



Igor Prassel, Lovro Smrekar

Špela Čadež
»Posnamem nekaj,
česar v igranem
filmu ni mogoče
posneti«

Ali si že pred fakulteto čutila, da se boš ukvarjala z umetnostjo?

Že kot otrok sem z velikim veseljem risala, sestavljala in lepila. Ker pa smo to bolj ali manj počeli vsi, se mi ni zdelo kaj posebnega. Tudi mojim staršem ne, saj so mi vpis na oblikovno gimnazijo odsvetovali. Vendar me to veselje tudi potem na klasični gimnaziji ni minilo, in ko mi je sestra v vakuumu izbiranja študija omenila likovno akademijo, sem se tudi sama kar začudila, da je izbira lahko tako preprosta. Tako da – ja. Zdaj lahko rečem, da sem nekaj čutila.

Potem si se vpisala na ljubljansko Akademijo za likovno umetnost in oblikovanje, smer oblikovanje vizualnih komunikacij. Z Brino Vogeltnik sta naredili prvo animacijo, *The Story About a Lost Letter*. Povej nam več o tem.

Med študijem na ljubljanski akademiji sem odšla na Erasmusovo izmenjavo v Nemčijo, v Essen. Tam je potekal študij bolj v smeri novih medijev, kar je name naredilo močan vtis, saj je ljubljanska akademija takrat komaj premogla kak računalnik. In tu sva se z Brino Vogeltnik, ki je takrat že imela

nekaj izkušenj s snemanjem, lotili tipografske animacije na računalniku. Ker pa jabolko ne pade daleč od drevesa, pri tem nisva uporabljali bližnjic, ki jih ponuja Flash (Adobe Flash Professional, op. a.), ampak sva animirali sliko po sliko in nastala je ta tipografska vaja. Kljub temu so me interaktivni mediji, s katerimi sem se na izmenjavi srečala, prepričali, da sem se po končani akademiji odločila za študij na Akademiji medijskih umetnosti v Kölnu. Tam sem potem na delavnici izdelala svojo prvo lutko, in ko jo je eden izmed profesorjev (Lutz Garmsen) zagledal, je menil, da moram z njegovo skupino na festival animiranega filma v Annecy, kjer sem se »dokončno srečala« z animiranim filmom.

Tvoj prvi film *Zasukanec* je postavljen v staro mestno okolje, zgodba govori o krojačku. To je sicer tvoj prvi študentski film, vendar si ga v smislu režije in kinematografskega jezika zelo dobro posnela.

Najlepša hvala. Izkušnja s snemanjem *Zasukanca* je bila prava študijska izkušnja. Prvič sem doživela, kako lahko dvanajst ur mine v eni uri. Vsega skupaj se nisem prav dobro zavedala. Kinematografskega jezika se nikoli nisem zares učila, so mi pa v glavi neprestano odmevale besede mentorja Lutza Garmsena, ko mi je rekel, da naj posnamem nekaj, česar v igranem filmu ni mogoče posneti. Naj sledim unikumu animiranega filma. Naj povem zgodbo z njegovo pripovedno specifikom. Snemanje je potekalo skoraj brez scenarija, brez prave snemalne knjige, lutke so bile precej amatersko skonstruirane. Je bilo pa veliko razmišljanja o tem, kaj animacija sploh je.

Z diplomskim filmom *Ljubezen je bolezen* (Liebeskrank, 2007) si prvič povedala intimno zgodbo, tako da si osebno čustvo preobrazila v univerzalno in se lahko z njim poistoveti kdorkoli. Ali si razmišljala na ta način – sta s soscenaristko sestavljali ideje?

Jaz sem posnela intimno zgodbo, gledalci pa jo, upam, preobrazijo v univerzalno. To se mi zdi bistvena naloga umetnosti. Trudim se, da bi bilo moje delo razumljeno kot univerzalno, doživeto pa karseda osebno. Ideja za *Liebeskrank* prihaja iz mojih sanj, v katerih sem prišla k zdravniku, kjer so mi izrezali srce in bili popolnoma šokirani, da imam pri sedemindvajsetih še kar prvo srce! Potem sem s tem srcem v rokah hodila naokoli, trkala na vrata ordinacij in iskala pomoč. Te sanje so bile osnova, na kateri sva potem s soscenaristko Christino Zimmerman skovali scenarij. Takrat še nisem znala narediti lutk, ki bi znale odpirati usta, zato sva se s Christino veliko ukvarjali s tem, kako povedati zgodbo brez dialoga. Zdaj pa se mi zdi to super šola, saj sva se morali zaradi tega veliko ubadati z vizualno pripovedjo, ki pa je temelj filmske pripovedi. Za besedami se velikokrat skriva pomanjkanje razmisleka.

