

**ФИЛМСКИ ЦЕНТАР СРБИЈЕ**  
**Београд, Коче Поповића 9/III**  
**Број: 03-1178**  
**Датум: 19.05.2021.**

На основу члана 18. Закона о кинематографији, а у складу са Уредбом о критеријумима, мерилима и начину избора пројеката у култури који се финансирају и суфинансирају из буџета Републике Србије, аутономне покрајине, односно јединица локалне самоуправе, Филмски центар Србије је расписао и објавио у дневном листу *Вечерње новости* дана 24. фебруара 2021. године Јавни конкурс за финансирање и суфинансирање пројеката у кинематографији за 2021. годину у категорији: Финансирање унапређења и развоја филмских сценарија.

Рок за доставу пријава био је 24. март 2021. године.

Комисија Филмског центра Србије, у категорији Финансирање унапређења и развоја филмских сценарија у саставу: Мина Ђукић председница, Ивана Младеновић, Небојша Пајкић, Јован Марковић и Предраг Перишић чланови, донела је дана 19. маја 2021. године

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

На конкурс је укупно пријављено 88 пројеката. У међувремену је један од пријављених кандидата, чија је пријава заведена у Филмском центру под бројем 08-672, од 25.03.2021. одустао од конкурса. Комисија је разматрала 87 пројеката.

На Првом састанку Конкурсне комисије, одржаном 29. марта 2021, за председника Комисије изабрана је Мина Ђукић и утврђени су критеријуми за евалуацију пројеката сагласно Закону о кинематографији и Уредби о критеријумима, мерилима и начину избора пројеката у култури који се финансирају и суфинансирају из буџета Републике Србије, аутономне покрајине, односно јединица локалне самоуправе. Одлучено је да сви чланови Комисије до наредног састанка прочитају комплетну документацију пријављених пројеката и да сваки члан Комисије састави свој избор пројеката које би подржао.

На Другом састанку, одржаном 29. априла 2021, након што је утврђено да су до тог тренутка сви чланови Комисије прочитали комплетну документацију, уследила је анализа и чланови конкурсне Комисије су направили ужи избор пројеката. На Трећем састанку Конкурсне комисије након дебатована и усаглашавања мишљења, Конкурсна комисија је усагласила ставове и, узимајући у обзир пројекте који су се нашли у ужем избору, предложила десет пројеката за подршку.

Пројекти које Комисија предлаже за подршку:

***1. ВЕТРЕ ПРИЧАЈ СА МНОМ***

Дугометражни играни филм

Аутор: Стефан Ђорђевић

**Предложени износ у РСД: 300.000**

Синопис за филм „Ветре причај са мном“ који следи једну чудновату потрагу за повређеним псом од којег се затим прави надреалистичан заплет тешко је разумљив без ауторске експликације која му даје изузетну, трансценденталну, скоро па метафизичку тежину. Овде је

реч о пројекту којим аутор попут позног Вендерса окреће леђа западној филмској традицији и тако би могло да каже и целокупној западној култури. Ретко имамо такве пројекте, овај плови негде од Бресона до Озуа и Оливеире. Овај пројекат би могао да буде ремек дело.

## **2. ПОСЛЕ ОЛУЈЕ**

Дугометражни документарни филм

Ауторка: Кристина Кљајић

**Предложени износ у РСД: 300.000**

Овај, де факто, документарни пројекат је, а постериори, анализа последица српског егзодуса из Крајине. Јован, главни јунак, 24 године после покушава да контактима са комшијама сложи коцкице тог ужаса. Ова прича поседује квалитет превазилажења свих политичких, социолошких или идеолошких гребена, овде је реч о једном покушају понирања у врело српске митологије, ношени призивом мита, Јован и његова бака одлазе тамо одакле су протерани, где им је све одузето сем њиховог осећаја за српски простор и српско време, кантовске параметре чију интегрисаност у људском бивању, у бесконачности сећања ниједан злотвор не може да одзме или поништи па ни после коначности која се само граничи са есхатологијом.

## **3. КОЊИ ПЕВАЈУ**

Дугометражни играни филм

Аутор: Лука Папић, Владимир Вулевић

**Предложени износ у РСД: 300.000**

Кристијан, четрдесетогодишњи економиста из Беча и удовац, наслеђује од оца кафану на рубу Црне Баре у којем је, иначе, и одрастао, и у које се, по наређењу, из Беча, досељава назад, заједно са својим четрнаестогодишњим сином Улијем. По именима главних јунака: Кристијан, Ули, Зоне и Берта, претпостављамо да се радња одвија у Војводини, где живи већа немачка мањина. Вероватно између два рата. Аутори то морају да прецизирају. Посебно зато што аутори наговештавају да је то део легенди, породичних прича...

Занимљива је идеја да је коњушница нека врста универзума у коме одрастају и сазревају главни јунаци. То је место где се рађају прве љубави, разочарања, успеси и неуспеси. Однос човека и животиње је увек занимљив и пун емоција. Убити вољеног коња је убити део себе, део сећања на прошле дане, доба одрастања и сазревања. Предлог Комисије је да у филм мора да се унесе више драматичних момената који ће држати пажњу гледаоца. Зли зеленаши, лукави богаташи, преваранти који хоће да се домогну лепог коња и у томе не бирају средства. Како се томе олупрети? Шта све мора да се жртвује да би се сачувао живот коњу?

Овај филм се одликује веома занимљивим избором тема и необичним ликовима погодним за филмску реализацију.

## **4. ИМАМ НЕШТО ДА ТИ КАЖЕМ**

Дугометражни играни филм

Аутор: Јордан Цветановић

**Предложени износ у РСД: 300.000**

Самохрана мајка из Београда у кризи средњих година коначно се суочава са својим животом када јој се поред свакодневног сукобљавања са ћерком Таром и доминантном мајком Видосавом, дешава изненадни флерт који се претвори у љубав њеног живота, а касније у ноћну мору. Пројекат „Имам нешто да ти кажем“ се на упечатљив начин бави женским ликовима приказујући однос мајке, ћерке и баке, три генерације жена у породици. У трци да се прилагоде друштву и испуне шта се од њих очекује, те жене заборављају на вредности на којима су одрасле, и кад се суоче са осудама околине, саме себи стварају осећај неуспеха. Иако аутор сценарија не предлаже да се на активистички начин бави проблемима жена данашњице, он

заправо то чини кроз топлу филмску причу о обичним, али ипак необичним женским судбинама. Овај филм такође представља и сукоб генерација жена које на различите начине доживљавају околности кроз које пролазе, и упркос хроничном неразумевању успеју да створе емпатичну причу о која атмосфером подсећа на филмове Алмодовара.

### **5. ХАЈДУЦИ**

Дугометражни играни филм

Аутори: Павле Вучковић, Предраг Ђурђевић

**Предложени износ у РСД: 300.000**

Хајдуци нуде црнохуморан и оригиналан поглед на механизме присутне у данашњем друштву кроз једну узбудљиву параболу о нашој верзији Дивљег Запада. Главни јунак, повратник из Беча, покушава да оствари емоционално и морално сазревање у друштву у ком је све другачије од оног како се представља. Због тога он губи иницијални идеалистички занос и фокус преусмерава на љубавни однос са мистериозном Марицом те развија фасцинацију хајдучијом. Овај филмски предлог бави се и мотивом емиграције и враћања као и идеалистичким заносом да је ескапизам од доминантног вредносног система могућ. Предлог подсећа на филмове Браће Коен који се баве Дивљим Западом али нуди један духовити и иронични локални тон и коментар који обећава, уколико даљи финансијери за то буду имали слуха, један аутентичан и забаван филм.

### **6. ГРЕХ**

Дугометражни играни филм

Аутор: Саша Радојевић

**Предложени износ у РСД: 300.000**

У овој филмској причи аутор се бави мета филмом што номинално и није толико неуобичајено, но оно што овај предлог чини оригиналним је што је ово мета филм о недовршеном филму. Непознати дародавац кинотеци доноси непознати филм. Током прегледавања материјала улазимо у свет снимања филма за који се испоставља да је остао недовршен зато што је избио Други светски рат. Оваква премиса оставља простор за узбудљиву игру између три стварности - стварности и визуре архивара у кинотеци, стварности унутар које настаје филм чије је снимање прекинуто и саме филмске стварности о којој не сазнајемо потпуну истину јер немамо довољно елемената. Предлог за будући филм има све елементе једног убедљивог трилера уколико се у даљем раду ове три стварности буду драмски артикулисале тако да једна другу додатно мењају и деформишу. Истовремено, предлог буди асоцијације на неке од најоригиналнијих мета филмова или филмова о недовршеним филмовима других аутора- на памет падају "The other side of the wind" Орсона Велса коју је склопио и уприличио Питер Богданович или јединствени "Forgotten Silver"- псеудодокументарца Питера Цексона.

### **7. ДРАМАТИЧНИ ЖИВОТ СОГХОМОНА ТЕХЛИРИЈАНА**

Дугометражни документарни филм

Аутор: Мирослав Мандић

**Предложени износ у РСД: 300.000**

Документарни филм о животу Согхомона Техлиријана говори о значајној али мало познатој историјској личности са наших простора. У филму се развија прича о мало познатој историјској чињеници да је један од највећих јунака Јерменије у 20 веку, пореклом из Ваљева. Јерменија има несрећу (као и Србија) да је смештена на територији на коју све велике силе полажу право, осим народа који ту живи.

Над Јерменима је почињен један од највећих геноцида у XX веку, 1915. године. О овом догађају различита су историјска тумачења. Ликвидација Талат-паше, главног одговорног за овај геноцид поверена је од тајне јерменске организације Согхомону Техлиријану. Он је за непуних својих 30 година живота, живео у Србији, Јерменији, Грузији, Турској, Немачкој, САД, скривајући се од прогонитеља.

Овај документарни материјал је мало познат и веома је добар за филмску реализацију. Можда, чак и пре за играни дугометражни филм...у некој копродукцији са Јерменијом.

### **8. МИЛУНКА**

Дугометражни играни филм

Аутор: Игор Станковић

**Предложени износ у РСД: 300.000**

Сама идеја да се направи играни биографски филм о нашој хероини, Милунки Савић захтева посебан респект. Иако нам се чини да знамо доста о Милунки јер после пада титоизма о њој се доста писало, а снимани су и документарни тв-филмови, чињеница је да је она борећи се и у Балканским ратовима и у Великом рату постала, нажалост, симбол, трагична персонификација оне Србије чија је историја у Југославији заташкавана, занемаривана и подцењивана. Како Србија тако и Милунка Савић.

