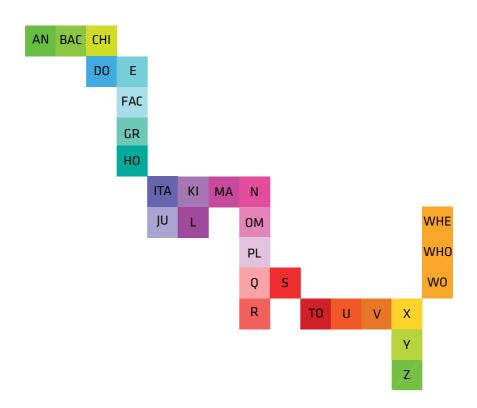
Ludiko



	-11	ш

Ludiko indaga e rivela il significato di giocare / gioco / giocatore.

Ludiko researchs and reveals the full meaning of play / game / players.

Giocare come elemento centrale di azione, interazione, percezione e rappresentazione.

Gioco come strumento, gioco come scenario,..personale/universale..unico per potenziale espressivo e relazionale. Le sue manifestazioni prendono forma imprevedibile tra oggetto, soggetto, opere, video, performance, laboratori ed installazioni.

Giocatore come attitudine sociale contemporanea sospesa tra il Puer Aeternus e l'Homo Ludens.

 ${\it Play} \ as \ the \ central \ element \ for \ action, \ interaction, \ perception \ and \ \ representation.$

Game as a tool, play as a setting...personal/universal ..with a unique expressive and relational potential. Its manifestations reveal unexpected forms between object, subject, artworks, performances, workshops and installations.

Player as a contemporary social attitude suspended between the PuerEternus and the Homo Ludens.

AN ANIMALS

BAC BACK TO SCHOOL

CHI CHILDHOOD

DO DOLLS

FAC FACTORY

GRAPHIK

O HOMO LUDENS

ITA ITALIANI

JUST TOYS?

(I Klù

١

OM OMEGNA

PL PLAY

Q

STU STUDY FOR

TO TOYS

U

٧/

WO WORKSHOP / who / Ludiko WunderKummer/where

Υ

L'incessante flusso quotidiano di pensieri, azioni, rappresentazioni, narrazinioni, immaginazioni, oggetti, soggetti creati dai Ludiko è stato accorpato in categorie ricorrenti che ne rivelano i confini ossessivi ed espressivi e aiutano a codificarne il linguaggio irriverente e divertente.

ALPHABETH LUDIKO

STORY

PHOTO

D VIDEO

PER PERFORMANCE

GRA GRAPHIK

DRW DRAWING

PAI PAINTING

SCU SCULPTURE

INS INSTALLATION

This book contains all original materials by Ludiko
©2015 Ludiko. All Rights Reserved.

1 WE Belong to EDGA Emozione, Design, Gioco, Arte.

MANIFESTO

We Belong to EDGA Emotion, Design, Game, Art.

- 2 WE LIVE ON THE OPAMPICE line Nessun limite o confine tra Oggetto, Prodotto, Azione, Manifestazione, Promozione, Interazione, Comunicazione, Espressione.
- In UFFA we trust Utilizzo, Fruizione, Funzione o Applicazione dell'oggetto alimentano scenari personali o collettivi di espressione dinamica.
- 4 Absolute SUBob L'oggetto diventa soggetto narrante, il soggetto oggetto narrativo.
- 5 ECCE KIDs Incoscienza infantile è richiesta nel processo di creazione, coscienza infantile nell'atto di partecipazione o osservazione.
- 6 PLAY zione, adesione, relazione, comprensione.
- POP BUM BUM è il suono, il ritmo, la pulsione la vibrazione di ciò che sentiamo, di ciò che creiamo.
- 8 META Prototipiamo metafore trasversali tra meta progetto e meta arte.
- 9 OVER THE POP Ogni oggetto/concetto Ludiko è over the pop in quanto sovversivo del popolare, è over the pop in quanto agisce sulla coscienza-incoscienza infantile, è over the pop perchè smuove la fantasia nel reale, è over the pop perchè rende l'oggetto strumento e scenario espressivo, è over the pop perchè trasforma l'uso in gestAzione, è over the pop perchè provoca benessere, è over the pop perchè non usa slogan ma segnali, è over the pop perchè non stimola il consumo a perdere, è over the pop perchè strano ma non estraneo. over the pop tra arte

We live on the OPAMPICE line Without limits or boundaries between ObjectProductActionManifestationPromotionInteractionCommunicationExpression.

In UFFA we trust The use, the fruition, the function or application of the object fed personal or collective scenery of dynamic expression.

Absolute SUBob The object becomes the narrated subject, the subject object narrative.

ECCE KIDS

Childish unconsciousness is required in the process of creation. childish consciousness in the act of participation or observation.

PLAY

The game with the methodology which enables one to Il gioco libero come metodologia di sperimenta- be free in terms of experimentation, adhesion, relaxation, comprehension.

POP BUM BUM

It's the sound, the rhythm, the desire, the vibration of what we feel, of what we create.

We prototype transversal metaphors between halfproject and half-art.

OVER THE POP

Each one of Ludiko's objects/ concepts is over the pop in terms of the subversive of the popular, is over the pop in terms of how it acts on the childish consciousness/ unconsciousness, is over the pop as it shifts fantasy into reality, is over the pop because it makes the object tool and the scenery expressive, it is over the pop because it transforms the use in gestAction, it is over the pop because it provokes wellbeing, is over the pop because I don't use slogans but signals, it is over the pop because it doesn't encourage the consumption to lose, it is over the pop because it is strange but not a foreigner, over the pop between relative art, surrealism and entertainment, we are!

"vogliamo vivere l'arte come un bambino
vive il giocattolo: vogliamo che ci mostri
tutte le sue possibilità affettive, vogliamo
che ci appartenga quanto noi appartenia-
mo a lei"

Ouesto non è un gioco" - Stefano Bartezzagh

"we want to experience art like a child experiences his toy: we want it to show us all its emotional possibilities, we want it to belong to us as much as we belong to her"



For a "healthy de-growth" Kidult (H.D.K.) by Alessandra Piolotto

The identity of the Kidult group "Ludiko" consists of two souls (Andrea Ruschetti-Ludiko Boy and Francesca Mendolia-Paka), both different and accomplices, capable of splitting and promptly gathering in a chameleonic way under a common ludic matrix.

The projects that Ludiko Boy and Paka have developed, express a nature that leads them to face the most unexpected variations regarding the game theme, characterized by a kind of constitutive duplicity: a detailed design that wisely combines with a fantastic disposition. There is not consequentiality between the two dimensions, but a jump, as if they run parallel with arrangements that vary from infantile to histrionic.

Therefore you can feel alternately, on one hand a protention to all that is primitive, uncorrupted, genuine, typical child (puer) condition and on the other hand the use of a playfully irreverent language against stereotypes, social dynamics, pre-established roles (play - player).

The represented, drawn, photographed, filmed scenes live between the real and its suspension, sometimes waiting for an action that resolves a state of immobility, sometimes completing through the action of liminal creatures, with a big anthropomorphic head (Kiù), or creating a vertical escape through the play, mental, from the real (Horizon). It is just their origin in the middle of reality and fantasy, between childhood and dream to get closer to the intimate essence of the child, who has not forgotten how to think in pictures and always dreams: the word, image, reality and the feelings are still a dreamy drive in the conscience of the child.

The game and the metamorphosis are another aspect that often leads to irony and self-parody as a histrionic way of self-invention, a sine qua non element in order to be able to keep the distances and, at the same time, to build bridges for the typical weaknesses of the human being. The claim of a happy and prolonged childhood ("Mantra", "Late Childhood", "puer aeternus" - Ludiko Boy), ("I prefer to play", "Tea set for 7 e ½", "do you play with me?" - Paka), characterizes these works as a message in a loud voice, which also becomes an instrument of defence, a shield behind which you can support a state of Playcracy, the state of grace where the game becomes democratically the rule.

In this respect, already since the very first pages of Homo Ludens, J. Huizinga defines the play as a free and autotelic act: "an imposed play is no longer a play". Homo Ludens is a huge construction of cultural anthropology, which is a comprehensive analysis of the myths' role and imagination in world civilization, of the game as universal principle of human culture. Published in 1938, it examines the play as the foundation of every culture of social organisation and it highlights the fact that also animals play, so the game represents a precultural factor. The text of Huizinga will affect different cultural movements including the situationism.

The last works of Ludiko Boy have as epicentre of the analysis "Homo fabulans", digital images, which represent an interesting variation of the masking concept in a contemporary-playful (ludic) language.

Paka instead entitles her last work "I prefer to play " (paper on canvass, oil colours, polyvinyl acetate glue, marker pen), where she creates on canvass a dimension which allows an unequivocal message: I prefer to play, defending play time from corrosive and frantic modern times, shunning violent images and acts of a society that impose those ones, who only want toplay. A red ball appears evident from the collage of daily newspapers and magazines that are the basis on canvass and stands up as a shield of the small child with the wisp of hair upwards, becoming pretension to play, to be able to regain possession of the proper time, symbol of the key OFF that surrounds.

The group Ludiko is showing through multidisciplinary that, what distinguishes them is probably the correct consideration of Paul Klee: "Art does not reproduce the visible, but makes it visible ...", pointing strongly at the associative capacity as creative activity of mankind.

The signs and symbols, used as a visual language, are multipurpose and are often not logically related to a single meaning, awaken ideas and insights, often supported by unexpected titles of the works. From the analysis of the basic predicates of diversion, intended as a play a/o as a game, it is a free act, a dynamic form of behaviour without external constraint and purposes, which makes largely use of metaphorical logic and "as if" character. This means that, representing reality, the players exchange information around the world and communicate at the same time around the game.

