

ФИЛМСКИ ЦЕНТАР СРБИЈЕ
Београд, Коче Поповића 9/III
Број: 03-2296/1
Датум: 29.09.2021.

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 14. јула 2021. године Јавни конкурс за финансирање и суфинансирање пројеката у кинематографији за 2021. годину у категорији: Финансирање унапређења и развоја филмских сценарија.

Рок за доставу пријава био је 14. август 2021. године.

Комисија Филмског центра Србије, у категорији Финансирање унапређења и развоја филмских сценарија у саставу: Марко Ђорђевић председник, Љубица Арсић, Небојша Пајкић, Јован Марковић и Ненад Павловић чланови, донела је дана 29. септембра 2021. године

**ПРЕДЛОГ КОМИСИЈЕ О ИЗБОРУ ПРОЈЕКТА
ПО КОНКУРСУ ЗА ФИНАНСИРАЊЕ И СУФИНАНСИРАЊЕ ПРОЈЕКТА У
КИНЕМАТОГРАФИЈИ ЗА 2021. ГОДИНУ
У КАТЕГОРИЈИ ФИНАНСИРАЊЕ УНАПРЕЂЕЊА И РАЗВОЈА ФИЛМСКИХ
СЦЕНАРИЈА**

На конкурс је укупно пријављено 62 пројекта које је Комисија разматрала.

На Првом састанку Конкурсне комисије, одржаном 24. августа 2021, за председника Комисије изабран је Марко Ђорђевић и утврђени су критеријуми за евалуацију пројеката сагласно Закону о кинематографији и Уредби о критеријумима, мерилима и начину избора пројеката у култури који се финансирају и суфинансирају из буџета Републике Србије, аутономне покрајине, односно јединица локалне самоуправе. 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, одржаном 29. септембра 2021, након што је утврђено да су до тог тренутка сви чланови Комисије прочитали комплетну документацију, уследила је анализа пројеката у складу са критеријумима који су прописани чланом 18. Закона о кинематографији и чланом 5. Уредбе о критеријумима, мерилима и начину избора пројеката у култури који се финансирају и суфинансирају из буџета Републике Србије, аутономне покрајине, односно јединица локалне самоуправе, након чега су чланови конкурсне Комисије формирали ужи избор пројеката. Конкурсна комисија је усагласила ставове и, узимајући у обзир пројекте који су се нашли у ужем избору, предложила девет пројеката за подршку.

Пројекти које Комисија предлаже за подршку:

1. *НАОКО, МЕМЕНТО МОРИ*

Дугометражни документарни филм

Аутор: Ана Дошен

Предложени износ у РСД: 300.000

Предлог за сценарио представља експериментални портрет младе Јапанке Наоко Саинохира, која је уочи тридесетпетог рођендана извршила самоубиство, оставивши, осим родитеља и рођака, у неверици и дугогодишњу пријатељицу из Србије. Осим хуманитарног рада младе

Наоко, прича упућује на проблем депресије и самоубиства код младих, не само у Јапану већ и на нашим просторима.

Пројекат се бави важном и веома актуелном темом о којој се мало говори, табу темом депресије и самоубиства међу младима, не само у Јапану већ и у Србији. Смелост да се бави оваквом осетљивом и дубоко проживљеном темом, као и јасна идеја како ће је представити, као личну причу о губитку пријатељице али и као проблем многих младих људи обузетих незнањем, ауторку и њен пројекат битно издваја из велике групе униформних прича по задатку, приспелих на овај конкурс.

Неоспорни квалитет јесте тема пријатељства (нарочито ретка при описивању пријатељства жена), која у овом пројекту дотиче две удаљене и различите цивилизације, са различитим васпитним и културолошким карактеристикама али са сличним проблемима и блиским увидима кад је човек у питању. Топла људска прича у овом пројекту, без претенциозности и са мером доброг укуса толико потребног код такозваних “великих тема”, говори о губитку, смислу живота, нечијем поступку, самоубиству као потпуној непознаници.

2. РИБАР И БАЛЕРИНА

Дугометражни играни филм

Аутор: Лазар Ристовски

Предложени износ у РСД: 300.000

Година 1999. и бомбардовање Србије позадина су љубавне приче временског рибара Милете и руске балерине Људмиле, која се са пензионисаним балетским ансамблом Бољшој театра налази на насуканом броду-хотелу Дњепар, на савској обали.

Предложак “Рибар и балерина” Лазара Ристовског је причом о временским љубавницима у време НАТО бомбардовања, некој врсти шекспировске парафразе љубави као “удар грома” успешно спојио антагонизме романтичног и страшног, копна и подводног речног света, предочавајући комично- гротескним елементима личну узбудљиву причу и колективну драму. Смештен у само четири дана, догађај почива на реалистичним премисама али и на фантастичним призорима сновиђења са зачудним сликама спојеним на вешт и убедљив начин. Две велике теме, љубав и рат, аутор даје у сугестивној и природној пуноћи, без сентиментализма и јефтине патетике, честих замки кад су ови мотиви у питању.

Поред обиља занимљивих детаља, који конструкцију приче чине стабилном, посебну вредност пројекта чини повезивање са анимираним филмом, који би, кореспондирајући са догађајима на копну, кроз други медиј сликао подводни речни свет. Радња смештена на савској обали код Белегиша даје причи специфичне карактеристике домаћег топоса, који је, спојен са универзалним елементима страсти и страдања чини оригиналним предлошком повезаним за наше просторе.

3. 1996: ЗЛАТНА КАЦИГА

Дугометражни играни филм

Аутор: Страхиња Мацаревић

Предложени износ у РСД: 300.000

Истинита прича о Обрену Тешићу, рели возачу, који је изгубио живот током последње трке првенства 1996. године, на корак од освајања златне кациге, награде за возача који три пута узастопно стигне до титуле националног шампиона.

Ретко се налази на предлошак сценарија који на овај начин, скоро па униформно, измами подршку чланова комисије. У питању је изразито аутентична сторија, заснована на истинитим догађајима и трагичној судбини главног јунака, о аутомобилским рели тркама одржаваним током најмрачније етапе скорије историје нашег народа, средином 1990-их година. Аутор фантастично влада филмским језиком и драматургијом, постављајући причу у њеним најбазичнијим

коренима, много пута виђеним, али опет тако конструисаним да никога не оставе равнодушним. Будућа потентна филмска прича обилује адреналинским узбуђењима и искреним емоцијама, која се протежу од саосећања, тркачке грознице, људског поистовећивања, све до неверице спрам трагичне судбине главног јунака, која изазива тугу помешану са осећањима среће и поноса.

4. РОБЕН У ЦВЕЋУ ЛИВАДА

Дугометражни играни филм

Аутор: Ана Вучићевић

Предложени износ у РСД: 300.000

Младаљачка љубав Томислава и Љубице у пасторалном пределу Мрчајеваца бива прекинута пошто се Томислав сели у Београд, привучен градом и фудбалском каријером. Са Милом склапа брак али се напоредо виђа са Љубицом која се удаје за Милутина иако носи Томино дете. Не могавши да се прилагоди животу у граду, Томислав се враћа у Мрчајевце, а Љубица умире на порођају.

Пројекат под овим необичним називом (који би могао и да се промени) представља једну изузетну социјалну мелодраму која у песимистичкој игтонацији у духу „црног таласа“ предочава један туробан троугао у којем се преламају рурално и урбано, са посрнулим јунаком, фудбалером, који асоцира протагонисте енглеског *free-cinema* чији повратак из града на село после љубавног и животног пораза, досеже кулминацију животног дебакла. Реч је о причи која кроз судбине протагониста пројектује један од најтежих српских комплекса, разрешење опозиције урбаног и руралног.

