

**ФИЛМСКИ ЦЕНТАР СРБИЈЕ**  
**Београд, Коче Поповића 9/III**  
**Број: 03-1500/1**  
**Датум: 20.06.2023.**

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, Министарство културе Србије је расписало и објавило у дневном листу *Вечерње новости* дана 5. априла 2023. године Јавни конкурс за финансирање и суфинансирање пројеката у кинематографији за 2023. годину у категорији: Финансирање унапређења и развоја филмских сценарија.

Рок за доставу пријава био је 5. мај 2023. године.

Комисија по јавном конкурс у категорији Финансирање унапређења и развоја филмских сценарија именована дана 4.05.2023. одлуком Управног одбора број УО 03-667 у саставу: Срђан Анђелић председник, Маја Тодоровић, Сенка Домановић, Милош Пушић и Божидар Кнежевић, чланови донела је дана 20. јуна 2023. године

**ПРЕДЛОГ КОМИСИЈЕ О ИЗБОРУ ПРОЈЕКТА  
ПО КОНКУРСУ ЗА ФИНАНСИРАЊЕ И СУФИНАНСИРАЊЕ ПРОЈЕКТА У  
КИНЕМАТОГРАФИЈИ ЗА 2023. ГОДИНУ  
У КАТЕГОРИЈИ ФИНАНСИРАЊЕ УНАПРЕЂЕЊА И РАЗВОЈА ФИЛМСКИХ  
СЦЕНАРИЈА**

На конкурс је пријављено укупно 83 пројекта, од којих је аутор пројекта Додир одустао од пријаве, док су пројекти Јоло и Државна безбедност одбачени, јер су достављени у форми сценарија.

На Првом састанку Конкурсне комисије, одржаном 11. маја 2023, за председника Комисије изабран је Срђан Анђелић и утврђени су критеријуми за свалуацију 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 паредног састанка прочитају комплетну документацију пријављених пројеката и да сваки члан Комисије састави свој избор пројеката које би подржао.

На Другом састанку, одржаном 20. јуна 2023 утврђено је да су сви чланови Комисије прочитали комплетну документацију и уследила је анализа пројеката. Након дебатована и усаглашавања мишљења, Конкурсна комисија је усагласила ставове и направила ужи избор. Узимајући у обзир пројекте који су се нашли у ужем избору, Конкурсна комисија је предложила осам пројеката за подршку.

Пројекти које Комисија предлаже за подршку:

### **1. ДВОБОЈ**

**Играни филм**

**Аутори:** Мина Ђукић, Урош Томић, Марија Вићић

**Предложени износ: 450.000,00 РСД**

Веома поетична, псеудо-биографска прича о историјској личности Лепосави Мијушковић, песникињи с почетка XX века која је на двобој изазвала своју љубавницу Љубицу Ракић и тада погинула.

Вешто и минуциозно вођена прича о јунакињи за коју се одмах вежемо. Тритмент на елегантан и јасан начин говори о положају жена и напору да женски глас заузме равноправно место у друштву. Занатски умешно, фрагментарно вођена радња испуњена сензуалним сценама, иако смештена на почетку века, говори много о данашњици. Комисија није имала дилему да „Двобој“ буде међу изабраним пројектима.

### **2. НА ПУТУ**

**Документарни филм**

**Аутор:** Иван Мандић

**Предложени износ: 450.000,00 РСД**

Документарни филм о Снежани Радојичић, бициклисткињи и путници која је оставила удобан живот како би путовала светом, и на тај начин се упустила у крајње неизвесну, небезбедну и физички захтевну авантуру. Поред тога ово је прича и о њеном тренутном преиспитивању и промишљању идеје да се та авантура и коначно заврши, након неколико деценија лутања и номадског живота.

Изузетно занимљива животна прича ове жене учинила је да комисија одмах препозна потенцијал теме. Иако је Иван Мандић вешт документариста комисија саветује аутору да промисли визуру из које Снежана приповеда - да ли је то параторски глас из њеног дневника, односно прошлости или она проговара из актуелног тренутка у ком се налази. Такође, могућност је и да се ти гласови смењују током приповедања при чему је важно да то буде прецизно осмишљено и мотивисано. Како је одисеја, односно топос путовања више везан за мушку културу и мушки егос, занимљиво је дотаћи се и Снежаниног женског идентитета у том контексту. Такође, будући да је добар део Снежаниног животног искуства последица једне радикалне одлуке-да се упусти у непознато, комисија сугерише аутору да размисли на који начин би та њена природа евентуално могла да буде транспонована и у саму форму, односно стил филма.

### **3. ТЕРАЊЕ**

**Играни филм**

**Аутори:** Александра Јовановић, Јован Димоски

**Предложени износ: 450.000,00 РСД**

Терање је прича о Андреи, девојци из унутрашњости која долази у Београд и Прлету, преступнику и станару поправног дома за малолетна лица који постају љубавници. Ови проблематични адолесценти са маргине чија се свакодневница састоји у потрази за новцем, љубављу и припадањем упадају у разне ризичне ситуације које могу да их коштају живота- не само њих, већ и друге. Иако се баве ликовима који су



„проблематични“, аутори их не осуђују, већ покушавају да им се приближе и да их разумеју. Овај сурово искрен приступ, без улепшавања и моралисања, уз јасну ауторску визију и чињеницу да аутори добро познају свет о ком пишу, учинили су да се овај пројекат одмах издвоји. Кратки филмови Јована Димовског показују да се ради о младом, перспективном редитељу и да би ова прича могла да прерасте у врло занимљив дебитантски филм.

#### **4. У СТЕНАМА**

**Играни филм**

**Ауторка:** Софија Димитријевић

**Предложени износ:** 450.000,00 РСД

Самохрани отац губи сина у несрећи у руднику. Покушава да истера правду на видело и сукобљава се са системом који избегава да именује кривце за трагедију.

Мала средина приказана у овом пројекту је затворен свет који штити своје главешине и нема разумевања за оне који су ситни шрафови у механизму, али заправо граде свет у коме живимо.

Овај пројекат се бави одговорношћу и индивидуалном храброшћу у борби против система.

Још увек нису јасне све мотивације ликова и самој структури сценарија потребна је додатна чврстина.

Истиче се храбри приступ ауторке овим битним темама и поред неких недостатака чини се да ова идеја може прерасти у важан сценарио који указује на суштинску неправду и ангажовано стаје на страну слабијих.

Због свега овога комисија одлучује да подржи овај пројекат.

#### **5. ПОД СЕВЕРНИМ НЕБОМ И ЗАБОРАВОМ**

**Документарни филм**

**Ауторка:** Мелина Кољевић

**Предложени износ:** 450.000,00 РСД

Прича о сећању на три интернирца из другог светског рата и њиховом боравку у југословенским логорима у Србији и Хрватској али и путу све до Норвешких радних логора где су у једном тренутку били премештени. Овај роуд муви замишљен је као путовање редитеља филма и три глумца која би на стратиштима који су данас углавном спомен обележија размишљала на теме заборавља, емпатије, одговорности, кривице, страха из својих приватних визура али са знањем и свешћу о стварним биографијама људи које у тим сценама представљају. Такође редитељ би у разговору са локалним становништвом у Србији, Хрватској и Норвешкој покушао да сазна да ли сећање на ове људе и догађаје постоји или је заборав учинио своје.

Изузетно поетична и релевантна тема нарочито у времену свеопштег ревизионизма и релативизације због чега је комисија одлучила да овај пројекат подржи. Оно што је подједнако важно је иновативан редитељски поступак који ће се у појединим сегментима кретати између фикције и документаризма. Како је у питању врло конкретан степен стилизације псеудо-играних делова приче, важно је водити рачуна и да ‘‘обични’’ документаристички делови буду такође адекватно стилизовани, али и да

на нивоу целине сви ти елементи буду складни, кохерентни и у служби идеје филма а то је борба против заборава и трагање за неком врстом поетске правде.

## **6. ТАМНА НОЋ ДУШЕ**

**Играни филм**

**Аутор:** Деан Радовановић

**Предложени износ:** 450.000,00 РСД

Прича о тридесетогодишњаку који постаје монах али након смрти ексцентричног ментора, оца Јустијана одлучује да се врати у световни живот где наилази на пријатеље из прошлости са којима се упушта у конфликт преиспитујући смисао и свог и њихових живота да би завршио на обали Атлантика и тамо постао истински слободан.

Захтевна тема је изведена веома студиозно и животно. Занимљива егзистенцијалистичко-психолошка драма о потрази за истином али не у миру монашког живота већ у муљу свакодневице, у три чина. Односи су изнијансирани и упечатљиви, а сам тритмент оставља утисак целовитости. Комисија је уверена да је ово добра основа за сценарио.

## **7. МАГЛА ПАЛА**

**Играни филм**

**Аутор:** Страхиња Бичанин

**Предложени износ:** 450.000,00 РСД

Горан се после ратних дешавања враћа на Косово како би истражио шта се десило са његовим братом. Током овог путовања наилази на зид, затворености и тајни где год да крене. Упркос протоку времена неке ствари се не мењају.

Користећи мотиве из Антигоне аутор нам слика друштво које робује својим фиктивним разликама. Кроз емотивно путовање главног лика спознајемо бол и тугу свих који су некога изгубили, без обзира на којој се страни налазили. Неочекивано откриће враћа га кући а сукоби као у реалном животу остају да тињају у позадини.

Материјал послат на конкурс обећава узбудљиву али и дирљиву антиратну драму која повремено прелази у трилер. Емотивност и пажња са којом сценариста приступа причи и јунацима су од есенцијалне важности за развој ове приче. Аутор се смело бави важним темама и верујемо да из овога може настати узбудљив сценарио и филм.

## **8. РИЗНА**

**Играни филм**

**Ауторка:** Кристина Ђуковић

**Предложени износ:** 450.000,00 РСД

Сценарио је базиран на истинитој причи о Ризни Радовић, комити која узима мушки идентитет, како би се током Првог светског рата, борила у Топличком устанку. Прича прати Ризну док лежи у бунилу, у сред шуме рањена, али се све време кроз флешбекове враћа на њен живот – од тренутка кад је Ризна одлучила да постане Стојан, па до тренутка када је завршила рањена у шуми, чиме се круг нарације затвара. Ова вешто написана прича, уз добро постављен главни лик, издвојила се и чињеницом да ауторка не романтизује прошлост већ на објективан начин третира проблем женског идентитета



у мушком свету са почетка 20 века. Такође ауторка није само одабрала занимљив историјски лик, већ јој је удахнула живот, и читалац заједно са њом проживљава њену унутрашњу борбу, страхове, потребу да „истисне“ из свог тела свој прави идентитет, како би опстала у суровом свету. Све ово препоручује овај пројекат за подршку и даљи развој.

Образложења Комисије за остале пројекте:

### 1. КРИВЕ ДРИНЕ

Играни филм

Аутор: Милош К. Илић

Прича о момку Црном, који се наком смрти мајке враћа из Београда у Бајину Башту. Повратак који је последица неуспешног покушаја да се опстане у великом граду, га приморава да се суочи са самим собом али и са трудном, пословно оствареном и добро социјализованом сестром која је љута на њега зато што никада није био ту када јој је био потребан. Сама поставка је добра и нуди потенцијал, али он на жалост у овом предлошку није искоришћен. Сам почетак приче је препричавање нечега што не видимо, има превише објашњења шта ликови желе или не желе, али то се нигде не види кроз акцију и радњу. Недостаје догађаја. Аутору се сугерише да причу формира тако што ћемо све што наративно објашњава о ликовима, заправо видети кроз сцене, њихове акције, поступке... А самим тим ће бити јаснија и конкретнија радња филма. Крај је такође нејасан- каква је то „породица која не би наишла на одобравање становника Бајине Баште“? Који се тачно однос брата и сестре сугерише последњом сценом?

