

ФИЛМСКИ ЦЕНТАР СРБИЈЕ
Београд, Коче Поповића 9/III
Број: 03-3019
Датум: 20.11.2019.

На основу члана 18. Закона о кинематографији, а у складу са Уредбом о критеријумима, мерилима и начину избора пројеката у култури који се финансирају и суфинансирају из буџета Републике Србије, аутономне покрајине, односно јединица локалне самоуправе, Филмски центар Србије је расписао и објавио у дневном листу *Вечерње новости* дана 27. августа 2019. године Јавни конкурс за финансирање и суфинансирање пројеката у кинематографији за 2019. годину у категорији: Финансирање унапређења и развоја филмских сценарија.

Рок за доставу пријава био је 27. септембар 2019. године.

Комисија Филмског центра Србије, у категорији Финансирање унапређења и развоја филмских сценарија у саставу: Вук Ршумовић, председник, Светислав Басара, Дуња Петровић, Милица Томовић и Вања Ковачевић чланови, донела је дана 15. новембра 2019. године

**ПРЕДЛОГ КОМИСИЈЕ О ИЗБОРУ ПРОЈЕКТА
ПО КОНКУРСУ ЗА ФИНАНСИРАЊЕ И СУФИНАНСИРАЊЕ ПРОЈЕКТА У
КИНЕМАТОГРАФИЈИ ЗА 2019. ГОДИНУ
У КАТЕГОРИЈИ ФИНАНСИРАЊЕ УНАПРЕЂЕЊА И РАЗВОЈА ФИЛМСКИХ
СЦЕНАРИЈА**

На конкурс је укупно пријављено 79 пројеката.

На првом састанку Конкурсне комисије, за председника Комисије изабран је Вук Ршумовић и утврђени су основни критеријуми за евалуацију пројеката као и динамика одржавања састанака. Одлучено је да сви чланови Комисије до наредног састанка прочитају комплетну документацију пријављених пројеката и да сваки члан Комисије састави свој избор пројеката које би подржао.

На другом састанку, након што је утврђено да су до тог тренутка сви чланови Комисије прочитали комплетну документацију 79 пријављених пројеката, уследила је анализа и издвојено је девет пројеката који су ушли у ужи избор. Након дебатована и усаглашавања мишљења, Конкурсна комисија је усагласила ставове и, узимајући у обзир пројекте који су се нашли у ужем избору, предложила шест пројеката за подршку.

Комисија је на другом заседању констатовала да је велики број пројеката био написан на непрофесионалан начин. Комисија је, и поред тога, све пројекте, осим једног, узела у разматрање, али мора да напомене да се у будућности обрати већа пажња и на формално-техничке аспекте презентације, јер то у великој мери утиче како на општи утисак, тако и на финалну одлуку.

У финалној фази, након консултација са стручним службама Филмског центра Србије, чланови Комисије су обавештени да расположива финансијска средства за ову конкурсну категорију омогућавају да се подржи само четири пројекта са највећим бројем гласова.

Пројекти које Комисија предлаже за подршку наведени су азбучним редом:

1. ЛАГАНИ СПУСТ ТИСОМ

Дугометражни играни филм

Аутор: Филип Грујић

Предложени износ у РСД: 300.000

Лагани спуст Тисом се бави љубавним односом између млађег момка са села и старије девојке из града, обоје на прекретницама, али у веома различитим фазама живота. Споља се бави темом масовне емиграције младих из земље, али и младих који напуштају села и одлазе у градове.

Филип Грујић, по узору на нашег успешног редитеља Николу Лежајића и филма *Тилва Рош*, бави се младима који потичу из породица нижег сталежа, који живе у месту, на ком се чини да се време креће споро, самим тим и промене се чине застрашујућим, посебно за момка од 18 година који живи у чврсто патријархалном дому. Оно што чини ову причу посебном, је начин на који Филип воли своје ликове, али их не третира на конвенционалан начин, они су сви фалични, они су често и лоши, он их не оправдава, само их приказује такве какви јесу, чак им пружа да се њихове најскривеније жеље остваре, али не на начин на који су они то замислили. Мислимо да Филип још од својих студентских дана гради свој аутентичан стил, који ми, Комисија, са задовољством подржавамо.

2. ЛУ И ХУВЕР

Дугометражни анимирани филм

Аутор: Кристина Ђуковић

Предложени износ у РСД: 300.000

Мачка Лу живи безбрижним животом који се нагло прекида када се у њен стан заједно са девојком њеног *газде* усели бучни и наивни усисивач под гаранцијом Хувер. Лу, уз помоћ својих пријатеља, веселе градске менаџерије – једног слепог миша, два голуба, једног врапца и две уличне мачке - на све начине покушава да се отараси уљеза, све док не увиди да није ни тако лоше жртвовати комфор и навике ради љубави и пријатељства. Прича је са пуно духа, на вешт и узбудљив начин испричана. Нарација нас од почетка увлачи у узбудљив микрокосмос једне градске мансарде који одише аутентичном атмосфером наше престонице. Као неки Београд у ком бисмо волели да живимо, који је безбрижан и узбудљив у исто време. У предложеном материјалу се осећа доста референци, на које и ауторка указује у експликацији. Овде имамо добар пример тога како неке опробане светске праксе могу да се примене, а да прича задржи аутентичност и особеност. Тема којом се бави прича – суживот и страх од губитка граница – је доследно, а ненаметљиво провучена кроз оба наративна тока, главни који прати однос Лу и Хувера и споредни, који прати однос њихових власника, Лазара и Кате. Избор да мачка буде главна јунакиња је подржан темом, с обзиром на чињеницу да мачке пословично важе за територијалне и својеглаве животиње. Тај избор се наслања и на класике светске анимације као што су филмови: *Мачке из високог друштва (Aristocats)* и *Мачија посла (Gay Purr-ee)*. С друге стране, лик Хувера, усисивача са антропоморфним својствима, свакако свесно реферира на филмове *Прича о играчкама (Toy Story)*, *Воли (Wall-e)* и друге. Ово је свакако пројекат чијој реализацији се треба радовати.

3. НЕВИДЉИВИ

Дугометражни играни филм

Ауторка: Николина Вучетић Зечевић

Предложени износ у РСД: 300.000

Десетогодишњи Пабло се од четврте године бави просјачењем. Иако живи са оцем и мајком у старој трошној кући на ободу Београда, због очевих дугова према суровом и бескрупулозном типу, сваког дана мора да испроси одређену суму новца или ће бити кажњен. Пабло и његова три друга свакодневно просе, перу прозоре, певају, играју, на једној од великих раскрсница у Београду. Један од дечака покуша да побегне, али га газдини људи ухвати у близини словеначке границе и врате га у Београд. Да никоме више не падне на памет да овако нешто покуша они за пример ослепе дечака. У близини где дечаки просе налази се прихватни камп за мигранте са Блиског истока. Пабло се спријатељи са дечаком Насером из кампа који ће му, у тренутку када буде морао да бежи од страшне казне својих сурових експлоататора, помоћи да побегне преко

границе са њим. Николина је одлично написала своју ауторску експликацију и сматрамо да је ово прича која никога неће оставити равнодушним. Патос који се провлачи кроз причу је оправдано присутан, али са њим треба бити пажљив како би одређене сцене дошле до изражаја. Треба пронаћи прави ритам у фази писања сценарија, да би крај био ефектан. Дobar пример за овако припреману катарзу је рецимо филм *Ја, Данијел Блејк*. Тема, деца ромског порекла која су експлоатисана и раде на улици за мафију, је релевантна за нашу, али и за друге европске средине. Јако је занимљиво то што Пабло проналази своју нову породицу међу мигрантима, људима који су изгубили све, али имају воље да прихвате и са собом поведу и овог дечака. Постоји нешто изузетно топло и племенито у овој идеји; нешто што може да нам врати веру у добре људе.

4. ТАЈНА СТАРОГ ХОТЕЛА

Дугометражни играни филм

Ауторка: Никола Фишековић

Предложени износ у РСД: 300.000

Авантуристички филм о тинејџерима, коме је Никола Фишековић приступио на јако маштовит начин, користећи елементе мистерије и фантазије, истовремено бавећи се одрастањем, заљубљивањем и осећањем отуђености. Сјајно написани шаренолики ликови, чине свет који је Никола написао посебним и свестраним. Катарина, главна јунакиња, болује од дијабетеса. На крају школске године сазнаје да ће провести лето са баком у бањи која је специјализована за дијабетес код деце. Она унапред осуђује своје лето на пропаст, не слутећи да ће ту упознати пријатеље, заљубити се и открити скривено благо у оронулом хотелу *Старо здање* које је подигао кнез Михаило Обреновић. Посебан елемент који истиче ову причу је место где је смештена радња, Буковичка бања, као бајковито место, насупрот социјалистичком здању бање где су смештена сва болесна деца, која одише атмосфером рекреативних настава. Мислимо да овај пројекат има велики комерцијални потенцијал, јер се бави тинејџерима који чине већину биоскопске публике. Са великом пажњом ћемо пратити будућност овог филма.

Образложења Комисије за остале пројекте:

СИЛВАНА

Дугометражни играни филм

Аутор: Марко Марковић

Силвана је прича о југословенској мегазвезди Силвани Арменулић, која се завршава у тренутку када *Силвана постаје Силвана*. Шта је било пре *Силване* и ко је та девојка Зилха која ће се уздићи из кафанске певачице у икону коју сви знамо је мање познато, или није уопште познато. Марко Марковић нам у експликацији објашњава своју свесну одлуку да се бави тим периодом њеног живота, да би покушао да открије разлоге и начине на који је Зилхи ово пошло за руком. Међутим, тема овог предлошка није *звезда је рођена*, него еманципација једне младе девојке и једне нове земље, Југославије с краја педесетих година. Надамо се да ће сценарио јасно исцртати све танане нијансе које су представљене у одлично написаном сценоследу, и на универзалан начин изградити карактер главне протагонисткиње, тако да са њом могу да се идентификују и гледаоци који не познају њену музику. Зилхино одрастање и трансформација из невине девојке у меланхоличну жену, која сада може да пева тужне песме с осмехом на лицу, је свакако правац у коме се ми као Комисија надамо да ће овај сценарио да иде. Овај пројекат није подржан на конкурс јер се нашао као први испод црте због недовољне количине новчаних средстава на овом позиву Филмског центра.

АШИН ИЗБОР

Дугометражни играно-документарни филм

Аутор: Филип Мартиновић

Хибридна филмска форма, нешто између играног и документарног филма. Аутор користи реалне ликове, али их ставља у измишљене драмске ситуације, које опет имају упориште у животима самих протагониста. Овај пројекат има интересантне јунаке и адекватну тему за интернационалну фестивалску публику. Једина мана ове сценаристичке грађе је она које је свестан и сам аутор, а то је да је трећи део приче који се дешава у Африци још увек није довољно разрађен, зато што није истражен до краја. Филм се бави *обрнутом емиграцијом*, враћањем главне јунакиње својим афричким коренима преко туристичког аранжмана из Барселоне, у којој је одрасла као усвојено дете из Африке, у једној шпанској породици. На овај пут Аша креће с дететом из Београда, остављајући за собом мужа алкохоличара, с којим је у Србију и дошла. Похвалили бисмо Филипов претходни филм који је дао на увид Комисији, где смо могли да упознамо главне јунаке будућег филма *Ашин избор*. Оригинално, свеже, продукционо изводљиво дело. Ценимо искреност аутора који је у апликацији поделио део себе са Комисијом. Овај пројекат није подржан на конкурс јер се нашао испод црте због недовољне количине новчаних средстава на овом позиву Филмског центра.

