



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 03-1701

Датум: 30.07.2024.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 2024. годину у категорији: *Финансирање унапређења и развоја филмских сценарија* бр. 03-1597 од 11.07.2024. године, Управни одбор Филмског центра Србије је на седници одржаној дана 30. јула 2024. године, донео следећу:

ОДЛУКУ

о додели средстава за финансирање и суфинансирање пројеката у кинематографији за 2024. 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 2024. годину у категорији Финансирање унапређења и развоја филмских сценарија бр. 03-1597 од 11.07.2024., па се додељују финансијска средства следећим пројектима:

	Подносилац пријаве	Назив пројекта	Економска класификација	Износ у РСД
1.	Павле Зелић	ДРУЖИНА ДАРДАНЕЛИ	424	360.000,00
2.	Ђорђе Бајић	ЖУТА КАБАНИЦА	424	360.000,00
3.	Алекса Паровић	ЗВЕЗДА У УСПОНУ	424	360.000,00
4.	Сенка Домановић	ХРОНИКЕ ЛЕТА, СЛИКЕ СЕЋАЊА	424	360.000,00
5.	Горан Николић	ЦРНИ БИСЕРИ	424	360.000,00
6.	Страхиња Савић Христина Митић	ОВО ЈЕ НАЈСТРАШНИЈИ ДАН У МОМ ЖИВОТУ	424	360.000,00
7.	Марко Марковић	БЕОГРАДСКИ СУПЕРХЕРОЈ	424	360.000,00
8.	Игор Стоименов	БРАТ	424	360.000,00
9.	Зоран Максимовић	СУПЕР 1.3	424	360.000,00
10.	Гордан Матић	ЛЕГЕНДА О УЗАЛУДНОЈ СМРТИ	424	360.000,00
11.	Маја Тодоровић	ЗАРОНИ	424	360.000,00
12.	Коста Пешевски	ЦУКЕР ЛАЗА	424	360.000,00
13.	Никола Завишић	СЛИКЕ НЕПОЗНАТОГ	424	360.000,00
14.	Јелена Крџавац	ЈАЗ	424	360.000,00
15.	Неда Цветковић	ПОНОВО РОЂЕНИ	424	360.000,00
16.	Јана Миливојевић	ПЕШЧАРА	424	360.000,00
17.	Гаврило Стојковић	БОГОВИ ЈАДРАНА	424	360.000,00
18.	Гвозден Ђурић	СТОКХОЛМ 71	424	360.000,00
19.	Стефан Ђорђевић	ЛИШЋЕ ВИСИ ДРХТЕЋИ	424	360.000,00
20.	Павле Вучковић	АГОРАФОБИЈА	424	360.000,00

Члан 2.

ОДБИЈАЈУ СЕ пријаве поднете на конкурс за финансирање и суфинансирање пројеката у кинематографији за 2024. годину у категорији: Финансирање унапређења и развоја филмских сценарија, и то:

	Подносила пријаве	Назив пројекта
1.	Александар Теокаревић	ДОБРО ДОШЛИ У СРБИЈУ
2.	Јован Станковић	ПО СВАКУ ЦЕНУ
3.	Гордан Матић	ГЕОМЕТАР И ЈУЛКА
4.	Гордан Матић	CTRL+ALT+DELETE
5.	Марио Гламазић	СТЕФАН НЕМАЊА - СРЦЕ НАРОДУ
6.	Данило Бећковић, Душан Булић	ФУКУОКА
7.	Мирко Јовановић	ПОЗОРИШТЕ КАЗАЛИШТЕ
8.	Миомир Кулић-Михајловић	ПОСЛЕДЊИ СПРАТ
9.	Борко Брајовић	ПОКАЈНИК
10.	Владимир Вујиновић	САНГОМА
11.	Предраг Штрбац	СВЕ ХАЉИНЕ ГОСПОЂЕ М.
12.	Предраг Штрбац	ТЕЛО АЖДАХЕ
13.	Мира Вуковић, Иван Пантелић	КРОСИНГОВЕР
14.	Милан Пеца Николић	ЏЕНИС
15.	Урош Тимић	КУЋА СА СТАКЛЕНИ ЗВОНОМ
16.	Андреј Аћин	СЕВЕРНО ДО СУНЦА
17.	Уна Аврамовић	ВРЕМЕ ПРЕ И ПОСЛЕ
18.	Недељко Ковачић, Душан Ивановић	ПРИТАЈЕНИ РЕДИТЕЉ, СКРИВЕНИ ПРОДУЦЕНТ
19.	Владимир Лисинац	СИНЂЕЛИЋ
20.	Игор Павловић	ЗЕМУНАЦ
21.	Владимир Вулевић	СКИТНИЦЕ
22.	Јанко Баљак	ЉУДИ БЕЗ ГРОБОВА
23.	Марко Николић	ХОТЕЛ ПУТНИК
24.	Жикица Јовановић	БОРБА
25.	Кристина Ђуковић	МАЛИ СЛОНОВИ
26.	Драгица Мачкић	СВИРАЈ КРАААЈ!
27.	Никола Мишић	У ГЛАВУ
28.	Александра Урошевић	СИЛА
29.	Теодора Марковић	ПОТОП
30.	Вук Богдановић	ИЗВРШИТЕЉ
31.	Борко Брајовић	ПРИЧА О ВРЕМЕНУ
32.	Миленко Бодин	У ПОТРАЗИ ЗА ЧОВЕКОМ
33.	Тијана Кондић	БУКА
34.	Слободан Говорчин	ГОЛИ У СЕЛУ
35.	Александар Радојковић	ИСПРАВЉАЊЕ
36.	Иван Рамовић	СВЕДОК СРПСКЕ СЛАВЕ И ГОЛГОТЕ
37.	Мирослав Мандић	БРАНА
38.	Милош Узелац	МОРАНИНЕ СУЗЕ
39.	Ђорђе Косић	ТАЛАСОН
40.	Марко Караџић	ЂИРО ДИ ЂИРО
41.	Милица Грујичић	ПРОБЛЕМ ДЕТЕТА
42.	Жања Илић	БАШ МИ СЕ ПУТУЈЕ
43.	Млађан Црквењаш	ВЕЛИКИ ДЕРНЕК
44.	Слободан Бубњевић	РАВНА ЗЕМЉА

45.	Лазар Вранић, Нина Плавањац	РУПА У ЗЕМЉИ
46.	Млађан Црквењаш	СЛОБОДАН
47.	Младен Милосављевић	КРУГ
48.	Младен Милосављевић	УСЛУЖНИ ДУХ
49.	Небојша Шурлан	ЦРНИ ТАЛАС
50.	Филип Јокановић	СОМ
51.	Милана Миљковић	МОРА
52.	Богдан Прашчевић	ПЛУС ЈЕДАН
53.	Рок Радиша	ЈАЊИЧАР
54.	Адам Ранђеловић	ЈА ЗНАМ ДА ЋУ ПРОПАСТИ
55.	Кристина Бачвански	УКУС КЛОНУЛОГ ДУХА
56.	Владимир Милошевић	РЕЗ ГЕСТЕ
57.	Мети Камбери	ДЕРТ
58.	Ана Марковић	ДР ЈЕЛИЦА
59.	Миланче Марковић	ТОМА ЦЕЛАТ
60.	Катарина Живановић Ђеранић	МЕДВЕД НА БИЦИКЛУ
61.	Соња Колачарић	ПОЕМА
62.	Милена Павловић	КАЛО
63.	Зорица Симовић	ТРУН
64.	Злата Војнић Кортмиш	ЗАПАЉЕНЕ РУКЕ МАРЈАНА ЂАРМАТИЈА
65.	Драгољуб Стојковић	МИКИ ЦЕЗ
66.	Исидора Милосављевић	КАД ЗАТВОРИМ ОЧИ
67.	Младен Ђорђевић	БУЂЕЊЕ
68.	Ивана Рајић	КРАТАК ДАХ
69.	Михајло Мусић	УГРИЗ АЈКУЛЕ
70.	Милица Стојановић	БЕОГРАДСКИ ПИГМАЛИОН
71.	Милица Стојановић	ШУПЉИ ЉУДИ
72.	Драгана Милошевић	НЕ ТИ...ОНА ДРУГА ТИ
73.	Страхиња Млађеновић	СВЕ НАЈБОЉЕ
74.	Момир Милошевић	ГОРЕ
75.	Горана Јовановић	КОРОВ
76.	Душан Спасојевић	КОСТИ НАШЕ НАСУШНЕ
77.	Андријана Стојковић	БРДО ПАРА
78.	Борис Симић	ПОВРАТАК
79.	Јована Блануша	СИНОВИ
80.	Тамара Дракулић	ЗА ЧИЈЕ БАБЕ ЗДРАВЉЕ
81.	Сава Рељин, Никола Ромчевић	ПАМТИТЕ СЕ ОСМО ДВА
82.	Вишња Сретеновић	ПРАВО МЕСТО

83.	Периша Армуш Бели	ЗАМКА НЕБА
84.	Станислав Сташа Томић	ЗЛАТОГОРА
85.	Ненад Микалачки	ЛУКА КАЖЕ
86.	Љубиша Ђокић	ЈАМА
87.	Марко Крстић	ОВО ТИ НИСАМ РЕКЛА
88.	Иван Кнежевић, Милош Ивановић	ТАЈНА СВ. ТРИПУНА
89.	Вишеслав Раденковић	СТРИПАЦИЈЕ
90.	Ива Брдар	СА УКУСОМ СОЛИ
91.	Филип Грујић	МАЛА ЗАБАВА, ВЕЛИКИ ЉУДИ
92.	Властимир Стевановић, Милош Љубомировић	РАСКРШЋА
93.	Војислав Савић	МИ УВЕК ПРОНАЂЕМО НЕШТО
94.	Милош Чолић	ДОСИЈЕ ПРАВИ ДЕВИТО
95.	Ненад Павловић	САМО ПАР ГОДИНА ЗА НАС

Члан 3.

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

ОБРАЗЛОЖЕЊЕ

На основу сагласности Министарства финансија број 401-00-7466/2022-03 од 27.03.2024. године и Одлуке Управног одбора Филмског центра Србије УО 03-575 од 4.4.2024. године (у даљем тексту: „**Центар**“) расписан је и објављен, дана 18. априла 2024. године, у дневном листу „*Вечерње новости*“, као и на интернет страници Центра, Јавни конкурс за финансирање и суфинансирање пројеката у кинематографији за 2024. годину у категорији: Финансирање унапређења и развоја филмских сценарија („**Конкурс**“).