Si takrat že vedela, da je animacija nekaj, kar bi bil lahko tvoj poklic?

Snemanje »Liebeskrank« je potekalo že precej bolj profesionalno. Imela sem določena sredstva, sodelavce, in potem tudi spodbudne odzive javnosti. Malce zavedena od vsega skupaj nisem mislila, da bi to lahko bil moj poklic, temveč se mi je zdelo, da že je. A potem je bilo študija konec. Vrnila sem se v Slovenijo, kjer pa je bilo dogajanje na področju animacije, z izjemo festivala Animateka, precej pičlo. Tudi odgovor filmskega centra (Filmski sklad RS, op. a.) na mojo prvo kandidaturo za sredstva je bil nedvoumen. Jasno so mi povedali, da je njihova vizija slovenskega filma drugače in ne v produkciji animiranih filmov za odrasle. Skratka, kmalu sem bila primorana razmišljati, ali je poklic res nujno to, od česar živiš.

Ljubezen je bolezen, 2007



Po koncu šolanja sledijo film *Maraton* (Marathon, 2008), ki si ga delala skupaj z Izabello Plucinsko, *Zadnja minuta* (Last minute, 2010) z Marino Rosett ter napovednik za Far East Film Festival v Vidmu (*Far East Film Festival Trailer*, 2009). To je bilo obdobje iskanja sredstev za prvi film.

Maraton je predvsem Izabellin film. Delali sva ga po njenem scenariju, v njenem studiu in za njena sredstva. Jaz pa sem se predvsem veliko naučila in ostala v stiku s filmom. V tem obdobju je moj študijski film dobil precej nagrad, tako da sem bila kot avtorica uspešnega filma v Nemčiji avtomatsko upravičena do določenih finančnih sredstev za naslednji dve leti. Zato sem se odločila, da realiziram idejo o senci in kreditu, s katero sem se ukvarjala v nekem trenutku študija na akademiji. V projekt sem povabila Marino, ki je delala na risanem delu filma, jaz pa na lutkovnem. Na žalost sem bila takrat tako obremenjena z grafičnim oblikovanjem, s katerim sem se preživljala, da je bil na koncu film narejen precej na hitro. Sem pa pri tem filmu začela delati s prvimi slovenskimi sodelavci. Tomaž Grom je s fantastičnim zvokom nedvomno dvignil raven filma. Tudi napovednik Far East Film Festivala mi je prinesel sodelovanje z Žigo Lebarjem, ki se je kasneje izkazalo kot izredno inspirativno. Do sodelovanja s Far East Film Festivalom je prišlo,

ker so na njem prikazovali moja študijska filma, ki sta organizatorje navdušila. Povabili so me, da bi v 40 dneh naredila 40-sekundni lutkovni napovednik. Ja, to je bilo obdobje iskanja slovenskih sodelavcev. Za razliko od Nemčije v Sloveniji na svojem področju namreč nisem poznala praktično nikogar.

Osredotočimo se na film *Boles* (2013), ki je narejen na osnovi kratke zgodbe *Her lover* Maksima Gorkega. Kdo je dobil idejo, da bi po tej zgodbi naredili *Bolesa*?

Želela sem si posneti film po literarni predlogi. Po zelo dolgem obdobju prebiranja kratkih zgodb sem naletela na Maksima Gorkega in njegovo pripoved *Her lover*. Ta zgodba ni prevedena, tako da sem jo našla na netu. V angleščini. Najbrž sem jo tudi zaradi tega takoj razumela malo po svoje. Vzela sem jo za svojo in z Gregorjem sva jo potem skušala iztrgati literaturi in iz nje narediti animirani film. Na najino srečo je Maksim že več kot osemdeset let mrtev, tako da nama je svobodno dovolil izkopati zgodbo. Kopanje pa je bilo dolgotrajno in temeljito tudi zato, ker je bil scenarij sprva zavržen na vseh razpisih, tako da sva se bila prisiljena pred vsakim novim razpisom še enkrat soočiti z njim in priznati pretekle zablode. Vmes je scenarij zapustil literarno predlogo in vstopil v svet animacije. Tu bi omenila sceno z mehкими prsti, kjer narava materiala lutk pove zgodbo in občutje glavnega lika na način, ki je lasten animiranemu filmu.