СТРАНО ТЕЛО

Дугометражни играни филм

Аутор: Лука Курјачки

Страно тело је филм који се бави озбиљним темама као што су сексуална неиспуњеност и злостављање малолетнице. Ипак, иза свега тога стоји слаба идеја - о човеку који се бави само сопственим потребама. Он те потребе задовољава, док професионални живот, који га истиче и чини посебним, запоставља. Силовање које се деси у причи, постављено као катарза филма, нас, читаоце, оставља равнодушним. Проблем је што тај екстремни чин код главног лика није довољно мотивисан. Мада се оно што следи потом још више доводи у питање. Пријатељи главног лика долазе да помогну у заташкавању тог злочина, али се ипак неповратно разочарају у њега. Сама та поставка нам говори да ниједно понашање ликова није оправдано. Поред грешака у писању, дешавало се да, током читања, до једног тренутка пратимо Младена, одједном он постаје Марко и после се врати на своје првобитно име. Све то нам указује да је реч о пројекту о коме се није довољно промислило.

СРПСКА СВАДБА

Дугометражни играни филм

Аутор: Марко Црногорски

Када ћерку мафијашког боса Ђорђа остави дечко пред венчање, он креће у потрагу за новим зетом, како би се венчање ипак одржало и спречила велика брука. Духовит заплет који једну моћну фигуру измешта из криминогене свакодневице и смешта у безуспешну потрагу за идеалним зетом, отвара могућност за многе комичне ситуације. Међутим, у дугачком уводу у коме ћерка бива запрошена, остаје нејасно када и како се пар упознао и каква је њихова веза била раније. Због тога нам мотивација дечка да је остави остаје упитна, а сами тим и раскид, који доводи до заплета, постаје неуверљив. Нејасно је и шта је то Ђорђе открио о свом зету, као и зашто то није употребио против њега како би га евентуално условио да ожени његову ћерку. Поменути проблеми се потенцијално могу решити сажимањем увода и смештањем радње у тренутак у коме се раскид управо догодио. Такође, сцене са криминалцима, иако су комичне, требало би да увек доприносе радњи (као што је то добро изведено у првој сцени када ћерка доводи дечка на упознавање).

СРПСКИ СВЕМИРСКИ ПРОГРАМ

Дугометражни играни филм

Аутори: Милорад Милинковић, Драгољуб Стојковић

Српски свемирски програм је прича о Ђорђу Станојевићу, српском физичару, који у својој запуштеној лабораторији, која је требала да служи за развој свемирског програма, открива

портал у будућност. У будућности он види сав мрак из наше српске савремене историје и због тога, заједно са пријатељима, одлучи да промени историјски ток, тако што ће спречити атентат на краља Александра и Драгу Машин. Можда би у форми сценарија ова прича много боље функционисала. Ипак, у форми тритмента, на основу кога ми треба да одредимо потенцијал неког дела, ова прича има конфузну структуру. Филм има потенцијал, јер је од националног значаја, и обрађује период у историји на свеж и провокативан начин, али мора да се поради на самој филмској грађи, да буде пријемљива и у форми тритмента.

КОНТРАМИТИНГ

Дугометражни играни филм

Аутор: Милорад Милинковић

24. децембар је, година 1996. Овог дана је Слободан Милошевић организовао контрамитинг, митингу опозиције. Многи верују да је тог дана земља за мало склизнула у грађански рат. Марко, иако аполитичан, због притиска на послу, долази из провинције на овај контрамитинг у Београд. Међутим, тог дана Марко неће стићи тамо где је кренуо, већ ће се негде на периферији Београда, где залута, уплести у причу са осталим јунацима које паралелно пратимо кроз филмску причу. Сценаристичка грађа како је сада написана је доста компликована за читање и драмски заплети нису довољно јасни. Можда би помогло када би читаву радњу посматрали из перспективе једног лика, главног јунака Марка. Постоји превише јаких тема које се уплићу у радњу: млада трауматизована жена, педофил судија, отмица детета; а већ је сам догађај - контрамитинг - драматичан по себи. Радња је у том смислу исконстисана и недовољно убедљива.

ГРАНД МАЛ

Дугометражни играни филм

Аутор: Лука Кујачки

Марко је млади архитекта који се стиди чињенице да болује од епилепсије и покушава то да сакрије од своје дугогодишње девојке. Када Марковог пса усмрти ауто, Марко полако тоне у лудило које ће на крају довести до трагичних последица. Јако је занимљива поставка приче у којој главни јунак болује од епилепсије, поготову што тај аспект јунака проистиче из личног ауторовог искуства. Штета је што тај аспект није више разрађен, тако да објасни дубља психолошка стања и поноре главног јунака. У самој причи тренутно није јасно шта је догађај који покреће драмску радњу. Поступци и мотивације ликова у овој фази развоја нису довољно мотивисани и оправдани, конкретно разлог због ког се Марков најбољи друг убија. Неприпремљен је и екстреман и сам крај у ком Марко чини непромишљено убиство које ће уништити његов живот. На крају, прича оставља горак укус у устима, и намеће питање која је поента приче. Пројекат има потенцијал, али у овој фази има драматуршке проблеме на којима би требало радити.

ЈАЗ

Дугометражни играни филм

Аутор: Александар Папајић

Јаз говори о борби човека са природом. Истинита прича о Драгољубу Мијатовићу који је 1930. одлучио да направи јаз од 18 километара, како би довео воду у своје и околна сушна села. Оно чиме се истиче овај пројекат је атмосфера у тритменту; постоји нешто јако занимљиво у описима природе, колективном раду и изненадним дигресијама. Жао нам је што конкретније није драматуршки повезана паралела између прошлости и садашњости (90-их). Постоји један

мотив који је недоследан у самој причи - увођење фантазије са појављивањем вила, које својом појавом не доносе никакву промену, па је доживљај као да је нека грешка и при том нема неки већи утицај на причу, осим на крају. Постоје неке ствари у експликацији којих нема у тритменту. То је да Обрадовићи, како је писано у тритменту, никад нису показали сумњичавост према Јазу. Они су ту само као деструктивна нит, што иначе и чини цео драмски ток испразним, јер самој причи фали јачи конфликт. Препоручујемо да се за следећи конкурс узме сарадник драматург који би уобличио све идеје које постоје у овом предлошку. Оно што сматрамо прилично проблематичним је чињеница која је наглашена у експликацији: *делимично уступио права на адаптацију сценарија*. Шта то значи за сам пројекат? Молимо, такође, да се за следећу пријаву реше потпуна права на адаптацију сценарија.

НЕКИ ДРУГИ ЈА

Дугометражни играни филм

Аутор: Немања Гавриловић

Када Андреј дотакне дно у свом животу, завршава у брисаном црном простору, у коме се сусреће са још неколико верзија себе. Сваки од њих мораће да се, уз помоћ других, суочи и измири са собом, како би се вратио у реалност којој припада. Иако је концепт веома занимљив, тренутној сценаристичкој грађи недостаје филмичност. Скоро читав филм се дешава у брисаном црном простору, а дијалог је готово једино средство које се користи. Ликови се умножавају све до половине филма, због чега се стиче утисак да радња никако да почне. Иако је аутор у експликацији истакао да му је намера била да сваки од 7 верзија Андреја представља по један грех, у сценаристичкој грађи то није најуочљивије, па Комисија сугерише аутору да смањи број ликова како би избегао репетитивност (долазак, откривање, сукоб, самоспознаја) која одгађа главни заплет. Било би добро и да флешбекови доприносе радњи, а не да служе само као илустрација онога што смо већ чули путем дијалога. Потребно је и заштрирати ситуације у којима ликови нестају из својих реалности, како би било јасно да је то последица њихових карактера тј. одлука које су донели. У том контексту, постављање Андреја Наркића као јединог који није ту због својих избора, делује као грешка у концепту. Комисија саветује аутору да размотри и опцију да од потенцијалног сценарија за филм направи позоришни текст, с обзиром да тренутни тритмент више одговара позоришту.

ВАТЕРПОЛО МАГИЈА

Дугометражни документарни филм

Аутор: Душан Цицвара

Ватерполо магија је пројекат за документарни филм са спортском тематиком који кроз визуру селектора националног ватерполо тима Дејана Савића жели да дочара сву лепоту и тешкоће које та позиција носи са собом. Пројекат има племениту тему и несумњив потенцијал, али у тренутној фази још увек није нашао своју особеност и конкретан драмски и наративни повод да буде реализован. Имајући у виду да прича нема довољно изражен драмски конфликт, постоји велика опасност да филм у реализацији остане на нивоу телевизијске репортаже, а без већих уметничких и креативних аспирација. Пројекат је још увек на нивоу врло уопштене идеје и требало би уложити додатни напор да се нађе конкретна прича која би дала кичму драмској структури и израженији идентитет који би испунио уметнички, драмски и креативни потенцијал пројекта.

НЕЖНЕ РУКЕ СКЛАПАЈУ ГРАНАТЕ

Дугометражни анимирани филм

Ауторка: Марија Стојнић

Филм прати јунакињу кроз три фазе њеног живота, од раног детињства, адолесценције и сада, у тридесетим година. Она одраста у малом граду у Србији, њена кућа гледа на фабрику израде

војних оружја, где, пре рата, она гледа на то место као објекат у коме њени родитељи раде, а сва деца и она се, током одмора, играју у дворишту тог здања. Сви аутобиографски елементи у овој причи су занимљиви и исте секунде се ствара повезаност свих нас који смо делили сличне судбине. Експликација је одлично написана; мислимо да је визуелни концепт који је представила у својој експликацији доста допринео замисли форме хибридног филма. Са друге стране, кад се дотакнемо тритмента, долазимо до проблема структуре у три сегмента, јер је трећи сегмент најслабији и урушава драгоценост прве поставке. И заправо се чини се да постоји само експозиција приче (прва две сегмента), јер одатле драмски ток остаје једносмеран, нема преокрета, нема развоја. Трећи сегмент, свет одраслих, није разрађен, колико и дечији, нема визуелно занимљивих доживљаја, који у прва две доминирају, углавном се решава све кроз дијалог. Пун је интроспекција, које помало звуче као понављање, јер смо све то видели у експозицији. Конструкција између тема - глобална индустрија наоружања и потиснутих траума из детињства насупрот томе, јака је у својој поруци, али да је суптилнија, чини се да би за ауторкин сензибилитет била делотворнија.

