

ФИЛМСКИ ЦЕНТАР СРБИЈЕ
Београд, Коче Поповића 9/III
Број: 03-1439
Датум: 09.06.2022.

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 9. марта 2022. године Јавни конкурс за финансирање и суфинансирање пројеката у кинематографији за 2022. годину у категорији: Финансирање унапређења и развоја филмских сценарија.

Рок за доставу пријава био је 9. април 2022. године.

Комисија по јавном конкурс у категорији Финансирање унапређења и развоја филмских сценарија именована дана 28.03.2022. решењем Министарства културе и информисања број 119-01-64931/1/2022-03 у саставу: Љубица Арсић председница, Ненад Павловић, Марко Ђорђевић, Душан Спасојевић, Ивица Видановић, чланови донела је дана 26. маја 2022. године

**ПРЕДЛОГ КОМИСИЈЕ О ИЗБОРУ ПРОЈЕКТА
ПО КОНКУРСУ ЗА ФИНАНСИРАЊЕ И СУФИНАНСИРАЊЕ ПРОЈЕКТА У
КИНЕМАТОГРАФИЈИ ЗА 2022. ГОДИНУ
У КАТЕГОРИЈИ ФИНАНСИРАЊЕ УНАПРЕЂЕЊА И РАЗВОЈА ФИЛМСКИХ
СЦЕНАРИЈА**

На конкурс је пријављен укупно 71 пројекат.

На Првом састанку Конкурсне комисије, одржаном 14. априла 2022, за председницу Комисије изабрана је Љубица Арсић 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 18. маја 2022, након што је утврђено да су до тог тренутка сви чланови Комисије прочитали комплетну документацију, уследила је анализа и чланови конкурсне Комисије су направили ужи избор пројеката. На Трећем састанку Конкурсне комисије, одржаном 26. Маја 2022 након дебатована и усаглашавања мишљења, Конкурсна комисија је усагласила ставове и, узимајући у обзир пројекте који су се нашли у ужем избору, предложила седам пројеката за подршку.

Пројекти које Комисија предлаже за подршку:

I. Але и бауци

Дугометражни играни филм

Аутор: Љубица Луковић

Предложени износ у РСД: 300.000

Максим (12) је последњи потомак херојске породице из реда Змаја, а његова породица кроз време штити деликатни свет словенских митских бића од опасности људске цивилизације. Нажалост, змајска крв је генерацијама разводњавана толико да је Максим (Макс) потпуна супротност својих херојских предака - у слободно време воли да лаже, крадуцка, и злоставља

слабију децу. У покушају да га изведу на прави пут, родитељи га шаљу да проведе летњи распуст са бабом, која живи у старој колиби усред шуме, на врху планине. Баба не признаје свог унука као изабраног хероја, већ сматра да је та улога намењена девојчици Аљи (12). Супротстављеност између Макса и Ање попушта, схватају да само заједно могу да реше све проблеме.

Млада ауторка за собом има реализован филм, који је наишао на изузетан пријем код публике. Ценећи ове податке и досадашње радове ауторке на учешћу у радионицама за дечји филм, комисија је проценила да је реч о сценарију са потенцијалом. Такође, комисија похваљује и рано учешће продукције у фазама сценарија при развоју филмског пројекта. Комисија сматра да је реч о занимљивом пројекту, који има елементе дечје авантуре и комедије, да је повезан са традицијом, пре свега, словенском, те се нада да ће ауторка оправдати очекивања. У питању је идеја у сценоследу у вези са којом се комисија једногласно сложила да поседује знатне могућности .

2. Гашпар

Дугометражни играни филм

Аутори: Недељко Ковачић, Душан Ивановић

Предложени износ у РСД: 300.000

Браћа Негован и Иван, по избијању Другог светског рата, бивају заробљени и интернирани у немачки радни логор. Негован подноси логорашке муке чувајући успомену на своју жену Јеротину, али и на омиљеног коња Гашпара. На фарми у Прусској десиће се љубавна прича, која ће променити животе браће. Наиме, Негован се заљубљује у Немицу Аду, чији је муж погинуо на фронту, нашавши се у располућеној позицији оног ко воли две жене, изгарајући од гриже савести.

Посебна вредност ове приче јесте та да су историја и рат дати кроз лична преживљавања браће, кроз љубав која опстаје упркос ратној подвојености на „њихове“ и „наше“. Провокативан заплет двоструко забрањене љубави Негована, који већ има жену што га чека да се врати из рата, а који се страшно повезује са другом женом, и то ратног непријатеља, ствара неку врсту двоструког огледала, занимљиве позиције у којој се налазе обојица браће, један као учесник, други као сведок који мора да чува тајну и на крају преузме одговорност за њено откривање. Комисија истиче сложеност композиције са мотивима укроћеног коња Гашпара са српског имања и Бруна са немачког, са скромним упозорењем да аутор у будућем сценарију опрезно користи (наговести) њихову симболику са значењем човекове нагонске природе и неспутане жеље за љубављу, како би фини елементи укроћене кућне путености везане за породицу и дивљег ероса у забрањеној зони остали на суптилној граници, не прешавши у пренаглашену слику са баналним значењима.

Прожимање прошлог и садашњег времена даје причи потребан ритам, а добро осмишљени психолошки ликови браће, једног који прелази црту дозвољеног и одлази на забрањену територију и другог који је ту да прискочи у помоћ кад ирационално узме маха, чине овај сценослед психолошки и филмски потентним. Слика рата и ратовања, лишена колективних призора битака и убијања, у овом сценоследу има драгоцен поглед „са стране“, чиме се, кроз личну драму, постиже убедљив доживљај општег страдања те истиче значај моралног питања о преступу и казни. У њему је, такође, наглашена битна прича о људској интуитивној потреби за помирењем, која и у најцрњим временима, налази начин да се оствари, проверавајући библијски закон да непријатељи кад-тад долазе, можда не својом рационалном одлуком и вољом, у ситуацију да један другом пружи руку.

3. Додирни ми колена

Дугометражни играни филм

Аутори: Бојана Бабић и Анђела Дубљевић
Предложени износ у РСД: 300.000

Бета осећа да је не цене, ни на послу ни код куће, иако води непрестану борбу са сином око његовог студирања, бори се за пажњу мужа коју не добија, а на послу је њене године сврставају у оне без перспективе. Међутим, Бета не жели себе да сажалева. Она ће, за почетак своје промене, себи задати наизглед мали, али тежак задатак – да за тридесетпетогодишњицу матуре “уђе” у своју некадашњу матурску хаљину и отпева познату Занину песму исто онако, ако не и боље него пре 35 година.

У овом предлошку постоји нешто што се ретко могло наћи на овогодишњем конкурс – емпатија према главном јунаку, али искрена, без потребе да му се умање мане или увећају врлине, што за последицу придобија читаоца да, на свој начин, у овако раној фази, претпостави будући филм. Ауторкама преостаје много посла у претварању предатог сценоследа у сценарио, са посебним нагласком на епилог будућег текста. Такође, комисија предлаже да оно што је најбоље у предлошку ауторки, а то је уверљивост главног лика, не уступи место “широј слици”, социолошком погледу “са стране”, са убеђењем да ће се та „шира слика“ сама појавити онда када све унутар приче буде истинито, уверљиво, а самим тим и емотивно, за шта овај предлошак нуди обиље могућности.

4. Прича моје мајке

Дугометражни играни филм

Аутор: Мирко Рудић

Предложени износ у РСД: 300.000

Дирљива прича о Србима из Крајине, из угла једне породице, са фокусом на дугачку избегличку колону, испричана без осуде и заузимања страна, са живим, духовитим и аутентичним ликовима. Јунакиња Весна је преживела Олују и о томе прича сину, који треба да напише репортажу како се протеривање Срба заиста догодило.

Предочени сценослед је написан у добром тону и одише филмским духом. Судбоносан и трагичан догађај испричан из угла учесника носи потребну веродостојност и дирљивост, које делују на читаоца. Препознаје се да аутор зна шта жели, да танано и ненаметљиво влада причом и ликовима. Подухватити се ове теме, на овај начин, за сваку је похвалу и заслужује пуну подршку свих чланова комисије.

5. Разговор

Дугометражни документарни филм

Аутор: Милош Пушић

Предложени износ у РСД: 300.000

Аутор прилаже сценослед за документарни филм о животу и делу Александра Тишме, писца модерне поезике и специфичног прозног гласа, који, заједно са Бориславом Пекићем и Даиллом Кишом, чини велику тројку савремене српске литературе. Посебно занимљив избор Александра Тишме упућује на будући филм који би приказао контрадикторности његовог лика изузетног ствараоца, али који делује из потиха, са маргине, никад оспораван али недовољно уздигнут на место које заслужује.

Комисија се, у најужем избору неколико документараца, одлучила за филм "Разговор" аутора Милоша Пушића, који на поетски начин покушава да исприча причу о стваралаштву, о лепоти и тежини процеса писања, о вредности књижевног дела, као и уметничког стваралаштва уопште, ослањајући се на сопствена рана истраживања са студија, у намери да нађе важне одговоре. Занимљиво транспоноване аутобиографије једног од најзначајних писаца двадесетог века, чије је присуство, као храброг и непоткупљивог сведока времена, још увек скромно прећутано, послужиће се, како документарни приступ налаже, неопходном интуицијом, игром случајности и коришћења непосредног искуства, али и подробним познавањем Тишминог дела и, пре свега, његових дневника, које је писац свакодневно и годинама водио. Комисија нарочито похваљује избор осведоченог писца којим сценарио треба да се бави, такође и настојања аутора да избегне класичну биографску причу, већ да уметничку биографију, повезану са пишчевим делом, искористи на нов и занимљив начин.

