



**ФИЛМСКИ
ЦЕНТАР
СРБИЈЕ**

Филмски центар Србије
Установа културе
Београд, Коче Поповића 9/III
Тел: +381 112625131
fcs.office@fcs.rs
www.fcs.rs

Број: УО 03-3055

Датум: 24.11.2023.године

На основу члана 18. Закона о кинематографији („Сл. гласник РС“, бр. 99/2011, 2/2012 - испр. и 46/2014 - одлука УС), члана 39. став 1. тачка 17. Статута Филмског центра Србије бр. 03-1812 од 8. августа 2023. године, и Предлога Конкурсне комисије Филмског центра Србије за доделу средстава по Конкурсу за финансирање и суфинансирање пројеката у кинематографији за 2023. годину у категорији: *Финансирање унапређења и развоја филмских сценарија* бр. 03-2895/1 од 03.11.2023, Управни одбор Филмског центра Србије је на седници одржаној дана 23. новембра 2023. године, донео следећу:

ОДЛУКУ

о додели средстава за финансирање и суфинансирање пројеката у кинематографији за 2023. годину у категорији: Финансирање унапређења и развоја филмских сценарија

Члан 1.

УСВАЈА СЕ Предлог Конкурсне комисије Филмског центра Србије за доделу средстава по Конкурсу за финансирање и суфинансирање пројеката у кинематографији за 2023. годину у категорији Финансирање унапређења и развоја филмских сценарија бр. 03-2895/1 од 03.11.2023.године, па се додељују финансијска средства следећим пројектима:

Редни број	Подносилац пријаве	Назив пројекта	Економска класификација	Износ у РСД
1.	Александар Рељић	ОЛОВНА ДЕЦА СВЕТА	424	380.000,00
2.	Славиша Павловић	РАПОРТ ЗАБОРАВЉЕНОГ ХЕРОЈА	424	380.000,00
3.	Лука Папић	ВИТЕШКА ПОСЛА	424	380.000,00
4.	Марко Ђорђевић	НОСТАЛГИЈА 4	424	380.000,00
5.	Драган Јовићевић	ДОДИР	424	380.000,00
6.	Игор Ђорђевић	ДУГИ ЖИВОТ КРАТКЕ ЦЕВИ	424	380.000,00
7.	Петар Јаконић, Вида Басара	БУДУЋНОСТ И ПОСЛЕДИЦЕ	424	380.000,00
8.	Срђан Драгојевић	МАЈОР И ХЕЛЕНА	424	380.000,00
9.	Дарко Лунгулов	ТУРСКИ АМБАСАДОР	424	380.000,00
10.	Александра Јовановић, Рашко Миљковић	ЖЕЉА	424	380.000,00

Члан 2.

ОДБИЈАЈУ СЕ пријаве поднете на конкурс за финансирање и суфинансирање пројеката у кинематографији за 2023. годину у категорији: Финансирање унапређења и развоја филмских сценарија, и то:

Редни број	Подносила пријаве	Назив пројекта
1.	Јован Станковић	ПОРОДИЦА
2.	Ненад Петровић	КАНАЛ
3.	Александар Новаковић, Вук Богдановић	СТАТИСТА
4.	Младен Вујчић	САСВИМ ОБИЧАН НЕОБИЧАН ДАН
5.	Клара Дошлов, Војислав Томић	ТАЛАС
6.	Предраг Штрбац	У ПОТРАЗИ ЗА ЗДРАВКОМ ЧОЛИЋЕМ
7.	Марко Ковач	СЈАЈНО МЕСТО ЗА НЕСРЕЋУ
8.	Јовица Карајловић	ТАЊА
9.	Бранка Бешевић Гајић	ИДЕНТИТЕТ
10.	Миомир Кулић-Михајловић	СКОК
11.	Бојан Тасић	ЛИЛИЦА
12.	Млађан Црквењаш	СЛОБОДАН
13.	Мирослав Мандић	БРАНА
14.	Јанко Баљак	ЉУДИ БЕЗ ГРОБОВА
15.	Страхиња Савић	ОВО ЈЕ НАЈСТРАШНИЈИ ДАН У МОМ ЖИВОТУ
16.	Срђан Драгојевић	ДИПЛОМАЦ (Златне године)
17.	Срђан Драгојевић	СМРТ ИНФЛУЕНСЕРКЕ
18.	Слободан Стојићевић	ВИНТЕР
19.	Тијана Кондић	БУКА
20.	Предраг Николић	МЕСЕЦ РАДОСТИ
21.	Зорица Симовић	ТАМАРА
22.	Мира Вуковић	КРОСИНГОВЕР
23.	Abdel Rahim Kherawi	ХОДОЧАШЋЕ
24.	Љиљана Грубач	КРАЈ
25.	Александра Урошевић	СИЛА
26.	Мирјана Вукомановић	КАПЛАР
27.	Саша Станишић	СВЕТА ВОДА
28.	Лука Михаиловић	ТАПИЈА
29.	Марко Бацковић	ВЕРТИКАЛНО ГЛЕДАНО
30.	Марко Бацковић	МИШОЛОВКА
31.	Тања Максимовић	ДЕЦА КОЈА СУ ПОЈЕЛА РЕВОЛУЦИЈУ
32.	Владимир Лисинац	ДЕСПОТ СТЕФАН
33.	Душан Ивановић, Недељко Ковачић	ПРИТАЈЕНИ РЕДИТЕЉ, СКРИВЕНИ ПРОДУЦЕНТ
34.	Марко Бацковић	МИКА
35.	Иван Јовановић	ОРЛОВИ УВЕК ЛЕТЕ
36.	Ана Вучићевић	АДА КАЛЕ
37.	Радослав Рас Војиновић	ПИРАТИ ДУНАВА
38.	Милош К. Илић	КРИВЕ ДРИНЕ
39.	Душан Спасоејвић	КРЕДИТ
40.	Милан Јокић	БАШ КУЛ ЖУТА МАЈИЦА
41.	Ненад Павловић	САМО ПАР ГОДИНА ЗА НАС
42.	Милан Пеца Николић	ЏЕНИС
43.	Ивица Видановић	ЛЕТЊА НОЋ
44.	Периша Армуш Бели	ПОЛУ- БАСНА

45.	Момчило Мрдаковић	ПОСЛЕДЊА НОЋ	
46.	Властимир Стевановић, Милош Љубомировић	РАСКРШЋА	
47.	Младен Митровић	HISTORIA CELESTIAL	
48.	Гвозден Ђурић	СТОКХОЛМ '71	
49.	Александра Лазаровски	ЛИБЕРЕНД	
50.	Ђорђе Косић, Давид Јовановић	ЗАКОПАНО БЛАГО	
51.	Јелена Вуксановић	РАСКЛАПАЊЕ	
52.	Страхиња Млађеновић	СВЕТЛА ЗАБОРАВА	
53.	Коста Ђорђевић	КОНТРОЛА	
54.	Исидора Милосављевић	СВЕТИ ТАТА	
55.	Стефан Митић Тићми	7 ММ НЕРВОЗЕ	
56.	Борис Симић	НОСТОС	
57.	Јелена Косара, Тамара Радовановић	ЛЕТ 367	
58.	Исидора Булатовић	НЕИЗРЕЧЕНО	
59.	Марко Љубомировић	МОКА: ИЗМЕЂУ КОШАРКЕ И ЖИВОТА	
60.	Коста Ристић	ТВОЈА ЗЕМЉА	

Члан 3.

По доношењу ове Одлуке, Филмски центар Србије ће са добитницима средстава из члана 1. Одлуке закључити појединачне уговоре којим ће бити дефинисана динамика исплате, услови и начин коришћења додељених средстава, као и међусобна права и обавезе Филмског центра Србије и добитника средстава.

ОБРАЗЛОЖЕЊЕ

На основу Одлуке УО Филмског центра Србије број УО 03-2002 од 05.09.2023. године, (у даљем тексту: „**Ценијар**“) расписан је и објављен, дана 6. септембра 2023. године, у дневном листу „*Вечерње новости*“, као и на интернет страници Центра, Јавни конкурс за финансирање и суфинансирање пројеката у кинематографији за 2023. годину у категорији: Финансирање унапређења и развоја филмских сценарија („**Конкурс**“).

Рок за доставу пријава на Конкурс истекао је 6. октобра 2023. године. До истека рока за подношење пријава поднето је укупно 70 пријава.

Конкурсна комисија (у даљем тексту: „**Комисија**“) доставила је Управном одбору Центра образложени Предлог за доделу средстава бр. 03-2895/1 од 03.11.2023. године. У достављеном Предлогу Комисија је образложила критеријуме и начин оцењивања пројеката, дала образложено мишљење о пројектима који су предложени за подршку, те предложила да финансијски буде подржано 10 (десет) пројеката. Истовремено, Комисија је у свом предлогу дала и образложено мишљење о пројектима за које сматра да не би требало да буду финансијски подржани од стране Филмског центра Србије.

Благовремене и уредне пријаве Комисија је анализирао у складу са критеријумима за избор пројеката у кинематографији који се финансирају и суфинансирају из буџета Републике Србије утврђене Законом о кинематографији ("Сл. гласник РС", бр. 99/2011, 2/2012 - испр. и 46/2014 - одлука УС) и Уредбом о критеријумима, мерилима и начину избора пројеката у култури који се

финансирају и суфинансирају из буџета Републике Србије, аутономне покрајине, односно јединице локалне самоуправе ("Сл. гласник РС", бр. 105/2016 и 112/2017) и самим текстом конкурса.

На основу наведених критеријума, Комисија је предложила да се новчана средства доделе пројектима који у највећој мери испуњавају критеријуме за избор пројеката у кинематографији који се финансирају и суфинансирају из буџета Републике Србије, и то:

ОЛОВНА ДЕЦА СВЕТА

Документарни филм филм

Аутор: Александар Рељић

Износ у РСД: 380.000,00

"Оловна деца света" су сценаристички предлог за документарни филм који говори о ромској деци (и целим породицама) која су биле изложена тровању оловом у камповима за интерно расељена лица Уједињених нација (УНИДП *camps*) на северу Косова, након НАТО бомбардовања 1999. Роми су након повлачења српских безбедносних снага са Косова, бежали од албанских екстремиста и њих око 8000 се населило на северу Косова у камповима УНМИК-а. Нажалост, ти кампови су се налазили на контаминаном земљишту, у близини копова рудника Трепча. Пет година касније сазнаје се (и доказује) да су сви становници кампова (а посебно деца) били изложени тровању оловом. Иако су постојала стална упозорења да становнике кампова треба иселити, то је учињено тек након више од десет година. Од 2016. године, након мониторинга који су извршили представници Панела за људска права УН, траје кампања међу званичницима УН да се морају извинити жртвама и породицама и исплатити им обештећење и обезбедити лечење. На истим препорукама инсистира и Human Rights Watch, као и резолуција Европског парламента из 2019, али УН и даље ћуте – иако од 2019. године воде кампању против тровања деце оловом у свету у којој су констатовали да преко 800 милиона деце има преко пет микрограма олова у крви, у истој тој кампањи не помињу децу са Косова која имају и до 50 микрограма. (Код свих дечака и девојчица који су живели у камповима УНМИК-а констатовано је тровање оловом.)

Тешка и значајна тема овог пројекта, као и грађа коју нам је аутор презентовао убедили су Комисију да предложи за подршку овај пројекат. Комисија сматра да би један овакав упозоравајући документарцац, осим своје "еснафске" вредности могао имати и значајан утицај на јавност (и информативно, и у етичкој сфери - а, надамо, се и у прагматичком смислу).

РАПОРТ ЗАБОРАВЉЕНОГ ХЕРОЈА

Играни филм

Аутор: Славиша Павловић

Износ у РСД: 380.000,00 РСД

"Рапорт заборављеног хероја" је прича о Момчилу Гаврићу, најмлађем каплару у Првом светском рату, а потом и најмлађем поднареднику у историји ратовања. Момчило се, након што му је побијена цела породица, пријавио у српску војску која је ратовала против Аустроугарске и својом храброшћу зарадио поменуте чинове. Прича о Момчилу Гаврићу је била неправедно запостављена и овај сценарио је прилика да се та неправда исправи (1985. године у Паризу, пред камерама државне телевизије, француски генерал Лепардије је рекао Гаврићу: „Да сте Француз, имали бисте споменик на Јелисејским пољима.“ Комисија се топло нада да ће овај филм бити нека врста споменика хероју Момчилу.)