Рок за доставу пријава на Конкурс истекао је 18. мај 2024. године. До истека рока за подношење пријава поднето је укупно 118 пријава, од којих су 3 пријаве одбачене јер су пројекти „Драгиша“, „Дрекавац“ и „Рођендан“, аутора Стевана Косановића, достављени у форми сценарија, што је у супротности са условима конкурса.

Конкурсна комисија у саставу: Владимир Табашевић, Јасмина Нинков, Милан Тодоровић, Мелина Пота Кољевић и Гордана Гонцић (у даљем тексту: „**Комисија**“) доставила је Управном одбору Центра образложени Предлог за доделу средстава бр. 03-1597 од 11.07.2024. 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 20 (двадесет) 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:

1. ДРУЖИНА ДАРДАНЕЛИ

Дугометражни анимирани филм

Аутор: Павле Зелић

Износ: 360.000,00 РСД

Екранизација стрипа «Дружина Дарданели» у облику дугометражног анимираног филма представља прави начин да се једна интригантна алтернативно-историјска филмска прича реализује. Ретро-футуристички стил којим се аутор успешно изражава, врло аутентично приближава српске књижевне јунаке не само поштоваоцима постојећег стрипа већ различитим генерацијама савремених филмских гледалаца. Управо такав стил и ауторово ослањање на добро познате српске историјске и књижевне карактере, аутохтоно али верно изворима, отвара могућност да ова богата авантуристичка прича у виду филма заузме своје место не само у српској него и у европској кинематографији. Аутор је показао креативну зрелост и одговорност у филмском третману своје приче као анимираног филма.

2. ЖУТА КАБАНИЦА

Дугометражни играни филм

Аутор: Ђорђе Бајић

Износ: 360.000,00 РСД

Напета и изузетно узбудљива адаптација истоименог романа Ђорђа Бајића, који и у сценаристичком смислу претендује да задржи епитет „краља крими прича“. У данашње време јако је тешко задржати непредвидивост, као и идентитет убице као шокантно изненађење на самом крају, што овај аутор са лакоћом ради. Смештена у Београд, прича прати покушаје супруга и сестре убијене девојке да открију ко ју је убио и зашто. Чита се у даху! Као најбољи романи Агате Кристи са елементима италијанских giallo трилера. Добро написани ликови, одличан заплет, мистерија пуна преокрета која траје до краја. Прича је постављена на начин да поверујете да се то дешава у вашој згради у било ком крају Београда. „Жута кабаница“ доноси нам приказ једне градске средине, у нео-ноар стилу, где нам је понуђена криминалистичка прича брзог темпа, са јаким женским ликовима, и снажном жанровским структуром. Потенцијално будући биоскопски хит.

3. ЗВЕЗДА У УСПОНУ

Дугометражни играни филм

Аутор: Алекса Паровић

Износ: 360.000, 00 РСД

Истинита прича о првом српском холивудском глумцу рођеном у Србији, Милошу Милошевићу, који је са 24 године из књажевачког блата стигао до холивудског сјаја, показао се као веома занимљив и потентан материјал за стварање синаписа и тритмента. Пратећи младог човека који незасито граби од циља до циља у жељи да освоји цео свет и задовољи сваку своју пожуду, поред велике приче, пројекат нуди увид у један посебан психолошки профил својствен добу у ком

живимо у коме главни јунак трагично умире иронично, онда када уради најчаснију ствар у свом животу. Ова вишеслојна животна прича, иако базирна на биографским подацима, домаштана је и драматизована, са добро постављеним заплетом који прати јунака упитне моралности од детињства до трагичног краја и епилога, после чега он прелази у простор урбане легенде.

4. ХРОНИКЕ ЛЕТА, СЛИКЕ СЕЋАЊА

Дугометражни документарни филм

Ауторка: Сенка Домановић

Износ: 360.000, 00 РСД

Ауторкин поетски документарцац сачињен је од комбинације снимака из ауторкиних летовања у детињству у Рогозници, нараторских пасажа који се комбинују са садашњим снимцима истог места и ауторкиним разговорима са становницима овог малог приморског града данас. Ову разнолику документарну грађу ауторка успешно комбинује градећи филм путовања у прошлост и детињство али и филм путовања у средиште саме себе данас. Емотиван однос који ауторка има према свој овој грађи ствара чврст и зрео поетски оквир једног необичног документарног филма. У наративу тритмента, као и у експликацији и синопсису, видљиво је ауторкино суверено владање драматуршким компоновањем различитих документарних материјала у нову целину.

5. ЦРНИ БИСЕРИ

Дугометражни играни филм

Аутор: Горан Николић

Износ: 360.000, 00 РСД

Сценаристички предложак Горана Николића за дугометражни филм Црни бисери представља омнибус, који се састоји од 3 приче које се дешавају у Београду, у блиској будућности, током Бадњег дана и прва два дана Божића. Али уместо божићног мира и благостања, филм прати три породице које су на ивици пропасти јер су се њихови чланови у прошлости користили силом и насиљем. И сам назив филма Црни бисери асоцира на телевизијску емисију из деведесетих година где су гостовали искључиво људи са оне стране закона. У ауторској експликацији се наводи да филм има намеру да насиље прикаже у сировом односно стварном облику без улепшавања. Комисија је подржала овај пројекат водећи се тиме да овакав филм који брутално износи резултат насиља и приказује га огољеног може да буде горка опомена у времену у којем живимо где је насиље у медијима свеприсутно и свакодневно.

6. ОВО ЈЕ НАЈСТРАШНИЈИ ДАН У МОМ ЖИВОТУ

Дугометражни играни филм

Аутор: Страхиња Савић, Христина Митић

Износ: 360.000, 00 РСД

„Ово је најстрашнији дан у мом животу“ по истоименом роману Јасминке Петровић је прича о одрастању, породици, првим љубавима и пољупцима и свим могућим и немогућим проблемима младих на уласку у свет одраслих. Главни јунак је дечак Страхиња (13), коме се „чини да је сваки дан страшнији од оног претходног“. Прича је смештена пре више од двадесет година, на почетак 2000тих, па је тако намењена и данашњим клинцима, али и њиховим родитељима, као сведочанство одрастања једне друге генерације, непосредно пред појаву друштвених мрежа. Изворна грађа романа је вишеструко унапређена – насупрот општим местима одрастања, постављене су посебности главног лика, његова болна преиспитивања и несигурности, љубавне фантазије и интимно сазревање, које заправо и носе главну идеју филма: како се постаје мушкарац у савременом и мање патријархалном друштву. Вешто постављена универзална прича са добро уклопљеним и мотивисаним обраћањем камери главног јунака, коме су гледаоци потребни јер га разумеју и слушају, доноси право тематско и жанровско освежење.

7. БЕОГРАДСКИ СУПЕРХЕРОЈ

Дугометражни играни филм

Аутор: Марко Марковић

Износ: 360.000, 00 РСД

Изузетно занимљив и освежавајућ пројекат који кроз динамичан, комичан и акционо-трилерски приступ, заправо проблематизује сложене емотивне теме сазревања и откривања смисла живота у околностима актуелних друштвених, социјалних и егзистенцијалних проблема. Добро постављени ликови и односи у неочекиваном заплету, од радозналости, досаде и игре, постају озбиљна животна мисија која доноси право откривење и сазнање да је могуће бити успешан и без славе и да је помагање људима у несрећи награда сама за себе, чак и без званичних признања.

8. БРАТ

Дугометражни играни филм

Аутор: Игор Стоименов

Износ: 360.000, 00 РСД

Драма инспирисана мотивима из романа Достојевског, «Коцкар», проналази у оквиру ове филмске приче чврсто утемељење. Таква утемељеност заснована је на врло зрелом ауторском проблематизовању друштвене стварности у којој живимо. Тема коцкања као раширеног и тешког савременог порока и тема гордости као једног од смртних грехова детаљно су и дубински анализирани и органски повезани у оквиру ове филмске приче. Због тога, овај пројекат обећава да ће бити много више од акционог трилера, обећава да ће кроз форму популарног жанра постати и врло озбиљна психолошка драма. Тај квалитет у потпуности оправдава инспирисаност аутора романом «Коцкар» и његовим мотивима.

9. СУПЕР 1.3

Дугометражни играни филм

Аутор: Зоран Максимовић

Износ: 360.000, 00 РСД

Веома упечатљива ратна драма очигледно инспирисана личним доживљајима. Прича је смештена у ратне 90те, о оцу и сину и њиховој бризи једног према другом, и заједно о њиховој породици. Син креће у самоубилачки поход да спаси своје родитеље из ратом захваћеног Сарајева. Вешто написана и вођена прича има елементе озбиљне уметничке драме, али и узбудљив акциони климакс ретко виђен у домаћим остварењима. Напета прича у којој није толико важно које су националности актери, већ пре свега какав је ко човек, каква му је савест и каква морална начела носи. Са довољно великом временском дистанцом од историјских догађаја, којима је очигледно био сведок, Зоран Максимовић упечатљиво преноси емоцију страдања кроз драматичану и узбудљиву причу која се прати у једном даху.

10. ЛЕГЕНДА О УЗАЛУДНОЈ СМРТИ

Дугометражни играни филм

Аутор: Гордан Матић

Износ: 360.000, 00 РСД

Прецизно обликована прича о историјској личности вредној филма. Реч је о Данилу II који је био витез у војсци Краља Милутина, а затим се замонашио и био послат у Хиландар. Иако је поставка ове приче продукционо изузетно захтевна, комисија је уверена да би искусни аутор – Гордан Матић, могао да је успешно и адекватно развије и напослетку пренесе на филмско платно. Прича прати драматичан период немањићке владавине, где су детаљно развијени главни протагонисти приказани и кроз унутрашње и кроз спољашње сукобе. Витез-монах, песник и ратник, потентна

је личност која би могла да нас проведе кроз историјске догађаје и да нас емотивно веже за себе, показујући нам дубине људских искушења и трајне моћи искупљења.