КОЛАЦ

Дугометражни играни филм

Аутор: Драгољуб Стојковић

Историјска прича с половине 15. века, о војводи Николи Скобаљићу, ретком спрском војсковођи који се после Косовске битке супротстављао Турцима, оглушујући се о наредбе свог владара Ђурађа Бранковића. Велики квалитет ове приче је што се не бави искључиво историјским збивањима, већ и личним, људским драмама главних јунака. Међутим, овако комплексна прича, која има три паралелна тока радње и у којој постоји велики број ликова који притом често мењају стране и кују завере, врло је тешка за праћење у форми тритмента. Комисија има бојазан да је оваква грађа можда чак преобимна и за сам филм, те да би било добро размислити у правцу писања сценарија за серију. У драматуршком смислу, потребно је уверљивије представити мотиве због којих Гргур са Зојом пређе на страну Анђеловића, с обзиром да ово чини велики преокрет у причи и утиче на наставак филма. Потребно је размислити и о самом крају/епилогу, који у тренутној верзији делује насилно додат како би прича била заокружена.

МИРОПОМАЗАЊЕ

Дугометражни анимирани филм

Аутор: Мијат Цмиљанић

Прича се одвија 2087. године. Најмлађи син клана Синђел, Стеван, након приступања државној служби, добија задатак да елиминира чланове своје породице који су претња свим клановима у борби против вештачке интелигенције. Стеван се заљубљује у Софију, принцезу клана Зетхос, и сазнаје да је његова породица убила велики број поглавара. Искупљење тражи тако што одлучује да изврши масакр над њима. У животу оставља само свог млађег брата. У тренутку када Стеван жели да запроси Софију, она му открива да је она сама АИ са задатком да га шпијунира, али да га воли без обзира на све. У финалном окршају, Стеван провоцира свог млађег брата да га убије. *Миропомазање* је пројекат за анимирани филм који инспирацију тражи у једном историјском догађају, конкретно битки на Чегру. То је само по себи добар модел за креирање занимљиве драмске приче. Проблеми у реализацији настају у покушају аутора да причу уклопи у структуру која проистиче из капиталног и утицајног дела Џозефа Кемпбела *Херој са хиљаду лица*. Као резултат те намере, прича нема природан унутрашњи ток, већ одаје утисак конструкције са много отворених, неразјашњених питања. Свака драмска прича је конструкција у већој или мањој мери. Код добрих прича, међутим, та конструкција је невидљива, док су у првом плану живи људи са аутентичним проблемима чије приче и судбине нас се тичу. У пројекту *Миропомазање* је све супротно, у првом плану је конструкција и све је подређено њој. Резултат је прича која је схематична, а неуверљива, у којој мотивације и развој

ликова нису органски и убедљиви и у којој се одређени елементи јављају по потреби како би испунили драмску функцију.

МАЛА ПРОДАВНИЦА УЖАСА

Дугометражни играни филм

Аутор: Марко Бацковић

Радња је смештена у једну продавницу на периферији Београда истог дана када се у земљи дешавају политички избори и када се часовник помера за један сат уназад. У тој продавници ће се затећи неколико ликова у тренутку покушаја пљачке: продавац, његов друг из основне школе, једна девојка, политичар са својом пратњом и пљачкаш. У овом тренутку сценаристичка грађа оставља утисак да је ово предложак за кратки филм, јер се недовољно ствари деси у причи. Поступци ликова су прилично немотивисани, нарочито поступци политичара. Контекст са изборима које би требало да пратимо преко радио преноса није профункционисао још увек, или макар то не видимо у тритменту. Није јасно да ли је овај филм комедија или друштвена критика, а може да буде и једно и друго. Не постоји лик с којим можемо да се идентификујемо у овој причи, јер ликови немају неке реалне проблеме, самим тим ни талачка ситуација не делује довољно претеће.

МАХАЛА СПАВА

Дугометражни играни филм

Аутор: Марко Бацковић

Љубавна прича између Рома и беле жене, која вуче корене из њиховог детињства. Постоји пар нелогичности у самој поставци приче. Главни лик Доминик има 29 година, он нема жену и нема децу, што је прилично чудно у оквиру ромске заједнице. Нико од суседа и његове породице се уопште не дотиче те чињенице, а он се понаша као тинејџер у позним годинама. Занимљиво је то што се он среће са другарицом са којом се зна из детињства и кроз flash back-ове ми откривамо о њиховом односу и уједно о дискриминацији којој је био изложен од малих ногу. Оно што прилично урушава целу причу је то да су све сцене из прошлости опште место. Такође је неубедљива конструкција - Доминик је компатабилне крвне групе и даје бубрег својој љубави из младости, тако да она никад не сазна за тај чин. Тај његов несребични акт дефинише његову будућност, на начин да губи шансу да се професионално бави музиком. Мислимо да би мало више истраживачког рада унутар ромске заједнице доста допринело квалитету ове љубавне приче, жанру који се, заправо, дуго ишчекује на овим просторима.

НОЋ БЕЗ КРАЈА

Дугометражни играни филм

Аутор: Марко Бацковић

Марко за длаку успе да избегне судар са бициклистом док вози кроз ноћ, себе и своју девојку Сару. Након тога га у следећем селу полиција најпре оптужи да је усмртио човека, а потом му и отму девојку. Када се огласе сирене за ваздушну опасност он ће схватити да нешто није у реду, а затим ће почети да га прогања гомила маскираних ликова кроз напуштено село. Прича има занимљиву премису, али радња се на крају своди на *улажење и излажење из простора*, одоносно потеру, што је у реду, али не постоји ниједан моменат у причи где смо се ми везали за главног јунака, па нам није ни стало до тога да ли ће он да нађе своју девојку Сару, да би преокрет на крају доживели онако драматично као што је аутор претпостављао да ће бити. Када би у тритменту догађаји били делимично огољени, онда би се мало више осећала атмосфера филма, могли бисмо да поверујемо да је радња филма нешто што се заиста дешава, а не *лимбо* у ком се јунак налази. Тај *лимбо* је преокрет који треба да откријемо заиста на самом крају.

ТРИ КАРТЕ ЗА РЕЈКЈАВИК

Дугометражни играни филм

Аутор: Марко Бацковић

У току сумануте полицијске потере коју предводи један преварени муж, укрштају се путеви момка који је завео његову жену, камермана телевизијске емисије који је убеђен да је све што се дешава план продукције, и феминизирани сина чувеног криминалца који је организовао сопствену отмицу како би избегао женидбу. Мноштво преокрета и комичних епизода чине највећи потенцијал ове вешто структуриране комедије. Комисија саветује аутору да поради на начинима на које ликови улазе и излазе из непредвиђених комичних ситуација, а који су у тренутној верзији веома случајни, па самим тим каткад неуверљиви (телефонски разговор са почетка који иницира целу потеру, наилазак шинобуса, Микичина алергија, полицајци који наилазе баш када су у хладњачи, крађа телефона...). Такође, ради искоришћавања комичког потенцијала, али и постизања уверљивости, било би добро да ликови буду приморани на одређене акције, а не да их својевољно бирају (рецимо, у случају сусрета Срлета и телевизијске екипе, или у сцени *истеривања ђавола* из жене).

САНТЈАГО 1991

Дугометражни играни филм

Аутор: Марко Бацковић

Као што наслов сугерише, радња се одвија у главном граду Чилеа почетком последње деценије прошлог века. Остарели дисидент Алфредо се после година изгнанства враћа у земљу. На путу од аеродрома, упознаје таксисту Ивана (25), Србина из Хрватске, и њих двојица започињу пријатељство. Сетинг приче је изузетно занимљив, али намеће низ питања која се тичу како креативног аспекта пројекта, тако и потенцијала за његову реализацију. Из ауторске експликације је јасно да је у питању наручен пројекат, што донекле објашњава наметнуту конекцију између два јунака, која није довољно уверљива и природна. Ликови су постављени превише поједностављено и у неку руку идеализовано, као морално исправни и без мана, што јако умањује драмски потенцијал приче. Интересантно је да је Иванов лик, који би требало да буде најближи и најпознатији аутору, напротив, најслабија тачка приче. У његовој поставци је превише општих места, а његова прича, у чијој позадини је рат на Балкану, је препуна клишеа које аутор не успева да разреши на креативан начин. Такође, основна радња и сукоб нису јасно дефинисани, па тако прича не иде и не развија се природно ка врхунцу. Заплет је неуверљив, очигледно конструисан да буде у функцији ауторове жеље како да заврши причу.

ВЕРТИКАЛНО ГЛЕДАНО

Дугометражни играни филм

Аутор: Марко Бацковић

У избору од више предлогака истог аутора, пројекат *Вертикално гледано* се издвојио као најбољи. У питању је једноставна филмска прича која има јединство места, времена и радње. Заплет је интригантан, а основна драмска ситуација филмична. У другом делу приче настају проблеми који се највише огледају управо у крају који је смушен и неуверљив, тако да сама прича остаје без праве поенте. Експликација потврђује да и сам аутор има сумње у вези са крајем. Тешко је дати конкретнији суд о причи која нема решен крај, па самим тим није јасан морал приче. Пројекат има потенцијал, али неки елементи морају драматуршки да буду разрешени боље чак и у овој фази.

ЂЕРКА

Дугометражни играни филм

Аутор: Владимир Блажевски

Када Вера сазна да је трудна и да очекује девојчицу, њен муж Илија и остатак породице на сваки могући начин покушавају да је наговоре на абортус. Вера не пристаје на то и бежи од мужа, да би му се недуго затим вратила и пристала на прекид трудноће. У питању је прича која говори о важној тематици. Ситуирана је у провинцијски миље што додатно појачава притисак патријархалне, конзервативне средине. Стилизација и контрапункт кроз визуру девојчице која је наратор приче доприносе апсурду теме. Паралелна радња у фабрици је у функцији и описује садашњи тренутак нашег друштва. Главни проблеми у овој фази су на нивоу структуре и мотивације ликова. Два најважнија драмска момента – Верина одлука да се врати Илији и Илијина одлука да призна кривицу за трагедију у фабрици – нису мотивисана, тако да прича у кључном моменту губи на уверљивости. На томе би се морало порадити. Нејасна је намера аутора да од Илије учини главног јунака, с обзиром да је он катализатор контрарадње.

КУЋА

Дугометражни играни филм

Ауторка: Тања Брзаковић

Када берлински пензионисани архитекта одлучи да, пред крај живота, са унуком, по први пут после 50 година, посети своје родно село у Србији, пут му се укршта са локалном медицинском сестром која жели да бољи живот потражи управо у Немачкој. Веома дирљива прича, у којој се представници три генерације заједно нађу у околностима које свакога одводе на нови пут. Упркос вешто изграђеним ликовима и односима, и упркос намери ауторке да избегне *антагонисте и насилне конфликте* (како наводи у својој експликацији), причи ипак недостаје нека врста препреке и преокрета, како она не би представљала само промену стања главних јунака.

