

**ФИЛМСКИ ЦЕНТАР СРБИЈЕ**  
**Београд, Коче Поповића 9/III**  
**Број: 03-1588**  
**Датум: 03.07.2023**

У складу са Одлуком Министарства културе број 642-01-15/2023-05 од 03.04.2023. године, дана 19. априла 2023. године расписан је и у дневном листу Вечерње новости објављен Јавни конкурс за финансирање и суфинансирање пројеката у кинематографији за 2023. годину у категорији: Суфинансирање производње краткометражних анимираних филмова.

Конкурсна комисија по јавном конкурс у категорији: Суфинансирање производње краткометражних анимираних филмова, именована Одлуком Управног одбора Филмског центра Србије број УО 03-661 од 04.05.2023. године у саставу: Павле Зелић, председник Комисије, Јелица Ђокић, Немања Гавриловић, Бориша Симовић и Томислав Тесла, чланови, донела је дана 19. јуна 2023. године

**ПРЕДЛОГ КОМИСИЈЕ О ИЗБОРУ ПРОЈЕКТА  
ПО КОНКУРСУ ЗА ФИНАНСИРАЊЕ И СУФИНАНСИРАЊЕ ПРОЈЕКТА  
У КИНЕМАТОГРАФИЈИ ЗА 2023. ГОДИНУ У КАТЕГОРИЈИ  
СУФИНАНСИРАЊЕ ПРОИЗВОДЊЕ ДОМАЋИХ  
КРАТКОМЕТРАЖНИХ АНИМИРАНИХ ФИЛМОВА**

На конкурс је пријављено укупно 15 пројекта.

На првом састанку Конкурсне комисије, одржаном 25.маја 2023. за председника Комисије изабран је Павле Зелић и утврђен је начин рада комисије и динамика одржавања састанака. Одлучено је да до наредног састанка сви чланови комисије прочитају комплетну документацију пријављених пројеката, након чега ће на наредном састанку разматрати све пријављене пројекте.

На другом састанку Комисије, одржаном 12.јуна 2022. године, а након што су сви чланови Комисије прочитали комплетну документацију свих пријављених пројеката (15 пројеката), чланови Комисије су приступили разматрању свих пријављених пројеката у складу са критеријумима за избор пројеката који су прописани у члану 18. Закона о кинематографији и члану 3. Уредбе о критеријумима, мерилима и начину избора пројеката у култури који се финансирају и суфинансирају из буџета Републике Србије, аутономне покрајине, односно јединице локалне самоуправе, након чега је издвојено седам (7) пројеката који чине ужу листу пројеката.

Одлучено је да ће на наредном састанку чланови Комисије, сходно прописаним критеријумима за избор пројеката и укупна буџетска средства опредељена од стране Филмског центра Србије по овом Конкурсу сачинити листу пројеката које ће предложити за подршку.

На трећем састанку комисије, 19. јуна.2023. године чланови комисије су приступили финалном већању и усаглашавању ставова, те су, узимајући у обзир прописане критеријуме за избор пројеката и укупна буџетска средства опредељена од стране Филмског центра Србије по овом Конкурсу, предложили да следећи пројекти буду финансијски подржани и у следећим износима:

## **ПАРТИЈА**

Ауторка: Мирела Сребрић

Подносилац пријаве: УДРУЖЕЊЕ АНИМАТИКА

### **Предложени износ: 2.600.000 РСД**

У шаховској партији пиони су прва линија напада и одбране, врло често прве фигуре које бивају жртвоване. Филм „Партија“ прати напредовање једног белог пиона, односно најслабије фигуре и његов опстанак до краја табле када постаје најјача фигура – краљица. Кретања фигура су испоштована по универзално прихваћеним правилима и конвенцији али кроз перспективу фигура и пре свега белог пиона протагонисте, ствара се додатна напетост и неизвесност.

Идеју да се шаховска партија повеже са геополитичким приликама и метафоричко на овај начин нагласи чак и улога појединца у транзицији, комисија налази као врло оригиналну а коришћење елемената италијанске Дел Арте комедије као одличан додаток драми и сликовитости.

Ауторка, чији радови у стоп трик техници су добро познати, увршћава и додатне нивое симболике које нису део регуларне партије али су кључне за трансформацију пиона. Због овакве поставке и врло занимљивог концепта, комисија предлаже подршку финансирања пројекта.

