

Входящ номер	Кандидат	Област от изкуството и културата	Име на проекта	Искана сума от НФК	Кратко описание / резюме	КРАЙНИ ТОЧКИ	ПРЕДЛОЖЕНО ФИНАНСИРАНЕ	ЗАКЛЮЧИТЕЛНО СТАНОВИЩЕ
DEV1E2024-11	Георги Петров Георгиев	Игрално кино	Късометражен дебютен филм "Бащата, синовете му и техните деца"	24890	Послучай навършването на 71 години, Петър неочаквано събира двамата си синове и техните семейства на празненство. Намеренията му са поставени под въпрос когато налага болна тема, която повдига дългогодишни травми и създава разединение между членовете на семейството му. Става въпрос, разбира се, за това кой от двамата ще наследи ценния му апартамент.	47.5		Камерната, почти театрална постановъчност в така разработения сценарий предполага силна дълбочина на образите и тяхното развитие. Персонажите са по-скоро схематично представени, с много клиширани елементи и без извеждане на ясна промяна и финал. Има сериозен риск филма да отиде към "битова драма", без да казва нищо съществено на зрителите. Има и малко разминаване между годините на персонажите и ситуирането във времето (препратка към 90-те), освен ако действието не се развива 10-15 години назад. Да се мисли по посока подбор на техники и визуални решения. Би било добре да се направи сториборд, за да се улесни работата на авторите впоследствие и да им помогне за творческите решения. Да се попълнят стойностите във финансовата обосновка. Проектът преминава във Втори кръг.
DEV1E2024-40	Георги Илиев Мартев	Игрално кино	Без перушина	24958	Павел изживява ден на изпитания, опитвайки се да прояви смелост пред приятелите си . Момчето бива предизвикано от по-големи деца да свали гнездо на косове . Ужасяващите събития, които последват , и трагедията, покосила дома му, разрушават разбирането на момчето за мъжествеността, което води и до преоценка на ролята на баща му в неговия живот.	47.5		Темата за израстването е винаги актуална и в киноизкуството не липсват примери за "coming-of-age" филми. Добре е да се обмисли по-внимателно концепцията около визуално-артистичните практики, които авторите ще използват. Така описано има естетически и концептуални противоречия, които ще им пречат, когато преминат на ниво продукция. Дългофокусните обективи създават визуална атмосфера на дистанцираност, както е посочено от автора на проекта, но, осланяйки се на естетиката на синема-верите, те не са необходими, камерата трябва да е мобилна и да се движи спрямо обектите в кадър. Съвсем в противовес на описаната статична камера. Посочените монтажни практики също противоречат на синема-верите – зрителите не бива да остават с усещане за преднамерена подреденост на кадрите, т.е. монтажът трябва да е незабележим за публиката. Изборът на монтажни техники трябва да създава усещане за непрекъснатост на зрителското преживяване, ако авторите се спрат на синема-верите като отправна естетическа точка. Описаните монтажни техники „скачащи, резки и несвършени връзки“ са характерни за други видове кино, напр. експериментално, което също е възможно естетическо решение и ще им позволи да съвместяват непоследователно преживявания на персонажите, спомени, мечти и реалност. Добре е авторите да се насочат или към документалната естетика на синема-верите или към по-експериментални форми, които ще им дадат по-широко поле за творческа изява и ще допринесат за по-високата ангажираност на публиката по време на гледане, поради динамичното естество на техниките. Сблъсък между вътрешния и външен свят на персонажа би могъл да се визуализира по-впечатляващо, ако авторите се спрат на експериментална киноестетика за реализацията на този проект. Добре е да се дефинират и опишат по-целенасочено партньорските мрежи, целева аудитория и популяризиране. Да се проучат и опишат конкретно възможните фестивали на които филма би могъл да участва и защо, наместо да се изброяват фестивали. Хубаво е да се обърне внимание на пред-продукционните практики, за да се улесни снимачния процес. Проектът преминава във Втори кръг.

Входящ номер	Кандидат	Област от изкуството и културата	Име на проекта	Искана сума от НФК	Кратко описание / резюме	КРАЙНИ ТОЧКИ	ПРЕДЛОЖЕНО ФИНАНСИРАНЕ	ЗАКЛЮЧИТЕЛНО СТАНОВИЩЕ
DEV1E2024-3	ДОНИ МОНТ ЕООД	Игрално кино	"Да не бъдеш"	25000	След смъртта на баща си, Кирил осъзнава, че един ден и той ще умре. В търсене на някакъв смисъл, той се впуска в спомените си и те го отвеждат на разходка из съзнанието му. Ще намери ли той причина отново да обикне живота... и да приеме смъртта?	46		Сценарно този тип истории са интровертни - "импресии", действието на които се случва основно в главите на персонажите. На този етап на развитие на сценария е трудно убедителна промяната и израстването на основния персонаж, приемането на смъртта е сложен процес, не се изчерпва единствено с реплика "Приемам я. Приемам смъртта." Големи периоди от време и разгръщане на характери и сложни истории са трудни в късометражната форма. Снимането на дъжд в натура ще бъде проблем, в нискобюджетното кино тази сцена би била изключително предизвикателна, с потенциален риск да не се случи. Екипът трябва сериозно да помисли как би била възможна подобна сцена, CGI не е заложен в бюджета, което е дадедно като застраховка. Да се помисли в насока или повече изобразяване на действия в това число мисли, чувства, спомени или ако остане в този вид, с толкова много диалог, да се подберат естетически подходящи техники, напр. филмът може да е решен като влог или т.нар. филм-дневници, в които камерата има свобода на движението, гледната точка и ракурс, като същевременно дългите монолози и/или диалози са мотивирани и съответно очаквани от естеството на самия формат. Би било добре да се направи сториборд, за да се улесни работата на авторите впоследствие и да им помогне за творческите решения. Проектът преминава във Втори кръг.
DEV1E2024-22	Радослав Пламенов Граматиков	Игрално кино	Лисица без име	15000	'Лисица без име' е проект за късометражен игрален филм, с времетраене около 20 минути. Сценарист и режисьор е Радослав Граматиков, за когото този проект ще е дебют в игралното кино. Анотация на проекта: Млад прелезопазач е изправен пред неочакван гост, готов да преобърне живота му. Но зад ъгъла се крие мистична лисица, която крои други планове.	46		Проектът на Радослав Граматиков е най-силен с мотивацията, а и с искреността на автора, с неговата способност да напише убедително предложение, което го вълнува истински. Вдъхва увереност, че ще успее да реализира такъв филм. Препоръчително е при реализация на филма режисьорът да се концентрира повече върху режисьорските размисли, защото за момента преобладават киноведските и философски разсъждения. Добре е, че е предложена богата визуална референция. Предложението е много ясно и детайлно написано. Творческата експликация е добре структурирана, темата е интересна, разказът е емоционален. Визуалните материали са допълнителен плюс. Финансовата обосновка е коректно написана и изчерпателна. Проектът преминава във Втори кръг.
DEV1E2024-27	Лъчезар Вангелов Спиров	Игрално кино	Порив	23900	Във филма "Порив" животите на възрастен мъж и неговия и внук са силно свързани, но идва момент в който двамата трябва да продължат по различни пътища.	46		Проектът е добре структуриран, вижда се ясно предварителната подготовка и амбицията да се работи в екип. Творческата идея е интересна, макар и да няма завършен сценарий - предлага се история, която е вдъхновена от личен спомен/и, актуална е и ще бъде снимана във Варна. Финансовия разчет е добре представен и не е разточителен. Проектът преминава във Втори кръг.