Зато би овај филм, када буде направљен, могао да буде инспирација младим уметницима да се посвете херојским и трагедијским причама из бурне српске историје.

### **9. ЧИСТИЛИШТЕ**

Дугометражни играни филм

Аутор: Момир Милошевић

**Предложени износ у РСД: 300.000**

Чистилиште је прича о потрази која прераста у откривање једног сасвим новог света. Аутор бира номинални жанровски оквир унутар ког се врло суптилно и вешто поиграва коментаром савременог тренутка кроз имплементацију наизглед неочекиваних а у ствари врло логичних мотива који истовремено комуницирају и конвенцију жанра и један специфични ауторски коментар. Овакав третман приче обећава један врло аутентичан и јединствен сценарио који уколико буде имао адекватан визуелни третман може да изнедри један филм ретко виђен у нашој кинематографији. Филм подсећа на Антонионијеву "Авантуру" смештену у жанровске конвенције и у визуелно инспиративне просторе Старе планине у тренутку у ком је и њена природна лепота угрожена изградњом мини хидроелектрана.

### **10. ДО КРАЈА ДАНА**

Дугометражни играни филм

Ауторка: Јелена Максимовић

**Предложени износ у РСД: 300.000**

Предложак за потенцијално врло јединствен и узбудљив филм који нуди поглед на одрастање и младост у околностима пандемије и хаоса према којима још нисмо ни стигли да се одредимо уз јасну дистанцу. Околности из предлошка чине интригантан контекст који нуди низ контрадикторних ситуација унутар којих главна јунакиња има снажну жељу да пронађе некакав смисао и уради нешто племенито, или само испрати животни импулс онако како га осећа у датом тренутку, без обзира на последице.

На основу предлошка, дојми се да је ово прича вођена карактером главне јунакиње и у том смислу би у даљем раду требало посветити време нијансирању главне јунакиње и њене специфичне импулсивне осећајности и нерва за правду, али и пронаћи аутентични пандан у лику Стефана с којим нехотично напушта задате друштвене норме и с којим искуси краткотрајно осећање слободе.

Образложења Комисије за остале пројекте:

### **БЕЗОЧНИК**

Дугометражни играни филм

Аутор: Никола Марјановић

На почетку текста сам аутор нам дефинише термин „безочник“. „Безочник је назив за лошу, покварену особу или изрода у породици“. Поставља се питање ко је у овој причи „безочник“. Вероватно средина која окружује главног јунака и против којих се он бори. Главну јунак, Вук Аксентијевић је рели возач, момак пун самопоуздања, популаран код девојака. Овај сценарио је једна могућа варијанта филма „Национална класа“ Горана Марковића. Што није никаква мана. Аутомобилске трке су увек веома филмичне и дају динамику филмској радњи. Главног јунака је опљачкао његов менаџер и он сам треба да плати дуг локалној мафији. Вук пати од недостатка слуха, што даје једну људску димензију овом лику.

Проблем је однос Вука са другим ликовима у филму који нису прецизно дефинисани и који не доприносе развоју драмске радње. Ту се пре свега мисли на однос Ане, Милоша и Вука. У том правцу треба даље радити на развоју сценарија.

### **ИНСЕКТ**

Дугометражни играни филм

Аутор: Марко Каћански

“Бурлеска препуна пародије и фарсе са циљем да се после смеха и опуштања размисли о стварним и озбиљним проблемима и решењима”.

Главни јунак се буди и примећује да се у кревету претворио у великог инсекта. Ово је пре литерарни мотив (Кафка) него филмски. Буквално претварање главног јунака у инсекта је филмски тешко оствариво а да буде уверљиво гледаоцима. Однос породице према главном јунаку је такође необјашњив, препуштају га самог себи у соби која временом постаје љубриште. Да ли је то заиста тако или је то само привиђање главног јунака? Аутор нам на то питање не даје одговор.

Сугестија да се цела ствар побољша и унапреди је да из неког разлога, изневерене љубави, проблема на послу, отуђености од породице, главни јунак умишља да се претворио у инсекта и да опонаша понашање инсекта. Како се то све рефлектује на околину? На који начин излечити ту особу и вратити је у нормални живот? То су питања на која треба да одговори аутор.

### **ПОСЛЕДЊИ СПРАТ**

Дугометражни играни

Аутор: Миомир Кулић Михајловић

“Не постоје добри и лоши ратови”. То се може узети као мотив овог филма. Мада је рат овде у прошлости. Ми се суочавамо са проблемима главног јунака који пати од хроничног посттравматског стреса изазваног учешћем у минулим ратовима. Он покушава да својим антиратним сликама, јер је по професији сликар, уради нешто корисно и покаже сву бесмисленост ратова. Двоје младих тинејџера су се попели на терасу зграде са намером да изврше самоубиство. Зашто? Шта је њихов проблем? Зашто хоће да се убију? Аутор нам не даје одговор на та питања. Зашто главну јунак не покуша да их спасе? Пошто се у филму ради “о животу и о смрти” веома је деликатно питање, понашање главног јунака... Наравно ту је присутан и његова болест, али његово понашање мора да се озбиљније и дубље анализира... Занимљиво је и верно одсликано понашање масе људи испред солитера који на разне начине, позитивне и негативне утичу на развој драмске радње. Ту је мотив “гомиле” који може да се разради и постане занимљив за будући филм. “Гомила” је та која својим

понашањем натера главног јунака на скок у смрт. Он жртвује свој живот да би спасао животе двоје младих.

### **ВИДОВДАН 6897**

Дугометражни играни филм

Аутор: Владан Мрђењовачки

Ова прича је заснована, како истиче сам аутор, на истинитом догађају једне од највећих икада вођених битака у средњем веку. Прича је о Косовском боју.

Бавити се историјским темама из наше даље и ближе прошлости, митовима и легендама, сигурно је веома важно и значајно. Упознајемо нове генерације са значајним догађајима из наше прошлости.

Међутим, обрада и представљање историјских тема и личности носи у себи велику опасност. Потребна су велика материјална средства за костиме и сценографију да би се реконструисао део историје и значајне личности које су у томе учествовале. О сваком догађају постоје различита историјска тумачења. Како очувати аутентичност једног историјског догађаја а истовремено га приближити савременом гледаоцу.

Све су то проблеми са којима се аутор носи са више или мање успеха у овом сценарију. Веома је важно у будућем раду избећи одређене стереотипе везане за историјске личности. Уз низ познатих чињеница аутор мора настојати да нам прикаже и неке нове, до сада мало истражене догађаје и личности.

### **ДУГА НОЋ**

Дугометражни играни филм

Ауторка: Маја Волк

Сценарио се на занимљив и оригиналан начин бави односом двоје остарелих људи и њиховим успоменама из прошлости. Сусрет после 30 година, после распада једне државе, бомбардовања, ратова, смрти, доноси нове емоције и нову младост.

Овај филм на поетичан начин говори да су љубавни проблем увек исти и код младих и код старих. Да ли људи у годинама могу страсно да воле као у младости. Ту нема велике разлике. Воли се увек на исти начин. Ово што је проблематично у овом тексту (а то се може релативно лако решити) је теза самог аутора која је доста контраверзна.

“Да ли је могуће наставити нешто што се никада није ни остварило”. Сугестија аутору је да тај први сусрет пре 30 година између Игора и Сање буде много драматичнији и узбудљивији а не само случајни сусрет на улици. Да се у том првом сусрету догоде неке ствари које ће они памтити свих 30 година.

Главне јунаке треба извући у први план, поједноставити заплет и драмску радњу. С обзиром да у нашој кинематографији нема много филмова који се баве “старим” људима, овај текст уз одређене дораде пружа прилику за успешно филмско остварење.

То је нека наша варијанта филма “Љубав” Михаела Ханекса.

### **РОЗЕ**

Дугометражни играни филм

Аутор: Дадо Де Анђело

Сценарио “Розе” је прича о односу усвојене ћерке и човека који ју је усвојио. Пошто је био у вези са њеном мајком, која је изненада нестала, остао је сам са девојчицом...

Уз одређену дозу неразумевања између њих се рађа породична љубав. Дете постаје веома везано за свога добротинитеља или усвојитеља. И ту има низ лепих и поетичних визуелних слика.

Оно што је проблем овог сценарија, то је карактер мајке и њен однос према својој ћерци. Од момента када је напустила своје дете, мајка се више не појављује што је прилично неубедљиво. Чак и када девојчица умире, мајке нигде нема. Тешко замисливо.

## **ЗАТВОР**

Дугометражни играни филм

Аутор: Вељко Недовић

Филм има за тему сексуално насиље, однос патријархалне средине према женама. Лепа и успешна жена је често мета сексуалних напасника. Ова тема је веома актуелна и присутна у последње време код нас. Баш зато што је веома актуелна, ова тема је погодна за филмску обраду. У случају сексуалног насиља веома тешко је дефинисати улогу жртве и насилника. Веома често, конзервативна и патријархална средина је на страни насилника. Правни процеси су веома дуги и неизвесни. Жртва је изложена нападима са разних страна, почевши од породице, медија, правосуђа. Истина се тешко доказује.

Ликови и њихови карактери у овом филму нису прецизно дефинисани и њихови односи нису јасни. Посебно понашање главне јунакиње која се свети неизвршитељу злочина него особи коју је случајно срела.

Ово је тема која је веома актуелна и која заслужује даљи рад на сценарију.

## **СВИТАЦ**

Дугометражни документарни филм

Ауторка: Александра Јовановић

“Свитац” је документарни филм о младој аутистичној особи, о његовом односу са породицом и околином, а опет говори и о ширем друштвеном систему и тешкоћама које ове особе имају у свакодневном животу. Прича је фокусирана на односе у породици током прославе рођендана. Смењују се радост и туга.

Овај филм има племениту намеру да подигне свест и савест непосредне околине а и шире, целе друштвене заједнице и укаже на проблеме са којима се срећу ове породице.