5. ПРЕ НЕГО ШТО ЗАСПИМ

Дугометражни играни филм

Аутор: Сенка Домановић

Предложени износ у РСД: 300.000

Чистачица Милена добија посао у стану богатог брачног пара, што доживљава као прекретницу у свом осамостаљивању. Материјална раскош у којој се наша, ситне крађе, прислушкивање чине је опуштенијом и сигурнијом, што је охрабрује да све више улази у интиму породице у којој ради. У њеном личном животу дешавају се непријатне промене, на послу бединерке открива да је газда код кога ради укључен у аферу. Све то од ње захтева да успостави равнотежу између оног што жели и онога што јој се дешава.

Занимљива и сложена тема о односу „слуге и господара“ коришћена вековима а никад довољно искоришћена, у овом предлошку пружа обиље могућности у психолошко-социолошкој анализи тог односа, нарочито у нашој савременој средини са слојем новокомпонованих моћника, у новонасталој друштвеној структури, где улоге „слугу и служених“ нису сталешки прецизно диференциране. Интимистичка прича девојке са периферије која се среће са луксузом и изобиљем, усамљеном газдарицом којој је више потребна пријатељица од бединерке садржи потенцијал преокрета који би отворили велике могућности овог односа са сталним смењивањем власника доминације и потчињености. Пројекат предочава слику две паралелне интимности које се граде, сусрећу, прожимају и удаљавају кроз призоре једног на први поглед задовољног света у којем Милена ради и оног код њене куће, који би најрадије напустила. Комисија саветује ауторку да у наставку рада и претварању тритмента у сценарио, посебну пажњу обрати на ликове око протагонисткиње (нарочито на оне богате) како би добили своју „пунокрвност“ и аутентичност. На тај начин ће ова потентна поставка донети слојевити приказ комплексног, а опет у нашој средини свеprisутног, односа слуга - господар.

6. ПЕТРА, ПЕТАР, ПЕТАРДА

Дугометражни играни филм

Аутор: Наталија Аврамовић

Предложени износ у РСД: 300.000

Редитељка Петра покушава „да пронађе“ свој други филм. Половину свог живота, и када су једно поред другог или удаљени, она живи са Петром. Можда је баш сада тренутак да се филм који би да снимити и њен лични љубавни живот испреплићу.

Овај предлог издваја ауторкина храброст и искреност да исприча своју интимну причу што речима на папиру додаје извесну снагу и пре свега - аутентичност. Комисија верује да ће у наставку рада ауторка пуно радити како би своје љубавне страхове и дилеме до краја јасно артикулисала у готовом сценарију, те да ће он на крају добити поетичну вредност којој стреми. Фрагментарна структура, као и широки временски оквир, оставља пуно простора за комплексно приказивање рађања и трајања једне љубави.

7. ТОМИНА НЕДЕЉА

Дугометражни играни филма

Аутор: Богослав Апостоловић

Предложени износ у РСД: 300.000

Времешни сеоски доктор открива да пати од деменције и одлучује да проживи незабораван последњи дан живота и опрости се од најбољег пријатеља, пре него што одузме себи живот.

Тритмент филма обједињује бројне позитивне и негативне мотиве живота на селу, које обрађује кроз три различита жанра, чије промене настају у тренуцима када неочекивани обрти у радњи доводе до потпуних преокрета. Почев од старог сеоског доктора, оболелог од деменције, који жели да проведе последњи авантуристички дан живота пре самоубиства, преко његовог јединог пријатеља који заправо организује сеоску ујдурму симулације 'последње авантуре' не би ли кроз самоубиство грамзиви мештани дошли у посед докторовог имања, до пријатељевог сазнања о сопственим животним промашајима, након чега уследи тарантиновско финале пародичног карактера.

Комисија је одлучила да подржи пројекат, захваљујући квалитетима које поседује и који обећавају, уз савет аутору да пренебрегне конструкције у појединим деловима приче, о лику доктора (сваког јутра губи сећање на претходни дан), као и лику пријатеља (сазнаје свима добро познате тајне о свом животу).

8. МИЛЕВА

Дугометражни играни филм

Аутор: Селена Станковић

Предложени износ у РСД: 300.000

Прича о животу Милеве Марић која се, након удаје за Алберта Ајнштајна, повлачи у његову сенку током брачног живота, и као личност и као научница.

Пројекат обрађује тему од националног значаја, приповедајући причу о животу и делу Милеве Марић, удате Ајнштајн. Сама идеја овог биографског филма изузетно је узбудљива и поставља се као неопходно штиво за будуће генерације. Структура текста има све одлике искусног аутора, који зна како поставити причу која се протеже кроз неколико деценија живота главне јунакиње, по узору на већину сличних биографских дела из историје светске кинематографије.

Препорука комисије је да ауторка покуша да се отргне од унапред установљених предрасуда. Милевина судбина, сагледана кроз призму брачног живота делује једнообразно и црно-бело. Надајући се да ће ауторка послушати савете комисије, верујемо да из будућег сценарија о животу Милеве Анштајн можемо добити материјал вредан теме за филм од националног значаја.

9. ЛУЊЕВИЦЕ

Дугометражни играни филм

Аутор: Зорица Симовић

Предложени износ у РСД: 300.000

Конзул Станојевић упознаје сестру Драге Машин, деведестогодишњу Ану Луњеву, са којом је краљ Александар Обреновић имао тајну љубавну везу напореда са Драгом. Анина исповест покреће у конзулу сећање на сопствену тајну са сличним детаљима, јер је и сам имао љубавну сторију са својом свастиком Аном, сестром његове супруге.

Реч је о изузетно софистикованом пројекту у којем се на висконтијевски начин преклапају два интимна круга. Један, скривен у историји који се тиче троугла око краља Александра Обреновића око којег су две сестре, и савременије приче српског конзула који преко исповести старе сестре Драге Машин стиже до отварања најтананије властите интимае. Кроз разрешење затомљеног историјског троугла он стиже и до властитог прочишћења враћајући се породичној хармонији. У питању је један супериоран мелодрамски дискурс кроз који бивамо суочени са органским коренима наше егзистенције која је неодвојива од наше традиције.

Образложења Комисије за остале пројекте:

1. ДОДИРНИ МИ КОЛЕНА

Дугометражни играни филма

Аутор: Бојана Бабић, Анђела Дубљевић

Средовечна Бета негира неизбежни долазак менопаузе, покушавајући да удовољи свима око себе, од апатичног сина, преко незрелог, превртљивог мужа, до амбициозног шефа, као и исписницима из средње школе, којима жели да докаже да је и даље женствена као што је била пре 35 година.

Предлогак поседује квалитет који обећава, али би морао да се унапреди на нивоу тритмента пре него што дође до писања сценарија. Дилеме и растрзаност жене средњих година јасно су дефинисани. Међутим, поставља се питање да ли су довољно филмично интригантни за гледаоца. Ауторке наводе да им је жеља да напишу комедију, али током већег дела филма приказани су догађаји који више подсећају на социјалну драму, изузимајући обрт на крају који је фантастично забаван. Комисија препоручује ауторкама да покушају да измене и унапреде прве три четвртине филма, на нивоу сценоследа, уносећи више шарма и непредвидљивих обрта попут оног који се одиграва у завршници. Желимо да подстакнемо ауторке да раде на унапређењу предлошка, са препоруком да покушају да избегну стереотипе и осмисле аутентичнија дешавања, која би јасније дефинисала жанр филма од самог почетка.