### 2. СТОЈАНКА

Играни филм

Аутор: Предраг Штрбац

Ова мистична трилер драма са елементима магијског реализма, инспирисана је женом која је убила извршитеља. Стојанка неће да прода кућу због Гаврила, мртвог сина који је сахрањен испод прага и наводно треба да оживи. Други син се због тога цео живот осећа одбачено. Ово је изузетно важна и потентна тема, али овде је остала „затрпана“ низом других тема и мотива: у причу се уводе разни други ликови, има неколико паралелних радњи, што на крају доводи до питања о чему је заправо овај филм? Такође сам предлошак делује као нешто што би пре могла бити серија него филм.

### 3. КОРАК

Играни филм

Аутор: Миомир Кулић-Михајловић

Корак је прича о бившем војнику, данас сликару ЈНА који је 1999. врло млад учествовао у рату на Косову, и због тога има ПТСП. Ствар постане озбиљна када двоје младих самоубица покушају да се убију скоком са зграде у којој живи. Они одустану од те намере, али он извршава самоубиство.

Дати предлошак има низ проблема: форма у којој је написан је проблематична с обзиром да није јасно шта аутор мисли под „приказима“- прикази имају по више сцена,

а нису формулисани тако да имамо осећај да су то неки сегменти филма који нам дају другачију перспективу, на пример. Овако постављени изгледају више као чиновни позоришне драме. Надаље, описивање је често наративно, није јасно како ће се то приказати, на пример, реченица „напољу се дешава права драма“ - не значи много, јер би требало да видимо шта је та драма. Генерално, предлошку недостаје још доста рада на самим ликовима, мотивацијама и промишљању приче кроз филмски језик.

#### 4. ЦЕНИС

Играни филм

Аутор: Милан Пеца Николић

Прича о хипстерки Ценис која живи у стапу са двоје младих подстанара: са младим опортунистом, студентом из унутрашњости Ђорђем и Љики, ћерком комшија који су емигрирали у Аустралију и оставили Ценис да води рачуна о Љики. Ценис и Љики који рентају стан Љикиних родитеља тројици мушкараца који тргују мигрантима. Сви предати материјали: синопсис, тритмент и сценаристичка грађа имају исти проблем - нису написани у форми која је прописана конкурсом. Кроз синопсисе и тритмент се јасно не сагледава радња филма. Поред ових проблема текст има 43 стране и писан је у виду неке врсте драме (садржи дијалоге) што није у складу са пропозицијама конкурса. Аутору се саветује да причу уобличи у јасан тритмент, без дијалога, у ком ће се видети јасно и радња филма, а ликови упознати кроз радњу и акцију, а не кроз описе.

#### 5. ЦЕГЕРОВО

Играни филм

Аутор: Владимир Максимовић

Цегерево је мало место, али последње које се у држави у којој влада турбо фолк, одупире тој „попасти“ захваљујући локалном бенду који одржава рокенрол живим. Згодна девојка Лела Врела добија задатак да оде у Цегерово и „покори га“ односно да и у том месту завлада турбо фолк. Међутим, ствари се мењају када Лела упозна Слободана, рокера и заљуби се у њега. У питању је врло потентна комедија, којој у овом тренутку недостаје још рада, прича се заврши нагло и ствари се пребрзо разреше, те на крају делује као да нема довољно материјала за дугометражни филм. Ово се може постићи и кроз рад на ликовима и њиховима мотивацијама (Лела би могла да има већи унутрашњи лом јер јој је важна каријера певачице, а с друге стране јој је важан и Слободан). Саветује се и рад на самом разрешењу, које би могло да буде комплексније, са више драме и још догађаја.

#### 6. ЖУТА КАБАНИЦА

Играни филм

Ауторке: Ана Вучковић Денчић, Јелена Палигорић Синкевић

Жута Кабаница је криминалистички *“who done it”* роман Ђорђа Бајића, чију су адаптацију урадиле Ана Вучковић Денчић и Јелена Палигорић Синкевић са идејом да се направи комерцијални биоскопски филм, који би такође имао и фестивалски потенцијал - са фокусом на фестивале посвећене жанровским филмовима. Млада жена, Мирјана Настасијевић, страда под чудним околностима - њено тело нађено је у жутој кабаници у унутрашњем дворишту зграде у Београду. Никола Лиман, инспектор, након кратке истраге случај затвара као самоубиство. Међутим након што шест месеци касније у истој згради страда још један младић, Мирјанина сестра и супруг, који су већ

сумњали да је и Мирјана убијена, одлучују да крену у своју истрагу. Сама поставка нуди много потенцијала за узбудљив трилер, али је преоптерећена огромним бројем ликова, и радњи које не стварају конфузију на „трилерски“ начин, већ постају проблематичне за праћење, делимично и због повремено нејасне мотивације или недовољно припремљене ситуације. Вештина сценаристкиња је очигледна, али се комисија сложила да је датом материјалу потребно још рада како би се добио аутентичнији и узбудљивији филм.

## 7. СИЛА

Играни филм

Ауторка: Александра Урошевић

Ова психолошка драма са елементима трилера прати млади пар, Мару и Вука који одлазе на викенд-одмор ван Београда, али им идиличан одмор поквари агресивна група младића са којом улазе у сукоб. Вук у једном од момака препознаје скинса са којим су већ имали насилан окршај пре неколико година. Вук криви Мару што су тада он и њени пријатељи добили батине због њене „храбрости да се супротстави“ свима и оживљавање ове старе трауме, уноси раздор између њих. Однос пара је стављен на тест у моменту када крећу да се преиспитују и супротстављају придоблицима. Мара, осећајући кривицу због догађаја из прошлости постаје пасивна, али Вук сада жели да се избори са насилницима. Таман кад мисле да су у томе успели, чека их изненађење – двојица из оне групе момака одомаћила су се у њиховој кућици. Почиње мучна игра, најпре психичка а затим и физичка, која се трагично завршава. Предлог за сценарио је привукао пажњу комисије и био високо рангиран, али комисија сматра да му недостаје још рада како би био оригиналнији и аутентичнији. Повремено се стиче утисак већ много пута виђених сцена, на неколико места се ствари препричавају и вербално саопштавају, а могле би да буду део флешбекова који већ постоје.

## 8. МИШОЛОВКА

Играни филм

Аутор: Марко Бацковић

У питању је узбудљив трилер, који прати Николу (35), бившег лопова, који приликом повратка са интервјуа за посао, угледа паркиран луксузни аутомобил и у њему акт ташну. Како се налази у великим финансијским проблемима, Никола одлучује да покуша крађу торбе из аутомобила. Међутим, схвата да је упао у замку. Стакла су непробојна и затамњена тако да од споља не може да се види унутра и не постоји опција да изађе. Убрзо почиње да добија позиве од власника аутомобила. Иако је концепт човека „заробљеног“ у једном простору већ виђен концепт, то у овом случају није никаква мана с обзиром да је узбудљивост и даље ту, иако гледамо познату шему. Оно што јесте проблематично је количина Николиних проблема и драма које се дешавају све баш у том тренутку, те цела ствар делује пренамештено и заправо руши узбудљивост том претераношћу. Уз мало рационалнију поставку ствари, која је ипак у границама вероватног и могућег, ово би могао да постане заиста одличан предлог за филм који је при том и лак за реализацију.



## 9. ВЕРТИКАЛНО ГЛЕДАНО

Играни филм

Аутор: Марко Бацковић

Прича прати четрдесетогодишњег Милана, који је примораан да уместо колеге оде у пешчару и сними дроном кадрове по нарудбини клијента. На путу, преко радија сазнаје да је душевни болесник који мења идентитете тог дана побегао из менталне установе, недалеко од места на коме треба да снима. Док снима дроном пејзаже постаје сведок бизарног злочина и бива примећен. Почиње игра мачке и миша на крају које се испоставља да је Милан заправо болесник који је побегао из луднице. Аутор је већ својим предлошком за филм „Мишоловка“, показао вештину писања трилера, и оба предлошка су неоспорно узбудљива и папета. Међутим овај предлошак је по мишљењу комисије, неразвијенији и недостаје му много више рада, како на самој причи тако и на ликовима који су сада само на пивоу „скице“. У тренутној поставци се публика тј. читалац ставља у позицију у којој само сензационалистички гледа неки догађај, без јасне идеје на крају о чему је тај филм и због чега бисмо требали да га гледамо.

## 10. ЉУБАВ И ТАЈНА

Играни филм

Аутор: Предраг Обрадовић

Прича прати Владу, младог детектива који има низ приватних проблема: болесну жену, болесно дете, аферу са адвокатicom Соњом, а на све то ствари на послу се компликују када му јаве да су ћерка и жена шефа полицијске станице киднаповани. Ствари у истрази се компликују, као и Влади приватни живот где се у исто време оперишу и његова жена и дете. Из самог сижера се могу уочити неки од проблема у поставци приче: болест и жене и детета је душтирање мотива и потребно је вештије решити проблем кривице коју осећа Влада на приватном плану. Што се тиче другог сегмента филма-односно истраге коју води, ту је ствари неопходно упростити, смањити број ликова јер се прича тренутно јако тешко прати. Такође требало би пронаћи бољи баланс и начин на који се преплићу Влади приватни и пословни живот. Тритмент се заврши кад очекујемо да видимо разрешење и делује као да недостаје део приче.

## 11. КЛЕТВЕ И УРОЦИ

Играни филм

Ауторка: Вања Шевић

Србија 1806. потписан је Ичков мир, након што су у рату погинули бројни српски војници оставивши за собом удовице и децу. Једна од тих ожалостњених је и осамнаестогодишња Јелисавета која се по очевој смрти удаје у Тополу за сиромашног Петра. Јелисавета сазнаје да је њен брак са Петром уговорен од стране њене мајке Браниславе услед потрошеног новца које су добиле од очеве, односно мужевљеве смрти. На Јелисаветину свадбу у тајности свраћа Карађорђева супруга Јелена, Браниславина блиска пријатељица. Јелена даје Бранислави мистериозан поклон за удају ћерке и упозорава је да пази на Јелисавету – људи широм Србије су почели да муче жене под изговором да су вештице. Паралелно, баш ту у Тополи, свештеник ТЕОДОСИЈЕ се бави истраживањима, убеђен да случајевима које виђа свуда по Србији нису ђавоимане жене, већ вештице. Кроз причу о вештицама, ауторка заправо говори о борби са конзервативизмом, патријархалном заједницом и сујевјерјем- што су све важне теме, али управо због тога потребно је да цела прича дубље залази у проблематику. На

моменте су врло дискутабилне мотивације ликова, самим тим и њихови поступци те се намеће идеја да се ствари дешавају јер ауторки треба за причу, а не зато што постоји реално оправдан разлог „из лика“. Кроз ауторску експликацију ауторка поставља врло високе циљеве те би ваљало да их и сам предложак испрати, што у овој фази само делимично успева.