Входящ номер	Кандидат	Област от изкуството и културата	Име на проекта	Искана сума от НФК	Кратко описание / резюме	КРАЙНИ ТОЧКИ	ПРЕДЛОЖЕНО ФИНАНСИРАНЕ	ЗАКЛЮЧИТЕЛНО СТАНОВИЩЕ
DEV1E2024-29	Калина Георгиева Николова	Документално кино	СИНТЕЗИ	14922	„Синтези“ е късометражен проект за пилотен епизод на документален сериал, посветен на четиримата внуци на композитора Панчо Владигеров. Музикантите, освен, че продължават делото на фамилията, са колоритни личности - всеки от тях със своите мечти и дилеми, чиито истории заслужават да бъдат разказани. „Синтези“ ще представи героите в увлекателен киноразказ, позволяващ на зрителите да ги опознаят в тяхната естествена светлина, извън сцената, не само в тяхното музикално призвание.	45.5		"Синтези" е проект за пилотен епизод от бъдещ документален сериал, който ще разказва за рода прочути музиканти - Владигерови. Структурата на предложения проект е изградена класически, разказът е хронологичен - започва в миналото и завършва днес. Темата е добре подбрана, оправдана и необходима. Личи си, че авторката има истински интерес да се впусне в този кино разказ, което е винаги добър знак. Във финансовата обосновка липсват стойности - необходимо е да бъде коректно разписана. Проектът преминава във Втори кръг.
DEV1E2024-31	Лина Пламенова Павлова	Игрално кино	Сини дни	19726	„Сини дни“ отразява денонощие от живота на младата майка Елина, която работи в София, но отива да отпразнува рождения ден на дъщеря си в Монтана, където момиченцето живее с баба си. Три поколения жени подкрепят една друга в труден момент, в който могат да разчитат единствено на себе си. В продължение на ден следваме Елина в стремежа ѝ да бъде добър родител и дъщеря, въпреки обстоятелствата.	45		Филмът разглежда актуална тема в световен мащаб. Част е от нарастващия брой филми чиято основна линия на сюжетно развитие е майчинството, в частност образа на майката в неговото многообразие. Проектът ще обогати и разшири представата за съвременната презентация на майката в полето на киноизкуството. Филмите съграждат (съвместно със зрителите) свободно пространство, където могат да бъдат изобразени аспекти от майчинството, които са трудни изразими в полето на социо-културните традиции в България. Сценарият е написан добре. Би било добре да се направи сториборд, за да се улесни работата на авторите впоследствие и да им помогне за творческите решения. Проектът е разписан адекватно и професионално! Историята е смислово защитена в своята причинно-следствена цялост и, макар да не блести с особена оригиналност в разказвателния подход, достига до логична и въздействаща драматургична развръзка. На места разказа става излишно повтаряем и илюстративен губи от своя потенциал. В 2.23 от бюджетната матрица са заложени недопустими разходи - кетъринг. Липсва едно писмо за съгласие от участник. Проектът преминава във Втори кръг.

Входящ номер	Кандидат	Област от изкуството и културата	Име на проекта	Искана сума от НФК	Кратко описание / резюме	КРАЙНИ ТОЧКИ	ПРЕДЛОЖЕНО ФИНАНСИРАНЕ	ЗАКЛЮЧИТЕЛНО СТАНОВИЩЕ
DEV1E2024-26	Хексагон Филмс ЕООД ЕООД	Игрално кино	Очите на мрака	19385	„Очите на мрака“ е проект, разработван повече от три години. Филмът разказва сурова и красива история в черно-бяла картина, подчертавайки, че всеки човек е преди всичко човек, независимо от расата или етикетите на обществото. Разглеждайки два противоположни свята, филмът показва, че зад лицето на ром може да стои добър човек, а зад лицето на скинар – наранен човек. Историята е вдъхновена от реални случаи и цели да повиши осведомеността за расизма и социалните стереотипи.	45		Предложеният от "Хексагон филмс" проект разглежда травматични теми. Похвално е желанието на екипа да не гледа повърхностно и еднопластово на проблемите, за които ще разказва филмът, дано това наистина да се осъществи по време на реализацията, защото само по себе си не е никак лесно осъществимо. Презентацията на проекта е изпълнена на ниво, приложени са визуални материали, което е винаги важно, когато става дума за кино, добре е да се разработят по-пълноценно визуалните решения и какви техники ще се използват, за да се постигне цялостно естетическо решение. Практиката за съвместяване на черно-бяло изображение с цветно е утвърдена в киното. Синописът е добре представен. Липсва сценарий. Може да се решат отделни епизоди също в цвят, а да не е само краят. Нека приложението на цвета да отвежда постепенно зрителите към окончателната промяна у главния персонаж в края на филма. Би било добре да се направи сториборд, за да се улесни работата на авторите впоследствие и да им помогне за творческите решения. В 6.4. от бюджетната матрица е заложен недопустим разход - храна за екип. Проектът преминава във Втори кръг.
DEV1E2024-36	ГУУД СИСТЪРС СТУДИО ЕООД	Игрално кино	Метаморфоза	24937	Метаморфоза е късометражен филм за братската връзка и болката от раздялата. След години на отдалеченост, Стефан и Антон се срещат отново, за да възстановят връзката си и да се примирят с миналото. Тази емоционална история разкрива истината за семейството, прошката и втория шанс.	44.5		Едно пътуване, изпълнено със страхове и слабости. Двама души, разделени някога, ще трябва да се съберат отново и да платят цената за това. Сценарият е добре написан. Визуално-артистичните практики, естетическото вдъхновение и цветовете палитри добре подбрани и мотивирани. Би било добре да се направи сториборд, за да се улесни работата на авторите впоследствие и да им помогне за творческите решения. В 2.31 от бюджетната матрица е заложен недопустим разход - кетъринг, в 2.33 от бюджетната матрица е заложен недопустим разход - командировъчни / дневни/. Проектът преминава във Втори кръг.
DEV1E2024-20	Рени Лукова Груева	Игрално кино	Нула мотивация	25000	Комедийната уеб поредица от 15 кратки епизода със средна дължина 12 мин, които разказват за неуспехите в любовта и кариерата на нереализираната писателка Павлина, 32г, от София. Ежедневни ситуации ескалират в непреодолими препятствия, тъй като идеите и очакванията на Павлина винаги се разминават с реалността. Поредицата от комични опити да вземе живота си в ръце се оказва правилният път, който води до раждането на свободния човек и творец Павлина.	44		Сценарият е добре написан. Режисьорската експликация също. Би било добре да се направи сториборд, за да се улесни работата на авторите впоследствие и да им помогне за творческите решения. Проектът продължава вече съществуваща поредица онлайн. Проектът преминава във Втори кръг.