Дакле, ради се о историјској личности и у сценаристичкој грађи је лепо испраћена цела судбина главног јунака – и период Првог светског рата (који је приказан као ратни спектакл), али и све оно што се дешавало у Момчиловом животу после рата (који је био оптерећен разним неправдама). Комисија сматра да је аутор, сем доброг одабира теме и јунака (који су несумњиво значајни), у пројектној документацији коју је доставио показао да „Рапорт заборављеног хероја“ има

потенцијал за квалитетан сценарио и успешан филм. Због тога је Комисија одлучила да предложи за подршку овај пројекат.

ВИТЕШКА ПОСЛА

Играни филм

Аутор: Лука Папић

Износ у РСД: 380.000,00

„Витешка посла“ су замишљена као фантазијски филм смештен у имагинарну средњовековну дистопију, односно у сиромашно краљевство измучено дугим и и бесмисленим ратовима. Ово краљевство затичемо на несигурној прекретници из „ере магије и идеала“ у „еру астрологије и профита“ у тренутку у којем се витешки походи, као покретачка снага, власти чине неопходним. Главни јунак Денић, један од некада чувених витезова, у себи проналази таленат за сликање и постаје конфузан и нефункционалан као витез - и зато бива отпремљен на лечење у бању за рехабилитацију витезова, међу њему сличне витезове „са посебним потребама“.

Комисији је основна поставка ове сценаристичке грађе обећала ретку врсту комедије у нашој кинематографији, која је „на трагу“, бар делимично, монтипајтоновској филмској естетици, коју и сам аутор у својој експликацији наводи као референцу. (Аутор као референце на које се наслања наводи и Мел Брукса, Бена Витлија и Бресона – што је врло необичан спој.) По ауторовим речима „Витешка посла“ имају сатиричну призму, као и могућност за гегове, али се у наративу протагонистима приступа са поштовањем тако да се сачува „епски“ дигнитет ове саге, а хумор превасходно проистиче из самих ситуација и сатиричност не прелази у гротеску. И у овом опису има елемената који се тешко спајају, али у свим тим „неспојивим“ елементима је и потенцијални квалитет ове приче – управо оригиналност и храброст материјала који је стигао у склопу овог пројекта убедио је Комисију да га предложи за подршку.

НОСТАЛГИЈА 4

Играни филм

Аутор: Марко Ђорђевић

Износ у РСД: 380.000,00

Носталгија 4 говори о младом лекару који, се, бежећи од реалности, на свом првом дежурству у ургентном центру препушта сјећањима. Ово му помаже да преиспита своју садашњост, односе са породицом али и и са самим собом.

Фрагментарна структура сценаристичке грађе има неоспорне литерарне квалитете, ствара снажне емотивне слике које лако кореспондирају са читаоцем. Атмосфера је снолика, а аутор нас успешно, неприметно пребацује из једне приче у другу стварајући на тај начин целину која гледаоца уљуља у паралелну реалност баш као и главног лика. Претходни радови аутора такође сугеришу да нас чека још један узбудљив сценарио али и ново, веома особено, виђење прошлости и садашњости. Због свега овога комисија већином гласова препоручује овај пројекат за подршку.

ДОДИР

Документарни филм

Ауторка: Драган Јовићевић

Износ у РСД: 380.000,00

Релевантна тема утопљеника о којима слушамо свакодневно, и страдања које с једне стране подноси породица и ближњи нестале особе, и, с друге стране, припадници ронилачких јединица који трагају за "особама" које постају "тела", уколико их се пронађе на неком дну. Интригантан

је угао за који се аутор опредељује у обради ове несвакидашње теме. Припадници специјалистичке јединице, који су ангажовани у потрази за несталим, доминантна су тачка гледишта на овај трагичан феномен. Док једни траже - да би нашли, породице се надају да тела никад неће бити пронађена, што продужава њихову наду да нису утопљена. Према одлуци Комисије, пројекат завређује да буде даље развијан, због чега га предлаже за подршку.

ДУГИ ЖИВОТ КРАТКЕ ЦЕВИ

Играни филм

Аутор: Игор Ђорђевић

Износ у РСД: 380.000,00

Монолит који пада на земљу преузима облик пиштоља и кроз разне историјске догађаје утиче на њихове исходе. Пратећи судбину пиштоља пратимо и важне историјске догађаје у којима пиштољ сваки пут стаје на страну доброг и љубави. Овако би се сажето могао описати сиже овог предлошка.

Аутор кроз настанак и путовање једног пиштоља од руке до руке прати углавном турбулентне периоде наше скорије историје али се не либи и да сугерише своју визију будућности. Сам крај изненађује и заокружује причу враћајући се на неки начин на тренутак од кога је све почело.

Сценослед је маштовит иако често одабир сцена и дешавања делује насумично. Требало би их прецизније одабрати и наћи им суштинску везу. У даљем развоју било би такође добро дефинисати ликове који осим пиштоља чине ову причу како би се лакше везали за дешавања и пратили наратив. Свакако овај необичан приступ разним епохама је заинтересовао комисију за ауторову визију те га већином гласова препоручује за развој сценарија.

БУДУЋНОСТ И ПОСЛЕДИЦЕ

Играни филм

Аутори: Петар Јаконић, Вида Басара

Износ у РСД: 380.000,00

Дистопијска реалност ка којој можда свет заиста иде. Претпостављена будућност у којој се оне данас доступне намирнице: месо и месне прерађевине, могу наћи само на црном тржишту. Животињско месо за којим влада велика поама, духовито је узето као главна потка приче. Аутори вешто изводе дискретан омаж познатој "животињској фарми" Џорџа Орвела. Светом ка којем, можда, заиста хрлимо, неће владати свиње тако што ће оне одлучивати о људским судбинама, него људи чији су преци, некада веровали да ће им потомство бити изнад тога да једе животиње, па су им такве заблуде о себи створиле реалност идеалну за комичне интерпетације: органи нељудских животиња су на црном тржишту. Какви су политичари тог времена и какав је њихов удео у расподели моћи одлучивања над судибном нелегалног меса, једна је од тема. Пројекат завређује да буде расписан даље, због чега га Комисија прецдлаже за подршку.

МАЈОР И ХЕЛЕНА

Играни филм

Аутор: Срђан Драгојевић

Износ у РСД: 380.000,00

“Мајор и Хелена” истинита је прича о животу трансродне особе Хелене Вуковић, бившег мајора војске Републике Србије који је у четрдесетој години, упркос дугогодишњем браку у коме има

четворо деце, одлучио да се аутује и да настави да живи свој живот аутентично, као жена, као Хелена. Поред заиста необичних животних околности које биографију ове особе чине јако специфичном, од изузетне важности су жанр и визура из којих аутор текста проговара. И док се са становишта жанра може рећи да је у питању *kemp- dremedi*, визура овог филма је много урнебеснија. Она припада алтер-егу протагонисткиње, а у питању је хаљина маме мајора Хелене, коју Хелена чува читав живот - а која је нараторка филма. Уз бројне узбудљиве догађаје које пратимо овај глас целој причи даје додатну свезнајућу, топлу, духовиту димензију. Поред драмског квалитета који прича поседује комисија је одлучила да овај пројекат подржи и због вере у искуство и намере аутора, карактеристике које су неопходне како би се филм овакве тематике реализовао без релативизације и предрасуда.

ТУРСКИ АМБАСАДОР

Играни филм

Аутор: Дарко Лунгулов

Износ у РСД: 380.000,00

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. 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 супродстављају. 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.

Овај предлог је унапређена верзија тритмента којим је аутор конкурисао и на претходном распису конкурса. Суштинске вредности које је сценариста и у прошлој верзији усадио у центар приче су задржане, а прича се и даље бави важном темом и преиспитивањем моралних вредности, жртвовањем истине зарад моралних принципа али и тиме шта значи херојство. Иако смештена у осамдесете године ова прича може имати универзалну вредност и преиспитати све ове теме у времену у ком живимо. Уз додатни рад на сценаристичкој грађи чак се стиче утисак да постоји потенцијал за узбудљив трилер и филм који може занимати широку публику. Због свега овога комисија већином гласова препоручује овај пројекат за развој сценарија.

ЖЕЉА

Анимирани филм

Аутори: Александра Јовановић, Рашко Миљковић

Износ у РСД: 380.000,00

Жеља је дванаестогодишња девојчица која је изгубила оца у саобраћајној несрећи. Жеља своје уточиште налази у музици која јој помаже да одлута у други свет који можда нуди неку врсту утехе. Заправо тај бег јој помаже да нађе свој пут и у стварности.

Кроз форму анимираног филма аутори тритмента желе да се баве суочавањем девојчице са губитком оца. Избор теме је храбар и редак како у књижевности за децу и младе тако и на филму. Аутори су свесни тога и делује да материјалу приступају са пуно љубави и разумевања не потцењујући потенцијалну младу публику. Верујемо да резултат може да буде топла и емотивна прича која нас храбро суочава са деликатним питањима одрастања, породичних веза и, пре свега, љубави. Због свега овога, комисија предлаже овај пројекат за подршку за развој сценарија.

Према мишљењу Комисије остали пријављени пројекти нису испунили, упоређујући их са предложеним пројектима, у довољној мери услове и критеријуме предвиђене Законом о кинематографији („Сл. гласник РС“, бр. 99/2011, 2/2012 - испр. и 46/2014 - одлука УС) и Уредбом о критеријумима, мерилима и начину избора пројеката у култури који се финансирају и суфинансирају из буџета Републике Србије, аутономне покрајине, односно јединице локалне самоуправе („Сл. гласник РС“, бр. 105/2016 и 112/2017). С тим у вези, Комисија је дала и образложења за пројекте који нису предложени за подршку:

1. ПОРОДИЦА

Играним филм

Аутор: Јован Станковић

У својој основи, потенцијални сценарио Јована Станковића под насловом „Породица“ прати низ догађаја кроз које једна дисфункционална породица постаје „онаква каква би требало да буде“ (она која се држи на окупу и која се, и поред свих разлика, међусобно помаже и подржава). Прича се одвија у данашњем времену и почиње у Београду, а завршава у селу Дреновац на југу Србије. Иако на почетку приче аутор покушава да нас наведе да су породични односи „сложни и без тајни“, веома брзо (можда и пребрзо), схватамо да су сви ликови који чине породицу потпуно различити и да свако од њих има неки тајни живот који не дели са осталима. У једном тренутку, кад све те појединачне тајне произведу заједнички проблем, породица мора да бежи из Београда – од тог тренутка пратимо један *road movie* пун разних перипетија. Управо те авантуре на друму постају кохезиони фактор преко којег Станковићеви јунаци постају „права“ породица која се међусобно штити и која више нема тајни.

Нажалост, у сценаристичкој грађи и ауторској експликацији која је (уз пар општих места о идеји будућег сценарија и филма), заправо само препричан сиже, Комисија није нашла довољно елемената који би обећали занимљив пројекат. Иако се аутор трудио да онеобичи причу, ефекат тих онеобичења је само утисак о постојању „необичног ради необичног“ што у великој мери делује претенциозно. Приложени сценослед је прилично детаљан (и предугачак), али има и велики драматуршки проблем – појединачне тајне нам се, практично, откривају два пута: први пут (само потенцијалним гледаоцима) у уводном делу, а онда и на путовању (кад их сазнају и остали чланови породице).

2. КАНАЛ

Играни филм

Аутор: Ненад Петровић

Сценарио, односно сценаристичка грађа, под називом „Канал“ се заснива на истинитим догађајима из краја октобра 1944. године: Приликом повлачења из Београда пред снагама совјетске армије и јединицама НОВЈ немачки окупатор је у београдским канализационим тунелима оставио припаднике специјалних јединица дивизије Бранденбург са циљем да непрестаним диверзијама и убиствима задрже ситуацију ровитом и нејасном очекујући да се промени партнерство и раскине савезништво западних сила са СССР. (Тада би они појачали своје активности у очекивању да се немачке трупе врате и поново заузму Београд и целу Србију.) Увидевши да се дешавају необјашњива убиства током ноћи и полицијског часа руководиоци органа безбедности ОЗНЕ и КНОЈ-а одлучили су да формирају посебну јединицу која би истражила ко стоји иза тих напада и повела борбу против починилаца. У фокусу наше пажње је група предвођена искусним партизанским борцем (капетаном Краљевићем) који је прошао све офанзиве и који се са одабраном групом бораца спушта у канализацију да би се борио са немачким специјалцима.