## 12. АДА КАЛЕ

Играни филм

Ауторка: Ана Вучићевић

Омнибус од три приче смештене у три епохе које романтизују сад већ митско острво Аду Кале. Прва прича се дешава 1904. године и прати храброг устаника Миленка који долази на острво да убије 4 дахије. Друга прича се одвија 1911. године и прати причу о забрањеној љубави између Илије и Бахар. Трећа прича се одвија 1970. године и 65-годишњег Нурија који проводи последње поподне на острву Ада Кале.

Иако приче имају свој шарм и аутентичну атмосферу ауторки се саветује да размисли о неком мотиву, драмској копчи која би могла да уједини ове три епохе, као и да размисли о епохи друге приче која временски јако близу прве. Ова „темпорална“ близина прве две приче доноси неку врсту произвољности и конфузије када схватимо да се трећа прича одиграва више од сто година касније. Како је за ову причу важан дух времена, као и контекст, а зашто да не, и политичко уређење у коме се ствар одвија, савет је да ауторка размисли у коју епоху би могла да смести другу причу.

## 13. ВИНТЕР

Играни филм

Аутор: Слободан Стојичевић

Прича о Бранку Винтеру, Немцу, преводиоцу у другом светском рату који је спасио ромску музичку колонију у Обреновцу од сигурне смрти. Ова како аутор каже - епска бајковита драма, бави се важном темом, али на жалост није написана у форми из које се може наслутити како ће будући сценарио изгледати. Из датог материјала се не види прича за филм, већ више за неку репортажу или књигу. Саветује се рад са сценаристом који ће дати материјал, који није незанимљив, претворити га у тритмент у ком ће бити јасно шта ће се од датог материјала видети у филму.

## 14. ВИТЕШКА ПОСЛА

Играни филм

Аутор: Лука Папић

Витешка посла је прича средњовековном витезу који након пада са крушке демонстрира чудно понашање које најмање личи на витешко након чега одлази у камп за рехабилитацију витезова. Ту среће разне чудаке који, испоставиће се, праве заверу против краља, а завера покреће велики рат. Ова комедија у пајтоновском стилу деконструира мит о херојевом путовању и постаје антихеројево путовање, укида грандиозне представе о мачо витешкој култури и поиграва се са њом, али на моменте доводи то до нивоа баналности. Иако је јасно да је у питању „треш“ естетика, потребно је ипак успоставити неку границу и меру с обзиром да у неким деловима та естетика долази до екстрема тако да прети да постане „треш“ - без естетике.

## 15. КЛУБ ИСТИНСКИХ СТВАРАЛАЦА

Играни филм

Аутор: Милан Тришковић

Активисткиња гази службеника БИА-с и ратног злочинца па пешачком прелазу, што због погрешне интерпретације покрене низ бизарних догађаја. Наиме у тренутку несреће поред згаженог се нађе писац и оснивач Клуба истинских стваралаца, који препозна жену возача и почиње да сумња да је он био њена мета јер јој се замерио на друштвеним мрежама. Иако је цела прича врло забавана и могла би да буде одлична комедија, тренутно је написана тако да је заиста тешко испратити шта се дешава, што је углавном последица језика којим је писан тритмент. Аутор пише литерарним стилем, реченице су предугачке и све то онемогућује праћење суштине- радње, поступка и догађаја. Уз то у причи је све подједнако важно и "узбудљиво", нема предаха, а ни јасног фокуса, те делује као да су догађаји само „набацани“ без идеје о чему је заправо овај филм. Предлогак би морао да буде написан много једноставнијим језиком, као и да духовитост буде у ситуацијама, дијалозима и поступцима ликова. Такође, неопходно је конкретизовати и јасно одредити фокус приче- што ће у коначници одредити и о чему је овај филм заправо.

## 16. ЗАКОПАНО БЛАГО

Играни филм

Аутор: Ђорђе Косић

Радња прати деду Добривоја и унука Ђорђа који непосредно пред дедин стоти рођендан крећу на пропутовање како би нашли закопано благо које деда обећава унуку.

Роад трип који следи помаже да се нарушени однос унука и деде исправи али и да се покаже у каквом свету данас живимо. Сценарио се може дефинисати као комедија апсурда која анализира и поиграва се са израбљеном и злоупотребљаваном формом политичке коректности.

Ликови су живописни а контекст мета филма који се провлачи кроз читав сценарио доприноси хумору и додатно разиграва причу. Иако запада у стереотипе, они су овде паметно искоришћени а референце на домаћу кинематографију духовите и иновативне. Идеја о иманентном и трансцендентном филму подцртавају комичан тон и идеју аутора али некада и оптерећују наратив и чине га сувише локалним. Чини се да је потребно наћи прави баланс између ове две линије.

## 17. КРЕДИТ

Играни филм

Аутор: Душан Спасојевић

Кредит говори о службеници банке која се заљубљује у преваранта који је опљачкао банку преко лажног кредита. Ступајући у везу са њим и она сама се препушта новом, другачијем начину живота, остављајући по страни шансе за напредовање у хијерархији банке.

Синописис делује занимљиво али се чини да лик Дарка прелако нестаје из приче и да је можда пропуштена шанса за развијање заплета у љубавни троугао како би сценарио добио на папетости. Такође, било би добро да се радња изазвана преварама главних ликова усложни и потенцијално их стави у ситуацију из које се није лако извући. Прича



и ликови делују потентно али их је потребно додатно разрадити како би сценарио био узбудљив и неизвештан.

## 18. КРУГ СЕ ЗАТВАРА

Играни филм

Аутор: Момчило Мрдаковић

Интимна прича о коначном расанку мајке и сина. Кроз осврте на други светски рат и мајчину борбену природу син анализира њихов однос и дефинитивно потврђује огромну љубав и пожртвованост која постоји у њиховој вези.

Синописис на врло занимљив начин представља идеју, али тритмент не испуњава очекивања. Прича је недовршена и чини се да дешавања из прошлости нису органски повезана са садашњим тренутком у ком син покушава да проведе пар болних дана са мајком пред саму смрт.

Индивидуална борба мајке против свих недаћа као и храброст да се супротстави злу су срж предлога “Круг се затвара”. Уз то главни квалитет ове приче је лични став аутора али се чини да је потребно још рада на развоју сценоследа како би се уобличио прича.

## 19. ДЕВЕТ ЖИВОТА МИЛЕНЕ ПАВЛОВИЋ БАРИЛИ

Играни филм

Ауторка: Маја Херман Секулић

У питању је биографски филм о Милени Павловић Барили према литерарном предлошку ауторке.

Милена Павловић Барили је фасцинантан лик, неупоредив са било ким из наше историје. Види се страст ауторке према теми и посвећени рад али ипак као да драматуршки није уобличена ова идеја.

Иако је Милена Павловић била бескрајно занимљива личност то не значи да свака прича о њој може бити једнако филмична и узбудљива.

Ова тема свакако заслужује свој филмски третман али тим пре материјалу треба приступити прецизније и заокруженије током развоја сценарија. Догађаје из њеног живота треба драматуршки уобличити и испричати филмским језиком. Тренутно тритмент више делује као низ идеја него сценослед из ког би се градио сценарио за филм.

## 20. НИЈЕ ЛАЖ СВЕ ШТО СЕ ЛАЖЕ

Играни филм

Аутори: Милан Марић, Вук Бошковић

Прича осцилира између ратног, љубавног филма и шпијунског трилера о љубавном пару који је смештен у две епохе. Први део за време Другог светског рата где се наши јунаци упознају а други након рата када су потпуно промењене улоге стечене на фронту.

Материјал делује потентно у својој суштини али делује да је потребно даље развити радњу и учврстити тон будућег филма. Такође, добро би било прожети и даље увезати

личне интимне борбе и друштвено социјалне битке на које најчешће не можемо да утичемо. На тај начин могло би се додатно избрусити и истаћи потенцијал који оваква прича носи.

## 21. ПИРАТ

Играни филм

Аутор: Радослав Рас Војиновић

Пират прати Мирослава Малагорског и Александра Пирата који обављају криминалне радње пре свега везане за шверц током реке Дунав. Покушавајући да се изборе за своје место у узбурканим водама Дунава ликови се сукобљавају са бандом Ожиљак и трагично страдају.

Комисији се допала анархистичка структура и идеја која је написана занимљивим тоном.

У синопсису се назире поетска визија аутора али сама радња и ликови нису довољно развијени.

Синопсис, тритмент и експликација су у овом тренутку прилично штур и сведени. Заплет је нејасан као и мотивације карактера. Дунав, и дешавања на реци и поред ње пружају могућност за занимљиву причу, ипак чини се да у овом тренутку све остаје само на пиву идеје аутора којој је потребно прецизније усмерење и јаснији исход.

## 22. ХРАСТОВ ГРОБ

Анимирани филм

Аутор: Вишеслав Раденковић

Овај предлог за анимирани филм како сам аутор каже комбинује Овидијеве метаморфозе у идеју о путовању кроз време. Храстов гроб је нека врста портала који повезује два света у који упадају наши ликови.

Упркос томе што сам медиј анимираног филма пружа раскопне визуелне могућности материјал приложен на конкурс је конфузан, тешко се прати и чини се да је причу потребно учинити јаснијом и једноставнијом за потребе развоја сценарија.

## 23. СВИЦИ

Играни филм

Аутор: Матеј Миленковић

Свици су антиратна драма која огољено приказује сву суровост коју сукоби доносе као и дуготрајне последице по све директне или индиректне учеснике.

Током ратних збивања у бившој Југославији дечак после губитка родитеља одлази у село код деде друге националности са којим прелази пут од презира до љубави. После тешког периода прилагођавања и борбе за своје место у новом друштву, дечак опет остаје сам. Преко судбине дечака на ратној ветрометини аутор прича причу о губицима и бесмисленом национализму. Радња делује донекле предвидиво а уз то потребно је наћи угао којим би прича о ратовима деведесетих добила ново до сада не виђено читање.

## 24. РАВНА ЗЕМЉА

Играни филм

Аутор: Слободан Бубњевић

Главни лик Богдан Мраз је један од поборника и стожера теорија завере у савременој Србињи. Помогнут од стране истомишљеника али и мистериозних агитатора идеје шири веровање о равној земљи попут епидемије. Људи због различитих социјалних околности све су склонили да поверују у ове опасне заблуде.

Тематски “Равна земља” дотиче неке од акутних проблема у нашем друштву и са те стране делује да ова прича треба даље да се развија. Нажалост тон приче још увек није потпуно јасан а врло је важно да сценарио ни на који начин не пренесе погрешну поруку. Услед мањка радње постоји опасност да дијалози доминирају и да се сценарио претвори у преопширну дијалогску расправу с времена на време. Још једно од питања која се намећу је да ли је могуће емпатисати се са оваквим типом. Свакако се чини да би прича има потенцијал али је потребан додатни рад на њој.

## 25. ДРУМСКЕ РАЗБОЈНИЦЕ

Играни филм

Ауторка: Марија Пејин

Сценарио говори о Борки и Ањи, две “случајне” сапутнице које из различитих разлога напуштају своју свакодневницу и закораче у свет са оне стране закона.

Насупрот већини филмова и сценарија који у својој суштини носе криминални миље ова прича у први план неочекивано ставља две особене девојке разбијајући на тај начин стереотип и доносећи комичну ноту причи.

Заплет и структура сценарија делују помало произвољно док при том остају недовршене мотивације девојака да се упусте у овакву авантуру.