## **НОМЕ ЈЕ ОСТВРО**

Аутор: Војин Васовић

Подносилац пријаве: TO BLINK ANIMATION

### **Предложени износ: 3.200.000 РСД**

Протагониста филма је десетогодишњак Номе, симпатичан дебељуца који због свог изгледа трпи подмех околине, па стога одлучује да се отисне на пучину мора и буквално постане острво! Инвазија морских животиња га нервира али када покуша да се отресе својих нежељених становника умало се не удави. Спашен и назад на обали, бива отргнут из света маште од мајке која га зове да пођу кући. Ипак, више није пасиван и слаб већ самодовољан и јак особењак који кроз живот ходи високо подигнуте главе, све са палмицом од косе на врху.

Универзална тема и поетична нарација овог филма у стиху обећавају његов позитиван пријем код публике и широки потенцијал за дистрибуцију. Филм је лако разумљив и приступачан, не само фестивалској публици, већ и најмлађима који ће се брзо везати за симпатичног Номеа у потрази за својом осамом.

Иновативан технички поступак, 3Д одштампаних модела, анимираних у стоп-моушн техници у комбинацији са 2Д позадинама, јесте суштинско визуелно прилагођавање причи која постаје још атрактивнија због свих ових решења. Ауторски тим иза себе има преко 200 успешних фестивалских премијера и преко 90 међународних признања као и телевизијску дистрибуцију неких од ранијих радова што је све заједно гарант успешности и овог пројекта.

## **ПТИЦА ДЕВОЈКА**

Аутори: Сања Кованџић, Милисав Банковић

Подносилац пријаве: AIMI STUDIO

**Предложени износ: 3.200.000 РСД**

Бајка о младићу Виду, и његовом потрагом за љубављу у магичном свету наше измаштане прошлости, је испричана у асоцијативном кључу који додатно онеобичава приповест налик онима на којима смо сви одрастали. Пошто напусти родитељски дом, Вид доживљава бројне авантуре, константно неуспешан у намери да пронађе жену. Коначно бива суочен са правим, јуначким изазовом – спасавањем окамењених младића и насловне птице-девојке која ће му и постати дружбеница за цео живот.

Пројекат „Птица девојка“ је добио подршку комисије због свог изванредног уметничког и емотивног потенцијала. Ова анимирана прича снажно је утемељена у српској култури, преплићући мотиве из народних бајки са савременим интерпретацијама љубави, храбрости и породичне подршке. Технички, филм користи амбициозни и оригинални визуелни стил комбинујући класичну 2D анимацију, 3D и cut-out технику, стварајући јединствену естетику која има потенцијал привлачења широке публике, како у матици тако и у дијаспори. Музика са етно елементима додатно ће обогатити доживљај.

Кроз занимљиву причу и друге уметничке вредности, филм би требало да успе у намери да пренесе вредности нашег културног наслеђа, чувајући и промовишући га на међународном нивоу.

## **ЦРВЕНА РЕКА**

Аутор: Милан Милосављевић

Подносилац пријаве: NEZAVISNI FILMSKI CENTAR VORKY TEAM

**Предложени износ: 3.000.000 РСД**

Наизглед невина игра глвонемог дечака који са породичне фарме залута у шуму доживеће језиви преокрет када се он суочи са небројеним умирућим војницима из битке коју дете није могло чути нити ју је видело. Ипак, дечја имагинација и ове стравичне призоре интерпретира у асоцијативном, забавном кључу, све док по повратку кући, рат и разарање не збришу и његов дом и породицу, заједно са заувек изгубљеном детињством.

Тек друга по реду после преко шест деценија, и прва анимирана адаптација приче „Чикамагва“ класика америчке приповетке Емброуза Бирса је смео и хвале вредан покушај да се из визуре наивног детета, додатно ограниченог немањем слуха прикаже сав ужас људских конфликта, па чак и рата као појаве уопште. Одлука да се тема универзализује и измести из оквира Америчког грађанског рата и насловне крваве битке, као и друга оригинална представљена звучна и визуелна решења примерена медију анимације показују озбиљну промишљеност пројекта и амбицију да се створи дело вредно пажње на националном а пре свега међународном нивоу.

Референце ауторског тима, и приложени материјали, посебно сториборд и сценарио, су уверили комисију да је намера творца „Црвене реке“ да не само сними филм већ га и учине планетарно познатим преко наступа на бројним фестивалима анимације и другим местима промоције реална и вредна подршке на овом конкурс.

Пројекти који се не предлажу за подршку:

### **ЛУДА КУЋА МОГ УЈАКА**

Аутор: Марко Ковач

Подносилац пријаве: МК АРТ СТУДИО

Током посете ексцентричном ујаку, неуредном луткару који живи у изолованој, трошној кући окружен кршом и ломом, дечак открива невероватну тајну коју чак ни стари рођак не зна. Наиме, необичне огромне лутке у кући су живе. Сестрић ступа у забавну интеракцију са њима, али после краће несвестице због повреде и поновног „умртвљавања“ лутака, остаје упитан, да је све то само умислио?