6. (Е)мигранти

Дугометражни играни филм

Ауторка: Катарина Кољевић

Предложени износ у РСД: 300.000

Ивана из Пуле и Београђанин Милан, млади пар тридесетогодишњака из бивших југословенских република, живе као имигранти складно и срећно у Ирској. После неколико година везе и напорног рада, одлазе заједно на одмор у обилазак родних места и њихових породица. Током боравка са Иванином фамилијом у Пули, уочавају се разлике које до тада у заједничком животу нису примећивали или о њима нису разговарали. Врхунац заваде настаје када неко из фамилије указује на шатор с оближње плаже, сумњајући на мигранте из Судана. Миланов став о опасности коју мигранти представљају слаже се са ставовима већине чланова Иванине породице, док је Ивана непријатно изненађена оним што открива у свом партнеру Милану. Различитости постају све видљивије и доводе до потпуног разлаза између двоје младих.

Сложена прича о односу двоје младих људи, који живе као имигранти у Ирској, а потичу из исте средине, у међувремену подељене на две државе – Хрватску и Србију, смештена је у Истру, на хрватском приморју, а тај амбијент представља одличан контрапункт развоју односа између главних јунака, који лагано детериорира. Љубав и заједништво нестају, а њихов однос постаје проблематичан, а блискост оспорена наизглед безначајном расправом о могућој појави миграната у шатору на обали мора. Сам шатор, у коме су можда мигранти, а можда и распуштени тинејџери, представља одличан *mc guffin* – појам који покреће радњу и заплет, али заправо, сам по себи, није кључан и не изискује да се објасни нити дефинише до краја филма. Комисија саветује ауторки да покуша да растерети последњу трећину сценарија благог вишка вербалних решења у дијалогским сценама. Иначе, ликови су добро постављени, радња и односи се глатко развијају.

Комисија препознаје потенцијал који сценарио поседује за настанак ауторског филма младе ауторке, која дотиче многа значајна питања за нашу средину, као што су породични односи, потрага за идентитетом код младих, неразумевање са старијим генерацијама, одсуство припадности, суочавање са никада раније испољеним карактерним особинама вољене особе.

7. Кућа за птице

Дугометражни играни филм

Ауторка: Лора Цолић

Предложени износ у РСД: 300.000

Леа, студенткиња клавира, на летовању упознаје Косту, аматерског глумца, који јој помаже да преброди напад панике. Леа у њему види спаситеља улази у страсну али и болну љубавну

романсу, запоставља клавир и посвећује се Кости. Њихова незрела веза се распада и савко одлази на своју страну.

Овај предлог се издвојио личним и специфичним углом излагања свеприсутне и недовољно истражене теме и проблема младих код нас, са мотивом одласка из земље услед осећаја потпуне пометености и рањивости. Комисија упућује младу ауторку да преиспита поједине сцене, пре свега оне везане за начин забављања и провода њених ликова, те њихово коришћење дроге, јер иако су потпуно уверљиво написане, ове сцене ипак упросечују оригиналност, а сјајно постављеним ликовима одузимају шарм и посебност. Осим тога, управо је начин којим су дочарани Леа и Коста, још у овако раној фази сценарија, највећи адут овог пројекта, за који комисија верује да може предложеним уметничким стратегијама да прикаже проблематичан положај младих и искуство у болним и великим љубавима.

Образложења Комисије за остале пројекте:

1. Анатомија једног комунисте

Дугометражни документарни филм

Аутор: Срђан Кнежевић

Предлог сценоследа за документарни филм о контроверзном политичару и комунистичком дисиденту Миловану Ђиласу жели да разоткрије „мрачна места“ његове политичке биографије и комунистичког покрета, што већ снимљени филмови до сада нису успели, јер је Милован Ђилас многе тајне однео у гроб, као што је случај са његовим многим партијским друговима.

Разматрајући сценослед, са темом и решењима приложеним и на прошлогодњем конкурс, комисија примећује да и овај покушај филмски замишљене Ђиласове биографије није много одмакао од претходног, с обзиром на већ изречену примедбу колико би филм о Ђиласу (а недавно је један приказан на телевизији) био занимљив за савременог гледаоца, у савременим околностима кад се комунизам показао као превазиђена политичка могућност. Сценослед не приказује драгоцену и непознату интригу која би осветлила лик Ђиласа и његових друштвено-политичких идеја из другачијег угла. Било да је у питању нека врста наставка његовог деловања код његових истомишљеника или касно сагледавање последица његове политике, политички портрет је увек непотпун ако се не прикаже део личног живота који, заједно са јавном персоном, даје потпун лик живог човека, што овај сценослед, нажалост, није успео да оствари.

2. Једначење по звучности

Дугометражни играни филм

Аутор: Стамен Миловановић

У башти пештанске кафане састају се Лука Милованов, Сава Мркаљ и Вук Караџић. Они расправљају о судбини Срба, њиховом језику и реформи азбуке.

Тема са елементима вредновања Вукове језичке реформе и њених непријатеља, као и коментари о Вуковим начелима више пута су употребљени у разним расправама и у телевизијској серији, што не умањује њен значај, али је у овом сценоследу преовладао поновљен и већ познат приступ без нових и занимљивих увида. Сценослед је сиромашан и без креативног потенцијала, састављен искључиво од дијалога, што оповргава филмски сликовни језик, те евентуални филм лишава могућности да се драмска окосница изгради на поступцима и деловању ликова. Део сценоследа, са Мркаљевим манастирским животом, његов боравак у

болници и дружење са црним дечаком пружао је више могућности које, нажалост, нису искоришћене.

3. Сплавови

Дугометражни играни филм

Ауторка: Зорица Симовић

Новобеограђанин Владета, и сам склон неверству, жели да открије куда одлази његова жена Мирка са којом је у формалном браку. Открива да она, прерушена, наступа на сплаву Сидро да би зарађеним новцем помогла музичко школовање малих Рома. Кад је на помолу враћање брака у мирне воде, Владета сазнаје да му је љубавница трудна и да му прети затвор због нелегалне градње сплава Ноћни лептир.

Привлачна инспирација градским животом на сплавовима није у овом сценоследу пронашла пун и убедљив израз. Лабава конструкција приче са предвидљивим тачкама (доминантан и сиров муж са љубавницом, запостављена жена...) изложена је немотивисаним и неаргументованим променама. Дијалози су неуверљиви и лишени карактеристика различитих карактера, ликови говоре готово из истог регистра. Прича поседује много рукаваца који се дифузно шире, расипају и губе, што уништава евентуални пут ка заплету, а инспиративни амбијент београдских сплавова-ресторана са индустријом забаве не мора нужно да садржи порок, како се у овом тритменту истиче.

4. Сјајно место за несрећу

Дугометражни играни филм

Аутор: Марко Ковач

Два најбоља друга из детињства, чији су се путеви разишли после рата у бившој Југославији, животаре по Паризу, не знајући да воде паралелне животе, један близу другог, све док им се путеви не укрсте у париском затвору.

Тежак скитнички живот избеглица са наших бивших простора и животна драма младих људи одвојених од домовине и блиских људи, приказани у овом сценоследу, по мишљењу комисије нису постигли убедљиву чврстину нити ниво драматичности, које оваква прича налаже. Аутор се оглушио о златно правило композиције да је мање увек више, те у обиљу занимљивих али неселектованих детаља није извршио потребну редукцију призора и ликова који се хаотично смењују и, тако расути, негирају поштовање центра приче и закон раста појединачне судбине.

5. 1999

Дугометражни играни филм

Аутор: Јован Станковић

Јован, који кришом иде код психијатра, у кафани упознаје криволовце који су после НАТО бомбардовања динамитом ловили рибу. Под изговором да иде да изврши самоубиство, одлази да и сам лови рибу динамитом, али изнад реке види светлост погођеног америчког авиона и пилота који се катапултирао те креће, уместо на рибу, у лов на пилота.

Поред непримереног и увредљивог непоштовања елементарне писмености у употреби знакова интерпункције, великог слова и синтаксичких правила грађења реченице у српском језику, карактеристика које, одмах на почетку, елиминишу такав приложени текст, комисија је учила и обиље мањкавости овог сценоследа, са хаотично изложеном причом, недовољним познавањем културе писане речи и филмске уметности, неопходних да би се приступило оваквом пројекту.

6. Баксуз

Дугометражни играни филм
Аутор: Никола Крнета

Данко, бруцош на Факулету политичких наука, долази из мале средине у велики град, пун амбиција и са жељом да промени свет, али га нико не разуме.

Актуелна и занимљива тема о младом човеку и његовом претпостављеном животном путу пружа обиље креативних могућности, које аутор овог сценоследа није искористио нити је досегао до својих претпостављених циљева. Неуспешан је покушај обликовања лика младог Данка, који је остао блед и неуверљив, док његова посебност у односу на групу студената у којој се нашао није довољно образложена. Приметан је знатан недостатак знања и вештине да се води прича кроз неопходне композиционе етапе, као и мањкавост у грађењу других карактера, што овај покушај будуће филмске приче чине неуверљивим и филмски слабо потентним.

7. Петручо из Велеречи

Дугометражни играни филм
Ауторка: Зорица Симовић

Петрашин је вечити студент са жељом да упише глуму. Он се заљубљује у Катарину са којом увежбава лик Шекспировог Петруча, првобитно је користећи као уверљив доказ сопствене припреме за пријемни испит.