## 26. ПОСЛЕДЊИ РОЂЕНДАН СОФИЈЕ

Играни филм

Аутор: Душко Станивук

Владо и Адис су дечаци који прелазе пут од пријатеља до непријатеља у великој борби за наклоност Софије, другарице коју обојица симпатишу. Ситуацију компликује то што се дешава у почетку бомбардовања 1999.

Делује да приложени материјал није отишао много даље од иницијалне идеје. Сценарију би недостајао развијен сукоб који би омогућио довољно радње за дугометражни филм. Аутор у експликацији већ излаже неке идеје о снимању филма међутим делује да је потребно још рада како би се овај сведени материјал преточио у сценаристичку грађу.

## 27. ДРКОШ

Играни филм

Аутор: Матија Глушчевић

Филм говори о мушкарцу 40 тих година који и даље тражи своје место у свету и систему. Упркос својим годинама и даље има неразрешен однос са оцем, породицом и



прошлошћу. Преиспитујући своју мушкост и породичне односе покушава да сазна више о себи.

Чини се да синопсис и тритмент више имају за циљ да изненаде читаоца него да се истински и суштински позабаве овим важним и деликатним темама. Сцене у филму су произвољне као и расплет приче. С времена на време се чини да аутор за једини циљ има провокативност што не доприноси узбудљивости нити занимљивости приче. Овакав приступ доноси до тога да прича нема емотивни центар и да гледалац убрзо губи интересовање за ликове.

## 28. БЕЗИМЕНА

Играни филм

Аутор: Александар Теокаревић

Безимена се бави судбином младе девојке Марије која је стицајем лоших животних околности завршила као проститутка на самој ивици егзистенције.

У измештеном стању свести Марија доспева у недефинисан простор у коме се суочава са својом прошлошћу и плејадом ликова са којима је нешто повезује, како се током приче испоставља - у питању су рефлексije на њен приватан свет пријатеља и породице која ју је дефинисала.

Иако је јасна основна тема којом аутор жели да се бави у сценарију сам наратив није довољно јасан а избор света у коме је смештена прича збуњује и не помаже самом разрешењу Маријиних проблема.

Стиче се утисак да би Марија морала бити јаснији лик а свет приче конзистентнији.

## 29. ЖОНГЛЕР

Играни филм

Аутор: Зоран О. Ђикић

Филип, малолетни жонглер постаје сироче и одлази у село из ког потиче јер му је баба додељена за старатељку. Село је девастирано, живот у њему безперспективан, а Филип дане проводи у тумарању селом, усавршавању жонглерске вештине, дружењу са ујаком и комшијском девојчицом, и у помало апсурдној потрази за адекватним, будућим гробним местом своје бабе. Сиву свакодневицу ремети долазак циркуса у место. Филип то види као прилику да оде одатле, што на крају и чини, да би годинама након тога, пошто је постао успешан жонглер, донирао новац селу од које је саграђена школа која носи његово име.

Иако постоје наговештаји неког потенцијално занимљивог трансцедентног стила, овај предложак је пун разних произвољности и проблема. Главни лик нас ни на који начин не навира кроз причу већ га практично "затичемо" у сценама и призорима које су више илустративног, а мање драмског карактера што ствара потешкоће при покушају да се разуме тема предлошка. Други проблем је неодређена визура из које се прича приповеда - да ли све то што ми гледамо Филипово сећање или је то објективна или нека свевидећа визура? Такође, лик Филипа нема никакав унутрашњи нити спољашњи сукоб па самим тим он не доживљава никакаву промену која би могла да гледаоцу донесе неки нови увид или катарзу. Савет аутору је да више пажње посвети развоју ликова, њихових карактера, и мотива за конкретна понашања, из којих би надаље проистекао драмски сукоб. На структуралном нивоу савет је да аутор преиспита

потребу за линијом приче из будућности, где видимо одраслог Филипа, јер ни на који начин не утиче на догађаје које пратимо у садашњости, а збуњујућа је и са становишта визууре потенцијалног филма.

### 30. КРУГ

Играни филм

Аутори: Младен Милосављевић, Никола Момчиловић

Владимир, младић у раним двадесетим живи притешњен сећањима на трагичну смрт старијег брата, народног хероја. Када схвати да није позван на свечаност поводом годишњице братовљеве смрти, одлучује да се превремено врати са радне акције у Београд. Ту га дочекују нерешени односи са девојком, лажним пријатељима и функционерима који би да се окористе о познанство са братом. Након што остане без ујака, последњег члана породице, Владимир одлучује да је време за промене.

Предложак има добар ритам и фину меланхоличну атмосферу али проблем је у томе што драмски сукоб није конкретизован нити до краја изведен. Односи које Владимира има са осталим ликовима - партијским функционером, нападним новинаром, својом девојком се уопште не развијају како прича одмиче, већ се понављају и не доносе никакво ново сазнање или промену. Комисија сматра да главни лик не би смео да буде само неодређено резигниран већ да би требало да се активније и одлучније односи према систему, људима и догађајима који утичу на његово понашање и расположење. Такође од велике је важности и његов однос према покојном брату, у чијој је сенци, и било би добро да се у следећој верзији тритмента провуче и та линија приче, односно тај мотив.

### 31. НЕМАЈУ СВЕ КУЋЕ ДВОРИШТЕ

Играни филм

Ауторка: Катарина Митровић

Прича о блесавој и помало неуротичној Милицы, девојци у касним двадесетим годинама, која покушава да доведе свој живот у ред, након што се цимерка са којом дели не само рачуне већ и животне проблеме, изненада одсели. Тај догађај погура Милицу да се суочи са разним људима из свог најближег окружења - мајком, братом, бившим момком, али и са својом психотерапсуткињом Тамаром, док на дубљем нивоу она заправо покушава да се помири са недавним губитком оца и обрачуна са својим страховима и осећајем кривице.

Духовита, врцава и структурално занимљива прича која углавном добро функционише. Ипак, пожељно би било да однос главне јунакиње и психотерапсуткиње буде сложенији у смислу да се поведе више рачуна о тој амбиваленцији коју Милица осећа према Тамари, али и да осетимо да има поверења у њу и да учи од ње како да буде боља према себи. Такође треба порадити и на Тамарином лику и мотивима који стоје иза њеног понекад невештог вођења терапије како не би деловала као незналица јер то причу врло лако може да учини баналном, што верујемо да није била ауторска намера. Још један потенцијално потентан однос је Миличина релација са братом, па је савет комисије да се овој линији приче посвети више пажње.

### 32. ОДОХ ЈА ПОД МОЈУ МАРЕЛУ (УСПОН И ПАД ВРДНИЧКЕ ВИЛЕ)

Играни филм

Ауторка: Славица Гароња Радованац

Биографска прича о животу Милице Стојадиновић Српкиње - од Врдника преко Беча до бројних односа које је имала са својим женским и мушким савременицима - лингвистима, песницима, сликарима, владарима, узбудљивом животу, али и о последњим данима које проводи као алкохоличарка и бескућница на улицама Београда, са једном жељом - да је сахране у њеној марели, у месту ком истински припада.

Интересантна тема о животу и положају ове особене жене али је предложак за сценарио исувише литераран - текст има књижевну, а не драмску, односно филмску вредност. Предлог комисије је да ауторка размисли на који начин би писма и цитате превела на филмски језик, у сцене са прецизном радњом, јасном емоцијом и намером главне јунакње. Савет је и да се Миличин живот мање романтизује и описује већ да се ти описи преточе у конкретне егзистенцијалне, љубавне, међуљудске ситуације и изазове који би били извор истинског драмског сукоба.

### 33. ЋУТИ, ДОБРО СИ ПРОШЛА

Играни филм

Ауторке: Слободанка Радун, Маја Пелевић

Предложак за омнибус филм који се састоји од пет прича које портретишу свакодневицу жена различитих узраста и статуса чији се животи радикално и трајно мењају због углавном себичних и кукавичких одлука али и предаторских намера мушкараца са којима имају значајан однос. Управо их те околности наведу да се запитају зашто те односе толеришу као и да ли су у стању да их напусте.

Тематски прецизне, једноставне и атмосферичне кратке приче о женама које срећемо у незавидним животним ситуацијама симптоматичним за патријархално друштво у коме живе. Упркос очигледном квалитету ових прича комисија сматра да предлошку, мимо идеје која је јасна и која је заједничка за све приче, недостаје иновативнији концепт који би на вишем нивоу - да ли у самом сценарију, редитељском поступку или начину реализације одлучније ујединио, односно повезао ове приче, јер уколико то изостане заиста не постоји разлог зашто ових пет прича не би било пет засебних кратких филмова.

### 34. ОРЛОВИ УВЕК ЛЕТЕ

Играни филм

Аутор: Иван Јовановић

Роуд-муви о групи пензионера, фановима групе Блек Сабат, која из Смедеревске Паланке креће на дуг пут ка румунском граду Брашову у коме се одржава концерт



истоимене групе. Путашествије се компликује када се испостави да организатор путовања намерава да преко српско-румунске границе прошверцује непознати терет.

Иако је очигледно да аутор добро познаје законитости жанрова - комедије и роудмувија и да вешто користи концепте као што су "мекгафин" и "спашавања у последњем тренутку" комисија сматра да је главни проблем предлошка криминалистички конструкт на ком прича почива, а који пролази без последица. Та врста заплета овој причи чини се да није ни потребна јер квари аутентичност и наивности потенцијалног заплета који може да проистекне само из односа међу ликовима који су већ вешто изграђени и осмишљени. Савет је да аутор или пружи потенцијалну сатисфакцију гледаоцима и у духу своје приче "казни починиоце" и делимично им осујети план, или да осмисли заплет који би почивао искључиво на ликовима.

### 35. ЗАВОДНИК

Играни филм

Аутор: Дејан Огњановић

Прича о асистенту са факултета који прихвата понуду нишког бизнисмена да у забаченом селу преко лета држи часове деци његовог умрлог рођака која живе са бабом. Међутим, после свега пар дана проведених на селу овај "професор" примећује необичне, готово демонске појаве које се дешавају око њега, а које су у овој средини практично нормализоване.

Иако је премиса овог фолклорног хорора занимљива комисија сматра да ниједна линија приче, односно ниједна тема, није изведена до краја, а то су - образовање, инцест, хомосексуални односи. Савет аутору је да обрати пажњу на то шта би могао професор да предаје тој деци - шта су теме којима се баве на часовима и како су структурирана та предавања, затим искористити потенцијал осталих ментана како би сазнали више о покојном оцу деце и контексту у коме су зачета. Такође - какав је однос професора према хомосексуалном односу у ком затекне дечака али и инцестуозном односу брата и сестре? Нагласити тренутак када професор схвата да је отац деце демонски ентитет, односно када његов научно заснован поглед на свет замењује нагон за голим преживљавањем, или зашто да не - потенцијалним личним преображајем.

### 36. МАИНА

Играни филм

Аутор: Иван Клежевић

Прича о Ани, искусној бродској стијурдеси која прихвата уносну пословну понуду да уз строге мере дискреције десет дана служи на суперјахти неименованог клијента. Након успешног игнорисања и вештог опслуживања пијаних и дрогираних гостију током бродских баханалија, Ана схвата да непромишљено понашање њене млађе колегинице Маје, са којом дели собу, потенцијално може да угрози и Мајин, али и живот осталог особља на броду. Када Маја нестане, Ана по први пут у животу крши пословна правила како би сазнала шта се заиста догодило.