У основи потенцијално обећавајућа варијација на серијал „Прича о играчкама“ Џона Ласетера и друге сличне концепте, „Луда кућа мог ујака“ након читања комплетног сценарија ипак оставља утисак недовољно разрађене идеје. Метафоре о паралелама стварних искустава протагонисте које се пресликавају на ситуације са луткама, као и непотребна посвећеност тривијалним детаљима у причи, наводе на закључак да би овај пројекат морао да се критички сагледа и додатно онеобичи како би се издвојио у односу на узор и постао самодовољно и аутентично уметничко дело. Комисија је такође имала примедбе на проценутални однос играних и анимираних секвенци, а поставила су се и питања самог облика анимације који није довољно растумачен па је остало нејасно у којој мери је овај пројекат анимирани филм уопште.

### **ИЗА ХОРИЗОНТА**

Аутор: Растко Кукић

Подносилац пријаве: DREAM DRIVE STUDIO

У предвиђеном филму „Иза хоризонта“ група људи спава стојећи, погнутих глава. Више пута се појављује светлост која затим и нестаје. Тим приликама и људи се буде, осврну се око себе, па затим поново утону у сан. Када се светлост појави и онда и остане људи коначно почињу да ходају ка њој.

Аутори наводе да је замишљени филм метафорична прича о вечитом људском трагању за смислом сопствене егзистенције и своме месту на свету и то је на нивоу концепта заиста тако. Ипак, када се прочита синопсис има се представа више о „видео арту“ него о филму. Поврх тога, увидом у сториборд, са предвиђених до 240 кадрова у 7 минута, стиче се утисак да је у питању „спотовска“ форма. Имајући све наведено у виду, упитно је како се на предвиђени начин може представити идеја о вечитом људском трагању за смислом и местом под сунцем. Ауторима се предлаже да боље дефинишу филмски израз и обогате радњу филма у циљу изражавања полазне идеје.

### **VIRTUAL NATURE**

Аутор: Милош Тасић

Подносилац пријаве: GROF INDUSTRIES

У питању је филм који се гледа преко VR наочара. Протагониста филма је метална лопта „Блоб“, која гледаоца води кроз различите сцене и ситуације од садашњости до милијарди година у будућност и назад, са циљем да га едукује и мотивише да штити па чак и спашава животну средину.

Пројекат „VIRTUAL NATURE“ представља иновативан приступ едукацији о очувању природе кроз анимирани филм у виртуелној реалности. Комисија похваљује ауторе на њиховој креативности и визионарском приступу у коришћењу VR технологије за преношење важних порука, и освежавајућем одабиру анимиране црне комедије као жанра.

Међутим, иако пројекат има многе позитивне аспекте, одређени пропусти су узроковали да он не буде подржан у овом облику. Наиме, у конкурсном материјалу нису јасно наведени износ средстава потребних за реализацију филма, и приметан је недостатак конкретних рокова у плану рада пројекта. Став комисије је и да је филм предуг за овакав медиј, како због дужине коришћења VR уређаја али и губитка фокуса у односу на најважније поруке.

Уз све наведено, Комисија жели да истакне да је пројекат „VIRTUAL NATURE“ веома обећавајући и да има потенцијал да постигне значајан утицај у подизању свести о очувању планете уколико се боље припреми за неки будући конкурс.

### **ХИПНАГОГИЈА**

Аутори: Адриана Дондо, Вук Жегарац, Филип Зекић  
Подносилац пријаве: SIRIUS 3D

Тинејџерка Искра има туробан живот у Србији будућности у којој већина становништва бира да време проводи у В-ЛАН виртуелној реалности уместо у стварном свету. Искрина способност имагинације је издваја од окружења и омогућава јој, да када се коначно нађе унутар тог симуларкрумума који креира вештачка интелигенција, може да схвати опасност по људе. Стога се и налази пред избором – хоће ли изабрати вештачки рај или страшну реалност, а то је и питање које ће се поставити и гледаоцима овог делимично интерактивног филма.

Краткометражни анимирани филм „Хипнагогија“ критички испитује могуће домете брзог успона технологије. Ауторски тим је уложио огроман труд, међутим, основна примедба која се појавила међу члановима комисије је сам третман ове важне теме.

Комисија сматра да је неопходно да се ауторском тиму прикључи професионални сценариста који у свим финесама познаје законитости драматургије. Ауторима се саветује да предложак буде дорађен у том смислу и охрабрује их да потом поново конкуришу.