Садржај овог документарног филма најбоље дефинише сам аутор: “Свитац није једнострана прича и није јој циљ да осуди једну страну, док романтизује и велича другу, већ да прикаже живот ове породице онаквим какав јесте, са повременим изливима беса али и топлином као и да пробуде наду у боље дане”

Проблем овог сценарија који је писан за документарну форму филма је што се главни јунак (чије реакције не можемо да предвидимо) ставља у већ раније одређене драмске ситуације које су изрежиране. На тај начин губи се аутентичан карактер лика и ситуација у којима се он сналази или не сналази.

Сугестија аутору је да прати свакодневни живот (са свим успонима и падовима) главног јунака и да на основу документарног материјала измонтажира филм о једном дану живота особе са аутизмом.

## **СТОЈАН**

Дугометражни играни филм

Аутор: Страхиња Савић

“Стојан” је по речима аутора, аутентична прича која се одвија у једном српском селу. Телефонски разговори са непознатим лицима уносе немир у свакодневни, монотони живот житеља овога села. То се одражава и на међусобне односе а и на саму личност главног јунака који без своје жеље и намере постаје “звезда” села.

Ова прича више личи на једну епизоду неке популарне ТВ серије него на сценарио за дугометражни играни филм.

## **ДАН СЕДМИ**

Дугометражни играни филм  
Аутор: Љубомир Сарамандић

“Дан седми” је скица могућег сценарија...Прича је конфузна, ликови и карактери неодређени...Њихово понашање нема праву мотивацију. Група младих долази организовано на море у Грчку. Ту долази до сукоба са групом младих Енглеза. Различити погледи на свет и различити менталитети доводе до сукоба. Када се у то укључе и љубавне авантуре, могуће је наслутити трагичан крај.

### **ИТА РИНА**

Дугометражни играни филм  
Аутор: Милан Јокић

Намера овога филма је да исприча узбудљиву животну причу Ите Рине, прве југословенске филмске глумице и велике европске филмске звезде између два рата. Радња филма се одвија 1960. године када некада велика интернационална филмска звезда Ита Рина снима свој последњи филм у каријери “Рат” Вељка Булајића.

У разговору са младом глумицом која такође учествује у снимању филма остарела Ита Рина, прича своју узбудљиву причу о младој Словенки која без икаквог глумачког искуства одлази у Берлин и постаје европска филмска звезда, изазивајући скандале својим слободним сценама у филму “Еротикон”. То је истовремено и прича о једном значајном раздобљу у историји филмске уметности на прекретници од немог филма ка тонском филму и све последице које је тај процес изазвао. Такође то је и делимично прича о почецима југословенске кинематографије после Другог светског рата.

Биографски филмови ове врсте су веома гледани и популарни код гледалаца. Сматрамо да овај филм (уз одређене дораде) има све сценаристичке елементе да послужи за реализацију доброг и успешног филма.

### **НЕ ПЛАЧИ ПЕТРА**

Дугометражни играни филм  
Аутор: Стамен Миловановић

По речима самог аутора, овај текст је инспирисан истинитим догађајима.

Током повлачења српске војске (1915) преко Албаније, са групом војника повлачи се и већа група жена. То је једна од последњих јединица српске војске која штити одступницу. Користећи погодан терен, исцрпљеност војске и тешке временске услове Албанци постављају заседу. Опкољени много јачим непријатељским снагама, српски војници се спремају за одлучујућу битку. Пре напада Албанци су понудили преговоре о надокнади, откупу прелаза преко њихове територије. Они су тражили жене које су се са војском повлачиле. Командат то наравно одбија по цену самоуништења. Желећи да спасу војнике жене саме одлучују да својевољно оду у ропство. Аутор даље прати судбину тих жена у албанским селима и новим породицама. Ако су тачне ове историјске чињенице, ово је занимљива и необична прича. Користећи и сликајући догађаје, аутор обрађује важан догађај из колективног сећања (прелазак преко Албаније током Великог рата) али из до сада занемареног угла жена које су са војском прешле страшну голготу. Филм одсликава интимну и личну драму у колективној и историјској несрећи.

Аутор треба да се усредсреди само на тренутак када жене доносе одлуку да се жртвују. Сваки даљи опис њиховог живота у албанским породицама нема много смисла јер се тиме отвара нова тема.

## НАЈЛЕПШЕ ГОДИНЕ НАШЕГ ЖИВОТА

Дугометражни играни филм

Аутор: Саша Станојчић

“Најлепше године нашег живота” је филмска прича о пријатељству и љубави током ратних збивања и распада заједничке југословенске државе. Ово је и покушај да се растумачи генеза међунационалних односа. Младић Саша Павловић је момак који до тада није живот схватао на најозбиљнији начин. Живео је безбрижно, често непримерено својим годинама. Добија позива да се јави у војну касарну и након тога са осталим резервистима бива одвежен у Срем, близу административне границе са Хрватском. Суровост рата утиче на главног јунака. Од безбрижног живота налази се у центру ратног ужаса. У таквим околностима он сазрева као личност. Схвата сву озбиљност живота и смрти.

У једној акцији војници заробљавају групу непријатељских војника, међу којима је и Сашин друг из ЈНА са којим је заједно био у војсци 1982. године. На све начине Саша покушава да спасе свог друга... Да ли успева или не успева то је на аутору да одговори. Али ти покушаји у којима често доводи у питање и свој живот, чине да Саша постане други човек... Радећи на овом сценарију аутор може да направи паралелу са филмом “Кругови” Срдана Голубовића који се на веома успешан начин бави сличном темом.

## ЗАРОНИ

Дугометражни играни филм

Ауторка: Маја Тодоровић

“ Овај филм би требало заправо да буде једна психолошка студија у сликама”, каже аутор. Веома тежак задатак, да без много радње и догађања, осим сцена секса схватимо и разумемо поступке главних јунака.

Аутор покушава да зарони у себе, у своје “ мракове” и пронађе шта је та “идеална половина”. Главна јунакиња је незадовољна својим животом који је сасвим срећен али монотон и конвенционалан.

Писац сценарија поставља питање, које се поставља вековима “да ли постоји идеалан брак”? Можда ће нам овај филм одговорити на то питања?

Главни јунаци вуку одређене трауме из своје породичне прошлости и то утиче на њихов свакодневни живот и њихово понашање... Да ли могу те траума из прошлости да се реше само сексуалним односима? Или је живот мало компликованији?

“Твој мрак иде са тобом свуда”... Како га се ослободити? На то питање аутор мора да да одговор у свом филму.

Сценарио је веома интелигентно и професионално написан. Уз одређене дораде и уношења неких драматичних догађаја из живота главних јунака, обећава успешан и занимљив филм.

## ФРЕНД ЗОНА

Дугометражни играни филм

Аутор: Милутин Филиповић

Овај текст је скица сценарија за једну могућу тинејџерску филмску комедију којих иначе има пуно на биоскопском репертоару. Главни јунак је Стефан, син богаташа, који има све... али има и један проблем- невин је. Он на разне начине покушава да се тога реши. Чак и преко интернета тражи девојку са којом би изгубио невиност. На све начине покушава да освоји девојку у коју је заљубљен а која не показује велико интересовање за њега. Када “игром судбине” проведе ноћ са познатом певачицом, он доживљава потпуну трансформацију у њему се буди архетип “алфа” заводника. Има све девојке које пожели само не ону до које му је једино стало...

Рад на овом сценарију захтева да се пре свега дефинише жанр филма. Ако је то комедија, мора да буде много духовитија и са низом неочекиваних преокрета и изненађења за гледаоце.

## **ТАЈНА ЗЛАТНОГ ЛАНЧИЋА**

Дугометражни играни филм

Ауторка: Наталија Војмировић

Иако је замишљен као једна веома постична прича која се издиже изнад националних конфликта овај пројекат не успева да превазиђе мелодраматичне замке. Лутајући од Београда до Дубровника и натраг, од једног до другог крхког лика прича се губи у дескрипцији која не оставља простор за креирање и развијање карактера. Без дефинисане драматуршке замисли синопсис не указује на линију којим би се могао да развије филмски сценарио. Генерално, Тајна златног ланчића поседује потенцијал за једну романтичну фабулу која би могла да се искаже у дужој литерарној форми.

## **ЛУЊЕВИЦЕ**

Дугометражни играни филм

Ауторка: Зорица Симовић

Основни проблем пројекта Луњевице је његова дневничка ретроспективност која са ослања на Конзулову читалачку рецепцију. Када Ана Луњевица, сестра Краљице Драге, повери своју писану заоставштину Конзулу у којој је предочена љубавна наклоност између ње и Краља Александра Обреновића потенцијални филм нестаје скровит у његовој свести. То, истини за вољу, још више подиже мистеријски потенцијал бизарне рукописне заоставштине.

Али, када Конзул по повратку у Женеву више не проналази Ану којој је намеравао пренети своје импресије, мистерија постаје апсолутно закључана, као и генерална идеја, недоступна потенцијалном гледаоцу.

## **НИШЧИ СИН**

Дугометражни играни филм

Аутор: Бојан Тасић

Замисао филма „Нишчи син“ је да обради тему вере почетком петнаестог века у Србији на подручју под управом кесара Угљеше Влатковића, на самој граници са османском царвином која је често на удару њихових трупа. Филм нуди приказ средњовековне стварности, кроз коју се преплићу теме као што су вера, припадност, као и проблем идентитета. Кључ приступу оваквој теми како и сам аутор наводи је рад на ликовима који би требало да носе унутрашњу величину и снагу која ће осликати спољашњост и атмосферу тих времена. Нарочито је потребан рад на лику Угљеше, који је за сада у скицама, како би заиста могли да разумемо историјски значај његовог лика у борби против богумилизма.

## **НАЈЛЕПШЕ ДОБА**

Дугометражни играни филм

Аутор: Иван Јовановић

Упркос привлачном називу пројекат Најлепше доба користи основну школу и њене ученике, користи децу, само као медиј за расветљавање односа између родитеља и наставника. Иако ти односи поседују (мело) драмски потенцијал нису баш најверљивији ауторови разлози изнесени у експликацији зашто је та прошаболовска интрига смештена у основну школу. Можда испод тога постоји идеја критике односа родитеља према деци, али, деца су и у самој причи запостављена. Како се драматуршка експликација у синопсису завршава негде у кулминацији, а како није приложен сценослед, већ литерарна сторија без разложених сцена, тешко се може наслутити шта би могао да буде филмски развој ови приче о најлепшим годинама.