КОСА ПОСВУДА

Дугометражни играни филм

Ауторка: Ивана Јаношев

Адаптација књиге о односу ћерке и мајке која болује од рака. Фрагментарна структура, којом гради ауторка своју причу, нам пружа увид у емотивно стање главне јунакиње кроз низ асоцијативних сећања из ране младости, па до садашњости. Без обзира на занимљив структурални приступ причи, осећа се да ауторка није одмакла далеко од саме књиге.

У сценоследу који је приложен, стиче се утисак да свака сцена може независно да функционише, не постоји драмска нит која их повезује, атмосфера је увек у истом меланхоличном тону, нема преокрета, ни катарзи, чак ни кад се деси смрт. Ауторка би за адаптацију књиге у филмску грађу требала да одреди који је главни драмски ток, уз који се дешава трагедија главне јунакиње, да јој мајка оболева од рака, и одреди контра радње које нису само у виду сећања и маштања.

ВАН ЦИРКУЛАЦИЈЕ

Дугометражни играни филм

Аутори: Дејан Глигоријевић, Данко Ћосић

Душан је професор ракетне технологије који бива увучен у политичке малверзације око Титовог политичког наслеђа, о које се отимају Комунистичка партија, са једне стране, и Југословенска армија, са друге, док све то прате совјетске и америчке обавештајне агенције. Овај политички трилер, рађен по истоименом роману једног од аутора сценаристичке грађе, смештен је у последње године Титовог живота и обилује преокретима, неопходним за овај жанр. Међутим, скоро све што се дешава главном јунаку дешава се посредством других, а без икакве везе са његовом вољом или карактером. Јасна је намера аутора да проблематизују питање *да ли су наши животи увек у рукама других* (како наводе у експликацији), али било би добро да главни јунак ипак утиче на причу, а не да до свих открића долази посредством информација које му други прослеђују. На овај начин бисмо били више везани за главног

јунака, а он сам би на крају био *промењен*. Љубавни однос Душана и Јулије потребно је уверљивије развити, пошто у тренутној верзији делује помало насилно додат како би филм имао и љубавну причу.

ЕЛА И ПЛИШАНЦИ ЛЕТО НА ЈЕЗЕРУ

Дугометражни анимирани филм

Аутор: Бојан Ђукић

Када плишане лутке девојчице Еле оживе у њеном сну, сви одлазе на језеро у коме живи чудовиште, за које се на крају испоставља да је само обична корњача. Тренутни текст обилује драматуршким недоследностима. Након што јунаци наиђу на проблем (чудовиште), они у наставку приче не чине ништа у вези са овим проблемом, већ се догађаји ређају без икакве узрочно-последичне везе (уплаше се чудовишта, али онда оду мало да дремају, па касније, као да забораве на чудовиште, они ипак оду да се купају у језеру). Поред тога што овако наређани догађаји не обликују драмску радњу, недостаје и мотивација јунака да уопште оду на језеро. Комисија такође сматра да прича не поседује довољно материјала за дугометражни анимирани филм, те сугерише аутору да размисли у правцу краткометражног анимираниог серијала.

УЖЕГЛО

Дугометражни играни филм

Аутор: Дејан Прћић

Рутину живота у малом војвођанском месту, су озбиљно нарушила три догађаја: долазак доктора Марка у место, притисак инвеститора на деду Петра да њему прода своје имање и самоубиство сељака из суседног села бацањем под воз. Аутор прича причу са *руба* Војводине из које је је потекао и желео да побегне на неко боље место, али са разумевањем да су неки људи попут ликова у његовом тритменту, избеглица Вера или доктор Марко, могли баш ту да нађу свој мир. Ово је прича о дечку Драшку који је цело детињство провео играјући се сам. Прича о детету или деци која су препуштена сама себи, јер су их родитељи у мисији *трбухом за крухом* оставили иза. Та деца проводе дане чекајући да ти родитељи дођу по њих и поведу их са собом. Овај мотив је јако универзалан у модерном свету у ком превладавају све веће сиромаштво и социјалне разлике. Радња се дотиче и теме пропадња села. С друге стране постоје рупе у драматургији, рецимо моменат када Марко нестане, не знамо ни где ни зашто. Драматуршки је слабо решење што о Драшковом оцу сазнајемо из препричавања, а сусрет оца и сина која би требало да буде катарза у причи делује испуштено.

УДАРИ ГРОМ НА СВЕТОГ ИЛИЈУ

Дугометражни играни филм

Аутор: Игор Павловић

Прича о ромској заједници из Лесковца за време Другог светског рата, који су заједно са својих 500 суграђана стрељани у једном дану од стране Немаца. Мислимо да је заиста фасцинантан истраживачки рад аутора и колико је историјских података сакупљено за ову причу. Оно што је проблематично је драматизација, сценослед није правилно писан и доста утиче на читање. Не постоји грађа приче, постоји ређање догађаја, константно увођење нових ликова на неконструктиван начин, чини се да је период који покашава да обухвати преобиман за филм. Препоручујемо да се нађе сарадник који би ауторову идеју спровео у дело.

МЕЂУ СВОЈИМА

Дугометражни играни филм

Аутор: Бранко Лилић

Јанко, бивши припадник специјалних јединица, добија задатак да прати министра грађевине Ивана, који је одбио да потпише сагласност за изградњу еколошки штетне фабрике. Јанко се

усељава у Иванову зграду и постепено се зближава са њим. На крају Јанко добија наређење да ликвидира Ивана, што и учини, али ипак за собом оставља траг који ће помоћи Ивановом сину да га пронађе двадесет година касније. Мотиви који су присутни у причи: издаја кума, медијска манипулација, наручена политичка убистава, су део наше свакодневнице, и чине овај пројекат потенцијално занимљивим за ову средину. С друге стране Комисија сматра да постоје ствари у сценаристичкој грађи које могу бити унапређене и пре свега се односе на мотивације ликова: неуверљив је почетак пријатељства између Ивана и Јанка; у каквој је вези Јанкова прошлост са садашњим збивањима; како је мали Душан открио да је Јанко крив? Такође, није у потпуности јасно ко је главни јунак приче, Јанко или Иван. Осећа се у сценоследу утицај филма *Живот других*, и ако би више цела прича ишла у том правцу, да ликови буду од крви и меса, а не некакве конструкције, онда би ово био сценарио који бисмо волели да подржимо и филм који бисмо волели да видимо.

ЉУБАВНИЦИ ИЗ ЗВЕЗДАРСКЕ ШУМЕ

Дугометражни играни филм

Аутор: Радослав Павковић

Гротескна љубавна прича између књиговоткиње и локалног манијака. Забавно, еротично и тачно као у експликацији алмодоваровски. Гротескна комедија и еротски трилер су жанрови који нису често заступљени у домаћој кинематографији. Мислимо да је аутор заиста на трагу да створи нешто аутентично. Оно на чему треба још да поради је последња трећина филма и расплет, који се деси брзо и, чак у овом врло исконструисаном сценарију, је претеран. Комисија ће свакако у следећем року обратити посебну пажњу на овај пројекат.

ПОУЗДАН ИЗВОР

Дугометражни играни филм

Аутор: Драган Јовићевић

Марко је амбициозни новинар који открива аферу која се догодила у једном манастиру пре двадесет година, а у коју су били укључени људи из самог врха цркве. Истрага те теме ће га натерати да се суочи са самим собом, као и са људима које покушава да разоткрије. Тема пројекта је занимљива и друштвено активна. Додатни квалитет је и то што је прича инспирисана истинитим догађајем, што жанровским елементима даје неопходни кредибилитет, па тако можемо да кажемо да је у питању један друштвено релевантни трилер. У тритменту тренутно није довољно разрађено на које све начине је лажни Норвежанин уплетен у политичке и социјалне контексте Србије. Додатни драмски ток који прати однос главног јунака са другарицом Емом је још увек веома површан и поставља се питање да ли је уопште неопходан. Када би се тај лик и њен однос према Марку другачије концепирао, то би му дало могућност да се боље драмски искористи и активније укључи у саму причу. Прича има велики потенцијал, посебно у развоју главног јунака и његове амбиције, која је у директној вези са његовим животом. То је аспект приче на ком би свакако требало радити.

АНХЕДОНИЈА

Дугометражни играни филм

Аутор: Ведран Падаловић

У питању је техно, sci-fi трилер. Главна јунакиња је Кристина која се бави хватањем и откривањем корумпираних и криминогених појединаца. Када доживи несрећу која јој изазива парцијалну амнезију, Кристина покушава да побегне од старог живота и започне нови, миран и безбрижан живот са својим новим пријатељем Агом. Прича је тако конструисана да уопште немамо присутне антагонисте, као ни контрарадњу, што у великој мери убија драмски, сукобни потенцијал приче. Резултат тога је и то да прича уопште нема никакав саспенс који би у трилеру морао да буде изразито изражен. Највећи проблем такве структуре види се на самом крају, који је лоше спроведен и драмски неоправдан. Однос главне јунакиње са Агом је

исувише наметљив, па сходно томе неуверљив и предвидљив. Прича је превише компликована за праћење, и не разуме се идеја филма. Препоручује се озбиљан драматуршки рад, како би се искористио потенцијал који прича има.

БЕНИГНИ БАНАТСКИ РЕАЛИТИ ИЛИ БЛАГА БАНАТСКА БИЋА

Дугометражни играни филм

Аутор: Синиша Дулијан

У питању је пријава која не задовољава формалне захтеве конкурса. Начин на који је пријава написана указује да је у питању аутор који не познаје основне законитости писања за филм. Комплетан текст пријаве је написан у верзалу, синопсис има девет страна, а сценослед нема форму сценоследа. Фарсична прича која говори о човеку који у банатском селу снима филм о остарелим усамљеним људима је некохерентна и конфузна.

ЧОВЕК У ТОПИОНИЦИ ЗЛАТА

Дугометражни играни филм

Аутор: Аљоша Дакић

Предлог се бави темама болести и чудотворног излечења, као и мотивом доброг човека. Стојан ради у топионици злата у Мајданпеку у суровим радним условима. Он покушава да помогне људима и колегама око себе, али нико не обраћа пажњу на њега. Стојан се разбојева и одлази код лекара од којих не добија исправну помоћ и како се његово здравствено стање погоршава, прибегава алтернативном начину лечења и врачању. После неуспелих покушаја одлази у шуму где у једној брвнари гради себи ковчег. Леже у ковчег и одлучује да се препусти смрти. На његову жалост, на самрти га налази група норвешких кампера који га спашавају од глади и смрзавања. Ово је једна од најоригиналнијих идеја за сценарио у оквиру понуђене конкурсне документације. Сценослед има проблем јер је недовољно артикулисан и није избалансиран први и други део приче. Моменат када Стојан напушта град и оде у шуму је драматуршки неприпремљен. Можда, кад би му се догодило још нешто са пријатељицом Десом, особом с којом је Стојан најинтимнији, када би се та линија заокружила и у том односу се десило нешто негативно, било би нам јасније шта је Стојана отерало из заједнице.

