom ne može mijenjati ton linije, ključan je element debljina linije. Njezinim variranjem možemo naglasiti dinamiku i živost u crtežu koju ne bismo imali da smo crtali jednoličnom linijom. Autor se tom tehnikom služio pri crtanju cijeloga rada te je u ovom slučaju ona najvažniji čimbenik u određivanju dubine i volumena crteža.

3.3. Svršetak rada

Pri završetku ilustracije autoru je nedostajalo nekoliko detalja koji se tiču same priče, no najveći problem predstavljao je naziv rada za koji se još nije odlučio. Naziv *Goldrun* prezime je glavnoga lika i njegovih predaka kojim je autor htio naglasiti jedan od glavnih motiva priče, a to su obitelj i grijesi predaka.

Autor je prošao kroz više varijacija naziva, no odlučio se za *Goldrun* iz nekoliko razloga. Naziv treba biti lako pamtljiv i upečatljiv, treba imati smisla u kontekstu priče, no ne smije biti toliko stran da postane neprepoznatljiv. U djelu postoji fantastični jezik koji je komponiran u naziv rada – riječ *ruun* u prijevodu znači *zaštitnik* te čini sufiks naziva. Korijen je riječi *gold* na engleskome jeziku (u prijevodu *zlato*) jer se smatra da u svijetu djela *Goldrun* zlato sadržava mitsku i božansku supstancu te se vjeruje da je zlato sama krv božanskih bića. Kroz povijest djela obitelj *Goldrun* imala je ključne uloge u važnim trenucima toga svijeta, najčešće u službi Veće Volje (stanovnici toga fantastičnog svijeta tim imenom nazivaju Boga), čineći ih zaštitnicima božanstva.

4. INSPIRACIJE I UTJECAJI

Autor je u procesu oblikovanja svijeta i njegove povijesti bio nadahnut velikim djelima toga žanra. Naime, bio je nadahnut serijom istočnih stripova (točnije *manga*) *Berserk* Kentara Miurea, koji je bio njezin ilustrator i autor, te serijom igrice japanskoga studija za razvoj i izdavanje videoigara FromSoftware *Dark Souls*, posebice njihovom zadnjom videoigrom *Elden Ring* koja je kritički hvaljena i nagrađivana. Zajedničko obilježje tih dvaju izvora njihovi su brutalni i nemilosrdni svjetovi (tzv. *low fantasy*) prema kojima je autor oblikovao svoj svijet. U igrama studija FromSoftware igramo uloge likova koji se nalaze u svijetu koji je u svojem najgorem i najmračnijem trenutku te su oni prekretnica koja će preokrenuti svijet u drugome smjeru. Nadahnut tom tematikom autor je odlučio oblikovati svoj svijet velikih uništenih carstva i civilizacija u kojem je budućnost sumorna, a postava glavnih likova prekretnica je koja je svijetu potrebna.

Nadalje, autor je bio nadahnut pisanjem likova, njihovom dubinom i rastom japanskoga autora i ilustratora Kentara Miurea, naročito glavnim likom serije stripova *Berserk* na koji se autor posebice osvrtao pri dizajniranju i pisanju glavnih likova. Prema navedenome u radu se javljaju sile zlikovca i njegove vojske, taj dio priče bio je nadahnut djelom *Gospodar prstenova* J. R. R. Tolkiena i istoimenom adaptacijom filmova redatelja Peter Jacksona. Tijekom gledanja filmova gledatelja pogode osjećaji galantnosti i monumentalnosti koji izlaze u ključnim scenama filma. Autor je htio ostaviti dojam monumentalnosti nekim ključnim mjestima u svojoj priči, da ne budu samo trenutci razvoja fabule, već individualni osjećaji ljudske introspekcije i karaktera koji će odrediti putanju toga svijeta.

Naposljetku, velika inspiracija bio je južnokorejski ilustrator Kim Jung Gi čiji je kist lako klizio po golemim formatima papira te stvarao besprijekorne ilustracije prepune detalja, izražaja i impresivnih iluzija perspektiva. Kim Jung Gi bio je majstor svoje prakse te je autor bio nadahnut njegovim rukovanjem golemih formata. Dok se većina ljudi utapa u zastrašujućoj veličini formata, Kim Jung Gi opušteno je plivao u njezinim dubinama te je autor pokušao preuzeti njegov pristup pri crtanju na spomenutim formatima.