Kako pa je potekal sam proces snemanja, ustvarjanja lutk? Ste imeli kakšne resne težave?

Bili smo majhna ekipa, tako da se je vse skupaj precej poznalo v času, ki smo ga porabili za določeno stvar. Veliko smo raziskovali in iskali razne rešitve. Z Žigom sva veliko gledala filme in se spraševala, kako so prišli do določenih rezultatov, potem sva toliko časa preizkušala in iskala, dokler nisva bila nekako zadovoljna. Zanimivo, da so me potem ti mojstri lutkovne animacije spraševali, kako smo mi kaj naredili. Izdelovanje seta in lutk nam je vzelo toliko časa, da med mojo porodniško snemanja ni bilo mogoče prekiniti. Filmski center namreč poroda nima za dovoljšen razlog za podaljšanje roka oddaje projekta. Imeli smo animatorja iz Nemčije, ki je na koncu ostal sam v studiu, izgubljen med lutkami, in se spopadal z mojimi idejami. Bil je čudovit animator, ki pa je imel zdravstvene težave, tako da se je vse skupaj še bolj zavleklo. Na srečo je proti koncu k projektu prišel Leon Vidmar, ki je vnesel potrebno energijo za ciljni šprint in se pri tem tudi veliko naučil.

Kako to, da ste toliko časa posvetili uvodni sceni pri *Bolesu*, ki je zelo natančno izdelana in podrobna, ampak se v filmu pojavi samo za nekaj deset sekund?

Vožnja iz bleščave velemesta v zakotne ulice predmestja se mi je zdela vsebinsko zelo pomembna. Film se odvija

v medprostoru med željami in realnostjo, prvi kader pa s tem vprašanjem takoj elegantno opravi. Po drugi strani pa je zgodba v lutkovnem filmu velikokrat zaprta med štiri stene, tako da paše malo zadihati. Resnici na ljubo s tem ni bilo toliko dela. Mateja Rojc je stolpnice naredila iz kartona, jih poslikala, dobro umazala in kader je bil tu.

Ali si umestitev v predmestno okolje povzela iz nekega okolja, ki ga poznaš?

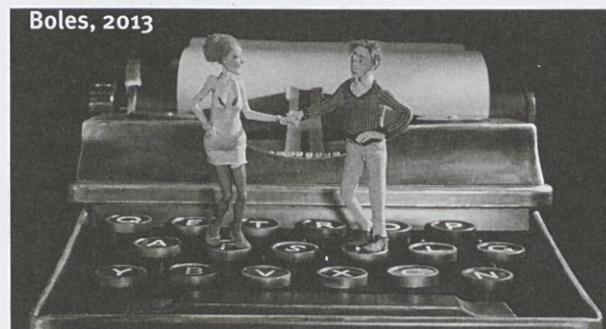
Težko bi rekla. Nikoli ne kopiram točno določenih stvari. Obstaja pa najbrž nek praspomin, iz katerega v takih primerih črpaš. Poštnih nabiralnikov, kakršni so v *Bolesu*, v našem bloku nimamo, sem jih pa zagotovo opazila kje po Ljubljani.

Kako je bilo s financiranjem *Bolesa*? Šlo je namreč za koprodukcijo.

Film je bil financiran v devetdesetih odstotkih od Filmskega centra in v desetih od nemškega koproducenta. Kljub temu proračun ni bil visok. Ko zaposliš nekaj ljudi, kmalu opaziš, da so sredstva krepko omejena. Je pa zanimivo, da trenutno kljub vsem nagradam, ki so jih moji filmi prejeli po svetu in nedvomno dokazali sposobnost, da sproduciram film, nikakor ne bi dosegla višine sredstev, ki sem jih dobila za svoj prvenec. Če zaprosiš Filmski center za financiranje prvenca kot režiser in kot producent hkrati, nimaš možnosti. Zato sem vesela, da mi je uspelo. Kasneje so nagrade sicer povrnila nekaj finančnega vložka, vendar pa je to bolj naključje kot pravilo.

Ko gledaš *Bolesa* za nazaj, si želiš, da bi kaj spremenila? Mnogi režiserji pravijo, da svojih filmov sploh ne gledajo za nazaj.