Потенцијално интересантна, и у нашем окружењу нарочито актуелна, тема о такозваној елитној проституцији и систему који је одржава. Комисија саветује аутору да више пажње посвети изградњи Аниног лика и осмишљавању елемената од којих се састоји однос ње и млађе колегинице са којом дели собу како би на сложенији начин те две жене разумеле једна другу као и личне мотиве да се нађу на једном таквом месту. Врло је важно да поред ове важне линије приче аутор не пропусти прилику да из интеракције главног лика са клијентом, проституткама али и осталим особљем сазнамо много више и о свима њима и свету у коме се Ана наша, али и у којој мери је то искуство променило главну јунакињу и њен живот. Не треба занемарити ни Анин однос према сопственој породици на коме још треба да се ради.

### 37. РАСКЛАПАЊЕ

Анимирани филм

Ауторка: Јелена Вуксановић

Дистопијска акциона драма о агентници државне безбедности, Алти, која је на тајном задатку у делу града који је ван контроле званичних структура за које ради. Док покушава да ухапси бившег, одметнутог, колегу Сурју, постепено открива колико је постојећи систем заправо насилан и репресиван због чега прво стидљиво, а потом све отвореније почиње да пружа отпор и да саботира мисију на којој се налази, што може вишеструко да је кошта.

Иако је борба против репресије и насиља, увек актуелна, готово архетипска тема, тренутни недостатак овог предлошка је недовољна развијеност главног лика. Савет комисије је да ауторка пажљивије осмисли Алтин приватни живот, да ли је то неки ритуал који има, интересовања, тајна или пак особа са са којом ће имати дубљи, значајнији однос упркос очигледној посвећености послу. Као што она постепено улази у Сурјин свет потребно је да и она има свој мали свет који такође може да буде угрожен због свега што јој се дешава. Алти недостаје управо та врста особености која би повећала и њен лични улог у свему, а што би причу учинило комплекснијом и узбудљивијом.

### 38. НЕЖНИ ТИГАР

Играни филм

Аутор: Гвозден Ђурић

Када стицајем околности заборављени музички хит денс певач из деведесетих - Миливоје, преко ноћи постане виралан, његов живот почиње стрмоглаво да се мења због новостечене популарности. На наговор бившег менаџера, који га је у прошлости већ пословно општео, Миливоје одлучује да ипак напусти досадан али ипак сигуран посао продавца аутомата за воду, тајно прода кола и плац и да се изнова окуша у музичком бизнису, упркос противљењу његове жене Невене. Међутим, када се нов албум испостави као потпуни фијаско и Миливоје се нађе по ко зна који пут на дну, након трапавог покушаја самоубиства, а уз подршку жене он тврдоглаво одлучује да ипак крене још једном из почетка.

Занимљива тема која указује на феномен интернет културе и инстант популарности, али и опасности које прете једном незрелом ксенијалсу попут Миливоја, уколико такву околност види као нову пословну прилику. Међутим постоји један ниво произвољности

који прати овај сценаристички предложак, а који ствара конфузију при читању приче, а тиче се жанра. Како је у питању социјална драма са елементима комедије, како аутор наглашава, степен наивности и незрелости коју главни лик испољава је проблематичан. Уколико је заиста ауторска намера да срж филма буде драма онда је неопходно да одлуке главног лика произилазе из реалнијих проблема - кризе средњих година, објективног незадовољства на послу и слично што би морало да буде на одговарајући начин и приказано. Такође, женин однос према стварима које им се дешавају је донекле млак и неуверљив будући да он озбиљно угрози њихову егзистенцију. Савет аутору је да се определи за жанр којим жели да се бави - да ли је то социјална драма са комичним, односно треш елементима или комедија апсурда са елементима социјалне драме, како би се јасно поставио тон читаве приче.

### 39. САМО ПАР ГОДИНА ЗА НАС

Играни филм

Аутор: Ненад Павловић

Љубавна драма о младом музичком новинару који се заљубљује у ћерку високог комунистичког функционера, нешто старију девојку, која је део београдске музичке сцене раних осамдесетих. Током узалудних покушаја да јој се истински допадне и да је заведе пристаје да са њом рекреативно "ради хероин" али ствари се временом отимају контроли - она га одбацује и нешто касније умире од сиде, а он постаје неутешни љубавник али и озбиљан хероински зависник.

Како је у питању специфична епоха која је нашироко позната по свом визуелном и музичком идентитету, овај сценаристички предложак има естетски, али и контекстуални потенцијал будући да се бави контроверзном темом - пробојем хероина на југословенско тржиште и појавом сиде. Оно што је проблематично у овом тексту јесте својеврсна романтизација тог периода, последично и хероинске зависности љубавног пара и њиховог животног стила. Савет је да се прича да конкретнија социјална перспектива и критички осврт на епоху, који је овде начет али није видљиво спроведен, а то је распад Југославије и рађање национализма. Такође, будући да текст врви од општепознатих покултурних и историјских референци на људе и догађаје из те епохе важно је да се те ствари никако не подразумевају јер постоје генерације гледаоца који не знају готово ништа о том времену, а којима овај филм може бити занимљив, а то су млади.

### 40. 7 mm НЕРВОЗЕ

Играни филм

Аутор: Стефан Митић Тићми

Прича о десетогодишњаку Давиду који са својим оцем у породичном стану игра шашави шах са комадима намештаја и покућства, да бисмо, како време протиче, схватили да је овај шах осмислио Давидов отац коме, због коцкарских дугова, извршитељи представљени као "људи из шаховске организације" плене имовину али и стан. Случај преноси телевизијска екипа у реалном времену и он постаје виралан. Након многобројних перипетија Давид побеђује, а отац мора да потпише папир који је мајка оставила - да ће ићи у Драјзерову на лечење. Годину дана касније сазнајемо о

целом случају ретроспективно, из интревјуа свих учесника у догађају, а сазнајемо и да је случај имао срећан крај - Давидов отац је излечен и сви заједно живе у кућици на селу.

Текст је маштовит и духовит али постоји доста структуралних проблема који предложак чине конфузним и хаотичним. Наиме текст у амбицији да опише један посве необичан, готово надреалистички свет, посеже за мноштвом стилски различитих поступака који се користе као наративна средства - мокументари стил извештавања о догађају, затим нараторски глас дечака али и врло стилизован дијалог, затим делове приче који се одвијају у садашности али и флешбекове, да би се на крају приче појавило и ретроспективно приповедање о целокупном догађају из перспективе разних учесника у истом. Савет комисије је да се добро промисле начини на који се ови елементи уводе у причу како би ствар била што јаснија али и ритам у ком се сви ти стилови смеђују и прешлићу. Такође треба размислити да ли су баш сви ликови неопходни за развој ове приче, а предлог је и да се лик мајке и њена перспектива уведу раније.

#### 41. ЖЕНА КОЈА ЈЕ ПОСТАЈА МЛЧКА

Играни филм

Ауторка: Ана Лазаревић

Прича о младој девојци Маји која долази у Београд како би побегла од тетке која цео живот брине о њој. Релаксацију налази у шетњама али и посматрање пантера у зоолошком врту, са којим развија посебну везу. Запошљава се на филмском сету на ком се снима римејк филма "Људи мачке" где се несрећно заљубљује у Дарка, главног глумца. Како јој ситуација на послу постаје тежа, пантер постаје нервознији, а њихова веза јача. Када пантер побегне из врта, Маја одједном добија самопоуздање, а свима који су је угрожавали поставља нове границе. Међутим Маја примети да у Дарковој близини почиње физички да се мења, што је уплаши и наведе на посмисао да би можда могла да преспита понуду коју је добила, а то је рад у Њујорку. Када тетка сазна за њен могућ одлазак у иностранство, открива јој истину - мајка јој је имала магичне моћи због чега је несрећно страдала. Маја тад помисли да је можда време и за радикалније промене.

Алегорија о буђењу женске сексуалности, прихватању женског идентитета за чији оквир је узет познати амерички филмски класик "Људи-мачке". Ауторка прецизно објашњава зашто воли филм чије мотиве преузима, међутим, чини се да је управо то реферисање омета у креирању аутентичнијег света овог филма. Проблеми које овај предложак има највише се тичу Мајиног односа са осталим ликовима где се пропушта прилика да се ти односи и ти ликови продубе, већ остају на нивоу функције, скице у служби вођења паратива из тачке А у тачку Б због чега целокупна прича делује као конструкт. Савет је да се више пажње посвети развоју односа са Иваном који ипак у њој види нешто што други не виде, са Дарком, тетком. Такође поставља се питање какав је тачно њен однос са пантером/пантерком, да ли она са неким дели своју фасцинацију животињом или то неко примећује, да ли можда поседује бар неку слику мајке или неки артефакт будући да са њом дели исти идентитет? Посебно је важно да се са правно-формалног аспекта истражи закон о ауторским правима како би се предупредили



потенцијални проблеми због преузимања одређених елемената и мотива оригиналног дела.

#### 42. ПУТЕШЕСТВИЈЕ

Играни филм

Ауторка: Лана Павков

О три блиске другарице у средњим и касним двадесетим које крећу на пут аутомобилом кроз Босну у жељи да доживе нешто ново, али и да разреше свој пољуљани однос због конфликта који се десио пар месеци раније. Необичне ситуације на које наилазе током путовања, забавне али и опасне, утичу на то да се ове три младе жене поново зближе, као и да проживе неку врсту заједничке катарзе коју свака осети на свој начин.

Прича поседује потенцијал међутим у овој фази предложак није довољно развијен. Иако су ликови лепо описани и постављени, њихове особености не доприносе ни разради теме, а ни разрешењу главног сукоба - а то је конфликт из прошлости који уопште није дефинисан. Савет комисије је да ауторка најпре дефинише конфликт, око чега је настао тај сукоб и да ли је решив, како би са тим сазнањем градила остале догађаје и односе. Све ово је јако важно јер поред тога што нам колажна структура овог сценарија омогућава да упознамо ове младе жене у разним изазовним ситуацијама, важно је да разумемо и унутрашње мотиве, страхове, жеље са којима се суочавају, као и скривену динамику тог троугла како би сваки лик на крају имао своју индивидуалну катарзу. Такође, врло је важно да на крају знамо да ли су једна другој опростили тај конфликт из прошлости или нису или тај конфликт пак постаје неважан јер доживе нешто веће и значајније током пута.

#### 43. ЧЕТРДЕСЕТ ДАНА

Играни филм

Аутор: Урош Тимић

О двадесетшестогодишњаку Стефану који након сазнања да му је умро шестомесечни сестрић долази у "Несвакидашње село" и решава мистерију проклетства из Другог светског рата због ког село "узима данак", затим о Тодору, старцу ког након смрти анђеоска фигура спроводи кроз најважније догађаје у животу, затим кроз рај и најзад кроз пакао где види разне ужасе, и о дечаку Павлу који схвата да је његова мајка извршила самоубиство и да га њен дух можда прогони.

Ова алегорија о "животу и смрти" како аутор наводи најалост поседује низ тематских, структуралних и логичко-драмски проблема. Текст се састоји из три различите приче које се произвољно преплићу јер не поседују никакву тематску повезаност нити "драмску копчу" која их држи на окупу већ свака тече својим током, а пошто су препуне паранормалних догађаја, и микро-догађаја унутар сваке појединачно, врло је тешко разумети шта се дешава, шта пратимо и зашто. Комисија саветује ангажовање сценаристе како би се најпре структурално, а потом драмски и тематски ове приче уобличио јер оваква произвољност оставља утисак фрагментарне збрке што верујемо да није била намера аутора.