По ауторовим речима „филм би требало да се одликује напетом радњом и спектакуларним борбама“ и потенцијала за то у овој причи заиста има, али су многа решења, односно разрешења таквих ситуација, помало паушална и збрзана (нпр. појави се група партизана иза леђа Немцима и са једним „руке увис“ извуче другове из безизлазне ситуације) – и на томе би сигурно требало

још радити. Ипак, највеће замерке које је Комисија имала су оне које се тичу карактеризације ликова која је далеко од „префињене психолошке разраде ликова“ (опет по ауторовим речима). Стиче се утисак да је Ненад Петровић имао намеру да сви његови партизански командоси поседују снажну индивидуалност и специфичност (као, на пример, командоси из филма „12 жигосаних“ Роберта Олдрича), али Комисија, из ове сценаристичке грађе и овакве поставке, не увиђа како се та намера може ефикасно остварити - његови крокији карактера у себи једноставно не носе такав потенцијал.

3. СТАТИСТА

Играни филм

Аутори: Александар Новаковић, Вук Богдановић

У основи будућег сценарија под називом „Статиста“ је прича о Едију, ратном ветерану, који пати од посттрауматског синдрома и који се бори да обезбеди егзистенцију радећи у продавници и статистишући у филмовима са криминалистичком и ратном тематиком. Едијев живот се драматично мења у тренутку кад, на снимању филма у чијем је средишту битка у којој је учествовао, среће свог старог „ратног друга“ Петра и костимографкињу Ану која га подсећа на девојку коју је упознао на ратишту – и у Едијевом животу почињу да се преплићу стварност и фикција, живот и филм, прошлост и садашњост.

Управо у том „преплитању“ Комисија налази велики број драматуршких проблема – преласци из садашњости у прошлост и из стварности у фикцију су, у великој мери, очекивани и делују помало намештено. Идеја да се флешбекови, на неки начин, сместе у реално време, односно да се прошлост меша са догађајима из садашњости, да би се указало како траума из прошлости утиче на садашњост појединца (или нације) је мало „показивачка и дидактична“ чему у играној структури нема места. Иако аутори наводе да се филм „Статиста“ може снимити на некој од локација у бившој Југославији на којима су заиста постојали ратни сукоби 90-их година прошлог века, они сматрају да локације не морају бити конкретно наведене, ни оне некадашње ратне, ни она у којој се „садашња“ прича одвија (у екпликацији, на пример, стоји да у сукобу учествују „војници у светлозеленим униформама против војника у тамнозеленим униформама“). То је, по мишљењу Комисије, помало наивна метафора и да би имала било какве шансе за успех и убедљивост цела прича би морала бити далеко стилизованија.

4. САСВИМ ОБИЧАН НЕОБИЧАН ДАН

Играни филм

Аутор: Младен Вујчић

„Сасвим обичан необичан дан“ има претензије да буде „урнебесна“ комедија која прати догдодовштине једног друштва из кладионице (и „крими околине“) којем је упадање у необичне и бизарне ситуације део свакодневице. По тврдњи аутора, готово сви главни ликови у филму засновани су на стварним особама из његовог окружења, а њихове карактерне особине су, у овој причи, додатно искарикиране и доведене до бизарности. Будући филм имаће „помало пренаглашен смисао за хумор“ и његова основна идеја је да „забави, насмеје и релаксира гледаоце од њихових свакодневних проблема“.

Комисија поштује намере Младена Вујчића да „засмеје и релаксира“, али није убеђена да је сценаристичка грађа која је приспела на овај конкурс у стању да одговори том захтеву и намери. Иако „Сасвим обичан необичан дан“ јесте представљен као нека врста „лаких филмских нота“ чија је једина намера да нас забаве, Комисија налази да су те ноте мало „превише лаке“ да би по њима био снимљен дугометражни играни филм – материјал који нам је достављен би много више одговарао некој You Tube форми него играном филму. (Можда би аутор могао да размисли да ову грађу управо тако и пласира.) Ни драматуршка структура ни карактеризација ликова такође не обећавају много и не доносе ништа ново и тешко да могу достићи ниво неких других

„лаких и забавних“ филмова о невољама друштва из краја (блока, кладонице и сл.) који већ постоје у нашој кинематографији.

5. ТАЛАС

Играни филм

Аутори: Клара Дошлов, Војислав Томић

Војислав Томић и Клара Дошлов на почетку своје експликације наводе да је њихов потенцијални сценарио под насловом „Талас“ инспирисан истинитим догађајима из одрастања једног младића из Београда. Живот тог младића се одвија у криминалном миљеу (у почетку међу ситним криминалцима, а касније и међу озбиљним нарко дилерима), а део тог криминалног миљеа су (као и свим таквим причама) и представници државе. Главни јунак „Таласа“ има и породичне проблеме (смрт оца и болест мајке) – то његовој одлуци да се бави криминалом додаје и неку врсту социјалне мотивације (што је такође релативно честа појава у оваквим врстама приче).

По речима самих аутора филм који би требало снимити по овом сценарију жанровски је дефинисан као „акција“ и у сценаристичкој грађи заиста постоје елементи који подразумевају „акционе“ сцене (бекства, јурњаве колима, насиље, оружје и сл.), али и ауторски проблеми са лаким и неубедљивим изласцима из животни опасних ситуација, као и проблеми са недовољно обрађеном емотивном компонентом главног јунака – што у приличној мери отежава било какву идентификацију гледаоца са причом. А ако не верујемо да је наш јунак у заиста конкретной опасној ситуацији и не можемо да се идентификујемо с њим (или да бар навијемо за њега) то углавном значи да у причи има превише општих места и да прича и јунаци нису успели да оживе у нашој перцепцији. По речима аутора мотивација због које су написали овај сценарио је жеља „да отворимо очи младим људима из Београда, региона па чак и шире, да освесте да пред њима на путу могу да постоје лажни пријатељи, погрешне љубави и сакривени непријатељи који могу да им замуће очи и наведу на искушење лоших и опасних ситуација, и да им замраче унутрашњу искру своје суштине“ – ако је то „порука“ коју су аутори желели да пошаљу, она је веома тешко читљива из синопсиса и тритмента које је Комисија прочитала. А и кад би била читљивија само би допринела једној прилично неоригиналној претенциозности која се провлачи кроз комплетну сценаристичку грађу.

6. У ПОТРАЗИ ЗА ЗДРАВКОМ ЧОЛИЋЕМ

Играни филм

Аутор: Предраг Штрбац

Теодора П. главна јунакиња приче под насловом „У потрази за Здравком Чолићем“, се, на свом путу на концерт обожаваног Здравка Чолића, среће са другим људима, успоставља неке односе са њима, открива истине о животу и скривене породичне тајне – а истовремено и одраста и сазрева. У експликацији овог пројекта аутор наводи да је „У потрази за Здравком Чолићем“ један тинејџерски road movie о одрастању, невиности, сазревању и ослобађању од илузија и мелодрамско-комична авантура. Односно, прича о путовању – у свет и у себе. И то је прилично тачна дефиниција материјала, односно сценаристичке грађе која је у пројекту приложена.

Иако аутор наводи врло репрезентативне литерарне и филмске референце које такође говоре о путовању (Хомерово „Одисеја“, Ибзенов „Пер Гинт“; „О брате где си“ и „Нема земље за старе“ браће Коен, „Телма и Луиз“ Ридлија Скота, „И ја теби маму“ А. Куарона, „Спасавање редова Рајана“ Стивена Спилберга) из приложеног материјала се не може тачно утврдити како би се у будућем сценарију и филму могли креативно употребити бар неки елементи који постоје у тим „референтним“ делима. Комисија сматра да би било врло занимљиво навести како би се драматуршки или стилски нешто из тих дела могло „уклопити“ у ову причу – овако све остаје на нивоу неког уопштеног тематског поклапања јер се, на различите начине, сва ова дела заиста баве неком врстом путовања. А та уопштена веза не помаже много овој сценаристичкој грађи. „У потрази за Здравком Чолићем“ је прича која свакако има потенцијала, али и неких „вишкова“ – можда у том једном путовању не би требало обухватити баш „све“ у животу главне јунакиње (и проналазак несталог оца и дементног деду и Здравка Чолића и љубав њеног живота итд.).

Комисија 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 (и да пре тога, наравно, одлучи шта је то што је најважније).

7. СЈАЈНО МЕСТО ЗА НЕСРЕЋУ

Играни филм

Аутор: Марко Ковач

Пројекат „Сјајно место за несрећу“ представља адаптацију истоименог романа Дамира Каракаша и бави се животом имиграната, а главни јунак је Момир, писац (и имигрант), који покушава да објави роман у Паризу. Сарадници на овој адаптацији су драматурзи Теодора Марковић и Дејан Дуковски и сам аутор романа. Сценаристичка грађа је наслоњена на Каракашев роман и обрађује сурову судбину интелектуалаца са наших простора који покушавају да изграде каријеру у иностранству – али је та грађа и додатно проширена. По речима аутора, будући филм ће бити конципиран као драма са елементима комедије и трагикомедије, са живим „тарантиновским“ дијалозима, са шареноликим ликовима, са комичним ситуацијама изнад којих стоје тешки или трагични догађаји - али и са снажном критиком друштва и лицемерја службене мигрантске политике једне велике европске демократске државе.

Ова „прича о Паризу из перспективе жохара“ свакако има перспективу, али је сценаристичка грађа на Комисију оставила помало конфузан утисак – веома је тешко проценити кад је нека бизарна натуралистичка сцена заиста натуралистичка (као, на пример, сцена у којој човек једе пацова), а кад је „тарантиновски црњак“. Такође, стиче се утисак да је ауторска експликација више редитељска него сценаристичка јер помињање доњих ракурса и начина на који ће бити употребљен звук или односи између светла и сенке заправо не помажу да схватимо драматуршку структуру будућег сценарија (која је у тритменту приказана некако прелинеарно и прилично конвенционално и у потпуном је нескладу са сижеом). Ни „снажна критика друштва и лицемерја службене мигрантске политике“ немају праву оштрицу јер су мигранти у овој причи врло слабо друштвено условљени и заправо неполитични и више их доживљавамо као неке маргиналне појединачне случајеве. Кад говоримо о конкретним сценама, поставља се питање да ли толики број сцена експлицитног секса заиста неопходан да би се ова прича испричала и која је њихова сврха, односно да ли је Момир, осим што је писац и емигрант, уједно и нека врста емигрантског Дон Жуана и зашто је то битно.

8. ТАЊА

Играни филм

Аутор: Јовица Карајловић

Сценаристичка грађа пројекта „Тања“ аутора Јовице Карајловића набијена је сексом, дрогом, насиљем – и експлозијама. Ни са миљеом нема забуне и дилеме: то је свет криминалаца, проститутки, макроа, нарко дилера. Другим речима – полусвет. И то је у материјалу који је Комисија прегледала потпуно јасно и недвосмислено.

Нажалост, готово све остало у пројектној документацији створило је приличну конфузију међу члановима Комисије. Тритмент је писан толико лапидарно да је заиста тешко схватити и како ће изгледати конкретан догађај у будућем сценарију, односно шта се заиста догодило, а поготово зашто. Аутор понекад целу сцену дефинише само једном речју (нпр. „Кућа“) – а из тога је веома тешко закључити шта се у сцени догодило (па чак и који ликови у њој учествују.) Јовица Карајловић је у својој експликации покушао да објасни своју „поетику и естетику“, али Комисија, у великој мери, није успела да у ту естетику проникне. Из експликации је јасан критички став аутора према савременој филмској продукцији, али Комисија не види разлог због чега би таква врста критике била формални део експликации. У експликации се налази и нека врста генералног упуства за глумце које се односи на начин глуме у сценама вођења љубави – такође непотребно. Због свега наведеног Комисија је дошла до закључка да аутор очигледно није

довољно упућен у начин на који се припрема документација за пројекат, као ни у драматургију и филмски језик.

9. ИДЕНТИТЕТ

Играни филм

Ауторка: Бранка Бешевић Гајић

"Идентитет" је прича о губитку и о исконској безусловној љубави, односно о људима који су жртвовали своје најсветије и најлепше осећање због туђих одлука - и тиме изгубили себе. Очигледно је да ауторка у приложеној сценаристичкој грађи жели да прикаже љубав као најузвишенији осећај - без обзира на околности у којима се та љубав дешава. Њен човек је биће дуалитета – са једне стране крхко и рањиво и увек на губитку, а са друге, бескрупулозно и себично и увек у жељи да оствари доминацију. И Леон и Катја и Ерион, који су главни јунаци „Идентитета“ су различити - поготово Леон и Катја: Леон покушава да побегне од судбине, а Катја се са том субином суочава. Па ипак, они су две стране исте медаље (прво Леон и Катја, а онда Катја и Ерион), а те две половине увек чине једну целину – и управо љубав брише њихове разлике и чини их неодвојиво повезаним.