11. ЗАРОНИ

Дугометражни играни филма

Ауторка: Маја Тодоровић

Износ: 360.000,00 РСД

Синопис, ауторска експликација и нарочито тритмент пројекта "Зарони" Маје Тодоровић показује ауторкино минуциозно владање психологијом јунака који у потпуности одређују природно, органско кретање и развој филмске приче. Ауторка говори о теми која је интимистичка и гради једну софистицирану филмску студију јунака у потрази за суштином љубави коју очигледно не налазе у оном што средина и друштво намећу као нормативе живљења. Свет људске интима није тако често предмет интересовања филмских стваралаца у српској кинематографији па је утолико драгоцене што ова филмска прича показује очигледну стваралачку зрелост сценаристкиње у третману врло захтевне теме.

12. ЦУКЕР ЛАЗА

Дугометражни играни филм

Аутор: Коста Пешевски

Износ: 360.000,00 РСД

Настао према роману Живојина Петровића "Цукер Лаза" и истинитој причи о изузетно живописној личности Цукер Лази, лудом и ексцентричном, али племенитом богаташу који је живео у Шапцу почетком 20. века, овај филм враћа у центар приче главног јунака као изворног позитивца и суштину сваке добре приче, а то је бити на страни јунака који је истински племенит макар и луд. Коста Пешевски гради интересантан, заокружен, драматуршки јасан, прецизан, жанровски оправдан и узбудљив синопис, тритмент и ауторску експликацију, кроз коју се бави актуелним, како данас тако и увек, мотивом доброте која се, без предумишљаја, и сама себи довољна, супротставља похлепи и злу.

13. СЛИКА НЕПОЗНАТОГ

Дугометражни играни филм

Аутор: Никола Завишић

Износ: 360.000,00 РСД

По мотивима романа Миодрага Кајтеза "Изложба", аутор на интригантан начин отвара питање простора у којем бораве људска тела: пре и после смрти. "Вертикално гробље" - зграда чији је простор намењен за одлагање посмртних остатака, убедљива је метафора за данашњи свет у којем влада јагма за животним простором.

14. ЈАЗ

Дугометражни играни филм

Ауторка: Јелена Крџавац

Износ: 360.000,00 РСД

Интиман приступ важној теми Другог светског рата из перспективе генерације потомака којима се то трагично искуство њихових предака - пренело као епигенетско наслеђе. Партизански чиновници и одликовања, сачувани су поред икона, или, чешће - одбацивани као део колективне принуде на заборав о нашој улози у народно-ослободилачкој борби. Ауторка смело истражује

сопствено породично наслеђе које је увек обележено и снажним друштвено-политичким мотивима.

15. ПОНОВО РОЂЕНИ

Дугометражни играни филм

Ауторка: Неда Цветковић

Износ: 360.000,00 РСД

Ауторка се у свом пројекту бави усташким злочинима из НДХ и показује неопходну оригиналност при обради такве теме. Јасно је постављена мотивација главног јунака који је преживео бацање у јаму, 1941. године. Драматуршкињу не занимају јунаци који "гледају напред", који "праштају", већ они који су својевољно заточени у трауми коју ниси скривили, желећи само једно: освету.

16. ПЕШЧАРА

Дугометражни играни филм

Ауторка: Јана Миливојевић

Износ: 360.000,00 РСД

Пројекат "Пешчара" као протагонисткињу нам доноси новинарку која има амбицију да истражи детаље око неразјашњеног убиства детета које се десило у варошици. Будући да и сама има сличну животну трауму - губитак детета, отвара се питање могућности "објективног" приступа и извештавања о тако деликатним темама у које смо увек уплетени са неосвешћеним мотивима који се тичу властите трауме.

17. БОГОВИ ЈАДРАНА

Дугометражни играни филм

Аутор: Гаврило Стојковић

Износ: 360.000,00 РСД

Током десетог века Јадранским морем су харали неретљански пирати-пагани са ушћа Неретве који су били страх и трепет Венеције и њених трговачких партнера. У ауторској експликацији наводи се да су Богови Јадрана резултат великог интересовања за пиратски свет тога времена који је неистражен и у филмском и у историјском смислу. Комисија је одабрала пројекат имајући у виду, са једне стране узбудљиву причу о отмици ћерке которског трговца од стране пирата, која је описана у сценаристичком предлошку, али и чињеницу да нема филмова о пиратима из десетог века нарочито не на Јадрану, што заједно обећава интересантан филм.

18. СТОКХОЛМ 71

Дугометражни играни филм

Аутор: Гвозден Ђурић

Износ: 360.000,00 РСД

Сценаристички предлошак за Стокхолм 71 је прича о стварној особи, у филму ће се звати Бреда Златић, Словенки из Копра, запосленој у Министарству иностраних послова СФРЈ, која са своје три ћерке одлази у Стокхолм са амбасадором СФРЈ у Шведској Роловићем. Она је особа од највећег поверења амбасадора Роловића који је на мети усташке емиграције у Шведској, која је током шездесетих и седамдесетих година била веома активна на тој територији. Филм се завршава атентатом на амбасадора Роловића, кога убијају двојица усташких терориста и где Бреда Златић, покушавајући да му помогне, бива рањена. Комисија је одабрала овај пројекат због комбинације истинитих догађаја и важних историјских промена са личним причама и индивидуалним судбинама.

19. ЛИШЋЕ ВИСИ ДРХТЕЋИ

Дугометражни играни филм

Аутор: Стефан Ђорђевић

Износ: 360.000,00 РСД

Осмишљеност овог филмског пројекта у оквиру форме доку-фикције отвара могућност за дубинско имплементирање документарних мотива у играну структуру. Тај почетни, документарни оквир, којим аутор започиње своју причу играног филма обогаћује филмски наратив животним искуствима натуршчика који ће сачињавати поделу овог филма, посвећеног ауторовој мајци. У исто време, аутор користи и други документарни извор за своју играну структуру – писма и дневнике сопствене мајке. У третману овако комплексног пројекта аутор показује да суверено влада фузијом и синергијом документарног и играног материјала. Аутор успешно користи и документарне материјале и документарни оквир филма да би достигао високу емотивност наратива игране структуре.

20. АГОРАФОБИЈА

Дугометражни играно филм

Аутор: Павле Вучковић

Износ: 360.000,00 РСД

Занимљиво конципирана хорор прича одлично функционише на нивоу дубоке студије карактера који развија овакву врсту болести. Уз преплитање научног и спиритуалног, хорора и драме, у епицентру приче је детективска потрага главног јунака за откривањем емотивне позадине његовог одрастања. Павле Вучковић се већ доказао као аутор који самоуверено води своје ликове кроз постепено откривање њихових скривених страхова. У овој причи он одлази корак даље и свог јунака смешта у атмосферу језивог и напетог хорора који упориште има у психологији, али и у оностраном. Процес суочавања главног јунака са траумом уверљиво је постављен у концепт „уклете куће“, а вешто структурирана и вођена прича води нас кроз параноју која кулминира катарзом и суочавањем са натприродним ентитетом који прогања јунака. Одважан приступ третирања ове теме, као и жанра.

Образложења за пројекте који нису подржани:

ДОБРО ДОШЛИ У СРБИЈУ

Дугометражни играни филм

Аутор: Александар Теокаревић

Прича прилично претенциозног наслова доста се површно бави озбиљним темама којих се дотиче, а пре свега расизмом, који је наводно у епицентру интересовања аутора. Суштински би заплет могао да буде о било коме, а то што је главни јунак Ром ништа не доприноси причи. Иако је намера аутора била да пародира негативне стране нашег менталитета, то се не види из приложеног материјала, већ све делује прилично танко и на прву лопту. Хумор не долази до изражаја, па је често и досадно пратити радњу.

ПО СВАКУ ЦЕНУ

Дугометражни играни филм

Аутор: Јован Станковић

Прилично површно постављена прича без јасног заплета. Сценаристичка грађа није у складу са стандардима професије, па је тешко да се јасно испрати намера аутора у контексту карактеризације ликова, њихових мотива и конкретне радње приче.

ГЕОМЕТАР И ЈУЛКА

Дугометражни играни филм

Аутор: Гордан Матић

Веома занимљива адаптација интригантне приче Иве Андрића, међутим, из приложеног делује као да нема довољно материјала за дугометражни филм. Стиче се утисак као да недостаје конкретнији развој приче. Иако се комисији допао пројекат и идеја да се ова прича адаптира, мишљења смо да је потребна слободнија адаптација која би на филмичнији начин надоградила Андрићеву поставку приче.

CTRL+ALT+DELETE

Дугометражни играни филм

Аутор: Гордан Матић

Прилично забавна прича која би потенцијално могла да буде успешан репертоарски филм, али делује као да су ликови превише насумично одабрани, као и смештање приче у забавни парк. Занимљива идеја о ресетовању света је алегорично приказана доста јасно, међутим, утисак је да је заплет и даље недовољно осмишљен и да је потребно много боље и органскије повезати плејаду ликова који се појављују. Такође, сугестија аутору је да размисли и о промени наслова који би био пријемчивији публици.

СТЕФАН НЕМАЊА - СРЦЕ НАРОДУ

Дугометражни документарни филм

Аутор: Марио Гламазић

Продукционо презахтевна прича о једној од највећих историјских личности нашег народа приказана је на прозаичан начин где се аутор више бавио неким конкретним сценама него поставком целе приче, као ни развојем главних ликова и ситуација. Недовољно развијени ликови умањују епски потенцијал приче, а скокови кроз временске одреднице нису довољно јасни. Емотивни набој који би оваква прича могла имати није довољно истакнут. Потребно је да се још разради и драматуршки прецизније постави основни ток приче као и пут главног јунака.

ФУКУОКА

Дугометражни играни филм

Аутор: Данило Бећковић, Душан Булић

„Фукуока“ је прича о младом београђанину Алексу (25) који ради на Тајланду, али се због сплета непредвиђених околности изненада нађе у јапанском граду Фукуока. Овој причи „о вечној потрази за љубављу и за осећајем смисла у животу“, врло је необично и занимљиво постављен, али су делови и поједини нивои приче неусаглашено и недовољно разрађени. Иако је пројекат добио подршку Fukuoka Film Commission и развијао се током пандемије, ипак му недостаје још развијених и мотивисаних ситуација и догађаја и рад на карактеризацији ликова и њихових односа, како би се у потпуности остварио смисао и идеја ауторске експликације.