#### 44. ОПСЕНАРОВ ЛАВИРИНТ

Играни филм

Аутор: Страхиња Млађеновић

Опсенаров лавиринт је сценарио који се наслања на истоимену причу Кларка Ештона Смита, али користи и неке мотиве из приче Цветне жене истог аутора. Иако је Кларк Ештон Смит на много начина „изашао из Лавкрафтовог шињела“, за разлику од Лавкрафта код којег је човек заправо сведен на неку врсту марионете у свету космичке страве, Смитов наратив се много изразитије заснива на људској природи па и на друштвеној алегирији. Негде у тим оквирима креће се и сценарио Страхиње Млађеновића. Прича о моћнику који је задобио неограничену моћ није нова ни у литератури ни у свету филма, али у Опсенаровом лавиринту постоји једна специфичност: Моћник из ове приче нема неки јасан циљ који жели да оствари – он све чини из чисте обести, хира и досаде.

Сценариста је добро приметио да у Смитовој причи недостаје „меса“ и да нема чврст зашет па је покушао да у свој сценарио дода мало тог сценаристичког „меса“ тако што је наратив обогатио мотивима још једне Смитове приче (Цветне жене) и да те, и још неке нове елементе, увеже у основну линију радње. Међутим, спој свих тих елемената (од којих су многи општа места) не делује увек као природна и логична целина, догађаји су често само послогани један до другог па се стиче утисак да прича не тече глатко и да неки делови постоје само зато што би могли бити занимљиви, а не зато што су неопходни. Ауторов страх да ће имати премало „меса“ се показао као неоправдан – заправо га има мало превише. Управо због мноштва мотива који су убачени у сценарио неке ствари су само констатоване и „саопштене“, а нису разрађене – ово се првенствено односи на можда и најзанимљивију тезу која је провучена кроз причу да „потчињени желе да остану потчињени“.

#### 45. СЛИКА НЕПОЗНАТОГ

Играни филм

Аутор: Никола Завишић

Сценарио Слика Непознатог је, у жапровском смислу, пека врста црне комедије са примесама трилера па чак и хорора и мистерије. Овај сценарио има литерарни предлогак – у питању је покушај да се филмским језиком испричају догађаји из романа Миодрага Кајтеза Изложба. У најширем смислу, тема којом се бави ова прича је ентропија, односно распад моралних вредности друштва у коме живимо. Конкретан фокус је на групи станара једне стамбене зграде намењене за рушење, који не желе да пристану на расељавање и спремају се на организовани отпор против оних који желе да их иселе. Али, и пре него што станари било шта да предузму, у и око зграде почињу да се дешавају невероватне, мистичне и натприродне појаве које, споља гледано, изгледају као да се сама зграда бори против свог рушења - становници зграде бивају изложени необичним начинима умирања, која сва личе на несрећне случајеве, али иза којих се крије ритам злочина који није случајан и нека ирационална сила која долази из мистериозног стана број 5.

Иако неке сцене из тритмента заиста обећавају чак и мало црног хумора (нпр. сцена у којој мртву Евицу измештају из стана), стиче се утисак да аутор није у потпуности успео да помири социјалну компоненту приче, која је врло присутна самом чињеницом да се, због нечијег интереса, људи присиљавају на селидбу из својих домова, и натприродни карактер догађаја. Сценарио као да има претензију да, истовремено, буде и друштвено ангажован и смешан и страпан и да има неку врсту моралне поуке – и зато ни једна од тих намера не изгледа потпуно остварива, поготово не у играном филму. Утисак је да би ова прича боље функционисала као ТВ серија и препоручујемо аутору да размисли о реорганизацији сценаристичке грађе и пребацивању приче у телевизијски формат.

#### 46. ДЕЦА ТУЂЕГ БОГА

Играни филм

Ауторка: Тања Максимовић

Сценарио Деца туђег бога почиње као интимна драма две жене и очигледно је заснована на исповестима особа које су као деца, у Другом светском рату, прошла покрштавање и усвајање. Ауторка се кроз њихове судбине бави проблематиком сарадње Католичке цркве са режимом Независне државе Хрватске – мада, у суштини, не полемисе да ли је црква спапавала децу од злочиначког режима или је искористила моменат да увећа своје стадо. Судаћи по тритементу, добар део сценарија ће се бавити и једном другом проблематиком – а то је „заташкавање“ чињеница везаних за усташке логоре и врло некритичан однос новог комунистичког режима према тој теми.

Управо у том приступу причи комисија налази највеће замерке овом сценарију: Утисак је да се интимна драма повремено губи и разводњава гомилом „ангажованих“ критичких сцена (о односу политике према НДХ, о трибинама и расправама о ослобођењу логора у Јасеновцу, о изградњи споменика у Јасеновцу и отварању тог споменика, о премијери филма о Дијани Будисављевић итд.). Предлажемо ауторки да донесе јаснију одлуку о главној линији приче и да је се доследно држи као и да размисли о броју скокова кроз време, јер је и то један од разлога који отежава праћење интимне приче на којој је базиран њен сценарио.

#### 47. ГЛАС ХЕРОЈА

Играни филм

Аутор: Марко Мрђеновић

Глас хероја је прича која се одвија у специфичном миљеу у којем се крећу „гласовни глумци“, који надсинхронизују, односно позајмљују своје гласове ликовима у цртаним филмовима. Централни догађај, односно догађај од којег све почиње је кастинг за глумце који ће надсинхронизовати биоскопски цртани филм којим се стара анимирана франшиза поново враћа међу гледаоце. У Гласу хероја, паралелано са играном структуром постоји и још једна, псеудокументарна – јер се у главну линију радње стално умећу делови лажног документарца о процесу надсинхронизације. Аутор је свој сценарио жанровски дефинисао као мешавину комедије и хорора.

Глас хероја би, по ауторовим речима, требало да на духовит начин прикаже шта значи бављење гласовном глумом у Србији и како изгледа процес адаптације једног

дугометражног анимираног филма – и можда баш због тога делује прилично херметично за све оне који би требали гледати овај филм, а не потичу из миљеа којим се филм бави. Осим тога, у тренутку кад прича склизне у фантастику и кад један од гласовних глумаца бива „опседнут“ од стране цртаног јунака гледалац (у овом случају, читалац) стиче утисак да је ушао у други филм. Проблем не представља помало бизарна „треш“ хорор естетика, већ неуверљивост такве промене и помало неспретан драматуршки прелаз који од гласовног глумца прави „крвожедног уништитеља светова“.

#### 48. БЕЛА ПЧЕЛА

Играни филм

Аутор: Драган Николић

Бела пчела је замишљена као жанровска мешавина руралног трилера са авантурситичким елементима, са јаким криминалистичким саспенсом и благим елементима мистерије, али и са елементима социјалне драме са врло присутним примесама црног хумора. И све то је упаковано у криминалистички жанр. Генерално гледајући, за овај сценарио би се могло рећи да се бави потрагом за златом, односно за материјалним богатством – и у буквалном, и у пренесеном значењу. Заправо, у више пренесених значења, у више заплета и подзаплета. Значајно место заузимају и две љубавне приче.

Управо је обиље жанровских одредница и обиље догађаја и различитих линија радње одредило и став комисије према овом сценарију – комисија сматра да је у једном играном филму немогуће (или бар изузетно тешко) испратити сву разноликост и количину сценаристичке грађе која нам је презентована и предлаже аутору да размисли да из материјала који има покуша да извуче неку врсту „есенцијалног“ сижеа и да одбаци све наративне вишкове који нам онемогућавају да се фокусирамо на оно што је у причи најважније.

#### 49. САМА

Играни филм

Аутор: Горчин Стојановић

Иако самоћа и усамљеност, као нека двострука подебљана кружница, прилично јасно одређују димензије тематског круга овог сценарија треба рећи да је тај круг густо попуњен питањима која су, нека у већој, нека у мањој мери, повезана са два основна појма који га омеђују: Јесу ли самоћа и усамљеност преовлађујућа тема само овог тренутка? Зашто је то тако? Како се постаје усамљеник (или самац), зашто је ступање у односе са другима постало сложено, вишезначно, оптерећено? Да ли је одувек тако било? Је ли, заиста, човеков карактер и његова судбина? Да ли догађај из младости може бити пресудан за читав живот? И тако даље.

У сценарију Сама пратимо животни пут новинарке Сање Матић од младости до зрелих година, њене емотивне и професионалне ломове у нимало лакој историјском контексту – и иако је тај живот густо набијен догађајима (па и људима) ипак се у највећој мери доживљава као „развојни пут“ једне специфичне врсте усамљености.

Аутор у експликацији напомиње да је овај сценарио у доброј мери „камерни спектакл“, али све оно што се током праћења приче догађа у друштвеном и историјском миљеу



(„догађања“ народа, ратови, санкције, бомбардовање, демократске промене...) мало нам одвлачи пажњу од те камерности па се стиче утисак да се ионако велики број тема, подтема и питања којим се овај сценарио бави додатно проширује. То, са једне стране, отежава фокусирање наше пажње на основну проблематику којом се сценарио бави, а са друге, све оне интимне моменте (који су, по мишљењу комисије, најквалитетнији део приче) некако превише мотивише и веже уз друштвено-историјски контекст – и то на помало конзервативан начин. Можда би, с обзиром на то да сценарио прати главну јунакињу у периоду од тридесетак година и с обзиром шта се све у том периоду у причи догоди (и на личном и на историјском плану), ова сценаристичка грађа много боље би функционисала у формату ТВ серије.

#### 50. СЕСТРА

Играни филм

Аутор: Драган Николић

Главна тема ове приче је породична драма брата и сестре, који у априлу 1941. године под нацистичким бомбама остају без оца – и који се, заправо, тек тад упознају. Чињеница на коју треба обратити посебну пажњу је да је сестра старија од брата осам година, а отац ју је крио од њега читавог његовог живота - а разлог због кога ју је крио су психички проблеми које она има. Осим бављења њиховом интимном драмом, овај сценарио говори и о односу друштва према особама са посебним потребама.

Највећи квалитет овог сценарија је суштински позитивна порука коју шаље јер брат успева да пронађе у себи љубав за своју аутистичну сестру и да се заштитнички постави према њој, али сама поставка почетне ситуације у којој брат који има 25 година не зна за постојање старије сестре, а живи с њом у истом стану, делује веома неуверљиво и просто „квари“ папу веру у остатак приче. Комисија сматра да велика доза неуверљивости постоји и неким другим сценама јер се излаз из проблема који брат и сестра имају у једном опасном ратном окружењу (које је приказано реалистично - чак и натуралистички) проналази помало волшебно, на сличан начин на који романтичарски хероји имају „загарантовано“ преживљавање без обзира у каквој се опасности налазе. Уколико би аутор решио проблеме која ова прича има са лаким и неуверљивим изласцима из животни опасних ситуација, његова смотивна компонента би дошла до изражаја и омогућила би laku идентификацију гледаоца са причом – што у овој верзији нажалост није могуће.