„Идентитет“ прати своје јунаке кроз тешко време и простор у којем су националне границе грубо повучене и свако ко се у потпуности не уклапа у те границе (било због своје националности или због „неодговарајућег“ односа према „непријатељским“ нацијама – на пример, љубави) аутоматски добија неку врсту негативне одбијајуће етикете као неко ко не припада „нама и нашим“. Нажалост, у овој причи, испада да не припада никоме. Због тога је једино решење одлазак у емиграцију – што можда јесте решење за очување голог живота, али и даље не решава идентитетске проблеме. Иако Комисија сматра да од сценаристичке грађе Бранке Бешевић Гајић, уз додатни рад, може настати један и тежак и топао филм и охрабрује ауторку да даље ради на својој причи – ипак није нашла довољно елемената да подржи овај пројекат.

10. СКОК

Играни филм

Аутор: Миомир Кулић-Михајловић

Сасвим случајно у живот сликара Марка (главног јунака приче „Скок“) који је опседнут ратовима и њиховим последицама, улазе двоје тинејџера који су одлучили да изврше самоубиство скоком са солитера – и то баш изнад Марковог стана. Марко у једном тренутку доживљава потпуно помрачење свести па изјури на своју терасу и „види“ их како скачу са солитера – мада се то није догодило. Убеђен да је присуствовао самоубиству Марко га и сам почини.

У сценоследу пројекта „Скок“ аутора Миомира Кулића-Михајловића постоје две слике стварности: једна је објективна и реалистична и говори о времену оштећеном ратом и тешким периодом историје, а друга је потпуно субјективна и искривљена и налази се у глави главног јунака ове приче – али и она је оштећена истим тим ратом и истом историјом. Кад се такве две слике измешају увек дође до трагичног исхода – тако је и у овој причи.

Аутор Миомир Кулић-Михајловић очигледно има намеру да исприча неку врсту антиратне приче која, поготово у лику главног јунака и његове девојке, помало кокетира са пацифистичким вредносним системом хипи културе, али, због психолошког стања у којем се Марко налази, на много места и у приличној мери недоследно одступа од тог „пацифизма“ – толико да улази и у неки облик агресије. (Врхунац те агресије је аутодеструкција – односно самоубиство.) Могуће је да сам аутор припада генерацији битника, али ова сценаристичка грађа много више обећава неку врсту историјски мотивисане „социјале“, него Џека Керуака. Иако „Скок“ обрађује врло трагичан догађај Комисија није у сценаристичкој грађи пронашла драматуршке елементе који би довољно снажно показале ту трагедију – ни у већ поменутој, реалистичној слици стварности, ни у оној субјективној и искривљеној. А и трећа слика која у овом материјалу постоји (она коју је насликао Марко и која приказује трогодишње дете које седи на јаловој земљи и држи уперен пиштољ у своју главу) и која вероватно има претензију да постане лајтмотив филма и метафора

стања у свету и онога што је у Марковој глави, иако је животна страшна, истовремено је филмски предиректна и уметнички претенциозна.

11. ЛИЛИЦА

Играни филм

Аутор: Бојан Тасић

Сценарио „Лилица“ прати Љиљану Бојанић – Лилицу, студенткињу ветерине која је приморана да ради хонорарне послове како би помогла мајци да врати кредит покојног оца. Лилицу мајка притиска да напусти факултет и посвети се озбиљнијем послу, али се Лилица, да би што пре дошла до новца и жељене слободе, придружи банди џепароша. Тај нови криминални миље у који је упала Лилици делује заводљиво – и њему се осећа бунтовно и слободно.

Нажалост, забава и адреналин ускоро постају борба за голи опстанак – нажалост за главну јунакињу Лилицу, али и за будући сценарио који носи њено име. Нажалост, јер је такав развој ситуације у оваквом типу приче заправо опште место и не доноси ништа ново, ништа свеже и ништа оригинално, осим неке врсте филмског моралисања које није далеко од оне народне „ко с ђаволом тикве сади о главу му се разбијају“.

Аутор Бојан Тасић има идеју да сцене у великој мери измести у екстеријере којима би се осликала „симфонија једног (веле)града“, а у документацији коју је доставио говори и о „архитектонској драматургији“ епохе у којој живимо – али Комисија, у Тасићевом синопсису и сценоследу, није успела да нађе много тих „велеградско-симфонијских“ елемената, а није баш најјасније ни у чему се огледа поменута врста драматургије. Аутор такође наводи да би евентуални филм требало снимати „герилски“ – што, с обзиром да се прича одвија на маргинама града и да су њени јунаци маргиналци, звучи оправдано и логично. Али сама прича, а поготово карактери ликова морали би бити много инвентивније замишљени. Комисија је установила и да експликација садржи једну тешко примењиву „документаристичку“ технику снимања у ауторовој опасци о снимању „из руке“ („где би статисте свели на минимум, те допустили граду и пролазницима да ’слободни дишу’ кроз филм – односно, да својим неприпремљеним присуством дају документаристички значајну улогу и уверљивост филмској причи“).

12. СЛОБОДАН

Играни филм

Аутор: Млађан Црквењаш

Филм „Слободан“ ће испричати причу о догађајима који су се одвијали у Подрињу током 1992. и 1993. године, користећи документарну нарацију и елементе драме. Носилац радње о страдању српских цивила у околини Сребренице је Слободан Стојановић, дванаестогодишњи дечак који је зверски мучен и убијен од стране Елфете Весели, која је за тај злочин добила дванаест година затвора. У сценарију ће бити приказани и још неки злочини са тог подручја који су се догодили у селима Кравица и Кушићи. Сценаристичка грађа се ослања на аутентичне писане и видео документе из тог периода, а, по ауторовим речима, циљ ове ратне приче о страдању српског становништва је да спречи да се ти злочини забораве. Млађан Црквењаш у експликацији пројекта наводи да ће његов сценарио истраживати теме рата, губитка, преживљавања, људске жртве и потребе за помирењем на националном и људском нивоу. Главна ауторова порука је да треба запамтити и учити из прошлих грешака и тежити миру и суживоту.

Комисија изузетно цени ауторову потребу да се забележи једна овако страшна прича и сматра да је, колико год било тешко гледати ужасне филмске сцене које су скоро неизбежне, важно да овакве трагедије не потону у заборав. Нажалост, сама сценаристичка грађа има много драматуршких проблема, а и друга половина ауторове намере „о потреби за помирењем и о тежњи за миром и суживотом“ једноставно није покривена материјалом који нам је достављен. (Аутор има легитимно право да његова прича буде само сведочанство о ужасним злочинима, али ако наведе да својим филмом жели да пошаље и поруку о потреби за помирењем, онда би у сценаристичкој грађи морали постојати и такви елементи – а у овом материјалу их нема.) Комисија такође сматра да играна структура којој ова прича тежи не би смела да буде само

документаристичка (и натуралистичка) реконструкција догађаја, без обзира што почива на фактографији – већ би морала имати извесне елементе филмске стилизације.

13. БРАНА

Документарни филм

Аутор: Мирослав Мандић

Предложак за документарни филм “Брана” о Ваљевској Грачаници, односно цркви Архангела Михајла, која је потопљена због изградње бране Стубо-Ровни комисија сматра непотпуним на више нивоа. Наиме, из приложене документације није јасна структура будућег филма нити на који ће тачно начин прича бити испричана. Иако синопсис и тритмент садрже обиље фактографских података, тај садржај ни на који начин није драмски уобличен у смисли да постоји јасна структура, односно опис сцена које аутор намерава да сними, а из којих би нам била јасна нарација, ритам и стил будућег филма. Такође, иако се из тритмента стиче утисак да је Драган Давидовић, односно рашчињени поп Антоније главни лик у филму, у експликацији схватамо да то није случај, односно да је лик колективан. Савет аутору је да приликом разраде тритмента и синопсиса обрати пажњу на драмске елементе које би требало да садржи сваки од ових докумената или да ангажује сценаристу који би му помогао приликом транспоновања идеје у писану документацију.

14. ЉУДИ БЕЗ ГРОБОВА

Играни филм

Аутор: Јанко Баљак

Сценаристички предложак “Људи без гробова”, по истоименом роману Енеса Халиловића, прича је о Семиру Нумовићу, момку из околине Новог Пазара који покушава да склопи мозаик каква је личност био његов отац, човек кога је забрањена љубав у најмању руку коштала живота и репутације. Иако се из приложене документације види да је аутор уложио велики труд да грађу романа преведе и сведе на сценослед, предложак и даље садржи изузетно велики број сцена због чега се стиче утисак да је логичније размишљати о тексту као материјалу за мини серију, пре него филм. Уколико аутор ипак жели да поменути роман адаптира у целовечерњи филм, један од предлога је да акценат буде на причи о Семировом животу, а на уштрб линије приче о оцу која у овом предлошку чини готово половину сценаристичке структуре. Упркос овом проблему комисија сматра да предложак има изванредан поетски, наративни и естетски потенцијал и охрабрује аутора да настави рад на овом пројекту.

15. ОВО ЈЕ НАЈСТРАШНИЈИ ДАН У МОМ ЖИВОТУ

Играни филм

Аутор: Страхинја Савић

“Ово је најстрашнији дан у мом животу” је сценаристички предложак по истоименом роману Јасминке Петровић о тинејџеру Страхинји који се поред породичних проблема, класичних за то доба, и заљубљује, што постаје централна драма његовог живота - како реализовати први пољубац и ући у романтичну везу. Иако је ова духовита, топла прича о одрастању вешто написана, било би добро појачати реалне проблема тинејџера у том узрасту, што је аутор сам увидео. Поред романтизације коју неизоставно гајимо када размишљамо о тинејџерском добу треба показати и да то доба уопште није толико безбрижно и безазлено, јер почињемо постепено да се суочавамо са свим изазовима које доноси свет одраслих. Такође, у предлошку Страхинја више делује као дечак, а мање тинејџер. Како је ауторска намера да причом пружи увид у све суровости које са собом носи рана адолесценција сугестија је да се на смелији начин конкретизују ти проблеми. Таква драматизација би допринела и томе да клацкалица између драме и комедије буде убедљивија и узбудљивија. Комисија саветује аутору да настави да ради на овој причи и да се пријави на следећи конкурс.

16. ДИПЛОМАЦ (Златне године)

Играни филм

Аутор: Срђан Драгојевић

”Дипломац” је прича о Влади, губитнику транзиције, шездесетпетогодишњаку који у покушају да сопственог сина и његову породицу спаси тешког подстанарског живота, решава да упише факултет и на тај начин дође до студентског смештаја како би сину оставио свој једноипособан стан. На путу реализације тог плана Влада долази у контакт са разноврсним слојевима и појавама у друштву - таксистима, лукративним бизнисом старачких домова, усамљеним професоркама Београдског универзитета, препродавцима места у студентским смештајима, зеленашима, студентима који зарађују богатство пишући радове онима који то могу да плате и слично. Иако ова топла и духовита породична драма са израженом социјалном нотом има доста потенцијала, комисија сматра да је у овом тренутку сценаристичка грађа препуна подзаплета који нису изведени до краја, а који су доста важни, попут линије приче са сином. Савет аутору је да прочисти сценаристичку грађу и до краја изведе задате линије приче како би ова дирљива прича о маргиналцу, губитнику транзиције и невидљивом хероју друштва била јаснија и убедљивија.

17. СМРТ ИНФЛУЕНСЕРКЕ

Играни филм

Аутор: Срђан Драгојевић

”Смрт инфлуенсерке” је како аутори наводе ”педагошки хорор”, односно прича о виралној и гордој тинејџерки-инфлуенсерки чији дух, након што изврши самоубиство у луксузном хотелу, креће да се свети својој некадашњој циљној групи - младим гостима који су тек на прагу упознавања са светом друштвених мрежа и њиховом (зло)употребом. Иако је тема важна, нарочито уколико имамо у виду изложеност младих мрежама, као и степен њихове осетљивост на награду и казну која их чека уколико (не)задовоље туђа очекивања, комисија сматра да је овај предлогак потребно додатно развијати.