"The function of art is to call into question the established rules, setting itself as critical voice within the system so that the game becomes a prerequisite in order to achieve knowledge and to develop new creative spaces": this is the way how Alberto Fiz defines the game in relation to art.

And art is play, so we can gloss, because it looks like a mobile becoming structure, which doesn't exist independently from its manifestation, which form is representation, is "érgon" which becomes "enérgeia". With regard to the artistic practice, different twentieth-century experiences have largely drawn on the game. The debt from Futurism, from Bauhaus, from dada, from surrealism, from Fluxus movement towards the world of childhood. From Paul Klee to the production of toys by Fortunato Depero, to the "useless machines" by Jean Tinguely, made of mechanisms that don't produce anything and that lay bare, albeit in a less scathing criticism by Duchamp and Chaplin, to mechanization, the infernal game of industrial society, Calder's circus in miniature. Considered the passion the creator of the aerial dance of mobiles manipulated his kinetic work with, the game would really act as "Weltsymbol", as mediator for a better approach to things and to the problem of their meaning. Only a few years ago the experience of Bhutan, a small Himalayan country, where since 1972 an enlightened monarch, pioneer of the new tendency, had introduced "the gross national happiness index", made us smile: a method, largely replacing the GDP (gross domestic product) in order to calculate the welfare of the society.

Given all these premises, the next communication pop-spot of the Ludiko group could provocatively be entitled "For a Healthy De-growth Ludens-Kidult (H.D.L.K.), from the homo ludens by J. Huizinga to the happy de-growth by S. Latouche". Especially now, in a time of great changes of the global economic balances, which propose to replace the GDP – gross domestic product, no longer considered an appropriate rating parameter, with BLI - better life index.



Per una "sana decrescita" Kidult (S.D.K.) di Alessandra Piolotto

L'identità del gruppo kidult "Ludiko" si compone di due anime (Andrea Ruschetti-Ludiko Boy e Francesca Mendolia-Paka) tanto differenti quanto complici, capaci di sdoppiarsi e puntualmente riunirsi in modo camaleontico sotto la comune matrice ludika.

I progetti che Ludiko Boy e Paka hanno sviluppato esprimono una natura che li porta ad affrontare declinazioni tra le più inattese sulla tematica del gioco, caratterizzate da una sorta di costitutiva duplicità: una puntuale accortezza progettuale che si unisce a una predisposizione fantastica. Tra le due dimensioni non c'è consequenzialità, ma un salto, quasi corressero parallele con modalità che variano dall'infantile all'istrionico.

Per questo si può percepire in modo alternato, da un lato una protensione a tutto ciò che è primigenio, incorrotto, autentico, condizione dell'essere tipica del bambino (puer), dall'altra l'utilizzo di un linguaggio giocosamente

dissacrante nei confronti di stereotipi, dinamiche sociali, ruoli precostituiti (play – player).

Le scene, rappresentate, disegnate, fotografate, filmate, vivóno tra il reale e la suá sóspensione, a volte in attesa di un'azione che sblocchi uno stato di immobilità, altre volte si compiono attraverso l'azione di creature liminali, dalla grande testa antropomorfa (Kiù), oppure creando attraverso il gioco una fuga verticale, mentale dal reale (Horizon). E' proprio questa loro origine in un luogo intermedio tra reale e fantastico, tra infanzia e sogno ad avvicinarsi all'intima essenza del bambino, poiché un bambino che non ha ancora disimparato a pensare per immagini, sogna sempre: nella coscienza del bambino, la parola, l'immagine, la realtà e il sentimento costituiscono ancora una sognante unità.

Il gioco e la metamorfosi sono un ulteriore aspetto che spesso porta all'ironia e all'autoironia come forma istrionica dell'invenzione di sé, elemento sine qua non per poter riuscire a mantenere le distanze e allo stesso tempo creare dei ponti alle debolezze tipiche dell'essere umano.

La rivendicazione di un infanzia felice e prolungata ("Mantra" , "Late Childhood", "puer aeternus" - Ludiko Boy), ("I prefer to play", "Tea set for 7 e ½", "do you play with me?" - Paka), caratterizza queste opere come un messaggio ad alta voce, che diviene anche strumento di difesa, scudo dietro il quale sostenere uno stato di Playcracy, lo stato di grazia in cui il gioco diviene democraticamente la regola.

A tale proposito fin dalle prime pagine di Homo Ludens, J. Huizinga definisce il gioco come un atto libero e autotelico: "il gioco imposto non è più gioco. Homo Ludens è un'enorme costruzione di antropologia culturale, ovvero un'analisi globale del ruolo dei miti e dell'immaginazione nella civiltà mondiale, del gioco come principio universale del divenire della cultura umana. Un testo pubblicato nel 1938, in cui si esamina il gioco come fondamento di ogni cultura dell'organizzazione sociale, e si evidenzia il fatto che anche gli animali giocano, quindi il gioco rappresenta un fattore preculturale. Il testo di Huizinga influenzerà diversi movimenti culturali, tra i quali il situazionismo.

Gli ultimi lavori di Ludiko Boy hanno come epicentro di analisi l'"Homo fabulans", immagini digitali in cui si rappresenta un'interessante declinazione del concetto di mascheramento con un linguaggio ludico - contemporaneo.

Învece Paka titola "I prefer to play " (paper on canvass, oil colors, vinavil, marker pen) il suo ultimo lavoro in cui crea su tela una dimensione in cui si dà spazio ad un messaggio univoco: I prefer to play, difendendo il tempo del gioco dai corrosivi e frenetici tempi odierni, rifuggendo immagini e fatti violenti della società che si impongono allo sguardo di chi vorrebbe solo....play. Un palla rossa emerge evidente dai collage di giornali quotidiani e riviste che fanno da base sulla tela, e si erge a scud corretta la considerazione di Paul Klee: "L'arte non riproduce ciò che è visibile, bensì rende visibile...", puntando decisamente alla capacità associativa come attività creativa dell'umo

I segni e simboli utilizzati come linguaggio visivo sono polivalenti e spesso non sono riconducibili logicamente a un unico significato, risvegliano idee e intuizioni, spesso sostenute da inattesi titoli delle opere.

Dall'analisi dei predicati fondamentali del gioco, inteso come play e/o come game, risulta che esso è un atto libero, una forma dinamica di comportamento priva di costrizione e finalità esterne, la quale si avvale ampiamente della logica metaforica e del carattere "come se". Ciò significa che, rappresentando la realtà, i giocatori si scambiano informazioni intorno al mondo e al tempo stesso comunicano intorno al gioco.

"Se la funzione dell'arte è quella di rimettere in discussione le regole costituite ponendosi come voce critica all'interno del sistema ecco che il gioco diventa l'elemento essenziale per raggiungere la consapevolezza e sviluppare nuovi spazi di creatività": è così che Alberto Fiz definisce il gioco in rapporto all'arte.

E l'arte è gioco, così potremmo chiosare, perché appare come una struttura mobile, in divenire, che non esiste indipendentemente dal suo manifestarsi, la cui forma consiste nella rappresentazione, è "érgon"che si fa "enérgeia".

Per quanto concerne la pratica artistica, diverse esperienze novecentesche hanno ampiamente attinto al gioco: il debito contratto dal futurismo, dal Bauhaus, dal dada, dal surrealismo, dal movimento Fluxus nei confronti del mondo dell'infanzia: da Paul Klee alle realizzazioni di giocattoli da parte di Fortunato Depero, alle "macchine inutili" di Jean Tinguely, fatte di meccanismi, che non producono nulla e che mettono a nudo, sia pure in modo meno graffiante della critica di Duchamp e di Chaplin al macchinismo, il gioco infernale della società industriale, il circo in miniatura di Calder. Considerata la passione con la quale il creatore della danza aerea dei mobiles manipolava la sua opera cinetica, allora il gioco fungerebbe davvero da "Weltsymbol", da mediatore per un migliore approccio alle cose e al problema del loro senso. Solo pochi anni fa faceva sorridere l'esperienza del Bhutan, piccolo Stato himalayano dove fin dal 1972 un sovrano illuminato, pioniere della nuova tendenza, aveva fatto introdurre l'«indice della felicità nazionale lorda»: un metodo, in gran parte sostitutivo del Pil (il prodotto interno lordo) per calcolare il benessere della società.

Date tutte queste premesse si potrebbe provocatoriamente intitolare così il prossimo pop-spot comunicativo del gruppo Ludiko: "Per una Sana Decrescita Ludens-Kidult (S.D.L.K.), dall'homo ludens di J.Huizinga alla decrescita felice di S. Latouche", specialmente in un periodo di grandi cambiamenti degli equilibri economici globali, in cui si propone di sostituire il PIL - prodotto interno lordo, non più ritenuto un parametro di valutazione adeguato, con il BLI - better life index, prendendo come riferiemento propirio l'opinione dei più piccini (puer).

ANIMALS





VID

Ludiko and Arianna Carossa "Qui si tocca / only swim in your depth"(2011) Short Movie 6:23



Philip Dick scrisse alcuni romanzi di fantascienza non tra il 1948 e il 1960. Confessioni di un artista di merda è uno di questi , scritto originariamente nel 1959. Charley e Fay sono sposati e vivono in un luogo che assomiglia a Twin Peaks 30 anni in precedenza , solo un po' meno inquietante .

Alla fine , Charley uccide gli animali di Fay e poi si suicida .

Ludiko ci mostra quel tragico epilogo .

Philip Dick wrote a few non science fiction novels between 1948 and 1960, Confessions of a crap artist is one of these, originally written in 1959. Charley and Fay are married and live in a place that looks like Twin Peaks 30 years earlier, just a little bit less creepy. In the end, Charley kills all Fay's animals and then commits suicide. This is Ludiko showing us that tragic epilogue.





INS

Charles vs Fay (2012) mixed materials



"I miei animali preferiti sono quelli soffiati, quelli sottovuoto e quelli diversamente imballati.