Входящ номер	Кандидат	Област от изкуството и културата	Име на проекта	Искана сума от НФК	Кратко описание / резюме	КРАЙНИ ТОЧКИ	ПРЕДЛОЖЕНО ФИНАНСИРАНЕ	ЗАКЛЮЧИТЕЛНО СТАНОВИЩЕ
DEV1E2024-33	Маргарита Добринова Русева	Игрално кино	Къде беше онази нощ?	15000	Къде беше онази нощ? е портрет на градската апатия, където отчаяните виковете на жена в смъртна опасност отекват на фона на безразличието на обществото. Сърцето на града бие с ритъма на смразяваща истина: всички сме свързани, но всеки е болезнено сам. Този разказ хвърля светлина върху обществото като безучастна тълпа, която мълчаливо допуска насилието да се настани в животите на членовете ѝ, подобно неканен гост.	44		В предложения проект е заявено намерението да се създаде "портрет гротеска" на съвременното общество, но липсва анотация на сюжета. Това е странно на фона на подробните режисьорски бележки, характеристики на образите и мотивация. Сами по себе си те са подробни, но се губи смисъла от тяхното присъствие, без наличието на сюжета на филма. В папката с допълнителните материали са включени анотация и синопсис, но за един филм тъкмо сюжета е основен и не е добре да бъде маргинално представен. Иначе безспорно темата за домашното насилие, както и темата за липсата на съпричастност в нашето общество, е от ключово значение за живота ни. Някои от автобиографиите на участниците в проекта са на английски език. Не е уместно да се кандидатства в българска институция с автобиография на чужд език.
DEV1V2024-9	Елена Валентинова Георгиева	Игрално кино	Утре	25000	Райна е седемдесет годишна бивша актриса и вдовица. Тя пие коняк, слуша грамофонни плочи, и постоянно измисля сценки за своите деца и внуци. Един ден, след като чашата ѝ прелива след няколкото неуспешни опита да събере семейството си за помена на баща им и дядо им, тя решава да им даде урок. На финала обаче се замисляме дали всичко това е истина или плод на въображението на нейната дъщеря, която се надява да се качи в апартамента и всичко да се окаже просто поредният номер на майка ѝ.	44		Представянето на проекта е подробно и целенасочено. Обмислени са локации, визуални референции от филми, решения относно костюмографията на главния персонаж Райна; синопсис, трийтмънт и сценарий – отлично изпълнени. Би било добре да се направи сториборд, за да се улесни работата на авторите впоследствие и да им помогне за творческите решения. Разход 2.7. кетъринг е недопустим, съгласно условията на програмата. Кандидатурата е подадена в погрешно направление. Проектът преминава във Втори кръг.
DEV1E2024-39	Ангел Ангелов Георгиев	Игрално кино	Танцът на сърцето	24580	„Танцът на сърцето“ е проект за късометражен филм, където действителност и фантазия умело водят зрителя през картини от миналото и настоящето, втъкавайки в плътния увлекателен разказ елементи от българския танцов и песенен фолклор. Криволиците на историята рисуват пътя на една забранена любов, за която време и пространство са думи без значение; минават през битката на доброто и злото; вървят по моста между магия и реалност, за да срещнат зрителите със самите тях.	44		Синопсисът добре представя идеята на авторите. Включването на фолклорна линия в сценария е изключителна стъпка към съхранение и разпространение на българското културно наследство чрез киноезика. На този етап са включени твърде много сюжетни линии и персонажи, добре е да се премахнат, за да е ясен наратива и да се разгърне интригуващо за зрителите в посочения формат. Наратива е ненужно усложнен и историята отчаяно се лута между жанрове и теми. Намеренията на автора, както в драматургично, така и във визуално отношение, не са съвсем ясни. Би било добре да се направи сториборд, за да се улесни работата на авторите впоследствие и да им помогне за творческите решения. Проектът преминава във Втори кръг.

Входящ номер	Кандидат	Област от изкуството и културата	Име на проекта	Искана сума от НФК	Кратко описание / резюме	КРАЙНИ ТОЧКИ	ПРЕДЛОЖЕНО ФИНАНСИРАНЕ	ЗАКЛЮЧИТЕЛНО СТАНОВИЩЕ
DEV1E2024-9	Симона Симеонова Евстатиева	Игрално кино	"Нощни птици"	24400	Тигран е охранител на нощна смяна в мотел. Заклет самотник, романтик и алкохолик, той прекарва нощите си съзерцавайки подминаващия свят и събирайки смелост да заговори жената, в която е влюбен. Рутината му е нарушена, след като се сближава с изгубено куче. Когато богатият, жесток собственик идва да търси ловното си куче, Тигран е принуден да направи избор - да получи обезщетение, което ще го спаси, или да остави животното на свобода. Доброто дело на Тигран променя хода на собствения му живот.	44		Темата и сюжетът на бъдещия филм са подходящи за дебютиращ екип и е във възможностите (на екипа) да го реализира на добро ниво. Темата е значима и актуална. Към проекта е подхотено интелигентно и с внимание към детайла, личи си усърдието на кандидатстващите, което също прави добро впечатление. За жалост разказвателния подход не блести с особена оригиналност. Цялостния наратив остава твърде инфантилен и макар причинно-следствените връзки да са защитени в своята драматургична цялост, мотивацията на основните персонажи е изведена на по-скоро интуитивно ниво. Проектът преминава във Втори кръг.
DEV1E2024-8	Супер 8 Сдружение	Документално кино	СОФИЯ И КОСПЛЕЯТ	15000	СОФИЯ И КОСПЛЕЯТ е документален късометражен филм, който иска да даде гласност на българските косплеъри. Филмът проследява 3-ма представители на обществото в различен етап от тяхното развитие. Сюжетната линия ще покаже тяхното участие в най-големия конкурс за косплей в България на Aniventure Comic Con, където се състезават най-добрите коосплеъри в страната. По този начин зрителят ще съпреживее емоцията от това да си част от косплей културата, както в интимен, така и в общ план.	44		Документален филм, разчитащ на пищността на група хора и на странността на тяхното поведение. В центъра на проекта е именно пъстротата, съпътстваща срещата на група хора с техните любими персонажи от комиксите и филмите. Проектът е разписан добре, включително аудитория и популяризиране. Биха могли да се отбележат фестивали в чиято програма да се включи прожекция на филма. Темата е популярна и известна поради разпространението ѝ в онлайн пространството. Любопитно е да се проследи развитието на подобна игрова практика, произхождаща от САЩ, силно разпространена там и в Азия, с допирните точки на провеждането ѝ в България. Проектът представлява логично продължение на предишните работи на екипа и стои убедително. Проектът преминава във Втори кръг.
DEV1E2024-4	Имаджик Продъкшънс ООД	Игрално кино	КЪСОМЕТРАЖЕН ФИЛМ ЛУНИЧАВАТА	25000	Създаден по мотиви от разказа „Декември, особен месец“ на Здравка Евтимова, „ЛУНИЧАВАТА“ е дълбоко психологическа, социална драма с елементи на трилър и съспенс. Замисленият като атмосферен филм подхожда към комплексната, болезнена и свръхексплоатирана тема за домашното насилие с искреното намерение предимно да разбере, отколкото да съди. И отпрати посланието, че в свят на неизтребимо зло, понякога единствената надежда е в това да спасиш едно дете от Мрака.	43.5		"Луничавата" е проект за късометражен игрален филм с режисьор Кристина Николова, младата режисьорка има необходимата подготовка и мотивация и при реализация може да се получи късометражен филм на добро художествено ниво. Това не е единственият проект, кандидатстващ в програмата със същия режисьор, по-голямата част от екипа не са дебютанти. В екипа са посочени двама като режисьори. Добър атестат е, че сценарият е построен върху солидната драматургична основа на разказ от популярната българска писателка Здравка Евтимова. Посочените елементи на трилър и съспенс не са изведени на сценарно ниво, освен ако не се предвижда сериозна режисьорска намеса по време на снимачния процес. В сценария има и вътрешно противоречие - майката отгледала насилника спасява внука?! Проектът преминава във Втори кръг.