Савет ауторима је да посвете више пажње развоју ликова и њиховим међусобним односима. То се нарочито односи на лик Мили, њен карактер и мотиве који претходе самоубиству али и касније, када постане осветољубива, као и на лик њеног момка Саше и њихов међусобни однос. Такође потребно је развити и породичну динамику унутар богате породице чији чланови постају њене жртве, односно разлоге због којих су баш они изабрани да буду кажњени.

18. ВИНТЕР

Играни филм

Аутор: Слободан Стојићевић

”Винтер” прича је о Бранку Винтеру, преводиоцу немачког комаданта, који је за време другог светског рата спасио ромску музичку колонију из Обреновца сигурне смрти. Као и у претходној верзији тритмента и даље постоји проблем структурирања приче, односно драматизације догађаја. Иако прича може бити узбудљива јер поседује филмски потенцијал неопходно је разрадити главне ликове и њихове намере, рашчланити сценаристичку грађу неку врсту сценоследа, акценатовати напете ситуације, нарочито долазак немачких војника у колонију и слично. Такође, треба имати у виду да је потребно време да упознамо и ромску заједницу, односно главне ликове, како би се гледаоци идентификовали са њима и страховали за њих када дође тренутак суочавања са немачком војском. Тренутно се из приложене документације не може јасно сагледати како би потенцијални филм структурално и стилски изгледао. Савет аутору је да са свешћу о овим проблемима настави рад на сценарију.

19. БУКА

Играни филм

Ауторка: Тијана Кондић

Предложак "Бука" је прича о Милицы, која бежећи од свог насилног мужа, уточиште налази у предратној згради чији дух кроз буку контролише своје становнике и држи их у покорности, док они кроз разне ритуале исказују духу зграде, односно духовима претходних станара - своју лојалност. Иако се види да је ауторка текста истраживала природу, односно топос "уклетих кућа", као и да је јасно шта је тема којом жели да се бави, предложак је у овој фази оптерећен мноштвом ликова, али и догађајима који замагљују централни мотив. Због наведених проблема лик мужа и насиља у њеној породици пада у други план, где се пропушта прилика да се ова важна тема доведу у јачу везу са динамиком "уклете куће" и насиља које се десило у њој у прошлости. Милица је сувише заокупљена туђим траумама, а мање собом и сопственим проблемом који је на почетку јасно постављен као улог. Савет ауторки је да се у следећој руци усредреди на поједностављивање приче - редукацију ликова и догађаја и да изоштри фокус на Милицу, њене проблеме и на то како они резонирају са новом заједницом чији постаје члан.

20. МЕСЕЦ РАДОСТИ

Играни филм

Ауторка: Предраг Николић

"Месец радости" предложак је за музичку тинејџерску романтичну комедију, чија је прича смештена у 1969. годину, а у којој чланови бенда "Непокорни" добијају задатак од општинских власти да за Дан младости искомпонују рок нумеру од борбене песме. Паралелно са музичким припремама чланови бенда доживљавају прва љубавна искуства, али и сукобе са партијском омладином, а све то их доводи до низа перипетија и проблема који кулминирају хапшењем фронтмена бенда. У данашње време, када је одрастање знатно суровије лепо је имати филм који млађим генерацијама даје увид у епоху, друштвену атмосферу, музички репертоар и проблеме омладине током револуционарних шездесетих година. Упркос томе што прича са собом доноси један наиван сентимент што јесте њена вредност, чини се да је пропуштена прилика да се догађајима дода још један слој, односно јаснији ауторски став поводом политичких збивања тог доба. Утисак је да је комплетна линија приче са стварањем борбене рок песме занемарена на уштрб романтичних односа, и на тај начин пропуштена прилика да се управо кроз тај радни процес додатно осликају односи међу ликовима, односно њихови политички и животни погледи на свет. Савет аутору је да поради на овој линији приче.

21. ТАМАРА

Играни филм

Ауторка: Зорица Симовић

Предложак "Тамара" прича је о младој редитељки Тамари која приликом снимања свог документарног филма о животу на острву Ада Међица стицајем околности уочава да сплав-кафана венчаног кума њених родитеља, може да потоне. Тај нелегално стечен сплав кога краси разуздана атмосфера је место на коме Тамарин отац Владета покушава да се одупре пороцима и врати породици. Упркос отпору да прекину узаврелу рођенданску журку и напусте сплав, Тамара ипак успева да убеди људе да се евакуишу и да тако спречи катастрофу. Иако тематизује актуелно питање нелегалних објеката на Сави али и бахат однос према природи овај предложак има бројне проблеме. Савет ауторки је да размисли из које визуре жели да исприча ову причу, али и да причу прочисти од бројних ликова и дуплираних мотива попут два сплава, две породице и слично. Такође уколико је главни лик приче Тамара, што би било логично, онда би фокус у даљем раду требао да буде на развоју њеног лика, мотивима, односима са другим ликовима, нарочито оцем. Такође, приложен предложак је по форми хибрид између сценарија и тритмента иако је у пропозицијама конкурса јасно назначено да се сценаристичка грађа прилаже искључиво у форми тритмента. Овом приликом комисија скреће пажњу ауторки текста да следећи пут испоштује пропозиције, јер ће у супротном документација бити изузета из разматрања.

22. КРОСИНГОВЕР

Играни филм

Ауторка: Мира Вуковић

”Кросинговер” прича је о три генерације жена које су у родбинској вези, а које, свака на свој начин, захваљујући искуству ове претходне, са мање или више трагизма успевају да превазиђу друштвене стеге и очекивања. По узору на филм ”Сати” Стивена Долдрија, аутори се доста успешно воде паралелном, фрагментарном драматургијом у три епохе, где су копче, мотиви и прелази солидно увезани. Међутим, како су Смиљка и Вера занимљиво постављене, трећа, најмлађа јунакиња Ана није ни приближно развијен лик. Комисија саветује ауторима да више пажње посвете управо овом женском лику и начинима на које она може да интегрише и потпуно превазиђе трансгенерацијска искуства која су јој следовала по женској линији, али и да се сусретне и суочи са новим циклусом ограничења и изозова који припадају њеној епохи и искључиво њеном личном универзуму.

23. ХОДОЧАШЋЕ

Играни филм

Аутор: Abdel Rahim Kherawi

”Ходочашће” је прича која је смештена у прехришћанску Србију IX века у којој пратимо догађаје који претходе политичкој одлуци кнеза Мутимира да прихвати хришћанство. Мутимир одлучује да своје најбоље ратнике из свих кнежевина предвођене Малидухом пошаље на Триглав како би од словенског бога рата добио одговор да ли да прихвати нову веру. И док се мисија компликује испоставља се да финални обрачун ови пагански ратници неће водити против Византинаца, већ против франачког војног одреда који је послат да их уништи. Овај епска фикција структурирана кроз херојево путовање може да буде занимљива уколико се адекватно стилизује, будући да аутентичност филмова који обрађују историјске епохе великим делом почива и на стилизацији. У том смислу важно је да аутор прецизно назначи који вид стилизације је у питању, да ли је то натурализам, реализам или нешто треће. Такође аутор је истакао да постоје две наративне, односно приповедачке линије у самој причи које тренутно нису имплементирани у тритмент због чега је тешко разумети где се појваљују, односно смењују ти нараторски пасажии али и каква их визура прати. Савет аутору је да у следећој верзији тритмента акцентује места где се појављују ови приповедачки прелази као и да у експликацији конкретизује степен и врсту стилизације.

24. КРАЈ

Играни филм

Ауторка: Љиљана Грубач

”Крај” је прича о познатој списатељици која пишући свој нови роман на може да се одлучи за крај романа, односно да ли да свог јунака - познатог писца на заласку каријере убије или само срећно пензионисе. Пролазећи кроз ове дилеме и сама упада у ковитлац сопственог преиспитавања због чега привремено губи разум. Иако предложак поседује потенцијал за духовиту психолошку драму у овој фази потребно је додатно разрадити однос главне јунакиње са осталим ликовима - издавачем, професором, родитељима, неком од пријатељица. Важно објаснити и на који начин ауторка намерава да стилски реши јунакињине монологе, као и да ли је могуће евентуално те монологе транспоновати у дијалоге са другим ликовима. Такође треба водити рачуна да Невенина потреба за славом и прихватањем не буде банално приказана, што верујемо и да није ауторска намера, већ да буде нечим мотивисана, али и размислити о томе да ли би можда јунакињина унутрашња борба била јача и убедљивија уколико би била нешто старија. Комисија саветује ауторку да настави да ради на тексту.

25. СИЛА

Играни филм

Ауторка: Александра Урошевић

”Сила” је прича о младом пару, Вуку и Мари, који одлазе на романтичан одмор ван града. Након кратке идиле добијају нове комшије на језеру, испоставиће се агресивне и гласне младиће, десничаре и шовинисте, са којима постепено улазе у сукоб због буке и бахатог понашања. Како конфликт градира учини им се да међу младићима препознају некадашњег скинса, момка са којим су имали сукоб пре двадесет година, када су били знатно млађи. Поред тога што их конфронтација са овом екипом доводи и у животну опасност, она их натера и да преиспитају темеље међусобног односа и поверења. Узбудљив психолошки трилер у духу Ханекеовог филма ”Забавне игре” са изнијансираним заплетом који је подупрт паралелном радњом из прошлости, напетом садашњици даје занимљив контрапункт. Комисија сматра да упркос томе што је прецизно написан, тексту фали додатна аутентичност која би могла да се црпи из специфичнијег односа Маре и Вука, односно и Маре и скинса, или зашто да не Вука и те екипе. Савет ауторки је да настави да ради на сценарију.

26. КАПЛАР

Играни филм

Ауторка: Мирјана Вукомановић

У синопсису и ауторској експликацији ауторка наводи само биографију Момчила Гаврића (1906 – 1993) из села Трбушница, код Лознице, у подножју планине Гучево. Он је био је најмлађи подофицир на свету у току Првог светског рата. Имао је свега 10 година када је пешке прешао Албанију и постао каплар, учествовао је и у пробоју Солунског фронта, два пута је рањаван, а војвода Живојин Мишић га је у 12. години унапредио у чин поднаредника. Носилац је Албанске споменице, Споменице Првог светског рата и Ордена заслуга за народ. Лејди Пеџет га је звала ”српски витез”, Грци су му поставили златну плочу на Крфу, француски председник Митеран му је 1985. године доделио орден, а генерал Лепардије ламентирајући рекао: ”Штета што нисте били француски војник, имали бисте споменик на Јелисејским пољима”.

Иако се прича о мајору Гаврићу заснива на историјској фактографији та фактографија мора бити претворена у сценаристичку грађу – нажалост, у синопсису и ауторској експликацији ауторка није довољно развила своју сценаристичку идеју о овој историјској личности. Комисија је одлучила да подржи развој сценарија ”Рапорт заборављеног хероја” аутора Славише Павловића, који се такође бави ликом и судбином Момчила Гаврића, где је лепо и ”филмично” испраћена цела судбина главног јунака – и период Првог светског рата (који је приказан као ратни спектакл), али и све оно што се дешавало у Момчиловом живот после рата (који је био оптерећен разним неправдама).

27. СВЕТА ВОДА

Играни филм

Аутор: Саша Станишић

Аутор у сценаристичкој грађи у центар ставља лик Јована (30) који је је самозвани исцелитељ из Јордановца, малог сиромашног града у источној Србији. Специфичног изгледа, обучен у фараонско одело, Јован наводно својом енергијом, апсурдним сеансама и водом из бунара поред куће у којој је одрастао, лечи све врсте психичких обољења и црне магије. Јордановац постаје премали за њега и заједно са својим најбољим друговима сели се у Београд у потрази за успехом и богатијим „муштеријама“. Али није лако. Београд је велики град и конкуренција је велика. Много је очајника и исцелитељи ничу као печурке после кише. Ситуација се мења на боље када посети Владу (50), контроверзног бизнисмена и политичара који тражи помоћ због главобоље.

У сценаристичкој грађи постоји мноштво мотива, али се стиче утисак да су ти мотиви само убачени у сценарио да би били констатовани и наративно „саопштени“ – али нису довољно разрађени, односно пребачени у филмски језик. Ни карактер главног лика на Комисију није деловао убедљиво као ни ауторска експликација. Комисија сматра да су ти недостаци превелики,

чак и за ову фазу развоја сценарија, а није нашла неке друге елементе који би обећавали занимљив пројекат.