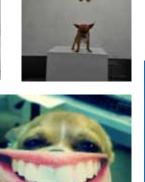








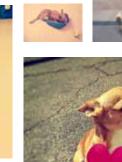








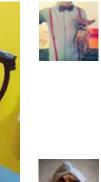






























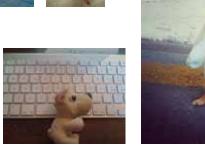










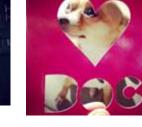




















AN











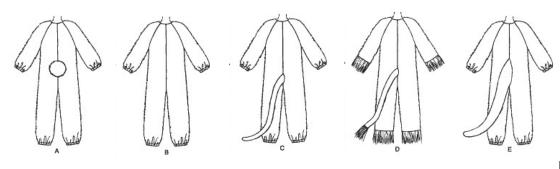


MI PIACE GIOCARE CON IL GOMITOLO









a volte LudikoBoy si trasforma in animale, ma non fa versi





















Andrea Ruschetti aka Ludiko boy "Abbandonare un animale è un crimine" (2011)

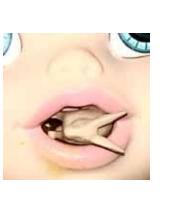








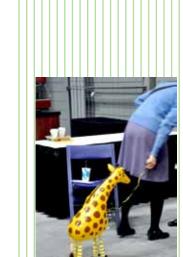








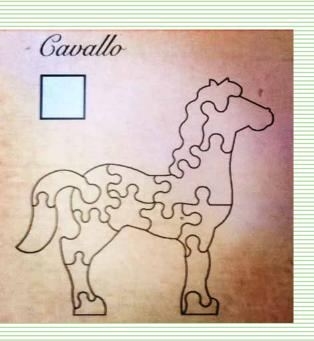
























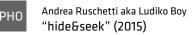






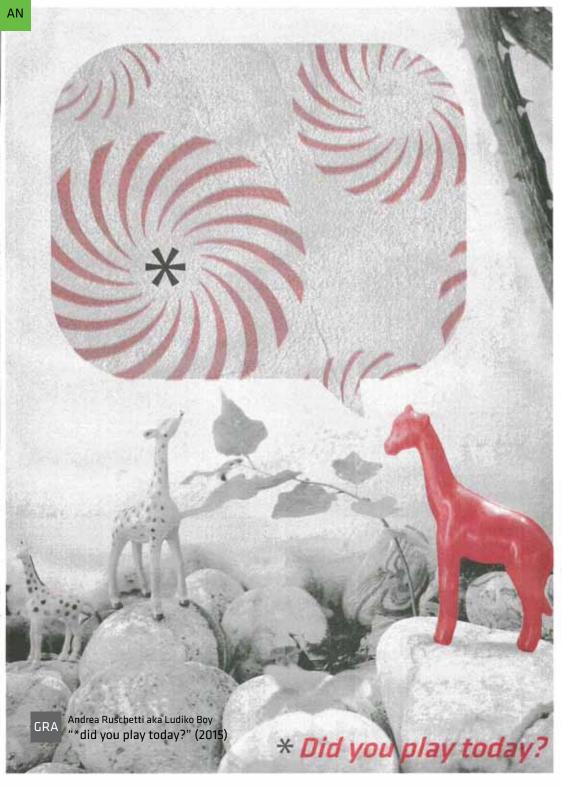








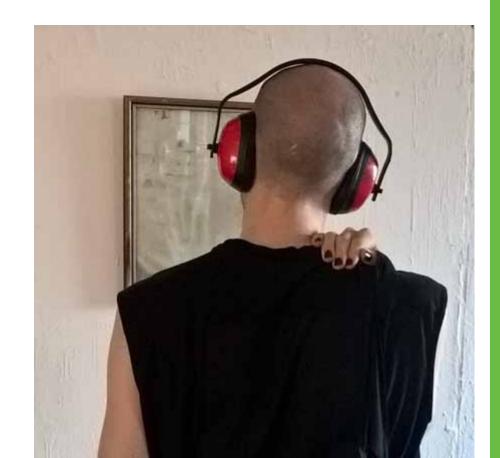






INS

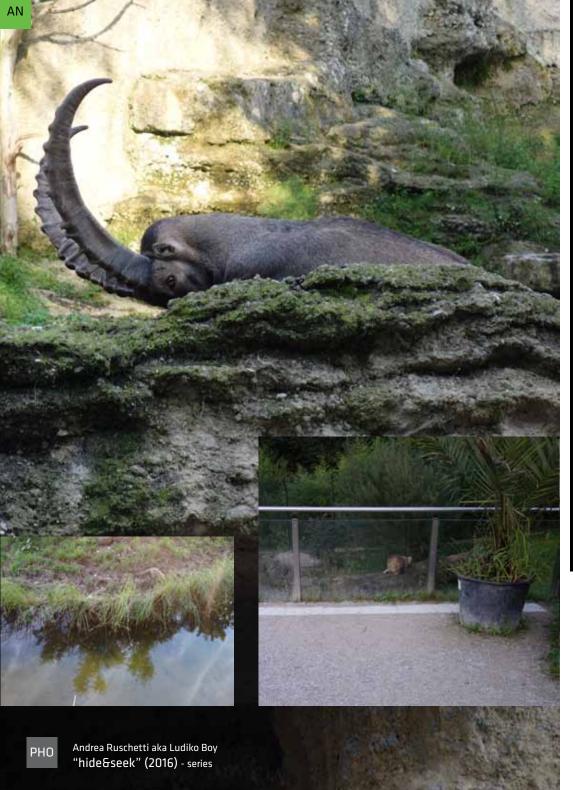
Andrea Ruschetti aka Ludiko Boy
"If you can see me, then you can hear me" (2016)













VID Andrea Ruschetti aka Ludiko boy "Hardly bear to look at you" (2016) - 6:56





Andrea Ruschetti aka Ludiko boy "The pet shop boy"(2016) - series

















Chapter 1 "FAQ" - 3:41

Chapter 2 "How to make your realistic diorama" - 3:15

Chapter 3 "Separation anxiety" - 1:06

Chapter 4 "The preservation of a beloved pet" - 10:45

BACK TO SCHOOL



la cosa che mi
piace della scuola

e' la Ri-(REA)ZiONE

perchi finalmente
faccio quolessa
(he mi piace)





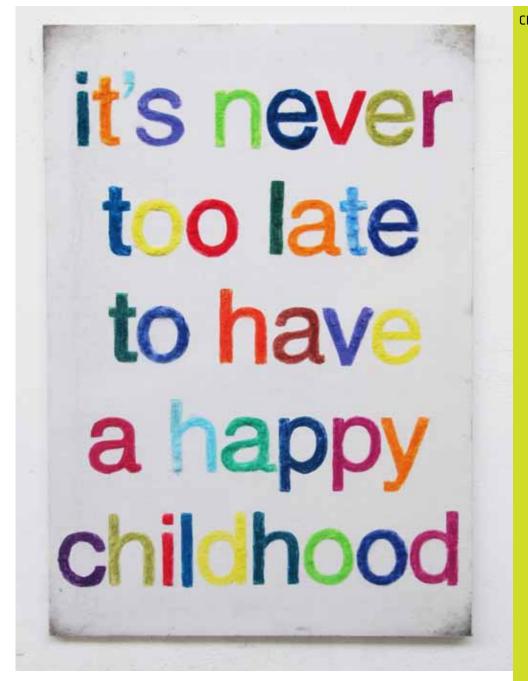












Andrea Ruschetti aka Ludiko Boy "Mantra" (2011) acrylic - 110 x 164 cm



SCU

Andrea Ruschetti aka Ludiko Boy "Late Childhood" (2011)

Bimbo schiacciato dal padre

Bimbo schiacciato da armadio

bimbo schiacciato da sedia da dentista

Bimbo schiacciato dal rullo compressore

Bimbo schiacciato da un cancello

bimbo schiacciato da un televisore

Bimbo schiacciato dal camper guidato dalla madre

bimbo schiacciato da auto per cedimento cric

bimbo schiacciato dal trattore

bimbo schiacciato da un televisore

bimbo schiacciato da una lapide

bimbo schiacciato da porta calcetto

Bimbo schiacciato dalla retromarcia dell'auto





bambina allegra.jpg	
_bambina che sorride a testa bassa,jpg	
_bambina che sorride con cane.jpg	bambina con denti bianchi.jpg
_bambina con caschetto.jpg	bambina sarta.jpg
_bambina con denti bianchi.jpg	bambine nel prato.jpg
bambina sarta.jpg	bambini sorridenti.jpg
_bambine nel prato.jpg	bambino biondo malinconico.jpg
_bambini sorridenti.jpg	bambino che lavora 2.jpg
	bambino con denti bianchi 2.jpg
	bambino immerso nel rosso 2.jpg



ATTENZIONE - Il gioco non può sostenere il peso di un bambino ATTENTION - Le jeu n'est pas destiné à supporter le poids d'un enfant. WARNING - This toy is not built to hold the weight of child.



se leggete le avvertenze non siete bambini...



L'opera mette in mostra l'irruenza tipica dell'età infantile nei confronti del giocattolo in contemporanea alla graduale enunciazione delle normative riguardanti la sicurezza di quest'ultimo. Attraverso un'azione di multipli contrasti visivi (tra la spericolatezza delle azioni dei bambini e la loro innocente espressione, il corpo adulto degli attori e la giovinezza del volto sulla maschera, la ligiosità del testo e la totale assenza di controllo dei protagonisti) il video affronta il dilemma etico del è giusto-non è giusto permettere che i bambini si facciano del male e che i giocattoli siano fonte di rischio per se stessi (rottura) e per i bambini. il video non dà le risposte, si limita a mostrare entrambe le verità.