Заводљивост и безвременост Шекспирових драма, које често послуже као инспирација у уметнички инвентивној парафрази, није била довољна да овом сценоследу убризга потребну свежину, да ликове осавремени, одвоји их од статичног позоришног медија и приближи динамици филмског. Ликови су грубо карикирани и без дубине, делују папирнато и попут на брзину начињених скица, а њихова повезаност је заснована на имитативној конструкцији. Суштинска замерка комисије јесте да заплет ове комедије ситуације, заснован на површном хумору применљивом на сцени позоришта, није филмски уверљив, нарочито кад се полази од Шекспировог узора, са жељом да му се ауторка приближи, имајући на уму оно што је Шекспир постигао.

8. Чвор

Дугометражни играни филм
Аутор: Бојан Тасић

Катарина, која се бави фотографијом, осећа се усамљено као жртва лоше везе, која опстаје захваљујући навици. У ноћи, уз алкохол и наркотику који наводно помажу да се скину маске, схвата да је њен свет пред самоуништењем.

Прича, која би на ефектан и интригантан начин насликала промашени пут младе девојке, није се у овом сценоследу померила са општих места нити је њен аутор успео да је учини занимљивом, неопходно се лишавајући, у свентуалној потрази за неочекиваним решењима, драмски слабим и предвидљивим ситуацијама са журкама, телефонирањем, „паметним разговорима о срећи“... Ревивија распусне забаве са нагомиланим натуралистички призорима без покрића није омогућила да се помоле питања о промашеној егзистенцији нити да се наслути могућност новог пута избављења.

9. Силвијина мајка

Дугометражни играни

Ауторка: Ана Родић

Некадашња плејбој-зечица Енци, како би спасла ћерку од проблематичног Аце, шаље је у Њујорк, док се мајка Енци сели у Калуђерицу. Уместо склоњене и заштићене ћерке, мајка води борбу са силецијом Ацом, покушавајући да стане на пут његовом насилништву.

Тема насиља са сложеном психологијом насилништва друштвено је актуелна, али ауторка овог сценоследа не показује да је добро или довољно разуме, да ју је проучила и да је се подухватила, не због друштвене актуелности и извесне помодности, већ из своје искуствено-фиктивне опсесије. Због тога сценослед делује неуверљиво и црно-бело, без нијанси које овај компликован, често нераскидив однос насилника и жртве поседује. Сценослед показује да ауторка нема јасну представу како треба да изгледају и да се понашају њени ликови, искључиви негативци лишени неопходне „клацкалице“ у карактеру и огољени до намрачније стране. Однос између насилника и ћерке склоњене у Њујорк, што је мотивациони покретач даље радње, једва да је у експозицији дотакнут, док је однос са мајком, пун такође немотивисаних, нелогичних промена, шаблонски и неинвентивно решен по принципу сукоба у рингу.

10. По реду

Дугометражни играни филм

Ауторка: Александра Урошевић

Времешни брачни пар, Душица (84) и Стојан (81) избегли су са Косова и живе усамљеничким животом негде у јужној Србији. На заласку својих живота, они преиспитују свој брак, ставове о месту жене и мушкарца у патријархалном свету. Сазнавши за смрт зета алкохоличара, Душица открива мужу Стојану своју велику, дуго прећутану тајну о зету напаснику који је малтретирао њихову младу, већ упокојену ћерку.

Изабрана тема старости и насилништва, која захтева озбиљан и аналитичан приступ, није у овом сценоследу показала свесрдно емоционално залагање ауторке. Покушај са се опише живот старих људи избеглих са Косова, подстакнут саосећањем према њиховој напуштености и пропуштеним потезима није достигао потребну дубину. Недостаје заплет који би заинтригирао и повезао гледаоца са радњом лишеном дијалога неопходних да би се обликовали карактери и да би се остварио неопходан проток у статичности сцене искључиво смештене у једној соби. Уместо унутрашњег емотивног набоја, ауторка покушава да постигне драматичност спољним, сувише очигледним призорима (немоћи, падања, стењања..). Ликови су плосни, а Душичина борба са савешћу делује патетично и неуверљиво. Такође је и завршетак неуверљив и трагикомичан, са Душицом која у загрљају са мртвим мужем гледа ТВ репортажу о себи и свом стотом рођендану.

11. Глина

Дугометражни играни филм

Ауторка: Вера Вујичић

Историјска драма обухвата период од четрдесет година, од 1905 до 1945. године и одвија се у малом граду Глини, у који, по задатку, долази доктор Мирко Пук да окупи групу која ће извршити злочин са главним протагонистима Павелићем и Степинцем. Други лик је Љубан који је неким чудом преживео ужасе озлоглашене јаме.

Историја нуди мноштво узбудљивих и за филм инспиративних прича, али је временско раздобље предвиђено овим сценоследом предуго, са великим бројем учесника и низањем сцена, што делује успорено и без снаге, те ремети концентрацију на један кључни приказ или догађај из којег могу да се виде прошлост и будућност. Сценослед је оптерећен историјским подацима,

што даје утисак препричане, а не оживљене историје. Потпуно одсуство жена и непрепознавање личне судбине као носиоца историјске, колективне драме (преживели Љубан и Божо нису искоришћени као најубедљивији ликови) оцењују труд аутора немоћним да прикаже изузетно драмски моћне догађаје у српској историји.

12. Светлост

Дугометражни играни филм

Аутор: Ђорђе Воркапић

Живот малог Луке мења се кад у место долази учитељ музике и доноси клавир. Учитељ увиђа Лукин велики таленат, али новац за његово школовање постаје проблем и увлачи породицу у недозвољене поступке. Ипак, стриц Петар, умакавши зеленашима, успева да сакупи новац за Лукино школовање.

Тема о откривању талента у детету и младом човеку уметнички је сложена и захтева промишљен приступ једном од многих чуда које још нико није до краја објаснио. Ипак, овај тритмент не делује занимљиво нити уверљиво због тога што иде по очекиваној и површној линији драмске радње, на којој је новац једини проблем, што је у расту талента и савладавању препрека само један од многих. Клишеирано је и решење да се један од ликова упушта у преступ како би учинио добро дело, јер сличан мотив (код Достојевског на пример) упозорава на поступак са сложеном етичком и социјалном аргументацијом. Недостатак дијалога, те неуверљиво, аматерско решење Лукине припреме за такмичење само читањем нотних свезака показују да аутор није довољно обавештен о проблемима које тема о музици намеће. Највећи недостатак јесте тај да лик младог музичара није приказан кроз његов доживљај музике, преко криза и подстицаја кроз које пролази, док је радња искључиво заснована на спољној препреци, новцу, која јесте озбиљна, али не мора да буде и често није пресудна.

13. Beilager

Дугометражни играни филм

Ауторка: Александра Јовановић

Иваново венчање откриће многе породичне тајне, између осталих и ту да беба, због које се венчање десило, не постоји. Када Иванови планови да се, продавши породичну кућу, пресели у Беч буду доведени у питање, од њих остају само свадбене песме док незадовољство јунака постаје све веће, кулминирајући смрћу једног члана породице.

Занимљива идеја да се породични односи прикажу кроз припремање будућег венчања и свадбе, у ситуацијама којима се чланови породице максимално откривају (јер цензура тада попушта), у овом тритменту није дошла до очекиваног обликовања. Непримерен и немотивисан натурализам, који је сам себи циљ, те карневалска атмосфера са латентним насиљем, чије порекло није довољно јасно, са неумесним еротско-сексуалним потенцијалом (у који су укључена и деца), који на многим местима звучи сексистички, чини од овог тритмента неподесну грађу будућег филма. Ликови су доследно негативни и без нијанси, због тога неуверљиви, а превише сирових сцена прелази границу доброг укуса. Завршетак са самоубиством једног од ликова потпуно је непримерен и на силу употребљен ефекат без икаквог дејства на иначе слабу композицију приче.

14. Чија је ово планета – убрзање

Дугометражни документарни филм

Аутор: Желимир Гвардиол

Документарни филм о све бржем, модерном животу на планети Земљи, губитку ослонца у традиционалним вредностима и све већем отуђењу младежи кроз савремене технологије.

Сценослед обећава у самој идеји. Међутим, дискурс којем аутор приступа је превише једнообразан и старомодан. Неоспорно занимљива студија данашњег живота у џунгли модерне технологије и друштвених мрежа, које воде до све већег отуђења између становника планете, недовољно је објективно сагледана. Аутор од самог почетка заузима став припадника старије генерације, која се претежно саблажњава и згражава над обичајима данашње омладине. Истинска забринутост укључила би жељу да се нови трендови појме и покушају разумети, а не да се само пуко осуђују. Сценослед је у великој мери разрађен, што далеко више подсећа на сценарио за играни, експериментални или чак анимирани филм. Савет аутору је да се преоријентише на играну структуру или да покуша да створи аутентичан документарни филм, у којем би пратио обичаје и дешавања младих данас, па да кроз такав искренији, мање активистички приступ, у правом документарном материјалу дође до запажања и закључака, који нису унапред исконструисани.

15. Фукуока

Дугометражни играни филм

Аутори: Данило Бећковић, Душан Булић

Допадљиви и шармантни Алекс пронашао је, са својих 25 година, живећи на Тајланду, рај на земљи. Опслужује туристе и госте хотела, дајући савете свих врста, од препорука ресторана до његове специјалности – набављања наркотика. Све док једног дана ствари не пођу наопако, те је приморан да привремено напусти земљу и оде у Јапан, у Фукуоку. Упркос сналажљивој природи, у Фукуоки не може да се истакне, јер Фукуока није туристичко место. Затиче се растрзан између наклоности старије јапанске госпође и сопствене опчињености младом девојком.