28. ТАПИЈА

Играни филм

Аутор: Лука Михаиловић

У сценаристичком предлошку аутор свој сценарио назива хорор драмом о покушају промене, а филм отвара фемицид у мрачној шуми. Лаки је двадесетпетогодишњи дипломирани историчар уметности без посла који, у бесперспективном окружењу, одлучује да се осамостали на запуштеној викендици његовог прадеде. Анксиозност, парализе сна и параноја прате Лакија и у идиличној природи, а осећај да га неко константно посматра и да се налази са њим у викендици консантно расте. Ствари се мењају кад Лаки сазна да је постао власник земље у малом селу у којем се десило убиство. То мења његов живот из корена, успут се и заљубљује - али осећај да га неко прогања не нестаје.

Иако неке сцене из сценаристичке грађе заиста обећавају хорор атмосферу, стиче се утисак да аутор није у потпуности успео да помири психолошку компоненту приче (коју сам апострофира) и хорор као жанр. Стиче се утисак да потенцијални сценарио има претензију да, истовремено, буде и психолошка драма и да изазива страх – али ни једна од тих намера, бар у материјалу који је достављен Комисији, не изгледа остварива. Комисија је имала озбиљне замерке и на драматуршку поставку приче.

29. ВЕРТИКАЛНО ГЛЕДАНО

Играни филм

Аутор: Марко Бацковић

Аутор у синопсису и ауторској експликацији наводи да је реч о напетом трилеру. Милан (око 40) је приморан да преузме задатак свог колеге и да дроном, за потребе клијента, направи снимак изнад Делиблатске пешчаре. На путу до тамо сазнаје да је из менталне установе у околини побегао опасни пацијент. Приликом снимања, он примети ситуацију у којој непознати мушкарац копа раку и спрема се да сахрани необично костимирану девојку...

У сценаристичкој грађи која нам је достављена заиста има елемената напетости и превареног очекивања - али то су једини позитивни елементи потенцијалног будућег трилера које је Комисија пронашла. Све остало је помало збркано и склоно лаким решењима (поготово начин на који се открива гледаоцима да су “преварени” у погледу главног негативца). Иако би била још веће грешка унапред “телефонирати” гледаоцима да је у питању нека врста филмске преваре, предлажемо аутору да ипак остави мало “јасније трагове” у наративном току који ће касније, кад се скривена тајна открије, помоћи гледаоцима да много брже и ефектније схвате да су били у заблуди – у овој сценаристичкој грађи то је урађено помало конфузно.

30. МИШОЛОВКА

Играни филм

Аутор: Марко Бацковић

Марко Бацковић је свој пројекат “Мишоловка” јасно жанровски дефинисао као трилер. Никола (35), бивши лопов, налази се у константним финансијским проблемима. Неплаћене станарине, алиментације и дугови криминалцима примораће га да се врати старом занату. Приликом повратка са још једног интервјуа за посао, указаће му се прилика да украде ташну из паркираног луксузног аутомобила. Оно што је изгледало као лак посао претвориће се у ноћну мору када схвати да је закључан у блиндираном аутомобилу. Стакла су непробојна и затамњена, аутомобил је звучно изолован и не постоји опција да изађе...

“Мишоловка” има трилеровски заплет и аутор врло брзо “прелази на ствар” – у експозицији приче аутор је ефикасан и не губи време. Међутим, кад нас прича обавести о проблему у који

главни јунак упада, схватамо да је тај проблем нешто што смо већ видели у бар неколико филмова. Комисији није представљало проблем то што се једна парадигматска ситуација о “заробљености” у једном скученом простору још једном понавља, већ што “Мишоловка” превише личи на неке већ снимљене филмове са истом темом и што су разлике између тих филмова и ове приче једноставно премале да би се ово што је аутор понудио сматрало довољно оригиналним. Чак и ако уважимо да није скоро исто бити заробљен у пртљажнику аутомобила и у путничком простору, оно што је аутор “Мишоловке” смислио као препреке које главни јунак мора да савлада и проблеме које мора да реши да би изашао из своје аутомобилске ћелије (као и начини на које покушава да их реши), за Комисију не обећавају довољно узбуђења за гледаоце.

31. ДЕЦА КОЈА СУ ПОЈЕЛА РЕВОЛУЦИЈУ

Играни филм

Ауторка: Тања Максимовић

Основа синаписа, односно сценарија под називом “Деца која су појела револуцију” су догађаји од који су се догодили двадесет година пре и двадесет година након петог октобра 2000. године, праћени кроз живот четири лика и кроз њихове међусобне односе, са тезом да се заправо ништа није променило са променама које је тај датум донео у политичком и друштвеном животу земље. У основи радње је књига коју је написала жена која је, наводно, петооктобарским променама изгубила повлашћени статус у друштву и која би могла да компромитује и неке друге људе. Ликови у овом пројекту су деца некадашње али и припадници садашње елите и стиче се утисак да је ауторкин циљ да кроз те ликове који заједно седе и читају поменућу књигу (и “коментаришу” догађања у њој) будућим гледаоцима постане јасно да се, ни после тог фамозног 5. октобра, у друштву ништа није променило.

Комисија сматра да прича коју Тања Максимовић покушава да нам донесе заправо не доноси ништа ново и да су “тезе” која ова грађа поставља заправо општа места. “Социолошка” анализа друштва која провејава кроз “Децу” је свима јасна, али је у приличној мери предиректна па чак банална за нешто што би требало да у свом крајњем домету постане играни филм. Ни начин на који је прича структурирана (посебно темпо и ритам догађаја) као и карактеризација ликова такође нису задовољили критеријуме које је Комисија поставила у свом оцењивању пројеката.

32. ДЕСПОТ СТЕФАН

Играни филм

Аутор: Владимир Лисинац

“Деспот Стефан” је, по речима аутора, сценаристички предлог за епски ратни филм. У најкраћем, то је прича о Стефану Лазаревићу, српском кнежевићу који је приморан да се потчини османској владавини. Дакле, у питању је историјска личност, а аутор своју причу жанровски смешта у историјску драму (спектакл типа “Гладијатор” – опет по речима аутора).

Ова врло озбиљна историјска тема свакако заслужује играни филм, али Комисија у пројекту Владимира Лисинца нија нашла довољно елемената да подржи његово ауторско мишљење, односно начин на који би он, својим сценаријем, реализовао филм на ту тему. Комисија сматра да је драматуршка структура коју аутор наводи у свом пројекту далеко и од ратне епике и од историјске драме – аутор се, по мишљењу Комисије, много више ослања на снагу историје него на “превођење” те историје у филмски језик. Комисија сматра да је и карактер главног лика изграђен помало неспретно и неуверљиво – сувише плошно, као да није од крви и меса.

33. ПРИТАЈЕНИ РЕДИТЕЉ, СКРИВЕНИ ПРОДУЦЕНТ

Играни филм

Аутори: Душан Ивановић, Недељко Ковачић

У ауторској експликацији пројекта “Притајени редитељ, скривени продуцент” аутори наводе да су сценарио замислили као црну метафилмску комедију инспирисану бројним доживљајима са филмског сета, као и легендама које се у тим круговима препричавају, те типичним ситуацијама

на које наилази свака филмска екипа. Прича заправо прати очајничке покушаје продуцента Петра да се пробије на међународно тржиште у чему му неприлике прави човек старог кова, наметнути радикални редитељ, Реља Белопољански.

Приче које се дешавају “иза кулиса” (филма, телевизије, позоришта, естраде) одувек су привлачне гледаоцима и у том смислу овај пројекат поседује одређени потенцијал, али Комисија у овом пројекту није нашла довољно филмски потентног материјала од којег би могао бити снимљен интересантан и значајан филм. Иако је пројекат дефинисан као метафилмска црна комедија догађаји у сценаристичкој грађи делују превише анегдотално и немају прави континуитет какав би филмска прича морала да има – стиче се утисак да би прича могла да се развије и другачије и да критеријум због чега је нешто ушло у причу помало произвољан: као да сиче нема интергритет, већ је прављен по принципу “шта би ту могло да буде смешно”. Комисија такође сматра да су аутори кроз синтагму “метафилмска црна комедија” поставили пред себе преамбициозан задатак јер је префикс “мета” преједноставно схваћен и његов најуспелији део се налази у наслову који је директна асоцијација на већ постојећи филм – а и та асоцијација је прилично предиректна и не додаје даље од вербалног поигравања.

34. МИКА

Играни филм

Аутор: Марко Бацковић

Идеја за сценарио је инспирисана истоименим романом „Мика” Јелене Ангеловски. Као и у роману, и у сценаристичком предлошку Марка Бацковића главни јунак ове приче је дечак Мирослав Антић - Мика, који је добио име по познатом српском песнику. Мика има 12 година, живи у Швајцарској са родитељима и суочава се са проблемима типичним за тај узраст – оним који се тичу идентитета и проналажења сопственог места у друштву. Након инцидента у школи, суочен са школским психологом и родитељима, по речима аутора, Мика креће “на пут самоспознаје”. На том путу имаће помоћ духа песника чије име носи.

Комисија није подржала овај пројекат, али подржава аутора да настави рад на њему јер би дечји филм са оваквим литерарним предлошком и на ову тему (без недостатака које сад има) у будућности могао имати реалне шансе за реализацију. Комисија предлаже аутору да отклони неке неуверљивости (као што је начин на који малолетник стиже из Швајцарске у Србију) и да много конкретније презентује естетику, односно филмску поетику, коју намерава да употреби у потенцијалном сценарију – у овој сценаристичкој грађи само су препричани догађаји у Микином животу, а начин на који ће ти догађаји бити показани (и приказани) остаје нејасан. Ни чињеница да су приче појављује дух није, у овој сценаристичкој грађи, довољно искоришћена – тај детаљ у причу уводи елементе фантастике на коју, по мишљењу Комисије, аутор није довољно обратио пажњу и Комисија му препоручује да се за неке будуће конкурсе (ако се аутор одлучи да и даље развија пројекат) обавезно озбиљније позабави и тим сегментом.

35. ОРЛОВИ УВЕК ЛЕТЕ

Играни филм

Аутор: Иван Јовановић

Према сценаристичком предлошку, “Орлови увек лете” је прича о групи пензионера из малог града на југу Србије и њиховом одласку на опроштајни концерт култне хеви метал групе “Блек Сабат” у трансилванијски град Брашов. Еди, председник Удружења пензионера из Смедеревске Паланке и локални „бајкер”, организује бесплатан превоз члановима удружења. У току путовања дешава се милион перипетија (шверц археолошких артефаката, проблеми са полицијом и дрогом и сл.) Сама прича испричана је помало хаотично и са много хуморног потенцијала.

Богатство материјала у наведених “милион перипетија” у случају овог пројекта нажалост не представља предност већ оптерећење – читајући материјал који јој је достављен Комисија је дошла до закључка да би за пројекат било много корисније и да се из материјала извуче нека врста „есенцијалног” сичеа и да се одбаце сви наративни вишкови који нам онемогућавају да се фокусирамо на оно што је у причи најважније. Овако се стиче утисак да су сви проблеми у које

путујућа дружина упада површно постављени и, ма колико озбиљно изгледали, заправо прелако решиви – што никако не доприноси убедљивости приче. Комисија такође сматра да би аутор требало још много да ради на наративној структури сценарија и на карактеризацији својих ликова.

36. АДА КАЛЕ

Играни филм

Ауторка: Ана Вучићевић

У сценаристичком предлошку под називом “Ада Кале” ауторка се бави судбинама становника острва Ада Кале у три различита историјска периода.

Прва прича: 1804. година. Миленко Стојковић (34,) већ доказан устаник, са својом јединицом долази на Аду Кале у намери да убије 4 дахије. Аганлија купује своју слободу тако што му нуди свој харем.

Друга прича: 1911. година, рађа се љубав између Илије (25) и Бахар (15), девојке из богате шверцерске адакалске породице за коју Илија ради. Када за њихову љубав сазнају њени родитељи, Бахарина мајка, уз помоћ размаженог и порочног Хусеина, Илијиног најближег колеге, приређује заседу током једне ноћне шверцерске акције, након које Илија бива лишен слободе, а Бахар присилно удата за Хусеина.

Трећа прича: 1970. година, Нури (65) на пијаци не успева да прода свог остарелог магарца, онда више пута покушава да га се ослободи, али магарац сваки пут наставља да га прати. Уз пратњу магарца, Нури проводи последње поподне на острву Ада Кале.