The work puts to show the typical impetuousness of childhood in the comparisons of the toys in the contemporary at the gradual enunciation of the normative concerns of security of this last one. Through an action of multiple contrasts which are visible (through the rashness of children's actions and their innocent expressions, the adult body of the actors and the youthfulness of the turn on the mask, the faithfulness of the test and the total lack of the control of the protagonists) the video confronts the ethical dilemma of is it right - is it not right to allow the children to do harmful things and that the toys are full of risks for themselves and the children. The video does not give an answer; it limits itself to portraying the truth.



VID

Ludiko
"TOYS FOR GOOD" (2009)
video 9:12





ora Paka non mette più vestiti da donna, ora Andrea si mette le tutine da supereroe e si veste da suora



VID

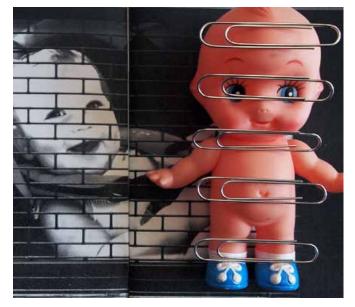
Ludiko "elatan noub & samtsirhc yrrem " (2009) video 3:05





BAMBINO
BAMBINO
BAMBINO
ASPETTA
DI GRESCERE
A CRESCERE
BRORESCERE







DOLLS



"Quale è il gioco? La bambola o il giocatore?

Chi è la bambola? L'identità umana manifesta o quella non manifesta ?Da piccole le bambine giocano con le bambole, poi crescendo...Da piccoli i maschietti non giocano con le bambole, poi crescendo..."

"What is the toy? The doll or the player? Who is the doll? The human identity manifested or the one not manifested? Small girls play with dolls, then growing up... small boys do not play with dolls, then growing up ..."



PHO

Andrea Ruschetti aka Ludiko Boy "who is the doll?" (2010)

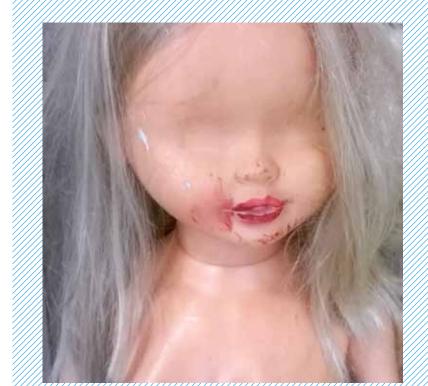


Lisa, protagonista del celebre film "ragazze interrotte" trasposta in Lisa, bambola interrotta...l traumi psicologici hanno sempre origine nelle esperienze infantili... si cresce fisicamente ma la mente rimane irrimediabilmente bambina e la bambina rimane vulnerabilmente bambola.

... The psychological traumas have always originate in childhood experiences ... we grow physically, but the mind remains forever the child's one and the child remains a vulnerably doll.

"Lisa - Doll, interrupted 1" (2009), video 4:06 min "Lisa - Doll, interrupted 2"(2009), video 0:41 min











evel at ee me l



Le bambole TryMe interagiscono con il giocatore pronunciando frasi spesso non così innocenti.... il giocatore si sottomette al volere della bambola ed esegue tutto quello che dice...per ritrovarsi lui stesso bambola e vivere un corto circuito emotivo ed eversivo.

The TryMe dolls interact with the player by pronouncing sentences often not so innocent.... The player is submitted to the doll's wishes and does whatever she says ...

so he can be a doll himself and live an emotive and subversive short circuit.





1. Andrea Ruschetti aka Ludiko Boy "Try Me doll - Il gioco del desiderio" (2011) video 1:35 min



2.Andrea Ruschetti aka Ludiko Boy "Try Me doll - Il gioco del perchè viviamo" (2011) video 1:32 min





... Ludiko Boy ha 6 Blythe dolls, di cui 2 pocket.









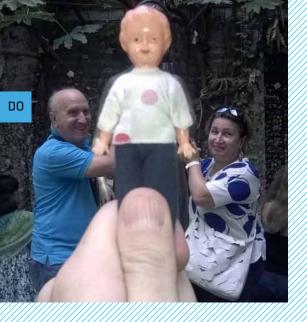








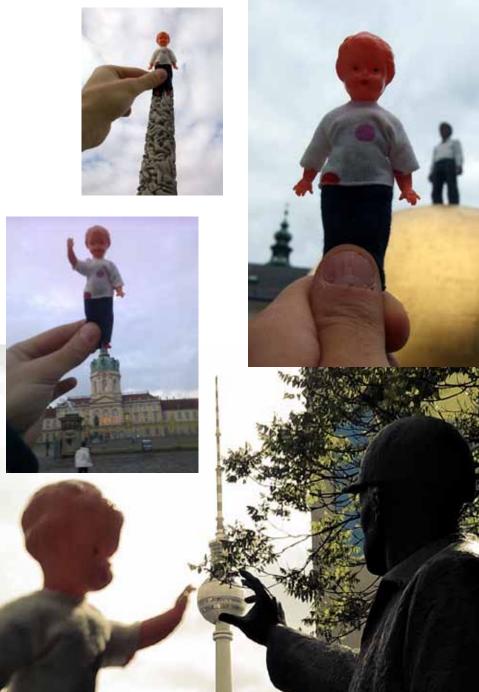
















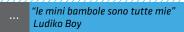






prendimi a calci Nooo la bambola che suda... ma che schifo!











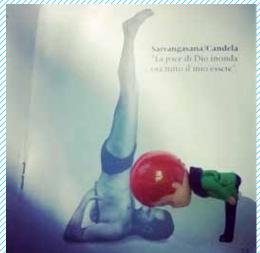




Andrea Ruschetti aka Ludiko Boy "mutual love" (2014)













ptotondo, progressivo massamento.

yogi dovrebbe sempre agire da un centro di equilibrio alma, di rilassamento mentale e fisico. Quando inconu per la prima volta il grande yogi Paramhansa
ngananda, mi disse che durante le interviste, mentre

ava seduto sulla poltrona, era così rilassato da non

-Vajrasana/ Stabile supina imento ence ico o pace itabile: la è solo mia!









La merenda è un rito irrununciabile in cui il tempo dedicato al gioco si interrompe, spesso in maniera folgorante.

"Tea set for.." è un lavoro seriale in cui appaiono su un vassoio arti di bambini immersi totalmente nell'attimo tanto atteso quanto inatteso della merenda. In ogni lavoro vi è la presenza di un ½ bambino, la cui ½ non presente è quella parte volitiva dello stesso che vorrebbe continuare a giocare o a già ricominciato.

The afternoon snack is a habit that cannot be renounced and for which the time dedicated for playing is often interrupted abruptly.

"Tea set for..." is a serial work in which on a tray arts of children totally immersed in the long awaited and meanwhile unexpected moment of the afternoon snack appears. In every work ½ a child appears, the ½ that does not appear is the determined part of that child that would like to keep on playing or already started playing again.



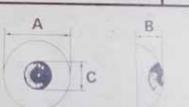






TEM NO.		ITEM NO. (WITH LASHES)		ITEM NO.		ITE
тс з		TC 3B		TR 10	0	TR
TC 4		TC 4B			0	TC
TC 5	0	TC 5B	et un	TR 12		TR
TC 6	0	TC 6B	15.30	TR 14	0	TF
TC 7	6	TC 7B	10	TR 16	1	TA
TC 8	0	TC 8B	6			1
TC 9	0	TC 9B	6	TR 18	0	TR
TC 10	0	TC 10B	0	TR 20	(O)	TR To
TC 11	0	TC 11B	0	TR 22	6	TR
TC 12	0	TC 12B	0			TZ
				TK IRIS PATTERN		
TC 13	0	TC 13B	6			01
						02
TC 14	(TC 14B	6	TK	TC IRIS	03
				PATTERN CAN BE INTERCHANGEABLE		04
LE: FIX	ED EYES, DIMENS	SION IN M.N	Л.	A	В	











FACTORY







M004 Occhiali protettivi obbligatori



FAC

















M013 Visiera di protezione obbligatoria













vie respiratorie

i Ludiko rispettano la segnaletica per la sicurezza





È OBBLIGATORIO L'USO DEGLI OCCHIALI DURANTE LA PULIZIA CON ARIA COMPRESSA



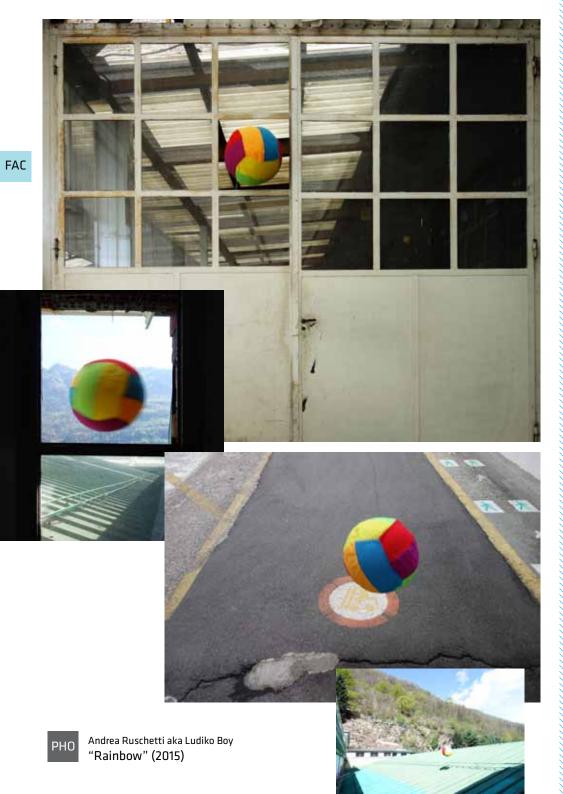








L'ingresso al parco giochi è riservato ai minori di 12 anni accompagnati da un adulto che se ne assume ogni responsabilità in caso di infortuni e danni alle strutture