Ko enkrat zapečem DCP, vem, da ničesar ne morem več spreminjati. Zato se s tem ne ukvarjam. Je pa dejstvo, da je vsak film določen korak do naslednjega. Trudim se, da slabih stvari ne ponavljam. Sem pa imela v zadnjem obdobju nekaj retrospektiv in ni bilo enostavno. Gledati življenje za nazaj. Vem pa, da sem pri vsakem projektu dala vse od sebe, tako da si nimam česa očitati.



Nočna ptica, 2016



Pred *Nočno ptico* (2016) sta se zgodili še dve pomembni stvari. Prvič, na RTV so se nekega dne odločili, da se znebijo animacijske trik mize, na kateri je animiral mojster Rasto Novakovič. Ti si nekako pravočasno prestregla to informacijo in mizo, ki tehta več kot 200 kg, nekam za nekaj časa spravila.

Znašla sem se v situaciji, ko sem se morala odločiti, ali naj kujem železo, dokler je vroče, ali pa naj se lotim česa novega. Čeprav so mi lutke ležale in sem vedno bolj modelirala kot risala, si nisem želela delati še ene lutkovne animacije, saj mi je od vseh tehnik najmanj všeč. Najmanj eksperimentalna je.

Tako sem se odločila, da preizkusim multiplan tehniko. Norštej (ruski avtor animiranih filmov Jurij Norštej, op. a.) je bil že v času študija moja inspiracija, o njem sem pisala tudi diplomu, tako da se je korak zdel nekako logičen. Poleg tega sem pred tem na pobudo Metoda Pevca snemala animirane sekvence za njegov film *Lahko noč, gospodična*, kjer sem se z Norštejnovi tehniko multiplana prvič tudi dejansko srečala. Fascinirala me je optična iluzija in kako lahko pridobiš 3D učinek z 2D slikami samo s tem, da jih postavljaš na različne razdalje od kamere. Takrat sva z Matejem Lavrenčičem animirala na animacijski mizi v Viba studiu. Žiga mi je priredil manjšo mizico, ki se je izkazala za premajhno. Če si hotel posneti total, si moral naslikati karakter, ki je meril 2 x 2 cm. To je bila že izkušnja, zaradi katere z Žigo kasneje, ko sem dobila svojo mizo, te napake nisva ponovila. No, moja miza je še vedno majhna v primerjavi s tistimi, ki jih uporabljajo mojstri, kot je Norštej. Je pa moja. Rasto Novakovič je Milanu Eriču za potrebe akademije obljubil animacijsko mizo, na kateri sta z Zvonkom Čohom snemala *Socializacijsko bika*, ko je na RTV ne bi več potrebovali. Ko se je to zgodilo, miza akademije ni več zanimala, in tu sem prišla na vrsto jaz. Milan me je poklical in me vprašal, če me miza zanima.

Bila sem navdušena, da lahko rešim tako mizo; v 8. mesecu nosečnosti in sredi produkcije *Bolesa* sem tako začela organizirati prevoz mize z RTV na skedenj mojega prijatelja. Pri transportu so mi pomagali tudi člani D'SAF (Društvo slovenskega animiranega filma, op. a.) Miza je dve leti samevala na skednju, jaz pa sem medtem prek Mestne občine Ljubljana skušala najti primeren prostor, kjer bi bila miza lahko v funkciji. Potrebovali smo prostor z nadstandardno visokim stropom, kar v Ljubljani ni nekaj pretirano neobičajnega, vendar občini očitno ni bilo v interesu, da tak prostor oddajo. Potem smo se odločili, da najamemo prostore na Trgu Prekomorskih brigad. Mizo smo morali zaradi nezadostne višine prilagoditi, vendar deluje. Včasih zmanjka manevrskega prostora pri osvetljevanju, a zaenkrat gre.

Torej se dobila mizo in tudi lasten studio – kako pa si razvijala zgodbo za *Nočno ptico*? Vmes si bila zavrnjena v Nemčiji za podporo ... Koliko je bilo ovir pred začetkom snemanja? Pot od enega do drugega filma je vedno polna ovir, ne glede na uspehe, ki si jih požel z zadnjim filmom. Že sam imaš težave pri izbiri teme, ki te bo zanimala v obdobju naslednjih dveh, treh let, potem pa pride še faza iskanja financ, ki te vedno znova šokira. Že v osnovi se za kulturo namenja malo sredstev, od teh gre za film še manjši delež, potem pa je na vrsti animirani film, ki po pravilu zajema iz prazne vreče. Veliko ljudi mi svetuje, naj si poiščem močnega tujega koproducenta, vendar bi potem izgubila tudi velik del avtorske avtonomije, ki pa je zame bistvena. RTV je sodeloval pri produkciji *Nočne ptice*, ki je zelo uspešen film. Predvajajo ga po festivalih širom sveta in dobiva nagrade. Človek bi sklepal, da bodo tovrstne produkcije televizijsko hišo zanimale še naprej, vendar ne. Takih filmov televizija ne podpira več. Smešna nagrada. RTV je po zakonu primorana podpirati kinematografsko produkcijo, vendar je zadnja