“Ада Кале” је нека врста филмског омнибуса од три приче које повезује исто место догађања. Иако ауторка само острво проглашава главним протагонистом приче та тврдња је врло дискутабилна јер само острво заправо врло мало утиче на ток догађаја и у највећој мери је само локација на којој се приче одвијају. Саме приче су садржајно занимљиве (нека више, нека мање), али Комисија сматра да би, иако је у питању омнибус, ипак морале имати неки јачи кохезиони фактор који од њих чини једну целину. Локација на којој се приче догађају јесте фасцинантна, али је, по мишљењу Комисије, прилично далеко од неког практичног (или метафоричног) значаја за појединачне приче – ствари су се комотно могле догодити и негде другде, а да се у причама ништа не промени. (Можда је ауторка и имала намеру да свом острву припише неко дубље значење и утицај на судбину својих јунака – али то се у овој сценаристичкој грађи не види.) Дobar пример локације која заиста јесте главни протагониста је Андрићева На Дрини ћуприја која је и конкретан локалитет и метафора света и времена и препоручујемо ауторки да покуша да и у своју сценаристичку грађу (односно на своје острво) угради неку сличну парадигму.

37. ПИРАТИ ДУНАВА

Играни филм

Аутор: Радослав Рас Војиновић

“Пирати Дунава” се баве ликовима са маргине, односно криминалцима, бандама и шверцерима. Прича се врти око сукоба међу локалним обалским бандама, а предмет тог сукоба је шверц и крађа горива. Радослав Рас Војиновић у својој експликацији наводи да су “Пирати Дунава” заправо омнибус који се састоји од две временски одвојене целине – речне и копнене. Главни јунаци ове две приче су, опет по ауторовим речима, Дунав и брод Стела.

Ауторска експликација која је достављена за овај пројекат је у великој мери конфузна и нејасна, тако да је Комисији било тешко да процени какве су тачно ауторове “естетске” и наративне намере, односно како би потенцијални филм снимљен на основу приложене сценаристичке грађе требало тачно да изгледа. Ни дефинисање филма као омнибуса нема баш много оправдања – две линије приче, без обзира на њихову временску дистанцу, и даље, у формалном смислу, нису омнибус. Комисија сматра да овај пројекат има превише драматуршких и наративних проблема и предлаже аутору да за неки будући пројекат изабере концизнију и прецизнију форму кроз који ће тај пројекат представити.

38. КРИВЕ ДРИНЕ

Играни филм

Аутор: Милош К. Илић

“Криве Дрине” су прича која се бави животом и судбином извесног Ивана Јовановића Црног (31) који се после десет година у Београду, где је покушавао да студира и да се бави бизнисом, враћа у родну Бајину Башту због мајчине сахране. Због тога што је закаснио на мајчину сахрану (и не само због тога) Црни улази у сукоб са сестром и почиње да живи на обали Дрине као бескућник, трошећи последње паре које има. У једном тренутку, разочаран собом и својим животом, пожели и да се убије. Ипак, кад сазна да један трг у његовом родном месту треба да понесе име његове мајке, Црни поново налази смисао свог живота, мири се са сестром и започиње неки нови живот.

Милош К. Илић, у својој ауторској екпликацији, сугерише да су “Криве Дрине” заправо породична драма – и оне то, у великој мери, и јесу. Међутим, начин на који он прича причу о “обнови” породице Јовановић делује прилично неуверљиво – јасна је ауторова намера да се пошаље позитивна порука, али тај прижељкивани хепиенд (који се на крају и догоди) је, са једне стране, у великој мери очекиван (што саму драму прилично обезвређује), а са друге стране, позитивни “прелом” у главном јунаку (па и читавој његовој околини) некако се догоди превише лако и недовољно мотивисано. Црни и његова сестра се помире, Црни налази запослење и почиње да живи пристојним животом и све се некако среди, јесте епилог који јасно илуструје ауторов став – али, са становишта оригиналности и иновативности, и једно прилично опште место.

39. КРЕДИТ

Играни филм

Аутор: Душан Спасоевић

Тематски оквир је типично одабран: сиромашни против злог, корпоративног света. Романтизација пљачкања банака, као ексклузивног начина борбе са пошастима савременог капитализма, чест је приступ. Иако аутор наводи на закључак да је тај пут борбе, узалудан, као и многи други, нажалост, није јасно зашто јунаци прибегавају баш том егзистенцијалном решењу. Сиромаштво само на филму може да функционише тако да оно буде довољан разлог за претерано наивне животне потезе. У реалности коју живимо, о каквој је неопходно да се направи један значајан филм, сиромаштво наводи на приличну животну мудрост, која, нажалост, никад није довољна. Јунаци овог пројекта су, у том смислу, једнодимензионални, те би на тај аспект пројекта, аутор, уколико планира даље да развија предложени сценарио, требало да обрати посебну пажњу.

40. БАШ КУЛ ЖУТА МАЈИЦА

Играни филм

Аутор: Милан Јокић

Аутор одабира релевантну тему породичног насиља. Међутим, начин обраде ове теме стереотипан је и потцртава само индивидуалну спремност и решеност да се “не буде у позицији жртве”. Ауторска интенција ка ангажованом филму који би требало да жртве породичног насиља евентуално охрабри на побуну у стварном животу, не ставља довољно акценат на читав систем социјалне заштите који упорно заказује када су ови друштвени проблеми у питању. Иако је тема важна и актуелна, пажљиво одабрана, сматрамо да је неопходно додатно обрадити односе између појединца и друштвених механизма који не обављају своју функцију.

41. САМО ПАР ГОДИНА ЗА НАС

Играни филм

Аутор: Ненад Павловић

Пеђа, млади новинар који прати цветање музичке сцене (Нови талас) у Југославији током прве половине 1980-их година. Посећује концерте и градске журке у Београду са којих извештава за новонастали часопис посвећен музици, живећи у родитељском стану са оцем, пилотом ЈАТ-а, који издржава породицу својим радом, али је често због тога одсутан, и мајком, бившом стјуардесом, која живи монденским животом.

Ауторска експликација указује на - према ауторовом уверењу - неповољан културни контекст који чини и неколико познатих филмова о извођачима народне и турбо-фолк музике, као довољан разлог да се појави филм који тематизује уплив наркотика међу "талентоване" рок појединце осамдесетих. Евентуални баланс у одабиру филмова о истакнутим музичарима, који аутор жели да представи као довољну и ексклузивну естетску вредност свог пројекта, нажалост не говори сам за себе довољно о квалитету предложене теме, поготову не тамо где би највише требало: на плану ликова, њихових односа и заплета.

42. ЦЕНИС

Играни филм

Аутор: Милан Пеца Николић

Ауторска интенција - бар по експликацији коју је аутор приложио - била је да се представе савремени друштвени конфликти између оних беспризорних бораца за опстанак и оних којима прилике живота за које се нису борили, допуштају да то не буду. Иако је уредно исписан, у формалном смислу, пројекат остаје нејасан по питању међусобних односа ликова, њихових свесних и несвесних мотива. "Оцвала хипстерка Ценис", у својим седамдесетим годинама, која би требало да илуструје један давни свет који нестаје, и превртљиви "Ђорђе, студент било чега", напосто делују тек као скице за ликове. Диспропорција између образложења својих ауторских мотивација и изведбе приложене у самом тритменту, нажалост је велика, те комисија не види овај пројекат као релевантан.

43. ЛЕТЊА НОЋ

Играни филм

Аутор: Ивица Видановић

Усред превирања рата, колона људи, старих, болесних и тифусом измучених, бесциљно се креће кроз голе шуме. Обележени белим квадратима на леђима, нејасним симболима судбине, чезну за спасом. Изнад њих су птице, лете небом попут симболичког крика слободе који се губи у тами рата. Док се боре за сваки корак, нада и очај се мешају.

Исувише сентиментални и прозни описи пројекта, ауторске мотивације и тритмента, онемогућавају да се јасно разазна стварна тема: о ком рату је реч, о ком конфликту, са којим улозима, стварним или оним имагинарним проблемима за које морамо да слутимо и да претпостављамо - јер их експлицитно не читамо - да су кључна места овог пројекта. Мноштво поетских расписивања онемогућава да се увиди драмски потенцијал предложеног пројекта, што га, нажалост, дисквалификује као релевантног за подршку.

44. ПОЛУ- БАСНА

Анимирани филм

Аутор: Периша Армуш Бели

Мјузикл, полу-басна, са ракуном-човеком, као истакнутим протагонистом, који симболизује човекову подељену (палу?), животињску природу, не видимо као довољно ефектан начин којим би се тај проблем могао поставити у контексту савремених увида неуронауке, будући да је управо то ауторска интенција: да се човек прикаже из угла анималног - оног савременој науци још увек недоступног аспекта његовог постојања. Огромна неистраженост централног нервног система на коју се алудира, тема је која захтева да буде другачије постављена од тога да се људске

животиње, потретишу са главама не-људских животиња, иако је то наизгледо оправдано одабиром жанра.

45. ПОСЛЕДЊА НОЋ

Играни филм

Аутор: Момчило Мрдаковић

Егзистенцијална драма губитка вољене особе - мајке или оца, и боравак крај постеље умирућег, на светској позорници, упадљиво оригинално је представљена филмом "Магнолија". Различити културни и епохални контексти поменутог остварења и предложеног пројекта, не ускраћују потпуно могућност сваког поређења, напротив. Дирљива тема попут ове, увек може да понуди нов и другачији угао, што у разматраном пројекту, нажалост, није био случај.

46. РАСКРШЋА

Играни филм

Аутори: Властимир Стевановић, Милош Љубомировић

У колораду Даниел, српски емигрант, креће у потрагу за Рендијем који му дугује новац. Разапет између жеље да реши свој проблем и односа са дужником, колегама, адвокатом и пријатељима сналази се како зна и уме кроз америчка прострства.

Квалитет овог предлошка је јасан лични угао аутора и посвећено истраживање теме којом се бави кроз више година. Комисији се сценаристички материјал допао упркос одређеним мањкавостима које се дају решити. Даниел сувише изненада и чини се прелако реши свој проблем те се поставља питање због чега наставља пут даље. Такође фрагментарна структура овог тритмента оставља отвореним питање без којих се сцена може како би потенцијални сценарио добио на динамици и занимљивости. Свакако, ово представља нешто другачије у односу на понуду на овом конкурс, те предлажемо ауторима да наставе рад и пријаве се на неки од следећих конкурса.

47. HISTORIA CELESTIAL

Документарни филм

Аутор: Младен Митровић

Хисторија Целестиал говори о ауторовој потрази за тим ко је заправо био његов отац, повучени светски путник који је водио тајновит живот али и за коренима и везама његове породице на различитим меридијанима. Потрага га води на све стране света и спаја културе и удаљене пределе.

Пријава за овај пројекат је веома штура и недоречена. Осим детаљне ауторске експликације, све остало је остављено машти читалаца. Сама идеја делује занимљиво а експликација делује емотивно и лично али је премало информација које би помогле да се наслути облик сценарија који аутор жели да реализује. Због овога, комисија је одлучила да не предложи за подршку овај пројекат на конкурс за развој сценарија.

48. СТОКХОЛМ '71

Играни филм

Аутор: Гвозден Ђурић

Стокхолм 71 ставља у фокус атентат на југословенског амбасадора у Стокхолму 1971. године, али заправо прича причу о политичким и друштвеним превирањима друге половине XX века из веома занимљивог угла. Аутор прати живот и ангажовање секретарице Амбасадора која га као близак сарадник прати на многим намештењима. Кроз њену судбину и живот њене породице као у огледалу видимо рефлексију промена и развоја или суноврата једне државе и културе. Синопис и сценослед су вешто написани а мотивација и сама експликација аутора јасна и прецизна. Остаје дилема да ли је преамбициозан мотив да се кроз судбине три кћерке исприча

и прича о распаду читаве земље како аутор наводи у експликацији. Прича најбоље функционише док остаје на интимном и личном плану. Свакако, ово је један од предлога који је комисија разматрала у најужем избору за доделу средстава те препоручујемо аутору да се уз додатни рад на сценоследу пријави на неки од следећих конкурса за развој сценарија

49. ЛИБЕРЕНД

Играни филм

Ауторка: Александра Лазаровски

Либеренд је љубавна прича која прати ћерку мафијаша и харизматичног рома који беже по Балкану од мафијашких босова. За њима креће потера пријатеља и породице која доводи до потпуног хаоса. Путовањем кроз Балкан упознајемо и различите културе и менталитет народа на овим подручјима. Ауторка жели да се бави важном и вечном темом - љубављу али експликација доноси мало шта личног и фокусираног на ову причу. Стиче се утисак да је прича којом се бави већ виђена као и да је потребан свежији угао на балканског Ромеа и Јулију. Такође експликација не појашњава на који начин би се сценарио развијао. Синопис је веома штур и потребно је додатно радити на њему, док је сценослед боље развијен. У целости делује да би требало додатно радити на материјалу за Либеренд како би се створила убедљива прича и побегло од стереотипних решења.