РАТНИК

Дугометражни играни филм

Аутор: Владимир Јокановић

Причу чине исечци из живота младог кошаркашког тренера и његових сабораца током НАТО бомбардовања, док као чланови против-ваздушне одбране ишчекују опасност до које не долази. Веома живописни карактери и духовите анегдоте чине највећу вредност овог пројекта, али су, на жалост, и једино што је понуђено у тренутној фази сценарија. Као средство приповедања, користи се искључиво дијалог, а једине догађаје сазнајемо пост-фестум и то опет путем дијалога. Комисија сматра да је аутор на самом почетку развоја идеје, те да је потребно још времена и рада на истој, како би од тренутног текста настала филмска прича испричана филмским језиком.

СИЛВИЈИНА МАЈКА

Дугометражни играни филм

Ауторка: Ана Родић

Док у затвору чека суђење за убиство бившег момка своје ћерке, насилног локалног дилера Аце, Енци је у дилеми да ли да призна да је била у љубавној вези с њим. Уколико то учини, има шансу да ублажи своју казну, али би, с друге стране, тако могла заувек да изгуби љубав и поверење своје ћерке. Ана Родић је талентована списатељица, која нам је пружила вишедимензионалне ликове и промишљену причу о кругу злостављања. Оквир и ситуације у

које је ставила своје ликове су узбудљиви и уникатни. Главни ток радње се одвија у флешбеку. Прича је на почетку временски расута, неки елементи експозиције би могли економичније и драмски узбудљивије, а мање линеарно да буду уведени. Паралелна прича која прати живот Ендине ћерке Силвије у Њујорку није на линији главне драмске приче и одузима превише времена. Кључни драмски моменат приче је тренутак у ком Енци и Аца улазе у емотивни однос. Тај аспект приче је јако узбудљив. Начин на који почиње њихов однос је неочекиван, али се превише брзо оконча. Утисак је да би требало више времена посветити развоју тог односа који би могао да баца сасвим ново светло на тему емоција и насиља.

СИН ЗМАЈА

Дугометражни играни филм

Ауторка: Ана Родић

Пишући житије свог господара деспота Стефана Лазаревића, Константин Филозоф је растрзан између историјских чињеница са једне стране и митологије и паганизма са друге, док истовремено трпи притисак новог српског владара Ђурађа коме одговара *другачија истина*. Преобимна историјска грађа која прати живот деспота Стефана од самог рођења, па све до смрти, загушује основну интригу којом текст покушава да се бави, а то је истина о смрти деспота, односно све њене верзије. Такође, испрва јасна намера ауторке да сукоби историју и митологију, измиче нам када у оквиру историје она почне да сукобљава и истину и лаж, притом не градећи однос између *историјске лажи* и митологије, већ правећи концепт унутар концепта. Ово усложњавање компликује већ обимну грађу, због чега прича губи на јасноћи и постаје конфузна. Комисија саветује ауторки да поједностави концепт, да развије ликове тако да не буду само носиоци историјских догађаја, већ људи према којима можемо развити емпатију, као и да се прецизније одлучи да ли жели да исприча причу о животу деспота или интригу о његовој смрти.

СА ОЧИМА ИЗНАД СВАКОГ ЗЛА

Дугометражни играни филм

Аутор: Владимир Гвојић

Радња је смештена у 1999, годину НАТО бомбардовања. Главна јунакиња је двадесетчетворогодишња Дарија која пролази кроз јако тежак животни период. Сем бомбардовања и нерешеног емотивног терета везаног за губитак оца, сада је и њен дечко Страхиња, припадник 63. Специјалне Падобранске Бригаде, послат на границу са Албанијом, како би учествовао у одбрани карауле Кошаре. Даријина мајка, Јасна, је шаље код бабе у село како би је склонила из града, у нади да ће тамо пронаћи мало душевног мира. Дарију на селу отима Раде, затвори је собу у својој кући, а потом је и силује. Њихов однос, жртве и насилника, прераста временом у некакво разумевање, и овај мотив је можда најзанимљивији у овом предлошку, али је за сада недовољно развијен. Постоји пуно стереотипа и нелогичности у причи: рецимо, зашто се обесила Радетова жена? Мрак који се провлачи кроз овај, да кажемо психолошки трилер, је међутим, једноличан и тежак. Самим тим кроз читање, од тренутка кад главна јунакиња заврши код Радета, наслућује се како ће се ствари одвијати до самог краја.

ПАРТИЗАНСКИ ВЕСТЕРН ЖИКЕ МИТРОВИЋА

Дугометражни документарни филм

Аутор: Недељко Ковачић

Биографски филм о редитељу Жики Митровићу – можемо рећи и документарни филм *Жика о Жики*. Основа филма је интервју који је аутор снимео 2003. са Жиком Митровићем. Интервју у комбинацији са архивским материјалом и деловима Жикиних филмова, уз минималне реконструкције, су елементи од којих ће филм бити исконструисан. Јако прецизно написано и исувише развијено за развој сценарија. Препоручујемо да пројекат иде на конкурс за продукцију документарног филма.

ХАЈКА

Дугометражни играни филм

Аутор: Гвозден Ђурић

Прича о метод глумцу, који због своје преданости према уметности, запоставља своју жену и, на крају, у шуми, у којој припрема свој нови лик, страда. Мислимо да овај пројекат има превише тема које покреће, а ни једном се не бави до краја. Брак који се распада због тога што је цео однос супружника потчињен каријери једног. Уметност већа од живота. Девојка, која је злостављана од стране свог момка, одбија да призна то себи и измишља да ју је неко други напао. Цела прича је исконструисана и немотивисана. Можда би било другачије да се прича прилагоди нашем поднебљу, да глумац није наш Данијел Деј Луис, већ да је то прва улога коју је добио у својој 33. години и жеља да не упропасти дату шансу га доведе до екстремних припрема за улогу.

А ЧИЈЕ ЈЕ МЛЕКО

Дугометражни играни филм

Ауторка: Мирјана Лазић Ромчевић

Марија је разведена жена која живи са својим сином Луком у малом изнајмљеном стану. Њен отац проводи пензионерске дане сам, јер је Маријина мајка умрла од рака грлића материце пре пар година. Када случајно упозна Ирену, медијаторку за спровођење компликоване процедуре сурогат мајчинства, веома се заинтересује за тему а и одлучи да и сама постане сурогат мајка. Проблематика сурогат мајчинства је занимљива тема, и дуго се на филму нико њоме није бавио, још од краја 90-их. Проблем тритмента и синопсиса су конфузно постављени и недовољно развијени ликови. Експликација је лоше написана, у њој је препричана прича коју смо већ прочитали, није јасна мотивација, нити која која је идеја у филма. Прича о сурогат мајци која запоставља сопствено дете је занимљива, али не може бити довољна сама по себи, фали јој контрарадња.

СЦХОЛИ - ОДБРАНА

Дугометражни документарни филм

Аутор: Владимир Кајловић

Портрет Милутина Шошкића, од његовог почетка каријере као голмана *Партизана*, успешних сезона у Келну, покушај повратка у Београд и завршетка његове тренерске каријере у Америци. Реч је о доста класичном приступу теми, блиској биографским тв документарцима - интервјуи, архива, враћање у садашњости на места из прошлости и монтажно повезивање локација кроз време. Из предложеног материјала, види се да аутори јако добро познају телевизијски формат, мислимо да овај пројекат има потенцијал да се оствари под окриљем неке телевизије. Што се тиче самог конкурса, сматрамо да он у форми у којој је сада пријављен, превазилази фазу развоја сценарија и препоручујемо га за развој пројекта.

Х.А.М.И.Р.

Дугометражни играни филм

Ауторке: Сара Радојковић, Маја Малетковић

У питању је филмски пројекат који комбинује неколико жанрова: црну комедију, фантазију и психолошку драму. Главна јунакиња, педесетогодишња удовица Рима је нагло изгубила мужа и јако се тешко носи са тим. Своју бол и несигурност, она претвара у опсесивну жељу да на сајму среће и магије тзв. Х.А.М.И.Р.-у прода мераче за мерење притиска на чијој амбалажи се налазе она и њен покојни муж. У питању је забаван и шармантан пројекат. Комплетна прича је базирана на необичном и екстремном лику главне јунакиње. Њен карактер, као и надреално и фантастично окружење у ком се налази, дају могућност за мноштво апсурдних и духовитих,

пајтоновских ситуација. Највећи проблеми приче су у експозицији, конкретно у поставци јунакиње, њеног емотивног стања и мотивације која је обележена чињеницом да јој је муж умро и да она не уме да се носи са тим. Важан део претприче недостаје, тако да се одмах налазимо у једном необичном свету, али немамо референтно поље које би нам објаснило јунакињу и емотивно нас везало за њу. Најважније од свега је да разумемо и прихватимо Римину опсесивност поводом мерача за притисак пошто се на томе заснива најзначајнији драмски, емотивни и комични механизам приче. Добра поставка је важна и како се прича не би претворила у низ необичних и занимљивих скечева, већ како би имала структуру целовечерњег играног филма.

КУГЛА ГЛУМИШТЕ

Дугометражни документарни филм

Ауторка: Марија Вукић

Кугла глумиште је авангардна позоришна трупа која је обележила новију историју југословенског театра. Документарни филм који би се бавио том темом је свакако пожељан. У пројекту се види велики истраживачки рад и чврста структура. Утисак је да је пројекат превазишао фазу за развој сценарија и да би требало да се пријави за развој пројекта.

КРВ И ЗЕМЉА

Дугометражни играни филм

Ауторка: Ивона Јањић

Прича смештена у период друге половине 19. века, инспирисана истинитим догађајима на Чукур чесми и убиством Симе Нешовића. Двојица браће, Дамјан и Илија, дијаметрално различитих карактера, сваки на свој начин, покушавају да учине оно што је најбоље за Србију: Димитрије служећи се дипломатским средствима, која на крају буду изневерена, Илија конкретним деловањем користећи силу, која имају своју цену. Као што сама ауторка каже, ово јесте комерцијално потентан филм због своје тематике и мислимо да је у свом истраживачком раду она подигла читалачки доживљај кроз описе рутине јунака и града у том периоду. Оно што самој причи фали јесте објашњење главних ликова Дамјана и Илије, зашто су њих двојица толико различити, како се развила та нетрпељивост. Можда би филм Кена Лоуча *Ветар који њише јечам* могао да послужи као инспирација за начин на који би читаоцима могла да се приближи судбина браће. Током читања, наилазили смо на доста неразјашњених ствари у односу Томе и Дамјана у погледу онога што прећуткују Илији. То је откривено тик пред убиство Томе, али пре тога, у пар њихових сусрета, ми посматрамо антагонизам, који не знамо одакле долази. Мислимо да ауторка треба још мало да поразмисли о идеји свог пројекта, јер ту лежи срж проблема и неразрађеност главних ликова.