tri leta z razpisi podpirala samo otroški kinematografski animirani film, ki pa v osnovi ni namenjen predvajanju v okviru njihovega otroškega programa, temveč predvajanju v kinematografih. Tako da ne vem, kako naj to razumem.

Pri *Nočni ptici* (2016) si posredno predstavila intimno zgodbo o alkoholizmu v družini, stisko, ki si jo nosila v sebi in jo uspela nasloviti prek filma. Kako samoumevno ti je bilo pri tem filmu sestaviti zgodbo, kakršna je?

Zgodbo smo iskali do konca. Vsi koščki so se zares sestavili šele v montaži. V resnici se protagonistu skozi film nič ne zgodi, se mu pa veliko dogaja. Ta notranja stanja lahko sicer v scenariju opišeš, vendar je treba kasneje priti do njih v studiu. Tu pa tehnika zahteva svoje. Najprej sem sestavljala zgodbo z Gregorjem za scenarij, potem pa sem jo morala naknadno spreminjati z Matejem Lavrenčičem in Zarjo Menart na snemanju, ko smo skupaj animirali in risali. Neke stvari, ki so dobro delovale v scenariju, so se na snemanju izkazale za neuporabne in obratno. Tovrstnih zapletov je bilo kar nekaj, tako da smo skozi ves proces odkrivali tehniko, iskali rešitve in pisali scenarij. Hotela sem, da bi bila zgodba tako pijana, da bi ji bilo težko slediti. Lahko bi bila še bolj zmedena. Še manj linearna. Čista abstrakcija užitka. Najti logiko nesmisla je zelo zahtevno. Narisati zgodboris je bilo skoraj nemogoče. Venomer se ponavljata ista plana: voznik-cesta, cesta-voznik. Šele ko smo prišli do vizualne rešitve, smo lahko razmišljali o zgodbi. Sem se pa sama odločila, da te zgodbe nočem govoriti linearno. Hotela sem pokazati

neka notranja stanja in občutja, ki so močnejša od nas, ki prevzemajo vajeti našega življenja. Nisem hotela žugati ali s prstom drezati v oči. Nasploh se o alkoholizmu v družbi težko govori. *Nočna ptica* je po projekcijah vzbudila razpravo o alkoholizmu z ljudmi, ki verjetno o tej temi drugače sploh ne bi spregovorili. Prišli so do mene, se mi izpovedali in se mi zahvaljevali za film, ki je bil po njihovem mnenju najbolj iskren film o alkoholizmu, kar so jih kdaj videli. Bolj kot nagrade in priznanja so mi pomembni trenutki, ko vidiš, da si uspel spregovoriti o nečem, o čemer je težko spregovoriti.

Ste pa našli nekaj zelo preprostih rešitev, na primer distorziran radijski glas, ki napeljuje na neko halucinatorno stanje. Ali je bilo iskanje teh rešitev, ki se zdijo preproste, zahtevno?

Na to bi lažje odgovoril Tomaž. Kar se mene tiče, je z glasbo zadel v prvem poskusu. Takoj ko sem jo slišala, sem dobila idejo, kaj je treba še posneti. Večji problem je bila cesta, ki ni in ni delovala, kot bi morala. Cesto sem si zamislila kot prispodobo zavoženega življenja in je zaradi tega morala nositi nekaj več kot le realistični posnetek. Morala je delovati hipnotično. Po mesecih testiranja smo prišli do ključnega trenutka, ko smo cesto posneli ponoči in zagledali njeno pravo vsebino. Ko poznaš rešitev, je enostavno.

Zadnji tvoj projekt je bil napovednik za Netflixovo serijo *Orange Is The New Black*. Kako je sploh prišlo do tega sodelovanja, kaj so bile zahteve in kako poteka odnos s tako visokoproračunskim naročnikom?

