

Intervju sa Stankom Gagrčinom

Ostraum: Koje trenutne uspehe i projekte bi želeo istaknuti našim čitateljima?

Stanko: Ono što mi je glavno za ovu godinu je plasiranje interaktivnih instalacija/video igrica na platformu Steam. Istakao bih i da se radujem što ću u maju imati svoju prvu (grupnu) izložbu u Ujedinjenom Kraljevstvu, u galeriji Ovada u Oxfordu. Takođe, ne mogu da dočekam i dvomesečnu rezidenciju u Amsterdamu u junu i julu ove godine, u studiju Magla/Silaverse, u okviru Culture Moves Europe programa (podržano od strane Kreativne Evrope i Gete Instituta).

Ostraum: Pričaj nam malo o tvom procesu od ideje do platna.

Stanko: Volim da prevashodno imam povezanost sa radom na nekom instiktivnom nivou, u smislu da me tema koju obrađujem, ili motivi koje koristim (vizuelni/zvučni/tekstualni elementi) zaista dubinski inspirišu. Da nije slučaj da rad samo u teoriji zvuči zanimljivo, smisleno ili "društveno korisno" ali da mu fali neki "X factor". I to je upravo ta instiktivna povezanost sa njim, koja me možda i održava da ga završim i istrajem. Zato je korisno praviti neke kolekcije inspirativnih radova, kojima se kasnije možeš vratiti promenjen, s drugim stanjem uma. Dešava se da mi neke ideje "sinu" dok putujem, dok sam u nekom mentalno-fizičkom „međuprostoru“. Ili dok čitam neke knjige koje uopšte nisu nužno povezane sa idejom koju dobijem. Ali valjda se prebacim u neko introspektivno, imaginativno raspoloženje dok čitam. I onda zapišem u „Notes“ aplikaciju te razne ideje kad ih dobijem, i pustim ih da se „mariniraju“ u podsvesti, dok ne dođe njihov trenutak, dok se ne kristališu u neki konkretan medij, tematsko-narativni okvir, itd. To se može desiti tako što pričam sa prijateljima o toj ideji, pa dobijem sveže uglove gledanja na te ideje, ili kada sam kroz prijavljivanje na neki konkurs „primoran“ da se saberem i uobličim svoju ideju u nešto koherentno. Mada, skoro sve do sad sam od sopstvenih sredstava finansirao, odnosno, mnogi saradnici su radili besplatno ili uz malu naknadu. Kada je ideja dovoljno sazrela, mogu da krenem u konkretizaciju – u slučaju filmova – odabir i kontaktiranje glumaca, lokacija, kamermana, scenografije, kostima, a u slučaju igrice – isto tako odabir saradnika, dizajna prostora, elemenata, gledanje tutorijala za neke tehničke stvari sa kojima se do sad nisam susretao, istraživanje šta je moguće i kako. Dobro je kada postoji neki eksterni rok koji te tera da završiš projekat u realnom vremenskom okviru, jer u suprotnom se rad može menjati i doterivati beskonačno.

Ostraum: Svoju umetnost deliš otvoreno sa svetom. Možemo na tvom sajtu da vidimo tvoja dela i u njima da uživamo. Kako određuješ koje delo ćeš da nam pokažeš? Da li zadržavaš neke projekte za sebe?

Stanko: Odrastajući na internetu sa torrentima, bilo mi je jedino logično da umetnička dela treba da budu dostupna svima, jer sam i sam svestan koliko su me oblikovali besplatni sadržaji koje sam konzumirao odrastajući – od filmova, muzike i serija, dokumentaraca... Međutim, pored očiglednog pitanja finansijske isplativosti i egzistencijalne održivosti za same autore tih sadržaja, to je i pitanje

uvezanosti tog nekog stvaraoca u određenom kreativnom ekosistemu. Na primer: mene je oduvek nerviralo što filmovi moraju da prođu potencijalno par godina festivalskih prikazivanja da bi onda potencijalno bili dostupni ili nigde ili na nekim opskurnim platformama (a pričamo, recimo već i o filmovima mojih vršnjaka iz Srbije i regiona koji su me prirodno zanimali, a koje sam zbog toga retko gde mogao videti). Osećao sam se uskraćen za savremeno filmsko stvaralaštvo, osim jednom godišnje kad je neki filmski festival u mom gradu, koji je, naravno, preskup za moj srednjoškolski ili studentski budžet.

