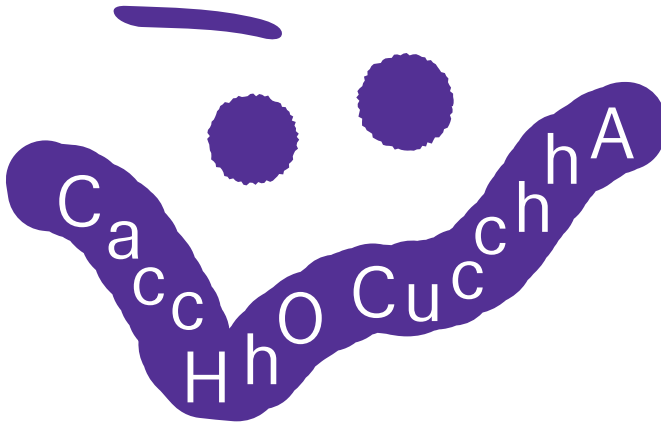


A solo
exhibition
for Children
and Adults



by
Mercedes
Azpilicueta

13.09
- 23.11.2025

de
Appel
Amsterdam

de Appel presents *CaccHho CucchhA*, an exhibition by Mercedes Azpilicueta that treats play as a way to invent new things, to be able to not do what adults say, and make new friends. Commissioned by de Appel, the exhibition combines barnacle-like interiors, Aldo van Eyck inspired playground structures, fantastical wearable costumes, and a large tapestry to create an open-ended environment for play and imagination. It is activated through an ongoing series of workshops with children, families, and invited collaborators.

The exhibition is about two ideas: *cacho*, a fragment of time that cannot be measured, or is leftover to be made into something new, and *cucha*, a tent or safe place. Here, all your contributions form a *cacho* of a larger story, while the exhibition space of de Appel becomes a *cucha*: a welcoming environment for playing together, being kind and slowing down.

You are invited to build tents, wear costumes that make you move and make sounds, and tell stories with images about history, your travels and your life.

CaccHho CucchhA is part of the team of de Appel's aim to host children and their family and friends in our space where we make art. We want to think with you about how to include and involve you in art making.

4 de Appel presenteert *CaccHho CucchhA*, een tentoonstelling van Mercedes Azpilicueta die spelen ziet als een manier om nieuwe dingen uit te vinden, om niet te doen wat volwassenen zeggen en om nieuwe vrienden te maken. De tentoonstelling, in opdracht van de Appel, combineert interieurs die lijken op zeepokken, door Aldo van Eyck geïnspireerde speeltoestellen, draagbare fantasie-kostuums en een groot wandtapijt om een open omgeving te creëren voor spel en verbeelding. De tentoonstelling wordt geactiveerd door een doorlopende reeks workshops met kinderen en gezinnen.

De tentoonstelling gaat over twee ideeën: *cacho*, een fragment van tijd dat niet gemeten kan worden of overblijft om tot iets nieuws te worden gemaakt, en *cucha*, een tent of veilige plek. Hier vormen al je bijdragen een *cacho* van een groter verhaal, terwijl de tentoonstellingsruimte van de Appel een *cucha* wordt: een gastvrije omgeving om samen te spelen en te vertragen.

Je wordt uitgenodigd om tenten te bouwen, kostuums te dragen die je laten bewegen en geluiden maken, en verhalen te vertellen met beelden over geschiedenis, je reizen en je leven.

CaccHho CucchhA maakt deel uit van het streven van het team van de Appel dat kinderen, hun families en vrienden wil ontvangen in onze ruimte waar we kunst maken. We willen samen met jullie nadenken over hoe we jullie kunnen betrekken bij het maken van kunst.



Play and disobedience Conversation between Mercedes Azpilicueta and Lara Khaldi

LK_ (Lara Khaldi):

In our various discussions about *Cacchho CucchhA* you have framed play as a form of disobedience and emancipation from adult behaviour and time. What does it mean to disobey through play, and how does it come about in the various play objects/costumes/play areas/artworks you are making for the exhibition? I realise this is something we will only discover as the children interact with the objects. Perhaps we can reflect on disobedience and emancipation in play and in relation to your work in general, as well as on your project *Bestiary of Tonguelets*, a reference in this exhibition and where our conversations began with the suggestion to convert the disobedient sculptural characters into costumes for children.

MA_ (Mercedes Azpilicueta):

I think I got into this project thinking about time and performance, two of my favourite materials to work with. In recent years, I have found myself in the studio, doing everything I was meant to do, and asking myself, is this it? A long time ago, I understood that I needed to be contesting the very definitions of what I felt part of. Otherwise, why would we do what

we do? And I have the impression that my practice taught me in the last years that play (and humour) are very useful for disobeying the rules. For me, it is important to shape our own ways of doing things; how could we just play the game? I guess part of my work is to make, or rather invent, new worlds, scenes, events. Like *dramaturgies*, as I have called them before. Whatever that space is, it works as a medium where I can invent my own conditions, my own necessary limits, while at the same time rebel against those structures, and against myself too.

For this exhibition, I wanted to explore ideas of play and disobedience, to embrace the unexpected, the awkward, the failed attempt. Knowing first-hand what it's like doing things with children, I expected many things to go differently than planned, and there is so much fun, beauty and wisdom in embracing that.

Bestiary of Tonguelets has been a foundational work for me and it is part of *Cacchho CucchhA* – from previous drawings that are now woven onto a tapestry to leftovers of materials that appear hidden in the new costume-sculptures, like little treasures waiting to be found.

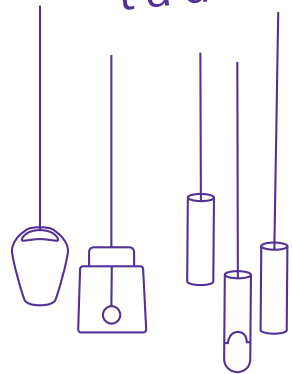
Cacchho CucchhA

c L i n g
c L o n g
c L A n g

...Tolón
tolón

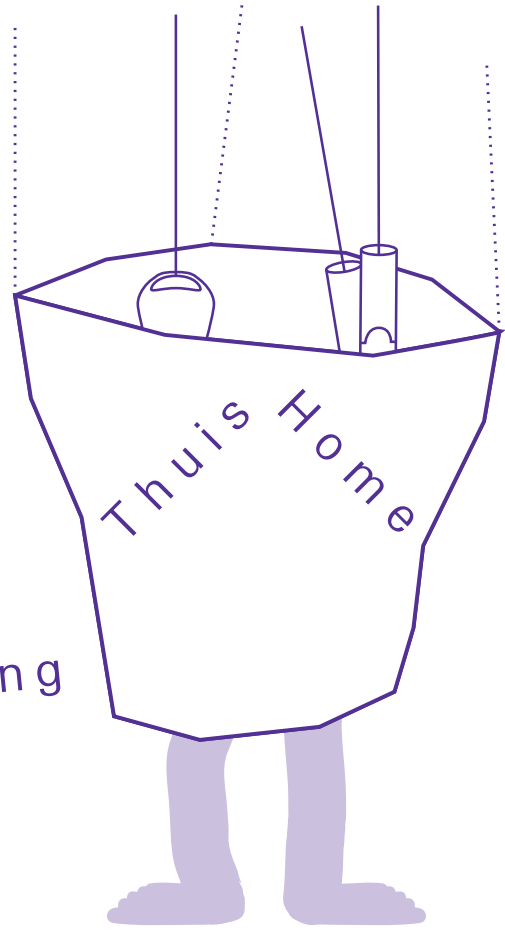
k L i n g
K L i n g
k L A n g

...tadang
tadang



Dansende
Bewoners

Dancing
Dwellers



Aarde-achtig
earthy

Dry
Droog

K r a s s e n d
S c r a t c h y

CaccHho CucchhA

Through *Bestiary*, a play that has not yet taken place, I learnt to think in multiple ways, to collaborate with others, and to translate ideas and things into different media. *Bestiary* is a constellation of many different pieces, costumes, drawings, videos, sounds, all spread throughout space. My starting point was speaking about outcasts, poets, animals, mythical not-only-human-beings, and the political and socio-economic implications between Europe and Abya Yala. I wanted to (un)learn so many things as a "sudaca"* living in Europe. The characters of *Bestiary of Tonguelets* (ranging from a cigarette butt, to a *Ruda* leaf, to a drawing of twin sisters, half-human and half-animal, that came to life) are clumsy, messy, funny, a bit smelly, and, at the same time, their voices sing to us poems of collectivity, of toxicity, of shared knowledges, and of obsolete knowledges that nobody seems to want nor need today. Their decadency pays tribute to a world that is collapsing, an aching world that can only be felt through the senses (and not only human-senses, because everything feels and breathes in *Bestiary*). For example, smell is one of the key senses in the exhibition, a sense that seems to weave like a spiral spine through all the different works and bits that are part of it. From all the smells that appear "on stage", like beeswax, clay, rubber, blood, mate, coffee, ruda, tobacco, etc, I always think of a

particular one, the smell of wet cardboard. That smell also returns to *CaccHho CucchhA* when I imagine what *cucha* actually means in Argentinean jargon: a dog box, a resting place, a shelter, maybe under the rain, fragile but still carving out that needed space.

In *CaccHho CucchhA*, the sense that gets amplified is hearing. Here, we bring together a series of costumes that make some form of sound to be used and played with. From old cow bells that vibrate inside chambers of coconut fibre, to wooden washboards turned into *güiros*, to rain sticks that trickle with cherry seeds inside vacuum hoses. This time, I thought I wanted to research further the potential of making sound through wearables, textiles, and everyday (perhaps some of them obsolete) tools; and with the public as well, of course. The audience becomes the performer in this exhibition but not in the traditional sense of participatory work. Nobody is demanding anything in this space. Going back to your initial question about what it means to disobey through play, I think playing allows us to (re)create our own worlds, with their own agreements and disagreements; to imagine or create what does not – yet – exist, or to disassemble what needs to be changed and re-built. And most importantly, we do that from the scraps and fragments that we are left with. I feel this is a time, the time we are living in, where we need to rehearse and do that the

most, as adults and non-adults, for everyone and anything that comes after us.

**sudaca* is a pejorative term in Spanish to refer to people from Latin America.

LK_

Thanks for the generous answer, Mercedes. It makes me think of many different things. The costume-characters in *Cacchho CucchhA* do not seem to be as decadent and depressed as in *Bestiary*, they are rather more optimistic, active, animal and plant-like. In a conversation about speaking animals, Oxana Timofeeva and Haytham El-Wardany discuss why animals teach us in fables rather than humans: because people teach morals and animals teach wisdoms and perhaps children like (to learn from) animals because they don't moralise like adults do.