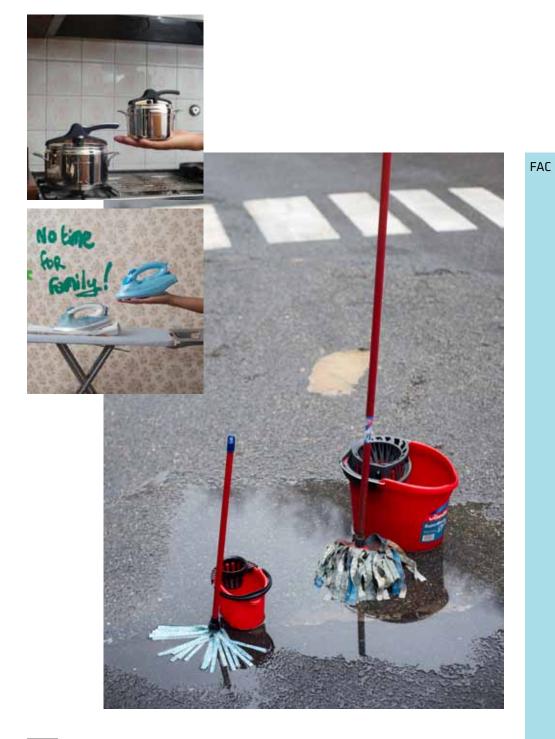




c'è chi è cresciuto in una fabbrica di giocattoli

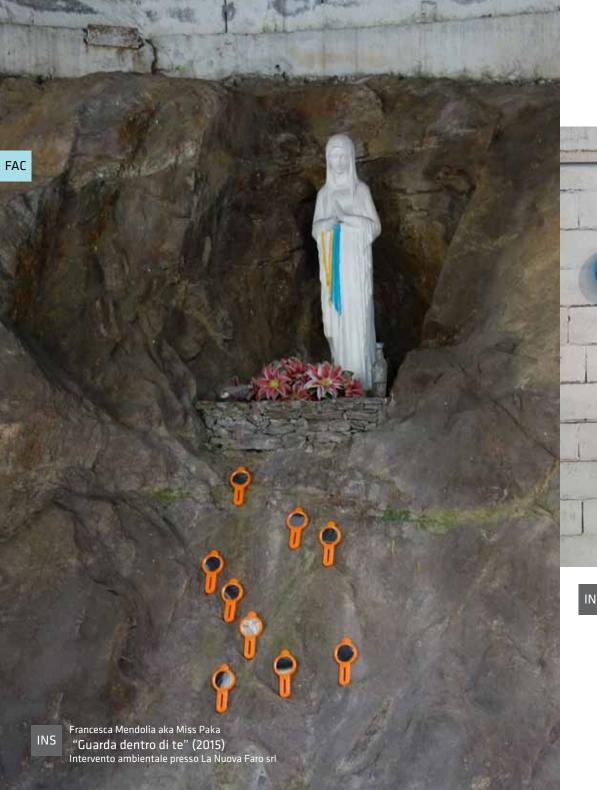






PHO Ludiko (2014)
BIG TOYS - series

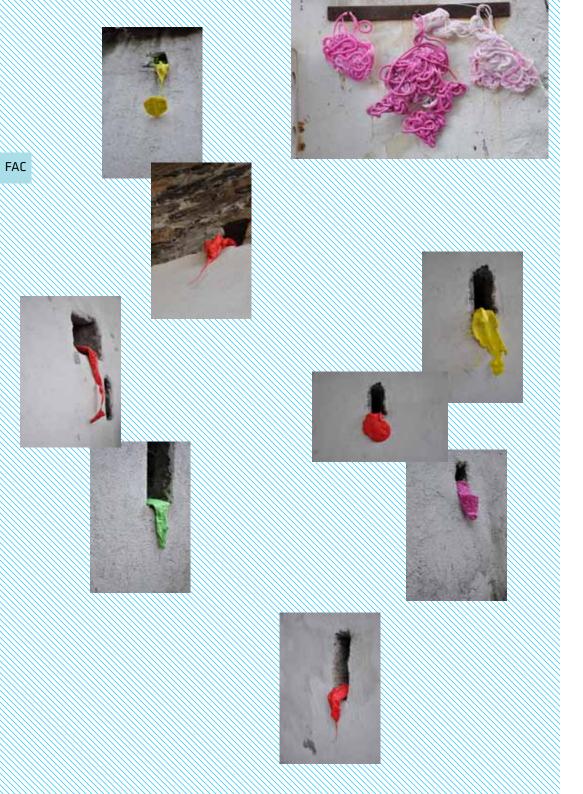






NS Ludiko
"Guarda dietro i tuoi giocattoli" (2015)
Intervento ambientale presso La Nuova Faro srl







NS Ludiko
"sputazzi" (2015)
Intervento ambientale presso La Nuova Faro srl

FAC



i Ludiko non sputazzano per terra





Ludiko
"appiccica" (2015)
Intervento ambientale presso La Nuova Faro srl



"Quanto Pesa?" (2015) Intervento ambientale presso La Nuova Faro srl

FAC





FAC







FAC



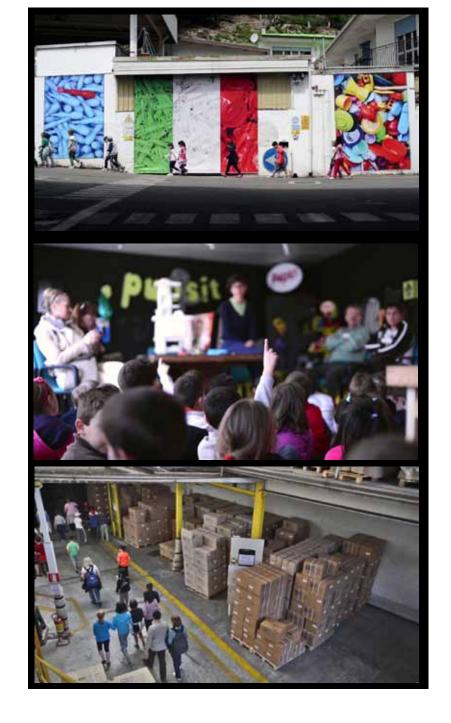


P = B = BB E BX



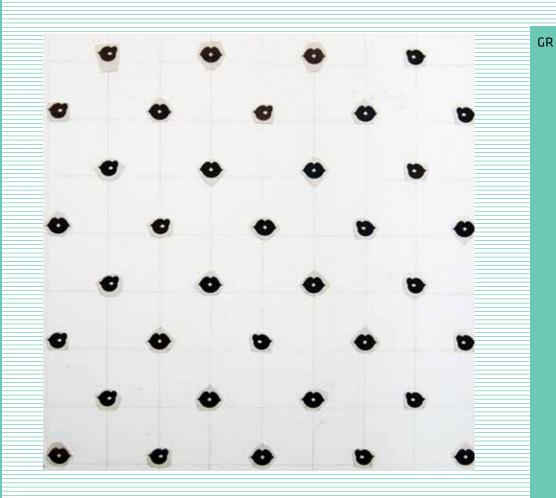


FAC



Ludiko
"Toy factory Tour" (2014) - video 5:49 min





GRA "Beauty sets" (2013)

























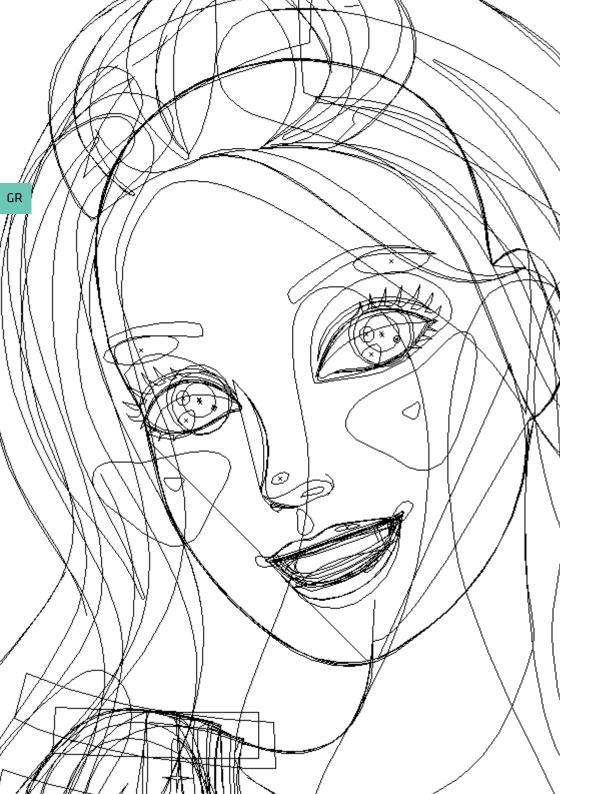




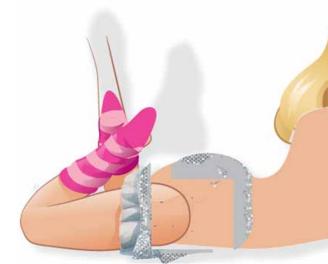


Ludiko "70 anni dentro un FARO" (2015) Libro - book - 346 pg - formato 24 x 16,5 cm

Ludiko "CARS 2010-2014" (2014) Libro - book 288 pg - formato 24 x 16,5 cm







i Ludiko hanno accesso riservato alle styleguide

NON FACCIO NIENTE PER DIVE NTARE BAMBINA (lo sono giai)

HAN FATTOTE POI HAN ROTTO U STAMPINO

ODIERO' LE PAROLE DELLA GENTE. HA UN CUORE DI BAMBINO CHE NON SI ROMPE MAI

la cosa the mi piace della scuola

e la Ri-CREAZIONE

perchi finalmente facier qualera

(he mi piace)

(Ludiko)

SALA PARTO (DEI GIOCATTOU)

TUTTI GRANDI SONO STATI BAMBINI MA POCHI DI ESSI SE NE RICORDANO

fino a quando saremo rechi e standi ma mai di noi

(IAO 20110 LA NOIA.