Ali iz ugla autora, kada mu prođe film na nekom „većem“, bitnom festivalu, to mu je automatska karta za desetine drugih festivala, a samim tim i pristup mreži kontakata, potencijalnih poslovnih ponuda, preporuka i honorara za prikazivanje. Tako da su to možda najveće prednosti dostupnosti tvog rada prvenstveno ekskluzivno na festivalima. Ali moja odluka da svoj poslednji film „Terezini sinovi“ objavim na Youtube kanalu Klinika mislim da je bila pun pogodak – hteo sam da dopre do potpuno drugačije publike, upravo kakvu ima Klinika, da „izađem iz svog mehura“ i time podižem svest o queer ljudima u Srbiji. I do danas ima oko 30 hiljada prikaza na tom kanalu, a mislim da i da je hipotetički prošao na 200 festivala, ne bi dostigao 30.000 ljudi, a što omogućava platforma poput YouTube-a.

A pored i tih faktora finansijske isplativosti i umreženosti, koje različiti modeli distribucije donose, tu je i faktor psihološke percepcije publike – gde nedovoljno cene nešto što je besplatno, a više cene nešto za šta su izdvojili novac.

All that being said... U narednom periodu ću da isprobam novi model distribucije digitalnih instalacija/video igrice koje sam radio: preko platforma za video igrice kao što je Steam. Mislim da ti radovi mogu da dođe do mnogo veće, globalne publike kada postoje u okviru jednog takvog velikog „ekosistema“, a i da ponudi potencijalno finansijsku isplativost i umreženost.

Ostrau: Uvek se pitamo po čemu je umetnost u Srbiji posebna, da li postoje argumenti zašto je umetnost u Srbiji ista kao i bilo gde drugde na svetu?

Stanko: Mislim da je svuda u svetu slična situacija: kombinacija regionalnih uticaja i trenutne globalno dominantne kulture. Na primer, kada sam bio u Moldaviji totalno mi je imalo smisla, u odnosu na njihovu geografsku lokaciju i istoriju, da imaju mešavinu srednjoevropske klasicističke arhitekture, zatim sovjetske i ali čini mi se i primese „mediteranske neogotike“ (možda referenca na svoje „romanske rođake“ sa Mediterana).

Svet je prilično globalizovan, i kao što je nekad cela Evropa kopirala francuske kulturološke modele, sada kopira američke. Kada sam pre jedno 4 godine radio na rečnom brodu, prolazili bismo Dunavom kroz Nemačku, Austriju, Slovačku i Mađarsku. Gledajući šta je u trendingu na YouTube-u, bio sam iznenađen da je svuda isto: lokalna varijanta trep-hip-hopa, lokalna varijanta popa i američke muzičke superzvezde. Mogu da se kladim i da su tekstovi slični: o žurkama, alkoholu, drogama, neko repersko „kurčenje“ ili „prevario/la-si-me“ pop. To što u Srbiji, ostatku Balkana i Bliskog Istoka ubace manje ili više istočnjačkog melosa, po meni ne menja suštinu: imamo 4-

minutne muzičke kompozicije namenjene za komercijalnu dobit, masovnu konzumaciju, idealno u noćnim klubovima. Čak i klasični muzičari rade šta i drugi klasični muzičari na Zapadu: dosadne, neslušljive kompozicije za „obrazovane ljude“.

Ne postoji neka potpuno drugačija kulturološka paradigma pa da možeš nešto da nazoveš *istinski posebnim*. Na primer, u Holandiji su instalirali muzičke/zvučne instalacije u pokretno drveće (u velikim, pokretnim saksijama) – to mi je zaista autentičan muzički fenomen, doduše, samo u jednom gradu, čini mi se, ne u celoj zemlji. Ili u Meksiku, pre kupanja u podzemnim jezerima, lokalni šaman te odvede u malu kamenu saunu, gde svi sednete oko žara i ponavljate melodijske uzvike za šamanom. To mi je bila potpuno drugačija muzička praksa, pre svega jer je participativna, ali i zato što je imala za svoj neposredni cilj detoksikaciju organizma i međuljudsku sinhronizovanost, harmoniju. Ali opet, mislim da je to prisutno u raznim domorodačkim neindustrijalizovanim kulturama, da nije prisutno *samo* u Meksiku.

Takođe, dobar primer kako smo navikli na trenutne kulturološke obrasce je sport: zašto svaki sport mora biti toliko kompetetivan i prepun rivalstva? Šta bi bilo da su zaživeli panslovenski sletovi iz 1920-ih, gde je poenta saradnja, međusobna sinhronizacija u (plesnom) pokretu?

Ostrau: Radio si kao projektni menadžer za Evropsku Prestolnicu Kulture u Novom Sadu 2022. Opiši ukratko to iskustvo.