How is the visual content of the tapestry brought together in relation to play?

MA_

The Jacquard tapestry is made with a sense of play, where images act as sly teasers for the audience. I take pleasure in juxtaposing different temporalities, which creates a chaotic environment, where real and imaginary images, photos and drawings converge, carrying the potential to be used. This means that children are able to place their faces, hands or legs through holes that look like the inside of giant barnacles. Or

perhaps they can use the pockets woven into the tapestry, or hang their creations (made during the accompanying public programme) from the handles we cut through the weave. There are pop-up windows that show hidden elements, like labyrinths and characters, that appear in the exhibition space as wearables or costumes. The tapestry also extends in the space as its warp continues on each side of the piece, making it entangled and messy, unfinished and layered. I guess another sense that gets deeply amplified in this exhibition is the sense of touch. I mentioned before the sense of hearing, as the wearables make sound, but touch is equally present in the works, as well as in the tapestry. When I was weaving at TextielLab in Tilburg, together with my long time collaborator Judith Peskens, I was told this is the first time that they were making a piece to be touched and used like this by the public, children in this case. Making this tapestry meant, for me, a new form of emancipatory practice. It meant taking another leap as a maker: to imagine what did not yet exist in my material practice – the potentiality of use, of play, and bending the materials (and the content) to make that happen.

The visual content is a generous abundance of images, as I usually like to work on these types of compositions or assemblages. These assemblages have a fantastical, imaginative quality from a baroque viewpoint that deceives the audience, guiding them to

Cacchho CucchhA

engage with it, and even collaborate with it. And, at the same time, these images serve as mere entry points for deeper interpretations. For instance, you see children in Gaza playing amidst the rubble of a genocide, placed next to images from the second-wave feminist movement in the Netherlands. There's also a tribute to Argentine poet, musician, and writer María Elena Walsh, particularly her song *The Gardener's Song*. I enjoy placing all these images together in an irreverent dance. You see archival images from Aldo van Eyck's playgrounds, which reflect how a city should be used, while at the same time, those very playgrounds serve as infrastructure to support the painting *Laughing Fool* by Jacob Cornelisz van Oostsanen. The figure of the fool makes an appearance in several parts of the composition. There are drawings of creatures I made back in 2007 like the Yará-Warrah (also a character that appears in *Bestiary of Tonguelets*), next to new drawings related to the wearables and characters that are part of *Cacchho CucchhA*, like the Rainy Slugs or the Rattling Roots. Next to letters from the Palestine Liberation Organization's alphabet, there are archival images of street festivals such as Hartjesdag on Zeedijk, where people dress in costume (often cross-dressing) in a joyful parade that blends medieval traditions with current carnival costumes. Again, all these elements are thresholds, we could call them doors as well, to other

interpretations; exceeding the idea of locality as we know it. And the list goes on. There are many birds woven in as well, from the Bernacle Goose, which is one of the foundational mythical stories that gave birth to this exhibition, to storks and medieval bird creatures. There is a photo of my child playing with an empty bucket in Buenos Aires, near Handala, and archival images of Dutch children celebrating traditional folkloric rituals. There are many references to *The Flora Batava*, an illustrated overview of all Dutch plants, mushrooms, mosses and algae known in the 19th century, next to current images from the garden outside de Appel, or images related to the Situationist art movement Provo, such as children jumping on sleeping bags, a photo that inspired the costume Jumping Bernacles.

LK_

You mention how the decadency of the characters in *Bestiary* 'pays tribute to a world that is collapsing'. I would say that our world is indeed collapsing, and we speak of this often: that we somehow continue to play in a world that is collapsing around us. One of the images you use in the new tapestry in *Cacchho CucchhA* is of children in Gaza playing in the middle of the genocide's rubble. Play becomes an emancipatory practice, also in how you describe it as 'imagining what does not yet exist'. Why do you think we need to insist on addressing difficult

issues (of struggle, of colonialism, of immigration) with our children, particularly in art works?

MA_

I feel we need to address difficult issues with our children because the world we live in is full of challenges and complexities. Pretending that we live in a fair, simple world would be a farce. I want my child, and every child, to be able to navigate the challenges they will inevitably face in their future. And nothing needs to be sugar-coated. In a world marked by injustices, privilege should be acknowledged. I was lucky to grow up in a household where, thanks to my mom's work as a social worker, I was aware that other children lived very different realities. She would take me and my sister to play with kids who had been removed from their homes due to domestic violence. It was tough to face that as a child, but it taught me important lessons. I had a happy childhood, but one that was also in contact with the public health system in Argentina, where poverty affected nearly 50% of the population in the 1980s and 90s. Visiting my mom at work in the public hospital (she cared for teenage mothers and children), and my dad as well (as a paediatrician and neonatologist), shaped me profoundly. I was constantly immersed in (other) realities. Today, my work is different. Through artworks, I can approach difficult issues – struggle, colonialism, gender inequalities and

immigration – in a more subtle, imaginative way. Through an installation, a spatial dramaturgy, a performance, an event, I can propose and tease the audience with a myriad of possibilities that continue expanding in unimaginable ways through their experience and interpretation. And most importantly, those possibilities give the audience the chance to practise change, to re-invent something anew, something that perhaps we haven't thought of (yet).

LK_

You also take the barnacle goose as a central fable in the work. Perhaps you'd like to reflect on that a bit?

MA_

The Barnacle Goose myth is an old story from this region – Northwestern Europe – about a goose that would migrate to the Arctic to nest and reproduce, only to return later in the year. In medieval and early modern times, people would see these geese walking or flying around, yet could not understand where they were coming from. Out of this mystery came the idea that the geese were not born in distant, unreachable lands, but instead grew from barnacles attached to driftwood or trees by the water's edge. What is interesting is that the barnacles grow in-between land and water, between different materialities, they easily adapt in these liminal spaces. Barnacles, being crustaceans, have feathery protuberances or



Cacchho CucchhA

extremities that extend from their calcareous shells, and these were imagined as the beginnings of wings. In some versions, people even described seeing half-formed geese "hanging" from the barnacles before dropping into the water, as if they had ripened and fallen like fruit. This image of geese ripening like fruit is woven on the tapestry. The story was so persistent that, in parts of Ireland and Scotland, the goose was considered a kind of fish rather than a bird. This meant it could be eaten during fasting days, when the eating of meat was forbidden, but fish was allowed.

Beyond its strangeness, the myth carried deeper notions – of migration, of journeys beyond our known world, of the difficulty of imagining life cycles that unfolded far away and unseen. It was a way of explaining absence and return, of giving shape to something otherwise incomprehensible. Through such tales, children are introduced not only to the mysteries (and magic) of nature, but also to the ideas of migration, transformation, and belonging.

LK_ You write that experimenting with the tapestry (in how it is more porous and open-ended) has marked a more emancipated form of artistic practice. I guess this comes out of the need to share the work with others, not only as a finished work, but as a work in progress and in conversation with others. I was wondering about the sculptural

costumes and how in conversation they became instruments that are multisensory and intentionally open-ended. Has it been a struggle for you to balance the formal aesthetics of your practice with the intended interactive and performative use by the children? Was it difficult letting go of certain aesthetic or formal considerations? And while conceiving of the sculptural costumes, why do you see a need to create materials that produce sound, invite movement, or evoke particular sensations?

MA_ I can say it has been an exciting challenge to make the work interactive and performative. This meant privileging certain qualities such as functionality, sturdiness of materials, and the possibility of working in multiples. It was not about investing everything into one "perfect" piece, but about creating abundance – five, six, seven pieces that could be shared and used simultaneously by the children. I remember a conversation in a mentoring session with educator Daniela Pelegrinelli, who has been guiding me since last year, about pedagogies of disobedience, theory of play and this idea of multiplicity. I was struck by it: not only did I have to imagine pieces that could be activated and worn, and misused, but I also had to imagine them in series, in multiples, as a small community of objects.

Colour became a central visual element for me, as well as the crafting and the presence of

CaccHho CucchhA



specific tools I wanted embedded in these wearables. Together with designer Lucile Sauzet, we conceived seven sculptural costumes – modular and interchangeable, combining different materials and textures. As in our previous collaborations, we gave priority to crafting with our hands, to the doing. All of the pieces were made with sustainable or repurposed materials: coco fibre, cherry seeds, and fragments carried over from earlier works of mine. Alongside these organic or handmade elements, the costumes also include industrial materials such as velcro or socks, as well as repurposed crafted objects from another time, like cowbells that once belonged elsewhere. Some of the wearables incorporate tools that would usually serve another function: washing boards and clay tools, which in this case become part of the güiro inspired wearable or costume, the Scraping Cicadas. The Scraping Cicadas take inspiration from the song by María Elena Walsh, *Como la cigarra* (Like the Cicada), the story of a creature who, after a year underground, emerges as a symbol of survival and defiance. The song conveys the idea of being repeatedly “killed” or facing adversity, yet still emerging to “sing to the sun” like a cicada that survives after a long time underground:

“So many times I was killed many times / I died nonetheless I’m still here coming back to life / I’m grateful to adversity and the hand

holding the knife / for it did a bad job at killing me / And I carried on singing. ... / Singing to the sun / Like the cicada does after a year under the ground (...)”

I felt an urge to work closely with sound. All of the costumes produce sound, most of them percussive, specifically idiophonic instruments – bells, gongs, rattles – that vibrate when struck, shaken, or scraped. I was interested in how the body could become a sound-making instrument, how movement could generate resonance. The performative has always been at the core of my practice, but here I take an extra leap by inviting the audience to activate the pieces themselves. I wanted to see how the costumes constrain movement, how they alter the way we inhabit our bodies, how they shift our sensations. At the same time, I wanted the collective dimension to be present. The sound and movement emerge not in isolation, but through a group – through the presence of others, through listening and responding together. It is in this shared experimentation that the work comes alive.

LK_

We have often discussed the role of adults in this project. At first, you imagined their absence, concerned that parents might interfere with children’s free play or playshops in disruptive ways. But gradually we came to see their presence as essential, not only

because parents can learn from their children, but also because play is not limited to childhood. Adults, too, continue to play in different ways throughout their lives. Would you like to reflect on your conversations with Daniela around this?