## **СОФИЈА**

Дугометражни играни филм

Аутори: Иван Јовановић, Марцела Занки

Већ само име Софија које из неког разлога бира трансвестит Иван својом симболиком акцентује пренапрегнуту перверзну причу која се развија од Сплита преко Обреновца и Београда да би се након низа фазбиндеровско-вотерсовско-алмодоваровских каламбура вратила поводом једне сахране натраг у Сплит где синопсис не експлицира, али најављује нови прекрет.

Озбиљна мана овог заплета је тенденциозно бирање порекла несрећног протагонисте. Имајући у виду веома деликатне српско-хрватске односе тешко да аутори контролишу преобимну количину импликација и конотација које носи чињеница да је њихов централни лик, по мајци Хрват, по оцу Србин, избегао из Хрватске као дечак, а у Србији се трансформисао ничим изазван у девојчицу још пре уласка у пубертет. Из синопсиса, без поенте и социологизоване експликације није јасно шта је основна идеја аутора, а још је нејасније у какву би трансвестију могао да се усмери овај потенцијални филм.

## **ВРВИНА**

Дугометражни играни филм

Аутор: Никола Миладиновић

*Road Movie* Врвина, на први поглед делује као један омаж српском „црном таласу“ кроз чије фотогеничне дефетистичке пејзаже се пробија ауторово возило попут Шијановог легендарног аутобуса. Иако аутор, такође, има добру идеју о заокружењу приче, његов је неиздржив терет превеликог броја путника –фрикова с чијим комплексом апсурдних проблема тешко да би се могло да изађе на крај. Ако би се аутор определио да редукује сапутнике и да их фреквентније отпушта онда би добио простор да боље профилише своје протагонисте.

## **МЕСЕЦ РАДОСТИ**

Дугометражни играни филм

Аутор: Предраг Николић

Месец радости је на први поглед симпатично замишљен омладински, скоро па музички филм који се одвија скраја шездесетих, тачније 69. У некој србијанској паланци. Чланови бунтовног бенда, како само име, Непокорни, каже, ступају у сукоб са општинским оцима поводом организације слета. Мада њихови односи са девојчицама имају лепо развијену линију ова прича не функционише због апсолутне неаутентичности. Најпре, 69. у целој Југославији су постојали ексклузивни бендови који су углавном изводили репродуктивну музику, такозване препеве (изузетак је била у Загребу Група 220). Економски ниво земље је био низак тако да у унутрашњости нису ни могли да имају електричне гитаре, а општинска возила нису били мерцедеси тако да нису ни могли да им изломе трокраке звезде. Да би ова прича могла да функционише најбоље би било да се помери дубље у седамдесете, што ближе панку, а можда и у нешто већи град.

## **БОРБА ЗА СВОЈЕ ЈА**

Дугометражни играни филм

Аутор: Милутин Филиповић

Као што назив каже, у питању је један претенциозан пројекат препун прејаких скоро па психоаналитичких мотива. У њему је све пренаглашено, од схватања филма или уметности уопште до агресивних, насилних криминалних ескапада. Тешко је, упркос транспарентном наслову, разумети шта је заправо смисао ове приче. Дискрепанција између насилно посесивног оца, корумпираног политичара и скоро па хебефреничног сина опседнутог филмом, до те мере

је брутална да пробија потенцијал фикције и сугерише неку интимну драму која би требало да се обликује кроз другачију, вишезначењску причу.

### **ПЕГЛА**

Дугометражни играни филм  
Ауторка: Тијана Грумић

Пегла је прича чији је протагониста Маша. Реч је о девојци која пролази кроз неке професионалне и интимне проблеме које као *deus ex machina* решава наследство које добија након смрти оца после чега отвара своју плесну школу. То је сиже приче чија је главна јунакиња апсолутно неодређена, нити је јасан њен однос и разлаз са момком, нити је јасна димензија, дубина њеног пријатељства са Соњом, која изгледа да ни не нагиње ка дубљем односу, нити је јасан њен однос са мајком па тако, на крају, није ни јасно шта она, у драмском смислу, добија отварањем школе.

### **АНАТОМИЈА ЈЕДНОГ КОМУНИСТЕ**

Дугометражни документарни филм  
Аутор: Срђан Кнежевић

Овај пројекат, замишљен као документарни филм о Миловану Ђиласу не заслужује нарочиту пажњу, не због Ђиласа него због чињенице да нуди форму једне конвенционалне репортаже која никако не може да досегне до аутентичне филмске форме у којој би се обликовала ова контроверзна личност, човек који је и поред свих заблуда стигао чак и да преведе Милутинов Изгубљени рај!

### **КРУНА ЦАРА ДУШАНА**

Дугометражни играни филм  
Аутор: Александар Теокаревић

Изузму ли се, оставе ли се на страну, свакојакe окултне импликације које нису подобне у тумачењу српске православне историје, довољно је да се каже да се управо припрема реализација пројекта, „Душан Силни“ те да је ова магијска абракадабра закаснела и нема је смисла развијати, јер је у овом веку, на сваки начин, переспективна.

### **ИДЕАЛНИ ЗЕТ**

Дугометражни играни филм  
Аутор: Марко Црногорски

Мана приче Идеалан зет која је мало закомпликована криминалним миљеом је у томе што је њен љубавни расплет јасан већ у десетом минуту. У заплету, јунакињин отац покушава да нађе зета да би избегли срамоту јер је вереник отказао венчање, а превиђа да у кући има сина свог покојног пријатеља који је за Емилију идеалан партнер. Он то схвати након „средњовековне“ потраге за Идеалним зетом, Емилија и Вук су већ пред венчањем. Само је након тог хеппиенда нејасно чему је служила цела перипетија и зашто је ситуирана у криминално окружење.

## **РАСКЛИМАНИ СВЕТ**

Дугометражни играни филм

Аутор: Никола Јовић

Расклимани свет“ непосредно комуницира са дешавањима у поп култури која су специфична за миленијалну генерацију и очигледно је да постоји интерес гледалишта за филмове који се тичу битних поп и рок икона. У питању је прича која прати Дору и Милана који предводе *drem-pop* ЕКВ трибјут бенд у филму где се настоји да се превазиђе евокација и допадљиви омаж, већ се инсистира на сличности која је гранично језива са музичарима из стварног живота. Овај пројекат има интересантну идеју, којом покушава да опише иронију живота у којој ће стварни ликови из филма проживети живот опет, уместо неког. Ауторска експликација задате теме је изванредан есеј о нашем односу према прошлости и музици тог времена као битном обележју једне генерације која се формирала и одрастала уз ту музику и из ње схватамо да аутор кроз музику из прошлости жели да сагради слику о садашњости. У тритменту док се бавимо односом Доре и Милана-Богдана, за сад немамо осећај о језивој скоро граничној сличности ликова са музичарима из стварног живота о којем аутор прича и цела идеја о жељи да се поврати једно време изгубљене генерације преко њихове музике се банализује односом Доре и Милана. Потребно је кроз сценаристичку грађу добити тај однос како би се исказала идеја о поново преживљеним животима, тако да се прича издигне из оквира баналности о бенду.

## **ЗАМКА**

Дугометражни играни филм

Ауторка: Ана Митровић

У хиперпродукцији тема које експлоатишу потенцијал мобинга, сексуалног злостављана и силовања, Замка делује као једна минијатура, као нека фуснота из какве социолошке студије или новинске репортаже. Да би досегла формат филмске приче ова би анегдота, прегледно изнесена, морала да превазиђе линију освете силоване над силоватељем.

## **КОПРЕ NEDRI**

Дугометражни играни филм

Аутор: Горан Старчевић

У овом филму аутор комбинује ратну драму са елементима мелодраме и трилера. Радња се догађа у Книну непосредно пред „Олују“. Поред љубавне приче која је занимљива, између Луке (Србина) и Дарије (Хрватице) паралелно пратимо Лукину борбу са српским ДБ-ом због садржаја који Лука поседује а који би могао да компромитује службу.

То је вероватно и најслабији део овог сценарија. Сугестија је да се у даљем раду на сценарију аутор усредсреди на љубавну причу у необичним и трагичним историјским околностима. Суочавање са самим собом, својим дилемама, ће натерати главног јунака на жртву и искупљење. Да ли је могуће у условима рата, распада државе сачувати љубав и пријатељства? Како се поставити када дојучерашњи пријатељи постају непријатељи. На та питања треба да одговори овај филм.

## **СЦЕНЕ СА МУШКАРЦИМА**

Дугометражни играни филм

Аутор: Драган Јовићевић

Главни лик филма је амбициозни новинар који долази до ексклузивне приче о инциденту који се догодио у једном манастиру двадесетпет година раније а у који су били укључени људи из самог врха цркве и политике. Ово је веома занимљива и провокативна тема имајући у виду улогу цркве у данашње време и везу цркве и државе. Новинар се свесно упушта у ризик, откриће злочина увешће га у свет обмане где ће и сам постати жртва.

Сугестија аутору је да више драмских мотива који се преплићу, издаја, прељуба, хомосексуалност, сведе на један основни мотив који би био основа драмске радње. Тема је изузетно занимљива и актуелна, али захтева врло прецизну карактеризацију ликова и њихових односа.

### **ВЕРТИКАЛНО ГЛЕДАНО**

Дугометражни играни филм

Аутор: Марко Бацковић

Како сам аутор каже за свог главног јунака “он је психопата, социопата али и малигни нарцис”. У основи имамо негативног јунака који у нама не буду симпатије него пре одбојност, презир. Веома је тешко са таквим карактером главног јунака направити филм и ако није немогуће. Непрекидно се сукобљавају истина и лаж. Аутор мора да учини велики напор да поверујемо у истину која ће се касније показати као лаж. Идеја аутора је да покаже да свака ситуација може да се сагледа из потпуно друге перспективе и да никада не можемо бити сигурни ко је особа поред нас. Добра или зла! Као што смо и ми сами!

### **МАХАЛА СПАВА**

Дугометражни играни филм

Аутор: Марко Бацковић

Прича о маргиналцу који се тешко пробија кроз живот још ако је Ром занимљива је за филмску обраду. Главни јунак је свестан да му стартна позиција није иста као код његових вршњака. Али у њему нема ни протеста ни гнева. Он се мири са својом судбином. На жалост овај текст има мало везе са реалношћу. То је једна бајковита прича о младом Рому, Доминику који живи у Махали и који сваког дана вредно ради, да би постао музичар. Причи недостаје социјално окружење главног јунака, све противречности са којима се среће у животу. Прича је сувише мелодраматична и неуверљива. Нема правих емоција између главних јунака. Жртва младог Доминика је за сваку похвалу...али то није права слика живота. Живот је много суровији.