2. 9 ЖИВОТА МИЛЕНЕ ПАВЛОВИЋ БАРИЛИ

Дугометражни играни филм

Аутор: Маја Херман Секулић

У варијантама објашњења за овај пројекат, од којих се очекује да ће се уобличи у потребну документацију конкурса, наводи се, као изузетно занимљива и богата грађа, живот и дело познате сликарке Милене Павловић Барили, важне за српску и светску културу обогачену њеним сликама, илустрацијама за часопис *Vogue* и модним, екстравагантним животом који је Милена водила.

За овај пројекат, који је иницијално веома занимљив, пошто је живот Милене Павловић – Барили, изузетно интригантан, приложена радна документација, у форми синопсиса и тритмента, далеко више пружа различито надограђене варијанте ауторске експликације, него ли устаљене форме

сценаристичке грађе у развоју. Стога, чланови комисије су мишљења да би требало да ауторка, по свом роману на који се позива, напише сценарио и директно се пријави на конкурс за развој пројеката, јер је у питању замисао која би могла да буде од националног значаја.

3. БЕЗОЧНИК

Дугометражни играни филм
Аутор: Никола Марјановић

Вуку, шампиону у рели вожњи живот се мења пошто га је менаџер опљачкао и увео у мафијашке дугове. Мора да се одрекне свог аута али и слуха, који му је уништен и без којег не може да вози. Надахнут осветом, Вук прихвата да учествује у илегалним рели вожњама по ободу града.

Као и пуно предлога на овом конкурс у овом је основни проблем тај што не обраћа пажњу на психолошку мотивацију ликова већ почива на површним узрочно-последичним догађајима. Сугестија аутору је да пронађе аутентичнију причу и протагонисте како би могао да исприча уверљивију причу и заобиђе клишеизирана решења у заплету и поставци ликова којих у овој пријави, на жалост, има превише.

4. НЕБО ИЗНАД ШПАНИЈЕ

Дугометражни играни филм
Аутор: Никола Марјановић

Млади Јакша у Краљевини Југославији завршава пилотски курс. После распада државе Јакша одлази у франкистичку Шпанију, доживљава љубав и упознаје мрачну страну Франковог режима.

Овај предлог за сценарио (као и претходни који потписује исти аутор) пре свега обилује материјалним грешкама и нелогичностима. Верујемо да аутор треба да уложи више рада како би пронашао можда, на први поглед, мање амбициозне приче од ове коју пријављује, али оне у којима неће робовати клишеима и „општим” местима. Такође, комисија сугерише да аутор посвети више пажње и писању саме пријаве будући да ова коју шаље обилује граматичким и правописним грешкама.

5. MAKEING OF

Дугометражни играни филм
Аутор: Александар Теокаревић

Заљубљеник у хорор филмове, Алекса одлази са филмском екипом на Карипско острво, на које путује бродом. На броду се дешавају мистериозна и мучка убиства. Убица је на броду, а свако убиство је омаж неком хорор филму.

Предлог обилује филмским цитатима који не делују природно, већ донекле усиљено. Наслов филма уноси додатну забуну, с обзиром да је немогуће недвосмислено закључити ради ли се о пукој типографској грешци приликом писања или о ауторској жељи да свесно унесе забуну, у ком случају то није јасно дефинисано ни у експликацији, нити у синопсису или сценоследу. Потенцијал који аутор показује својим познавањем жанровског филма сугерише да се од њега може очекивати да приповеда приче аутентичније природе.

6. АНАТОМИЈА ЈЕДНОГ КОМУНИСТЕ

Дугометражни документарни филм
Аутор: Срђан Кнежевић

Документарни филм о контроверзном политичару Миловану Ђиласу жели да разоткрије „мрачна места“ његове биографије и комунистичког покрета, што већ снимљени филмови до сада нису успели. Многе је тајне Ђилас однео у гроб, као што су то урадили другови пре њега.

Предложак не приказује шта је „окидач“ да се расветли лик Ђиласа (да ли је у питању нека врста наставка његовог политичког деловања у његовим истомишљеницима, касно сагледавање последица његове политике, итд.)- осим јаснијег политичког портрета који је увек непотпун кад се не дотакне интимна сфера или подручје хуманијег деловања у којем нема толико политике. Из предлошка који аутор шаље комисија не може да замисли прво сценарио, а затим и будући филм, јер једноставно нема довољно материјала.

7. ХЕДА

Дугометражни играни филм
Аутор: Мина Ђирић, Дора Јунг

Естер је глумица која је каријеру изградила газећи друге. Радња почине кад Естер упознаје младог редитеља недефинисане родне припадности Ноа и наговара га да заједно раде Ибзенову „Хеду Габлер“. Ноа помаже Естер да се ослободи кривице, а Естер упућује младог редитеља да не слуша коментаре средине већ да се препусти свом унутрашњем гласу.

Тема идентитета је озбиљна и узбудљива тема, али чини нам се да захтева више него што је овај предложак понудио. Теза да би будући филм приказао препреке на путу проналажења идентитета упркос очекивањима средине, није разрађена. Кокетерија са страним именима и Ибзеновом драмом делује помало натегнуто и извештачено, као и ликови који су артифицијелни и недовољно верно представљени чак и за ову рану фазу развоја сценарија.

8. ТЕРОР ЦИКАДА

Дугометражни играни филм
Аутор: Милош Ђирић

Четрдесетогодишњи Мане се враћа из Америке да би обновио младачку љубав коју је издао и рашчистио односе са родитељима, насилником Томом и недораслом мајком Мајом. Заплет је базиран на откривању њихових тајни о мајчиној болести и очевом двоструком животу.

Аутор је храбар да неке од својих интимних дилема подели са нама. Међутим, трансфер његових мисли и идеја у форму сценарија не даје резултате које очекује. Једноставно, ликови делују једнодимензионално, прича је заснована на изненадним и нелогичним преокретима. Савет аутору је да боље артикулише у форми сценарија оно што жели и осећа. Такође, требало би да размисли како да његов предложак добије структуру дугометражног играног филма, будући да то сада није случај.

9. САН НА СВ. ТРИФУНА

Дугометражни играни филма
Аутор: Ненад Микалачки

По завршетку велике куге, сеоце у Срему поново започиње да живи док духови умрлих тумарају околу. Јелена (33) изгубила је дете, друго јој је на ивици смрти, а муж посећује другу жену, сеоску удовицу. Селом, осим духова, крстари бескућник Трива, који би могао бити сам свети Трифун. У свештеника нико не полаже наду, село се враћа древним паганским ритуалима.

Духови, па још провидни, који тумарају местом нису срећно решење, јер су употребљени много пута до сада. Међутим, можда би аутор и успео да пронађе начин да његова прича буде оригиналнија да је дао „простора“ и времена својој идеји. Овако она остаје идеја за кратметражни филм. Аутор у пријави већ наводи и идеалну глумачку поделу, те као да у

бројним „драмским тишинама“ којима овај предложак обилује, он замишља идеалне изведбе наведених глумаца које би те тишине „попуниле“. Мислимо да на тај начин он одмаже себи у овако раној фази писања, јер ослањајући се на атмосферу коју замишља не види конкретне драматуршке проблеме који су испред њега.