БАШ ЧЕЛИК

Дугометражни играни филм

Аутор: Дејан Стојиљковић

У питању је реинтерпретација добро познате народне приче. Дејан Стојиљковић је естаблиран аутор који јако добро познаје стрип и савремену популарну културу и на креативан начин покушава да наше колективно културно наслеђе преточи у оригиналан, узбудљив и савремен наратив. Ауторска експликација је написана убедљиво и прича има велики комерцијални потенцијал. Проблем у овој фази је што се у самој интерпретацији познате приче не види јасно која је тематска и идејна намера аутора, и како се ова верзија *Баш Челика* разликује од било које друге верзије. Пројекат је изузетно продукционо захтеван. Сугестија је да аутор пронађе јаку продукциону подршку и да се у следећем циклусу пријави на конкурс за развој пројекта.

ПРАЗНИЧНИ ДУХ

Дугометражни играни филм

Аутор: Тиса Милић

Када инспектор киднапује сина чувеног гинеколога, он бива приморан да испуњава задатке инспектора како би га повратио. Задаци су такви да га суочавају са сопственом кривицом, између осталог и кривицом због смрти инспекторове жене која се догодила пре више година. Теме суочавања са тугом и кривицом су јасно постављене кроз ликове инспектора, односно гинеколога, а смештање радње током 31. децембра успешно контрастира предновогодишњу градску еуфорију са тескобом коју носи свођење рачуна главних ликова. Ипак, потребно је наћи уверљив разлог због којег инспектор баш сада, након неколико година од смрти своје жене, креће у обрачун са прошлошћу. Такође, потребно је додатно разрадити део приче/инспекторовог задатка који је у вези са гинекологовом бившом женом Весном, а који је тренутно нејасан. Зашто Весна не виђа сина, зашто сина лажу да она ради у иностранству и, најважније, на основу чега Весна долази до закључка да јој је син отет и то пријављује полицији, из чега следи читав расплет филма?

ДУШАНОВ ЗАКОНИК

Дугометражни играни филм

Аутор: Стојан Стојчић

Комисија је дисквалификовала пројекат јер не испуњава формална ограничења прописана овим конкурсом.

СОФИЈА

Дугометражни играни филм

Аутори: Иван Јовановић, Marcella Zanki

Прича прати дечака Ивана, насталог у српско-хрватском браку 90-их, избеглички живот њега и његове мајке Кате, као и Иваново одрастање током којег он постаје чувена трансродна певачица по имену Софија. Иако су све теме којима се прича бави важне (рат и избеглиштво, трансродне особе и дискриминација истих, естрада и пороши), Комисија сматра да их је превише за један филм, те да би прича била унапређена уколико би се аутори прецизније одлучили за доминантну тему. Такође, било би добро већ на почетку јасно позиционирати Ивана/Софију као главног лика, а не мајку, као што је то тренутно случај.

БАНКАР

Дугометражни играни филм

Аутор: Владимир Манчић

Прича која почиње 1986. у СФРЈ-у и бави се сплетом догађаја који су довели Слободана Милошевића на власт. Иако узбудљив начин бављења овом темом, проблем настаје у наративној структури овог предлошка за сценарио. Сцене су кратке, немају већу функцију од пуких давања информација, свет те приче је ограничен у пар објеката, који се константно понављају. Немамо осећај протока времена и немамо главног лика. Иако у експликацији пише да је замишљено да буде испричано из перспективе Драже Марковића, то се у сценоследу не види. Постоје сегменти који припадају играној форми, а онда се десе делови који припадају више телевизијској форми политичких емисија (Инсајдер). Потребно је изабрати главног лика, кроз којег ће се спровести цела радња филма и онда ће добити и личну димензију. Поразмислити да ли би временски оквир који је дат више одговарао структури серије, која може да покрије све жељене догађаје.

ГРАД СНОВА

Дугометражни играни филм

Аутор: Душан Перуничих

Стицајем околности, укрштају се путеви једног момка који жели да отпутује и једне девојке са психичким проблемима, а све то прати девојчица која мисли да може да утиче на живот и смрт. С обзиром да су у сценаристичкој грађи за сада развијени само ликови, Комисија не може да наслути о чему ће филм бити, шта ће се у њему дешавати, како ће се развијати ликови, као ни у каквој су вези ликови међусобно.

МАИНА

Дугометражни играни филм

Аутор: Иван Кнежевић

Када бродска стјуардеса Ана пристане да ради на луксузној јахти мистериозног клијента, постаје сведок блуда и разврата, који кулминира убиством њене колегинице, због чега Ана убија свог послодавца. Иако је аутор успео да дочара мистериозну атмосферу овог психолошког трилера (како га одређује у експликацији), ликови су остали недовољно развијени, укључујући и главну јунакињу Ану. Аутор је на почетку јасно представља као уморну од овог посла и решену да га промени, што се на крају и догоди. Међутим, било би добро да се ово не догоди само због екстремне ситуације у којој се она налази и из које мора да побегне како би преживела, већ да њени најзначајнији поступци (убиство клијента, бежање са јахте) проишају управо из њеног карактера и њене првобитне мотивације.

ВЕЧНО МЛАД

Дугометражни играни филм

Аутор: Ненад Милић

Вечно млад је научно-фантастична прича која се одвија у свету будућности у којем су људи бесмртни. Главна линија радње прати љубавни однос између Јана, младог бесмртника, и Сонате, која припада малобројној заједници смртника. Према смерницама конкурса, један од важнијих критеријума при оцењивању и одабиру пројеката је могућност реализације. Прича има епски карактер који је готово немогуће реализовати у нормалним буџетским оквирима. Аутор пројекта није написао експликацију у којој би могао да објасни на који начин мисли да реализује пројекат. Није објаснио ни своју визију, нити личну мотивацију која би помогла да се разуме карактер пројекта. Расплет ситуације је драмски немотивисан (*deus ex machina*).

ЗЛАТОГОРА

Дугометражни играни филм

Аутор: Станислав Томић

Када Рави син индијског милијардера и плејбој, по казни заврши у Србији не би ли оживео напуштен рудник злата и тиме оправдао очева очекивања, његова највећа препрека, али и љубав постаће Мила еколошка активисткиња, која у потрази за својим српским коренима и еколошки одрживим животом, долази из родног Берлина у исто мало село Златогора. Ово је романтична комедија у стилу индијских *Боливуд* филмова, уз музику Рома, за коју ипак не постоји упориште у нашој средини. Главним јунацима су вештачки наметнуте особине, те нема ни идентификације са њима што је кључно за овај жанр романтичне комедије. Ранији радови аутора су јако аутентични са занимљивом естетиком, и чини нам се да када би аутор могао да прилагоди ову причу свом личном печату, ствари би боље профункционисале.

БУЈИЦА

Дугометражни играни филм

Аутори: Маја Шуша, Драган Јокановић

Психолошки трилер, девојка се после смрти свога момка враћа у његов родни крај где се десио несрећан догађај. Овај ауторски тим је преузео на себе велики задатак, а то је да се бави жанром који је у последње време јако популаран у свету и код нас. Универзална тема, немогућност да се прежали губитак вољене особе, добила је један посебан обрт када је поставила јунакињу да тражи кривца у другима и сама одлучи да истражи шта се ту заправо десило. На страну занимљиве поставке, стиче се утисак да су аутори тек почели да се баве филмском грађом ове приче и зато су неки делови далеко слабији од експозиције. Посебно што нас избаци из приче је нагли завршетак, одмах након што она постане сигурна да друг нема везе са смрћу њеног момка. Кад би се мане другог дела поправиле, то би био један јако свеж филм о младима, начину вођења живота у времену, који је набијен темпом, анксиозношћу, а кад се деси губитак, онда време нагло успори и настаје простор за интроспекцију, а за главну јунакињу стварање параноје.

ДРУШТВЕНЕ НЕПОГОДЕ

Дугометражни играни филм

Аутор: Деан Радовановић

Физичар Стефан се враћа у родни градић у Србији након пропале каријере у иностранству. Једне ноћи он среће групу осмака предвођену Алексом. После овог сусрета четрнаестогодишњи Алекса ће претворити Стефанов живот у ноћну мору. Филм се индиректно бави ситуацијом у друштву, бахатим самовлашћем, али кроз лик детета и банду малолетника, што делује још суровије. Познајући Деанов претходни рад, нема сумње да би ово био занимљив филм. Проблем са овом одлично вођеном причом, тиче се самог краја филма. Решење које је понуђено Стефану, је нејасно. Прецизније, јасно је да и Алексин отац и Алекса подржавају да Стефан изврши убиство над овим другим, али није јасно зашто Стефан то заправо ради, шта он има да изгуби и зашто пристаје на њихову игру. Катарза треба да се деси у тренутку врхунца физичког злостављања. Стефан је једина *одрасла особа* и носилац врлина у причи и то може да буде оправдање зашто он не одлази кад малтретирање постане неподношљиво, али и ово мора да буде јаче наглашено у причи.

ПЕПЕО У БОЈИ

Дугометражни играни филм

Ауторка: Васја Станковић

Немања пролази кроз тежак емотивни период након што га је дугогодишња девојка Јована оставила и нашла новог дечка. Ово је прича о Београду и одрастању, пуна шареноликих ликова и екстремно сулудих ситуација, и то све чини овај пројекат јако занимљивим и комерцијалним. Добра страна је што се све дешава малтене током једне ноћи, али да не би деловало као да је ово филм који смо већ видели много пута раније треба порадити пре свега на главним јунацима. Проблем главног и споредног главног је што су они недефинисани у односу на остале епизодисте. Није елегантно решен расплет филма. Оног момента када нас прича одведе у хотелску собу тамо треба да останемо до краја. У тој соби Немања треба да схвати зашто не треба да буде са Јованом и зашто га је она оставила. Пар са којим Немања и његов друг завршавају у том хотелу, треба да му укаже на то да мора да нађе девојку која га воли, без обзира на све што он јесте. Пројекат је вредан пажње, али за даљу разраду.

НАШ СИН

Дугометражни играни филм

Ауторка: Марија Цветковић

Главни јунак приче је Илија, осамнаестогодишњи младић који одраста без оца. Када добије понуду да у свом шлеперу превезе дрогу, ситни криминалац Геко одлучује да подметне Илију као гаранцију да ће успешно обавити посао. Након што акција пропада, криминалци воде Илију

да га ликвидирају. Он, међутим, успева да им побегне у удаљени манастир код монаха Серафима. Убрзо ће се испоставити да је Серафим Илијин отац који има нерашчишћену прошлост са Геком. Прича је фокусирана на различите аспекте односа отац-син и испричана на једноставан начин. Главни јунак Илија је интересантно постављен, као усамљеник са социопатским склоностима. Најслабији део приче је расплет у ком истина излази на видело када се двојица *очева* – Геко и Серафим – сукобљавају око Илије. На самом крају приче се чини да су крими елементи превладали у односу на драмске елементе, тако да је већи фокус на заплету, него на односима између главних актера. Још један недостатак огледа се у томе што је Илија у највећем делу приче пасиван лик који нема превелики утицај на своју судбину и који сходно томе не доживљава праву и аутентичну промену. Самим тим и епилог приче није уверљив, јер иако ће Илија физички променити амбијент у ком се налази, та чињеница ни по чему не указује да је он нов и промењен лик.