#### 51. ЦРНЕ БАКЉЕ

Играни филм

Аутор: Павле Зелић

Црне бакље су сценарио чији сиже комбинује две основне теме – једна је криминални миље навијачких група, а друга прича о полицајцу на тајном задатку. Иако за обе ове теме аутор наводи врло озбиљне узорце као што су филмови „Donnie Brasco“ (Mike Newell, 1997) и „The Departed“, (Martin Scorsese, 2006) и први део серијала „Green Street Hooligans“, а инспирацију налази и у домаћој навијачкој фактографији (покушај убиства жандара Небојше Трајковића 2007. године набијањем запаљене бакље у уста на трибинама Маракане и брутална егзекуција навијача ФК Тулуз Бриса Татона 2009.), комисија сматра да сценаристичка грађа из које би требало да настане коначни сценарио Црних бакљи има неколико озбиљних недостатака.

Црне бакље не поседују ону аутентичност идеје и садржаја коју би сценарио са оваквом тематиком морао да има – оно што у наведеним узорима изгледа као аутентичан

проблем (као што су породичне драме које се одвијају на маргинама тих прича) овде делује као опште место. Ни миље у који је прича смештена (мало место, клуб Ратар, навијачка група Крвници) не делује убедљиво јер би степен криминализованости много лакше „прогутали“ да се прича одвија у неком другом миљеу (нпр. у већем граду). Можда је то био покушај да Црне бакље добију једну иновативну црту, али прича и даље делује поједностављено (поготово у свом расpletу) и дидактички претенциозно.

## 52. БУЈИЦА

Играни филм

Ауторке: Маја Шуша, Нађа Петровић

Овај сценарио преиспитује како се људи носе са наглим резом у животу, односно са изненадним трагичним догађајем који нам из корена промени живот. Глулица чији дечко погине приликом једног викенда на планини, враћа се после пар месеци на исто место због снимања филма и суочава се са његовом породицом, сопственим страховима, али и са његовим другом који је присуствовао трагичној смрти свог пријатеља. Оно што нам на почетку делује као љубавна драма постаје нешто потпуно другачије и претвара се у причу о борби са губитком и покушају да се живот настави даље. Сценарио се, осим интимном психолошком драмом протагонисткиње, у некој мери, бави и положајем жена у филмској индустрији.

Комисија се сложила да сценарио има потенцијала поготово у оном делу у којем се Миа (главна јунакиња) суочава са губитком и са гомилом питања о себи која чекају на одговор, али начин на који се она „избори“ за себе и начин на који почиње да преузима иницијативу у свом животу делује помало инстантно, као да је смишљено у „лајфкоуч“ маниру – у тим деловима карактеризација лика губи на убедљивости и уверљивости. А самим тим и цела прича.

## 53. ЉУБАВНИ ФИЛМ

Играни филм

Ауторка: Марина Тетковић

Љубавни филм говори о младом брачном пару у емотивној и финансијској кризи који у поштанском сандучету проналази неадресирану коверту са великом количином новца. Након неуспешне потраге за „донатором“ они новац „који им је пао с неба“ почињу да троше. Ауторка сценарија, са једне стране, покушава да убаци ироничну конотацију у везу између љубави и новца кроз комичну стилизацију ликова и догађаја, а са друге, користи неку врсту критичког дискурса о друштву у којем се сви односи (породични, брачни, пријатељски) преламају преко новца и нашег односа према њему. Стиче се утисак да се кроз ову причу стално провлачи теза да ни љубав не постоји ван друштвеног контекста.

У документацији која прати овај пројекат постоји податак да је Љубавни филм инспирисан истинитим догађајем и та повезаност сценарија са фактографијом би могла причу да да преко потребну аутентичност, али, по мишљењу комисије, то се ипак није догодило. Ефекат је, заправо, сасвим супротан: иако су догађаји, а поготово ликови, врло конкретни (понекад до нивоа баналности) они не делују као да су заиста „од крви и меса“ и не можемо побећи од утиска да је главни разлог њиховог постојања да докажу тезу о нераскидивој повезаности економског и емотивног. То што се у

сценарију никад не открије ко је тајанствени дародавац, као да је у питању нека тајна сила, само придоноси неуверљивости ове приче.

#### 54. ШУПЉИ ЉУДИ

Играи филм

Ауторка: Милица Стојановић

Шупљи људи дугују свој наслов песми Т.С. Елиота и вероватно је тај израз ауторка сценарија сматрала згодном метафором за оно што је желела да нам исприча. У сценарију се прешлићу два света, демонски и овоземаљски, мада се у једном тренутку граница између та два света брише и универзум у којем би требало да се одвија овај филм постаје јединствен: људи прелазе у сферу оностраног па се одатле враћају трансформисани у демоне у људском облику, а демони се одричу своје демонске агенде и постају људи са свим ограничењима које таква промена носи.

По речима саме ауторке овај сценарио је „психолошка драма о сазревању, искушењу, казни, искупљењу и нади“, али и „социјална драма о духовној апокалипси и пропасти културе и уметности“. Али ту није крај – Шупљи људи су и „љубавна прича са срећним завршетком“, „женски филм“, „дистопија о талентованим људима са маргине“, „прича о Београду који је уморан, сив и празан“, као и „прича о самоћи, слободи и женској сексуалности“. Читајући конкурсну документацију комисија је дошла до закључка да у сценарију Милице Стојановић постоји много нерешених проблема који произлазе из покушаја ауторке да обухвати „све“ – све ракурсе (психолошки, социјални, дистопијски, женски итд.) и све теме (апокалипсу, љубав, самоћу, слободу, сексуалност итд.). Због свега тога овај сценарио делује прилично конфузно.

#### 55. КОНТРОЛА

Играи филм

Аутор: Коста Ђорђевић

Контрола је биографска прича о Аници Савић Ребац, професорки Филозофског факултета, књижевници, преводиоцу и филологу, дакле жени која је оставила иза себе импресиван интелектуални опус - али и причу о самоубиству. Аница је посветила свој живот љубави према класичној филологији и супругу Хасану, а после супругове смрти она извршава самоубиство. Аутор овог сценарија ту смрт назива лупидном и промишљеном инсистирајући на контроли коју је Аница имала над самим чином самоубиства – због тога је овај пројекат и добио наслов Контрола.

Неоспорно је да живот (и смрт) Анице Савић Ребац на сваки начин заслужује пажњу наше јавности па и кроз фроз форму играног филма, али управо због величине и важности главне јунакиње тог филма требало би много пажљивије него што је у овој конкурсној документацији учињено размотрити драматуршку структуру преко које ће филмска прича о Аници бити испричана – у тритменту који је аутор написао то једноставно није учињено. Аутор у експликацији каже да је његова намера да направи филмску студију једног лупидног самоубиства и то звучи заиста сјајно, али, бар у овој фази рада на сценарију, та идеја није довољно разрађена.

## 56. МУШКИ ДНЕВНИК

Играни филм

Аутор: Андрија Илић

Сценарио Мушки дневник се наслања на истоимени роман Душана Пејчића који има форму дневника писаног из перспективе дечака у шестом разреду основне школе. Прича се, у основи, бави одрастањем, односно једном фазом у одрастању (на почетку пубертета) и свим оним што тај период у животу носи – прву љубав, сусрет са насиљем, са сексуаланошћу, прво искуство са смрћу најближих, физичко сазревање, први пољубац итд.).

Аутор сценарија у конкурсној документацији обећава мало другачији приступ причи од оног у роману у којем су догађаји описани пост фестум, кад су се већ догодили, у тренутку кад их главни јунак наднадно („хладне главе“) записује у свој дневник – сценарио ће се, по речима његовог аутора, бавити догађајима у тренутку кад се они одвијају и имаће много више тензије и директно доживљене емоције, а дневнички записи су претворени у „војс овер“ који ће бити нека врста коментара оног што у кадру видимо. То своје обећање он је, донекле, и испунио, и одмак од литерарне форме се свакако да наслутити, али још увек не у оној мери која би гарантовала потпуно уважавање онога што се зове филмски језик. Сам аутор роман на који се ослања на једном месту назива „уметност општих места“ и комисија сматра да је то замка која у сценарију није избегнута – тритмент је пун догађаја који јесу општа места у животу једног тинејџера, а форма која се из тог тритмента може наслутити не обећава много „уметности“, поготово не оне филмске.

## 57. ТУРСКИ АМБАСАДОР

Играни филм

Аутор: Дарко Лунгулов

Сценарио Турски амбасадор инспирисан је стварним догађајима – конкретно, атентатом у којем су два Јермена убила турског амбасадора, у Београду, 1983. године. Том приликом погинуо је један наш грађанин, а двоје је рањено. Посебан куриозитет везан за овај атентат је то што су грађани Београда покушали да ухвате атентаторе који су бежали након извршеног терористичког акта. Дарко Лунгулов у свом сценарију користи овај догађај као полазну основу за неку врсту преиспитивања утицаја "морално надмоћних" идеја (као што је национални понос) на животе обичних "малих" људи који често постају њихове успутне жртве. Специфичност ове приче је што у њој ти „мали“ људи реагују на одузимање људског живота и постају хероји који се томе супростављају. Друга линија приче односи се на београдског адвоката дисидента који пред судом преузима одбрану јерменских терориста. Он такође има „морално надмоћне“ идеје о томе како би друштво у којем живи требало да изгледа - а које аутор сценарија врло конкретно преиспитује.

Тема којом се Дарко Лунгулов бави свакако завређује пажњу, мада је комисија остала у малој недоумици ко је за њега већи херој – грађани који су покушали да ухвате атентаторе или адвокат који те атентаторе брани. Чини се да аутор сценарија цени обе врсте херојства, барем се такав утисак стиче после читања конкурсне документације, али, по ономе што аутор наводи у својој експликацији, кад „обично“ хумано херојство „малих“ људи дође у сукоб са храброшћу дисидента који заступа неке „морално надмоћне“ идеје аутор би (односно његов сценарио) морао јасније стати на страну елементарног хуманизма. А то се у овом сценарију не дешава. И друго становиште је сасвим легитимно, али сам аутор га је дисквалификовао својим експлицитним ставом



који каже да он у својој причи истражује „тај људски порив херојства, невезаног за идеологију, већ једног чистог хуманитарног херојства.“ Ни то се у овом сценарију не види. Намера да се исприча прича о о сукобу између хуманизма и идеологије и о сукобу између правне регулативе и личног морала је прилично јасна – али је реализација те намере помало конфузна.

#### 58. ИМА НЕКА ТАЈНА ВЕЗА

Играни филм

Аутор: Радослав Московлић

Има нека тајна веза је сценарио који повезује три временска периода из живота неурохирурга Душана Јузбашића. Душан је рођен у Сарајеву и потиче из мешовитог брака, а, стицајем околности је, као лекар, учествовао у грађанском рату у Босни на све три зараћене стране. После рата Душан се пресели у Швајцарску и напише аутобиографску књигу о свом учешћу у рату. Иако је у првом издању књиге успео да у себи пронађе знаке оптимизма (јер ће „доброта спасити свет“), кад се поново суочи са прошлошћу он ревидира свој став и у другом издању књиге закључује да из зла нема повратка. Док му сви лепе „титулу“ издајника Душан проживљава и личну драму јер покушава да обнови везе са кћерком коју је повредио. Живот, на његову срећу, бар у некој мери, ипак демантује Душанов песимизам и на личном плану он успева да пронађе какво такво смирење.