10. ПРЕ БУРЕ

Дугометражни играни филм
Аутор: Маша Вујошевић

Глумица Зоја и Михаило одлазе из града, као сваког лета, да раде у малом приморском месту. Њихов брак је без промена и изазова, а време за озбиљно заснивање породице и материнства истиче. Зоја пије и повремено добија тривијалне послове да буде маскота туристичке компаније.

Делује да је потребно још рада како би постало јасно какав сценарио ауторка жели да напише. Лик Зоје има своје обриси док се за друге ликове то, на жалост, не може рећи, јер они остају заиста само имена на папиру без икаквих назнака у ком их правцу ауторка жели развијати у будућем сценарију. Ауторка можда из тог разлога прибегава неким клишеизираним решењима и метафорама како би нашла „пречицу“ до сценарија који заправо жели да напише јер сама поставка Зојиног унутрашњег превирања нуди простора за размишљање. Овако, све некако остаје „бледо“ и неуверљиво.

11. BEVERLY HILLS

Дугометражни играни филм
Аутор: Милутин Филиповић

Млади сценариста Иван запослен у затворској кантини пристаје на компромис да би снимио филм у Америци. Отац је похлепни политичар који користи сина и тера га да уђе у прљаве послове и да се, уместо филму, посвети политици.

Правописно нечитко и небрижљиво написано са много граматичких и стилских грешака. Сама прича је изложена несређено и невешто. Аутору се сугерише да проба да уочи у свом раду клише решења и неуверљивост ликова како би могао да исприча причу чијом би нарацијом успешно владао.

12. ФРЕНД ЗОНА

Дугометражни играни филм
Аутор: Милутин Филиповић

Млади богаташ губи невиност са поп дивом те постаје велики заводник, а девојка која га је оставила, долази из Америке да би га опет освојила.

И овај текст истог аутора, на жалост, не задовољава елементарну писменост. Исти проблем као и у претходно послатом сценарију –невешто, без додира са реалношћу. Надамо се да ће аутор препознати артифицијелност о којој говоримо везану за његове пријаве и да ће у будућности слати приче које су аутентичније и маштовитије.

13. СИСТЕМ

Дугометражни играни филм
Аутор: Коста Пешевски

Вељко се годинама клади на утакмице кошарке. Његов отац је пасионирани коцкар који се задужује и све дубље увлачи Вељка да му помогне тако што користи системе да би постигао улог.

Иако аутор у експликацији наводи да је прича инспирисана истинитим приказом света кладионица у Србији, његов предлог ипак нуди потпуно супротно. Једноставно, далеко од аутентичног оно што аутор нуди је пуно „општих места“. Ликови немају дубину, њихово понашање није психолошки мотивисано, повезани су искључиво „шемом клађења и стварања система“.

14. САВА

Дугометражни играни филм

Аутор: Ана Реновица

Четири приче о различитим људима и њиховим животним добрима, следе протицање реке Саве кроз четири балканске државе говоре о младалачкој забрањеној љубави, о адолесцентској авантури која крене по злу, о човеку који је сломљен ратом и старцу који проводи свој последњи дан на реци.

Упркос занимљивој идеји да се реком Савом прате животне приче људи различитих доба и националности, пројекат је непотпун и штур, будући да је основна идеја само назначена, без јасне сценаристичке анализе. Површна скица будућег сценарија, без неопходних појединости које би осветлиле назначену тему, не пружа јасан увид у појединости ове замисли која је у приложеном тексту остала на нивоу заметка.

15. СЕЛМА

Дугометражни играни филм

Аутор: Иван Сокач

У вишенационалном босанском селу један српски шалџивџија случајно је изазвао пожар те овај догађај мења однос између Срба и муслимана. Иако је запаљена српска кућа, окривљују муслимана Заима, убијају га са женом, док девојчица Селма остаје жива и иде од стрица до немачке породице која се о њој брине, заљубљујући се у сина наводног убице који јој је уништио породицу.

Прича делује анахроно и конструисано кроз често употребљаван, а у овом сценарију недовољно убедљив, заплет у препознавању.

Приказане религије су сведене на фолклорне карактеристике на самим тим и цела прича делује неуверљиво.

16. КВАКА

Дугометражни играни филм

Аутор: Иван Костић-Гаврић

Научника Андрикта, баш кад је довршио изум и видео да се квака у зиду сама помера, напушта девојка Елвира. У току ноћи квака се помери, појављује се Елвира и одводи научника у другу димензију, на брод где му одузимају његове научне планове. Сценарио описује удвајање стварности са Елвиром Два и огромним богатством које им је припало.

Иако изгледа да је лако направити причу засновану на фантастици, у овом сценарију се види да је измишљање које је само себи циљ, неуверљиво, ничим не додирује гледаочеву радозналост, нити има икакве везе са стварним животом, што свака успела фантастика мора да има. Ако томе додамо да сценарио нема никаквог додира ни са савременим тренутком ни са нашом културом, добијамо слаб предлог. Надамо се да ће ауторка успети да пронађе начин да замисли које има боље артикулише.

17. БЕЗ ВЕРЕ

Дугометражни играни филм

Аутор: Бранислав Бала

Када њена малолетна кћи Вера умире од последица абортуса, Нада тражи особу одговорну за трудноћу и проналази свет окрутне моћи и насиља, узима правду у своје руке и убија бизнисмена одговорног за журке и силовања, одлази у затвор, где све осуђенице лупају по шипкама у знак одобравања.

Бавећи се озбиљном темом злостављања, тајних журки и силовања, предлошак, на жалост, није успео да закорачи изван црно-белог света и да не подлегне клишеу у сликању сурових бизнисмена и невиних девојака које искључиво носе улоге жртве. Савет комисије је да се ауторка више посвети размишљању о ликовима свог будућег сценарија, како би избегла утисак површности који у овом тренутку оставља њена пријава.

18. ЗАДЊА КЛАПНА

Дугометражни играни филм

Аутор: Ивана Несторовић

Сценарио обухвата галерију ликова филмске екипе која у сложеним околностима почиње снимање филма. Током снимања откривају се тајне чланова екипе, као и да екипа долази у додир са групом мафијаша. Две девојке, костимографкиња и њена асистенткиња, најбоље другарице назначене као централни ликови, у брзом смотивном сазревању током снимања покушавају да одреде свој животни пут.

Иако се чини да се ауторка забавља употребом разних описа ликова свог предлошка (а понекад и ми читаоци заједно са њом) као да јој управо они одвлаче пажњу и „камуфлирају“ недостатак довољно оригиналне и аутентичне приче. Такође, ти такви описи па чак и саме реплике (које нису саставни део тритмента /сценоследа а овде их има превише) ништа не помажу како би ликови постали од крви и меса а не карикатуре, што је овде случај. Иако ауторка наводи у експликацији да је предлошак који шаље њен покушај да прикаже незгоде на снимању које је далеко од далеког света гламура и Холивуда, она ипак не успева да напише уверљиву и духовиту причу о једном филмском снимању у Србији данас.

19. СКОК СА СТЕНЕ

Дугометражни играни филм

Аутор: Саша Аранђеловић

Програмер преоптерећен послом бави се алпинизмом и једног дана одлучује да се попне уз стену на којој, због сопствене грешке, остане да виси. Док телефоном обавља мноштво разговора који би му помогли да се спасе, он схвата све грешке свог живота и открива нове путеве којима ће поћи.