Узбудљива поставка приложеног сценоследа највише пати од проблема допадљивости главног јунака. Довољно јасно је спроведена драматуршка замисао о јунаковом упознавању непознатог света у коме се затекао, суочавања са самим собом, и опсесијом мистериозним елементима нама толико далеке и необичне јапанске културе. Ипак, основна поставка главног јунака као друштвеног паразита, који користи своју младост и шарм, не би ли преживљавао као дилер дроге за туристе у егзотичној земљи, одбојна је и поставља питање како да се гледалац веже за таквог јунака. Неморално, бескрупулозно понашање води Алекса све до краја, па се морамо запитати да ли је ишта научио из свог искуства или ће наставити по старом. Аутори наводе сопствена искуства са путовања по непознатим и интригантним дестинацијама, па делује да би било занимљивије посматрати лик који је сличнији њима, у задатим околностима.

16. Ризна

Дугометражни играни филм

Ауторка: Кристина Ђуковић

Истинита сторија о једној од српских хероина из Првог светског рата, Ризни Радовић, познатијој по надимку Стојан Комита. Као и Милунка Савић, Ризна се маскирала у мушкарца и учествовала у биткама, након што је била силована од стране бугарских војника. Рањена, по завршетку рата, желела је да и даље остане Стојан, радије него ли да поново буде Ризна.

Занимљиво је да на текућем конкурс за унапређење и развој сценарија наилазимо на два текста са сличном тематиком. Тема је млада жена, девојка, која се пријављује у српску војску током Првог светског рата, прерушавајући се у мушкарца. Оба текста заснована су на истинитим личностима и дешавањима. Ниједан од ова два текста не говори о Милунки Савић. У експликацији, ауторка чак наводи да је лик Милунке Савић опште познат, прихваћен и цењен у домаћој и светској култури, те да те општепознате чињенице могу да послуже као потка за причу о Ризни, која је, за разлику од Милунке била антихероина, бунтовница и самим тим прва икада - панкерка. У данашње време, кад се инсистира на правима једнакости жена, почев са покретом 'Me too', делује прозаично прорачунато писати сценарио на ову тему. При том,

заобилазећи Милунку Савић, под изговором да сви већ знају њену причу, реторски се питамо да ли је снимљен иједан играни филм о Милунки? Жени невероватне судбине. Напросто, без омаловажавања ичије храбрости и херојства у Великом рату, чини се да је Милунка прва на листи која заслужује квалитетан сценарио по којем би се снимио филм о њеном животу, обухватајући периоде пре и после рата. Треба имати у виду и продукциона ограничења српске продукције. Један историјски спектакл смештен у период од пре 100 година – велики је изазов и тешко је очекивати да се сними више од једног таквог филма годишње.

17. Недовршена прича

Дугометражни играни филм

Ауторка: Маја Волк

Неостварена љубав добија нову шансу тридесет година касније, када се Сања и Игор поново срећу, али сада као особе у позним педесетим годинама, у време короне, са децом инфлуенсерима и фитнес инструкторима.

Распршена драматуршка структура нема јасну водилу, нити правац у ком се креће. Догађаји се одвијају надасве произвољно, са недостатком озбиљно и пажљиво осмишљених узрочно-последичних дешавања, која би водила главне јунаке, и на које би они могли да утичу. Овако постављени, делују као типизирани ликови који само могу да чекају на ново дешавање, које ће их задесити из ауторкиног пера. Неопходна је темелнија структура драмских догађаја, са јасније дефинисаним циљевима главних јунака.

18. Заводник

Дугометражни играни филм

Аутор: Дејан Огњановић

Млади асистент са факултета одлази током лета у забачено место у источној Србији да подучава двоје деце. Сусреће се са необичним појавама, које све више попримају облик надреалног. Открива да је све повезано са оближњим извором, локално познатим по називу Заводник.

Аутор спретно влада књижевним језиком хорор романа, базираним на народним веровањима и обичајима. Стога, своје дело сврстава у домен жанра "фолк хорора". Иако вешт писац, који се суверено служи карактеристикама жанра, одаје утисак претеране посвећености конвенционалним условностима хорора. Данас, кад се светска кинематографија све више окреће мешавини жањрова, делује помало превазиђено бавити се жанром на стари, традиционалан начин. Пример је узнемирујући филм "Титан", победник Канског фестивала 2021. године. Препорука аутору је да потражи сарадника међу драматурзима, који би могао да новим идејама допуни његово већ прослављено дело. На пример, да атмосфера филма не води већ од прве сцене у правцу зачудног, необичног, помереног, већ да те елементе аутор уводи лаганије, не би ли у неочекиваном тренутку изненадио гледаоце. Овако написано, подилази очекивањима хорор фанова који, иако представљају велику групу верних гледалаца широм света, заправо не очекују ништа што би их помакло из устаљеног програма.

19. Велики човек

Дугометражни играни филм

Аутор: Борис Симић

Тегла са новцем мења власника – Вељко пропада кроз трули под сојенице, а тегла, реплика ћупа с благом, доспева до Мирослава, који сања да штампа своју књигу.

Мешавина дешавања и недовољно, непрецизно дефинисаних ликова води ка произвољности сценарија, који драматуршки није ваљан. Кад се на то придода жеља за наивном духовитошћу,

гледалац губи пажњу и интересовање да надаље прати радњу. Превише елемената збуњује, од незадовољних просветних радника, преко несрећног догађаја (виша сила) и губитка памћења, до зеленаша, а кроз све то је проткан мотив о дедовима четницима. Једно од неписаних правила за писање и снимање доброг филма је могућност да се радња филма опише/преприча у једној реченици. Ваљало би да аутор покуша да прецизније дефинише шта су тема и идеја филма, пре него ли приступи даљем писању сценарија.

20. Легенда о југу

Дугометражни играни филм

Аутор: Срђан Б. Митић

Основа приче је ослобођење Лесковца од Турака у 19. веку, са многобројним историјским личностима, под војном офанзивом кнеза Милоша Обреновића.

Дужност чланова комисије на конкурс у налаже не само да се свака пријава детаљно прочита и проучи, већ и да се прејудицира могућа будућност подржаног пројекта. Наиме, није исто подржати пројекат са савременом тематиком, који финансијски не намеће посебне захтеве и филм са тематиком ослобођења Лесковца од Турака у 19. веку. То подразумева снимање филма високог буџета, који успева да адекватно и аутентично опише костиме тог времена, сценографију, језик, кореографије, итд. Сценаристи не могу очекивати да добију подршку за писање сценарија, за који је мала вероватноћа да ће се икада снимити. Због тога, без обзира што је грађа занимљива, са очигледно уложеним великим трудом и напором у истраживању, комисија нерадо подржава сценарио који се ослања на историографске податке. Такође, битна мана јесте та да приложени сценослед исувише подсећа на документарни филм.

21. Бекство од рата

Дугометражни играни филм

Аутор: Бора Јовановић-Петковић

Током Другог светског рата, ратни вихор бесни по просторима Југославије, те наши јунаци одлучују да срећу потраже у дијаспори.

Оваква неубедљива прича, са претпоставком да треба да делује као филм, није у стању да дуго задржи пажњу гледалаца. Догађаји су насумични, ликова и дешавања је превише, ништа није повезано било каквом драматуршком структуром. Препорука аутору је да проучи умеће писања сценарија пре него што ли се у исто упусти. Није тешко доћи у посед сценарија, како за домаћа, тако и за инострана ремек-дела филмске уметности. Добра вежба за будуће писање сценарија је читање, анализа и проучавање туђих сценарија омиљених филмова.

22. Месец радости

Дугометражни играни филм

Аутор: Предраг Николић

Мјузикл о рок-поп музици 1969. у Југославији. Млади музичари, чланови ВИС "Непокорни" налазе се на прекретници живота, у којој морају да бирају између идеала и попустљивости.

Идеја о првом српском (па, чак и првом југословенском) мјузиклу делује симпатично и шармантно, по узору на филм "Љубав и мода" Љубомира Радичевића из 1960. године. Радња сценарија "Месец радости" одвија се око групе младића који чине вокално инструментални састав "Непокорни", њиховим младалачким љубавима, проблемима и недаћама. Као што аутор наводи, чињеница је да у историји наше кинематографије не постоји филм у жанру мјузикла, али се поставља питање да ли је рок или поп музика 60-их исправно одредиште ка којем треба

да се упути оваквав подухват. Данашња публика тешко може да се повеже са музиком и темама из тог доба. Додавши, филм смештен у временски период од пре пола века представља изузетно озбиљан и захтеван продукциони захват.

23. Седморица

Дугометражни играни филм

Аутори: Александар Ковачевић Кузмановић, Давид Радисављевић

Након Мајског преврата 1903. године, седморица официра одлазе у битку за Македонију. Базирано на вестерн филмовима, попут "Седам величанствених" или на онима самурајским, као што је "Седам самураја".

Као и многи други сценаристички предлошци који се ослањају на историјске личности и догађаје, и овај би боље функционисао на нивоу документарних филмова. Са већ постигнутом архивском грађом, документарни филм изузетно занимљиве садржине је надамак руке. Супротно томе, играни филм представља превелики захват за ауторе, како у драматуршком, тако и у (евентуалном) потоњем смислу, који би водио ка реализацији дела за биоскопске екране.

24. Терца на тишину

Дугометражни играни филм

Ауторка: Маја Тодоровић

Неда (30), успешна архитектица, живи идилично са мужем, покушавајући да затрудни вештачком оплодњом. Ипак, открива се да Неда води и један мистериозни живот кроз тајну аферу са Рељом.

Постављен као грађанска драма 21. века, сценослед за филм „Терца на тишину“ оставља читаоца равнодушним услед недовољно развијених и поприлично несимпатичних ликова, међу којима се развија блискост на баналним и недовољно мотивисаним сличностима изазваним породичним трагедијама. Књижевно умеће и списатељске способности ауторке су неоспорне и незанемарљиве те је стога препорука комисије да ауторка настави са радом, трудећи се да ликове учини животнијим, да им удахне више одлика људских бића, са свим њиховим манама и врлинама.