MA_

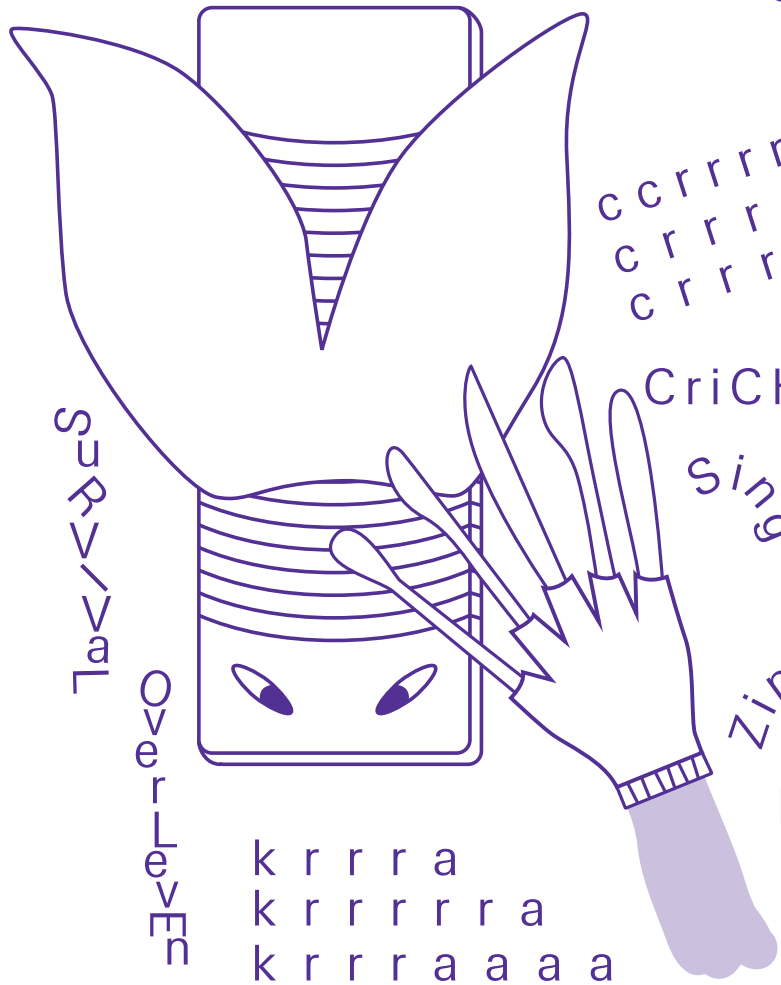
Our conversations began last autumn, almost a year ago. I met Daniela through a mutual friend, and I was very lucky for that. Daniela has a background in Special Education and Educational Sciences from the University of Buenos Aires, and coincidentally, we also come from neighbouring towns in Argentina, a nice reminder of how vast yet small the world can be. Daniela introduced me to different theories of play, radical pedagogies, and disobedience. Thinkers like Johan Huizinga, Brian Sutton-Smith, Roger Caillois, Gilles Brougère, as well as closer references like Chiqui González or the Grupo de Investigación en Juego from the Universidad Nacional de La Plata, Argentina. With her guidance, I came to position myself within a rhetoric of play that understands play as imaginary, promoting worlds and symbolic making, as well as play as identity, as ritual, and as a practice that fosters cooperation, community, memory and resistance.

Words are not enough to express what Daniela has meant for the making of this exhibition. We worked online every two to three weeks: she mentored me, gave

me reading materials, suggested authors, and also gave me homework. For example, she would ask me to visit every children’s activity in Amsterdam with my own child, not only to observe how children behave, but especially to notice how the mediators behave. She asked questions like: is there space for children to design their own itinerary? How freely can they move? Too often, children are seated on the floor, listening passively to an adult explaining something to them. She even asked me to experience the exhibition space at de Appel differently, getting down on my knees and walking on my hands to see from a child’s perspective.

Daniela has a very material approach to play. She sees how children are raised today as a way of inserting them into a capitalist society. She helped me understand that our gaze on children is tied to the idea of progress. Instead of seeing them for who they are, we see them for what they will become. Today, childhood is valued only for its utility, when in fact it should be useless. She also takes a critical stance toward “progressive pedagogies”, which have become a market of their own. It seems as if we want children to play in order to learn something, or to become autonomous. But autonomous for what? In such individualistic societies, what we actually need is to reinforce the collective.

She introduced me to radical pedagogues like Loris Malaguzzi and the Reggio Emilia approach,



Scraping (Magi)
Cicadas

c c r r r r a
c r r r r r r a
c r r r r r r a

CriCKeT

Singing

Zingen

KreKEL

k r r r a
k r r r r r a
k r r r a a a a

S>R>/>σL
O>σ-|σ>Eσ

Γiving under the ground
Γeetf onder de grond

Schrapende
Cicade

CaccHho CucchhA

the “serene school” of the Cosettini sisters in Argentina, the idea of “useless knowledge” by María Eugenia Villa and Jorge Daniel Nella, or Jean Le Boulch’s psychomotor pedagogy, which places movement at the centre of learning. This deeply influenced how we imagined both the costumes and wearables and the exhibition for the public, where movement was crucial and at the core. I started to think about the kinaesthetic experience, something I had already been exploring in *Bestiary of Tonguelets*: textures, smells, sounds.

We talked a lot about time, the fragment or *cacho* of time, and the Greek concept of *aion*, time as intensity, unmeasured, the time of childhood. And we talked about the untamed frontier, that threshold, that rupture, that entrance, that cannot be domesticated, that does not adjust to the pressures of the context. The *cucha*, as that magical circle, that is the space of playing. We tried to define play as an emancipatory act, one that exists only in the service of play itself.

As an adult, Daniela also asked me to return to my own childhood memories, something I later shared at our reading group as part of the process of preparing for the exhibition. I came to see that what we wanted to create was a collective experience for children and their caregivers. That was the difference from daycare, school, or after school activities where children are left behind. We wanted to create opportunities

for parents and caregivers to get involved, to play, to observe their children playing.

We focused on play as a communal ritual, and on how the exhibition space could resist the logic of the school. Because to imagine new worlds, there has to be disobedience. If play is to be emancipatory, it must also be disobedient. And also, what kind of disobedience? For adults, perhaps it is the invitation to play in useless, unproductive ways. I wanted *CaccHho CucchhA* to be a reminder for adults that play is still possible, and necessary. Because play allows us to meet one another beyond who we are. Play connects and creates a shared language, a space that daily life does not offer. And I believe we, as adults, need to play more in order to un-do ourselves.

LK_

Perhaps some of these adults will even want to play in the playground structure you developed with Katha, inspired by Aldo van Eyck’s playgrounds. His neighbourhood-based designs in Amsterdam created open, public spaces for all children, and unlike conventional models, his playgrounds emphasised decentralised composition and imaginative, multifunctional spaces that encouraged creativity, social interaction, and open ended play. How have you engaged with his basic designs, and what alternative elements did you introduce, and why?

MA_

I am one of those people who lights up whenever I come across one of Aldo van Eyck's playgrounds in Amsterdam. Sometimes I spot one from far away while riding my bike, and I can't help but smile. I feel he managed to reclaim so much space in the city for children. His playgrounds are so open-ended that, even as an adult, you can still place yourself inside them, step into those structures, and feel invited to play. The tapestry has some of them in its composition.

With Katharina, we wanted to take that spirit of openness and re-imagine it for the exhibition. Van Eyck's designs are very minimal, simple geometries that suggest infinite possibilities, and that simplicity was important for us. But we also wanted to expand on the idea of transformation: our structures can be a playground, but also a skeleton for tents, shelters, or temporary dwellings built by the children themselves. In this sense, they become a *cucha*, a home, a threshold, a small protected space that children can inhabit, reshape, and claim as their own. It is a place of intimate play, but also of collective making.

Unlike van Eyck's more permanent materials, our tents require tending and attention. They can be dismantled, reassembled, rebuilt, constantly evolving with the children's interactions. In this way, time becomes a material of the work: each action leaves traces, extends possibilities, and

transforms the space. The exhibition is never fixed; it grows and changes as play unfolds, carrying the memory of past activities while inviting new ones.

Next to taking inspiration in the playgrounds by van Eyck, we also worked with the anatomy of the barnacle, a key figure and character in the exhibition. Children and adults encounter structures and forms that draw on the hermaphrodite body of the barnacle, its ovaries, its cavity, its eggs, eyes, stomach, mantle cavity, nerves, and cirri (its feeding legs). To make these pieces, we re-used works that Katharina and I had previously created together for an exhibition at Kunstmuseum Liechtenstein in Vaduz, in 2022. That project, which I titled *Kinky Affairs at Home*, was entangled with my first experiences of motherhood and the challenges of those first months, brought into dialogue with the work of feminist artist Anne Marie Jehle, a punk figure also linked to Fluxus, whose art and life were deeply intertwined.

The idea of re-purposing some of those earlier wooden works felt very natural for this exhibition. There is a constant sense of continuity in the work, as one project flows into the next, carrying traces of past experiences while opening into new forms.

LK_

At de Appel, we are more interested in the use and activation of artworks than in their purely contemplative form, so we asked

you to collaborate on a workshop programme together with artists who could activate the space for children in different ways. We also initiated a reading group with the hosts of the exhibition and others, reading all the references on play from Daniela in order to think through how to host children. How has this process been for you so far? We have been discussing how to structure workshops in ways that do not over prescribe 'play' or dictate how children should interact with the objects. How do you imagine this guidance unfolding? Perhaps you could speak specifically about the weaving playshop you are developing with Anna and Gļeb(s)?