LA MIA ANIMA tutte le 0

Vengono con E' FUORIREGISTRO il luco

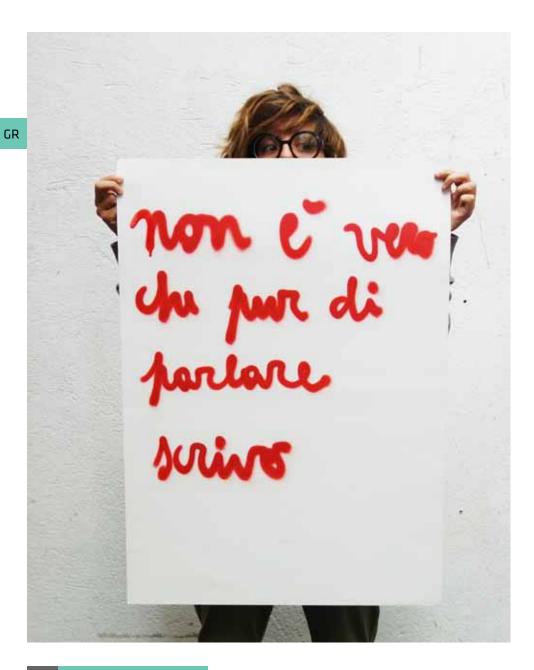
HO 26 ANNI (DA UN PO')

ti mangier pur sentivi dentro

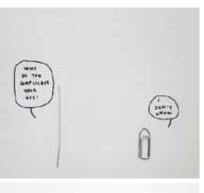
DRW Miss Paka scrive bene con il mouse

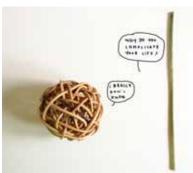
IT'S TOO LATE













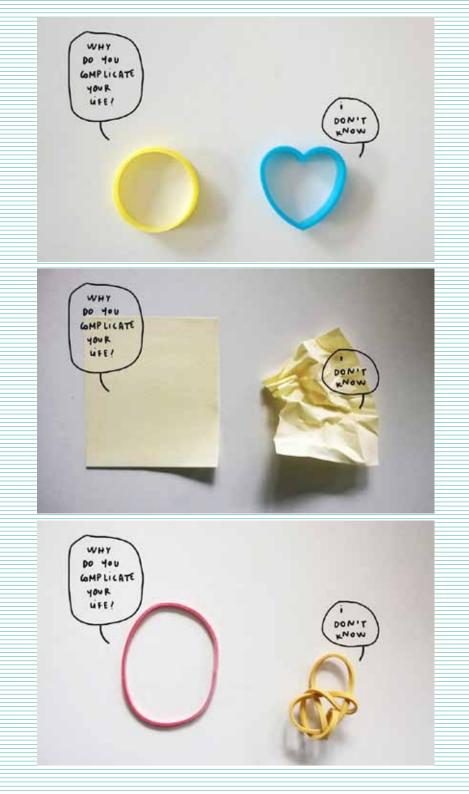








Francesca Mendolia aka Paka "COMPLICATED" (2014)



GR

GR

GR















SON O PRONTA A:

VIVE
RE UN ALTRO LUNGO

INVERNO. A RINIZIA

RE. AL MAL DI GOLA.

AL RAFFEDDORE. A A/R.

TUTTI I GIORNI. ALE MANI

ALLA SCIARPA. FREDDE.

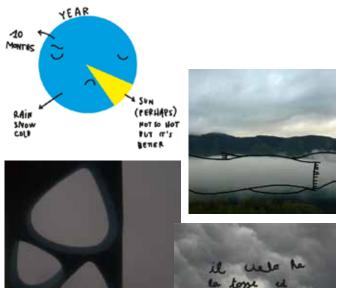
ALLA PIO 44IA. ALE

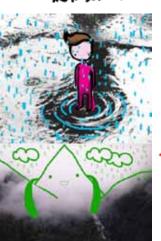
NUVOLE. ALLA SVEGLIA.

ALLA MATINA PRESTO.

AL COMPUTER. ALLA

QUOTI DI ANITA:
HON JONG PRONTA.





PER SEMPRE
PUO' PIOVERE

7 . 35 1 . 1 . 1 F ...









PIONE PIONE PIONE PIONE PIONE PIONE PIONE PIONE PIONE NE PIONE PIONEPIONE PIONE

....sempre



CE LA FA ANNUSARE E POI NON LE LA DA PIOVE, SEMPRE. VOGLIONO SOLDI SEMPRE. SE ALMENO PIOVESSERO SOLDI

Miss Paka è inconfutabilmente metereopatica.







Andrea Ruschetti aka Ludiko boy "GIP nel televisore" (2009)

rdindirindina.

ebook ispirato dall'amonima favola di Gianni Rodari - ispired by the Gianni Rodari's story



Gip nel televisore si ricorda benissimo il giorno in cui in America veniva lanciato il canalemusicale MTV. Era il 1º agosto 1981e Il primo video trasmesso fu Video Killed the Radio Star dei Buggles. Gip per anni non vedeva l'ora di apparire sulle frequenze di MTV... rimaneva ipnotizzato di fronte a tutta quella bella musica da guardare....ma poi ha cominciato a vedere immagini che con la musica non c'entravano poi molto... non esiste della musica "volgare", ma le immagini che la accompagnano possono esserlo eccome. ...forse la musica dovrebbe abbandonare il video... ma forse certa musica, come Gip, è intrappolata nel televisore..

Gip on telly very well remembers the launching day of the America music channel MTV.It was the 1st of August 1981 and the first video was Video Killed the Radio Stars from the Buggles.For years Gip was so eager to appear on the MTV frequencies...he was like, hypnotized in front of that great music to watch....but then, images that with the music didn't really have much to do started to show up.. music does not lapse into vulgarity, but the images that go with it often do...maybe music should drop videos...but, maybe, some music is trapped on telly..like Gip is..

MUDANKO ANSISIMKI BATI BUMBUM

LUDIKO IS PLAYING ONLY

LUNK DE SHANG & PRESIDES GR

LUDIKo is disruptive & multiactive

LUDIKE IS TLUDIK, KIDULT IS EKIDUL

LUDIKO IS CULTURAL RELEVANT

LUDIKE IS SUPIR PER

ludiko is no land & no target

LINITO PA BATE

LUDIKO IS FUSION+PRO FUSION

LUDINO IS WAVES VIBES

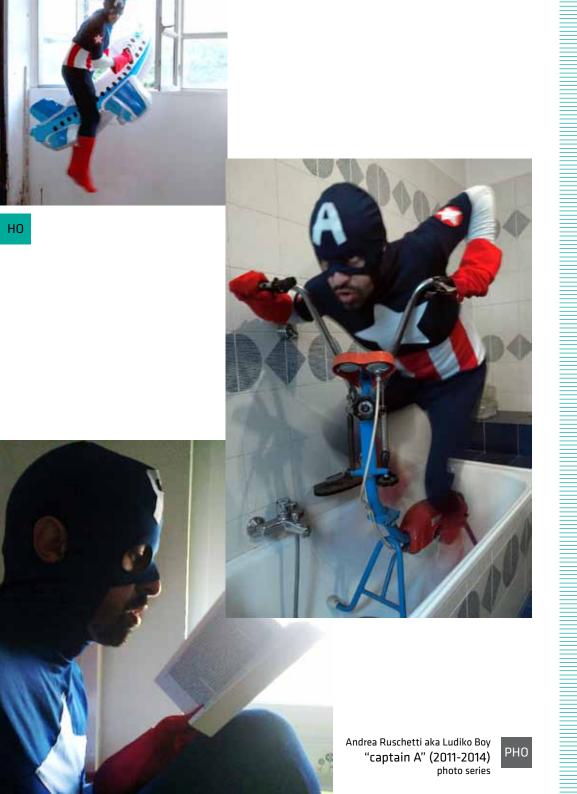
i Ludiko disegnano FONTS , li puoi scaricare dal sito

GR

HOMO LUDENS

























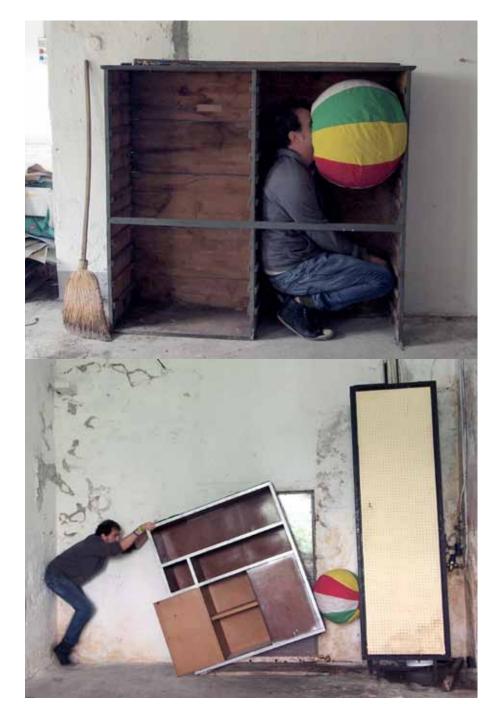
Andrea Ruschetti aka Ludiko Boy "Resilience" (2010)