25. Неко време пре експлозије

Дугометражни играни филм

Аутор: Бранислав Костић

Дарко је двадесетпетогодишњи момак који губи везе с реалношћу и са здравим разумом у периоду од 8 дана, током којих се одвија радња филма.

Суочавање са психичким проблемима те предлошак заснован на аутобиографским искуствима добро су полазиште у стварању уметничког дела, али је при том, што овај сценослед није успео, неопходно одредити добар правац којим иде прича и учинити дешавања смисленим и веродостојним да би лична исповест прерасла у креацију. Лична искуства нису довољна да би се постигла нова веродостојност која почива на законима филмског језика. Пуко ауторово навођење како је његова замисао да филм нема класичну структуру нити нарацију – једноставно није довољна. Било је неопходно да се покаже који је разлог те померене структуре и чиме она може да плени пажњу гледалаца, за које се уосталом пише и снима сваки филм. Алфред Хичкок је рекао да је филм сличан животу, само без досадних делова. Управо зато, пуко приказивање досаде, стагнације или депресије на филму не може да прикаже јунака коме је досадно, зато што лишавањем потребних стилских средстава и динамике, и гледаоцима постаје досадно; они губе пажњу за даље праћење радње филма.

26. Мафијашка свадба

Дугометражни играни филм
Аутор: Марко Црногорски

Неодговорни музичар запроси ћерку мафијаша, само да би одустао од идеје о венчању током турнеје са бендом по ex-Ју државама. Емилија је сломљена, док је њен отац већ свима рекао за свадбу, коју због части не може да откаже. Вук, пулен њеног оца, добија задатак да пронађе Емилији новог вереника. Између Емилије и Вука се развија романса.

Крими комедија по угледу на филмове попут "Analyze This" базира се на ситуацијама у којима се затекну опасни момци, а које су за њих несвакидашње и нетипичне. Упркос јасној жељи да оствари такву поставку, аутор текста не успева да закупи и одржи пажњу читалаца, услед недовољно развијених ликова, ситуација и односа.

27. Земља без милости

Дугометражни играни филм
Аутор: Ведран Падаловић

Прича о групи викенд-ратника, униформисаних залуђеника заљубљених у неку врсту игре - симулације рата. Они долазе на непознату територију земље у којој је до скоро вођен грађански рат, а које предводи капетан Вуковић - бивши професионални војник.

Пројекат је осмишљен и чврсто конципиран. Аутор је филмски писмен и зна шта жели са причом, али је општи утисак да све врло подсећа на неке од изврских америчких филмова у којима се група људи међусобно бори до истребљења. Ако изузмемо овакву поставку, јер се већина савремених филмских аутора креће у корпусу давно обрађених тема, највећа слабост овог пројекта огледа се у идеји сценаристичког концептуализма, од почетка до краја доследно спроведеног. Увек је боље када идеја произилази из приче, из саме радње, из односа међу карактерима, а не обрнуто.

28. Три дана кошаве

Дугометражни играни филм
Аутор: Слободан Бубњевић

Ово је предлојак за београдски шпијунски филм са двоструком заменом идентитета, због које ће се јунак наћи у средишту сукоба шпијунских мрежа. Филм истражује проблем идентитета нашег друштва разапетог између сталне игре и натезања великих сила

Прича о Богдану Мразу, агенту КГБ-а, уплетеном у шпијунске игре између Руса, Американаца и Кинеза, интересантна је авантура са елементима трилера. Упркос чињеници да се препознаје жанровски филм, који допушта и подразумева извесна одступања, ипак су се очекивала подеснија решења. Радња се развија са извесном лакоћом, све врви од акције и добре динамике, али све у овој, на моменте, врло духовитој и забавној причи, делује помало наивно и неуверљиво. Ликови су предвидљиви, неразвијени, често на нивоу општих места, а догађаји као да су преузети из познатих америчких шпијунских филмова.

29. Систем

Дугометражни играни филм
Аутор: Коста Пешевски

Вењко се годинама клади на утакмице кошарке. Његов отац је пасионирани коцкар који се задужује и све дубље увлачи Вељка, тражећи од њега помоћ у вештини да се користи системима клађења како би постигао улог.

Тема актуелна и веома занимљива, животно свеprisутна а филмски готово занемарена, изузимајући „најсвежије“ остварење - „Не играј на Енглезе“. Без сумње, „Систем“ је пројекат са потенцијалом, али га је потребно знатно унапредити, како на плану саме наратије тако, и још више, на плану ликова који делују неживотно. Мотив да главни јунак игра не би ли спасао оца који га лаже да му је новац потребан за операцију, прикривајући своју главну намеру, нарочито је неуверљив и баналан. Са друге стране, најзанимљивији и најпотентнији однос унутар саме приче, искусни играч - почетник играч, потпуно је неразвијен и неискоришћен, а свакако заслужује један од главних, ако не и главни ток приче. Овај однос је сигурно најздравија грана приче и не би се требало држати.

30. Смрт ван себе

Дугометражни играни филм

Аутор: Борис Марковић

Агенти службе долазе у мали град, у неку далеку провинцију, у намери да изврше убиство. Смрт је већ ту, и налази се у тешкој депресији.

Прича је неуверљива, лабава на плану радње и главних мотива, са ликовима који су углавном у границама општих места. Наравно, овде је реч о филмској алегорији, метафори у крајње стилизованој форми, па тим пре све захтева један много суптилнији и озбиљнији приступ.

31. Последњи рођендан Софије

Дугометражни играни филм

Аутор: Душко Станивук

Прича о Владу и Адису, деветогодишњацима, другарима из школе, и њиховој другарици Софији за чију се наклоност и пажњу стидљиво боре.

У фокусу приче је дечји свет сагледаван из дечје перспективе, док се све дешава у атмосфери надоласећег рата. Интересантан пројекат, необична тема, са добро осмишљеним сценама страха, рата, смрти, али и љубави, пријатељства, оданости, Аутентичност и емоционални ангажман јесу велики потенцијал пројекта на чијем је реализовању потребно још порадити. Комисија уочава и подвлачи мањкавост на плану приче, недовољну посебност ликова које треба издиференцирати - учинити упадљивије различитим.

32. Заборављена

Дугометражни играни филм

Аутор: Ана Марковић

Из жеље да испуни очев благослов, тек што је матурирала, бежећи од куће и прерушавајући се у војника, Софија одлази у Велики рат.

Иако се ишчитава са лакоћом - што је похвала младој и даровитој ауторки – ова прича питке наратије и добре динамике, само је још једна у низу сличних прича из херојског доба Великог рата. Било је потребно пронаћи нов угао, једно ново светло које би разоткрило ново значење и приказало тумачење једне или више људских судбина у најдраматичнијим тренуцима историје. И поред занимљивих и снажних карактера, уз мелодрамске мотиве са доста потенцијала, у овој причи ипак све делује наивно, недовољно промишљено и неосмишљено. (На пример, требало је смислити начин на који се једна млада девојка претвара у мушкарца, уз то и војника. Сцена у којој јунакиња одсеца кичу и облачи мушку униформу није довољна. Оно што би требало да у овој причи буде најважније, у сценоследу се је само површно окрзнуто. Јер све је у томе и око тога - хоћемо ли у то поверовати или не. Овако је прилично неуверљиво.) Такође, лабаво је и на плану главног мотива. Софија одлази у рат како би испунила очев благослов, жељу да отац има

наследника на фронту. Тај мотив се мора на неки начин разрешити, јер овако предочен делује као невешта ауторска намера, неодржива конструкција, која од старта обременује причу и онемогућава читаоцу-гледаоцу да се јасније повеже.

33. Град бола

Дугометражни играни

Аутори: Андреа Пољак, Стефан Петронијевић, Мети Камбери

Прича о Амираги, дечаку који живи у Дому за незбринуту децу.

Још једна у низу познатих прича о дечацима које „судбина није штедела“. Нажалост, написана штуро, младалачки, без неког дубљег промишљања, са гомилом општих места и сасвим предвидивим и баналним крајем. Ипак, вредност ове приче је у ликовима, који су сурови и аутентични, али који вапе за могућношћу да се развију и прикажу у новом светлу, другачијем од оног на које смо навикли и које смо већ толико пута гледали на платну или читали у надалеко познатим књижевним делима.

34. Седам пињола

Дугометражни играни филм

Ауторка: Чарна Радоичић

Постапокалиптична и туробна визија света након застрашујуће нуклеарне катастрофе. У фокусу приче су мајка и син који живе на имању удаљеном од цивилизације, узгајајући козе и убирајући плодове земље. У оближњој пећини живи старац, једино биће са којим комуницирају. Он је нека врста „пророка-мудраца“ који у себи носи болно сећање на породицу пострадали у нуклеарној катастрофи.

Маштовито замишљен пројекат, тематски другачији од свега попуђеног. Нажалост, све унутар ове приче је дескриптивно. Ликови су пасивни, не развијају се, од почетка до краја су исти. Прича оскудева у догађајности. И унутар сцена морају постојати догађаји, а камоли у причи. Недостаје „drive“, нешто што би нас увукло у причу. Све је равно, у истом ритму, и подсећа на рекламни филм за неку еколошку организацију која се бори за „спас планете“. А јасно је, наравно, да то није била ауторкина намера.

35. Грошница

Дугометражни играни филм

Аутор: Дамјан Милосављевић

У окупирану Србију 1941. године стиже генерал Франц и спроводи одмазду у Шапцу док се у околини Крагујевца појављује Јанез, који открива капеану Милеру припреме за саботажу. Минирање шина и исклизнуће воза проузрокују смрт Немца. Издајник Јанез ипак изводи диверзију и одлази Милеру да пред њим преузме одговорност.