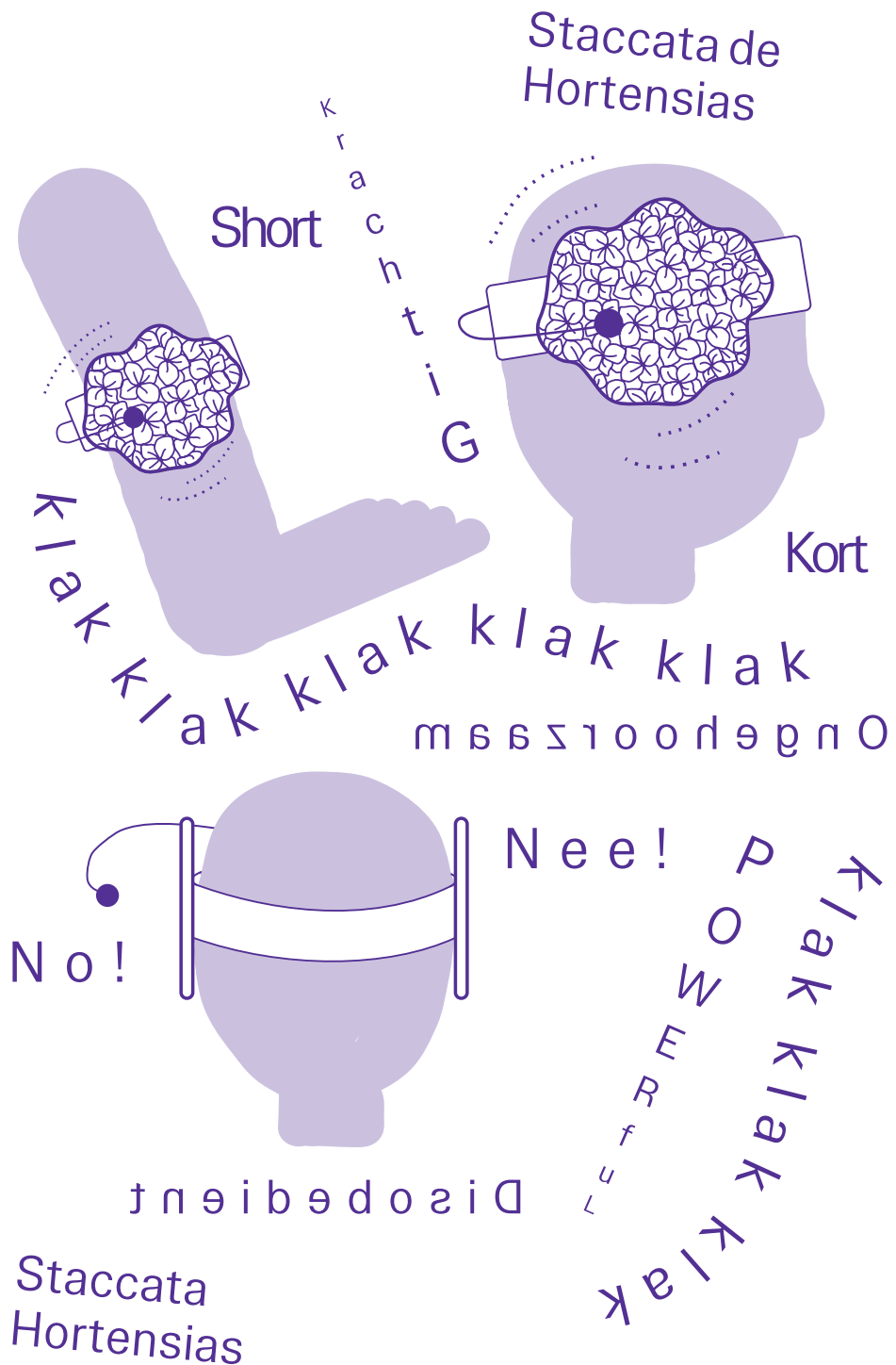
MA_

It has been a wonderful experience to plan the different playshops for the public programme, and to have our reading groups regularly. I feel these meetings gave us the opportunity to come together periodically and discuss ideas around education, disobedience, playwork, and unproductive time. We also shared our own childhood memories, and those of our close ones. In a way, I feel we built a small, affective archive related to play. And next to that, we also had many conversations about un-learning how to guide a workshop, how to play with children, what to expect, and how to let them abandon the activity or withdraw, if necessary. We did a lot of that un-learning. I think it was also great to have the insights and guidance from

playworker Penny Wilson and her Playwork Primer.

For the textile playshop, I am excited to be collaborating with Anna and Gļeb(s). Anna, Gļeb(s) and I thought we could perhaps approach the concept of weaving in a playful way, by interacting with local wool, cut-outs and other re-purposed materials and by combining them with performative aspects, storytelling and the use of the voice. Both workshops are connected and pick up or follow up on each other's activities. In that sense, the two processes are closely connected. We also discussed how the weaves could later be shown in the exhibition space, perhaps in relation to the tapestry as extensions or prostheses. We have talked about felting and embroidering as well. I find the idea that a collective activity unfolds across different groups and moments very interesting and even necessary. So, not looking for a concrete result right away but rather being a witness to a broader picture or experience that keeps on unfolding and evolving over time, through multiple hands, perspectives and energies.

**Read the full conversation, which will grow over the exhibition span, on deappel.nl.*



Spel en ongehoorzaamheid Gesprek tussen Mercedes Azpilicueta en Lara Khaldi

LK_(Lara Khaldi)
In onze gesprekken over *CaccHho CucchhA* heb je spelen gekaderd als een vorm van ongehoorzaamheid en emancipatie van volwassen gedrag en tijd. Wat betekent het om ongehoorzaam te zijn door te spelen, en hoe komt dat tot uiting in de verschillende speelobjecten/kostuums/speelruimtes/kunstwerken die je voor de tentoonstelling maakt? Ik realiseer me dat we dit pas zullen ontdekken als de kinderen met de objecten gaan spelen. Misschien kunnen we nadenken over ongehoorzaamheid en emancipatie in spel en in relatie tot je werk in het algemeen, en ook over je project *Bestiary of Tonguelets*, een referentiepunt voor deze tentoonstelling, en waar onze gesprekken begonnen met het voorstel om de ongehoorzame sculpturale personages om te vormen tot kostuums voor kinderen.

MA_(Mercedes Azpilicueta)
Ik ben aan dit project begonnen met het denken over tijd en performance, twee van mijn favoriete materialen om mee te werken. De afgelopen jaren trof ik mezelf in mijn atelier aan, terwijl ik alles deed wat ik moest doen, en mezelf afvroeg: is dit het? Lang geleden begreep ik dat ik de definities

van datgene waar ik me deel van voelde, moest betwisten. Waarom zouden we anders doen wat we doen? En ik heb de indruk dat mijn praktijk me de afgelopen jaren heeft geleerd dat spel (en humor) erg nuttig zijn om regels te overtreden. Voor mij is het belangrijk om onze eigen manier van doen vorm te geven; hoe kunnen we het spel spelen? Een deel van mijn werk bestaat uit het maken, of liever gezegd het bedenken, van nieuwe werelden, scènes, gebeurtenissen. Zoals meeslepende omgevingen of *ruimtelijke dramaturgieën*, zoals ik ze eerder heb genoemd. Wat die ruimte ook is, ze fungeert als een medium waarin ik mijn eigen voorwaarden, mijn noodzakelijke grenzen kan bedenken, terwijl ik tegelijkertijd in opstand kom tegen die structuren, en ook tegen mezelf.

Voor deze tentoonstelling wilde ik ideeën over spel en ongehoorzaamheid verkennen en het onverwachte, het ongemakkelijke, de mislukte poging omarmen. Omdat ik uit eerste hand weet hoe het is om dingen met kinderen te doen, verwachtte ik dat veel anders zou verlopen dan gepland, en er zit zoveel plezier, schoonheid en wijsheid in het omarmen daarvan.

Bestiary of Tonguelets is voor mij een fundamenteel werk

CaccHho CucchhA

geweest en maakt deel uit van *CaccHho CucchhA* – van eerdere tekeningen die nu op een wandtapijt zijn geweven tot restjes materiaal die verborgen zitten in de nieuwe kostuum-sculpturen, als kleine schatten die wachten om gevonden te worden. Door *Bestiary*, een toneelstuk dat nog niet heeft plaatsgevonden, heb ik geleerd om op verschillende manieren te denken, met anderen samen te werken en ideeën en dingen te vertalen naar verschillende media. *Bestiary* is een constellatie van veel verschillende stukken, kostuums, tekeningen, video's, geluiden, allemaal verspreid door de ruimte. Mijn uitgangspunt was het spreken over verschoppelingen, dichters, dieren, mythische wezens die niet alleen menselijk zijn, en de politieke en sociaaleconomische implicaties tussen Europa en Abya Yala. Ik wilde zoveel dingen (af)leren als een "sudaca"* die in Europa woont. De personages van *Bestiary of Tonguelets* (van een sigarettenpeuk tot een *Ruda*-blad tot een tekening van tweelingzusjes die half mens, half dier zijn en tot leven zijn gekomen) zijn onhandig, rommelig, grappig, een beetje stinkend, en tegelijkertijd zingen hun stemmen voor ons, gedichten over collectiviteit, toxiciteit, gedeelde kennis, verouderde kennis die vandaag de dag niemand lijkt te willen of nodig te hebben. Hun decadentie is een eerbetoon aan een wereld die instort, een pijnlijke wereld die alleen met de zintuigen kan worden waargenomen (en niet alleen met de menselijke

zintuigen, want alles voelt en ademt in *Bestiary*). Het reukvermogen is bijvoorbeeld een van de belangrijkste zintuigen in de tentoonstelling, een zintuig dat als een spiraalvormige ruggengraat door alle verschillende werken en onderdelen ervan lijkt te lopen. Van alle geuren die verschijnen, zoals bijenwas, klei, rubber, bloed, mate, koffie, ruda, tabak, enzovoort, kan ik me één bepaalde geur herinneren, namelijk die van nat karton. Die geur keert ook terug in *CaccHho CucchhA* wanneer ik me voorstel wat *cucha* eigenlijk betekent in Argentijns jargon: een hondenhok, een rustplaats, een schuilplaats, misschien tegen de regen, kwetsbare maar broodnodige ruimte.

In *CaccHho CucchhA* wordt het gehoor versterkt. Hier brengen we een reeks kostuums samen die een of andere vorm van geluid maken, om mee te spelen en te gebruiken. Van oude koebellen die trillen tegen kokosvezel, tot houten wasborden die zijn omgevormd tot güiros (een soort percussie-instrument), tot regenstokken die druppelen met kersenpitten in vacuümslangen. Deze keer wilde ik verder onderzoek doen naar het potentieel van geluid door middel van draagbare kleding, textiel en alledaagse (misschien wel verouderde) gereedschappen; en natuurlijk ook samen met het publiek. Het publiek wordt de performer in deze tentoonstelling; niet in de traditionele zin van wat participatief werk betekent. Niemand eist iets in deze ruimte.

CaccHho CucchhA

Terugkomend op je eerste vraag over wat het betekent om door middel van spel ongehoorzaam te zijn, denk ik dat spelen ons in staat stelt om onze eigen werelden te (her)creëren, met hun eigen overeenkomsten en meningsverschillen; om ons voor te stellen of te creëren wat er nog niet bestaat, of om te ontmantelen wat veranderd en opnieuw opgebouwd moet worden. En het belangrijkste is dat we dat doen met de restjes en fragmenten die we nog over hebben. Ik heb het gevoel dat dit een tijd is, de tijd waarin we leven, waarin we dat het meest moeten oefenen en doen; als volwassenen en niet-volwassenen, voor iedereen en alles wat na ons komt.

