

THE BRAIN BRAKE

ANIMATORSKI BRIEF · ZA KRISTIJANA · VERZIJA PET · 11.8.2026.

Najvažnije prvo: posla je znatno manje nego u prošloj verziji. Film više ne nosi animacija nego dječak. On je pred kamerom u svih šest scena i govori. Animacija je sada nekoliko malih crtanih elemenata koji žive na njegovom stolu. Procjena pada s pet dana na otprilike dva, i trebam tvoju novu procjenu na temelju ovoga.

Što je film

Dvije minute, za Breakthrough Junior Challenge. Manan, četrnaest godina, objašnjava zašto umor možda postavlja mozak, a ne mišić. Snima se u njegovoj sobi, za njegovim stolom. Sve što je crtano dolazi poslije i sjeda na tu snimku.

Vizualni zakon, jedna rečenica

Crtani svijet živi u njegovoj stvarnoj sobi. Ne obrnuto. Mali crtani lik stoji na pravom drvenom stolu, baca sjenu na taj stol, i svjetlo na njemu mora se slagati sa svjetlom u sobi. Ako to radi, film radi. Ako crtani lik samo lebdi preko snimke, gubimo cijelu ideju.

Zato od Venkatesha dobivaš, za svaki takav kadar, čist plate praznog stola iz iste pozicije, s istim objektivom i istim svjetlom. Snimatelj ima uputu da svjetlo ima jedan jasan smjer upravo zbog tvojih sjena.

Stil crteža

Grafitna olovka na toplom kremastom papiru, slobodna ručna linija, meko sjenčanje. Isti rukopis kao na storyboardu koji dobivaš uz ovo. Bez boje osim jedne iznimke niže. Stil je tvoj i ne diram ga, ovo je samo registar.

Likovi i predmeti

Coach Brain	Vedar crtani mozak u trenirci, s tenisicama i šalicom kave. Nije negativac. On je profesionalac koji do
Mali trkač	Sitna crtana figura koja istrči iz knjige na stol. Dres, kratke hlače, tenisice. Isti lik kao trkač na Mana
Poluga	Ručica u utoru sa skalom. Na skali su vidljive oznake sto i devedeset pet. Ovo je najvažniji predmet
Soba iz 1923.	Mala crtana soba koja se diže iz otvorene knjige, uvijek za stolom koji piše. Pojavljuje se dvaput, mo
Krivulja	Jednostavna krivulja koja raste i pada, nacrtana na stranici knjige.

Model sheetove za sve navedeno dobivaš uz brief. Predmet koji se ponavlja mora biti isti u svakom kadru, inače se tri pojavljivanja nikada ne spoje u jedno značenje.

Gdje ide animacija, kadar po kadar

KADAR	ŠTO SE ANIMIRA	TIP
2.2	Mala soba iz 1923. diže se iz otvorene knjige, čovjek za stolom unutra.	puna animacija
2.3	Blizu na crtanoj čovjeka koji piše.	puna animacija
2.4	Krivulja raste i pada, nastaje iz njegovog pisanja.	puna animacija
3.1	Krivulja mirno stoji na stranici.	na plate
3.2	Trkač istrčava iz knjige na drveni stol.	na plate
3.3	Trkač trči po stolu dok ga Manan gleda.	na plate, prati pogled
3.4	Trkač ubrzava, nizak kut uz površinu stola.	na plate
3.5	Njegov prst pokazuje na krivulju u knjizi.	na plate
4.1	Coach Brain iskoračuje sa stranice na stol, sa šalicom.	puna animacija
4.2	Coach Brain malen na stolu, Manan gleda odozgo.	na plate, važan pogled
4.3	Sjedi na pravoj olovci i pije kavu.	na plate, olovka je stvarna
4.5	Stoji mirno i diže jedan prst.	puna animacija
5.1	Coach Brain povlači polugu koja stoji na stolu.	na plate
5.2	Blizu na polugu. Staje jasno ispod vrha utora.	puna animacija
5.3	Trkač na stolu naglo ubrzava.	na plate
5.4	Mananova prava ruka hvata crtano polugu.	na plate, najteži kadar
5.5	Prava ruka gura crtano polugu prema gore.	na plate, najteži kadar
6.6	Coach Brain malen u kutu kadra, diže šalicu.	na plate

Osamnaest kadrova, od toga šest pune animacije. Ostalo je crtani element na snimljenoj podlozi.

Tri stvari koje moraju biti točne

Jedan. Poluga nikada ne ide do vrha. Staje na devedeset pet. To je cijeli argument filma u jednoj gesti i nitko ga ne izgovara naglas. Ako poluga dodirne sto, film tvrdi suprotno od onoga što tvrdi.

Dva. Kadrovi 5.4 i 5.5, prava ruka na crtanoj poluzi. Ovo je vrhunac filma. Dječak poseže u crtež i sam pomiče granicu. Ruka je snimljena, poluga je crtana, i moraju se držati zajedno. Dobivaš plate praznog stola iz iste pozicije i oznaku gdje mu je ruka. Računaj na rotoskopiju i na više vremena nego što kadar izgleda da traži.

Tri. Sjene. Svaki crtani predmet koji stoji na stolu baca sjenu na taj stol, mekog ruba i s jasnim smjerom, u skladu sa svjetlom u sobi. To je mehanizam koji spaja dva svijeta i jedina stvar koju ne možemo popraviti u montaži.

Boja

Sve je grafit na kremastom, osim jedne stvari. Ako se pojavi zlatni ključ, on je jedino pravo zlato u filmu. Za sada nije u verziji pet, ali čuvamo mogućnost. Sve ostalo ostaje bez boje.

Isporuka

Format	ProRes 4444 s alpha kanalom, 25 fps, 4K.
Slojevi	Zasebni layeri gdje grafika ide preko snimke. Sjene kao zaseban layer ako je izvedivo.
Nazivi	scena_kadar_opis_v1.mov, na primjer 05_5.4_ruka_poluga_v1.mov
Rok	Dogovaramo nakon što Neha potvrdi termine snimanja. Rok natjecanja je 15.9.

Novac

Ostajemo na 250 eura po danu. Prošla procjena je bila tri do pet dana za film koji je bio gotovo cijeli animiran. Ova verzija je bitno manja, pa te molim novu procjenu na temelju tablice gore. Račun šalješ meni, pola unaprijed, pola po predaji. Naručiteljica još nije potvrdila ovu verziju, pa nemoj ništa planirati dok ti ne javim.

Cijeli storyboard, svih trideset šest kadrova s dijalogom i opisom, ide uz ovaj dokument. Ako ti nešto u tablici gore djeluje neizvedivo ili preskupo za ono što donosi, reci odmah i mijenjamo kadar, ne tebe.