### **НОЋ БЕЗ КРАЈА**

Дугометражни играни филм

Аутор: Марко Бацковић

“Ноћ без краја” је прича о Марку, момку о коме не знамо ништа и његовој девојци Сари који су кренули негде, не зна се где. У ноћи на путу он налеће на бициклисту који неповређен са поломљеним бициклом бежи у поље...Појављују се полицајци за које ће се установити да нису прави полицајци већ ће се мистично претворити у медицинско особље. Такође становници села који на први поглед делују сасвим обично су уствари мистичне, мистериозне особе. Не зна се која је њихова улога и сврха постојања. Прича садржи како сам аутор каже “мистерије, неочекиван обрте, интригу, језу, саспенс”. Све то нема одређену драмску мотивацију и реално објашњење догађаја. Призори се ређају крајње произвољно без оправдања и смисла.

### **САНТЈАГО 1991.**

Дугометражни играни филм

Аутор: Марко Бацковић

Прича се одиграва у Чилеу 1991. године. Главни јунак Алфредо, професор који је био приморан да побегне од Пиночеовог режима враћа се после десет година изгнанства у своју домовину. Игром случаја упознаје Ивана, Србина који ради као таксиста и живи у Чилеу да би избегао одлазак у рат који почиње у Југославији.

Између њих се ствара пријатељски однос... И ту настаје драматуршки проблем. Ово јесте покушај да се исприча прича о искреном пријатељству и људској доброту, али су судбине

главних јунака потпуно различите. Један је на почетку а други на крају свог животног пута. Коју врсту дијалога они могу да воде? Које су њихове заједничке теме?

Неуверљиво је да млади Србин спасава угледног професора и то Србин који је имигрант и вози такси у Чилеу. Њихове судбине су потпуно различите. Њихове животне приче немају никакве додирне тачке. Увођење драмских ликова који су везани за судбину старог професора имају своје оправдања али само у случају уколико је цео филм прича о судбини професора.

### **НЕМАЈУ СВЕ КУЋЕ ДВОРИШТЕ**

Дугометражни играни филм

Ауторка: Катарина Митровић

Милица, главна јунакиња ове приче, због проблема са спавањем и склоности ка месечарењу одлази код психијатра у покушају да откључа потиснуто и препозна своје стварне жеље. Месечарење је овде метафора за својеврсно лутање и тумарање својствено за крај двадесетих, током којих млади често “месечаре” од једне до друге претпостављене одреднице идентитета у нади да ће их нешто коначно и одредити. У даљем раду на сценарију би требало јасно дефинисати структуру у односу на један основни драмски мотив и из њега изводити све даље интригантне рукавце како би се избегао утисак да и гледалац тумара кроз филм о тумарању, или да, уколико је управо то намера, то онда јасно и видимо.

### **ПАД КЛАВИРА**

Дугометражни документарни филм

Аутори: Веселин Чајкановић, Лаура Барна

Документарни филм о процесу писања романа и инспирацији коју јунакиња налази у животу Веселина Чајкановића, нашег славног научника и то након што је случајно сведочила процесу рушења његове куће и видеала приказ у ком багер подиже стари концертни клавир. Та слика послужила јој је као парадигма од које је кренула у процес истраживања и разоткривања живота Веселина Чајкановића.

Оно што је проблематично у овом предлошку је што је будући документарни филм структуриран и сложен у доброј мери као играни филм, чак је и у тритменту раздвојен на сцене и локације. Но, уколико би се и дати проблем превазишао документаристичким третманом побројаних ситуација, и даље се пред ауторком отвара својеврсна замка- направити убедљив документарни филм у ком је ауторка уједно и актерка из чијег се угла приповеда и чији креативни процес је окосница приче о Веселину Чајкановићу али и ламенту за једним временом. Ова намера је тешко филмски обрадива и није сасвим јасно зашто је неопходно да нешто што ће постати роман истовремено постане и филм.

### **ЈЕДИНЕ**

Дугометражни играни филм

Ауторка: Милица Радојчић

Ова *gross out* комедија у настајању се бави друштвеним стереотипима које друштво поставља и којима излаже младе људе и то кроз однос Крлета и Јелене. Крле је идеалан стереотип са само једном такође стереотипном маном-склон је серијском варању. Та његова мана је Јеленин повод за смишљање занимљиве освете кроз удруживање са другим девојкама, Крлетовим жртвама како би током процеса увидела да је и сама део игре и наметнуте друштвене матрице и да се упркос препрекама ипак заљубила у Крлета. Уколико би се овај задати оквир још више одукао у екстрем, ликови би нас одводили у апсурдније ситуације у којима се на комичан начин сударају са својим заблудама и предубеђењима и врте у круг свакако осуђени једни на друге. Уколико се остаје у жанру *gross out* ти екстремни би могли да функционишу као свесне хиперболе које додатно потцртавају апсурдну поставку задатих стереотипа.

## **ПРЕСЕК СТАЊА**

Дугометражни играни филм

Аутор: Душан Смиљанић

Ово је прича о Милошу, аутсајдеру који крајем седамдесетих покушава да се афирмише као панкер и коначно покуша да пронађе начин да превазиђе своју просечност. Вишак мотива, нејасан временски оквир у ком се прича дешава, чине причу конфузном и ограниченом низом потенцијалних клишеа који отежавају и тематско и идејно одређење. Сузити временски оквир у ком се прича дешава и наћи јаснију мотивацију главног јунака, учинити га мање пасивним и подложним препуштању тренду и датостима, или пак, уколико је баш то и намера, то одвући у илустративнију и јаснију крајност. Дефинисати контекст кроз детаље и поставке ситуација и тако омогућити да боље разумемо главног јунака.

## **СВЕТЛА ЗАБОРАВА**

Дугометражни играни филм

Аутор: Страхиња Млађеновић

Филм „Светла заорава“ жели да исприча причу о болу и губитку, као и фуриозном темпу модерног живота који нас чини неосетљивим. Аутор се инспирише догађајем из сопственог живота када му је бака преминула непосредно након дочека Нове године. Свој доживљај и схватања преточио је у причу о Марији, младој девојци која се из Њујорка где је изградила манекенску каријеру враћа у Београд где су јој остали стара бака и бивши момак. На аеродрому је чекају другарице и уместо код баке, Марија са другарицама одлази у кућу из које је нико осим њене баке не може избавити. Аутор нас је у експликацији везао за причу њега и његове баке, и кроз тај пример нам објаснио шта жели, али се у пројекту та емоција не осећа, аутор се више концентрише да нам да увид у визуелни концепт (усамљеност кроз контраст и формат слике нису довољни), док би требало да нам објасни како постићи жељену емоцију кроз сценаристичку грађу.

## **сМИСАО-НЕУ, WHAT IS THE MEANING OF LIFE?**

Дугометражни документарни филм

Ауторка: Милица Чубриловић

сМИСАО-НЕУ, WHAT IS THE MEANING OF LIFE? је документарни филм есеј о животу и раду Бранислава Чубриловића Чубија, иако Личанину, Смедеревцу у срцу и једном од најзначајнијих стваралаца Смедерева, покретача алтернативне позоришне сцене у том граду. Филм прати две паралелне радње, Чубијеву и Миличину, којој је Чуби стриц и којој је у животу представљао очинску фигуру и ментора. Иако је од Чубијеве смрти прошло скоро 15 година, овај филм враћа Милицу у размишљање о свом стрицу, и кроз овај есеј ауторка заправо жели да се врати себи и испита своје досадашње одлуке. Овај рад је заиста битан, како за ауторку, тако и за град Смедерево због овог значајног уметника. За сада у тритменту имамо прилике да упознамо Чубија кроз лик и дело, али нам недостају делови у којима се ауторка огледа, преиспитујући како своју прошлост тако и своје ставове према животу данас. Као што ауторка наводи у експликацији, пројекат представља врсту испитивања, али постављамо питање где је Милица у свему томе? Филм захтева више посматрања града, и свега што је остало за уметником, и кроз Миличино посматрање града можемо добити прилику да схватимо више о њој и њеним трагањима.

## **МАТРИЈАРХ**

Дугометражни играни филм

Ауторка: Ана Огривовић

„Матријарх“ је прича о женама чије се судбине пуким околностима пресецају и склапају у целину и кроз њу дотиче се важних тема као што су положај жена у друштву. Прича прати Јасмину, самохрану мајку, која се заједно са својом ћерком Милом сели у кућу Божанке, старице која их у замену за испомоћ у кући, прима у свој дом. Ово је прича о односу мајке и ћерке које зло из давнина покушава да растави. Демон из филма „Матријарх“ је Диса, стар колико и време, ког је у прошлости призвала богаташица Георгина и који се настанује у телима жена које је друштво

одбацило, као што су то Олгица и Божанка. Замишљен као хорор, филм би могао да поприми смисао бајке која говори и о појединачним односима људи као и о грамзивости, освети, борби добра и зла, или о борби за превласт моћи, залажући се за боље постављене друштвене и међуљудске норме. Да би се стигло до овакве алегоричне поставке, неопходно је разрадити однос ликова нарочито мајке и ћерке у којој мајка, само својом снагом може спасити ћерку од врховног зла. За сад су и синопсис али и тратмент написани сувише скематично, атмосфера се на жалост не осећа у тратменту, а није објашњена ни у ауторској експликацији.

## **AFTER KOMUNA**

Дугометражни играни филм

Аутори: Алекса Паровић, Лука Јовановић

Прича прати Филипа, младића који се буди у непознатој кући и несвесно упада у игру других сталних гостију који се грчевито боре за опстанак на овом месту, у амбијенту пуном секса и дроге. Из ауторске експликације видимо да аутор има јасно замишљену позадинску причу, да је детаљно осмислио сценографију ове чудне куће, као и шта сваки од ликова које Филип сретне у кући заправо представља. Аутор наводи да је дубинска подлога дела заснована на литератури три велика мислиоца који су имали утицај на аутора – Фројд, Јунг и Ниче, а понајвише Јунгово тумачење алхемије као науке о души. Читајући тритмент немамо исти доживљај који аутор представља у ауторској експликацији, јер је свет који у њој описује дат у наговештајима и остаје на површини као и сами ликови. Како би се интересовање аутора за наведене значајне мислиоце видело, потребно је пронаћи начин да се ти ставови и идеје боље уврсте у контекст приче и саме ликове, или да филозофским разговорима које наводи као битним за причу аутор посвети исту пажњу коју посвећује описивању игре покера и других радњи.