5. PRIČA *Goldrun*

Priča će biti ispričana sažeto u jednostavnom i kronološkom redosljedju bez zapleta i elemenata koji bi inače bili prisutni u pisanome djelu radi lakšeg razumijevanja rada.

Priča započinje u drevnome carstvu Ørstelanst koje se prostiralo preko polovice tadašnjega znanog svijeta. Narod je živio u obilju i blagostanju te su pobožnost i poniznost bili jedni od temeljnih stupova društva. U srcu carstva nalazio se Stol Magova zajedno s obitelji Goldrun, plemenitim ratnicima koji su štitili carstvo te istovremeno činili Božju volju. U neočekivanome slijedu događaja jedan pripadnik plemenite obitelji počinio je izdaju te se okrenuo zlim silama koje su uništile carstvo. Taj je događaj nazvan Crna Godina. Nekoć bogat narod postao je narod izbjeglica koji su se skrivali u kutove svijeta u nadi da ih neće pronaći zle sile pod vodstvom izdajice obitelji Goldrun kojeg su zvali Verrt'Ond.

Veći dio naroda našao je novi dom u novootkrivenome otočnom kontinentu zvanom Numeron. Preostalih nekoliko potomaka obitelji Goldrun odvojilo se od društva te su zbog osjećaja srama i neuspjeha promijenili svoje prezime. Stoljećima je narod Numerona bio siguran te je prošlost postala davna i prerasla u mitove i legende. Jednoga jutra na obale ratničkoga klana nasukao se čamac s bjelokosom ženskom bebom. Bila je posvojena i nazvana Nia. Ona i njezin novi, nekoliko godina stariji, brat Darius dvoje su glavnih protagonista priče. Desetak godina kasnije klan je jedne noći neočekivano napala vojska drevnoga zlog izdajnika u pratnji spiritualnoga bića zvanog Žetva koje se hranilo posljednjim dahovima ljudi. Dariusu je tijekom noći došlo duhovno biće zvano Jerohim te ga natjeralo na bijeg što je njemu i Niji spasilo živote.

Njih dvoje posljednji su preživjeli članovi klana. Tijekom godina odlučili su se osvetiti, njihov jedini trag bio je poseban izgled rogate kacige jednoga vojnika. Traganjem su oštrili svoje majstorstvo borbe te ih je povremeno posjećivao Jerohim kao duhovni vodič nepoznatoga porijekla koji se javlja u trenucima kada je svijet u velikoj opasnosti. Njihova potraga dovela ih je do misterioznoga i nihilističkoga maga imenom Albus s maskom preko lica za kojeg se kasnije saznaje da je zapravo žena i da je posljednji preživjeli mag Stola Magova iz drevnog carstva. Ona im je dala informaciju da kaciga pripada vrhovnim generalima zle vojske te ih je uputila prema vladarici najvećega grada u Numeronu zvan Halan Fel te malom lancu otoka gdje ih se upozorava na promjenu života. Albus se odbila

pridružiti glavnim likovima te se povukla nazad u svoje odaje. Darius i Nia prvo su posjetili lanac otoka gdje se nalazio drevni zmaj koji je čuvao te otoke. Saznaje se da se na tim otocima Bog spustio na zemlju te u spilji od zemlje i vode stvorio prve ljude. U toj spilji Darius saznaje da je potomak obitelji Goldrun i spoznaje povijest svoje obitelji. Nia saznaje da je bila eksperiment zlog izdajnika staroga carstva predodređena za borbu, ali je bila spašena te je njezin čamac nasukan na obalama Numerona. Oboje u spilji pronalaze svojega pokojnog oca i djeda koji su poginuli s ostatkom klana one noći prije mnogo godina. Istovremeno je Halan Fel opsjednut zlom vojskom, grad se uz pomoć svojih saveznika i vodstva vladarice uspio obraniti od napadača. Darius i Nia, promijenjeni svatko na svoj način, vraćaju se Albusu da bi je pokušali nagovoriti da im se pridruži. Albus ih pokolebanoga srca ponovno odbija.