Овом сценарију недостаје свежина макар у једном детаљу који ми наговестио неку врсту неочекиване перипетије, која није сензационалистичка у стилу „катастрофе преживљавања“. Свет програмера површно представљен, све је сувише „црно – бело“ без нијанси које би можда донели аутентични детаљи из живота којих у овом предлошку има јако мало. Неуверљивост и клишеизираност као основни проблеми предлошка.

20. УСЛУЖНИ ДУХ

Дугометражни играни филм

Аутор: Младен Милосављевић

Сеоски сиромашак Никита служи код газда Јеврема, који га кињи нарочито пошто се Никита вратио из Великог рата док је Јевремов син погинуо. Никита у дворишту проналази кржљаво јаје за које се верује да га је сneo остарели певац и да ће се из јајета излећи ђаво. Упркос газдаричиној

наредби да јаје баци, Никита жели да га сачува да би се уверио да ли су народне приче истините, видевши у јајету прилику да се освети газди.

Мотив ђаволка, као демонски мотив зла површно је обрађен и једносмерно приказан у архаичном кључу очекиване симболике (прави пакости, повређује...). Сама тема злоће (зла), озбиљна тема уметности, није оригинално развијена нити је приказана као сложен мотив, који у овом сценарију има безбедну фолклорну фантастичну димензију уместо оне опасније, људске коју површно прихватамо као познату и безазлену. Сценарио исписан у фолклорном духу ипак није искористио могућност да се духовити обрти разиграју нити да превазиђу оквире архаичног и додирну савремени свет.

21. ЈЕДИНА ШАНСА

Дугометражни играни филм
Аутор: Милутин Филиповић

Два младића са скривеним потенцијалима желе да направе хит-филм у који нико не верује. Разбољевају се од Ковида, одлазе у болницу у салу за интензивну негу, а само један респиратор је слободан.

Још једна пријава у којој је проблематичан правопис, текст без потребне употребе зареза и тачке што одмах даје лош утисак о површном и неозбиљном приступу аутора. Сиромаштво изражајних средстава да се прикажу карактери и да се заплет учини уверљивим чине да комисија саветује аутору да у свету око себе проба да пронађе истинитије приче које би могао да исприча. Такође, овај предлогак не нуди потенцијал да се развије у дугометражни филм.

22. КАП МЕДА

Дугометражни играни филм
Аутор: Споменка Милић

Предлогак описује муке дечака Младена дијабетичара који се дисциплином бори са својом болешћу, при чему му помажу родитељи и његови другови.

Пријава одаје утисак да се ради о сценарију који је већ у потпуности написан, са све дијалозима, што би значило да текст не изискује потребу да се надаље развија. Утисак Комисије је да сценарио не испуњава пропозиције целовечерњег филма, већ да би био подобнији за пројекат кратког метра. У складу са тим, Комисија препоручује ауторки да пројекат пријави на конкурс за суфинансирање продукције краткометражног филма, са жељом да племенита идеја и намера овог филма нађу свој пут до гледалаца.

23. КРУГ

Дугометражни играни филма
Аутор: Љиљана Костадиновић

Зора, педесетогодишња српска списатељица која живи у Торонту, после позива враћа се у Србију и среће се са млађом сестром са којом се није видела двадесет година. Време је Ковида, Зора евоцира сећања на заједничке тренутке проведене са сестром која није хтела да јој се придружи већ сад ради посао наставнице у малом месту и чека бебу. Сестре се састају у идиличном окружењу аранжираним по принципима фенг шуија, око стола са качамаком, сиром и кајмаком.

И овде се комисија сусреће са предлошком који по својој форми и структури не одговара оној потребној за дугометражни филм. Иако је тема емиграције актуелна, ауторка не успева да у ову причу унесе нешто „ново и свеже“. Такође постоје нека необјашњива места у предлошку, прилично је невешто написан, па због свих поменутих разлога комисија одбија овај пројекат.

24. КОЛАТЕРАЛНА КОРИСТ

Дугометражни играни филм
Аутор: Томислав Митић

Студентски живот неисквареног и наивног Николе битно се мења кад га комшија увуче у причу о закопаном благу (које не постоји) и брзом богаћењу.

Прича о закопаном благу и препрекама које се притом јављају већ је прилично истрошена тема, поготово ако прича нема некакав духовити отклон што овде није случај. Комисија сматра да у овој пријави не постоји никаква оригиналност нити је приказана вештина потребна да аутор ову идеју развије у сценарио за дугометражни филм. Аутор се упућује да потражи истинитије и уверљивије приче које би одговарале нашем поднебљу.

25. СЕЛФИ, СЕНДМИ & СЕ ЈЕБИ

Дугометражни играни филма
Аутор: Томислав Митић

Два пријатеља из детињства стичу брзо богатство путем интернета. Након стицања светске популарности њихових Јутјуб канала, њихова слава поприма обресе лудила у смишљању прича и конструисању догађаја.

Пријава, пре свега, има проблема са правописом, тако да се аутору сугерише да више пажње обрати и на тај, основни, аспект пријављивања на конкурс.

Превелики број ликова који само стварају забуну као и непостојање правог заплета држе радњу на површини и не померају је ка климаксу. Будући да је и сам избор теме претенциозан и „артифицијелан“, још и уз непотребно коришћење вулгарности, комисија одбија овај предлојак.

26. АМИГДАЛА

Дугометражни играни филм
Аутор: Томислав Митић

Наставак претходне приче о Небојши и Радулу који се срећу после неколико година. Зрели су и богати, али су отупели. Авантура почиње идејом да се звуком као терапијом подстакну код људи осећања и да се њима тако управља.

Сувише вулгарно и са псовкама које су саме себи циљ. Кримогени ликови овог сценарија делују искоришћено и истрошено. Теорија завере да се управља људима није нарочито оригинална идеја, а завера да се управља људима делује неуверљиво. Експерименти са људима не делују уверљиво, наивни су и јефтино трагикомични.

27. ЛУНАРОИД

Дугометражни играни филм
Аутор: Томислав Митић

Астероид иде према Земљи. Цео свет се удружује да одбрани планету. Руска свемирска служба привремено отклања опасност али опасност и даље лебди у ваздуху.

Сценарио не показује оригиналност ни у теми ни у инвентивној разради детаља. Овај, као и остали сценарији истог аутора, не дотиче оно што би биле одлике нашег поднебља, менталитета, културе нити се у њему види посебан допринос новом идејом или поступком.

28. СМИСАО

Дугометражни документарни филм
Аутор: Милица Чубриловић

Прича о личности смедеревске алтернативне сцене, Браниславу Чубриловићу Чуби, коју излаже његова братаница Милица, везана чврстим спонама за стрица, у жељи да прикаже јак утицај на њено сазревање и видно потресена његовом смрћу.

Комисија изузетно поштује што ауторка дели своју интимну причу са нама. Ипак, у предлошку се поткрада превише општих места, пре свега у ауторкиним монолозима који нам не нуде прилику да заиста схватимо шта мисли и осећа поводом смрти свог стрица. Потребно је још рада како би ауторка успела да пренесе аутентичност својих мисли и осећања на папир.

29. ДОКТОР ЛАЗАРЕВИЋ И ПРОКЛЕТСТВО БАНАТСКЕ ВЕШТИЦЕ

Дугометражни играни филм

Аутор: Коста Пешевски

Сценарио је заснован на причи о баба Анујки, познатој тровачици из села Владимирци, коју открива студент медицине Лаза Лазаревић, будући писац те спречава атентат на тадашњег кнеза Милана.