## **СВОЈ ЧОВЕК**

Дугометражни играни филм

Ауторка: Јелена Шарковић

По речима ауторке, овај будући сценарио би требало да се бави проблемом зависности и наркоманије и то кроз црнохуморни тон и покушај главног јунака Тодора да се након лечења поново интегрише у заједницу и клони старих навика. Иако је у експликацији назначено да ће ауторка покушати да нађе визуру из које ће на оригиналан начин третирати ову тему, у тритменту и синопсису се на више места саплиће о замке које бављење овом темом носи-морализаторство и тезичност. Требало би дубље уронити у психу јунака и механизме који га чине осетљивим на окружење на тај конкретан начин а наратив би требало поставити у односу на могуће окидаче које Тодора враћају назад у слабост а којима мање или више успешно покушава да се одупре. Теза о неизбежности судбинског је овде представљена као датост и аксиом а филмска прича не мора да почива на таквим претпоставкама, напротив, оне конструкцију превише очигледно откривају.

## **НЕЖИДЕР**

Дугометражни играни филм

Аутор: Милан Јокић

Ова прича се бави судбином Јелисавете Начић, прве високошколоване архитектице са ових простора која је својим јединственим стилем оставила траг у историји Београда. Овај предлог за главну јунакињу бира изузетно занимљиву личност која својом храброшћу и достојанством, бунтом и провокацијом, природно, себи бира тежи пут јер жели да говори истину. Но, оно што њу издваја од остатка људи који су страдали због склоности га указивању на проблеме и говорењу истине, је што је Јелисавета одлучила да такву животну нужност проживи на најбољи могући начин, упркос околностима. Уколико би се у даљем раду као главни мотив изабрала управо та њена склоност, рукавици и вишкови у причи би се лакше редуковали и понудили један ретко виђен биографски филм који је одолео свим замкама фактографије.

## **УБИСТВО АНЂЕЛА**

Дугометражни играни филм

Аутор: Миодраг Илић

„Убиство анђела“ је породична драма српских избеглица из Хрватске, које су, бежећи од ужаса акције „Олуја“ 1995, морале да напусте свој дом и уточиште потраже у Београду. У тој, непознатој средини, сваки члан породице доживљава драматични судар с реалношћу и у сред транзиционог хаоса губи се у новом ужасу растућег криминала и послератних траума. Овој теми аутор приступа с озбиљношћу сразмерно њеној важности и прича причу која прати сваког члана породице. Док се њихове приче преплићу, аутор жели да сагради колективни лик породице страдале у рату, али многобројни наративни токови и њихово преплитање понекад одају утисак хаотичности, док се приче такмиче у својим тежинама, и заправо потиру. Кроз технику флешбека аутор представља прошлост породице до доласка у Београд, међутим, можда би концизније и емотивније било да о њиховој прошлости сазнамо из представљене садашњости. Породичне нежности и повезаност чланова породице пре рата, могу се исказати и у новонасталој околности, јер управо оне, у сред ужаса који породица проживљава, стварају највећу емоцију.

## **ХЕРОЈ**

Дугометражни играни филм

Аутор: Милош Милошевић

Пројекат филма говори о бегу од сурове стварности и прати причу оца који ради у фабрици ауто делова и његовог малог сина који замишља да му је отац суперхерој и да може да разреши све проблеме. Филм, како то аутор налаже, говори о малом човеку и његовој немогућности, односно борби да се извуче из тешких животних услова. Из синопсиса схватамо значај маште за људе који се налазе у тако суровој позицији, али када прочитамо тритмент, ситуације другог наративног тока одају утисак радње која још увек није довољно добро разрађена да схватимо ту фину линију између фикције и реалности - слике коју деца желе и имају о својим родитељима да су свемоћни. Прожимање маште кроз реалност је значајна тема која се у литератури и кинематографији пуно пута обрађивала, стога је потребно уложити више труда како би та тема добила на оригиналности.

### **ТРИ ДАНА КОШАВЕ**

Дугометражни играни филм

Аутор: Слободан Бубњевић

„Три дана кошаве“ је жанровски филм о двострукој замени идентитета због које ће се јунак наћи у средишту сукоба шпијунских мрежа које делују у Београду. Сценарио настоји да на неочекиван начин истражи савремени проблем идентитета нашег друштва, које је- како аутор наводи, традиционално схваћено као заједница разапета између великих сила. Прича прати тајног агента који у слободно време ради као професор метеорологије, и као симбол променљивих струја у свету, користи мотив ветра и мењања праваца у којима дува. Аутор намерава да овом жанровском филму дода нови угао посматрања, и љубавну ноту која је за сад само напоменута, како у синопсису тако и у тритменту, али и премало присутна да бисмо замислили како ће та линија приче утицати на даљи ток писања сценарија. С обзиром да се филм бави темом Југославије као и тиме шта се десило са нашим друштвом 30 година након распада земље, аутор би требало да одговори на питање на који начин се та љубавна прича или нова линија приповедања огледају у идеји о кризи идентитета нашег друштва.

### **WC**

Дугометражни играни филм

Аутор: Игор Симић

Пројекат „WC“ говори о пространом купатилу београдске предратне куће у ком се у целости одвија радња, и кроз које као кроз лабораторију пролазе бројни ликови који чине пресек српског друштва. На тај начин филм говори о различитим друштвеним слојевима као и односима чланова породице, које посматрамо из угла огледала у тоалету. Предлог пројекта је концептуални приступ који одише свежином експерименталних филмова какви се ретко виђају на овдашњим просторима. Кроз сценарио користећи *jum-cutove* аутор затиче различите ликове који се смењују у оквиру купатила, а када се у главном фокусу се нађе Борис, доброћудни повратник из Америке, то заправо чини најбитнији део за играну структуру овог филма. Мноштво ликова, дугачак временски период, различити стилски поступци који се претапају једни кроз друге (глас наратора као у бекетовској драми *ВВС* продукције, рафални ток мисли испред огледала унутрашњим гласом лика у *off*-у, сцене фантазија, као и издвајање из приче када се у стану снима спот) чине да сценарио изгуби фокус, те би сужавање тих стилских приступа можда било значајно за саму причу.

### **ПОД ТЕЛОМ ТРАВА**

Дугометражни играни филм

Ауторка: Милица Лукић

„Под телом трава“ је пројекат који прича о односу мајке и сина и реч је о суочавању са траумом након губитка другог сина, и брата. Због тог догађаја, мајка је више него заштитнички настројена према преосталом сину, али на начин да му не дозвољава да има друштво и воли кога он жели. Мајка као лик може деловати као негативац ког је тешко разумети, и ретко се схвата зашто се опредељује баш за такве поступке. У тритменту пак, аутор настоји да се бави сударом генерација, који се продубљује када у причу уђе Ирина, девојка која се заљубљује у младог сина. Лик Ирине је јако добро описан, скоро да добија ноту протагонисте, што додатно збуњује структуру која би требало да нам помогне да схватимо намеру аутора. Из тритмента стичемо утисак да аутор више посвећује пажњу млађој генерацији, док су сукоби са мајком, као и дешавања из прошлости, за сада недовољно истражени или остављени по страни. Такође, нерешено питање које се поставља и представља изазов оваквог сценарија је: да ли генерације које су у константном потирању могу наћи заједнички језик?

## **ГДЕ СТЕ БИЛИ 5. ОКТОБРА**

Дугометражни играни филм

Ауторка: Тања Максимовић

„Где сте били 5. октобра“ је филм који говори о суочавању са прошлошћу, и филм који кроз испитивање личних односа испитује и ставове према историји и дешавањима везаним за 5. октобар, сада након двадесет година. Прича прати ауторку, Светлану, која на двадесету годишњицу 5. октобра објављује своју књигу која прати судбине четири особе у месецима пре и за време овог преврата. Актери књиге су њени пријатељи и познаници, који сада заједно с њом преиспитују своја сећања, а кроз то и колективну меморију. Ауторка заправо жели да говори о перцепцији истине, и улози сећања и субјективности везане за неке од догађаја из прошлости. Ова прича је заиста од великог потенцијала, и као таква има занимљиву структуру, имајући то у виду неопходно је радити на односима ликова, нарочито на односу ликова Светлане и Кларе, феминисткиње и борца за женска права и на тај начин можда помоћи лику Светлане да се поред испитивања прошлости избори и за преиспитивање себе саме.

## **ПРЕ НЕГО ШТО ЗАСПИМ**

Дугометражни играни филм

Ауторка: Сенка Домановић

“Пре него што заспим“ је филм о девојци која због тешких материјалних услова ради као испомоћ у згради новопечених богаташа. Филм заправо говори о две класе у њиховим крајностима, и настоји да нам покаже шта се дешава када дође до колизије тих светова. Пројекат има много потенцијала, и потентног главног женског лика, али за сада остаје на нивоу описа двеју поменутих страна. Аутор нас пажљивим детаљима уводи у њихове светове, али никада не искористи прилику да детаљније покаже шта се заправо деси када се те две класе приближе. Требало би дубље и интензивније сагледати крајности у којима новац диктира животима ликова, и на тај начин би се филм могао издићи изван оквира клишеа приказивања та два света.

## **ДИРЕКТ**

Дугометражни играни филм

Ауторка: Ивана Лалић Мајдак

Пројекат „Директ“ прати причу Луке и Соње, који су због здравствених и сексуалних проблема упали у брачну кризу, што Луку чак наводи да пожели да изврши самоубиство. Филм прича о депресији, и њој као озбиљној теми приступа са одговорношћу, док кроз своју структуру заправо прича о љубави. Прича прати два тока радње: из садашњости, и прошлости када су супружници били у љубави. Аутор структуру гради кроз флешбек и презентовањем кратких сцена из прошлости показује колико је љубав супружника, поготово у поређењу са садашњошћу, била снажна. Намера аутора је добра, али сматрамо да се ти моменти среће могу решити на оригиналнији начин где ће се приказати развој њиховог односа, тренуци из живота са којима ће сви моћи да се поистовете. С обзиром да сценарио прича о двоје људи, лик Соње захтева подједнаку пажњу која се посвећује лику Луке што би структуру могло учинити интензивнијом и макар на тренутак створити утисак да њих двоје имају шансе.