Napovednik za serijo *Orange Is The New Black*, 2017



Zame je bilo to nekaj čisto novega, neke vrste šprinterski izziv. Razmeroma majhna ekipa je posnela štiri minute in pol lutkovne animacije z dvaindvajsetimi karakterji in triindvajsetimi različnimi scenografijami v samo dveh mesecih. Zelo sem ponosna na to ekipo in na dejstvo, da nam je uspelo. Začelo se je, ko je bil *Boles* »staff pick« na Vimeu. Videla ga je neka londonska agencija in povabili so me k sodelovanju na natečaju za »recap« Netflixove serije *Orange Is The New Black*. Serije nisem poznala, časa za razmišljanje ni bilo veliko in odločila sem se, da vstopim v igro. Natečaj je potekal v treh izločilnih krogih in na koncu smo ostali samo mi. To se je dogajalo februarja, sredi marca smo podpisali pogodbo, petega maja pa smo morali dokončati projekt. Za animirani film je to nepredstavljiva brzina. Med delom je bilo zaradi tega precej napetosti, saj si našega dela niso znali najbolje predstavljati. Potem pa je tu še komunikacija med vsemi naročniki, izvajalci in plačniki, ki je zahtevala dodatno logistiko in zvrhano mero potrpežljivosti. Da si boste predstavljali, povem, da smo delali za londonsko agencijo, ki je delala za singapursko oglaševalsko agencijo, ta pa dela ekskluzivno za Netflix Asia, ki je odgovoren krovnemu Netflixu v ZDA. Mislim, da si lahko predstavljate, koliko šumov je bilo v tej komunikaciji. A z materialom, ki smo jim ga pošiljali, smo uspešno mirili strasti.

Kako pa ste izbrali, katere dele iz prejšnjih sezon boste upodobili?

Netflix nam je predložil seznam scen, ki jih moramo upodobiti. Najtežje je bilo, ker se njim ni niti sanjalo, kaj pomeni narediti jezero, v katerem plava dvajset lutk. Imeli so predstavo, da se bo vse dogajalo v enem prostoru in da se bo odvijalo več zgodb hkrati v enem kadru. Predstavljali so si, da bomo samo šli s kamero od enega k drugemu, kot da bi delali računalniško animiran film. Do konca smo se pregovarjali o stvareh, ki se jih v *stop-motion* tehniki ne da narediti. Predvsem jim je bila pomembna zgoščenost dogajanja. Druga težava je bila, da serija temelji na dialogu, mi pa smo delali animacijo brez dialoga. Ker v seriji

igrajo zelo znani igralci, me je bilo tudi strah, ali jim bodo lutke dovolj podobne, vendar so na srečo tudi pri sami seriji dovolj grafični. Če nastopata dva črnska karakterja, bo imela ena oseba cofke, druga pa ravne lase, tako da so hitro razpoznavne.

Kdo vse je sodeloval pri tem projektu?

Tina Smrekar je bila ključni člen vseh produkcijskih dogovorov. Srečo sem imela, da je bil tehnolog Žiga Lebar med dvema projektoma in je imel čas vskočiti, pa tudi Mateja Rojc in ostali, ki so delali pri *Bolesu*, so priskočili na pomoč. Novo poznanstvo je bila Ana Lazovski, ki veliko dela s filcem in nam je pomagala z lasuljami za lutke. Prvič sem imela direktorja fotografije, ki je bil prisoten ves čas snemanja, Mitja Ličen. Zelo se je znal prilagoditi, saj je snemanje pri animaciji vseeno drugačno kot pri igranem filmu. Snemamo namreč s fotoaparati in njemu se vidi, da se ukvarja tudi s fotografijo. Zarja Menart in Leon Vidmar sta bila glavna animatorja. Pridružila se nam je tudi Lea Vučko, ki je pomagala tako pri animaciji kot pri delu z lutkami in je bila tisti vmesni člen, ki je zlata vreden. Mislim, da smo se vsi zelo dobro ujeli.

Kakšen bo pa tvoj novi projekt?

Nov projekt pripravljamo z isto ekipo, v istem prostoru in z isto tehniko kot *Nočno ptico*. Tema je tudi kar precej težka, gre za verbalno nasilje. Verbalno nasilje ne pušča modric in ni pravno dokazljivo, sploh pri nas. Zdi se mi tema, o kateri bi bilo nujno spregovoriti. Mogoče sem pri *Nočni ptici* dobila pogum, da se lotim tovrstnih tem, saj se mi zdi pomembno, da se o njih govori. Zdaj smo v fazi predprodukcije in še čakamo, ali bomo dobili podporo. **E**

Napovednik za serijo *Orange Is The New Black*, 2017