Наведени подаци у сценарију нису историјски тачни:

- како се радња везује за 1874. годину, у то време Лазаревић је студент у Берлину тако да је невероватно да делује у Београду и проналази у јавној кући кнеза Милана
 - у Београду тада не постоји Медицински факултет, биће основан тек 1920. године.
 - баба Анујка (Ана Дее) рођена 1836. у то време (1838) није баба од седамдесет година, како је назначено у сценарију, већ млада жена од 36 година. Ухваћена је и ухапшена кад је имала деведесет година 1920. године, а не у време назначено у сценарију.
- Све ово не би био разлог да се овај предлог одбије да, иако је сама премиса занимљива, не обилује неуверљивим, *deus ex machina*, решењима и поступцима ликова.

30. ЖИВОТ И СМРТ БОЖИЈЕГ РАБА АЛЕКСЕ

Дугометражни играни филм

Аутор: Тања Максимовић

На Земљи Алекса, посланик тастове странке, среће страног инвеститора Де Вила, који му нуди помоћ на изборима и уз њега Алекса доживљава преображај. На Небу, Бог шаље Светог Петра да посети Земљу усред Алексине кампање.

Религиозни и елементи савремене политичке сцене нефункционално су помешани те дају утисак хаотичних догађаја у којима се борба добра и зла приказује површно и наивно. Јавља се раскорак између ауторкине амбиције и онога што шаље као предлог, који у себи ипак садржи превише пренаглашених и клишеизираних решења. Комисија верује да ауторка може да пронађе себи својствен начин да исприча причу у коју верује не користећи већ „истрошене“ метафоре.

31. ЛЕГЕНДА О ЦЕЛЕРУ

Дугометражни играни филм

Аутор: Кристина Бојанић

Татјана води емисије о кувању а да не зна да кува. Условљена наследством да ће га добити ако научи да кува, она одлази на село, упознаје сељака Бранка и, подстакнута љубављу, научи да кува.

Иако ценимо наивност са којом нам ауторка објашњава како је дошла до премисе за овај предлог, ипак морамо да констатујемо да у сценоследу који смо имали прилике да читамо не налазимо оно основно - постојање било какве логике. Једноставно, сама замисао је крајње неуверљива, тако да води јако слабом предлошку.

32. ЗАТВОР

Дугометражни

Аутор: Вељко Недовић

Графичку дизајнерку Бају силује портир у фирми. У болници се открије да је трудна. Узима правду у своје руке и извршава убиство. После освете доспева у затвор, где јој затворенице одобравају поступак тапшањем. У затвору рађа бебу.

Предложак је психолошки неуверљив, дводимензионалан плакат који на погрешан и површан начин говори о женској еманципацији.

Предугачка експозиција у којој се ништа не догађа нити наговештава, затим неуверљива сцена силовања, као и многи детаљи (зашто Баја скрива трудноћу од мужа?).

33. ПСОГЛАВИ

Дугометражни

Аутор: Владимир Павловић

Војници се у времену рата по распаду Југославије налазе на Тророгој планини са које осматрају село. Након битке код села Перуново спасавају се двојица војника ВРС, за којима крећу у потеру Харун и Мујо, војници БиХ. Сценарио прати ову четворицу јунака, користећи се елементима фантастике (псоглави који их прогоне) и фолклора (сусрет са вештицом).

Предложак који је пред нама делује не до краја артикулисано и јасно (псоглави из наслова), помало хаотично и са појединим јако slabим - клишеизираним елементима попут баба вештице. Такође све делује више као предложак за кратки или филм средњег метра, потребно је још рада како би аутор, пре свега, артикулисао причу коју жели да исприча а и како би предложак добио форму одговарајућу оној за дугометражни играни филм.

34. СТАНИ СВЕТЕ, БУДИ ДЕТЕ

Дугометражни играни филм

Аутор: Ана Смолић, Драган Радомировић

Родитељи разговарају са децом о разним темама, пре свега о вери, Богу, светитељима и светим оцима. Замишљен у форми разговора и реминисценције, у овом предлошку отац води главну реч тумача многих животних и светих тајни.

Ова пријава, пре свега, није задовољила одговарајућу форму јер уместо сценоследа аутори шаљу верзију већ готовог сценарија са дијалогом и то оним за краткометражни а не дугометражни филм. Поред тога, дидактика је упадљива, тиме потенцијално и неделотворна, а цитати из Библије, овде употребљени, без обзира на њихову неоспорну вредност, делују несврхисходно. Потребно је да се аутори боље информишу око форме сценоследа или тритмента за дугометражни играни филм.

35. МИРИШЕ НА РАДОСТ

Дугометражни играни филм

Аутор: Марко Бацковић

Даница живи испразним животом који се мења условом тестаментна њене баке по којем, да би наследила иметак, мора да се уда пре њене смрти. Даница креће у потрагу за партнером да би наследила бабу.

Комедија која је предвиђена овим предлошком, ма колико почива на гегу и ситуацији који би требало да насмеју, има ипак и превише баналних места, те се хумор чини усиљеним и

пренаглашеним. Потребно је више рада како би се избегле „пречице“ у жељи да се потенцијална будућа публика насмеје користећи нека недовољно инспиративна решења и стереотипе који су већ били употребљавани безброј пута.

36. СЕРГЕЈЕВ ХОД

Дугометражни играни филм

Аутор: Душан Чупић

Тајанствени Сергеј ликвидира агенте БИА-е кроз напету акцију обојену, по речима аутора сценарија, некоректним хумором и инспирисана филмовима о Џејмсу Бонду.

Инспирисан пародирањем жанра криминалистичког филма са тајним агентима и хумором као основним својством на којем се гради суштина овог предлошка за филм, аутор често прелази границу доброг укуса, са приказима који делују неумесно и вулгарно. Танка линија која ограничава да се из пародије насиља не пређе у сумњив квалитет хумора, који насиље види као призоре видео-игрица са умноженим пуцњевима у главу, у овом пројекту није ограничила аутора да о њој на прави начин поведе рачуна и тиме избалансира две крајности.

37. КАКО СЕ РЕШИТИ КУГЕ

Дугометражни анимирани филм

Аутор: Јелена Ђокић

Усред непријатељске територије, скривено село живи од продаје лековитог биља. Док њеном народу прете глад и куга, прерушена принцеза креће у потрагу за легендарним селом у којем људи разумеју језик животиња и познају лек за све болести.

Иако су бајколики елементи у вези са карактеристикама модерног света (епидемија, уништење, тражење лека у природи), они су у овом предлошку претерано наглашени; тесна веза са фолклором није осавремењена те буди асоцијације на далека и прошла времена, чинећи да прича делује анахроно и без савременог приступа. Опредељење аутора за фантастичне елементе захтевало је да буду осавремењени, остајући у овом случају само украс чудноватог, искоришћен у многим митологијама. Комисија сматра да пројекат захтева озбиљан корак ка креативном решењу, како у појединим деловима тако и у деловањима централног лика, девојке која треба да реши задатак.

38. ИС

Дугометражни играни филм

Аутор: Игор Симић

Место радње је купатило предратне куће у којој Персида и Сима (80) проводе последње године. После Симине смрти, агентика за некретнине спроводи купатилом низ купаца, шареноликих представника савременог српског друштва. На крају се у кућу, из Њујорка, за време пандемије усељава архитекта Борис да у њој напише докторат о бизарној историји тоалета и купатила.