**sudaca* is een pejoratieve term in het Spaans om te verwijzen naar mensen uit Latijns-Amerika.

LK_

Bedankt voor het uitgebreide antwoord, Mercedes. Het zet me aan het denken over veel verschillende aspecten. Je zegt dat de decadentie van de personages in *Bestiary* 'een eerbetoon is aan een wereld die instort'. Ik zou inderdaad zeggen dat onze wereld instort en daar hebben we het vaak over; dat we op de een of andere manier blijven spelen in die wereld. Een van de beelden die je gebruikt in het nieuwe wandtapijt in *CaccHho CucchhA* is dat van kinderen in Gaza die spelen temidden van het puin van de genocide. Spelen wordt een emancipatorische praktijk, ook in de manier waarop je het

beschrijft als 'je voorstellen wat nog niet bestaat'.

De kostuumfiguren in *CaccHho CucchhA* lijken niet zo decadent en depressief als in *Bestiary*, ze zijn eerder optimistisch, actief, dierlijk en plantachtig... In een gesprek over sprekende dieren bespreken Oxana Timofeeva en Haytham El-Wardany waarom dieren, in plaats van mensen, ons in fabels iets leren; het is omdat mensen moraal bijbrengen en dieren wijsheid, misschien houden kinderen van (leren van) dieren omdat ze hen geen moraal bijbrengen zoals volwassenen dat doen.

Hoe wordt de visuele inhoud van het wandtapijt samengebracht in relatie tot spel?

MA_

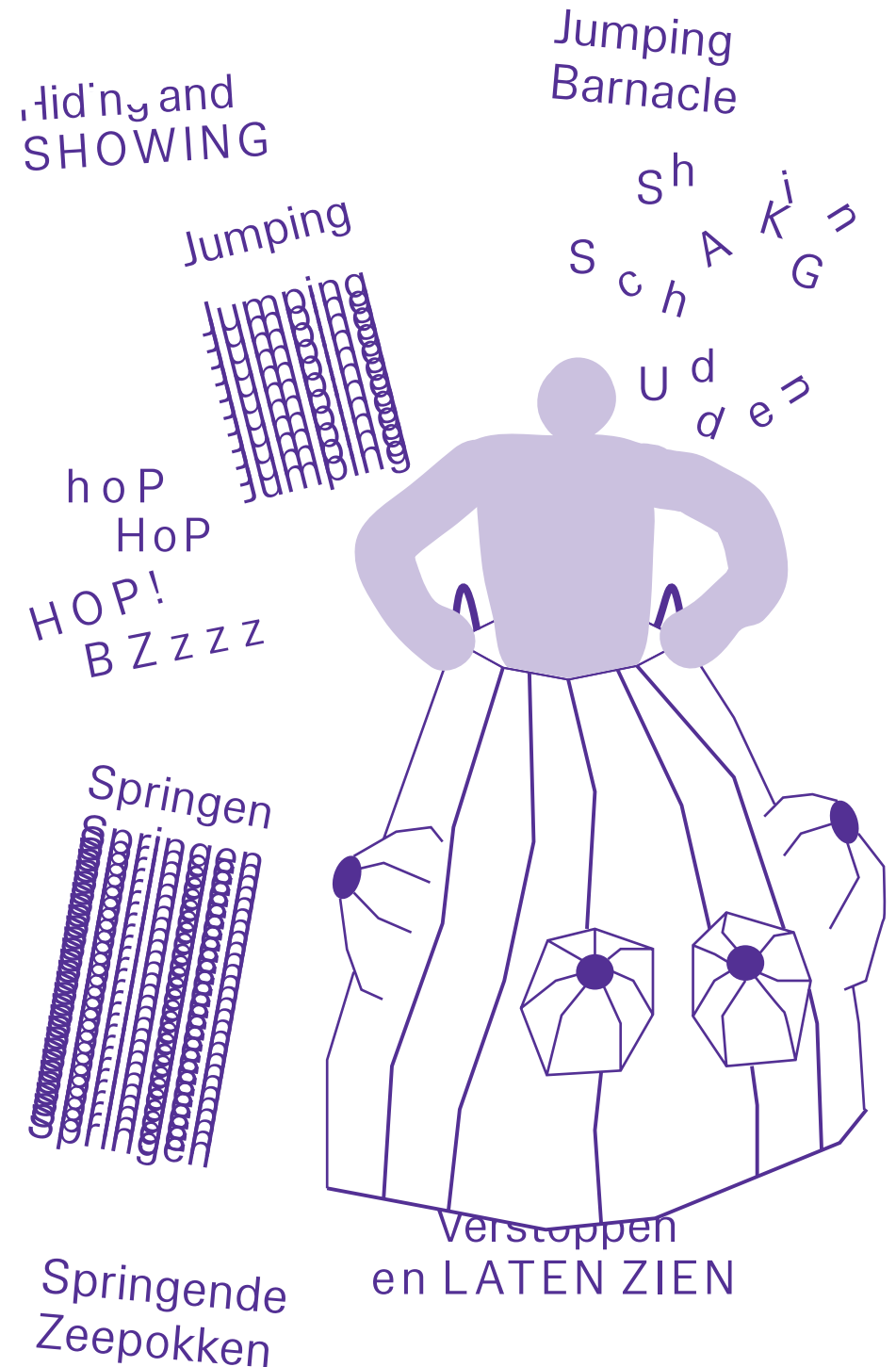
Het jacquard-wandtapijt is gemaakt met een gevoel voor spel, waarbij beelden fungeren als teasers voor het publiek. Ik vind het leuk om verschillende temporaliteiten naast elkaar te plaatsen, waardoor een chaotische omgeving ontstaat, waar echte en imaginaire beelden, foto's en tekeningen samenkomen. Het tapijt kan worden gebruikt, dit betekent dat kinderen hun gezicht, handen of benen door gaten kunnen steken. Of misschien kunnen ze de zakken gebruiken die in het wandtapijt zijn geweven, of hun creaties (gemaakt tijdens de playshops) ophangen aan de handvatten die we door het weefsel hebben geknipt. Er zijn pop-upvensters die verborgen elementen tonen, zoals labyrinten en personages, die in de

tentoonstellingsruimte verschijnen als kledingstukken of kostuums. Het tapijt strekt zich ook uit in de ruimte, omdat de schering aan elke kant doorloopt, waardoor het verward en rommelig, onafgewerkt en gelaagd is. Ik noemde al eerder het gehoor, omdat de draagbare kledingstukken geluid maken, maar de tastzin is evenzeer aanwezig in de werken, evenals in het. Toen ik aan het weven was in het TextielLab in Tilburg, samen met Judith Peskens, kreeg ik te horen dat dit de eerste keer was dat ze een werk maakten dat door het publiek, in dit geval kinderen, aangeraakt en gebruikt mocht worden. Het maken van dit wandtapijt betekende voor mij een nieuwe vorm van emancipatorische praktijk. Het betekende een nieuwe sprong voorwaarts als maker, om me iets voor te stellen wat nog niet bestond in mijn materiële praktijk: de mogelijkheid van gebruik, van spel, en om de materialen (en de inhoud) te buigen om dat mogelijk te maken.

De visuele inhoud is een overvloed aan beelden, aangezien ik graag aan dit soort composities werk. Deze assemblages hebben een fantasierijke, barok-achtige kwaliteit dat het publiek misleidt en hen ertoe aanzet om er zelfs mee samen te werken. Tegelijkertijd dienen deze beelden slechts als ingangen voor diepere interpretaties. Je ziet bijvoorbeeld kinderen in Gaza spelen te midden van het puin van de genocide, naast beelden van de tweede

feministische golf in Nederland. Er is ook een eerbetoon aan de Argentijnse dichter, muzikant en schrijver María Elena Walsh, met name aan haar lied *The Gardener's Song*. Ik vind het interessant om al deze beelden samen te brengen in een oneerbiedige dans. Je ziet archiefbeelden van de speeltuinen van Aldo van Eyck, die weergeven hoe een stad gebruikt zou moeten worden, terwijl diezelfde speeltuinen tegelijkertijd dienen als infrastructuur ter ondersteuning van het schilderij *Laughing Fool* van Jacob Cornelisz van Oostsanen. De figuur van de dwaas duikt op verschillende plaatsen in de compositie op. Er zijn tekeningen van wezens die ik in 2007 heb gemaakt, zoals de Yarárá-Warrah (ook een personage dat voorkomt in *Bestiary of Tonguelets*), naast nieuwe tekeningen die verband houden met de kledingstukken en personages die deel uitmaken van *CacHho CucchhA*, zoals de Rainy Slugs of de Rattling Roots. Naast letters uit het alfabet van de Palestijnse Bevrijdingsorganisatie zijn er archiefbeelden van straatfestivals zoals Hartjesdag op de Zeedijk, waar mensen zich verkleeden (vaak in crossdressing) in een vrolijke parade die middeleeuwse tradities combineert met hedendaagse carnavalkostuums. Deze elementen zijn deuren naar andere interpretaties; ze overstijgen het idee van lokaliteit. En de lijst gaat maar door, er zijn ook veel vogels in verwerkt, van de brandgans, een van de mythische verhalen die aan de basis liggen van deze

CacHho CucchhA



tentoonstelling, tot ooievaars en middeleeuwse vogelwezens. Er is een foto van mijn kind dat met een lege emmer speelt in Buenos Aires, vlakbij Handala, en archiefbeelden van Nederlandse kinderen die traditionele folkloristische rituelen vieren. Er zijn veel verwijzingen naar De Flora Batava, een geïllustreerd overzicht van alle Nederlandse planten, paddenstoelen, mossen en algen die in de 19e eeuw bekend waren, naast actuele beelden uit de tuin buiten de Appel, of beelden die verband houden met de situationistische kunstbeweging Provo, zoals kinderen die op slaapzakken springen, een foto die de inspiratie vormde voor het kostuum Jumping Barnacles.

LK_

Waarom denk je dat we erop moeten staan om moeilijke kwesties (van strijd, kolonialisme, immigratie) met onze kinderen te bespreken, vooral in kunstwerken?