Комисија истиче ауторово познавање драматургије филмског сценарија, са линеарном и течноом нарацијом, која омогућава причи да се правилно развија. Ликови су са снажним карактерима, добро се уводе и развијају. Главни јунак поседује и моралну дилему што је увек занимљиво и драгоцено. Али свему је потребно дати један дубљи и личнији тон. Потребно је створити интимнију атмосферу и бежати од општих места наше кинематографије. Уз бројне мањкавости и слабости, ово је ипак пројекат са потенцијалом.

36. И све остало

Дугометражни играни филм

Аутор: Мухарем Баздуљ

Ђорђе је песник и има проблем са алкохолом. Жана, његова супруга, даје све од себе да спасе њихов однос и пољуљани брак. Жана постаје нека врста сарадника у лечењу које води психотерапеут Бојан.

Занимљива прича из пера осведоченог и веома доброг прозног писца, за сада још увек само „прва рука“. Овде се све гради и грана кроз однос двоје људи, песника и његове супруге, што је главна артерија ове приче. Други очекивани наративни токови требало би да потпомажу овај главни, а не да остану сами за себе, као дескриптивне слике, исечци из живота песника и уредника у издавачкој кући. Такође, главни јунаци се не мењају од почетка до краја. Доста тога се у њиховом понашању разрешава на вербалном нивоу, боље их је поставити у активан однос. (Жана не жели да има децу са њим зато што је он такав какав је – неодговоран, лењ, непоуздан, приде и стално пијан.) Такав поступак би помогао јунацима да се развијају, дао би им могућност да се сагледају из различитих углова. На крају, утисак је да се прича завршава онда када је требало да почне. (Ђорђе долази на идеју да пише о Ејми, јер је схватио генијалност кроз једну њену песму. Терапеут Бојан је изричито против тога.) Овај тренутак би причу могао да одведе у неком непредвидивом смеру, што је увек добро, те свакако треба промислити о оваквом крају.

37. Летња плима

Дугометражни играни филм

Ауторка: Ања Билановић

Марта долази у село да испита зашто по језеру плутају мртве рибе. Становници села крију тајну језера. Своју тајну скрива и Марта.

На самом почетку сазнајемо за причу о жртвовању деце. Ту тајну би требало сакрити, заправо би њено обелодањивање требало што дуже одлагати. Овако је исувише брзо потрошен адут. Село које живи искључиво од улова рибе, невешта је и неуверљива конструкција. Лик Часлава, сеоског старешине и црквеног поглавара, такође припада лоше креираној конструкцији. Ипак, примећује се лакоћа у наратији, прича се добро одвија, динамична је, препуна лажне мистике коју сваки филм воли.

Пројекат са потенцијалом.

38. Храстов гроб

Дугометражни играни филм

Аутор: Вишеслав Раденковић

Епска фантастика на српски начин.

Занимљив и захтеван пројекат који открива маштовитог и веома образованог аутора. Потребно је извесно време да бисмо се навикли и огроман читалачки труд да бисмо се уопште упознали са светом о којем аутор пише. И поред тога, утисак је да се се гомила превише prizora, који су у већини случајева само дескриптивни, што ствара осећај пренаатрпаности и нечитљивости. Такође, ликови се пребрзо појављују, или пребрзо нестају, што нам отежава могућност везивања. Општи утисак је да је све дескриптивно, препуно спољашњих решења, и да мало тога извире из саме приче и ликова.

39. Потрага за истином

Дугометражни документарни филм
Ауторка: Бранкица Драшковић

Документарац о броду који је 1993. пловио Јадраном, из којег је група слободоумних и храбрих људи покушавала да објективно извештава о рату у СФРЈ, упркос медијском мраку и шовинистичком лудилу. Дарко Рундек је главни протагониста и из његовог угла пратимо причу.

Због особености документарног филма, његове честе непредвидивости, па самим тим и неодредивости - на плану радње, идеје, па чак и теме - пред комисијом је увек најтежи могући задатак. И не престојаје ништа друго него да се арбитрирање, у случају документарног филма, ослони на претпоставку или чисту интуицију.

Пројекат Бранкице Драшковић пре припада некој врсти играног документарца него документарном филму у класичном смислу. У питању је добро осмишљен концепт, стилски и поетски промишљен до краја. Актуелан на нивоу теме, комерцијално занимљив - у најбољем смислу - због личности које су изузетно популарне. Једном речју, пројекат коју би свака телевизија требало да пожели. Ипак, комисија га није подржала, што никако не значи да је пројекат слаб, већ да на њему треба још радити пре упуштања у писање сценарија.

40. Отворена рана

Дугометражни играни филм
Ауторка: Катарина Живановић Ћеранић

Двојица дечака, Албанац Хаим и Србин Никола одрастају у околностима распада СФРЈ. Узор им је Павле Павло, професор клавира који ће одиграти изузетну улогу при концерту дечака. Прича се наставља двадесет година касније у сукобу зараћених војски, када Хаим и Никола спасавају професора од стрељања, свирајући клавир у четири руке, тиме привлачећи пажњу што омогућава Павлу да побегне од смрти.

Иако предложак крије добру намеру аутора да се изложи једна племенита прича, ипак резултат изостаје, пре свега због неуверљивости. Амбиција аутора је велика, али у овом случају можда представља и терет, јер доводи да сцене обилују клишеираним решењима и црно-белим поставкама ликова како би се постигао што већи ефекат, што заправо изазива потпуно супротан утисак код читаоца. Све води ка неуверљивим ликовима а самим тим и њиховим акцијама, те се аутор упућује да поради на ликовима, како би прво они добили на животности. С тим оживљавањем може да се приступи грађењу приче, чиме ће се избећи оно што је сад видљиво, да поједине сцене делују наивно и артифицијелно.

41. Ћути, добро си прошла

Дугометражни играни филм
Аутор: Слободанка Радун

Предложак за омнибус филм у коме: Девојчурак похађа приватне часове код пријатеља њеног оца који је притом сексуално узнемирава; Дама жели да се разведе од мужа који ју је годинама варао, али се он нагло разболи; Девојку отпусте због афере на послу; Двоје младих иду на једрење на Сави, али се за ову авантуру нису најбоље припремили, што на тренутке доноси шарм спонтаности; Муж је признао своје неверство жени са којом има двоје мале деце и сада је наступио напети период у коме ће он донети одлуку шта ће даље бити са њиховим браком и животима.

Замишљен као подлога за омнибус филм у ком би централну улогу имали женски ликови, овај предложак пати од неуједначености, те се поједине приче чине потентније (пре свега „Љубав је

најважнија“) од неких код којих делује да су ту само да би се испоштовала форма. Конкретно, сегменти „Бокс“ и „Једрење“ имају само постављене ликове и ситуацију. Међутим, све остаје на томе, а онда се прича изненада заврши, помоћу литерарних описа, како би недостатак јасне идеје био замаскиран. Са друге стране, оно што је највећа снага овог пројекта јесте начин којим су представљени мушки ликови, нека врста негативаца у овим причама, али са јасном жељом да то не буду, што самим тим целу ствар чини уверљивијом и даје јој животност. Чини се да би ауторка требало да ради на недовољно разрађеним сегментима свог будућег омнибуса који, чак и за овако рану фазу рада на сценарију, делују непотпуно и без јасног смера и поенте.

42. Наш отац

Дугометражни играни филм

Аутори: Хаџи-Александар Ђуровић, Љиљана Хабјановић Ђуровић

Адаптација истоименог романа Љиљане Хабјановић Ђуровић, који говори о сусрету Иве са својим оцем, први пут након четрдесет и три године, када јој се јавља очева ћерка из другог брака – Дорица. Ива ће током овог дружења покушати да схвати тајну очевог нестанка из свог живота, као и разлог зашто сада жели да се виде.

Иако је пропозицијама конкурса то дозвољено, ипак је ово необичан случај у којем аутор креће од већ постојеће грађе, односно, у овом случају, романа и са том већ постојећом грађом пријављује се на конкурс за развој сценарија. Намеће се мисао да сценариста има сву потребну сценаристичку грађу, чак и поједине монологе и дијалоге које би, како наводи, директно од речи до речи узимао из романа.

Битан и прави, аргумент за одбијање овог предлошка је тај што емотивност саме приче није успела да заживи у будућој филмској адаптацији. Преобимна грађа изазива да се преко много комплексних сцена „претрчава“. Дати су само кратки описи крупних догађаја у појединим секвенцама, што делује филмски тешко изводљиво и слуги на коришћење клишеизираних решења како би се за што краће време ишта разумело. Најпроблематичније је конфузно смењивање различитих временских токова, често немотивисано, које не делује као добро решење, јер на крају читаоца оставља помало равнодушним уместо да га увуче у причу.

43. Апорија

Дугометражни играни филм

Ауторка: Ђурђица Бошковић

Због бурног раскида са дечком Лазаром, Петра се осећа несигурно и збуњено, поготово након последње реченице коју јој је изговорио, да не може да буде са њом, јер му служба то наређује. Петра ово прво схвата као његов невешти начин да се из везе, која му не прија, извуче, међутим, све време она слуги да је то што јој је Лазар рекао, можда истина и да се ближи тренутак када ће се отворити Пандорина кутија.

Ауторка има идеју да представи осећај који раскид оставља на љубавнике и покушава да пренаглашавањем у самој причи, додавањем елемената психолошког трилера, учини догађање филмичним. Међутим, мотив „службе“, који притом уводи, наиван је и неутемељен те је све што се дешава слабе уверљивости. Делује да је ауторки јасно какву емотивну реакцију жели да изазове код гледаоца, као да јој је јасан и „свет“ у коме би да причу смести, али је у избору конкретних решења прибегла клишеима и изгубила на преко потребној аутентичности.