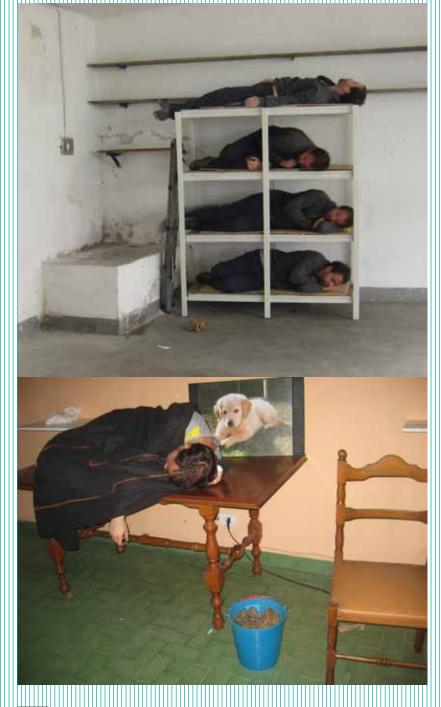






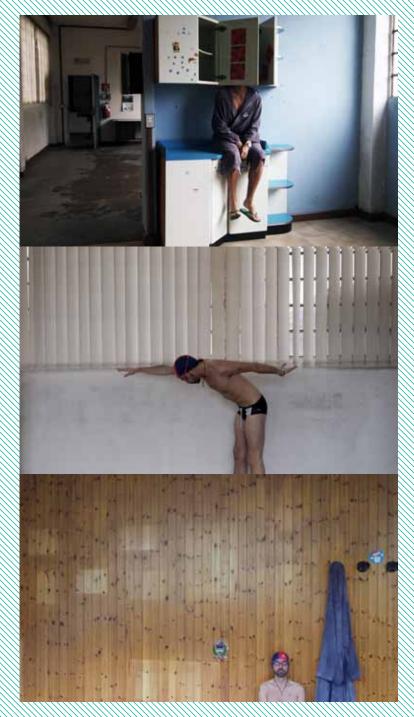
Ludiko boy cambia la sua immagine del profilo quasi tutti i giorni





PHO Lu

| Andrea Ruschetti aka Ludiko Boy "LudikoVillage" (2009) s



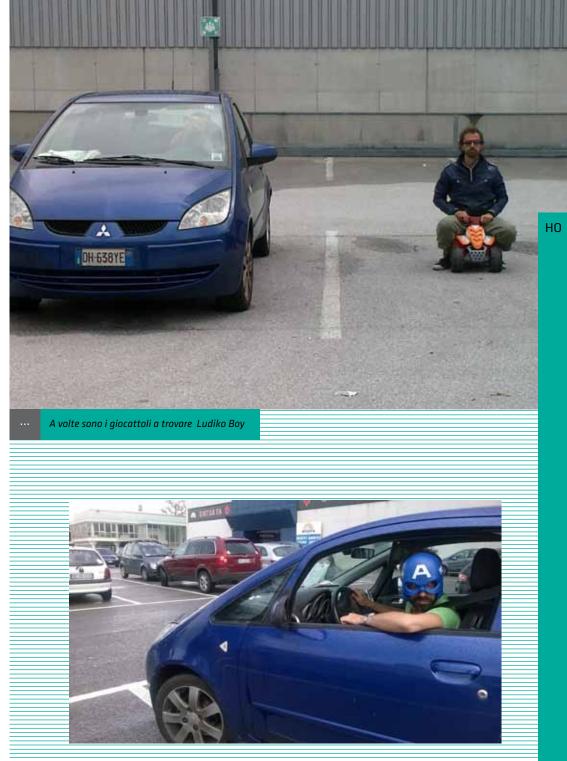




Andrea Ruschetti aka Ludiko Boy "Mr.Lover"(2014)







PHO

Andrea Ruschetti aka Ludiko Boy "where is the Toylette ?"(2012-2014)



"Un uomo infantile non è un uomo il cui sviluppo è stato arrestato: al contrario, è un uomo che ha dato a se stesso una possibilità di continuarsi a sviluppare a lungo dopo che molti adulti hanno avvolto se stessi nel bozzolo delle abitudini e delle convenzioni di mezz'età."

ALDOUS LEONARD HUXLEY











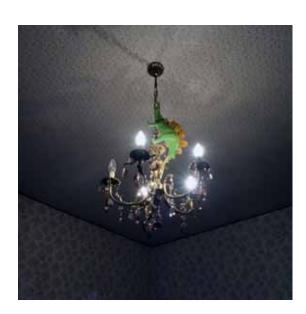
chi sono i genitori di Ludiko Boy?: George, Roy, Andy, Oliviero, Erwin, Gillian..?

























Andrea Ruschetti aka Ludiko Boy "CASA"(2016)







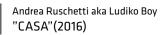










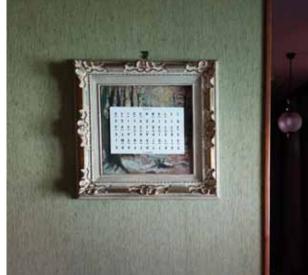








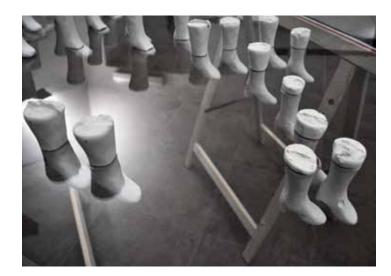






ITALIANI























Ludiko

l mille (2010) 150° anniversario dell'Unità d'Italia



Ottobre 2011

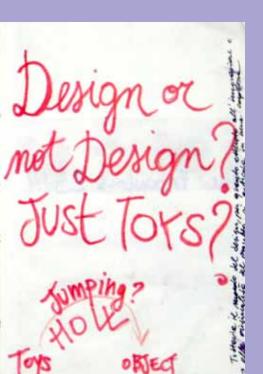
	CHO	OFE ZULL
1	Sabuta	1 Trial Activity Services
2	Domenica	a married
3	Lunsti	10000
4	Martali	Channel Chan
5	Mercoledi	(Palitin)
6	Giovníi	: Freez.
7	Venerali	NS at lower
8	Sabata	1.7mprammer
9	Domenica	II THE COMME
0	Lionedi	1 December
1	Martali	1 flessor
2	Mercoledi	4 Testimographie
3	Giovedi	1 Charles St.
4	Venerdi	1 Cellul James
5	Sabato	i Total Ava
6	Domenica	1 form
7	Luncdi	t brand America
8	Martedi	(lab metallos
9	Mercoledi	1 to but in
0	Giovali	()00
1	Veneral	1.069
22	Sabato	(Dwy)
3	Domenica	Library
24	Lunefi	's Anther State Clinic
25	Martedi	A Expendiques
26	Mercoledi	a finera par
27		a Finnes A
28	Venerali	to Thema y Code 1
29	Country and the	See
30	Total Control of the	C. (Delta)
31	Lunedi	(limes)

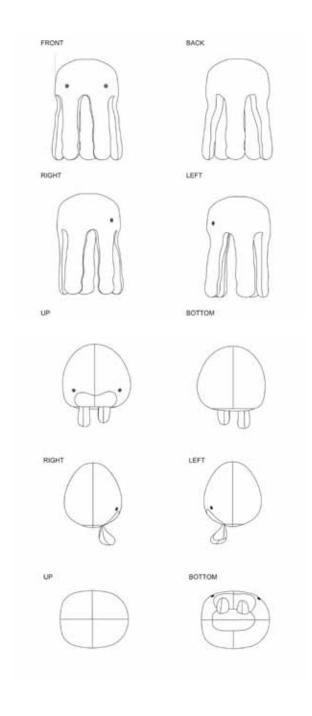
Novembre 2011

-1	Martedi	No. of Contract
2	Mercolofi	Con Dileto
3	Giovedi	(e fetal)
4	Venenti	a Sala Berena
5	Sabata	1. Dates pains
6	Domenica	13/10/04
7	Lunedi	Desiral
8	Martedi	1.0000
9	Mercoledi	A.Dest N.
10	Giovedi	1 keep trains
11	Venerali	n Marrier & Tiers
12	Sahato	a Strade et
13	Domenica	* Delivered
14	Luncife	1 Georgia
15	Martedi	1.9mmmer
16	Mercoledi	1 Maryland & School
17	Giovedi	1 Titleria Physica
18	Veneral	& Chilles all.
19	Sabato	1.Festre
20	Domenica	Distr.
21	Lunedi	A Rate -
22	Martedi	i Cicles
23	Mercoledi	1 Chemistre
24	Giovedi	11000
25	Venerdi	4 Great
26	Sabate	i Cenalis
27	Domenica	Tel Science
28	Lunedi	i Circus
29	Martedi	14 States
30	Mercoledi	1 Produces

1	Dicen	ibre 20
1	Giovedi	1000
2	Venerdi	1.0000
3	Sabato	I Pennishero
4	Domenica	103-00-
5	Lunedi	Atam
6	Martedi	1.100/6
7	Mercoledi	J. Awareau
8	Giovedi	mention (married)
9	Venerdi	y Selev
10	Sabato	NY Street Laws
11	Domenica	STORE.
12	Lunedi	NYW & Desiries
13	Martedi	1390
14	Mercoledi	A Region
15	Giovedi	1 Seneral
16	Venerali	-y Addison
17	Sabato	6 hitters
18	Domenica	Tillians.
19	Lunedi	's Assessor'
20	Martedi	5.58900 T
21	Mercoledi	n Pero Carco
22	Giovedi	is Principle Calline
23	Venerdi	i Valore
24	Sabata	1.98
25	Domenica	National Art Square
26	Lunedi	of States
27	Martedi	à Dissert
29	Mercoledi Giovadi	to designed Minima
30	Veneral?	1 December
31	Saluto) fayrer
98	CHICAGO	з бабасто разе

JUST TOYS?







Cosa sono i Pups?

"Sono una nuova specie di cose-creature. A voler scomodare Donald A Winnicot, noto psicanalista infantile, sono definibili "oggetti transizionali": quelli che, giocandovi, consentono al bambino in età evolutiva di distinguere il se dal fuori di se.

