

Naslov izložbe: **Playground Armor**

Autorica: **Ana Piplica**

Mentor: Paulina Jazvić

Galerija TTFa

21.-30.4.2026.

Playground Armor polazi od igre kao temeljne kulturne prakse, oslanjajući se na tezu Johana Huizinge da je igra starija od kulture i da oblikuje društvene strukture, značenja i odnose. U tom smislu, igra nije suprotnost ozbiljnosti, već njezin preduvjet — prostor u kojem se pravila uspostavljaju, pregovaraju i transformiraju.

Kaput, sastavljen od ručno heklanih igračaka i organskih formi, funkcionira kao materijalizirani “krug igre” — izdvojeni prostor unutar svakodnevice u kojem vrijede drugačiji zakoni percepcije, dodira i interakcije. Taktilnost, višak i fragmentacija pozivaju na manipulaciju i reinterpretaciju, čime odjevni predmet postaje aktivno polje, a ne pasivna forma.

U skladu s Huizinginom idejom igre kao strukturiranog, ali slobodnog djelovanja, ovaj rad uspostavlja napetost između kontrole i spontanosti. Igračke — kao simboli djetinjstva — ovdje nisu nostalgичni elementi, već operativni moduli kroz koje se gradi odnos prema tijelu i okolini. Kroz njih se formira oklop koji nije rigidna zaštita, već promjenjiva, afektivna membrana.

Koloristički intenzitet dodatno naglašava ovu dinamiku. Boja djeluje kao aktivni agens: organizira prostor, usmjerava pogled i generira ritam. Zasićenost tonova priziva bujanje prirodnih sustava — koraljne strukture, podvodne organizme — čime se igra povezuje s organskim procesima rasta, transformacije i adaptacije.

Izložba studentice **Ane Piplice** pozicionira igru kao oblik otpornosti te stvara kulturni mehanizam kroz koji se subjekt štiti, ali i istovremeno otvara prema svijetu.

Rad je nastao u sklopu kolegija Kreiranje odjeće VIA