ПОЗОРИШТЕ КАЗАЛИШТЕ

Дугометражни играни филм

Аутор: Мирко Јовановић

Интересантна метафора постављена кроз замену беба у породилишту, али недовољно разрађена да би се видело како би филмска прича функционисала. Сценаристичка грађа састоји се само од кратког синопсиса те није јасан пут којим ће се прича развијати сем у основним тезама.

ПОСЛЕДЊИ СПРАТ

Дугометражни играни филм

Аутор: Миомир Кулић-Михајловић

Иако претендује да буде универзална, ова прича делује доста уско везана за период у који је смештена – ране 70-те, као и за хипи културу тог времена. Мотивација ликова је доста неубедљива чиме цела ситуација постаје неуверљива. Утисак је да је недовољно разиграно за дугометражни филм. Такође, употреба већег броја конкретних нумера познатих светских бендова и ослањање на те песме повлачи и питање прескупих ауторских права за будући филм.

ПОКАЈНИК

Дугометражни играни филм

Аутор: Борко Брајовић

Иако је тенденција ове приче искрена у намери да прикаже снагу опроштаја и духовну снагу вере, некохерентна структура расплињава поставку приче и чини је недовољно занимљивом за праћење. Ликови нису довољно дубоко осмишљени за овакву причу, па је чине неубедљивом. Појава анђела у разрешењу делује превише насумично и прозаично, квари емотивност завршнице.

САНГОМА

Дугометражни играни филм

Аутор: Владимир Вујиновић

Узбудљива и напета прича са добро написаним ликовима и детаљно разрађеним заплетом, међутим гломазност и захтевност компликоване приче адекватнији су телевизијској серији него филму. Поставка приче са агентом Еуропола који истражује нестанке мигрантске деце у Србији, што је повезано са окултним убиствима у Африци, обимна је у виду догађаја, локација и људских односа, и захтева више времена од једног филма како би сви важни елементи имали довољно простора. Предлог је да се напише роман од ове приче, па да се онда уради адаптација за филм.

СВЕ ХАЉИНЕ ГОСПОЂЕ М.

Дугометражни играни филм

Аутор: Предраг Штрбац

Забавна и лагана прича постављена је више као позоришна представа или ТВ драма него као играни филм. Без обзира на то што аутор нуди излете ван стана Госпође М кроз приче актера, радња делује превише статично и не нуди много више од дијалога у оквиру стана у којем су. Такође, сцене из прича ликова написане су превише наивно, па је тешко удубити се у те догађаје који не делују истинито.

ТЕЛО АЖДАХЕ

Дугометражни играни филм

Аутор: Предраг Штрбац

Прилично предвидив заплет проистиче из тога што се стиче утисак да је аутор кренуо од конструкције у којој ултрадесничар мења пол, а не од развијања ликова, што би овде била основа приче. Прича има потенцијал за упечатљив фестивалски филм, али захтева јачу емотивну поставку ликова и ситуација, и мало јаснији отклон и од десничарске и од лгбт идеологије, уколико је идеја да се не бира страна.

КРОСИНГОВЕР

Дугометражни играни филм

Аутори: Мира Вуковић, Иван Пантелић

Веома занимљива премиса о наслеђивању гена предака по побочној линији, али аутори се превише баве формом, која на моменте делује као експериментални филм, него карактеризацијом ликова. Фрагментарна драматургија такође је део форме, више него реалне потребе, и самим тим доста је конфузно за праћење. Недостаје јаснија профилисаност приче и ликова.

ЏЕНИС

Дугометражни играни филм

Ауторка: Милан Пеца Николић

Недовољно развијена прича о старој хипстерки без праве драме нити заплета. Делује као да је прича за краткометражни филм. Аутор има јасну визију како ће одређене сцене изгледати али без свеобухватног става према причи као целини. На моменте одлази у треш естетику без јасног односа према томе. Делује као да идеја није довољно зрела и да треба још радити на поставци ликова и приче.

КУЋА СА СТАКЛЕНИ ЗВОНОМ

Дугометражни документарни филм

Аутор: Урош Тимић

У питању је класична прича о духовима, али доста предвидиво и конвенционално испричана. У оквиру овог поджанра хорора овакав тип прича већ је виђен и не доноси ништа иновативно, иако је прича јасно и добро исприповедана. Недостаје неки аутентичнији приступ који би је учинио особенијом.

СЕВЕРНО ДО СУНЦА

Дугометражни играни филм

Аутор: Андреј Аћин

Веома тешка тема о животу у дому за децу без родитеља, али не нуди нови угао гледања на одрастање те деце. Подзаплети са васпитачима и директором су вишак а дато им је превише простора. Пуно епизодних ликова који не дозвољавају главнима да дођу до изражаја. Потребан је јаснији фокус аутора на оно што је главна тема, како би идеја дошла до изражаја.

ВРЕМЕ ПРЕ И ПОСЛЕ

Дугометражни играни филм

Ауторка: Уна Аврамовић

Солидна премиса за занимљиво филмско остварење, али тренутно у недовољно јасно структурисаној фази. Из приложеног се не види конкретно драматуршки уобличен ток приче, нити како се развијају главни ликови. Одређени делови приче су упечатљиви али делује као да целина није у потпуности осмишљена.

ПРИТАЈЕНИ РЕДИТЕЉ, СКРИВЕНИ ПРОДУЦЕНТ

Дугометражни играни филм

Аутори: Недељко Ковачић, Душан Ивановић

Аутори одређују своју филмску причу као мета филмску комедију, односно као црну комедију о прављењу филма. Разуђеност драмске структуре сугерише да је у овај филмски наратив смештено превише мотива који утичу на расплутост и разуђеност радње која умањује комичку атмосферу приче. Сугестија сценаристичком двојцу је да се определе за развој филмске приче у оквиру самог филмског сета који би најбоље одговарао и нагласио форму за коју се они опредељују већ у својој ауторској експликацији и омогућио потпуну драмску концентрисаност на основно и најважније језгро радње.

СИНЂЕЛИЋ

Дугометражни играни филм

Аутор: Владимир Лисинац

У драматуршком смислу ово је епски пројекат који по структури и по садржају може евентуално бити материјал за дужу телевизијску серију, јер подразумева велику разуђеност наратива у времену и у детаљима коју један филм тешко може поднети.

Материјал који аутор нуди је пун драматуршких рукаваца и та видљива определеност аутора да причу о Синђелићу исприча са свим детаљима сугерише да би овакав приступ теми био једино погодан за документарну телевизијску серију. Ако би од приче која је продукционо холивудског габарита, аутор хтео да направи филм морао би да се определи за знатно смањење драматуршких рукаваца приче и концентрише се само на једну драматуршку линију, која не мора нужно да води према историјском спектаклу већ може бити сведена на само један одлучујући тренутак или дан Синђелићевог живота.

ЗЕМУНАЦ

Дугометражни играни филм

Аутор: Игор Павловић

Прича о Љубомиру Магашу прати веома велики временски оквир живота главног јунака. То у формалном смислу одмах ставља ову причу у категорију пројеката који могу продукционо бити изведени искључиво у врло високобуџетном серијском облику. У идејном смислу, аутор не одговара на питање зашто бисмо се бавили животном причом једног врло познатог криминалца. Овакве теме своју уметничку вредност могу имати само ако аутор проналази начин да критички сагледа свог главног јунака и да одговори преко самог третмана радње зашто се определио баш за ову причу, што у драматуџији предлошка који је комисија добила није случај.

СКИТНИЦЕ

Дугометражни играни филм

Аутор: Владимир Вулевић

Аутор своју филмску причу, у смислу жанра одређује као синестезију мистерије, трилера и документарног филма. Међутим, ова прича, има пре свега карактеристике авантуристичког филма. Главно ауторово питање – „да ли је могуће разумети људе који се не крећу у оквирима неписаних друштвених и моралних норми“ није успостављено као драмска окосница филма што би помогло да филм постане озбиљна драма. Уместо тога се радња филма појављује као авантуристички филм са неспретно инкорпорираним елементима трилера.

ЉУДИ БЕЗ ГРОБОВА

Дугометражни играни филм

Аутор: Јанко Баљак

Документаристички постављена структура инспирисана истинитим догађајем веома је интригантна, али стиче се утисак да је ово адекватнији материјал за документарни а не играни филм. Аутор вешто води ликове и причу, али остаје превише доследан аутентичној причи и књижевном начину приповедања, чиме помало губи филмску драматургију. Слободнија адаптација би допринела јачој филмичности.

ХОТЕЛ ПУТНИК

Дугометражни играни филм

Аутор: Марко Николић

Филмска прича прати путовање кроз време 40 година уназад, у време које аутор у експликацији описује као сигурно место и уточиште главне јунакиње. Сам развој приче међутим открива углавном негативне стране и опасности тог утопијског места из прошлости. Из наратива који нам аутор нуди у тритменту не произилази оно што аутор сам сугерише у својој експликацији, нити нам се нуди разлог за овакву креативну дискрепанцију у пројекту. Радња филма се задржава у домену фантастике у којој остаје уметнички неартикулисана психолошка проблематика кретања ликова која је аутору очигледно важна.

БОРБА

Дугометражни играни филм

Аутор: Жикица Јовановић

Прича о Нађи, девојчици болесној од ретког вида тумора је ауторов начин да проговори о статусу свих пацијената са неизлечивим болестима. То је оно што писац сугерише у својој експликацији али сам тритмент је заправо прича о поновном сједињењу једне породице у граничној ситуацији. Писцу приче се сугерише да се определи да ли жели да прави друштвено ангажовани филм о статусу неизлечивих пацијената, или жели да се концентрише на драму унутар једне породице у којој би болест могла да се појави искључиво као драматуршки замајац њеног поновног уједијења или евентуалног разједијења.

МАЛИ СЛОНОВИ

Дугометражни играни филм

Ауторка: Кристина Ђуковић

„Мали слонов“ су прича о обрнутом одрастању, о Тамари (37) која се враћа у Ваљево после раскида, отказа и финансијског губитка. У родном месту поново јој се јавља измишљени пријатељ из детињства, поп икона млади Бајага (24), који је згрожен Тамариним животом, њеним изборима и одустајањем од свега што су један другоме обећали када је имала 12 година. Феномен измишљеног пријатеља овде је филмски мотив за грађење романтичне комедије о

поновном одрастању и сагледавању сопственог живота на прекретници. Сама поставка нуди много потенцијала за узбудљив филм, вештина сценаристкиње је очигледна, али је датом материјалу потребно још рада и разраде ситуација и ликова, како би спој реалног и иреалног био уверљивији.