Входящ номер	Кандидат	Област от изкуството и културата	Име на проекта	Искана сума от НФК	Кратко описание / резюме	КРАЙНИ ТОЧКИ	ПРЕДЛОЖЕНО ФИНАНСИРАНЕ	ЗАКЛЮЧИТЕЛНО СТАНОВИЩЕ
DEV1E2024-10	Фондация Изарт Фондация	Анимационно кино	Невероятната история на Вълчитрънското съкровище	15000	Създаване на анимационно филмче от младата аниматорка Александра Ръжева за откриването на Вълчитрънското съкровище по детската книга Невероятните истории на съкровищата на България на фондация Изарт, представяща, случайното откриване на едно от най-забележителните златни съкровища в българските земи и неговата невероятна и вълнуваща история.	43.5		Анимационният филм е с културна и художествена значимост. Анимационното кино запознава своите зрители с многообразие от наративи и естетически решения, а творческите избори, касаещи техники са неизброими. Филмът ще популяризира българското културно наследство и ще даде възможност на деца и възрастни да се докоснат до него. Дизайнът на персонажите в проекта е добър. Би било добре да се напише сценарий и да се направи аниматик. Не става съвсем ясно, каква е цялостната визуална концепция на авторите и какъв точно е наратива на бъдещия филм. Задкадров текст? Действие? Твърде механично са загатнати и персонажите. Проектът преминава във Втори кръг.
DEV1E2024-34	РЕД КАРПЕТ ООД	Игрално кино	СВЕТУЛКА	25000	15-годишната Светла прекарва последните дни на лятната ваканция при дядо си. Интересът на момичето към огъня излиза извън контрол, когато разбира, че трябва да си тръгне от къщата му на следващия ден и да се върне при безотговорната си майка.	43.5		Наратива е опростен и подходящ за дебют. По-голямата част от екипа не са дебютанти. Историята е семпла и добре разказана, актьорски ще бъде предизвикателна - възможно е да останат малко неясни деструктивната мотивация и финала. Проектът е изготвен професионално и от представените материали се добива ясна представа за визуалните намерения на автора. Във финансовата обосновка липсват стойности. В 1.5 - от бюджетната матрица са заложили недопустими разходи - застраховка, в 2.25 - кетъринг екип, в 2.26 - кетъринг актьори. Проектът преминава във Втори кръг.
DEV1E2024-19	Слава Стефанова Миланова	Игрално кино	Муха	15000	Историята проследява живота на 30-годишен самотник, който живее в селото, в което интернетът идва само за един час на ден. Благодарение на него той се запознава с дъщерята на местния касапин, при когото той работи. В суровите обстоятелства на селото и времето, главният герой се опитва да осъществи връзка, която е обречена.	42.5		Сценарият е добре написан, режисьорската експликация също. Не се разбира нито драматургичната същност на проекта, нито идеята на автора. Подходът към темата е спекулативен, а представените материали не дават адекватна представа визуалния облик на бъдещия филм. Би било добре да се направи сториборд, за да се улесни работата на авторите впоследствие и да им помогне за творческите решения. Проектът преминава във Втори кръг.

Входящ номер	Кандидат	Област от изкуството и културата	Име на проекта	Искана сума от НФК	Кратко описание / резюме	КРАЙНИ ТОЧКИ	ПРЕДЛОЖЕНО ФИНАНСИРАНЕ	ЗАКЛЮЧИТЕЛНО СТАНОВИЩЕ
DEV1E2024-2	Виктор Димчев Пасков	Игрално кино	Пред малкия екран	24907	Пред Малкия Екран е драматична история за връзката между родител и дете, а сюжетът е пример за това, че не съществува сила, която да заличи майчината любов. Дори когато тази сила е тежка диагноза като болестта на Алцхаймер.	42.5		Темата за грижата за неврологично болни близки е актуална в световен мащаб. Проектното предложение има необходимост от промени на ниво сценарий в следните аспекти: създаването на достоверен за зрителите екранен свят е игра между елементи и факти от общосподелената физическа реалност и въображението на творците. В този ред на мисли за авторите ще е полезно да проучат в дълбочина литература и изследвания в областта на психологията, които дават сведения за взаимоотношенията между грижещ се и болен. Ключов момент от емоционалното състояние на грижещия се е изпитването на вина породена от конфликта между моралната отговорност и същинската тежест на грижата. Грижещите се, чувстват облекчение и вина за това облекчение, когато болният почине. С акцент върху „когато“. Импулсът на Пепа да остави болната си майка да се удави не е мотивиран; персонажът на Алексей е напълно излишен, затормозява драматургията; да се обмислят внимателно решенията в изграждането на персонажите, така че да има достоверност в техните действия. В началото на сценария Пепа е посочена като „мечтателка“, а отивайки при болната си майка в повечето сцени се разкрива като агресивна и невротична; каква е ролята на телевизора? Този предмет персонаж ли е? Въпреки че се усеща желанието на авторите да внесат символика, написан по този начин телевизорът не носи никакъв драматургичен смисъл. Ако наративът се разгръща „през очите“ на предмета – телевизора – да се помисли за съответните визуално-артистични практики с които да се покаже на зрителите, че той ги ръководи през наратива. Гледаният гледа гледащите. Авторите заявяват, че искат зрителите да се идентифицират с гледните точки и на двата персонажа, това не се е случвало до момента. Да се фокусират върху един от двата персонажа или телевизорът като разказвач. За жалост разказвателния подход не блести с особена оригиналност. Цялостния наратив остава твърде инфантилен и макар причинно-следствените връзки да са защитени в своята драматургична цялост, мотивацията на основните персонажи е изведена на по-скоро интуитивно ниво. Монтажните техники имат нужда от преосмисляне. Филмът да се разгърне визуално и драматургично като контрапункт между спомените от детството и мъчното настояще. Би било добре да се направи сториборд, за да се улесни работата на авторите впоследствие и да им помогне за творческите решения. Проектът преминава във Втори кръг.
DEV1E2024-30	Витоша Продъкшънс ЕООД	Игрално кино	На кино!	22280	На кино! е комедиен мокументари тоест фалшив документален сериал, чието действие се развива в провален кино комплекс. Неопитният мениджър Марти е последната им надежда избегне фалит, докато се занимава с неработещия персонал. Има и документален екип, който го следва наоколо, за да го улови неговия успех или провал на лента.	42.5		Съвременните сериали отдавна надскочиха "ситком" формата, което е потенциален риск за гледаемостта на този проект. Хуморът е свеж, ситуацияите са познати, но забавни. Проектът е на млади хора, на които би трябвало да се даде шанс. Проектът преминава във Втори кръг.