Иако прича садржи много узбудљивих догађаја (поготово оних ратних кад је главни јунак, зато што су његове лекарске услуге потребне свима, практично натеран да прелази са једне зараћене стране на другу па и на трећу), комисија је стекла утисак да оно на чему аутор сценарија највише инсистира, а то је преиспитивање Душана Јузбашића о појмовима као што су добро, зло, једноумље, себичност, хуманизам, издаја, победа, пораз и сл. овај сценарио помало измешта из филмског језика у једну другу област – у неку врсту интелектуализирања, у монолошку расправу или есеј о поменутих појмовима. Тај унутрашњи и вањски монолог главног јунака често делује превише директно – сценарио би много боље функционисао да су његови ставови и размишљања на више места били дати индиректно, кроз конкретан догађај, као што је на неколико места аутор и учинио. Нажалост, недовољно.

#### 59. ПУТ

Играни филм

Аутор: Богдан Шпањевић

Сценарио под називом Пут прати догађаје на три континента, обухвата временски период од сто година и говори о четири генерације две породице чије су судбине преплетене у ковитлацима ратних и послератних догађаја. Сценарио паралелно (и помало фрагментарно) прати више линија, али све заправо почиње од приче о убиству које се одиграло у прошлости у малом црногорском селу – то убиство је покренуло след свих осталих догађаја. Две породице у забаченом црногорском селу почетком 20. века увучене су у неразјашњени след околности који почиње мистериозном болешћу која напада село и од које масовно умиру деца. Прича прати два дечака Гојка и Велибора који ће постати крвни непријатељи и бити ушлетени злочине који

кулминирају бацањем узајамне породичне клетве. Паралелно са том линијом приче сценарио прати и линију која прати Лемија и Душана, два данашња потомка уклетих прногорских породица. Они ће, један у Канади, други у Сиднеју, морати да прекину своје, наизглед, удобне животе, бар делимично изграђене и на забраву властитог порекла, језика и прошлости - и да прођу кроз парадигматски исту ситуацију у којој покушавају да спасу драгу особу од које су развојени великом даљином.

Аутор у експликацији наводи да овај филм разара основну егзистенцијалну претпоставку савременог света, да је садашњост последица прошлости, и уводи тезу да сви светови и сва времена постоје паралелно и да се преплићу, али комисија није сигурна да је та теза доказана у овом сценарију. Иако су догађаји у сценарију испричани кроз неку врсту паралелне монтаже и иако се проклетство из прошлости директно наслања на мистично и наднаравно све што се у причи дешава делује у приличној мери узрочно-последично и линеарно следи једно из другог. Оно што се може закључити читајући ову причу јесте да се од прошлости (односно последица оног што се у прошлости догодило) никако (или тешко) може побећи - али то је опште место. Ауторово настојање (више у експликацији, много мање у сценаристичкој грађи) да прича да „енску димензију“, а својим јунацима „митолошку величину“ и „титанску фигуру“ је остало само на нивоу обећања.

## 60. ЛЕТЊА НОЋ

Играни филм

Аутор: Ивица Видановић

Сценарио Летња ноћ је настао на предлошку који је написао чувени професор драматургије Ратко Ђуровић. У питању је камерна ратна драма линеарне наративне структуре која се дешава од сутона до јутра. Прича прати двоје младих људи који се срећу у вихору рата у тренутку кад су обоје одвојени од својих јединица. Обоје су рањени (а можда чак и нису на истој страни) и у почетку не верују једно другоме и понашају се као непријатељи. Али то неповерење се убрзо претвара у фасцинацију и потпуну зависност. У њиховој близини изгубљен је пакет прве помоћи у којем се налази спасоносни серум тетануса без којег ни једно ни друго вероватно неће преживети ноћ - али кад пронађу изгубљени пакет испоставља се да је у њему остала само једна ињекција серума.

Сценарио Летња ноћ се бави кључним питањима људске егзистенције – о смислу живота, о љубави, о жртвовању за друге, о херојству... Специфичност ових свима познатих питања је у томе што се она постављају у једној екстремној ратној ситуацији, а актери који их постављају знају да их неки њихови одговори могу одвести директно у смрт. Иако је наратив Летње ноћи бољан и инспиративан и у доброј мери аутентичан и ушао је у ужи избор за подршку, комисија ипак већински стоји на стаповишту да су наративна структура и сиже неких других сценарија заокруженији и занимљивији.

## 61. ПОДСТАНАР

Играни филм

Аутор: Филип Грујић

Тритмент је настао по роману истог аутора. Младић долази у Београд како би започео нови живот. Заснива лабаве односе, проводи дане животарећи. Очигледно је да у

питању занимљива грађа, али у конкуренцији осталих пријава ипак је потребно још више разрадити филмску причу која би се нарацијом разликовала од прозе. Потребно је решити и статус паратора, који је везивно ткиво будућег филма.

„Подстанару“ треба дати времена да се слегне у конзистентну целину и комисија охрабрује аутора да настави да ради на детаљима.

#### 62. БАЈКА О БЕСКОНАЧНОЈ ПЕТЉИ

Анимирани филм

Ауторка: Ана Јапковић

Прича о принцези Месеца и принцу Сунца и њиховој борби за љубав пошто је ледена краљица покушала да их раздвоји и уда принцезу за свог сина Леденог принца.

Поетичној причи смета презасићеност многобројним ликовима и рукавцима нарације, што отежава праћење. Пошто је у питању бајка, архетипски ликови се подразумевају, али ипак треба водити рачуна да се не претворе у стереотипове.

#### 63. БАР ЋЕМО ИМАТИ НАСЛЕДНИКА

Играни филм

Аутор: Војислав Савић

Прича о сеоској породици којој након смрти оца и мужа долази лажни побратим који насилно окупира њихове животе и уништава их.

Аутор је успео да на бизаран и сиров начин представи терор сеоске средине, у којој је свако свакоме вук. Прича је оставила утисак на комисију, али сматрамо да је потребно изразитије жанровски дефинисање чиме ће се и структура и мотивација ликова појачати. Свакако је прича заслужила ужи избор.

#### 64. 72

Играни филм

Ауторка: Валентина Милићевић

У питању је драма јунака који је ухашпен због поседовања паркотика. Сиже подсећа на „црну хронику“ и уверљивости се нема шта замерити.

Тритмент поседује драмску потенцију, али недостаје развијеност ликова и заплета како би предлог био близу прве руке сценарија. Комисија предлаже рад на детаљима како би прича била још више особена.

Треба бити пажљив са темом, јер сличне приче, често, индискретно баратају моралним поукама.

## 65. СВЕТИЦЕ

Играни филм

Ауторка: Јефимија Секуловић

Амбициозна девојка долази из провинције у град са жељом да се докаже у свету популарне музике. Осим аудиције чека је много препрека, зависти, пакости... Прича о наличју шоу-бизниса и суровом путу ка успеху.

На свим детаљима треба још радити, од ликова до самих догађаја како би све заједно добило потребан ниво аутентичности. Треба још више показати карактер наше естраде, тиме ће и главна анти-јунакиња бити уверљивија.

## 66. КВАДРАТУРА КРУГА

Играни филм

Ауторка: Милена Павловић Чучиловић

О јунаку који је остао непокретан после пада са коња али уз помоћ ракије и руског чаја успе да прохода за 54 дана, додатно мотивисан сазнањем да има и непокретну ћерку.

Основни проблем је што оваква грађа више погодује литератури. У самом тритменту и експликацији остаје много недореченог. У питању је велики проток времена и флеш-бекове треба боље применити. Додатно би било добро избећи нека општа места. Све набројано би допринело јасноћи.

## 67. ОГЛЕДАЛО

Играни филм

Ауторка: Милкица Мареш

Прича о девојци која постаје врачара рођењем јер је њена мама била врачара и која има сестру близнакињу која се појављује у разним одразима, а која је умрла на порођају. Када се заљуби у момка касно се сети да је једна од њихових усуда да сваки младић погине јер им није суђено да имају мушкарца.

„Огледало“ садржи много страсти и тематски је потенцијално узбудљива прича, али сви основни елементи заслужују додатни рад. Вероватно је сажимање основни задатак за ауторку, како би сегменти тритмента били што компактнији. Тиме ће и трагизам јунакиње бити још упечатљивији.

## 68. ДОСТАВА 25

Играни филм

Ауторка: Доротеја Ковачевић

Тема сукоба генерација је важна, поготово у трауматизованом друштву. Ово је маштовита прича која користи необичан приступ, са доста елемената надреализма и фантазије, али егзекуција мора да буде много прецизнија. Комисија се сложила да причи недостаје фокусираност, да је оптерећена многоструким мотивима и да тиме постаје мање прегледна. Није лако балансирати жанровске финесе са сатиричним сценама, због тога је боље поједноставити и усмерити филмско приповедање.



## 69. ВОЛГА ЦАРА НИКОЛАЈА

Играни филм

Аутори: Грегор Зупанц, Јелена Мрђа

Акциона комедија о покушају шверца дијаманата и православној литији која носи икону Николаја II, док у паралелној линији прича пратимо последње дане Романових. Структура приче је занимљива, нелинеарна, али са мноштвом наративних токова прича губи на ритму. Оптерећење је и велики број флешбекова. Све присутне наративне технике као да гуще мотивисаност јунака и замагљују њихове међусобне односе. Такође је веома важан однос аутора (и главних ликова) према вери, али због преслојевите приче, упркос јасној намери у експликацији, тај однос остаје у другом плану. Сматрамо да се евентуалним усвајањем смерница прича прочишћава и приближава сценарију.

## 70. МИРОВО

Играни филм

Аутор: Здравко Новаковић

Тритмент о Јелисавети која добија специјалне моћи комуникације са вишим силама након саобраћајне несреће. Амбициозна прича са шпијунским елементима укрупта доба Немањића са нашим временом, али није успела да увери комисију својим прекомпликованим заплетом. Нејасно је и жанровско позиционирање будућег филма. Треба радити на основним линијама приче и избећи ризикантно усложњавање, како би основне идеје дошле до изражаја.

## 71. У МАГЛИ ПРАТИ ТАЧКЕ

Играни филм

Ауторке: Маша Нешковић, Сара Ђуровић

У питању је прича о мрачним односима на естради и бизнису који подразумевају насиље и на све актере остављају трајне ожилке. Све из домаће верзије капитализма што пуни насловне стране је смештено у грађу. Препознаје се брижљив рад на композицији приче, исто важи за ауторску дијагнозу наших актуелности. Издвајају се упечатљиве сцене у последњој трећини тритмента на којима се студизано радило. Ипак, неки елементи су предвидљиви, недостаје и рад на преокретима, који би сценама дали већу узбудљивост. Исто важи за галерију ликова, који су солидно постављени, али делују неразрађено. Све наведено би могло да унапреди предлог и комисија препоручује рад на тексту.

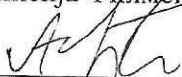
72. МИА

Играни филм

Литор: Лука Бурсаћ

У питању је драма која у својој сржи преиспитује патологију односа младића и девојке кроз призму класне разлике. Прича је провокативна у времену када се устаљени мушко-женски односи руше, али недостаје финеса у ликовима и њиховим односима. Као да је потребно радити још неколико руку тритмента како би структура била језгровитија и сама прича занимљивија. Такође је за овакву врсту потенцијалног филма важно pazити на узрочно-последичне догађаје који не смеју да нарушавају реализам поставке. Комисији је, на пример, била уочљива пасивност оца коме нестаје ћерка. Утисак је да је рад на овом тритменту тек започет и временом ће добити свој пуни облик.

Комисија Филмског центра Србије:




Срђан Адђевић, председник Комисије



Маја Тодоровић



Сепка Домановић



Милош Пушић



Божидар Кнежевић