## **НЕДОПУСТИВО ЧАК И У СНОВИМА**

Дугометражни играни филм

Аутор: Драган Маринковић

„Недопустиво чак и у сновима“ је прича о имагинарном селу на југу државе и мештанима које чека иселјење због чудних околности које су задесиле то место. Атмосфера мистике и хорора којом пројекат обилује је веома филмична, али пројекат је за сада написан у цртицама, као сценаристичка грађа која жели да постави смернице на основу којих ће се наставити рад на

овом пројекту. Аутор пре свега жели да се бави идејом о представљању чуда и веровању у њих, колико год она деловала апсурдно, реалних чуда која се дешавају у стварном животу, међутим, за тако двосмислено написан синопсис и тритмент нам је потребна довољно јасна експликација да нам помогне да схватимо пројекат и његову идеју.

### **ФЛЕКА-КО ТЕБЕ АУТОРИТЕТОМ, ТИ ЊЕГА ИДЕНТИТЕТОМ**

Дугометражни документарни филм

Ауторка: Марија Вукић

Филм под радним називом „Флека- ко тебе ауторитетом, ти њега идентитетом“ је документарни филм са играним и анимираним елементима и бави се ликом и делом уметника и активисте Миомира Грујића Флеке (1954-2003), комплексне личности који је својим делима и ставовима представљао глас читаве генерације људи 80-тих и 90-тих у бившој Југославији. Филм је структурално подељен у две целине којима аутор жели да споји садашњост и прошлост, користећи се играном структуром у којој ће улогу господина Флеке тумачити млади глумац. Зарад неког ко не познаје широк опус овог уметника, потребно је боље описати уметност којом се господин Флека бавио. Како би се гледалац приближио са радом овог несвакидашњег уметника, потребно је видети како се те уметности стапају једна у другу, и на тај начин установити како су оне повезане са његовим активизмом, који је јако битан део његовог живота. Поред описа генерације која се кретала и стварала заједно са Флеком, потребно је његову уметност склопити у целину, „прочистити“, како би кроз јаснију структуру дошла до изражаја, тако да филм не делује само као произвољан збир врлина и детаља из живота.

### **ИСПОД СЕВЕРНОГ НЕБА И ЗЕМЉЕ**

Дугометражни документарни филм

Ауторка: Мелина Кољевић

„Испод северног неба“ прича о тројници интернираца из времена Другог светског рата чије путовање пратимо од логора Ниш, Бањица и Старо Сајмиште у Србији, до нацистичких радних логора Бејсфјур, Еустрот и Корген у Норвешкој у које су доведени, и из којих су бежали. Приступ причи, као експеримент је интересантан и значајан. Кроз експозицију ликова аутор се детаљно бави увођењем читаоца у причу, али је у овом тритменту експозиција предуга и додатно одвлачи читаоца од занимљиве приче овом драмском импровизацијом, стварајући утисак још већег броја ликова него што то заправо јесте случај. Када нас прича уведе у радњу кроз њихово сналажење у туђини и коначно добијемо могућност да се повежемо са ликовима, тритмент се ту завршава.

### **КУГЛА ГЛУМИШТЕ**

Дугометражни документарни филм

Ауторка: Марија Вукић

Кугла глумиште“ је филм о позоришној трупи, о једној од најважнијих позоришних, мултимедијалних и интердисциплинарних уметничких трупа у бившој Југославији. Жељени филм је филм који је визуелан, који ће уједно приказати окупљање трупе после 40 година али и њихов тадашњи рад и приступ којим су створили око десетак представа. Ако би се сценослед развио, могли бисмо добити и филм који одговара замисли. За сад нема делова анегдота претходног рада трупе, и у сценоследу недостаје да видимо то необично и упечатљиво што карактеризује рад ове трупе, верујући да би овако високо естетизовани рад требало да поседује другачију структуру. Ако би нас аутор више приближио новонасталој представи можда бисмо могли више да се приближимо и актерима филма и заједно са њима проживљавамо њихово поновно састајање.

## **ЦРНИ РАЗВОД**

Дугометражни играни филм

Аутор: Драган Николић

„Црни развод“ је филм који обрађује тему обичаја у источној Србији, тачније влашких обичаја, и прати Ивону, гастарбајтерку која се враћа својим коренима како би доказала љубав према покојном дечку Буци, такође припаднику прве генерације гастарбајтера. Како би одбранила и доказала љубав, потребно је да се дубље иницира у тајне влашких обреда, које је наивно прихватила не слутећи да та иницијација води у сусрет близак смрћу. Аутор је своје документаристичко искуство са вишеструког истраживања феномена црне свадбе преточио у рад на пројекту „Црни развод“, феномену који је заправо део целине обреда у ступање у везу с покојником, као и раскидањем везе с њим-филм приказивањем Ивоиног приступа тим обичајима заправо жели да испита однос модерног и традиције, као и како се млада особа која се враћа коренима осећа поводом тога. Иако тренутно написан као играни филм, овај предлог делује као бољи темељ за могући документарцац. У овој играној структури, представљање обичаја заузима превише простора и тиме филм бива утопљен у егзотику, што нам одвлачи пажњу од односа између ликова.

## **БУЈИЦА**

Дугометражни играни филм

Аутори: Маја Шуша, Драган Јокановић

„Бујица“ је филм о девојци која покушава да се суочи са тешким догађајем из свог живота. Филм о склапању мира с прошлошћу и покушајем да се живот настави, прати Миу која се враћа на место несреће, када упознајемо Вука, још једног од могућих разлога за њен повратак. Кроз лик Вука, видимо њену конекцију с преминулом особом што је најзначајнији део филма. Такође, ова прича има и активистичку ноту и тај наративни ток је јако битан за овај филм, међутим, потребно је наћи бољи начин да се он прикаже и остане само у наговештајима како би филм задржао суптилност којом одише.

## **СЕЧА**

Дугометражни играни филм

Аутор: Филип Јокановић

„Сеча“ је прича која се бави односом Бранка и Дуње и прича причу о много старијем мушкарцу коју ступа у брак са девојком од шеснаест година. Бранко губи Дуњу, али остане поред ње и храни се ситницама, док Дуња све више мрзи себе и трпи терор од стране породице. Аутор кроз сценарио покушава да се бави темом греха, али како ни у ауторској експликацији тако ни у тритменту, аутор не посвећује довољно пажње овој теми нити нам прича причу из ове перспективе, постаје нам тешко да разумемо ове ликове као и њихове односе са околином.

## **ДАН КАД САМ УМРО**

Дугометражни играни филм

Аутор: Дарко Марјановић

Сценарио који је жанровски замишљен као трилер/мистерија са елементима хорора и црног хумора прати причу Небојше, који је као мали, у подметнутом пожару, остао без оба родитеља и брата близанца. За тај догађај он криви себе, јер је грешком из бунара ослободио човека који их је убио. Прича своје упориште налази у бајци Баш Челик, а Небојша грешком ослобађа "чудовиште" које сеје зло. Главни лик делује заробљено у свету духова којих по сваку цену жели да се ослободи, понајвише брата близанца због кога не може да настави своју везу с Надом. Сама поставка приче је интересантна и пуна хумора, као и описан свет, док наративна линија засад одише наивношћу.

Дубљим урањавањем како у свет духова тако и у свет смрти, и кроз јаснији увид јунаковог погледа на свет, аутор ће разјаснити тему филма, која нам засад остаје само на површини.

### **ВУКОВА ВЕЧЕРА**

Дугометражни играни филм

Ауторка: Неда Радуловић

„Вукова вечера“ је сценарио који се кроз веома интересантну структуру бави детективском причом, односно разрешењем убиства младе девојке код Бранковог моста. Прича прати пут полицајке и полицајца, партнера који покушавају да различитим приступима реше случај, што резултира и различитим осумњиченима. Жанровски и несвакидашњи пројекат има потенцијала да прерасте у добар филм, али за сада, због обима ликова и радње, делује као да више одговара формату мини серије. За овако упечатљиво стилизовану структуру коју проналазимо у тритменту, потребно је у ауторској експликацији објаснити зашто аутор бира баш таква средства за причања приче, и тако нас више приближи својој визији.

### **ФУКУОКА**

Дугометражни играни филм

Аутори: Данило Бећковић, Душан Булић

Овај филм је прича о младом Београђанину Алексу који ради у одмаралишту на Тајланду. Упознаје девојку из Јапана, са којом разговара само једном кроз затворена врата, тако да он заправо никада и не види њено лице.

Без јасне мотивације и повода, јер не може бити говора о љубави са девојком коју никад није видео, главни јунак креће у Јапан у град Фукуоку.

Аутори доста произвољно дефинишу даљу драмску радњу: „Алекс упознаје Кимико која може и не мора бити девојка коју је упознао на Тајланду“

Тешко је овде одредити ко је главни јунак филмске приче! Који су мотиви главног јунака. Овај пројекат је само скица неког будућег пројекта.

„Склони смо да се прилепимо за људе које случајно сретнемо, бесмислено се надајући да ће они моћи да дају одговоре на питања која су нам најважнија“

Аутори постављају питања на које не очекују да добију одговоре. Али гледаоци филма морају да добију одговоре на постављена питања.

### **ОДЛАСЦИ**

Дугометражни играни филм

Ауторка: Бојана Бабић

Прича о могућности или немогућности доношења коначних одлука, о проблему емиграције и преиспитивању идентитета испричана кроз један дан у животу главне јунакиње која се спрема да напусти земљу и пресели се у Аустралију. Но, једном донешена одлука и близина одласка, нуде визуру у којој јасније види шта је одређује и од чега бежи и има шансу да своју одлуку преиспита још једном. Ауторка се духовито поиграва апсурдним ситуацијама, свет обилује аутентичношћу и детаљима, ликове сажима и портретише кроз добро устаљене свакодневне ритуале који остављају простор за вишезначно тумачење али и чине свет главне јунакиње. Порадити на визури главне јунакиње која је тог последњег дана пред пут добила способност да се мало издигне изнад свог досадашњег живота и сагледа га новим очима, зато што зна, или мисли да зна, да сутра такав живот напушта и одлази у Аустралију.