СВИРАЈ КРАААЈ!

Дугометражни играни филм

Ауторка: Драгица Мачкић

Ауторка сценарија у експликацији објашњава да жели да направи слепстик комедију о адолесцентима који су навијачи фудбалског клуба «Војводина». Кроз сам тритмент откривамо неколико различитих мотива наративних токова. Један од тих наратива је проблематизација хулиганства, а присутан је и мотив одрастања тинејџера који покушавају да се уклопе у своју средину. Црна комедија са елементима слепстика не одговара ни једном од наведених мотива који представљају озбиљне драмске теме. Комисија сугерише да се ауторка фокусира на један од два главна наративна мотива и избегне мозаичку драмску структуру у којој су присутни и други споредни мотиви.

У ГЛАВУ

Дугометражни играни филм

Аутор: Никола Мишић

Писац филмске приче «У главу» у ауторској експликацији изражава жељу да се бави комедијом забуне преко приче о путовању кроз време. Његов главни јунак је незадовољан садашњицом и враћа се у почетак осамдесетих година двадесетог века, време које глорификује. Исправљајући сопствене грешке из прошлости главни јунак се суочава сам са собом. У исто време аутор вуче паралеле између садашњице и прошлости са тезом да је све исто и да се мења само сценографија. Сам наратив тритмента сугерише да би овај пројекат требало жанровски да буде смештен у интимну психолошку драму са елементима хумора, што тренутно није случај. Савет аутору је да јасније артикулише и драмски разради психолошко суочавања главног јунака са самим собом, односно да се определи између интимистичког или социјалног оквира у овом пројекту.

СИЛА

Дугометражни играни филм

Ауторка: Александра Урошевић

Ауторкини главни јунаци одрасли су заштићени од насиља а суочавају се са људима које је друштвено пропадање учинило насилним. Ауторка сугерише да је у сусрету са насиљем неопходна промена родних улога, односно да је неизбежно и неопходно да жене на насиље одговоре насиљем. Теза овог пројекта јесте интригантна али ауторкином ставу и њеној филмској причи недостаје критички одмак од јунака и овакве социјалне задатости.

ПОТОП

Дугометражни играни филм

Ауторка: Теодора Марковић

Ауторска теза да нас граничне ситуације увек доводе до самоспознаје и приближавања другом човеку је опште позната и много пута у уметности коришћена. У овом случају је за драмски оквир те тезе искоришћена велика поплава у Обреновцу 2014. године. Да филмска прича не би била

само потврда унапред задате тезе било би потребно да ауторка сагледа своје јунаке са критичком дистанцом. Тај одмак у овом предлошку није присутан а помогао би да општеважеће животне истине сагледамо и са њиховог наличја јер би то јунаке ове приче учинило заиста животним и представљало би оригинални увид у тему овог пројекта.

ИЗВРШИТЕЉ

Дугометражни играни филм

Аутор: Вук Богдановић

Главни јунак, који се враћа из иностранства у Србију и запошљава као извршитељ, губи живот у случајном физичком обрачуну на крају ове филмске приче. Иако аутор покушава да сагледа живот човека који обавља омрзнуту функцију на нови начин, као некога код кога се развија савест, сама филмска прича завршава се народским уверењем да ће све бити у реду само ако се држимо заједно. Такав крај представља поједностављење комплексног друштвеног питања и оставља ову причу без одговарајуће поенте. Интригантност процеса буђења савести код главног јунака затрпана је мноштвом споредних мотива и ликова што активно одмаже главној причи и оставља је на нивоу акционог филма.

ПРИЧА О ВРЕМЕНУ

Дугометражни играни филм

Аутор: Борко Брајовић

Научно фантастична филмска прича која обухвата јако велики временски период и много географских локација захтева јасност да би гледалац могао да се емотивно и мисаоно повеже са причом и јунацима. Разуђеност наратива потпуно онемогућава ту јасност, а амбициозан продукциони план какав оваква прича подразумева захтева холивудску продукцију да би била на одговарајући начин реализована јер је реч о много различитих епоха. Савет аутору је да размисли о преношењу ове приче у дугометражни анимирани филм.

У ПОТРАЗИ ЗА ЧОВЕКОМ

Дугометражни играни филм

Аутор: Миленко Бодин

Филозофска филмска прича која претендује да обухвати широк временски распон од Лепенског вира, Диогена, Римског царства, рођења Исуса Христа, цара Константина до савремене филозофске школе Фелиџ Ромулиана по својој структури погодна је пре свега за роман. Ако је реч о перформативним уметностима онда је једини могући облик за овакву врсту приче позоришна драма. Филм као уметничка форма захтева фокусираност на јединствен драмски темељ који искључује мноштво дигресија које подразумевају филозофско разматрање теме присутно у синопсису, тритменту и ауторској експликацији.

БУКА

Дугометражни играни филм

Ауторка: Тијана Кондић

Изазовни почетни драмски мотив старе уклете куће као метафоре за трауму ауторка разлаже у рукавце неколико прича о станарима куће. Као што траума заробљава и уништава драмска лица која пред њом поклекну тако изгледа да у стварности уклета, предратна зграда гута своје слуге-станаре. Савет за ауторку је да се директније и искључивије веже за причу која јој је најбитнија јер заинтересованост и расплнутост драмског приповедања на интригантност **неколико**

споредних прича значајно умањује драму главне јунакиње и тежину приче којој она припада. Ово драмско правило важи и за реализам и за фантастику.

ГОЛИ У СЕЛУ

Дугометражни играни филм

Аутор: Слободан Говорчин

Цела драмска структура ове филмске приче заснована је на драмски неоправданом пориву главног јунака да снима телефоном све своје авантуре по Војводини, и на још више драмски неутемељеној одлуци да помогне својој мајци у тренутку када одлучује да прекине везе са свим људима у свом дотадашњем животу и оде из земље заувек. Цео низ авантура главног јунака надаље делује као вештачка и недоследна драмска конструкција направљена у сврху насилног доказивања и потврде тезе филма. Филмска прича не треба и не може да буде пуко доказивање тезе, као што њен циљ није давање одговора већ постављање питања.

ИСПРАВЉАЊЕ

Дугометражни играни филм

Аутор: Александар Радојковић

Аутор своју филмску причу дефинише као причу фантастике укорењену у словенској митологији. Као и свака прича реализма, и свака прича фантастике мора имати своје драмске разлоге зашто се користе одређени фолклорни и митолошки мотиви. Одговор на питање зашто се користе баш ти митолошки мотиви а не неки други мора бити садржан у филозофско-мисаоном аспект филма, као и у његовој радњи, да би фантастика имала своју везу са гледаочевим светом. Са овом филмском причом то није случај и она остаје на нивоу авантуристичко-акционог филма фантастике у којем не постоји дубљи ниво преиспитивања теме.

СВЕДОК СРПСКЕ СЛАВЕ И ГОЛГОТЕ

Дугометражни документарни филм

Аутор: Иван Рамовић

С обзиром на обиље историјских и животних мотива који сачињавају наратив ове приче и да би дошло до изражаја сво њихово богатство савет аутору је да се определи за документарну серију. Главни јунак због комплексности свог лика завређује ауторов уметнички и критички одмак и дистанцу у третману целе филмске приче који у приложеном пројекту није уопште присутан и артикулисан. Ауторски приступ у документарном сликању главног лика ове филмске приче требало би да подразумева сагледавање његових врло разнородних карактеристика из различитих, понекад и дијаметрално различитих углова посматрања, који би омогућили остварење његове филмске уверљивости што у овом пројекту није случај.

БРАНА

Дугометражни документарни филм

Аутор: Мирослав Мандић

Комплексност проблема којим се бави овај пројекат документарног филма захтева да се теми приђе не само из једног угла, већ из више, често супротстављених перспектива. На тај начин би се најбоље расветлио проблем о којем аутор жели да говори и не бисмо били суочени само са унапред зацртаном тезом. Због оваквог приступа који је једностран, проблематика која је врло важна губи на стварном драмском активизму.

МОРАНИНЕ СУЗЕ

Дугометражни играни филм

Аутор: Милош Узелац

„Моранине сузе“ трилер прича са елементима драме и акције о Мири „Бели“ Рељић, изузетно успешној криминалки и лопову која краде скупоцени накит и уметничка дела из бивше Југославије. Обележена траумом из детињства због мистично изгубљеног пријатеља, Мира постаје мета различитих криминалних група и тајних друштава. Пројекат је оптерећен мноштвом слабо повезаних и немотивисаних догађаја и ситуација, који не дозвољавају да се до краја испрати главни ток приче. Мешање времена и ликова и недовољно разрађени карактери и њихови односи, доприносе да структура постане неубудљива, наивна и предвидива.

ТАЛАСОН

Дугометражни играни филм

Аутор: Ђорђе Косић

Пројекат „Таласон“ бави се веома актуелном темом губљења крова над главом услед судских извршења, кроз црну комедију са елементима фантастике. Да би се изборили са суровом стварношћу, патријархалним околностима породичног права, које врло често искључују и потискују женске наследнике, јунакиње ове приче у помоћ призивају свет духова, који им на крају и проналази решење. Иако жанровски одређено, ово интересно полазиште потребно је још више разрадити, поготово у односима две главне јунакиње кроз које се уводе и спајају свет реалног и иреалног, да би се постигла додатна уверљивост и узбудљивост.

ЋИРО ДИ ЋИРО

Дугометражни документарни филм

Аутор: Марко Караџић

Овај пројекат документарног филма бави се идејом Удружења бициклиста да се напуштене железничке пруге уског колосека, које се популарно зову „Ћира“, трансформишу у бицикличке стазе које би се протезале од Београда, преко Ужица, Вишеграда, Сарајева, Мостара, Дубровника, до Херцег Новог и Зеленике све до Јадранског мора. Путујући кроз прошлост и садашњост, Ћиром и бициклом, кроз овај документарни филм, сагледавају се и природне лепоте крајева и историја, али и обичаји и карактери људи. Спајају се раздвојени простори и бришу новопостављене границе. Предложени синопсис и тритмент нису довољно разрађени и остали су на нивоу идеје из експликације. Потребно је развити тему, још више конкретизовати ову специфичну и интересантну грађу и повезати је са друштвеним контекстом у позитивном смислу.