44. Само анђели имају крила

Дугометражни играни филм

Аутор: Александар Сретковић

Предложак инспирисан истиним догађајима, тачније, несрећном судбином дечака Споменка Госпића, током рата у Босни. Без оца и мајке, Споменко живи с братом који нестаје. Споменка примају у војску иако је премлад и тада креће његова потрага за братом.

Нажалост, у намери да замисао учини филмичнијом, аутор прибегава смењивањем временских токова и коришћењем секвенци у којима на помало поједностављен начин говори о Споменковој трагичној судбини. Предложак је пун клишеираних решења, која често делују патетично и не буде саосећање са дечаком. Стиче се утисак да је потребно уложити више труда и конкретног рада у писању будућег сценарија како би аутор избегао пречице којима покушава да стигне до ефекта који жели да изазове код читаоца. Савет је комисије да приступ теми буде мање сензационалистички и да брига и усредсређеност на уверљивост детаља буду веће како би на папиру оживео лик поменутог дечака.

45. Пирана

Дугометражни играни филм

Аутори: Alexander Ivanović, Лазар Алексић

Мики звани Пирана, поред свог дневног посла достављача хране од којег живи и планира будућу породицу са трудном девојком Мијом, не може да одустане од своје највече страсти – уличних трка.

Предложак делује потпуно „преписано“ од бројних америчких филмова; недостаје му оно есенцијално што има филм који аутори наводе као референцу, а то је „Национална класа“, са својом аутентичношћу. Све замерке комисије односе се на тај „позајмљени“ идентитет филма, те је и свака сценаристичка одлука аутора одређена овом поставком, у којој се не осећа ништа особено и овдашње. Самим тим, предложак је препун клишеираних решења те се аутори упућују да оригинално и уверљиво испричају ову или неку другу причу.

46. Аталанга

Дугометражни играни филм

Аутори: Милош Љубомировић, Властимир Стевановић

Данијел, српски емигрант, бивши камионџија и пасионирани љубитељ блуза, решава да оде у Аталанту и тиме изненади Рендија, који му дугује новац. Међутим, ствари не иду по плану. Биће принуђен да с Рендијем проведе више времена него што је замислио, што ће продубити њихов однос.

Предложак упућује на комплетно снимање ван наше земље, и то у Сједињеним Америчким Државама, што аутоматски доводи у питање изводљивост пројекта. Чак и да се средства обезбеде, комисија сумња у довољну оригиналност и свежину ове идеје. Све делује потпуно „прекопирано“ из бројних америчких „инди“ филмова те се аутори упућују, као и у бројним другим пријавама на овогодишњи конкурс, да обрате пажњу на животног својих ликова и избегавање клишеираних решења, толико пута виђених на филму. Сама пријава ипак јасно упућује на филмску писменост аутора, па је комисија сигурна да су они способни да „разгрну“ позајмљенице из бројних филмова те да напишу аутентичнији и узбудљивији сценарио.

47. Не желе нас више овде

Дугометражни играни филм

Аутор: Младен Ковачевић

Док чека свог будућег мужа који је на Светој гори, млада археолошкиња Маја на оближњем острву Амулијани среће Алека, са очигледним закључком да се њих двоје знају од раније. У овој причи се много тога догађа на више планова: у центру је романтична прича између Маје и

Алека, али у коју су уплетени и грчки рибари. Заплет се креће и око прокријумчарења амфоре и проблематичне афирмације мушке ратничке културе.

Утисак комисије јесте да аутор има представу какав би филм желео да направи, али то једноставно не успева да пренесе читаоцима. Чини се да је заробљен у свему ономе што би сценарио, а затим и будући филм требало да поручи, толико да заборавља на своје ликове који остају беживотни. Све је превише конструисано и артифицијелно иако се јасно види и труд и рад аутора, и озбиљност самог пројекта.

48. Љубавници из Звездарске шуме

Дугометражни играни филм

Аутор: Радослав Павковић

Када се на ободу Звездарске шуме појави манијак који напада жене, страх ће завладати међу свим запосленима мале фирме „Књиговодство д.о. о.“. Ипак, одавно разведена средовечна Данка неће моћи да укроти своју знатижељу, па упада у еротску игру са непознатим манијаком за кога убрзо почиње да верује да је њен омиљени глумац, звезда сапуница, извесни Којић.

Аутор пријављује поново готово исту пријаву као и на прошлогодишњем конкурс, али доставља још један документ, неку врсту одговора на коментар комисије, са жељом да додатно објасни своје виђење предлошка. Он чак додаје и саме сцене како би се комисија уверила у тон којим жели да исприча ову причу, али на тај начин управо и даље продубљује мишљење да је у питању неоригинална прича пуна општих места и без ичега ауторски аутентичног, без обзира на ауторово позивање на жанр.

49. Моја ти

Дугометражни играни филм

Ауторка: Тања Максимовић

Остарела глумица Зденка Вагнер долази у Загреб да прими награду и тада буди духове прошлости.

Кроз интимну причу о односу две сестре Зоре и Раде, ауторка прича о стравичним злочинима почињеним 1941. на Шушњару над српским становништвом и о каснијем покрштавању деце и брисању идентитета њиховим усвајањем. Међутим, као и у бројним пријавама приспелим на овогодишњи конкурс, и овде ауторка уводи мотив дневника, записа, исповести Зоре Праче, преко које се враћа у прошлост. Ово знатно умањује оригиналност самог пројекта, што је заправо и главни разлог зашто је пројекат одбијен - недостатак аутентичног угла у самом писању.

50. Велике жене

Дугометражни играни филм

Ауторке: Тања Шљивар, Милица Томовић

Када Мира по трећи пут абортира женски фетус, Тина, њена пријатељица и антипод (којој је одстрањена материца и тиме могућност да роди) схвати да је време да преиспитају њихов однос.

Комисија није успела да се повеже са ликовима овог предлошка, што сматра великим проблемом, будући да су Мира и Тина, из чијих је визура дата прича, у самом њеном центру. Томе не доприноси ни само финале, када једна другој говоре прећутано, те и сувише елоквентно, артифицијелно, вербално објасне све оно што би требало да читалац претходно закључи из самих сцена. Потребно је пронаћи начин да искрене емоције нађу свој пут кроз

ликове будућег филма, пронаћи личнији и искренији угао у самом писању, те оживети ликовс који се сада чине више као концепт него као прави људи.

51. Мученик Боровог села

Дугометражни играни филм
Аутор: Страхинја Млађеновић

Житељи Боровог села након више од три деценије не могу да забораве рат, али новопостављени председник општине има план како да људима поврати веру.

Пријава је занимљиво написана, но својом литерарношћу прикрива недостатак чврсте основне идеје. Сцене будућег сценарија су написане са много детаља који делују клишеирано и већ много пута виђено, те иако делује да аутор нуди прегршт идеја, уочава се, када се привид разгрне, да заправо међу тим идејама нема довољно оних уверљивих и аутентичних. Ипак, јасно се препознаје таленат младог аутора и слуги да ће преданим будућим радом он успети да дође до снажнијих и пре свега својих сценаристичких решења.

52. Кћи жене пуног месеца

Дугометражни анимирани филм
Ауторка: Сања Савић

Неда, тридесетпетогодишња библиотекарка у једном малом граду, провела је живот под стакленим звоном, сведена на црно – белу слику света, у којој постоје само два одговора: ДА и НЕ. Када упозна Данета, појављује се и МОЖДА?

Занимљива пријава која је привукла знатну пажњу комисије, али са закључком и завршним утиском да је ауторкина замисао недовољно артикулисана. Почетна замисао делује снажно са свим тим Нединим да, да, да и не, не, не, којима све своје мисли ограничава и дефинише. Међутим, како прича одмиче, почетна оригинална идеја бледи те се ствара утисак да се ауторка прилично запетљава, заједно са читаоцима њеног текста.

53. Белем ђелем

Дугометражни играни филм
Аутор: Мане Шакић

Ово је филм о животном путу, о једној каријери, али пре свега о једној људској судбини - о животу Оливере Катарине.

Иако је реч о изузетном путу једне од најеминентнијих српских уметница, Оливере Катарине, из пера сина Манета Шакића, комисија је очекивала много већу инвентивност. Приложени материјал много више налаже занимљив документарни него ли играни филм. Овим ставом комисија указује на то да велике српске биографије представљају добро полазиште, како за документарне тако и за игране филмове, и стога предлаже далеко личнији и оригиналнији приступ теми.

54. Тајанствена врста

Дугометражни играни филм

Аутор: Бранислав Јевић

У Београду је убијена девојка. Леш је пронађен без капи крви, а за њим су се ређала даља убиства. Полиција трага за серијским убицом. Истрази се придружује антрополог Др Гергељи, пријатељ главног инспектора, који већ годинама прати окакве случајеве, тражећи сина који је нестао и за кога верује да га је одвела вампирка.

Реч је о врло ретком жанру код нас, комбинацији трилера и хорора, који као заплет има светски врло интересантну тему – вампире, надбића која вуку корене из српског фолклора. Комисија предлаже да аутор поједностави и прочисти сценарио, како би се текст неупоредиво лакше читао и био приступачнији за реализацију.

55. Луј XVI

Дугометражни играни филм

Ауторка: Ивана Ђокић

Након једне жустре свађе са партнером, Марија Антонијевић (60) оставља опроштајно писмо и извршава самоубиство вешањем. Рођена као дечак, са братом близанцем Милисавом Антонијевићем, покушавши да срећу нађе у великом граду, дошла је из српског провинцијалног окружења у Београд. Након њене (његове) смрти, брат близанац наслеђује стан и пса и проблеме са којима је живео његов брат, односно његова сестра.