Потребно је пуно рада како би ово постала идеја за дугометражни играни филм, будући да сада, у овој форми, то није. У трагању за оригиналним решењем, аутор се одлучио да радњу своје приче смести у купатило које, будући сведен и клаустрофобичан простор, не дозвољава ликовима да се развију и сагледају у потпуности. Такође, бизарност простора, дата већ у неподобном наслову, буди непријатне асоцијације везане за физиологију тела, чиме се радња снижава на приземан и натуралистички ниво. Мишљење комисије јесте да је неопходно стишати учестале каламбуре и промене, које делују хаотично, чиме би се смањила површност и карикатуралност ликова дотакнутих ситуацијом у којој су се привремено нашли, без суштинске везе са простором који би их обликовао.

39. СИМФОНИЈА

Дугометражни играни филм

Аутор: Зоран Митровић

Војник Страхиња, некадашњи пијаниста, враћа се 1999. на Косово где га заробљава Хаим, најбољи друг из музичке школе. Као дечаки, Страхиња је Хаиму повредио око што доводи до раздвајања и омразе, наизглед последице различитих националних припадности.

Желећи да спасу наставника клавира, кога доводе са осталим заробљенима, Страхињи и Хаиму, двојици дезертера са мало муниције не преостаје ништа друго до да поново засвирају симфонију у четири руке.

Комисија указује на проблематичан правопис, на непознавање писања великог слова, на синтаксичке грешке, важне елементе без којих сваки писани текст не може да делује те остаје блед и неуверљив.

Предложак, поред врховне мане, има многа упитна и необудљива места која одричу логику и функционалност целине – скоро да је невероватно да жица у клавиру може некоме да повреди око; сцена ослобађања ненаоружаних не делује уверљиво при великој групи наоружаних нити приказ са свирањем који треба да хипнотише читаву групу...

40. ЉУБАВНИЦИ ИЗ ЗВЕЗДАРСКЕ ШУМЕ

Дугометражни играни филм

Аутор: Радослав Павковић

У звездарској шуми се појављује манијак који напада жене. Данка (50), књиговођа у малој фирми прихвата непознатог прогонитеља верујући да учествује у узбудљивој игри коју за њу смишља омиљени глумца, њена потиснута страст.

Поред очигледне инспирације филмом „Давитељ против давителја“ који би у постмодернистичком кључу и са занимљивим асоцијацијама могао да буде искоришћен, овај предлозак није успео да се одмакне од клишеираних ликова, који делују, попут бесне и примитивне шефице, лењог особља, бледо и неуверљиво. Банални прикази секса и голотиње, примерени порнографском филму, унижавају ликове који су и сами сведени на простор и баналност, са пренаглашеним карикатуралним вредностима (лик глумца) или имају јефтино морбидан карактер, у случају лика насилника. Препорука комисије је да аутор размишља о ублажавању свих ових наглашених карактеристика и да искључивости сведе на доличну меру.

41. ЈА БИХ ХТЕО ПЕСМОМ ДА ТИ КАЖЕМ

Дугометражни играни филм

Аутор: Марко Мрђеновић

Алекса сазнаје за љубавне патње сина и љубав према фудбалској Звезди пада у други план. Отац Алекса се сећа својих раних година када се мала матура поклопила са светским првенством у фудбалу 1997- 98. године, када се први пут заљубио. Две љубави, према девојци и фудбалу није успео да уравнотежи.

Уочивши занимљиву, интимистичку тему о љубавним јадима оца и сина, коју је аутор изабрао за свој предлозак, комисија је мишљења да она није успешно обрађена; предлозак садржи неуверљива места у које тешко да може да се поверује: тинејџер због љубави плаче пред родитељима и од њих тражи савет, отац, пасионирани навијач, прича своју љубавну причу док се приближава пренос утакмице која га изузетно занима... Смета, такође, неусклађеност одређених детаља – староградска песма из наслова не може да се повеже са атмосфером пубертетлија и навијача, такође недостају објашњења због чега је Алексина девојка „мистериозна“. Комисија сматра да се у тему фудбала, који је пренаглашен, дубље усаде и други

поменути елементи али тако да се избегне карикатуралност и постигну природност и сврсисходност.

42. СВЕ ЈЕ У РЕДУ

Дугометражни играни филм

Аутор: Никола Лекић, Славен Дошло

Вања и Злаја (26) одлазе на село и тамо залазе у свет мистичних догађаја између сна и реалности. Вања улази све дубље у своју трауму изазвану смрћу сестре.

Комисија подржава редак избор аутора кад су у питању интимистичке теме пуне емоција и психолошких превирања али у овом предлошку аутори нису успели да јасно дефинишу тугу или разочарење главног јунака, његово јасније расположење или осећање у вези са пређутаном смрћу сестре. Такође, измаштани фантастични призори, последица халуциногених дрога, делују немаштовито и усиљено, као и бела мистична светлост која је потрошен мотив и коју би требало заменити нечим свежијим. Комисија саветује да би требало да трауму главног лика због заташкавања сестрине смрти, која је слабапно психолошки приказана, са пренаглашеним фолклорним елементима и неуверљивим ефектима, много сложеније анализирати и дубље продрети у дубину лика.

43. НЕМАЈУ СВЕ КУЋЕ ДВОРИШТЕ

Дугометражни играни филм

Аутор: Катарина Митровић

Милица (27 година) успешно потискује проблеме све док је напад панике не опомене да треба нешто да предузме. Мучи је јак осећај гриже савести јер је слагала оца, који је умро, да је дипломирала. Породица је разједињена, брат је у затвору, мајка живи другу младост, а Милица одлучује да се ухвати у коштац с месечарењем које је мучи и са демонима који је узнемиравају и не дозвољавају јој да се некуда упути. Поглед јој се зауставља на призорима са испуњеном животном снагом, што јој даје снагу да савлада препреке и пође другачијим путем.

Комисија са наклоношћу апострофира одређење ауторке да опише живот несрећне младе девојке, миленијалке новог сензибилитета, осујећене страхом и несигурношћу, без упоришта у растуреној породици али указује и на становите слабости пројекта, од којих је најјачи преовлађујући утисак „негативаца“ и црнила, што ремети потребну равнотежу која носи веродостојност и ствара осећај животне истине. Наговештаји светлих тачака су незнатни и бледи – Циганка која пије воду из баре, стриптизета којој цури млеко, праћени немотивисаним призорима секса, који делују као лака забава и још лакше решење у радњи. У предлошку дрога заузима значајно место, што је далеко од става да јунакиња покушава да се избори са својим демонима. Комисија указује на претерано психологизирање које уништава животност приче и упућује на употребљавање нијанси и одбацивању црно-белог утиска при сликању света.

44. МАРИЈА

Дугометражни играни филм

Аутор: Хајдана Балетић

Марија живи у складном браку све док, по запослењу као секретарица, ушавши у странку председника општине, не доведе свој посао и углед у питање. Њен шеф је угледни бизнисмен који покушава да јој се приближи, уцењује је радним местом, добром платом којом Марија може да плати мајчино лечење.

Комисија указује на мањак креативности и оригиналности, примећујући да је идеја о шефу који уцењује службеницу, већ много пута употребљена. Избор актуелне теме о старијем шефу предатору и жртве ухваћене у клопку, нажалост, није превазишао стереотипне улоге које

фигурирају у овом решењу, док се аутор није усудио да пронађе другачија и неочекивана решења. Тема сексуалног злостављања је праволинијски решена, без перипетија, које би ову причу, овде дату са појединим неумесним и вулгарним детаљима, издвојиле од многих. Комисија указује да би у евентуалном следећем раду на овом предлошку требало избећи претерано истицање социолошке поенте, која угрожава друге аспекте понуђене овом причом.