MA_

Ik vind dat we moeilijke kwesties met onze kinderen moeten bespreken, omdat de wereld waarin we leven vol uitdagingen en complexiteiten is. Doen alsof we in een eerlijke, eenvoudige wereld leven, zou een farce zijn. Ik wil dat mijn kind, en elk kind, in staat is om de uitdagingen aan te gaan waarmee ze in de toekomst onvermijdelijk te maken zullen krijgen. En daar hoeft niets mooier van gemaakt te worden. In een wereld die gekenmerkt wordt door

onrechtvaardigheid, moet privilege erkend worden. Ik had het geluk op te groeien in een gezin waar ik, dankzij het werk van mijn moeder als maatschappelijk werker, me ervan bewust was dat andere kinderen in een heel andere realiteit leefden. Ze nam mij en mijn zus mee om te spelen met kinderen die vanwege huiselijk geweld uit hun huis waren gehaald. Dat was moeilijk om als kind onder ogen te zien, maar het heeft me belangrijke lessen geleerd. Ik had een gelukkige jeugd, maar ik kwam ook in aanraking met het volksgezondheidssysteem in Argentinië, waar in de jaren tachtig en negentig bijna 50% van de bevolking in armoede leefde. Het bezoeken van mijn moeder op haar werk in het openbare ziekenhuis (ze zorgde voor tienermoeders en kinderen) en mijn vader (als kinderarts en neonatoloog) heeft mij diep gevormd. Ik werd voortdurend ondergedompeld in (andere) realiteiten. Tegenwoordig is mijn werk anders. Door middel van kunstwerken kan ik moeilijke kwesties – strijd, kolonialisme, genderongelijkheid en immigratie – op een subtielere, fantasierijke manier benaderen. Via een installatie, een ruimtelijke dramaturgie, een performance of een evenement kan ik het publiek een veelheid aan mogelijkheden voorstellen en prikkelen. En het belangrijkste is dat die mogelijkheden het publiek de kans geven om verandering in praktijk te brengen, om iets nieuws uit te vinden, iets waar we misschien (nog) niet aan hebben gedacht.

LK_

Je gebruikt ook de brandgans als centrale fabel in het werk. Misschien wil je daar op ingaan?

MA_

De mythe van de brandgans is een oud verhaal uit deze regio – Noordwest-Europa – over een gans die naar het Noordpoolgebied zou migreren om te nestelen en zich voort te planten, om later in het jaar weer terug te keren. In de middeleeuwen en de vroegmoderne tijd zagen mensen deze ganzen rondlopen of rondvliegen, maar konden ze niet begrijpen waar ze vandaan kwamen. Uit dit mysterie ontstond het idee dat de ganzen niet in verre, onbereikbare landen waren geboren, maar waren gegroeid uit zeepokken die aan drijfhout of bomen aan de waterkant vastzaten.

Zeepokken zijn schaaldieren met veerachtige uitsteeksels of ledematen die uit hun kalkachtige schelp steken, en deze werden gezien als het begin van vleugels. In sommige versies beschreven mensen zelfs dat ze halfgevormde ganzen aan de zeepokken zagen 'hangen' voordat ze in het water vielen, alsof ze rijp waren en als fruit waren gevallen. Dit beeld van ganzen die rijpen als fruit is verweven in het wandtapijt. Het verhaal was zo hardnekkig dat in delen van Ierland en Schotland de gans eerder als een soort vis dan als een vogel werd beschouwd. Dit betekende dat hij tijdens vastendagen, wanneer het eten van vlees verboden was maar vis wel

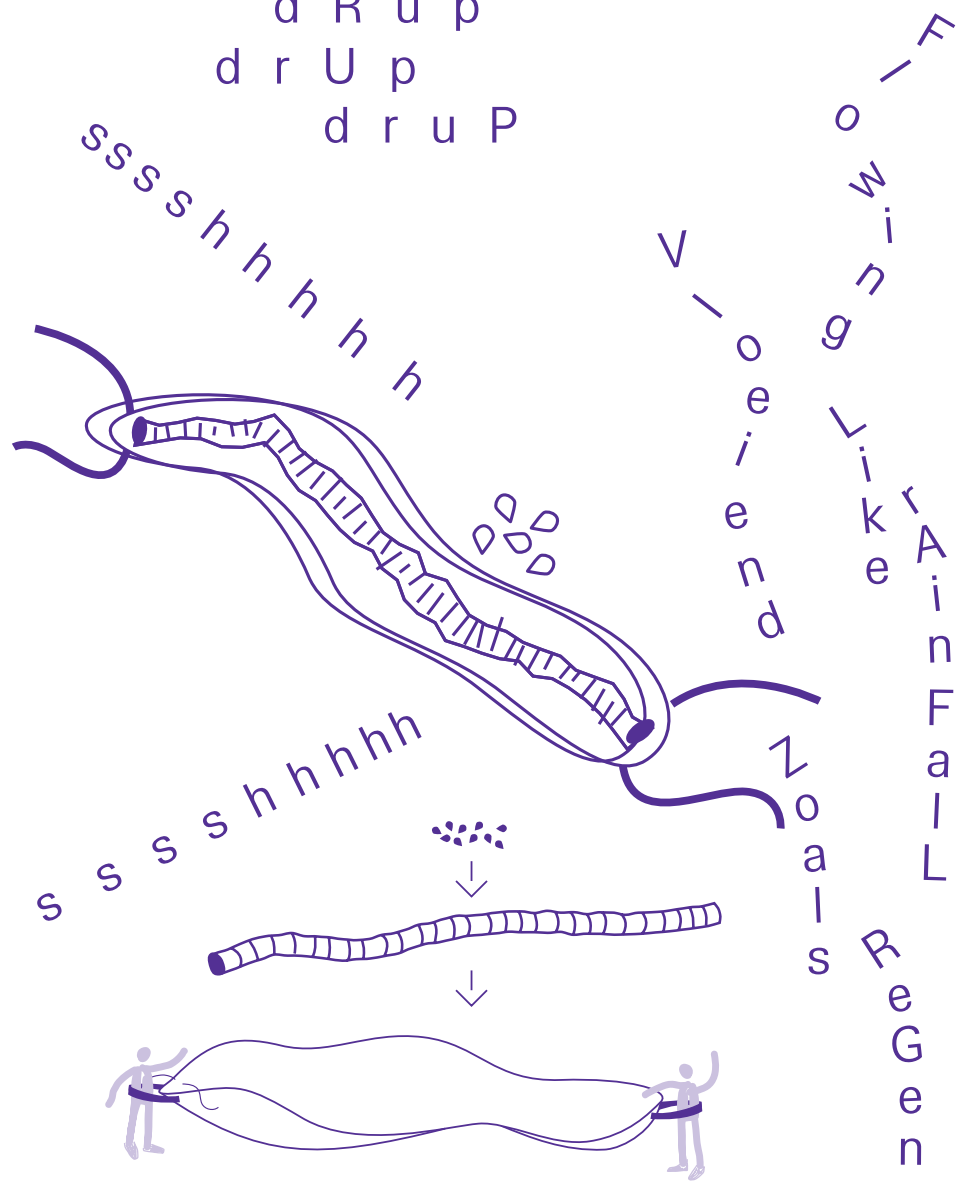
was toegestaan, gegeten mocht worden.

Afgezien van zijn vreemdheid droeg de mythe diepere begrippen in zich – van migratie, van reizen buiten onze bekende wereld, van de moeilijkheid om ons een voorstelling te maken van levenscycli die zich ver weg en onzichtbaar ontvouwen. Het was een manier om afwezigheid en terugkeer te verklaren, om vorm te geven aan iets dat anders onbegrijpelijk zou zijn. Door middel van dergelijke verhalen maken kinderen niet alleen kennis met de mysteries (en magie) van de natuur, maar ook met de ideeën van migratie, transformatie en verbondenheid.

LK_

Je schrijft dat het experimenteren met het wandtapijt (in hoe het poreus en open het is) een meer geëmancipeerde vorm van artistieke praktijk heeft teweeggebracht. Ik denk dat dit voortkomt uit de behoefte om het werk met anderen te delen, niet alleen als een voltooid werk, maar als een werk in uitvoering en in gesprek met anderen. Ik vroeg me af hoe de sculpturale kostuums in dialoog met anderen instrumenten zijn geworden die multisensorisch zijn. Was het een uitdaging voor je om een evenwicht te vinden tussen de formele esthetiek van je praktijk en het beoogde interactieve en performatieve gebruik door de kinderen? Was het moeilijk om bepaalde esthetische of formele overwegingen los te laten? En waarom vond je het bij

Regenachtige Slak



Rainy Slug

het ontwerpen van de sculpturale kostuums nodig om materialen te creëren die geluid produceren, beweging uitnodigen of bepaalde sensaties oproepen?

Cacchho CucchhA

MA_ Ik kan zeggen dat het een uitdaging was om het werk interactief en performatief te maken. Dit betekende dat bepaalde eigenschappen voorrang kregen, zoals functionaliteit, stevigheid van materialen en de mogelijkheid om in meerdere exemplaren te werken. Het ging er niet om alles in één 'perfect' stuk te investeren, maar om overvloed te creëren: vijf, zes, zeven stukken die door de kinderen tegelijkertijd konden worden gedeeld en gebruikt. Ik herinner me een gesprek tijdens een mentorsessie met pedagoog Daniela Pelegrinelli, die me sinds vorig jaar begeleidt, over pedagogieën van ongehoorzaamheid, de theorie van het spel en dit idee van veelvoudigheid. Het raakte me: ik moest me niet alleen stukken voorstellen die geactiveerd, gedragen en misbruikt konden worden, maar ik moest ze me ook voorstellen in series, in meerdere exemplaren, als een kleine gemeenschap van objecten.

Kleur werd voor mij een centraal visueel element, evenals het vakmanschap en de aanwezigheid van specifieke gereedschappen die ik in deze draagbare objecten wilde verwerken. Samen met ontwerper Lucile Sauzet bedachten we zeven sculpturale kostuums – modulair, uitwisselbaar, met een combinatie

van verschillende materialen en texturen. Net als bij onze eerdere samenwerkingen gaven we voorrang aan het met de hand vervaardigen, aan het doen. Alle stukken zijn gemaakt van duurzame of hergebruikte materialen: kokosvezel, kersenpitten en fragmenten uit eerdere werken van mij. Naast deze organische of handgemaakte elementen bevatten de kostuums ook industriële materialen zoals klittenband of sokken, evenals hergebruikte ambachtelijke objecten uit een andere tijd, zoals koebellen die ooit ergens anders thuishoorden. Sommige kledingstukken bevatten gereedschappen die normaal gesproken een andere functie hebben: wasborden, kleigereedschap, die in dit geval onderdeel worden van het op de güiro geïnspireerde kledingstuk of kostuum, de Scraping Cicadas. De Scraping Cicadas zijn geïnspireerd op het lied van María Elena Walsh, *Como la cigarra* (Als de cicade), het verhaal van een wezen dat na een jaar onder de grond te hebben doorgebracht, tevoorschijn komt als symbool van overleven en verzet. Het lied brengt het idee over van herhaaldelijk "gedood" worden of tegenslag ondervinden, maar toch weer tevoorschijn komen om "voor de zon te zingen" zoals een cicade die na een lange tijd onder de grond overleeft:

"Zo vaak werd ik gedood, zo vaak stierf ik, maar toch ben ik er nog steeds, ik kom weer tot leven. Ik ben dankbaar voor de tegenslag

en de hand die het mes vasthield, want die heeft me niet goed gedood en ik ben blijven zingen. ... Zingend naar de zon Zoals de cicade doet na een jaar onder de grond (...)"