Stanko: U okviru Mreže kulturnih stanica, novootvorenih mesta za kulturu širom grada (sa idejom da se decentralizuje kultura), bio sam posrednik između umetnika/organizatora i koordinatora stanica u planiranju događaja, pomagao oko same produkcije događaja na licu mesta, ali i dizajnirao scenografije, izložbene paviljone i postavke u okviru glavnog programa EPK na drugim mestima u gradu. Takođe sam imao priliku da dizajniram međunarodne izložbe naših umetnika u Austriji, pa su me kasnije tamo zvali da kustoski organizujem izložbu. I dalje radim u okviru Mreže kulturnih stanica, a od narednog meseca ću biti angažovan isključivo za dizajn, vizuelni identitet i video produkciju.

Ostrau: Rekao si u prethodnim intervjuima da ti je glavni motiv "identitet". Vidiš li svoju umetnost čvrsto vezanu za taj motiv ili se može očekivati projekat van tog motiva?

Stanko: Do ideja za svoje radove volim da dolazim instiktivno, bez preteranog racionalnog preračunavanja. A onda tek retroaktivno pokušavam da shvatim šta sam to stvorio, šta to može da znači za mene ili za neke šire društvene pojave. Tumačenje radova kroz prizmu „identiteta“ je jedno od mnogih mogućih tumačenja. Možda sam kao queer osoba koja je odrasla u post-jugoslovenskom kontekstu više svestan tog paradoksa da su identiteti nešto ljudski stvoreno, iskonstruisano, ali i univerzalna ljudska potreba za pripadanjem i shvatanjem sebe, pa zbog toga i svoje radove tumačim kroz te kategorije.

Ono što sam takođe primetio kod mojih radova je da volim da ispitujem prirodu medija, da eksperimentišem sa pristupima i žanrovima.

Ostraum: Da li svoju umetnost osnivaš na prošlosti, sadašnjosti ili budućnosti? Koji period želiš najviše da komentarišeš?

Stanko: Poistovećujem se najviše sa postmodernizmom i vaporwave-om, a njih često opisuju kao pokrete/epohe „večne nostalgije“. Neki kažu da živimo i stvaramo u eposi „kapitalističkog realizma“, jer ne možemo da zamislimo kao realno ili moguće ništa drugo osim ovog što je sada (u najširem političkom smislu). Većito vrtenje postojećih obrazaca. Narativi, pokreti, obrasci iz prošlosti smenjuju se kao kolekcije odeće u Zari. I onda najviše želim da uhvatim atmosferu toga. Ali i da bolje razumem isprepletanost prošlosti, sadašnjosti i budućnosti, jer neminovno utiču jedno na drugo.

Ostraum: Objasni kratko koji su tvoji izazovi i šta poduzimaš da ih prebrodiš.

Stanko: Najveći izazov mi je prvenstveno da steknem finansijsku stabilnost. Da izgradim stabilne prihode od kojih, ne samo da nisam u minusu, nego i mogu da štedim, ulažem u nove umetničke projekte, ili neke druge životne stvari. I u idealnom slučaju, da to bude od moje primarne umetničke delatnosti. A u najidealnijem slučaju, da to bude remote, da onda imam tu fleksibilnost da putujem i istražujem nove gradove i države. Šta radim da to prebrodim i dostignem? Imam tu neku neodlučnost koja me sprečava da se sa ovim aktivnije suočim, jer mi se čini da bih *morao* da se opredelim, da li sam za full-time usku specijalizaciju u okviru filmske industrije, ili isto tako full-time usku specijalizaciju u okviru industrije video igara. Jer mi se čini da je multimedijalna umetnost kao full-time posao moguća za mali procenat ultra-uspešnih.

Ostraum: Tvoja umetnost ima dosta lokalnih elemenata Srbije i bivše Jugoslavije. Da li se ikad ograničavaš u određenim delovima da projekti ostanu pojmljivi stranoj publici? Ko ti je u glavi kad vidiš svoju publiku?

Stanko: Moram da priznam da nisam razmišljao o toj činjenici, koliko je istorijskog predznanja potrebno da bi se neki moj rad dobro razumeo. Svakako kao svoju publiku vidim i ljude odavde, i iz bilo kog dela sveta, a koji su otvoreni za određeni senzibilitet, ukus, svetonazor. Ali u svakom slučaju, mislim da i kod najklasičnijeg 19.-vekovnog realističnog ulja na platnu, naša percepcija će biti obogaćenija i dublja ako malo pročitamo o tom periodu, umetniku, o značenju simbolike voća, životinja, biljaka, boja, društveno-istorijsko-klasnoj situaciji u kojoj je nastala ta slika itd. Tako da mislim da je okej da neko moj rad prvenstveno doživi na nivou atmosfere i radnje, a onda da ga to možda podstakne da više istraži o nekoj određenoj temi.