### **ТОКОВИ МИСЛИ**

Ауторка: Јелисавета Николић  
Подносилац пријаве: БАШ ЧЕЛИК

Идеја овог пројекта је да се пренесу емотивна стања аутора. У том смислу, предвиђено је да филм „Токони мисли“ нема конкретни наративни ток на који може да се ослони, односно, у питању је својеврсно визуелно представљање импресија творца кроз период од годину дана. Спој доживљаја из физичког света и експресија подстакнутих унутарњим размишљањима треба да створе интимни поглед, визуелно богат и динамичан апстрактни пејзаж. Стога филм ни нема директну причу која се може препричати, већ тежи да пренесе унутарњи свет уметника.

Полазиште аутора је веома занимљив експеримент. Но, будући филм је просто несагледив и тежак за оцену у погледу потенцијалног квалитета и успешности реализације. Било би пожељно да се направи макар и оквирни сценарио који би представио неке од импресија које су наговештене, и које би чиниле будући филм чак и у случају да се њихова садржина током рада на филму мења. Јасна је интенција аутора о томе шта жели да постигне, но потпуно је нејасно како би то изгледало. А то је управо оно што чини филм и на основу чега се исти може проценити на оваквим конкурсима.

## **ЛОРЕМ ИПСУМ**

Аутор: Горан Марковић

Подносилац пријаве: АРТИЈА

Радња приче дешава се у време НАТО бомбардовања Србије и прати младог Николу које је сведок ужасне трагедије на мосту код Варварина. Недостатак сценарија отежав да се сагледа причу у целости а видео сториборд који је поднет, је заправо ауторово представљање пројекта као дугометражног анимираног филм са примерима изгледа будућег филма и ликова.

Иако се може разумети да је видео материјал груба презентација будућег пројекта, комисији је било тешко да се отргне утиска да гледа видео објашњења између гејмплеја неке видео игре. Иако је занимљиво коришћење Анрил Енџин (*Unreal Engine*) технологије, комисија налази да пројекту недостаје стила, ликовности и оригиналности. Како у биографији нису наведени ранији филмови и искуство аутора и продуцентске куће, предлаже се да аутор развије и направи форму краћу од 30 минута пре него што се упусти у развој свог првог дугометражног анимираног филма и серије са 240+ минута.

Такође, топла препорука аутору је да нађе продуцента који би припремао одговарајућу документацију, буџет, финансијски и временски план овог и будућих пројеката.

## **МЛАДЕЖ**

Аутор: Михаило Милошевић

Подносилац пријаве: SET SAIL FILMS

Двадесетогодишњак по имену Бејзик је незадовољан због ружног младежа на лицу које га удаљава од идеала „савршеног мушкарца“. Слушајући бестелесне гласове окружења, он све драстичније редифинише свој изглед све до коначног слома идентитета и спољашњости. Ипак, на крају проналази подједнако „ружну“ девојку па са њом и љубав.

У филму „Младеж“ се обрађује веома важна тема огромног притиска на младе људе везаног за социјалне мреже и креирање виртуелног „селфа“. Притисак средине/мрежа се јако одражава и на пре свега партнерске односе, на страхове од везивања, несигурности, сумње, невољења сопственог тела које одлази чак до граница ауто-деструктивности.

Комисија је препознаје важност ове теме и управо из тог разлога је одабрала овај пројекат у ужи избор квалитетнијих пријава. Ипак, у коначном одабиру, „Младеж“ није препоручен за подршку како због линеарне приче и недовољно визуелно атрактивне поставке, док је основна примедба велики буџет пројекта који је доста једноставнији у односу на остале који потражују приближно иста средства.

## **СЕЉАЦИ И ВАНДИМЕНЗИОНАЛЦИ**

Аутори: Ђорђе Косић, Давид Јовановић

Подносилац пријаве: POINTLESS FILMS

У забаченом српском селу се дешавају бројне чудне ствари. Један својеврсни „философ“ је убеђен да су се село и његови становници налазе у некој врсти вештачке стварности за шта криви Драгана, инвеститора у 5Г технологију и друга технолошка унапређења у том месту. Не успевши да анимира ни кафецију Милана нити локалног свештеника, „философ“ узима ствари, односно моторну тестеру у руке, и сам обара бандеру за 5Г технологију, изазвавши тиме „гличеве“ у систему који сада и други могу да виде.

Одлука комисије је да се пројекат „Сељаци и вандимензионалци“ ове године не финансира средствима Филмског центра Србије. Комисија препознаје посвећеност и труд аутора у припреми пројекта, али би требало размислити о прилагођавању буџета како би се осигурала финансијска изводљивост овог филма. Штавише, имајући у виду да је предложена у ствари прва епизода планиране серије, комисија сугерише ауторима да размисле о додатним изворима финансирања и преиспитају трошкове у различитим сегментима продукције, као и категорију у којој се конкурише.