Ik voelde een drang om met geluid te werken. Alle kostuums produceren geluid, de meeste percussief, met name idiofonische instrumenten – bellen, gongs, ratels – die trillen wanneer ze worden aangeslagen, geschud of geschraapt. Ik was geïnteresseerd in hoe het lichaam een geluid producerend instrument kon worden, hoe beweging resonantie kon genereren. Het performatieve heeft altijd centraal gestaan in mijn praktijk, maar hier ga ik een stap verder door het publiek uit te nodigen om de stukken zelf te activeren. Ik wilde zien hoe de kostuums bewegingen beperken, hoe ze de manier waarop we ons lichaam bewonen veranderen, hoe ze onze sensaties verschuiven. Tegelijkertijd wilde ik dat de collectieve dimensie aanwezig was. Het geluid en de beweging komen niet geïsoleerd tot stand, maar via een groep – door de aanwezigheid van anderen, door samen te luisteren en te reageren. Het is in dit gedeelte experimenteren dat het werk tot leven komt.

LK_

We hebben vaak gesproken over de rol van volwassenen in dit project. In eerste instantie stelde je je hun afwezigheid voor, omdat je bang was dat ouders het vrije spel of de playshops van

kinderen op een verstorende manier zouden beïnvloeden. Maar geleidelijk aan zijn we hun aanwezigheid als essentieel gaan zien, niet alleen omdat ouders van hun kinderen kunnen leren, maar ook omdat spelen niet beperkt is tot de kindertijd. Ook volwassenen blijven hun hele leven op verschillende manieren spelen. Wil je even stilstaan bij je gesprekken met Daniela hierover?

Onze gesprekken begonnen afgelopen najaar, bijna een jaar geleden. Ik heb Daniela via een gemeenschappelijke vriend leren kennen, en daar heb ik veel geluk mee gehad. Daniela heeft een achtergrond in speciaal onderwijs en onderwijskunde aan de Universiteit van Buenos Aires, en toevallig komen we ook allebei uit naburige steden in Argentinië, wat een mooie herinnering is aan hoe groot en toch klein de wereld kan zijn. Daniela liet me kennismaken met verschillende theorieën over spelen, radicale pedagogieën en ongehoorzaamheid. Denkers als Johan Huizinga, Brian Sutton-Smith, Roger Caillois, Gilles Brougère, maar ook dichterbij gelegen referenties zoals Chiqui González of de Grupo de Investigación en Juego van de Universidad Nacional de La Plata, Argentinië. Onder haar begeleiding kwam ik tot een visie die spelen beschouwt als iets imaginairs, dat werelden en symbolische creatie bevordert, maar ook als identiteit, als ritueel en als een praktijk die samenwerking, gemeenschap, herinnering en verzet bevordert.

Cacchho CucchhA

Het is moeilijk onder woorden te brengen wat Daniela heeft betekend voor het tot stand komen van deze tentoonstelling. We werkten elke twee tot drie weken online samen: ze begeleidde me, gaf me leesmateriaal, stelde auteurs voor en gaf me ook huiswerk. Ze vroeg me bijvoorbeeld om met mijn eigen kind alle kinderactiviteiten in Amsterdam te bezoeken, niet alleen om te observeren hoe kinderen zich gedragen, maar vooral om te kijken hoe de begeleiders zich gedragen. Ze stelde vragen als: is er ruimte voor kinderen om hun eigen route te bepalen? Hoe vrij kunnen ze zich bewegen? Te vaak zitten kinderen op de grond en luisteren ze passief naar een volwassene die hen iets uitlegt. Ze vroeg me zelfs om de tentoonstellingsruimte in de Appel op een andere manier te ervaren, door op mijn knieën te gaan zitten en op mijn handen te lopen om alles vanuit het perspectief van een kind te bekijken.

Daniela heeft een zeer materiële benadering van spelen. Ze ziet de manier waarop kinderen tegenwoordig worden opgevoed als een manier om ze in een kapitalistische samenleving in te passen, alsof we consumenten of producten opvoeden. Ze hielp me begrijpen dat onze blik op kinderen verbonden is met het idee van vooruitgang, in plaats van hen te zien voor wie ze zijn, en niet voor wat ze zullen worden. Tegenwoordig wordt de kindertijd alleen gewaardeerd om het nut, terwijl het juist nutteloos zou moeten zijn. Ze neemt ook een

kritisch standpunt in ten opzichte van 'progressieve pedagogieën', die een markt op zich zijn geworden. Het lijkt alsof we willen dat kinderen spelen om iets te leren, of om autonoom te worden. Maar autonoom van wat? In zulke individualistische samenlevingen hebben we juist behoefte aan versterking van het collectief.

Ze liet me kennismaken met radicale pedagogen als Loris Malaguzzi en de Reggio Emilia-aanpak, de 'serene school' van de zussen Cosettini in Argentinië, het idee van 'nutteloze kennis' van María Eugenia Villa en Jorge Daniel Nella, of de psychomotorische pedagogie van Jean Le Boulch, die beweging centraal stelt in het leren. Dit had een grote invloed op hoe we ons zowel de kostuums als de tentoonstelling voor het publiek voorstelden, waarbij beweging cruciaal was. Ik begon na te denken over de kinesthetische ervaring, iets wat ik al had onderzocht in *Bestiary*: texturen, geuren, geluiden.

We spraken veel over tijd, het fragment of *cacho* van tijd, en het Griekse concept van aion, tijd als intensiteit, ongemeten, de kindertijd. En we spraken over de ongetemde grens, die drempel, die breuk, die ingang, die niet getemd kan worden, die zich niet aanpast aan de druk van de context. De *cucha*, als die magische cirkel, dat is de ruimte om te spelen. We probeerden spelen te definiëren als een emancipatorische daad, een daad die alleen bestaat ten dienste van het spelen zelf.

Als volwassene vroeg Daniela me ook om terug te keren naar mijn eigen jeugdherinneringen, iets wat ik later deelde met onze leesgroep als onderdeel van het voorbereidingsproces voor de tentoonstelling. Ik kwam tot het inzicht dat we een collectieve ervaring wilden creëren voor kinderen en hun verzorgers. Dat was het verschil met de kinderopvang, school of naschoolse activiteiten waar kinderen worden achtergelaten. We wilden mogelijkheden creëren voor ouders en verzorgers om mee te doen, te spelen en hun kinderen te observeren terwijl ze spelen.

We concentreerden ons op spelen als een gemeenschappelijk ritueel en op hoe de tentoonstellingsruimte zich kon verzetten tegen de logica van de school. Want om nieuwe werelden te kunnen bedenken, moet er ongehoorzaamheid zijn. Als spelen emancipatorisch wil zijn, moet het ook ongehoorzaam zijn. En ook: wat voor soort ongehoorzaamheid? Voor volwassenen is dat misschien de uitnodiging om op nutteloze, onproductieve manieren te spelen. Ik wilde dat *CaccHho CucchhA* volwassenen eraan zou herinneren dat spelen nog steeds mogelijk en noodzakelijk is. Want spelen stelt ons in staat elkaar te ontmoeten buiten wie we zijn. Spelen verbindt en creëert een gemeenschappelijke taal, een ruimte die het dagelijks leven niet biedt. En ik geloof dat wij, als volwassenen, meer moeten spelen om onszelf los te maken.

LK_

Misschien willen sommige van deze volwassenen zelfs spelen in de speelplaatsstructuur die je samen met Katha hebt ontwikkeld, geïnspireerd door de speelplaatsen van Aldo van Eyck, omdat deze een combinatie zijn van skeletten voor tenten/schuilplaatsen/woningen die door de kinderen worden gebouwd. Zijn buurtgerichte ontwerpen in Amsterdam creëerden open, openbare ruimtes voor alle kinderen, en in tegenstelling tot conventionele modellen legden zijn speeltuinen de nadruk op een gedecentraliseerde compositie en fantasierijke, multifunctionele ruimtes die creativiteit, sociale interactie en open spel stimuleerden. Hoe heb je met zijn basisontwerpen gewerkt, welke alternatieve elementen heb je geïntroduceerd en waarom?

MA_

Ik ben een van die mensen die helemaal opfleurt als ik een van Aldo van Eycks speeltuinen in Amsterdam tegenkom. Soms zie ik er een van veraf terwijl ik op mijn fiets zit, en dan kan ik niet anders dan glimlachen. Ik vind dat hij erin geslaagd is om zoveel ruimte in de stad voor kinderen terug te winnen. Zijn speeltuinen zijn zo open dat zelfs als volwassene je jezelf er nog steeds in kunt plaatsen, in die structuren kunt stappen en je uitgenodigd voelt om te spelen. Het wandtapijt bevat een aantal van deze elementen in de compositie.

Samen met Katharina wilden we die geest van openheid

CaccHho CucchhA

overnemen en opnieuw vormgeven voor de tentoonstelling. De ontwerpen van Van Eyck zijn zeer minimalistisch, eenvoudige geometrische vormen die oneindige mogelijkheden suggereren, en die eenvoud was belangrijk voor ons. Maar we wilden ook het idee van transformatie uitbreiden: onze structuren kunnen een speeltuin zijn, maar ook een skelet voor tenten, schuilplaatsen of tijdelijke woningen die door de kinderen zelf worden gebouwd. In die zin worden ze een *cucha*, een thuis, een portaal, een kleine beschermde ruimte die kinderen kunnen bewonen, hervormen en als hun eigen plek kunnen claimen. Het is een plek voor intiem spel, maar ook voor collectief maken.

In tegenstelling tot de meer permanente materialen van Van Eyck, hebben onze tenten verzorging en aandacht nodig. Ze kunnen worden gedemonteerd, opnieuw in elkaar gezet en herbouwd, en evolueren voortdurend mee met de interacties van de kinderen. Op deze manier wordt tijd een materiaal van het werk: elke handeling laat sporen na, vergroot de mogelijkheden en transformeert de ruimte. De tentoonstelling staat nooit vast; ze groeit en verandert naarmate het spel zich ontvouwt, en draagt de herinnering aan vroegere activiteiten met zich mee terwijl ze nieuwe uitnodigt.