Входящ номер	Кандидат	Област от изкуството и културата	Име на проекта	Искана сума от НФК	Кратко описание / резюме	КРАЙНИ ТОЧКИ	ПРЕДЛОЖЕНО ФИНАНСИРАНЕ	ЗАКЛЮЧИТЕЛНО СТАНОВИЩЕ
DEV1E2024-32	Борислава Ивелинова Кирчева	Игрално кино	Тютюн	15000	Две приятелки се срещат случайно на гарата, след дълга раздяла. Това пътешествие с влак се оказва последното им пътуване заедно към дома. Лъкатушенето на влака из тесните тунели, проходи и градове е едно своеобразно пътуване във времето, през спомените им от детството. Двете момичета си помагат една на друга да преодолеят страховете си, за да могат да се разделят завинаги с приемане и благодарност.	42.5		Игрален проект с потенциал за добро и искрено кино. Плод на усилията на няколко момичета, готови да покажат какво могат. Проектът е коректно и точно написан. Идеята за филмовия разказ, интересна, макар и семпла, развива темата за личностни взаимоотношения, което би било предизвикателство към екипа. В състава на проекта са включени хора с опит, декларирани са и партньори, които ще подкрепят дебюта. Проектът преминава във Втори кръг.
DEV1E2024-21	БЛАГА Филмс ЕООД	Игрално кино	Детски късометражен филм ХАНА НА 7 И ПОЛОВИНА	24210	Целта на проекта е създаване на качествено културно произведение, подходящо за деца и семейства, но и развитие на професионалния опит на творческия екип за българско детско кино. Детският късометражен филм ХАНА НА 7 И ПОЛОВИНА е дебют не само за Евгения Танева - създател на Блага филмс, но и за целия екип дебютанти. Проектът дава възможност на млади артисти в България за реализация, изграждане на стабилно портфолио и получаване на опит за бъдещи качествени продукции в сферата на детското кино.	42		Проектът е представен на добро ниво. Идеята е забавна, дава предпоставки да се получи интересен, в същото време и забавен филм. Както самите автори отбелязват, детските комедии у нас определено не се реализират в достатъчен размер и има необходимост от такива филми. Някои от документите не се отварят. Няма подаден сценарий. Проектът преминава във Втори кръг.
DEV1V2024-26	Калина Калина Горанова	Игрално кино	Късометражен филм "Самодиви"	15000	Проект за късометражен филм Самодиви по разказ на Владимир Василев. Двама студенти по етнология от пловдивския университет се впускат в търсене на информация за дипломната си работа на тема „Самодиви – митове и легенди“. Търсенето им ги отвежда до затънтеното село Шишенци, където Веселин и Дориана се сблъскват с тайнствата и мистиката на българската легенда, а от това дали са готови да повярват в нейната сила, ще зависи много повече финалният им оценка.	42		Има много литературни ремарки останали в сценария, които заедно с много от свръхестествените епизоди остават под въпрос как ще бъдат заснети/направени (няма заявка за CGI или други специални ефекти). Репликите на персонажа на бабата скачат от правилен език в диалект. Дадените референции са по-скоро от американското кино/култура (лица, коли, пейзажи), пренесени тук визията и атмосферата ще бъдат коренно различни. Бюджета предвижда частично финансиране от НФК, но и прогнозираният общ бюджет (34 375) надали може да покрие този сценарий при пазарни цени/условия. Жанра е технически труден и при не добро изпълнение лесно минава в бутафория. Проектът е добре разписан, има структура и яснота на планираните дейности. Сценарната основа поставя в центъра съвременен разказ, в който се вплитат истории от фолклора. Проектът е в напреднал стадий и има добре разработен визуален материал. Усеща се сплотена работа на млад екип до този момент. Финансовата част е коректно структурирана, разходите са реални с изключение на недопустимите такива в т.2.9 - застраховка техника и т.2.10 - застраховка екип (описани от техн. комисия), но те не се искат от НФК, а са собствен принос и имат отношение към общия бюджет на проекта. Очакват се решения от кандидатаване в други фондове в приходната част. Проектът преминава във Втори кръг.