ПРОБЛЕМ ДЕТЕТА

Дугометражни документарни филм

Ауторка: Милица Грујичић

Када се родитељи разведу статистички настаје проблем неплаћања алиментације, који тако од права детета, постаје проблем детета. Кроз различите ликове и ситуације самохраних мајки и очева и деце која расту у таквим околностима одвија се прича пројекта „Проблем детета“. Иако занимљив и духовит у својој поставци је недовољно разрађен. Потребно је још радити на ситуацијама и ликовима, заострити сукобе и односе и учинити их непредвидим и још више опомињујућим. Можда треба размислити и о промени угла наратије.

БАШ МИ СЕ ПУТУЈЕ

Дугометражни документарни филм

Ауторка: Жања Илић

Документарни пројекат под радним насловом „Баш ми се путује“, кроз искуства три жене које су, свака из својих разлога, у једном тренутку потпуно промениле свој живот, проблематизује тему миграције. Разлози њихове промене места нису економске или политичке природе, већ емотивне и донекле ирационалне. Потпуно различите личне приче, осим основног полазишта измештања из средине у којој су до тада живеле, тешко је сагледати као целину. Потребно је пронаћи јачу везу између прича и појачати специфичан угао као и друштвени контекст као важан сегмент документарног филма.

ВЕЛИКИ ДЕРНЕК

Дугометражни играни филм

Аутор: Млађан Црквењаш

Прича о одрастању у околностима ратних сукоба одвија се у малом месту у околини Сарајева током 1994. године. Централни догађај је припрема велике журке која групи младих пријатеља доноси осећај изгубљене нормалности, радости и узбуђења. Овом пројекту са снажном антиратном поруком недостаје још разрађенија и непредвидива прича, са јаснијом карактеризацијом ликова и њихових односа, како би се створио још већи и убедљивији контраст са датим околностима.

РАВНА ЗЕМЉА

Дугометражни играни филм

Аутор: Слободан Бубњевић

Занимљива идеја пројекта „Равна земља“ који се бави једном од врло актуелних теорија завере, теорији да је Земља равна плоча, заснива се на „неповерењу појединца према систему и слици света која му се нуди“. У средишту приче је Богдан Мраз, који разочаран у систем, постаје вођа покрета који покушава на агресиван начин да докаже да је Земља равна. Борећи се против система, сам ствара нови, да би на крају страдао заведен и остављен од свих. Да би био усклађен са постављеним циљевима експликације, поготово у погледу жанра, али и целокупне идеје, потребно је додатно разрадити причу и односе међу ликовима и доследно спровести главну линију радње.

РУПА У ЗЕМЉИ

Дугометражни играни филм

Аутори: Лазар Вранић, Нина Плавањац

Последње лето детињства, прича о младости и сновима о бољој будућности у околностима које остварењу тих жеља не иду на руку представљају окосницу пројекта „Рупа у земљи“. Символично место Рудник и рударска јама су простор дешавања ове емотивне приче, простор који „једе своју децу“. Без класичног наративног тока и драмског сукоба, замишљен као колажна структура која на асоцијативан начин супротставља осећања ликова и атмосферу околине. У оваквој поставци синопсис и сценослед остају на нивоу дате симболике. Да би се остварио жељени смисао у комбинацији натурализма и митологизације садржаја, који ће имати снагу да на свој начин исприча причу о перспективи, пропадању, пропуштеним приликама и сновима, потребно је ипак још разрадити и ускладити структуру, као и односе међу ликовима и њихове карактеризације.

СЛОБОДАН

Дугометражни играни филм

Аутор: Млађан Црквењаш

Пројекат „Слободан“ обухвата страдање цивилног становништва у Подрињу у периоду 1992 - 1993. Обрађује свирепост убиство Слободана Стојановића, масакр у Кравици 7.1.1993. и масакр у Скеланима 16.1.1993. Кроз филм се преплићу три приче. Радња је заснована на историјским чињеницама и причама сведока и има за циљ да прикаже Подриње у сасвим другом светлу, да се не би десио заборав злочина почињених над Српским становништвом.

Структура приче која се одвија на три плана мора имати, осим реалног и фактографског и неко своје, посебно, унутрашње заокружење и исходиште. Потребно је још радити на ликовима и њиховим односима и пронаћи прави угао приче и унутрашње мотиве, који ће заострити драмску радњу и догађаје поставити у прави контекст. Тако би, уз драматуршке интервенције, лична и породична драма и велико страдање требало да постане једна општа и универзална прича са антиратном поруком.

КРУГ

Дугометражни играни филм

Аутор: Младен Милосављевић

Настао по мотивима последњег, недовршеног романа Меше Селимовића, пројекат „Круг“ је прича о младом човеку који трага за слободом, чији се живот одвија у кругу између терета прошлости и садашњости у којој се не сналази и коју не разуме. Владимир је младић у раним двадесетим годинама, који живи притешњен сећањем на трагичну смрт старијег брата, народног хероја. Када сазна да није позван на свечаност поводом годишњице братовљеве смрти, Владимир одлучује да пре времена оде са радне акције и врати се у Београд. Ту наилази на нерешене односе са девојком, лажне пријатеље и партијске функционере, који желе да искористе познанство са братом народног хероја. Пошто му умире ујак, Владимир остаје сам и одлучује да је време за промене. Проблем је што предложени пројекат нема довољно разрађену драмску радњу, ликови, као ни односи између њих нису развијени нити довољно мотивисани, већ су само назначени, читава прича је постављена у сликама које се ређају, а унутрашњи конфликти се не разрешавају кроз догађаје. Нема драмског развоја који доноси промену.

УСЛУЖНИ ДУХ

Дугометражни играни филм

Аутор: Младен Милосављевић

„Услужни дух“ је прича о Никити, архетипу маргинализованог појединца, који уз помоћ оностраних сила покушава да се освети онима за које верује да су криви за његову судбину. Радња је смештена у српско село са почетка 20. века. Аутор жанровски одређује пројекат као фолклорну фантастику. По народном веровању се услужни дух, митско биће излеже из јајета, а у овој причи после одређеног времена, почиње да одбија послушност и окреће се против свог газде. У даљем раду, потребно је радити на осмишљавању радње која би донела неки шири аспект и контекстуализацију, али и на развоју односа и ликова који би допринели већој уверљивости.

ЦРНИ ТАЛАС

Дугометражни играни филм

Аутор: Небојша Шурлан

У основном полазишту овај пројекат има идеју да кроз елементе црног таласа југословенске кинематографије, прича о изгубљеној земљи, несналажењу и одбијању прилагођавања новој, промењеној реалности. Главни лик је Југослав (63) који, са само неколико кофера одлази из избегличког смештаја да би прославио свој рођендан са друговима из ЈНА. Због недовољно развијене приче, мноштва започетих линија радње и тема, неразвијених карактера и неповезаности, потребно је радити на развоју односа и ликова.

СОМ

Дугометражни играни филм

Аутор: Филип Јокановић

Пројекат „Сом“ бави се суочавањем са болним и трауматским искуствима из прошлости који доводе до коначног ослобађања и прочишћења. Прећуткиване и неиспричане, ове трауме гутају све пред собом и обликују наше односе и наш живот. У овој причи трауме су представљене у облику велике, циновске рибе сома који једе децу. Стилски несклад између реалистички постављених ликова и њихових нерешених траума, с једне стране и сома – симбола проблема и сукоба, с друге стране, нарушава целовитост, озбиљност и заокруженост радње. Потребно је даље разрадити ликове и односе и пронаћи јаснија решења која би на доследан и уверљив начин спровела причу.

МОРА

Дугометражни играни филм

Аутор: Милана Миљковић

Мит о морама и вештицама из српске народне традиције, послужио је као тема овом пројекту који се бави судбином жена у данашњем друштву. Ауторка одређује пројекат као драму о одрастању са елементима етно хорора, али и еротског трилера и социјалне драме. Радња се одвија у малом, сиромашном селу у планинама западне Србије данас, а главна јунакиња је седамнаестогодишња Андреа која дању чува краве и иде у школу, да би ноћу постала мора која прогања момке из краја. Иако произишла из мита и народних обичаја и фолклора, прича је смештена у савремено доба и ту се у суштини и налазе проблеми – третман поступака преузетих из митологије није довољно и доследно осавремењен и због тога је неуверљив. Сценослед и синопсис нису усаглашени са постављеним циљевима експликације.

ПЛУС ЈЕДАН

Дугометражни играни филм

Аутор: Богдан Прашчевић

"Плус један" је прича о Белом, младићу који се налази на животној прекретници између ране младости и зрелог доба. Осмишљен је као романтична комедија, прати двоје људи који желе промену у свом животу, Бели жели да престане са обманама и покуша да живи по одређеним правилима, а Ивана, насупрот њему, жели да побегне од правила.

Пројекат има добру идеју и занимљиво полазиште, али је потребно додатно радити на дубљој карактеризацији ликова и разради њихових унутрашњих борби и сукоба, као и на развоју односа, како би се избегла предвидљивост и неуверљивост приче.

ЈАЊИЧАР

Дугометражни играни филм

Аутор: Рок Радиша

“Јањичар” Рока Радише је епски пројекат који се бави важним периодом у српској историји, за време турске окупације у 18. веку, кроз судбину Мирка, српског дечака којег су османлијски војници одвели као део злогласног данка у крви. Пратећи пут Харуна (Мирка) од детињства до одраслог доба, пројекат се бави темом жртвовања, борбом за слободу и проналажењем и очувањем идентитета. Овом пројекту, који обрађује велику историјску тему, продукционо захтевну, потребна је додатна разрада ликова и односа, као и сажимање грађе, која у овом тренутку по свом обиму представља материјал за ТВ серију.

ЈА ЗНАМ ДА ЋУ ПРОПАСТИ

Дугометражни играни филм

Аутор: Адам Ранђеловић

Прича о тројници младих пријатеља „Ја знам да ћу пропасти“ одвија се врло интензивно у току 24 часа, а тек у последњој сцени сазнајемо да је наратор ове приче заправо животиња – један чаробни, бели коњ. Пут сазревања и откривања сопственог смисла чији ток прати дрога, насиље и похлепа, иако пун догађаја и ситуација ипак је прилично неуверљив, недовољно разрађен и фокусиран. Потребно је још рада како би се јасније уобличио прича и појачала структура и мотивација ликова.