Тема ове приче је борба свих оних људи које сматрају другачијим, чудним, оних који нису део већине, да буду прихваћени или да други бар толеришу њихове одлуке и осећања. Предлажемо да ауторка предочи материјал за филм о својој личној причи, јер у експликацији за текст наводи своја слична животна искуства, која могу бити изузетно искоришћена.

56. Гето Камиказе

Дугометражни играни филм

Аутор: Иван Ђуровић

Рађња филма прати четири приче, међу ситним криминалцима у земунском окружењу током 1990-их и почетком 2000-их година.

Комисија је била затечена током читања овог сценаристичког предлошка. Неоспоран ауторов таленат, разумевање филмског језика и познавање драматургије, који су врло дистинктивно изражени већ током читања прве од четири приче у омнибусу, постају све невидљивији, односно сурвавају се низ литицу непримерности, простаклука и вулгарности, присутних већ у другој причи. Шокирана оваквим непримерним заокретом у драматургији, комисија препоручује аутору да се одрекне препричавања истинитих прича из краја, већ да нађе свој сопствени, уравнотежен тон у описивању живота и одрастања у Земуну претходних година.

57. Турски амбасадор

Дугометражни играни филм

Аутор: Дарко Лунгулов

Београд 1982. године, непосредно после Титове смрти, у којем контраверзни адвокат Ненад Прелић брани дисиденте током политичких процеса. Његовим клијентима бива углавном суђено на основу тадашњег закона о вербалном деликту. Ненад је велики противник режима и по сваку цену жели да сруши неправедни систем, кад се, 1983. године, у Београду, догоди терористички напад у којем двојица Јермена убијају турског амбасадора као чин освете због геноцида Турске над Јерменима 1915. године. Након тога започиње суђење.

Реч је о ретком жанру код нас, а то су филмови са средиштем радње у оквиру судских процеса. Филм поставља озбиљно питање о томе шта је појединац све спреман да учини за своје политичке идеје, које често налажу чин у супротности са моралним законима, укључујући и убиство. Комисија сматра да је велики број протагониста учинио причу разводњеном, са покушајима да се мотиви свих учесника терористичког напада, од студента па до пуковника у пензији, који су дали живот у хватању терориста, на силу уклоне у њу, истовремено пратећи главног јунака, адвоката Ненада. Чланови комисије предлажу да се боље профилише главни јунак приче како би идеја филма била читљивија и разумљивија будућим гледаоцима.

58. Рат и позорница

Дугометражни играни филм
Аутор: Коста Ристић

У дубокој ноћи на украјинско - словачкој граници, Георгиј Скригин, дечак из Одесе, само са бројем телефона записаним на руци, покушава да пронађе своју изгубљену сестру Нађу. На путу ка Братислави, упознаје Финкињу Катју, са којом креће на даље путовање по Балкану.

Из приложене документације, комисија није стекла утисак да је реч о потпуно заокруженом сценарију. У први мах изгледа да је реч о избегличкој причи смештеној у време специјалне операције руских снага у Украјини, након чега сценарио постаје *road movie*. Како аутор наводи да је инспирисан животном причом Жоржа Скригина, комисија предлаже да се та идеја са многобројним историјским много боље разради, да се јасније виде линије филма, као и инспирација на коју се аутор позива.

59. Делови тела

Дугометражни играни филм
Аутор: Светислав Драгомировић

Анита је четрнаестогодишња девојчица са изражним девијантним понашањем и јаком сексуалном привлачношћу, коју осећа према мајци. Када се деси земљотрес, Анита открива мајку и оца у сексуалном односу, који се Анити учини као мучење. Анита се одлучује да убије свог оца, како би спасила мајку, и на тај начин дошла корак ближе до остварења љубави.

Ово је застрашујуће узнемирујућа прича, која говори о породици са инцестним породичним жељама и оцеубиству. Разумевши да је реч о метафоричној причи, комисија истиче неопходност јаче потпоре у самом тексту сценарија. Жанровски одређена као еротски хорор, комплексна прича делује исувише замршено, имајући на уму пређашње радове аутора, а нарочито визуелно убедљив кратки филм "Делови тела" из 2021. године, на који се аутор и позива.

60. Слетање

Дугометражни играни филм
Аутор: Владимир Петровић

"Слетање" је црна комедија смештена у шездесете године прошлог века, где главни јунак Слободан, главни организатор програма уживо на Телевизији Београд, са каријером у успону, пролази кроз разне изазове за своју безбедност и здрав разум. Он мора да организује главни пренос Титовог доласка у Београд, док у граду трају студентске демонстрације. Драму и комичност чине сакривање афере, чување брака, лажна дојава о бомби на аеродрому, као и тело убијеног агента УДБЕ.

Реч је о једној од најкомплетније и најписменије достављених документација. Види се да је реч о врло даровитом аутору, са препознатљивим односом према комедији забуне. Комисија је овај

пројекат сврстала у ужи круг прихватљивих сценарија, са заједничким ставом да добро конструисаним ситуацијама из прошлог времена Титовог живота недостаје јача мотивација и повезаност.

61. Годо је отишао

Дугометражни играни филм
Аутор: Огњен Петковић

Млади археолог Звездан (35) након смрти мајке одлучује да се врати у родни Вуковар и сретне се са сестром, коју није видео двадесет и пет година. У граду који је пропао, Звездан проналази сестру Ану (33), глумицу провинцијског позоришта и оца Ивана (65), који има нову жену и сина. Звездан се заљубљује у Анину пријатељицу Ивану (33), васпитачицу у локалном вртићу. Они започињу љубавну везу, која бива доведена у питање у тренутку када Иванов отац, Дамир (65, бивше војно лице), вођен националним предрасудама, сазна за њихову везу. Ситуација се додатно компликује у моменту када Ивана затрудни.

Инспирисана интимном причом, којих је на овом конкурс у било мало, сценослед се позива и на филмове Амаркорд, Повратак Филипа Латиновића и на Повратак Звјагинцева, високе узоре који постављају веома тежак задатак, овај пут недостигнут у потребној висини и дубини. Комисија предлаже аутору да се посвети моделовању ликова и да поведе више рачуна о драматуршким чвориштима текста будућег филма.

62. Ходочашће

Дугометражни играни филм
Аутор: Abdel Rahim Kherawi

Радња филма Ходочашће смештена је у предхришћанску Србију деветог века, период који је изузетно ретко обрађиван у српској кинематографији. То је прича о времену када хришћанство долази у Србију, где се смењују вредности нове вере и старе словенске религије и културе.

Комисија подржава и похваљује усамљену загладаност аутора у националну историју давних времена. Са друге стране, инсистирање на историјској грађи интригира аутора као да је реч о истраживању за документарни филм. Неупоредиво би било боље да се, ван историјског контекста, аутор бавио развијањем ликова, а не само уласком у њихове историјске односе. Често су квази-историјски филмови занимљивији публици, иако имају историјски контекст само у знацима. Узимајући у обзир да је аутор већ награђиван на конкурс и да је успешно проналазио друге ауторе са којима је сарађивао, комисија предлаже да се прича изоштри и да се редукује број историјских актера, те да се боље истакну главни носиоци приче.

63. Београдска кучка – томашевачки ђилкош

Дугометражни играни филм
Аутор: Живан Пујић

Овај дугометражни играни филм Београдска кучка – томашевачки ђилкош је наставак саге о животу Живана Пујића – Цимија, након два вишеструко награђивана документарна филма о њему.

Љубавна прича о Живану Пујићу, протагонисти два већ реализована документарна филма, покушај је да се искорачи у играну структуру. Како аутор наглашава, ово је његов првенац, те зато чланови комисије препоручују да би аутори, са којима је Живан раније сарађивао, могли да помогну у занатским елементима који прилично недостају, не би ли овај сценарио добио професионалне филмске оквире.

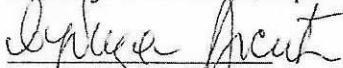
64. У лажи су длакаве ноге

Дугометражни играни филм
Аутор: Матија Драгојевић

"У лажи су двакаве ноге" је прича о тражењу љубави и идентитета, без обзира на године. Главни протагониста филма је Милан (62), који, очигледно притиснут неуспешним остварењима очекивања по којима се неко доживљава као мушкарац и глава куће, мења свој живот из корена. Он одлучује да наводно промени пол не би ли преварио компанију и задржао своју децу. Остављен од жене, самостало се стара о деци. Тај однос отвара нове сукобе код куће и на послу у фабрици, где, након приватизације, добија инструктора Патрика који заиста жели да промени пол.

Комисија сматра да је тема о трансродности веома игригантна и врло присутна у светској кинематографији. Начин на који аутор третира дотичну тему, врло је забаван и комичан. Међутим, чини се као да је у питању "прва рука" текста у којој нису довољно јасно дефинисани крај и разрешење филма. Нагли прелазак у потпуну фарсу, најпре са обрачуном кад јунак заузме "погрешну" страну, а потом са радницима који масовно почињу да се пријављују као трансродне особе, напосто делује неуверљиво, усиљено смешно, а заправо исконструисано. Комисија претпоставља да ауторов избор теме није пука последица глобалне популарности и актуелности таквих тема, већ истинске жеље да дубље продре у природу живота трансродних особа.

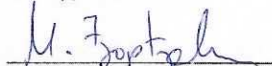
Комисија Филмског центра Србије:



Љубица Арсић, председница Комисије



Менад Павловић



Марко Ђорђевић



Душан Спасојевић



Ивица Видановић