Входящ номер	Кандидат	Област от изкуството и културата	Име на проекта	Искана сума от НФК	Кратко описание / резюме	КРАЙНИ ТОЧКИ	ПРЕДЛОЖЕНО ФИНАНСИРАНЕ	ЗАКЛЮЧИТЕЛНО СТАНОВИЩЕ
DEV1E2024-16	Светла Ангелова Сариева	Игрално кино	Хамам	14990	Лора се прибира в България, за да опакова вещите на покойната си баба с помощта на майка си, Мария. Докато двете опаковат обаче, между тях се заформя конфликт. Лора навигира мъката си, докато се опитва да докаже на майка си, че е самостоятелен човек, който отдавна живее далеч и се грижи сам за себе си. Когато решават да отидат заедно на обществена баня -хамам, на двете се налага да разрешат конфликта си в екстремно интимна обстановка, където голотата на тялото и уязвимостта на духа се срещат.	42		Темата на проекта е актуална, сценарият добре написан. Изследването на конфликта между поколенията, между различните културни ценности и историческото време, е популярна в киното тема, разгърната в най-разнообразни естетически решения. В тази връзка е добре да се подготвят конкретни визуално-артистични практики, с които да се създаде филма и да се ангажира вниманието на зрителите. Посочените като вдъхновение естетически решения са много различни и поради това обособяването на единна визуална естетика, е от изключително значение за успешната реализация на такава плодотворна тема. Тези решения трябва да включват: динамика на камерата, избор на обектив и какво ще се каже чрез него на зрителите; осветление; дължина на кадрите; монтажни техники; колоризация. Предварително взети тези решения ще улеснят не само снимачния процес, но и ще спомогнат за създаването единна визия, конкретна за този филм. Би било добре да се направи сториборд. Звуковото оформление може да се мисли на етап пост-продукция. Добре е че има предвидени снимачни локации. Проектът преминава във Втори кръг.
DEV1E2024-24	Лауреати Фондация	Игрално кино	Нулево решение	25000	Трима космонавти на Луната в кризисна ситуация, останали без кислород, трябва да вземат важни решения за тяхното оцеляване - дали ще се справят или ще започнат мисията отначало.	41.5		Подхода е професионален, екипа със сигурност има качествата да реализира подобен филм, историята е семпла и адекватна на заложения бюджет. Във финансовата обстановка липсват стойности. Проектът преминава във Втори кръг.
DEV1E2024-38	Контражур ЕООД	Аудиовизуални изкуства	Добрите дни на Лазар	21700	Кратката сатирична комедия описва преживянията на 25-годишния Лазар, по време на неговото издирване на свой много добър приятел, който е изчезнал. Филмът попада в жанра Ноар и е заснет в черно-бяла стилистика, вдъхновена от движението Догма - 95. Тематично описва	40.5		Представеният проект на "Контражур" ЕООД е интересно и убедително предложение, което има висок артистичен и художествен потенциал. Екипът се състои от млади и състоятелни хора, и е подходяща за финансиране от програмата "Дебюти" на НФК кандидатура, след ревизиране на бюджетната матрица. В бюджетната матрица липсва име на кандидата. В 2.26 от бюджетната матрица е заложен недопустим разход - кетъринг. Проектът преминава във Втори кръг.
DEV1E2024-1	Антон Антонов Шнитер	Документално кино	Документален филм: котките на Пловдив	15000	Проектът е за създаването и разпространението на документален филм, който показва скрития живот на уличните котки в Пловдив и на хората около тях. Проектът е представен в програма Дебюти през 2022, но не получава финансиране на 2-ри кръг поради изчерпан бюджет на програмата.	39		Любопитна идея! За жалост на този етап от развитието си проекта остава доста неясен и е по-скоро находчиво намерение, отколкото стабилна основа за създаването на качествен и интригуващ документален филм. Популацията на бездомните животни засяга буквално всеки жител на страната. Темата е социално значима и е редно изкуството да обърне поглед натам, важно е да има филм, който да разглежда проблеми, свързани тъкмо с това. От друга страна е желателно по-детайно разкриване на сюжета на бъдещия филм. В документален филм за животни има много неизвестни, но все пак намеренията на режисьора би следвало да са на лице. Проектът преминава във Втори кръг.

Входящ номер	Кандидат	Област от изкуството и културата	Име на проекта	Искана сума от НФК	Кратко описание / резюме	КРАЙНИ ТОЧКИ	ПРЕДЛОЖЕНО ФИНАНСИРАНЕ	ЗАКЛЮЧИТЕЛНО СТАНОВИЩЕ
DEV1E2024-37	Анна Григорова Папазова	Игрално кино	Късометражен игрален филм - "Idée fixe"	12000	Филмът "Idée fixe" изследва темите за обсебия и дисоциация, представяйки историите на Неда, млад студент по философия, и Кардам, възрастен художник, които са изцяло погълнати от своята работа. Творците често изпадат в състояния на забравя, живеейки извън нормите на ежедневието, асоциално и саморазрушително. Проектът предвижда премиера в София и Велико Търново, както и прожекция на филма на събитие със селекция от други филми на млади автори и дискусия по темата за менталното здраве.	36.5		Проектът предвижда създаването на късометражен филм, но към момента е в много "суров" вид. Липсва яснота за сценария, няма никакви визуални материали и режисьорска експликация. Бюджетът е схематичен. Няма подаден сценарий. Проектът преминава във Втори кръг.
DEV1E2024-18	Тич. Ко ООД	Игрално кино	Късометражен игрален филм със заглавие "Еф"	25000	Млад мъж, изпълнил военния си дълг отива в града, за да започне отново работа в училище. Научава, че в близкото село ЕФ мястото на наскоро починалия учител е свободно. За мъжа това е възможност отново да практикува професията си и да открие място за свой дом и близки хора. По пътя към ЕФ среща баща и малката му дъщеря, които го карат да вярва, че е намерил своето място в живота и той започва да крои планове. Съдбата обаче го изненадва, защото починалият учител в селото всъщност е жив.	36.5		Искрена история, разказана безискусно и емоционално, от което проектът печели. Проекта е разписан адекватно и професионално! Историята е смислово защитена в своята причинно-следствена цялост и, макар да не блести с особена оригиналност в разказвателния подход, достига до логична и въздействаща драматургична развръзка. Във финансовата обосновка липсват стойности. Посоченият собствен принос в бюджетната матрица е под изискуемите 20%. Проектът преминава във Втори кръг.
DEV1E2024-13	ПИЙКЧЪР ООД	Игрално кино	Рибарят	3010	Историята, в чиято главна роля влиза Асен Блатечки, разказва за самотен рибар, който развивайки паркинсон започва да губи целия си смисъл и познания за живота. Тази борба, видимо със собственото тяло, се оказва борба на ума, в която се опитва да пробие единствено бременната му дъщеря. Целта на филма е да покаже как изглежда развитието на неврологично заболяване от гледната точка на заболелия, но най-вече по-голямото препятствие – промяната на една цяла същност, когато вече си преполовил живота.	36		Проектът е конкретен и ясен. Става дума за разпространение на късометражен филм. Въпреки яснотата за дейностите, за които се кандидата, остават неясни творческите качества на самия филм, а това затруднява оценяването. Неясно остава и кой дебютира. От представените биографии се вижда, че и двамата ръководители/продуценти/собственик/управител имат зад гърба си по няколко творчески изяви. Добре е да се предостави линк към произведението, макар и в постпродукционен (суров) вариант, за да може да се види продължителността, качествата му като културен продукт и да се прецени потенциалната аудитория. Важно е да се подчертае, че организиране на събитие за един късометражен филм е рисково начинание и в този смисъл обиколката в няколко български града изисква прецизиране. По-подходящ е в програмите за разпространение на културен продукт. Проектът се предлага за Втори кръг.