45. ЛЕТАЧИ

Дугометражни играни филм
Аутор: Владимир Табашевић

Двоје младих и несрећних људи повезује стари пуковник ваздухопловства, који унајмљује надобудног писца Емила да испише сценарио о пуковниковом животу. Између девојке Ане, унајмљене да брине о пуковнику који ће јој преписати стан, и Емила развија се страствена веза у којој је главна мета срозавање старца које би образложило њихову похлепу.

Прича о новим младим људима погођеним условима транзиције, који губе својства младости са моралним идеалима те занесени иметком, постају хладнокрвни лицемери и прекршиоци у овом предлошку хаотично је и херметично изложена, без предочавања како аутор замишља сценарио за овакав филм. Елементи литерарне нарације беспотребно одвлаче пажњу са евентуалне филмичности ове приче па ауторов приступ делује неуређено и недовољно убедљиво, без могућности да се сцене и ликови замисле у њиховом филмском деловању.

46. ШТЕТИЋ

Дугометражни играни филм
Аутор: Милан Јаковљевић

Тема сценарија је живот и рад дизајнера Слободана Штетића, рођеног у Јагодици. Штетић се бави плакатом, фотографијом, сликарством.

Комисија је подвукла упадљиву слабост оваквог пројекта у којем се искључиво користи радна биографија уметника, без занимљивих прича из његовог живота и неког изузетног, посебног деловања Слободана Штетића, које га разликује од осталих дизајнера и уметника. Аутор није успео да покаже оригиналност у приказивању лика; његов пројекат, иако жели да наслика лик са уметничким карактеристикама, иде праволинијски, нижући податке без посебног погледа на један, комисија претпоставља, занимљив живот.

47. КОМБИНАЦИЈЕ

Дугометражни играни филм
Аутор: Бранко Лилић

Окружни тужилац Милош покреће истрагу против медијског тајкуна на чијој се телевизији емитује ријалити „Комбинације“. Борба за правду претвара се у ријалити шоу па је Милош приморан да правду оствари другим средствима.

Слаба и неубедљива пријава највише због једнодимензионалности ликова чије акције и деловање у предлошку одају утисак беживотног кретања лутака. Самим тим, све делује крајње неуверљиво и површно. Такође, смета и претерано истицање морално-социолошких аспеката ријалитија, без улажења у сложеност ове појаве. Аутору се саветује да проба да прво да својим ликовима „волумен“, учини их колико је то могуће у раној фази сценарија, живима, а онда и избегне „клишеизирани пречице“ како би испричао уверљивију и сложенију причу од ове коју шаље.

48. СВА КРВ СВУ НОЋ

Дугометражни играни филм
Аутор: Стефан Милосављевић

Брачни пар Јелена и Небојша увучени су у уцену када им два криминалца уђу у кућу под објашњењем да желе да плате одштету за Небојшин ауто. План је да један од препадача буде убијен да би брачни пар био оптужен за убиство и тиме уцењен – Јеленин отац, управник затвора, треба да ослободи брата живог криминалца.

Иако нас предложак потпуно заокупи на самом почетку, основни заплет овог трилера нам ипак делује крајње неуверљиво. Самим тим, и акције ликова нису уверљиве, посебно оне управника затвора као и главног лика - убице, па овај предложак постаје артифицијелан и небудљив.

49. ЦРНА ДУША

Дугометражни играни филм

Аутор: Богдан Шпањевић

Млади свештеник Бранислав добија парохију у Африци, где треба да сагради храм Светог Ђорђа. Отац Бранислав бива увучен у случај албино домородкиње, мете локалних врачева који користе делове тела албино домородаца за враџбине. Његово деловање га лишава свега, породице и свештенства, на крају и живота због албино девојке коју је заволео.

Комисија, на жалост, није успела да препозна већи смисао иза мноштва морбидних призора датих овим предлошком. Спој еротике и религиозног слути на кич (док свештеник води љубав са попадијом, гледа у куполу цркве?). Када се томе дода и неуверљив приказ ликова свештеника и попадије, комисија одлучује да не подржи овај пројекат.

50. НЕВИНА

Дугометражни играни филм

Аутор: Бранислава Илић

Три старије пријатељице, које живе на ивици егзистенције, редовно се састају и воде површне разговоре, не говорећи о себи и својим искуствима. Једна са стидом покреће тему сопствене невиности која открива да пријатељице никад нису озбиљно разговарале о својој сексуалности.

Ауторка нам не шаље сценослед већ уместо њега ауторски концепт којим истиче ситком природу свог предлошка. Предложак не успева да буде шармантан јер се провлачи извесна баналност. Ауторки се саветује да покуша да напише одговарајућу форму сценоследа или тритмента за дугометражни играни филм (предвиђену конкурсним пропозицијама) и да проба да унесе емотивност и искреност у овај предложак како би избегла утисак површности који је комисија имала.

51. СНИМАК

Дугометражни играни филм

Аутор: Светлана Спаић

Јутјуберка Силвана упада у ординацију славног ортопеда, фетишисте који воли да лиже женска стопала и који је Силвани операцијом упропастио стопало. Тражећи од њега јавно извињење које снима и које он не пружа, Силвана прети да ће доктору бушилицом избушити рупе на стопалу.

Још једна пријава која полази од нечег аутентичног (што ауторка наводи у експликацији), а завршава у крајње артифицијелном свету. Наравно да је и тако нешто могуће, али овде, у овом конкретном случају, нема довољно логике и уверљивости, те са папирнатим ликовима, оставља поменути утисак исконструисаности па и вулгарности на појединим местима. Нагомилавање ефеката делује контрапродуктивно (фетишизам, садомазо- опрема, едиповштина...)

52. СИНОВИ КАЛДРМЕ

Дугометражни играни филм

Аутор: Душан Стојановић

Антонио, некадашњи Никола, криминалац са београдског асфалта а садашњи власник ресторана у Монаку, оставља испразан богаташки живот пошто му је најбољи друг убијен у Београду. Враћа се и одлучује да људе које воли одбрани од зла.

Предлогак садржи много општих места. Аутор не успева да напише уверљиву причу, превише се користећи анегдотама и неуверљивим причама како би остварио јак утисак, а заправо одаје утисак површности. Верујемо да аутор може да исприча убедљивију причу од ове заобилазћи клише управо већим радом на истинитости својих ликова и њихових мотивација.

53. ЉУБА ЈУНАК ВУКОСАВА

Дугометражни играни филм

Аутор: Ана Јанковић

Предлогак садржи причу инспирисану народном епском песмом о жени која се преоблачи у мушкарца како би, јашући кроз средњовековну Србију и наилазећи на разне препреке, стигла до свог драгог и ослободила га од Турака.

Пријава пре свега обилује граматичким и правописним грешкама. Поред тога, овај предлогак је илустрација без нијанси у приказивању ликова; доследно је спроведена епска структура црно-белих ликова, што пре свега делује анахроно и неоригинално.

Комисија Филмског центра Србије:



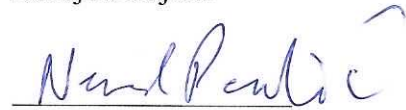
Марко Ђорђевић, председник Комисије




Љубица Арсић



Небојша Пајкић



Ненад Павловић



Јован Марковић