Naast inspiratie uit de speeltuinen van Van Eyck, hebben we ook gewerkt met de anatomie van de zeepok, een sleutelfiguur in de tentoonstelling. Kinderen en

volwassenen komen structuren en vormen tegen die zijn geïnspireerd op het hermafrodiete lichaam van de zeepok, de eierstokken, holte, eitjes, ogen, maag, mantelholte, zenuwen en cirri (voedingspoten). Voor deze stukken hebben we werken hergebruikt die Katharina en ik eerder samen hadden gemaakt voor een tentoonstelling in het Kunstmuseum Liechtenstein in Vaduz, in 2022. Dat project, dat ik *Kinky Affairs at Home* noemde, was verweven met mijn eerste ervaringen als moeder, de uitdagingen van die eerste maanden, in dialoog gebracht met het werk van feministische kunstenaar Anne Marie Jehle, een punkfiguur die ook verbonden was met Fluxus, wiens kunst en leven nauw met elkaar verweven waren. Het idee om een aantal van die eerdere houten werken een nieuwe bestemming te geven, voelde heel natuurlijk voor deze tentoonstelling. Er is een constant gevoel van continuïteit in het werk, waarbij het ene project overloopt in het volgende, sporen van ervaringen uit het verleden met zich meedragend en tegelijkertijd nieuwe vormen aanboort.

LK_

Bij de Appel zijn we meer geïnteresseerd in het gebruik en de activering van kunstwerken dan in hun puur contemplatieve vorm, dus hebben we je gevraagd om samen te werken aan een workshopprogramma met kunstenaars die de ruimte op verschillende manieren voor kinderen kunnen activeren. We hebben ook een

leesgroep opgezet met de hosts van de tentoonstelling en anderen, waarbij we alle referenties over spel van Daniela lazen om na te denken over hoe we kinderen kunnen ontvangen. Hoe is dit proces tot nu toe voor jou verlopen? We hebben besproken hoe we workshops kunnen structureren op een manier die 'spelen' niet te veel voorschrijft, of dicteert hoe kinderen met de objecten moeten omgaan. Hoe stel je je voor dat deze begeleiding zich zal ontploegen? Misschien kun je specifiek iets vertellen over de weefworkshop die je samen met Anna en Gļeb(s) aan het ontwikkelen bent?

MA_

Het was een geweldige ervaring om de verschillende workshops voor het publieke programma te plannen en regelmatig onze leesgroepen te houden. Ik heb het gevoel dat deze bijeenkomsten ons de kans gaven om regelmatig samen te komen en ideeën te bespreken over onderwijs, ongehoorzaamheid, spel en onproductieve tijd. We deelden ook onze eigen jeugdherinneringen en die van onze naasten. In zekere zin heb ik het gevoel dat we een klein – affectief – archief hebben opgebouwd met betrekking tot spelen. Daarnaast hebben we ook veel gesprekken gevoerd over het afleren van het begeleiden van een workshop, hoe je met kinderen kunt spelen, wat je kunt verwachten, hoe je ze de activiteit kunt laten staken of zich kunt laten terugtrekken, indien nodig.

We hebben veel van dat afleren gedaan. Ik denk dat het ook geweldig was om de inzichten en begeleiding te hebben van speelbegeleider Penny Wilson en haar *Playwork Primer*.

Anna, Gļeb(s) en ik dachten dat we het concept van weven misschien op een speelse manier konden benaderen, door te werken met lokale wol, knipsels en andere hergebruikte materialen en deze te combineren met performatieve aspecten, storytelling en het gebruik van de stem. Beide playshops zijn met elkaar verbonden en sluiten aan op elkaars activiteiten. In die zin zijn de twee processen nauw met elkaar verbonden. We hebben ook besproken hoe de weefsels later in de tentoonstellingsruimte kunnen worden getoond, misschien in relatie tot het wandtapijt, als uitbreidingen of prothesen. We hebben het ook gehad over vilten en borduren. Ik vind het idee dat een collectieve activiteit zich over verschillende momenten ontploegt erg interessant en zelfs noodzakelijk. Dus niet meteen op zoek gaan naar een concreet resultaat, maar eerder getuige zijn van een breder beeld of een bredere ervaring die zich in de loop van de tijd blijft ontploegen en evolueren, door meerdere handen, perspectieven en energieën.

**Lees het volledige gesprek, dat gedurende de tentoonstellingsperiode zal groeien, op deappel.nl.*

CaccHho CucchhA



Public Programme and
Playshops

Saturday 27 September

*Symposium The Magic Circle:
Playing Outside Time*

Gathering artists, curators,
and theorists such as Choi
Heong-uk, O(o)yster Moms,
Maria Berríos, Zeina Maasri,
Priscila Fernandes, Penny
Wilson (Assembly Collective),
Daniela Pelegrinelli and
other guests.

Saturday 11 October

*Playshop Weaving and
storytelling*, led by

Mercedes Azpilicueta &
Gļeb(s) Maiboroda
Playshop Felting and spinning,
led by Anna Klas & Mercedes
Azpilicueta
*Playshop Seed planting in
de Appel's garden*, led by
Lina Bravo Mora

Saturday 25 October

*Playshop Storytelling through
costume change*, led by Vere
van der Veen
*Playshop Movement with
children and parents*, led by
Antonella Fittipaldi

Wednesday 29 October

*Playshop Concerts with the
costumes*, led by Raoni
Muzho Saleh

Saturday 8 November

*Playshop Weaving and
storytelling*, led by
Mercedes Azpilicueta &
Gļeb(s) Maiboroda
*Playshop Seed planting in
de Appel's garden*, led by
Lina Bravo Mora
*Playshop Movement with
children and parents*, led by
Antonella Fittipaldi

Wednesday 12 November

*Playshop Making imagined
tents and homes*, led by
Gļeb(s) Maiboroda

Saturday 22 November

*Playshop Weaving and
storytelling*, led by Mercedes
Azpilicueta & Gļeb(s)
Maiboroda
*Playshop Movement with
children and parents*, led by
Antonella Fittipaldi

*For times, signing up and other details,
please visit deappel.nl.*

Publieksprogramma
en Playshops

Zaterdag 27 september

*Symposium The Magic Circle:
Playing Outside Time*

Kunstenaars, curatoren en
theoretici zoals Choi
Heong-uk, O(o)yster Moms,
Maria Berríos, Zeina Maasri,
Priscila Fernandes, Penny
Wilson (Assembly Collective),
Daniela Pelegrinelli en andere
gasten komen samen.

Zaterdag 11 oktober

*Playshop Weven en verhalen
vertellen*, onder leiding van

Mercedes Azpilicueta &
Gļeb(s) Maiboroda
Playshop Viltten en spinnen,
onder leiding van Anna Klas &
Mercedes Azpilicueta
*Playshop Zaden planten in
de tuin van de Appel*, onder
leiding van Lina Bravo Mora

Zaterdag 25 oktober

*Playshop Verhalen vertellen
met kostuums*, onder leiding
van Vere van der Veen
*Playshop Beweging met
kinderen en ouders*, onder
leiding van Antonella
Fittipaldi

Cacchho CucchhA

Woensdag 29 oktober

*Playshop Concerten met
kostuums*, onder leiding van
Raoni Muzho Saleh

Zaterdag 8 november

*Playshop Weven en verhalen
vertellen*, onder leiding van
Mercedes Azpilicueta &
Gļeb(s) Maiboroda
*Playshop Zaden planten in
de tuin van de Appel*, onder
leiding van Lina Bravo Mora
*Playshop Beweging met
kinderen en ouders*, onder
leiding van Antonella Fittipaldi

Woensdag 12 november

*Playshop Fantasietenten en
-huizen maken*, onder leiding
van Gļeb(s) Maiboroda

Zaterdag 22 november

*Playshop Weven en verhalen
vertellen*, onder leiding van
Mercedes Azpilicueta &
Gļeb(s) Maiboroda
*Playshop Beweging met
kinderen en ouders*, onder
leiding van Antonella Fittipaldi

*Voor tijden, aanmelden en andere
details, kijk op deappel.nl.*

de Appel is:

Noor Abuarafeh
Marina Christodoulidou
Nell Donkers
Jacquine van Elsberg
Lucie von Eugen
Jan van Geem

Jan-Pieter 't Hart
Ka-Tjun Hau

Matt Hinkley
Lara Khaldi
Brechtje Kraai

Maria Nolla
Sofia Patat
Ilia Pelapaisiotis
Sophie Soobramien

Production support
Sjoerd Tim & team (installation)

Özgür Atlagan
Andoni Zamora

Graphic Design
Bardhi Haliti & Zuzana Kostelanská

Printing
no kiss

Stichting de Appel
Tolstraat 160
1074VM Amsterdam

+31 (0) 2 06 25 56 51
info@deappel.nl
www.deappel.nl

de Appel welcomes visitors:
Wednesday through Sunday
12:00-18:00

This exhibition is commissioned and curated by de Appel. Produced in collaboration with Kunstmuseum Liechtenstein where the exhibition will be presented during late spring 2026.

This project is supported by Amsterdams Fonds voor de Kunst, Mondriaan Fonds, Elja Foundation, Stadsdeel Zuid, Fonds Cultuurparticipatie, Iona Stichting and Stichting Zabawas.

de Appel Amsterdam

Artist: Mercedes Azpilicueta. Mentorship in Play Theory: Daniela Pelegrinelli. Play structures design in collaboration with Katharina Kassinger. Play-wear sculptures and costumes design in collaboration with Lucile Sauzet. TextielLab Jacquard weaving with Judith Peskens. Studio production with Laura Fernández Antolín, Anna Klas, Natascha van der Boom, Katta Rasche, and Shreya de Souza. Visual identity by Vanina Scolavino. Research assistance and image sourcing: Laura Kneebone. Communications include a schools flyer campaign, a city poster run, and a riso-printed booklet that doubles as a wearable mask. Playshops with Mercedes Azpilicueta, Vere van der Veen, Raoni Muzho Saleh, Lina Bravo Mora, Antonella Fittipaldi, Gļeb(s) Maiboroda, Anna Klas, and others. Editorial advice: Itamar and Neil.

The artist would like to extend her special thanks to Grupo de Investigación en Juego, Universidad Nacional de la Plata, Argentina; TextielLab, Tilburg; Penny Wilson; María Berríos; O(o)yster Moms; Antoinette Vonder Mühl; Nicole Olariaga; Greta Steinbrück; Ohad Ben Shimon; Angeliki Tzortzakaki; Sebastián Diaz Morales; Arend Nijkamp; Eirini Vasdeka Mpakogianni, Nicky van Breejen, Gerrit Rietveld Academie, Rijksakademie van Beeldende Kunsten. With love and gratitude, to my parents for their lifelong work with children, and to my child, Itamar, whose presence continues to inspire me.