Входящ номер	Кандидат	Област от изкуството и културата	Име на проекта	Искана сума от НФК	Кратко описание / резюме	КРАЙНИ ТОЧКИ	ПРЕДЛОЖЕНО ФИНАНСИРАНЕ	ЗАКЛЮЧИТЕЛНО СТАНОВИЩЕ
DEV1E2024-7	Албион Филмс ООД	Игрално кино	"СРАМ"	15000	Срам е късометражен игрален филм, който разказва историята на Боряна, 25г която е израснала без майка си Катя 50г от ранна детска възраст. От около 18 годишна възраст живее с най-добрата си приятелка, след като и последният ѝ близък умира. Боряна е изключително своенравна и груба по натура, но този отпечатък върху характера ѝ е следствие на самотното и студено детство, което е имала. Катя е заминала за чужбина, за да търси препитание там.	33		Предложен е проект за късометражен игрален филм, който отговаря на условията на програмата. Заявката и режисьорската експликация са ясни, но предложеният сценарий не е много убедителен и не развива в дълбочина заявената психологическа драма, предполага се, че ще има нова редакция. Темата на проекта е изключително важна, но не е разработена с необходимата задълбоченост. Препоръчва се да се работи по сценария и да се потърси оригинален подход. Бюджетът е коректно представен и фокусиран върху производствената част. Във финансовата обосновка липсват стойности. Проектът преминава във Втори кръг.
DEV1E2024-15	СТЕНД БАЙ ФИЛМС ЕООД	Анимационно кино	СКРИТИ СЪТЪПКИ	14950	Късометражният анимационен филм "Скрити стъпки" проследява монотонния живот на професионален крадец, тогава-когато ентусиазмът от професията му е отдавна удавен в сянката на опита и репутацията. Обезобразеният ни герой се влюбва от разстояние в танците на изящна галеристка, стояща между него и последната му поръчка възложена от клиентелата му - влиятелни и опасни хора.	31		Проектът представя идея за експериментален кратък анимационен филм. Идеята не е убедителна, визуалните материали са оскъдни и не подпомагат описанието. Евентуалната дистрибуция е твърде общо описана Финансовата рамка също е обща, не се разбира кои са 30 -те фестивала, за които се предвиждат такси, защо е нужен счетоводител със заплащане от близо 10% от общия бюджет и др. Няма партньори. Не става ясен моделът, по който ще се работи заедно с потенциалните дебютанти. Проектът преминава във Втори кръг.
DEV1E2024-5	"Активист 38" ООД ООД	Анимационно кино	Опечи ми една гръмотевица	25000	Една сюрреалистична история за любовта, вдъхновена от стихове на Жан Арп, от която ще стане ясно, че независимо от времето, в което живеем, повтаряме едни и същи грешки в нашите взаимоотношения. За съжаление времето, в което разрушаваме всичко, е много по-кратко от усилието да го спасим.	29		Продуцентите предлагат осъществяване на проект за 6 минутен анимационен филм. Филмът е подкрепен в конкурсната сесия за дебютни проекти на НФК. Там е кандидаствано с общ бюджет от 68 750 лв. В конкурса на НФК се подава общ бюджет 80 000 лв. Въпреки опита на продуцентите и безспорните успехи на филмите им не става ясно на какво се дължат тези разлики. Трябва да се обърне внимание, че е подписана декларация (вж т.4 от заявлението) че "разходите/ дейностите по проектното предложение не са финансирани по друг проект, програма или каквато и да е друга финансова схема, произлизаща от националния бюджет , бюджета на Общността или друга програма за безвъзмездна помощ;". В случая 55 000 лева идват от НФК, което е държавен бюджет. Трябва да се обърне внимание и за интензитета на държавната помощ, която се натрупва. Въпреки безспорните художествени качества и въпреки че имената на продуцентите обикновено са гаранция за истински кино живот на бъдещия филм и на срещи с публиката в и извън България, в случая предвидените разходи са необосновани и не са в съответствие с условията и целите на програма "Дебюти". Проектът не се одобрява за преминаване във Втори кръг.

Входящ номер	Кандидат	Област от изкуството и културата	Име на проекта	Искана сума от НФК	Кратко описание / резюме	КРАЙНИ ТОЧКИ	ПРЕДЛОЖЕНО ФИНАНСИРАНЕ	ЗАКЛЮЧИТЕЛНО СТАНОВИЩЕ
DEV1E2024-14	Марио Пенев Балабанов	Игрално кино	"Сляпа баба"	20000	Проектът "Сляпа баба" е първият по рода си звуков-филм игра в България.	28.5		Проектът дава заявка за експеримент в аудиовизуалното пространство. Не е напълно изяснено каква точно ще бъде тази т. нар. "игра", както и това как точно ще бъде привлечена аудиторията, но най-тревожна е претенцията, че това е нещо невиджано у нас до момента. Липсват документи за завършено висше образование. Общо са предвидени хонорари за 2 лица, работещи по проекта (76% от бюджета) Във финансовата матрица има предвидени разходи за ръководител, но не в административната, а в производствената част. Предвидено е гориво, но не е приложен талон. Проектът не се одобрява за преминаване във Втори кръг.
DEV1E2024-28	B2Y productions ООД	Документално кино	Байкушевата мура	25000	Байкушевата мура е най-старото дърво в България и символ от национално значение. След като един клон се отчупва, трябва да се проведе сложна операция по отрязването му и да започне изследване, което би разкрило нова информация за вековното дърво.	27.5		Не се разбира определението "екологичен документален филм". То е същото като "първи православен филм". И издава клиширано мислене. Интересна е самата история със счуперия клон и неговото проучване. Но екологията е далеч от този проблем. Представен е проект за документален филмов поглед към Байкушевата мура, която е интересен природен феномен. Има известен наивитет в предложения разказ, както и не досатъчна конкретика. Финансовият план съдържа някои недопустими разходи. В 4.13 от бюджетната матрица са заложени недопустими разходи - дневни. В бюджетната матрица липсва името на кандидата - юридическо лице. В писмото за съгласие на Калоян Божилов е написано, че той ще бъде режисьор - предполага се, че е техническа грешка. Проектът не се одобрява за преминаване във Втори кръг.
DEV1E2024-23	Теодора Недялкова Чингарова	Игрално кино	Нищо Непосилно	25000	След ненадеен разпад на привидно успешния й живот извън граница, София намира убежище от реалността в бежански квартал в България. Неспособна да приеме провал и да поиска помощ, младата жена, прикрива истината от семейството си и изпада в още по-дълбока изолация. Среднощен арест в съседния апартамент, среща София с Амара, десетгодишно момиченце от арабски произход. В опитите да намери майката на Амара, София се сблъсква с реалността от която бяга и стига до предела на силите си.	24.5		Проектът е в много начална фаза. Липсва информация за екип, липсва минимална стратегия за разпространение, няма визия за маркетинг. Липсват партньорства. Творческата част също не е убедителна. Бюджетът е ясен, но при липса на екип той става твърде общ и сам за себе си. Разписан е като почти солов проект. Не става ясно да е направено задълбочено проучване на иначе деликатна и смислена тема. Проектът не се одобрява за преминаване във Втори кръг.