ГРЕХ

Дугометражни играни филм

Аутор: Саша Радојевић

Након што истраживач у Кинотеци открије филм за који верује да је непознато благо српске кинематографије, прича улази у ситуацију из филма и наставља да прати актере испред и иза камере који су у замршеним љубавним односима. У компликованом заплету који следи, испоставља се да је један од актера приче у причи отац истраживачевог претпостављеног који сада тражи од њега да за новац изврши атентат на председника државе. Основна драмска ситуација која ствара оквир је изузетно занимљива и даје филму магичне обресе. У причи се осећа филмофилска посвећеност у којој се на много начина преплићу реалност и фикција. Проблеми су у изузетно компликованог разради која се шири и у тематском и у временском смислу, како би нас коначно довела до разрешења које нема уверљивост и снагу иницијалне драмске ситуације. Значајна драмска поједностављења би била нужна како би прича била више фокусирана и самим тим драмски кохерентнија и узбудљивија. Репутација и искуство аутора су такви да гарантују да он са лакоћом може да то спроведе у новој верзији текста.

ТВИТОСАУРУС

Дугометражни играни филм

Аутор: Александар Милетић

Када се Лена обогати преко ноћи захваљујући својим постовима на јутјубу, њен отац је убеђен да она, заправо, дилује дрогу. Зато ангажује свог пензионисаног пријатеља полицајца да је шпијунира, али нико не слуги да се прави дилери заиста крију у Лениној згради. Ово је прва трећина филма *Твитосаурис*, уједно и његов најбољи део. Међутим, након вешто склопљеног првог чина филма, аутор тежиште у покретању радње пребацује са оца на ћерку и главни ток постају Ленини покушаји да прослави свог оца као научника и тако му поново да сврху. На жалост по комички потенцијал приче, она у томе и успева. Овим комедија забуне коју је покренуо лик Лениног оца, добија примесе драме коју покреће лик Лене, а публика има осећај да гледа потпуно други филм од оног који јој је *обећан* на почетку. Стога Комисија саветује аутора да се, пре свега, прецизније одлучи за поджанр филма (драме или комедија ситуације), а самим тим и за избор главног јунака (ћерка или отац). Комисија такође сматра да постоји велики комички потенцијал који није до краја искоришћен, као што је то случај са ликом Кинеза, који је за сада само у функцији симбола, као и са односом полицајца и дилера који у незнању постају пријатељи, а чији однос на тренутке постоји изван тока радње и ни на који начин не доприноси развоју догађаја.

ХУМОРЕСКА

Дугометражни играни филм

Аутор: Урош Томић

Политички трилер базиран на истинитим догађајима. Крајем 80-их година двадесетог века у новинама *Политика* излази хумореска која баца љагу на два угледна припадника југословенског друштва. Они су обојица чланови САНУ-а и овом приликом траже од институције да их заштити. Такође, они захтевају смену главног уредника *Политике*. Уредник бива смењен на крају, а све ово је само увод у промену политичког система у Србији и скори распад СФРЈ. Оно што се јавља као основни проблем је то што како је сада написано ми не знамо ко је уствари главни јунак приче. *Хумореска* је била јако компликована за читање, тритмент није најбоља форма за читање ове обимне грађе, можда приложити сценослед на следећем позиву и оголити тритмент од сувишних драмских токова и усредсредити се на главни ток радње. Можда је ово чак више предложак за играну тв серију него за филм?

ПАЛИМПСЕСТ

Дугометражни играни филм
Аутор: Страхиња Млађеновић

Палимпсест је високо стилизована прича о односу двоје љубавника испричана кроз низ сегмената који се разликују у стилском и жанровском смислу. Концепт пројекта је изузетно захтеван како за реализацију, тако и за доживљај. Тешко је категорисати пројекат и дефинисати му циљну групу. Утисак је да је структура филма превише експериментална за један дугометражни играни филм. Третман приче је исувише концептуалан да би дозволио уживљавање или емотивну инвестираност, тако да без обзира што је у питању прича о љубавном односу, не долази до трансфера било какве емоције. След догађаја нас оставља хладним и дистанцираним, а прича остаје на нивоу стилске вежбе.

СМРТ И ДРУГИ ПОРЕМЕЋАЈИ

Дугометражни играни филм
Аутор: Михајло Витезовић

Након што власник хотела *Руританија* бива брутално убијен, инспектор покреће истрагу, током које се сусреће са главним осумњиченима, плејадом ишчашених ликова, међу којима су и духови преминулих гостију хотела, као и Анђео који је изгубио крила услед бирократске грешке. Духовити псеудодокументарни искази ових често бизарних ликова, направљени током инспекторове истраге, чине комлетну грађу филма, који аутор одређује као ноар фантастику. На жалост, због ограничених средстава конкурса, а самим тим и броја подржаних пројеката, овај пројекат је одбијен.

ЛЕТАЧИ

Дугометражни играни филм
Аутор: Владимир Табашевић

Када Емила ангажује стари Пуковник да напише сценарио за биографски филм о њему, он улази у страствену љубавну аферу са Аном, Пуковниковом неговатељицом. Резултат овог љубавног односа, заснованог на заједничком презиру према Пуковнику, биће Емилов сценарио који ће садржати многе инкриминишуће податке о Пуковнику, које је Ана тајно откила. Однос Емила и Ане кулминираће након Пуковникове смрти, а током снимања филма о њему, када Ана уђе у љубавну аферу са Михајлом, глумцем који тумачи лик Пуковника. Полазна тачка сценаристичке грађе је Табашевићев роман *Па као*, који је надограђен наставком приче о снимању филма и љубавним троуглом између Ане, Михајла и Емила. Као и у роману, и у сценаристичкој грађи су вешто постављени ликови главних јунака: Емила, који мисли да ће се приближити Ани само путем заједничког презира према Пуковнику, Ане, којој је копање по Пуковниковим мрачним тајнама готово фетиш, и Пуковника, задртог и надобудног старца који на крају испада жртва. Међутим, од тренутка у коме аутор напушта грађу романа, све је прилично збрзано, а ритам којим се развија прича није јасан. У тритменту, прича о Пуковнику, Ани и Емили заузима 10 страна (од 12), а само последње 2 стране се баве наставком приче. С

обзиром да наставак садржи много битних елемената, као што су смрт Пуковника, снимање филма, однос Михајла и Ане, па самим тим и Емила и Ане, он се никако не може сматрати епилогом приче. Многи битни делови као да су прескочени, као на пример смрт Пуковника. Ми је не видимо, већ имамо временску елипсу и радња се одмах пребацује на само снимање филма и моменат у коме су Ана и Михајло, глумац који игра Пуковника, већ у тајној вези. Због овога остајемо ускраћени, како за информацију о томе да ли је Пуковник умро или су га Емил и Ана усмртили, тако и за увод у Анин и Михајлов однос, који диктира наставак филма. Потребно је да испратимо развој овог односа, како бисмо у њега поверовали, те самим тим га и читали као симбол. Такође, потребно је јасније назначити да Ана и Михајло проживљавају сцене из Пуковниковог живота (као што је паралела добро изведена у сцени сексуалног одоса Ане и Емила/Свастике и Пуковника, или када Емила дозива Мајка, као што Ану дозива Пуковник). Генерално би требало разрадити Емилов однос са Мајком, с обзиром на однос са Аном, као и Емилов однос према оцу којег нема, с обзиром на однос према Пуковнику. Комисија констатује да, упркос бројним драматуршким проблемима, овај пројекат има потенцијала, али саветује аутору да ангажује професионалног сценаристу или драматурга-сарадника, који би наредну верзију унапредио.

СРЦЕ ОД ВУНИЦЕ

Дугометражни анимирани филм

Ауторка: Љубинка Стојановић

Када мачак који се плаши да отвори очи, бива избачен из удобности дома на улицу, он мора да се суочи са својим страхом како би спасао најбољег пријатеља (клупко вунице) и поразио непријатељски настројене псе, пацове и уличне мачке. Иако је идеја добра, а циљна група филма врло јасно профилисана, тренутни текст обилује проблемима. Јасна је намера ауторке да подвуче паралелу између мачка који се плаши да отвори очи и његовог власника (дечака) који је, као и он, затворен у неки свој свет. Међутим, ауторка врло брзо потпуно заборавља на дечака и његов однос са мачком, а у причу уводи клупко вунице, које постаје мачков најбољи пријатељ и пратилац у авантури, у којој дечак не суделује, а која је, заправо, главна линија приче. Комисија сматра да се овај проблем може умањити уколико се скрати дугачак увод у причу, због којег се и стиче утисак да је главна тема пријатељство дечака и мачка, што се касније испоставља као нетачно. Осим тога, проблем дечака мора бити јасан (или развод родитеља или сломљена нога, а никако оба). Узрок главног заплета (истеривање мачка) потребно је уверљивије и вештије представити (посебно с обзиром да се разликује у снопсису и тритменту), а издају пријатеља јасније мотивисати. Ово је посебно важно јер без јасно мотивисане издаје, нема ни уверљивог преокрета у развојној линији главног јунака, с обзиром да је управо кривица коју осећа због издаје пријатеља главни мотив за његово суочавање са сопственим страхом на крају. Комисија саветује ауторки да се врати на основу приче (ликови, мотивације, преокрет...) како би поправила поменуто недостатке.

ЧЕКАМ, ЧЕКАМ...

Дугометражни играни филм

Аутор: Петар Михајловић

Прича о кафанском певачу, чија слава је давно прошла и сада покушава да се искупи за своје швалерско и себично понашање у младости, тако што новцем купује пажњу детета своје бивше жене, умишљајући да је његов рођен син. Занимљиво да је аутор успео да напише једну мрачну причу о трагичном лику, која никад не залази у неукусну патетику. Нажалост, највећи проблем је крај приче, убиство главног лика, који је наводно мотивисан, али заправо делује брзоплето и најлакше решење за крај. Мислимо да слојевито написан лик, Сениша Антић звани Лепи, и његова прича, заслужују креативнији крај и мислимо да је аутор талентован и способан за то.

9-5

Дугометражни играни филм
Аутор: Марко Марковић

Иван је млади копирајтер који добија први посао у једној адвертајзинг агенцији. Док упорно покушава да испуни очекивања на послу, Иван схвата да је изгубио еректилну функцију и постао импотентан. Занимљив је сетинг приче која се одвија у савременом корпоративном окружењу. Занимљива је и тема која третира импотенцију главног јунака као резултат стреса и притиска средине. Проблем је што ситуација у овој фази није довољно драмски заострена и не доводи до природне кулминације. У овом тренутку, прича би била прикладнија за кратметражни играни филм. Разрешење приче не проистиче из намере главног јунака да реши свој проблем или промени нешто у свом животу, па због тога није довољно драмски јако, и доживљава се као конструкција и илустрација која треба да потврди одређени ауторски став.