50. ЗАКОПАНО БЛАГО

Играни филм

Аутори: Ђорђе Косић, Давид Јовановић

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

Road trip 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.

51. РАСКЛАПАЊЕ

Анимирани филм

Аутор: Јелена Вуксановић

Смештен у фиктивни свет града попут Београда у алтернативним седамдесетим годинама XX века. Читав систем контролишу неуронске мреже које надзиру све. Расклапање прати Алту, агенткињу специјалне агенција за сузбијање анти-системских активности која се у потрази за побуњеницима сукобљава са Сурјом, екстремистом који јој поштеди живот у једној од мисија. Алта упловљавајући у систем почиње и сама да се мења док се по граду покрећу побуне. На самом крају систем се рестартује и враћа на позитивне хуманистичке вредности.

Предложак за овај *sci fi* и анимирани филм говори о тоталитаристичком друштву које се свакако може доживети као алегорија многих друштава данас. У својој експликацији ауторка више говори о техничким аспектима анимације и продукције него о смеру у ком би развијао сценарио што није од пресудног значаја имајући у виду да је ово конкурс за развој сценарија. Није јасна мотивација као ни идеја - зашто причати баш ову причу данас? Иако делује да ова радња може бити узбудљива љубитељима жанра, драматуршки гледано постављају се многа питања: почевши од тога зашто је прича смештена у фиктивни Београд 70тих па до очекиваног преокрета

на крају. Било би добро да су ликови слојевитији а место и време радње одређеније везани за идеју и причу коју аутори причају.

52. СВЕТЛА ЗАБОРАВА

Играни филм

Аутор: Страхиња Млађеновић

Марија се после неколико година враћа кући из иностранства како би провела празнике са баком, пријатељима и момком са којим је била у вези. Промена планова је одмах по доласку одводи са суровим пријатељима у фиктивни свет њеног бившег момка и ускраћује јој прилику да последњи пут види баку. За похвалу је лични угао аутора који своја интимна искуства на овај начин покушава да претвори у дело. Ипак, прича је једним великим делом предвидива и често балансира на ивици патетике. Сувише се осети конструкција заплета. Од самог почетка се поставља питање, зашто наша главна јунакиња пристаје на игру која јој је понуђена а када пристане, зашто је наставља. Због свега овога делује да је потребно позабавити се грађењем структуре од почетка и наћи вештији начин да се ова лична прича претвори у сценаристичку грађу.

53. КОНТРОЛА

Играни 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 луцидном и промишљеном инсистирајући на контроли коју је Аница имала над самим чином самоубиства – због тога је овај пројекат и добио наслов Контрола.

Овим предлогом аутор је већ аплицирао на претходном конкурс за развој сценарија али многа питања остају иста упркос унапређеном тритменту. Иако је њено самоубиство привукло велику пажњу јавности у тренутку када се догодило делује да би начином како се у приложеном материјалу третира њен живот и смрт била нарушена сложеност и раскош њеног занимљивог живота.

Велико је питање да ли у овако постављеном материјалу има довољно меса за играни филм. Такође делује да је за читање тритмента / гледање потенцијалног филма - потребно предзнање о главној јунакињи, што умањује универзалност ове приче и одузима јој важну компоненту. Било би занимљиво да се живот ове сензибилне особе осветли из више углова. У том случају и сам чин којим је решила да оконча свој живот добио би додатну тежину а прича занимљивост и сложеност какву заслужује Аница Савић Ребац. Како је писао Албер Ками у Миту о Сизифу, самоубиство је једино озбиљно филозофско питање. Очекивање аутора да се угао на ово осветли кроз пар филозофских расправа унутар играног филма је опасно и недовољно. Комисији се чини да би било добро наћи драматуршка решења и кроз радњу испричати причу која радозналом и мислећем читаоцу може помоћи да разуме овај чин али и да отвори многа питања о постојању, животу и смрти.

54. СВЕТИ ТАТА

Играни филм

Ауторка: Исидора Милосављевић

Ова прича прати Бориса, оца, мађионичара који креће у потрагу за својим сином Вањом који је нестао пре две године у намери да промени пол. Вања је био активан на друштвеним мрежама али му се губи сваки траг. Борис се укључује на друштвене мреже Вањиним телефоном који

пронађе у намери да истражи нестанак сина. У овој потрази сазнаће и нове ствари о сину али и себи и својој улози у свему што се десило Вањи.

Ауторка кроз сценарио жели да се бави питањима идентитета, породичних односа и одговорности. Прича својим током мења тон и ауторкина намера је да у складу са променама које прате главног јунака и жанровски видимо промену у сценарију. Друштвене мреже су окосница нарације али делује да потенцијал и суровост истих овде није до краја искоришћена. Главна линија радње би морала бити јаснија и прецизнија. У самом материјалу постоји нешто неуверљиво и произвољно. Зашто се основна радња дешава баш у том тренутку? Брушењем радње и ликова, сликањем друге стране свакога од њих добила би се уверљивија и занимљивија прича а уверљивост би помогла у томе да племените идеје које ауторка има дођу до читалаца.

55. 7 ММ НЕРВОЗЕ

Играни филм

Аутор: Стефан Митић Тићми

7мм нервозе говори 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 интвјуа 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 садашњости али и флешбекове, да би се на крају приче појавило и ретроспективно приповедање о целокупном догађају из перспективе разних учесника у истом. Савет комсије 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 смењују и преплићу. 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.

56. НОСТОС

Играни филм

Аутор: Борис Симић

Дамир је возач аутобуса из малог места који је завршио у затвору због непромишљених потеза. Као директор фиктивног предузећа прао је новац за друге али је највише сам настрадао. Отац је кћерке и сина чији жвот се драстично и драматично променио његовим одласком у затвор. Враћа се на викенд кући и покушава да надокнади изгубљено и исправи бар донекле своје грешке које су га пуно коштале. Дамир увиђа своје грешке и коначно покушава да надокнади изгубљено и обнови и оснажи однос са својом децом.

Ова породична драма која на неким местима нагиње ка трилеру бави се пре свега питањем исконских породичних вредности али и тиме шта значи затвор и интеграција кажњеника у друштво. Овакав догађај оставља траг на свима који се налазе у близини кажњеника а посебно на деци. У својој експликацији аутор наводи аутобиографске мотиве за одабир баш ове приче што уверава да би материјалу приступио са великом пажњом и и осећајношћу. Управо то је оно што би добро дошло у овој причи - особености које су препознатљиве али које се могу наћи само у добро истраженој материји или личном искуству. Тритменту недостаје јача и напетија линија

заплета која прати главног лика и његове претходне дуге како би била мотор приче и помогла нам да са већим узбуђењем и пажњом пратимо развој овог лика који се враћа.

57. ЛЕТ 367

Играни филм

Ауторке: Јелена Косара, Тамара Радовановић

Ово је фиктивна прича инспирисана истинитим догађајем који је везан за пад Јатовог авиона. Сплетом својеврсних околности десио се необичан и невероватан преседан - једна од стјуардеса - Весна Вуловић је преживела пад са 10000 метара висине. Њен случај анализирали су лекари, научници и медији. Упркос свему ово је остао усамљен феномен у историји летења. Предложак за сценарио Лет 367 прати Драгишу Попова истражитеља авио несрећа. Драгиша на поменутом лету интервенише и врши замену стјуардеса како би провео пар дана са својом љубавницом која је првобитно требала да буде стјуардеса на овом путовању. Ово доводи у сумњу његову улогу у несрећи и покреће многа друга питања.

Ауторке кроз овај сценарио желе да преиспитају значење чуда, случајности и судбине у животима људи. Такође заступају теорију да добро увек и свуда постоји. Материјал је написан занимљиво и веома читко али се идеја за којом посежу ауторке тек у траговима назире из приложеног. Нејасно је шта нам доноси домаштани заплет и на који начин би ово сценарио учинило узбудљивијим и занимљивијим од самог догађаја.

Лик истражитеља авионских несрећа који би требао да нас води кроз ову причу као и његов однос са љубавницом су прилично неуверљиви. После читања, остаје отворено питање, у којој мери је од овог материјала могуће направити садржајан сценарио за дугометражни играни филм.

58. НЕИЗРЕЧЕНО

Играни филм

Ауторка: Исидора Булатовић

Предложак за сценарио Неизречено говори о Анки, четрдесетогодишњој радници која игром случаја бива сведок силовања на месту где се припрема изградња меморијалног комплекса 21. Октобар у Крагујевцу. Током фашистичке смртоносне акције 1941. губи брата заједно са ђацима који су страдали исти дан. Анка од тада није проговорила али је догађај коме је присуствовала тера да преиспита своје одлуке.

Радња сценарија одвија се паралелно 1941. и 1975. године и прати развој ова два догађаја. Ауторка тритмента стоји иза своје идеје али делује да је радња конструисана а да је две паралелне приче тешко довести у органску везу. Делује да је идеја тек у настанку и да јој је потребно одређеније и прецизније дефинисање карактера и радње како би се од овог материјала могао направити сценарио за дугометражни играни филм.

59. МОКА: ИЗМЕЂУ КОШАРКЕ И ЖИВОТА

Документарни филм

Аутор: Марко Љубомировић

Ово је предложак за спортски биографски документарни филм о Моки Славнићу који би кроз разговоре, архивски материјал, и саговорнике из приватног и пословног живота осветлио слику о овом великом кошаркашу. Осим саме теме, која је релевантна и занимљива, пријава за овај пројекат је веома сведена и даје премало информација о било каквој ауторској визији и смеру у коме би се развијао овај тритмент или сценарио. Све остаје на нивоу иницијалне идеје - на граници телевизијског прилога или репортаже. Комисија због свега овога одлучује да не предложи за подршку овај пројекат за развој сценарија.

60. ТВОЈА ЗЕМЉА

Играни филм
Аутор: Коста Ристић

Сценарио за филм Твоја земља замишљен је као романсирана биографија Драгише Ненадовића, полу заборављеног композитора класика народне музике. Током *road movie* потраге за његовом љубављу и суђења са новокомпонованом певачицом сазнајемо детаље из живота овог занимљивог аутора. Синопис је оскудан али се из тритмента назире занимљива идеја и потенцијално филмичан материјал. Ипак, после читања тритмента се намећу важна питања - да ли у предлошку има довољно материјала за дугометражни играни филм али и шта самој причи доноси фиктивни заплет везан за суђење поводом ауторских права. Ауторска експликација и ауторова намера су јасни али се чини да је овом материјалу и идеји потребно још промишљања и истраживања пре реализације сценарија.

Разматрајући образложени Предлог Комисије у погледу критеријума за оцену пријава и висине средстава која се додељују сваком од пројеката, Управни одбор Центра је нашао да је Предлог Комисије у свему у складу са Конкурсом и релевантним позитивним прописима Републике Србије, као и складу са буџетским средствима опредељеним за Конкурс обезбеђеним од стране Центра.

Имајући у виду наведено, а у складу са чланом 18. Закона о кинематографији („Сл. гласник РС“, бр. 99/2011, 2/2012 - испр. и 46/2014 - одлука УС), Управни одбор Центра је оценио да Предлог треба усвојити у целости и одлучио као у изреци ове Одлуке.

Упутство о правном средству:

Против ове Одлуке може се поднети жалба Министарству културе Републике Србије, а преко Центра у року од 15 дана од дана доношења ове Одлуке. Жалба се подноси у два примерка са потврдом о уплати на име Републичке административне таксе у износу од 560 динара, сагласно Тарифном броју 6 Закона о републичким административним таксама („Службени гласник РС“, број 43/03... 138/22, 54/23 - др. пропис), на жиро рачун буџета Републике Србије број 840-742221843-57, број модела 97, позив на број 50-016.

Жалба не одлаже извршење ове Одлуке у складу са чл. 155 ст. 2 Закона о општем управном поступку („Сл. гласник РС“, бр. 18/2016, 95/2018 - аутентично тумачење и 2/2023 - одлука УС).

За Управни одбор Филмског центра Србије



Мирослав Лекић,
председник Управног одбора