Входящ номер	Кандидат	Област от изкуството и културата	Име на проекта	Искана сума от НФК	Кратко описание / резюме	КРАЙНИ ТОЧКИ	ПРЕДЛОЖЕНО ФИНАНСИРАНЕ	ЗАКЛЮЧИТЕЛНО СТАНОВИЩЕ
DEV1E2024-6	Спортен клуб по мажоретен спорт помпон Сдружение	Танц	Ефектът на изкореняването	12480	15-минутният късометражен танцов филм изследва морала, преценката, манипулацията и очакванията чрез трима герои. Всеки е изправен пред вътрешна борба и взаимодействия, търсейки физическа и вътрешна сила. Заснемането се провежда на културно значими места, като филмът подчертава богатото наследство на България. Филмът допринася за по-широк обществен дискурс относно взаимодействието между индивидуалната отговорност и влиянията на околната среда.	0		НЕДОПУСТИМ КАНДИДАТ. Съгласно записаното в условията на програмата и чл. 33, ал. 1 от ЗЗРК за получаване на средства от фонда може да кандидатстват всички културни организации, както и културни дейци, които отговарят на обявените условия за съответния конкурс. Организацията не отговаря на определението на пар. 1, т. 3 от Допълнителните разпоредби на Закона за закрила и развитие на културата: "Културна организация" е структура, създадена съгласно чл. 4, ал. 1 или учредена съгласно чл. 10, ал. 1, т. 1 и 2, чийто предмет на дейност е създаването, разпространението и опазването на културни ценности в областта на театъра, музиката, киното, аудиовизията, визуалните изкуства, литературата, художествения превод, танца, цирка, пластичните изкуства, архитектурата, дизайна, фолклора, включително опазването на културно-историческото наследство. Кандидатът е с регистриран предмет на дейност: развиване, усъвършенстване и популяризиране на мажоретния спорт в съответствие с основните насоки на националната политика в областта на физическото възпитание и спорта; повишаване нивото на подготовка на участващите в клуба състезатели с цел достигане на високо спортно майсторство и професионализъм; развитие на масова физическа култура в обществото сред различни групи от населението, с особен акцент и възможности за спортуване на деца, подрастващи, ученици и студенти; осъществяване на обмен и сътрудничеството с държавни и общински органи, неправителствени организации и други спортни клубове по мажоретен спорт. Проектът не се допуска до експертна комисия.
DEV1E2024-12	Братан Цветиев Братанов	Танц	AudioSelf	19920	AudioSelf е физически пърформанс за вслушването в музиката на телодвиженията и енергията на речта и мисълта.	0		
DEV1E2024-17	Bottled Monster Ink. ЕООД	Нови медии	Spell Candle: The Mystery of the Missing Goddess of Chaos	15000	Spell Candle: The Mystery of the Missing Goddess of Chaos е детективска фентъзи визуална новела с романтични елементи, върху която работи малък екип от независими таланти, за да бъде изцяло финансирана чрез Kickstarter! Това е история за Вяра, Надежда и Любов, и изследване на значенията на тези термини във формата на герои. Разрешете внимателно мистерията на събитията, които изпратиха Омнис, Градът на Воська, в безпорядък. Запалете свещ и надникнете в сенките, които укриват истината.	0		Недопустим проект. Съгласно условията на програмата за участие в конкурса задължително се представят Приложение 1 – Заявление за кандидатстване в конкурса и Приложение 2 - Бюджетна матрица, подписани с квалифициран електронен подпис, както и Писма за съгласие/участие. Към кандидатурата не са представени посочените задължителни приложения, подписани с квалифициран електронен подпис, както и Писма за съгласие/участие. На основание чл. 8а, ал. 4 от Наредба № Н-5 от 27 юни 2007 г. за условията и реда за провеждане на конкурси за предоставяне на средства от Националния фонд „Култура“, кандидатът е уведомен чрез електронната поща, посочена в профила му, за представяне на липсващия документ в 3-дневен срок от получаване на уведомлението. Документите не са представени в посочения срок. Въз основа на гореизложеното и на основание чл. 8а, ал. 2, т. 2 от Наредба № Н-5 от 27 юни 2007 г. за условията и реда за провеждане на конкурси за предоставяне на средства от Националния фонд „Култура“ проектът не се допуска до експертна комисия.

Входящ номер	Кандидат	Област от изкуството и културата	Име на проекта	Искана сума от НФК	Кратко описание / резюме	КРАЙНИ ТОЧКИ	ПРЕДЛОЖЕНО ФИНАНСИРАНЕ	ЗАКЛЮЧИТЕЛНО СТАНОВИЩЕ
DEV1E2024-25	Хоул Филмс ЕООД	Игрално кино	Празна глава	14875	Щастието в живота на фотографа Алекс остава в миналото. Момичето, негова любов и муза, си отива и той остава сам в лишено от радост ежедневиe. Алекс решава да скъса с миналото. Той изоставя фотографията и се установява в град, където започва да се препитава като бояджия. Един ден Алекс среща Старец, който му продава стар фотоапарат. Алекс отново започва да снима, този път хората. Но вместо любов, Алекс получава удари, които го пинуждават да се върне отново там където е бил щастлив и обичан.	0		Недопустима кандидатура. Съгласно представените и подписани с КЕП Приложение 1 и 2, кандидат по програмата е Богомил Валериев Димитров в качеството му на физическо лице. Кандидатурата е подадена през профила на юридическото лице "Хоул Филмс" ЕООД, в което е в нарушение на чл. 6, ал. 1 от Наредба № Н-5 от 27 юни 2007 г. за условията и реда за провеждане на конкурси за предоставяне на средства от Национален фонд "Култура" и е самостоятелно основание за недопустимост на кандидатурата. Проектът не следва да се допуска до експертна комисия.
DEV1E2024-35	Тен Тайгърс ЕООД ЕООД	Музика	Следа/ Trace	19100	Проектното предложение с работно заглавие Следа - Trace на Тен Тайгърс ЕООД цели подпомагането млад независим музикален артист - Боил Каранейчев - дебютант, в създаването и разпространението на музикален видео клип към новото му авторско партче - Trace, което ще бъде включено към първия му музикален албум. В процеса на реализация на проекта ще бъде привлечен творчески екип от дебютанти и млади артисти, както и установени професионалисти.	0		НЕДОПУСТИМ КАНДИДАТ. Съгласно записаното в условията на програмата (точка 5 "Допустимост"), допустими кандидати са български културни организации – юридически лица по смисъла на Закона за закрила и развитие на културата. Юридическите лица по ЗЗРК - културни организации, са културни институти, които се създават със специален закон или с акт на орган на изпълнителната или местната власт, или лица, регистрирани по реда на Търговския закон, на Закона за юридическите лица с нестопанска цел или на Закона за кооперациите, или чуждестранни лица, учредени в съответствие със законодателството на държава - членка на Европейския съюз, или на друга държава от Европейското икономическо пространство и Швейцария. При извършената проверка в ТРРЮЛНЦ и Регистър БУЛСТАТ бе установено, че дружество "Тайгър Трейд" ЕООД, което е посочено като кандидат в Приложение 1 и 2 и останалите документи към кандидатурата, не е вписано в нито един от двата регистъра. Проектът не се допуска до експертна комисия.