МРМЕ У ТЕХЕРАНУ

Дугометражни играни филм
Аутори: Милош Љубомировић, Мухарем Баздуљ

Мрме је бивши одбојкаш који се након завршене спортске каријере у иностранству враћа у родни Бор. У тренутку највећег личног *потонућа* Мрме добија позив од бившег суиграча с предлогом да дође у Техеран и да тренира тамо један одбојкашки клуб. Ово је топла људска прича у којој све иде својим током, без пуно драме, као у неком пријатном породичаном филму. Проблем је дакле што остајемо без икаквих промена, проблема и катарзи. Главни лик Мрме је недефинисан: поставља се питање његовог алкохолизма и коцкарске зависности, али како се он бори са алкохолизмом у Техерану није обрађено. Овако делује да је самим одласком у Техеран јунак решио све своје проблеме, осим љубавног, за који ми као гледаоци нисмо превише везани, јер однос према љубавном заплету није драматушки припремљен.

РАЈСКИ ВРТ

Дугометражни играни филм
Аутори: Павле Вучковић, Јелена Вуксановић

Рајски врт је, како су аутори рекли, праисторијски трилер о племенској заједници, која после периода гладовања, налази плодно парче земље, које је испуњено најразличитијим јестивим плодовима. Овај изненадни дар заједници има своју цену и унутрашња динамика групе се нагло мења. Ово је метафора за савремено друштво и како се оно односи према земљи, храни које има у изобљу, не промишљајући како је она дошла до нас, са бахатим односом да све то нама припада. Поједини описи природе и рада у заједници, док не оде у рајски врт, нас доста подсећају на поетику Теренса Малика и, у том смислу, осећамо да ће то бити визуелно богат филм. Проблем настаје у читању тритмента, који је, са друге стране, претрпан детаљним описима који одвлаче пажњу са главне радње и чине га јако тешким за праћење. У експликацији пише да су намерно желели да се пажња са једног лика пребаци на другог; то би као идеја било одлично за ову причу. Ипак, то се никад до краја не деси, тек у последњем делу филма кад Стрела нестане.

ПОСЛЕДЊИ ДАНИ ЛЕТА

Дугометражни играни филм
Ауторка: Исидора Милосављевић

Седамнаестогодишња Хана једно вече остаје код куће како би чувала Сару, ћерку дечка своје мајке. Хана случајно направи пожар у стану. Након тога њена мајка одлучује да пресели Хану код свог оца Светозара у Чуруг, где се нада да ће јој мирнија средина пријати, али и да ће тако заштитити Сару од Ханиног непредвидивог, тинејџерског понашања. Сценослед је вешто написан, али опет и више пута виђен у америчким инди филмовима. Мислимо да су ликови

недовољно занимљиви и да је начин на који они изражавају своје незадовољство и бунт врло очекиван. Треба избегавати стереотипе и општа места. Допао нам се лајтмотив са крађом бицикла И волели бисмо да видимо више таквих специфичности у грађењу ликова. Овако како је сада делује да је: Отац неодговоран и Хана неодговорна. Затим је и мајка неодговорна јер је шаље код оца, где се она неће уозбиљити. Отац и Хана су исти и отац не мења своје понашање због ћеркиног присуства, а ни Хана не мења понашање због оца. На почетку сценоследа делује да је Хана мало одговорнија од свог оца што је добро. Можда је могуће наставити том линијом, по којој млада девојка покушавајући да помогне оцу, помаже и себи. На пример, Хана кад види да отац има љубавницу помисли да нема ту више љубави за њу, јер су оба родитеља нашли нову *породицу* и из тога може да се рађа њен бунт. Треба бити опрезан ситуација где је понашање главне јунакиње оправдано конзумацијом алкохола и дроге, јер је то једноставно решење. Фали слојевитости у причи..

ТАМНЕ ДУБИНЕ

Дугометражни анимирани филм

Ауторка: Бранислава Илић

Тамне дубине прати пут Акинорија, младе фугу рибе, која се отиснула од своје породице у потрази за мирнијим морем у којем је неће ловити због њеног отрова. Сценаристичка грађа за овај анимирани филм обилује маштовито осмишљеним карактерима, на челу са главним јунаком који на крају дође до унутрашњег раста кроз спознају да се у животу светлост и тама константно преплићу и да не можемо само трагати за нечим бољим, већ се морамо борити за то. Ипак, други чин филма потребно је додатно и прецизније разрадити, како би Акиноријева промена била уверљивија, а чиме би се унапредио и тренутно проблематични ритам приче. Такође, ауторка у својој експликацији наводи да је филм намењен 15-годишњацима што је сасвим у складу са начином на који жели и планира да третира тему дуалности света. Међутим, Комисија је стекла утисак да је језик којим је текст писан ипак примеренији нешто млађој циљној групи, па је и то нешто на чему треба додатно радити.

ЧИСТИЛИШТЕ

Дугометражни играни филм

Аутор: Момир Милошевић

Хорор прича о Вукашину из Београда који користи свој слободан дан да нађе несталу рођаку у Пироту. Одлично грађење приче кроз фрагментарну структуру; Вукашинове потраге са једне стране и са друге, скокови у прошлост где сазнајемо како је његова рођака провела дан пре него што је нестала. Аутор је показао умеће да, кроз описе и специфичну структуру, супротстављајући садашњост и прошлост, појачава мистерију нестанка девојка и наглашава мрачну злоћудност која вреба из шуме, где је она последњи пут виђена. Постоји пар проблема, а један је мотивација ликова. Зашто Вукашин тражи рођаку, коју никад у животу није упознао и уопште та претпоставка да баш он може да јој помогне? Селенина мотивација (другарица његове рођаке) - није јасно да ли зато да би заташкала доказе нестанка Љубице или из моралних разлога. Крај је изненадан и ништа нам не доноси и ту је оно где нам заиста очекивања падну и, самим тим, сценарио тј. предлојак. Занимљива социолошка конотација, да сви млади, који су желели да напусте своје мање средине, завршавају као органски сапун, а једини начин да напусте то место јесте као извозна роба, чини овај пројекат упечатљивим. Стога се надамо да ће аутор поради на манама ове приче и поново се пријавити на конкурс.

ЦВРТИЋ

Дугометражни документарно-анимирани филм

Ауторка: Снежана Трстењак

Тема којом ауторка жели да се бави је позиција младих креативаца у савременом друштву, и представљање филмских школа за децу на занимљив и сликовит начин. Конкурсна

документација није написана у форми предлошка за филмски сценарио, него неку другу врсту мултимедијалног интерактивног пројекта. Нисмо могли да замислимо овај пројекат ни као будући документарни нити анимирани филм.

ДАР

Дугометражни играни филм

Ауторка: Ана Јанковић

Филм о одрастању аутистичног дечака Косте и како је његово стање утицало на распад породице. Одавно се нико није бавио темом аутизма на филму. Зато смо посебну пажњу посветили овом пројекту. Ипак, с обзиром да смо имали прилике да гледамо представу *Дар*, сматрамо да ауторка није извршила најбољу адаптацију у сценарио. Има превише елемената који ограничавају ову причу. Први је жанр који је изабран - мјузикл, други је средство - да се већина ситуација прикаже кроз субјективни кадар дечака, трећи - цела прича је саткана од кратких сегмената и ми, као читаоци, немамо доживљај драмског тока, већ само издвојених догађаја у животу Косте, који су углавном обојени мрачним међуљудским односима и све се своди на трпење тешке депресије. И зато је у осећању и читању све исто. Мора се порадити на контра-радњама, преокретима и катарзи - свим елементима које чине сценаристичку грађу.

РУПЕ

Дугометражни играни филм

Ауторка: Драгана Јовановић

Ово је прича од Селми, младој Ромкињи из Београда, која по очевом наговору, одлази у Немачку да постане неговатељица и жена старијег, имућног мушкарца. У експликацији ауторка пише да је филм замишљен као својеврсна интерпретација бајке *Лепотица и звер*. Ово је прича о одрастању, буђењу сексуалности и злостављању. Епилог је веома дуг, и јако се пуно ствари у причи деси док не дођемо до овог *лепотица и звер* заплета. Крај је неразвијен, и можда зато почетак делује предуг. Чини нам се да фале одговори на питања: кад се код људи развија и буди лојалност и наклоност и заљубљеност? Како је однос између Селме и Звери утицао на њену промену, коју видимо на крају у моменту када она охрабрује свог љубавника да прегази аутом човека који је покушао да је злоставља. Ова Селмина трансформација је драматуршки неприпремљена.

ПРЕКО НОЋИ

Дугометражни играни филм

Аутор: Дамир Недић

Прича смештена у не тако далеку будућност, где се зидови више не постављају на границама земаља, већ се појављују у граду, у жељи да се изврши потпуна сегрегација, по расној и класној основи. Постоји тајно удружење грађана, које своје незадовољство према градњи зидова исказује тако што их руши и оставља на њима спрејом исписане поруке љубави и отпора. Дане, у почетку послушан грађанин, са јако развијеном емпатијом према људима, придружује се том отпору и његов поглед на свет се изразито мења, за разлику од његове жене, која не жели то да види. Аутор нуди један занимљив концепт, али у његовом писању се осећа невештост у грађењу фабуле и мотивација јунака. Постоје озбиљни догађаји у причи који нас дочекају изненадно и неприпремљено: смрт Данетове љубавнице, мотивација Деде да пријави акцију отпора полицији (а он је сам зачетник тог отпора), одлазак Данетове жене са дететом (само јер је Дане кроз поезију изразио незадовољство према будућности која их чека и после тога се напио). Временски оквир приче је предугачак и као да имамо два филма у једном: један, о човеку који је одустао од свега и посветио се рушењу зидова, док га паралелно тражи изгубљена ћерка, и други, о томе како је он доспео у покрет отпора.


ФОРМАТ

Дугометражни играни филм

Аутор: Небојша Ненадић

Формат је прича о момку и девојци који под утицајем ЛСД-а преиспитују сами себе, али и једно друго, прошлост и садашњост, субјективно и објективно. Током филма који се одвија у току једног дана и ноћи они се константно приближавају и удаљавају, све док не заврше на журци, где у маси људи изгубе једно друго (у сваком смислу), али и поново пронађу себе. Ова непретенциозно грађена прича уверљиво дочарава несталне токове мисли главних јунака и вешто повезује реалност њиховог односа са зачудном атмосфером која је последица конзумације есида. Ипак, Комисија сматра да је потребно открити више појединости њихове везе (као што је то добро учињено са откривањем тајни), чиме би се загребало испод површине односа који у овој фази (пре)више наслућујемо. Из тога би природније произашла кулминација односа, која води ка опроштају и коначном раздвајању. Такође, можда треба додатно разрадити сам крај филма (Милошеву промену) која је јаснија у снопсису и намери аутора, него у самом тритменту.

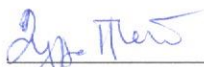
Комисија Филмског центра Србије:



Вук Ршумовић, председник Комисије



Светислав Басара



Дуња Петровић



Милица Томовић



Вања Ковачевић