УКУС КЛОНУЛОГ ДУХА

Дугометражни играни филм

Ауторка: Кристина Бачвански

Комбинација психолошког хорора са реализмом изискује суптилан рад на карактеризацији ликова и проблема у односима међу ликовима што није случај са приложеним пројектом. Ауторка се фокусира на халуцинације главне јунакиње које су све у домену фантастике и хорора, избегавајући да расветли праву природу односа унутар једне породице. У том смислу коришћење граничне ситуације као што је изненадна смрт родитеља и сестре појављује се као драматуршки недовољно припремљен ослонац за образложење и генерисање трауме. Преокрет на завршетку филмске приче настаје изненада такође без претходне утемељености у драмском наративу. Могућа врло комплексна драмска и психолошка прича се претвара у врло поједностављени акциони хорор филм.

РЕЗ ГЕСТЕ

Дугометражни играни филм

Аутор: Владимир Милошевић

Велики продукцијски изазови пројекта смештеног у далеку прошлост, у време Римског царства, изискују пре свега озбиљан ауторски третман и одговор на питање зашто је у мисаоно-емотивном смислу аутору потребно враћање тако далеко у времену. Развој наратива овог пројекта не нуди одговор на то питање па је сугестија аутору да се фокусира и пронађе разлог зашто бисмо реализовали и гледали баш ову причу а не неку сличну. Одговор на ово питање у уметности није никада повезан са историјском важношћу или ексклузивитетом неке приче већ са њеним специфичним мисаоним значајем за нас данас. Због огромног продукцијског габарита који би морао пратити снимање играног филма и који је тешко обезбедити и у холивудским условима савет аутору је да своју причу пребаци у област анимираног филма.

ДЕРТ

Дугометражни играни филм

Аутор: Мети Камбери

Иако пројекат "Дерт" Метија Камберија у свом полазишту има добру идеју која, кроз причу о стварним проблемима Рома и животу у ромској заједници, заправо говори о дискриминацији и потреби за прихватањем различитости и сопственог идентитета, синопсис и тритмент ову тему оптерећују мноштвом различитих недовољно разрађених тема и ликова, а пре свега великим бројем музичких нумера. Датом материјалу је потребно још рада како би се добио аутентичнији, оштрији и узбудљивији пројекат и поставио први баланс између наративног тока и музике.

ДР ЈЕЛИЦА

Дугометражни играни филм

Ауторка: Ана Марковић

Изазован и велики пројекат за који је непоходно додатно развити мотивацију главне јунакиње, докторке Јелице, како бисмо могли јасније да стекемо представу о њеном унутрашњем конфликту до ког долази због суочавања с важним питањем: Вреди ли се жртвовати за друге ако је та наша жртва увек злоупотребљена од стране оних на власти?

ТОМА ЦЕЛАТ

Дугометражни играни филм

Аутор: Миланче Марковић

Лик Томе Целата би идејно требало да је изграђен као "персонификација обесправљених људи који осећају терет све већег одсуства емпатије у свету" а затичемо га како излази из затворске психијатрије након одлежане казне јер је "самоиницијативно убио неке људе". За потребе уверљивости лика, неопходно би било показати да ли је лик Томе заиста "персонификација обесправљених" или је он у то сопствено праведништво - убедио себе, како "зло против ког се бори" - убијајући људе - не би препознао код себе.

МЕДВЕД НА БИЦИКЛУ

Дугометражни играни филм

Ауторка: Катарина Живановић Ђеранић

Необична и занимљива идеја. Ипак, неопходно је јасније жанровски одредити предложак. Евентуално, сасвим искористити потенцијал за комедију који се јавља у односу две толико различите, комшијске породице: породице Генчић и Гаврилове породице. Гаврилово бежање од својих траума у окриље породице која ни саму себе не може да поднесе - интриганта је замисао, али није довољна за потпуну динамику филма.

ПОЕМА

Дугометражни играни филм

Ауторка: Соња Колачарић

Три пута искористити реч "прекрасан" у једној, почетној реченици синопсиса, већ није слутило на добро. Пројекат је саткан од "општих места" о љубави и емотивном односу. Далеко од задовољавајућег.

КАЛО

Дугометражни играни филм

Ауторка: Милена Павловић

Важна тема: смрт глумца Драгана Максимовића, обрађена је, нажалост, недовољно убедљиво, уз употребу разних, исувише типских "решења". Ауторска екпликација је штура, тек дискретна назнака тога шта ауторка намерава да постигне предложеним пројектом. Неопходно је подробније обрадити тему, управо из поштовања према трагично настрадалом глумцу којем се жели одати почаст.

ТРУН

Дугометражни играни филм

Ауторка: Зорица Симовић

Интелигентно смишљен пројекат који обрађује тему београдских "сплцова" као тачке у којој се преламају различите (суб)културе главног града. Квалитету идеје допринела би додатно развијена мотивација ликова Мирке и Владете као и јасније одређени односи главног тока нарације са споредним којих има више и који овако исписани, не делују као да су у битној вези.

ЗАПАЉЕНЕ РУКЕ МАРЈАНА ЂАРМАТИЈА

Дугометражни документарни филм

Ауторка: Злата Војнић Кортмиш

Убедљив и потресан пројекат о једном од чланова покрета "Арт брут Србија" и бирократским и сваким другим потешкоћама кроз које пролазе самостални уметници данас. Неопходно је, међутим, исписати и епилог, како би се стекао бољи увид о ауторској интенцији. Да ли Марјан излази на крај са бирократијом или не, како се такве околности одражавају на његов уметнички рад? Евентуално, експлицитно неосетљивост запослених по разним институцијама, свих оних који су дужни али незаинтересовани да нађу решење за такве судбине.

МИКИ ЏЕЗ

Дугометражни играни филм

Аутор: Драгољуб Стојковић

Пројекат који има потенцијала и који обрађује важне теме: џез као музички правац и епоху изворног антифашизма. Неопходно је, међутим, додатно развити мотивациону моторику у односима међу ликовима. У овој фази пројекта: ликови, нажалост, делују тек као скице које ничим изазвано ступају у односе.

КАД ЗАТВОРИМ ОЧИ

Дугометражни играни филм

Ауторка: Исидора Милосављевић

Драма женске адолесценције, напуштености, одрастање без оца, заплетених породичних односа, промена властитога тела - велики је драматуршки изазов. Иако је исправно препознато као битно да ова тема буде обрађена суптилно и искрено, сам тритмент, ипак, недовољно уверљиво показује основне елементе драме којих у овако деликатним односима: има напретек.

БУЂЕЊЕ

Дугометражни играни филм

Аутор: Младен Ђорђевић

Пројекат који се сасвим писменим језиком филма, бави једним од најделикатнијих питања нашег друштва: Откуд Коста Кеџмановић? Свет видео игара, ипак, није препознат од стране већине чланова комисије као адекватан угао из ког бисмо покушали да објаснимо себи ову трагедију.

Можда су пре сваке "екранизације", неопходне јавне и интензивне дебате за које се чини да нам, као друштву, још увек недостаје снага.

КРАТАК ДАХ

Дугометражни играни филм

Ауторка: Ивана Рајић

Нејасан и штур синопсис у ком су, насумице, присутни цитатити из непознатог прозног текста, без неке унутрашње логике. Имамо редитељску експликацију, уместо драматуршке.

УГРИЗ АЈКУЛЕ

Дугометражни документарни филм

Аутор: Михајло Мусић

Необична идеја: мокументарцац о "утеривачу дугова". Нејасно је постављено то у каквим су међусобним односима троје филмофила заокупљених камером и својом идејом да сниме филм и Марко, "криминалац" и "потајни уметник". Откуд се познају, шта једни од других хоће и очекују и с каквим разлогом? Жанровски је нетачно написано. Није јасно да ли је то играни филм о снимању документарног филма или - како у експликацији стоји - мокументарни филм у чијем синопсису и тритменту, грешком стоје људи упуслени око камере наведени као ликови.

БЕОГРАДСКИ ПИГМАЛИОН

Дугометражни играни филм

Ауторка: Милица Стојановић

Потпуно нејасно о каквој је "промени" лика реч, какав је "лук", а чини се да је то главна интенција овог сценарија, да се лик Љубе представи као онај који схвата да је пропустио љубав свог живота: Галу. Такође је нејасно да ли Гала не жели да припада свету новостворене квази-елите јер тај свет презире или је њен презир због тога што не може да припада том свету? На самом крају она (због опкладе?) постаје као "они", што њену мотивацију са самог почетка, додатно чини нејасном.

ШУПЉИ ЉУДИ

Дугометражни играни филм

Ауторка: Милица Стојановић

Исувише очигледна сличност са филмом "Небо над Берлином" овај пројекат доводи у ризик да буде виђен као плагијат. Ако бисмо занемарили ту сличност за коју се чини да је намерна а прећутана, сценаристичка грађа поред аутентичних надреалних места, има и доста оних нашироко познатих призора који обрађују тему сусрета митског и реалног.

НЕ ТИ...ОНА ДРУГА ТИ

Дугометражни играни филм

Ауторка: Драгана Милошевић

Некад безосећајна а сада дементна мајка и њена хладнокрвна ћерка која је таква јер је запостављана целоживотно од стране своје мајке, нагло мењају однос и постају блиске "услед" мајчине болести. Да је такав обрт неочекиван и готово немогућ, сведочи и материјал у прилогу. Понекад романтичан без потребе и неуверљив због тога, овај пројекат је неопходно још доста самостално развити до тренутка када се у њему укаже стварни креативни потенцијал.

СВЕ НАЈБОЉЕ

Дугометражни играни филм

Аутор: Страхинја Млађеновић

"Прича о фуриозном темпу модерног живота који нас чини отуђеним, све мање осетљивим и све ближим апатији", објашњење је овог пројекта који је доста сентименталан са типски изведеним ликовима и њиховим проблемима о којима смо већ толико пута чули да су жртве животног темпа који саме бирају. Ликови су исписани као превише пасивни да би им се веровало да су жртве било чега.