### **ЛАСИЦА У СНЕГУ**

Аутори: Кристина Бојанић, Душанка Беллада  
Подносилац пријаве: MEDIA ART CONTENT

У питању је прича о ласици која се адаптира средини и иде до екстрема да научи језик и обичаје житеља окружења у коме се задеси у циљу да прегура зиму и да се угреје. Наслов „Ласица у снегу“ звучи познато и обећавајуће, као да је једна од приповетки из читанке које су се читале у основној школи. Комисија цени уложени рад у припрему, развој и приложени тест анимације као и избор технике пројекта за који сматра да одговара овакој причи.

Међутим, пошто се пређе преко иницијалних покушаја ласице да се „удоми“ и првог сусрета ласице и девојчице у сценарију, ласица помаже домаћинству скупљањем јаја да би нагло сазнали да се девојчица враћа у град и школу, а да је ласица остала напољу и одскакутала назад у снег.

Прича оставља утисак да је незавршена без назнаке које је њена поука и коју лекцију је научила ласица. Предлаже се да ауторка преради другу половину сценарија и крај, и да поново конкурише у будућности. У том контексту се даје и препорука за напреднијим сторибордом, обзиром да је тренутни, са малим скицама непрегледан и не иде у прилог визуелној атрактивности пројекта.

### **ЖУР СМРТИ**

Аутор: Ненад Марић, Сања Маљковић  
Подносилац пријаве: JP PRODUCTION

У питању је на нивоу снопсиса интересантна идеја о групи старијих становника Београда будућности – који у овој презагађеног руини од града успевају да очувају врлине љубави, пријатељства, уметности и оптимизма. Нажалост, у даље разрађеним материјалима тај концепт губи на снази јер се аутори по мишљењу комисије превише баве самим микрокосмосима појединих ликова и насловним „журом“, без да нам пруже више информација у визуелном или наративном облику о свету у којем исти обитавају.

Штавише, иако је смештен деценијама од данас, „Жур смрти“ не успева да буде више од критике на данашње теме, не нудећи истинску визију полу-апокалиптичног сутра. То само по себи не мора да буде проблем, ако се асоцијације изведу на суптилнији, оригиналнији и мудрији начин.

Овакав какав је представљен комисији, иако садржи одређена занимљива визуелна решења, пројекат остаје на нивоу дневнополитичког и социјалног коментара на Србију сада, те стога комисија препручује да се аутори позабаве могућим ширим контекстом који са микро плана може бити изведен на начин пријемчив и публици, како у земљи али и на интернационалном плану.

## ЈА САМ ОРУЖЈЕ

Аутор: Ивица Миларић

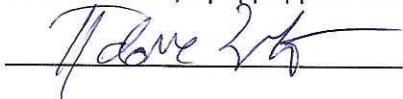
Подносилац пријаве: НОВО КУЛТУРНО НАСЕЛЕЊЕ

Оружје, које се гледаоцима обраћа лично, као свестан предмет, односно концепт и то у првом лицу, нас води и кроз радњу филма. Филм почиње на месту недавног убиства. Оружје које је коришћено за злочин почиње своју причу, упознајући нас са историјом свог настанка и употребе. Оружје нас убеђује, разним примерима, у своју позитивну и потребну улогу у савременом животу. Долазимо до почетка нуклеарног рата и краја света. Но оружје је сигурно да ће се реинкарнирати и у следећем свету. Оно у завршници филм закључује да је увек присутно у насилним срцима људи и да је стога вечно.

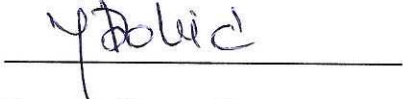
Позитивна је намера аутора да се о овој теми озбиљно размишља, но ипак је после сагледавања пројекта тешко закључити да ће се де факто величањем вечне потребе за оружјем, чак и у ироничком кључу на прави начин подстаћи потреба за толеранцијом и ненасилним понашањем.

Не може се филмом у коме је главни позитивни јунак оружје говорити о његовом негативном утицају у људском друштву. Због тога комисија сматра да овај филм, уколико има озбиљне амбиције у погледу подршке државних институција у Србији или другим земљама, неопходно редефинисати на начин који уважава и трагичне околности стварног свега које не можемо игнорисати ни у уметности.

Павле Зелић, председник Комисије



Јелица Ђокић



Бориша Симовић



Немања Гавриловић



Томислав Тесла