Zatim protagonisti dolaze u grad Halan Fel gdje imaju audijenciju s vladaricom imenom Lea s kojom raspravljaju o planovima koji bi odlučili budućnost svijeta. Istovremeno Albus silazi do obližnjega seoca po zalihe gdje se suočava sa smrću i ubojicama iz odreda zloga izdajnika koje s lakoćom ubija. Dolazi do zaključka da je rat s drevnim neprijateljem na vratima Numerona te nadahnuti protagonistima upućuje se u Halan Fel gdje se s njima nalazi. Zaključuju da se moraju sukobiti s neprijateljem. Darius i Nia rabe ime svojega klana da bi unovačili sve ratničke klanove Numerona, a Lea rabi svoj položaj i savezništva da bi unovačila što veći broj vojnika. Svi troje u tome su uspješni. Sastaje se golema vojska te prelaze more do staroga kontinenta s kojega su protjerani prije mnogo stoljeća. Nakon nekoliko mjeseci, ostavljajući trag nedvojbenih pobjeda iza sebe, dolaze do staroga glavnog grada Ørstelanst istoimenoga drevnog carstva. Sukobljavaju se s dvjema vojskama – s golemom vojskom naroda Numerona, posljednjom nadom čovječanstva, i još većom vojskom drevne zle sile. Na bojišnici Darius i Nia susreću generala koji je bio odgovoran za uništenje njihova klana, ostvaruju svoju osvetu te ga usmrćuju.

Ljudska vojska s Leom na čelu omogućuje protagonistima i Albusu da se neopaženi ušuljaju u glavni grad čiji tornjevi probijaju oblake. Penju se uz na njih i u kraljevskoj dvorani pronalaze drevnoga izdajnika Verrt'Onda koji je stoljećima izopačen zlom energijom. To je bila dvorana u kojoj je dalekoga pretka Leona Goldruna, tadašnjega poglavara obitelji, u borbi ubio zao izdajnik, a sada je mjesto na kojem se odvija posljednja borba. Verrt'Ond je bio premoćan te Darius, Nia i Albus nisu bili dovoljni da ga poraze. U trenutku slabosti kada se činilo da će izdajnik zadati posljednji koban udarac, zaustavlja ga Jerohim koji se pretvori u Leona Goldruna. Ispostavlja se da je posljednji komadić Leonova života čučao u Jerohimu i čekao trenutak da konačno ispuni svoju dužnost. Njih četvero bilo

je dovoljno za poraz izdajnika čija smrt oslabljuje zle snage i vojska Numerona pobjeđuje. Pod vodstvom Albusa i Leona Lea radi na ponovnoj izgradnji staroga kontinenta, a Darius i Nia, unatoč mogućnosti da žive raskošno kao heroji, vraćaju se na mjesto njihovoga klana, žive skroman život te izgrađuju novo naselje zvano Goldrun.



Slika 3. Likovi Darius i Nia

6. ZAKLJUČAK

Autor se izražava ilustracijom i stripom, ono je njegov glavni medij. Strip se razvija kao samostalan medij pojavom karikatura u novinama i razvojem modernoga tiska. To je narativan slijed crteža često popraćen oblačićima teksta. Autor je odmalena volio strip te mu je takav način naracije najpristupačniji. Naracija je pripovijedanje događaja u kronološkom ili drukčijem slijedu. Za autora strip je savršen spoj naracije i ilustracije, čitatelj je u mogućnosti davati vlastiti tempo tijekom priče te može zastati i dublje proučiti ilustracije prisutne u stripu. Ilustracija je crtež koji tumači ili dopunjuje tekst, njezin je cilj vjerno prikazati izvor te je lako uočiti zašto je u savršenome skladu sa stripom. Autor se navedenim medijima bavi godinama te su oni njegovi primarni umjetnički izražaji.

Nadahnut velikim djelima i umjetnicima autor je stvorio svoju priču i svijet u nadi da će biti jednako zanimljiv i senzacionalan gledatelju koliko je i njemu. Njime je autor prošao kroz umjetnički, izražajni i emocionalni razvoj. Djelo *Goldrun* ostvarenje je napravljeno iz ljubavi i strasti prema žanru fantastije i ljudske kompleksnosti.

7. LITERATURA

Home – Kim Jungi Gi / SuperAni, [Internet], <raspoloživo na:

<https://www.kimjunggius.com/> [8. 5. 2024.]

Kim Jung Gi Sketch Collection, News, and More!, [Internet], <raspoloživo na:

<https://www.kimjunggi.net/> [8. 5. 2024.]

Lore | Elden Ring Wiki – Fextralife, [Internet], <raspoloživo na:

<https://eldenring.wiki.fextralife.com/Lore> [8. 5. 2024.]

Berserk Wiki, [Internet], <raspoloživo na: https://berserk.fandom.com/wiki/Berserk_Wiki [8. 5. 2024.]