ГОРЕ

Дугометражни играни филм

Аутор: Момир Милошевић

Готово да је немогуће стећи увид у наративну структуру. Тек на махове овај пројекат показује јасан потенцијал и то јесу места од којих не би требало одустајати убудуће. Неопходно је, ипак, бар навестити линије нарације и јасније показати како то хипохондријска уображења код протагонисте у потпуности одређују његову реалност, што је уједно и најуспелије место у приложеном материјалу.

КОРОВ

Дугометражни играни филм

Ауторка: Горана Јовановић

Веома занимљива поставка о односу девојке и очуха након мистериозног нестанка мајке, али без јасне структуре приче са наративом који помало лута између ситуација које воде ликове у неубедљиво разрешење. Нестанак и касније проналазак мајке нису довољно истакнути у причи иако су то главни окидачи радње и емоција. Структура приче делује исфорсирано неконвенционално, па се стиче утисак да је стил био важнији од суштине приче. Велики је потенцијал само недостаје да се још јасније уобличи и заплет и карактери.

КОСТИ НАШЕ НАСУШНЕ

Дугометражни играни филм

Аутор: Душан Спасојевић

Важна тема: наш хуман одговор на мигрантску кризу с обизром на историјско искуство које као друштво имамо. Неопходно је, ипак, установити јаснију наративну линију како би лик Саве Добраша дошао до потпуног изражаја.

БРДО ПАРА

Дугометражни играни филм

Ауторка: Андријана Стојковић

Неуверљиво и нејасно је исписано како четворо тинејџера украде 23. милиона евра "на превару", од кладионице. То је основни заплет који је неопходно да буде боље осмишљен.

ПОВРАТАК

Дугометражни играни филм

Аутор: Борис Симић

Аутобиографска породична драма поставља питање рехабилитације затвореника и њихове реинтеграције у породицу и друштво. Након одслужене казне Дамир (48) се враћа у мало место на условну где га чекају мајка Миланка (85) и брат Вукашин оболео од епилепсије. Али проблеми не престају, стари дугови долазе на наплату и извршитељи долазе да им заплене кућу...и Дамир опет упада у невоље...док се не врати у затвор и тако реши проблеме своје породице...Нажалост, у сценаристичкој грађи и ауторској експликацији нема довољно елемената који обећавају занимљив пројекат.

СИНОВИ

Дугометражни играни филм

Ауторка: Јована Блануша

Покушај да се исприча прича о сукобу или тражењу идентитета. Са једне стране транс девојка која се враћа у родни град, град из кога је отишла као Стефан. Са друге једна од неколико последњих живих „вирџина“, мушких наследника лозе по црногорској традицији. Околности сусрета који ће им наводно променити животе, нису уопште довољно разрађени ни јасни... Поред стереотипа нежена и немушкарац, традиционално и модерно, недостаје разрада ликова и разлога зашто су они уопште у причи.

ЗА ЧИЈЕ БАБЕ ЗДРАВЉЕ

Дугометражни играни филм

Ауторка: Тамара Дракулић

У веома кратком синопсису наводи се, да Тамара, ауторка и једна од протагониста филма, упркос мистериозној појави Мале, девојчице побегле са Земље паралелног универзума, наставља са својим свакодневницом у којој влада само једно питање–„За чије баве здравље.“ У рекламним материјалима које снима за своју илегалну кухињу јунаци се суочавају са мистериозним упливима своје интимае и ту настаје мозаик унутар кога се распознаје решење. Није јасно за шта. У ауторској експликацији се каже да се ради о документовању сопствене имагинације. Није пронађено довољно елемената да се подржи овај пројекат.

ПАМТИЋЕ СЕ ОСМО ДВА

Дугометражни играни филм

Аутори: Сава Рељин, Никола Ромчевић

Радња потенцијалног филма се дешава у једном дану, уједно последњем дану основне школе и прославе мале матуре. Одлука аутора да се прича у целисти организује око једног дана, како они кажу у ауторској експликацији, је управо због преувеличаног значаја који се овој прекретници даје. Ликови и заплети морају да у потпуности оправдају ову идеју филма.

ПРАВО МЕСТО

Дугометражни играни филм

Ауторка: Вишња Сретеновић

Медицинска сестра, живи са својом ћерком, мужем и његовим родитељима. Већ дуже времена се осећа празном и једне вечери одлази ка београдском аеродрому. Мужу шаље поруку да је отишла и да је не тражи. У ауторској експликацији се каже да сценарио за филм Право место (Placeholder) тежи да ухвати протагонисткињино свеприсутно осећање отуђености које је нагони

да крене на пут самоспознаје. Али у приложеном материјалу нема довољно елемената који обађавају добру причу од ширег значаја.

ЗАМКА НЕБА

Дугометражни играни филм

Аутор: Периша Армуш Бели

Ратна прича из Првог светског рата у Србији у којој главни јунак са земље обора ратни авион. Поред борбе против непријатеља он је заробљен у својим сопственим претпоставкама о губитку вољене жене.. По ауторској експликацији прича представља фикцију, испреплетену историјским догађајима Првог светског рата са интимном причом о храбрости, љубави и губитку. У синопсису није уопште јасна веза између личног и историјског.

ЗЛАТОГОРА

Дугометражни играни филм

Аутор: Станислав Сташа Томић

Претенциозна прича и амбиција аутора за блокбастер и страна тржишта. У суштини много варијације већ испричаних прича и стереотипних заплета, без јасне идеје чему уопште такав филм...иако је тема екологије тренутно веома битна у друштвеном контексту.

ЛУКА КАЖЕ

Дугометражни анимирани филм

Аутор: Ненад Микалачки

Синопсис за анимирани филм базиран је на истоименој аутобиографској књизи Срђана Тешина, која се састоји од дијалога које воде отац и син. Кроз те разговоре, њих двојица преобликују свакодневне догађаје. Књига је интересантан предложак али је потребно да анимирани филм има своју оригиналну и разрађену идеју шта у ствари хоће да покаже у њему осим постојећих цртежа дечака.

ЈАМА

Дугометражни играни филм

Аутор: Љубиша Ђокић

Тешка тема усташких ратних злочина у Херцеговини 1941., како се наводи у синопсису, захтева изузетну суптилност нарације и историјску прецизност чега у овом предлошку нема.

ОВО ТИ НИСАМ РЕКЛА

Дугометражни играни филм

Аутор: Марко Крстић

Већ у првој реченици синопсиса једне неоригиналне приче прилично вулгаран увод. Потребно је нијансираније описивати ликове, њихове разлоге и мотиве да се упусте у одређене друштвене екстреме али и дати разлоге и смисао самом потенцијалном сценарију.

ТАЈНА СВ. ТРИПУНА

Дугометражни играни филм

Аутори: Иван Кнежевић, Милош Ивановић

У ауторској експликацији се наводи да је идеја да се нека од локалних легенди Бококоторског залива искористи за дечији авантуристички филм са елементима хорора. Нажалост веома кратак синопсис није пружио довољно елемената да се овај пројекат подржи.

СТРИПАЦИЈЕ

Дугометражни играни филм

Аутор: Вишеслав Раденковић

Филмска прича је замишљена као приказ генерацијског разлаза у светлу кенсел културе али и разлаза међу половима, социјалних медија који су постали бојно поље културних ратова.. Али уместо одговора ко је управу, младост или зрелост, воук култура или altrajt resantiman - филмска прича радије посматра психологију групе, динамику односа моћи и лојалности унутар микро заједнице без ширег друштвеног контекста односно јасне идеје филма.

СА УКУСОМ СОЛИ

Дугометражни играни филм

Ауторка: Ива Брдар

Медитеранска прича мозаичке структуре о једној породици испричана кроз приче њихово четворо деце у пролеће 1967. године. Иако је идеја великих романа наглашена у ауторској експликацији у синопсису нема довољно елемената који обећавају узбудљиву причу.

МАЛА ЗАБАВА, ВЕЛИКИ ЉУДИ

Дугометражни играни филм

Аутор: Филип Грујић

Радња филма се одвија, по синопсису, на свадби младића из Србије и Казастанке, где се окупљају и његови пријатељи и некадашњи чланови бенда који се распао кад су се расули по свету...У ауторској експликацији се наводи да је то прича о уласку у тридесете, касној адолесценцији и страху од старења...Нажалост, није пронађено довољно елемената да се овај пројекат предложи за подршку.

РАСКРШЋА

Дугометражни играни филм

Аутори: Властимир Стевановић, Милош Љубомировић

Коцкар и емигрант, због наплате дуга, петнаестак дана путују путевима Америке.. поред изазовног процеса снимања филма у Америци и у самој причи о односу између два јунака није пронађен основ да се овај пројекат предложи за подршку.

МИ УВЕК ПРОНАЂЕМО НЕШТО

Дугометражни играни филм

Аутор: Војислав Савић

Тема сценарија је, по речима аутора, бирање насиља као најефикаснијег лека за оживљавање живота. Обичан човек реши да убије другог обичног човека. Ни у теми ни у синопсису нису пронађени елементи који обећавају узбудљив пројекат.

ДОСИЈЕ ПРАВИ ДЕВИТО

Дугометражни играни филм
Аутор: Милош Чолић

Тема филма је, по речима аутора, друштвена сатира у свету савремених медија и поп-интернет културе, чији је централни мотив сушта глупост као повод за причу са чудним и ексцентричним јунацима. У синопсису није пронађено довољно елемената да се овај пројекат предложи за подршку.

САМО ПАР ГОДИНА ЗА НАС
Дугометражни играни филм
Аутор: Ненад Павловић

Сценарио филма одвија се током 1984-85. године, за време процвата ЈУ музичке сцене и 'Новог таласа'. Међутим, '80-е године је обележио и уплив хероина на југословенско тржиште а на то се надовезао ХИВ вирус.. Млади новинар прати цветање музичке сцене. Заокрет се дешава када упозна ћерку партијског функционера, дете црвене буржоазије, обожавану где год да се појави. Она му помути мозак и уводи га у свет блуда – дрогирања хероином интравенозним путем. Није пронађено довољно елемената у синопсису и ауторској експликацији да се овај пројекат предложи за подршку.

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.

Ујујсїво о їравном средсїву:

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.

За Управни одбор Филмског центра Србије


Мирослав Пекић,
председник Управног одбора