## **ЛАЛА**

Дугометражни играни филм

Аутор: Јелена Ружић

У овој причи главна јунакиња се иницира у лични процес одрастања и сазревања кроз улогу неговатељице превремено рођених беба. Одличан избор теме и паралеле између занимања и унутрашње потребе главне јунакиње, посебно што нам није до краја јасно да ли кроз своје занимање јунакиња комуницира мајчински инстинкт или инстинкт бића које жели да му неко помогне да се одметне у свет одраслих и нађе исходиште својих неартикулисаних импулса младости. У даљем раду би се требало играти структуром и визуелно атрактивнијом аналогijом и емоционалном повезаношћу између превремено рођене бебе и Лале. Кроз увиде о борби превремено рођене бебе да се иницира у живот, Лала би могла да добија подсвесне увиде о својој “превремености” и потреби за утехом и негом током своје иницијације у одраслост.

## **ЉУБА ЈУНАК ВУКОСАВА**

Дугометражни играни филм

Ауторка: Ана Јанковић

У овој причи главна јунакиња је жена прерушена у мушкарца који изнутра подрива систем борбом за свог драгог. Предлогак нуди врло занимљиву премису за третман важне теме која се у овом тритменту помало губи у дескриптивности третмана историјских прилика. У даљем раду би требало изабрати јаснију визуру и понудити Љубину слику света.

## **МАРКО**

Дугометражни играни филм

Аутори: Данило Николић, Млађен Минић

“Марко” за главни мотив бира тему депресије коју не препознаје околина у коју смешта главног јунака. Иако је одређена пасивност номинално један од симптома овог психичког стања, она причу гура у правцу стереотипа који нам отежавају да заиста доживимо и сагледамо његово стање. Дубље уронити у проблематику депресије и наћи угао из ког формално и структурно оригиналније може да се третира дати проблем, јер је по среди осећање света из ког не може да се побегне а не нужно узрочно-последично разочаравање околностима кроз које јунак пролази.

## **КОМБИНАЦИЈЕ**

Дугометражни играни филм

Аутор: Бранко Лилић

Овај будући филм се бави јако важном и актуелном темом. У основи ово је филм о борби појединца против система. Тужиоца против тајкуна, власника телевизије на којој се емитује проблематични ријалити шоу који је и повод за тужбу. Аутор се фокусирао на убедљивост приказивања судског процеса, међутим, оно на чему требало поради је како да се законитости и симулакрум ријалитија рефлектују на стварност и процес његове борбе. Тачније, оно што би јунак током процеса требало да искуси је да је “ријалити” већ готово неодвојиви део стварности унутар које започиње своју борбу и да проблем није решив само и искључиво судским путем и професионалним алаткама које познаје и којима влада.

## **МАРИЈА**

Дугометражни играни филм

Ауторка: Хајдана Балетић

Избор важне и актуелне теме ставља у фокус недавне догађаје око Марије Лукић и њеног иступања против сексуалног узнемиравања од стране свог шефа. Иако по ономе што је изложено у ауторској експликацији схватамо да је ауторка ступила у контакт са Маријом и има могућност да причу обрађује кроз однос и разговор са главном јунакињом, овом предлошку недостаје елемент који биографију и таксативну фактографију претвара у филмску причу која, иако базирана на стварним догађајима нуди један неочекиван и аутентичан угао и расветљава проблематику шире од оног што смо успели да сазнамо из новинских чланака. Дакле, заронити дубље у механизме изопаченог система који овакву неправду чини не само могућом него је и нормализује.

## **СЕДАМ ДАМА СА БАЛКАНА**

Дугометражни играни филм

Аутори: Стеван Шербан, Алекса Шербан

“Седам дама са Балкана” узима љубавни однос као оквир за причу о седам жена делегата у Народној Скупштини, тачније првих жена политичарки. Иако номинално замишљена као нелинеарна рашомонска структура, прича се губи у изобиљу мотива и поигравању између фикције и фактографије. У наредној верзији би требало прочистити мотиве и поставити органскију структуру растерећену од од вишка мотива и компликованих односа између ликова.

## **ТАЈАНТСВЕНА ВРСТА**

Дугометражни играни филм

Аутор: Бранислав Јевић

Ово је прича о серијском убици који убија жртве без остављања трагова крви. Овај предложак је одвише темељи на стереотипима жанра и креира тако пуно условности и произвољности које је тешко обрадити и прихватити као оквир за филм, већ пре као приповетку или кратку причу. Порадити на стварању убедљивог контекста и света филма и визуелним језиком приказати условности и законитости света у ком се прича дешава.

## **ШЕКСПИР, ДРУГА СТРАНА**

Дугометражни играни филм

Аутор: Бранислав Јевић

Овај предложак се поиграва Шекспировим механизмом историје и мотивима смрти у Шекспировим делима кроз причу о Еми, успешној редитељки која је поседнута овом тематиком толико да се она прелива и на њен живот. Поставка која је сада присутна у предложеном тритменту, те мотиве поставља у једну проблематичну конструкцију јер тензију гради на идеји поигравања са очекивањима публике која на крају добије једно, поприлично очекивано али не и уверљиво исходиште. У даљем раду би требало прецизније поставити лик и мотивацију главне јунакиње и изабрати тематски оквир који је или опсесија услед креативног процеса или Шекспировски механизми који нас одређују без наше воље, али тешко је одрживо и једно и друго истовремено.

## МУТА

Дугометражни играни филм

Аутор: Огњен Исаиловић

Мута је безвремени јунак који кроз свирање виолине комуницира своје инстинкте и импулсе и успева да очува не само фактичку невиност већ и невиност погледа на свет и доживљај људи. Но, у савременом друштву таква различитост свакако није добродошла и сматра се провокацијом. Мута због тога бива изложен ситуацијама које су изазовне за његов опстанак али и опстанак Мутиног животног принципа, који се заснива на Мутиним инстинктивним изборима. Мутина својеврсна безвременост га чини помало пасивним јунаком, и иако се на крају бресоновски баца у набујалу реку, можда би било занимљиво додати му елемент пргавости и некакве инфантилне задртости и воље која је контрапункт његовој чистоти или само искру ирационалне борбености која не потиче искључиво од чињенице да је осетио љубав већ и да је спреман да се за њу бори.

## НЕУСТРАШИВА

Дугометражни играни филм

Аутор: Момчило Мрдаковић

У овој причи пратимо однос мајке и сина током мајчиних последњих тренутака. Кроз ретроспекцију сазнајемо фрагменте из мајчиног живота кроз које увиђамо о каквој особи се ради али и боље разумевамо однос мајке и сина. Како се ради о личној и по свој прилици аутобиографској причи која би требало да буде синова посвета мајци, у даљем раду би требало акценат ставити на филтрирање ситуација и покушај објективног сагледавања наратива једног живота и покушај смештања главне јунакиње и у визуре које нису нужно поглед сина на мајку, већ синово разумевање мајчиног универзалног доприноса свету у ком је живела.

## АТЛАНТА, ЦОРЦИЈА

Дугометражни играни филм

Аутори: Милош Љубомировић, Властимир Стевановић

“Атланта Цорција” се наслања на најбољу традицију америчког *road movie*-а и отвара простор да прича прерасте и у нехотични *buddy movie* у духу Новог Холивуда. Као једна од могућих референци намеће се и филм “*Scarecrow*” са Ал Паћином и Џином Хекманом у насловним улогама. Иако формално и структурно унапређено у односу на претходну верзију, прича и даље пати од вишка ликова и ситуација. Трбало би прочистити мотиве и ситуације у циљу бољег разумевања јунака и емотивних процеса кроз које пролазе. Једна од замки *road movie*-а је такозвано непрестано поновно успостављање нових prizora, мотива и ликова зато што су јунаци на путу. У том смислу, прича би морала да има јако и јасно утемељење у њиховом односу а простори кроз које пролазе, иако их мењају, истовремено су само рефлексивна њиховог стања. Мотив гитаре је пример доброг решења али би му требало наћи органскију примену и можда осмислити некакав музички отклон кроз употребу купљене гитаре, ненаштимован и фалш дијалог кроз музику који је метафорични коментар њиховог односа. Истовремено, мотив влога нуди занимљив простор за игру, рекапитулацију доживљеног и можда би требало размислити о влогу као простору за откривање других неочекиваних аспеката личности јунака.

## МИШИЋ

Дугометражни играни филм

Аутор: Роберт Петровић

“Мишић” кроз три испреплетана тока који сугеришу три стања нуди нам поглед на живот Живојина Мишића и то кроз призму његовог љубавног односа са Лујзом Крикнер, касније Мишић. Замисао да се кроз причу о забрањеној љубави да увид у унутрашњи свет и живот једног официра се чини потентном, но, у датом предлошку, та намера и даље има елементе одређене произвољности јер се не оставља простор за разумевање историјских прилика и околности већ се оне пласирају као подразумевајућа датост. Овај предлошак би требало усмерити више у правцу или интимне драме у којој о стварним позицијама јунака сазнајемо само на основу детаља и кроз слутњу градиммо свест о контексту, или изабрати конкретан тренутак и догађај који је окосница приче и из означене интимне важности датог тренутка третирати и остатак догађаја и елемената приче.

## ОКТАВА ВЕТРА

Дугометражни играни филм

Аутор: Небојша Ненадић

Октава ветра је драма о одрастању у форми *road movie*--а. Ова поставка је и предност и замка овог предлошка. Наиме, требало би пронаћи структурно решење које ће природније помирити ове две одреднице и убацити елемент контингенције, некаквих непредвидивих животних околности које нас, упркос емоцијама и иницијалној намери одводе у другом правцу. Навикли смо да је филмска прича свет у ком се јунацима дешавају догађаји “већи од живота”, док се овде климакс приче управо базира на премиси да се некад прихватају избори који се не чине “већим од живота” него просто нужним или рационалним у датом тренутку. Тај дијалог између романтике и прагматике, путовања и остајања, напредовања и вртења у круг, жанровског и филма атмосфере, чини овај предлошак врло филмски потентним уколико се сви ови мотиви додатно адресирају и интегришу у драмски убедљиву структуру.

Комисија Филмског центра Србије:



Мица Букић, председница Комисије



Ивана Младеновић



Небојша Најкић



Предраг Перишић



Јован Марковић