A voler essere realisti sono dei pupazzi, un po' marziani, ma bonari, simili a strani animali.

Perché sono speciali? Perché non sono solo pupazzi, ma oggetti funzionali a tutti gli effetti: cuscini, tappeti, coperte, pouf e persino lampade che fanno una bella luce.

Finalmente non solo per i bambini, ma anche per gli adulti che li possono possedere senza sentirsi regressivi. Poiché servono, si possono esibire in camera e in soggiorno senza temere d' apparire infantili e naif. Servono, ma sono qualcosa di più di un oggetto funzionale. Sono terapeutici: tengono in vita il fanciullino, quello pascoliano "che resta piccolo quando noi cresciamo, che tiene fissa negli occhi la sua antica e serena meraviglia, quando noi vi accendiamo un nuovo desiderare" (Giovanni Pascoli, Il fanciullino)

Servono per riposare, coprirsi, sedersi, illuminare, ma sopratutto a ringiovanire il mondo che sta invecchiando e a far compagnia, in silenzio e con discrezione, alle persone che sono sempre più sole." by Cristina Morozzi

They are some new kind of things-creatures. Donald A Winnicot, famous pediatric psychoanalist, defines them as "transitional objects": those objects, who allow the playing child in developmental age to separate the 'me' from the 'not me'. If we are realistic they are puppets, a bit alien, but good natured, similar to stranae animals.

But why are they so special? Because they are not just puppets, but functional objects in every sense of the word: pillows, carpets, blankets, pouffes and even lamps with a beautiful light.

Fortunately not just for children but for adults as well, who can have them without feeling regressive.

Being functional objects, they can be exposed in the bedroom and living room without being afraid to look childlike and credulous.

They are useful objects, but not just that. They are therapeutic: they keep the child in us alive, the one from Pascoli "who stays small when we grow up, who keeps his eyes firm on his antique and untroubled wonder, when we light a new desire" (Giovanni Pascoli, II fanciullino 'the eternal child')

They can be used to take a rest, to cover, to sit on, to lighten, but most of all to make the aging world look younger and to keep company to the lonely people, in silence and with discretion."

by Cristina Morozzi

















Inseriti in un circuito internazionale, che abbraccia l'arte e il design, i pups sono stati selezionati per la mostra "The New Italian Design", esposta in Triennale. i Pups sono entrati a far parte del prestigioso catalogo Fall del Museum of Modern Art (MOMA) di New York e Tokyo, che si propone di selezionare articoli "well designed". Sono inoltre stati presenti negli store del Centro Pompidou e del Museo di Arti Decorative di Parigi, del MACBa di Barcellona e del Museo d'Arte Moderna di Brisbane.

Pups.it have been selected for the exhibition of "The New Italian Design" by La Triennale of Milan. Most recently the Pups.it was entered to take part in the prestigious shop catalogue of the Museum of Modern Art (MOMA) of New York and Tokyo. Moreover, they are exposed in the store of the Pompidou Centre and in the Museum of Decorative Arts in Paris, in Barcelona's MACBa, and in the Museum of Modern Art in Brisbane.











pupsAndo 121.jpg

pupsAndo 097.jpg

pupsAndo 109.jpg

















pupsAndo 134.jpg

pupsAndo 146.jpg



HO IMPARATO
A NON (BUTTARMI)
TUFFARMI A
30 ANNI!

pupsAndo 135.jpg

pupsAndo 147.jpg

pupsAndo 159 copy.jpg

pupsAndo 170.jpg















pupsAndo 159.jpg pupsAndo 160.jpg



pupsAndo 171.jpg



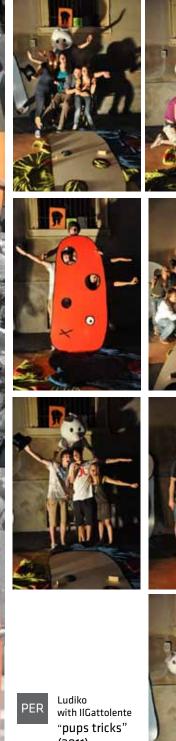


pupsAndo 172.jpg

pupsAndo 167.jpg

Andrea Ruschetti aka Ludiko Boy "PupsAndo" (2007)



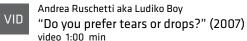


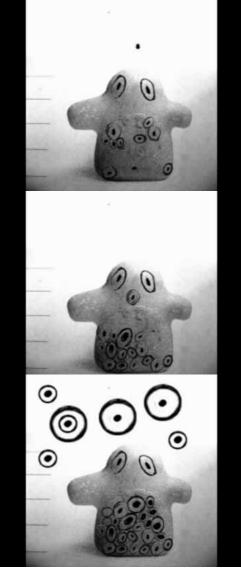


(2011)



JU



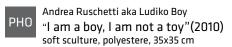


Andrea Ruschetti aka Ludiko Boy
"Stones or bubbles?" (2007)
video 1:00 min



Oggetti-soggetti morbidi in tessuto bianco uguali nella forma, ma diversi nell'identità che, come un qualunque oggetto in vendita, viene svelata dal cartellino attaccato. "I am a boy, I am not a toy" rivendica la volontà sia dell'oggetto che del soggetto a non essere utilizzati/considerati come un giocattolo.

Soft objects-subjects in white fabric with the same form but different identities which are, just like any other object for sale, revealed by the attached label. "I am a boy, I am not a toy" claiming his will, both as an object and as a subject, not to be used/considered as a toy.







Andrea Ruschetti aka Ludiko Boy "Electricity" (2012)







WHAT IS C.I.R.C.

C.I.R.C.- Characters Intimate Research Center was founded by Ludiko in 2013 with the purpose to explore the surreal life of the Contemporary Characthers.

PUPSOLOGY

domande ed esercizi di esistenza ragionata dei contemporary characters

Lo studio è stato condotto dal duo multidisciplinare Ludiko utilizzando i Pups, pillow puppets di loro invenzione: "Tra demiurgia e filosofia, dopo averli inventati abbiamo cominciato ad osservare la loro esistenza e la nostra in relazione alla loro"

I character sono creature che sentiamo familiari e che consideriamo simili a noi.

Ma sono veramente come noi? Desiderano e fanno le stesse nostre cose? Che gusti e bisogni hanno veramente?

Anche se i characters sono inventati da un essere umano questo non significa che pensino ed agiscono necessariamente come noi... ognuno ha una sua identità unica e distinta..spesso assegnata a priori dal loro creatore, spesso percepibile unicamente dalla loro forma ed espressione, tuttavia permane una zona oscura dove la conoscenza e la presunta coscienza dei characters sfugge ad ogni certezza umana.

The study was led by the Ludiko multidisciplinary duo using Pups, the pillow puppets they designed: "Between demiurgic and philosophy, after inventing them we started observing their existence as well as ours related to them"

Characters are creatures we feel familiar to and similar to us, but are they actually like us? Do they wish and do the same things we do? What are their real tastes and needs?

Even if characters are invented by a human being it does not mean they think and do things necessarily as we do...each one has its unique and distinguished identity...often assigned by their creator, often perceived only through their shape and expression, however a dark spot lingers where knowledge and assumed consciousness of the characters escapes any human belief.

peruli Maruto mangiano? he cosa? (4 +) 6 1 triangeles? mongions le coresse,

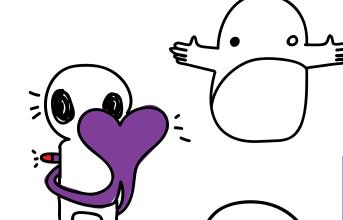
I PUPS FANNO EFFETTO Alle momme, LE MAMME FANNO EFFETTO AI PUPS.

c'una un perulir i boii, gli altraca.

ma non me la rivordo. mon si ricordomo

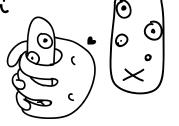








« fushi. otri e obro de suoi pensieri

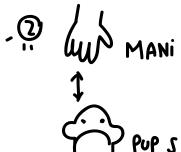




IL GIORNO PAFLER ANNO.

ARRIVERA'

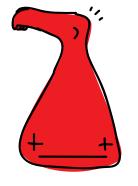






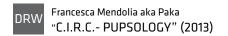
E CI DIRANHO:

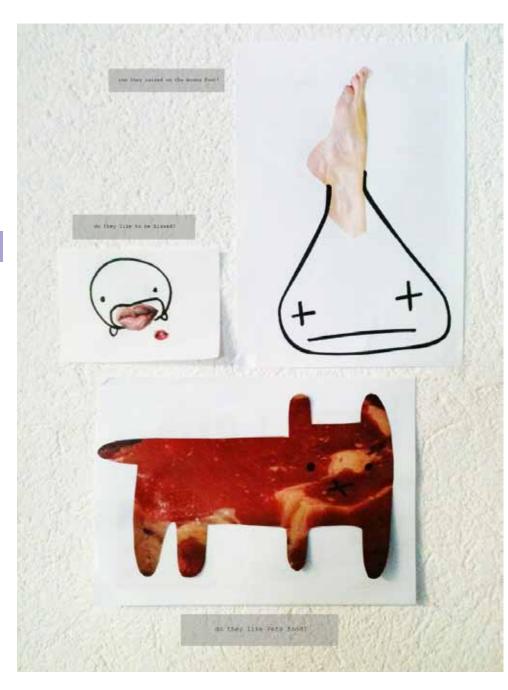
STUP, Di!



i puls E LE LABBRA eserciteno una RECIPROCA ATTRAZIONE

i purs e le M<u>ani</u> esercitano una RECIPROCA ATTRAZIONE









are they afraid of dark?

do they have to take psyco-pills?

test 1#

Un ragazzo testa utilità e funzionalità aggiunte dei characters versione pupazzo Gli esercizi sono volti a verificare se i characters possono essere portatori di comfort e godimento laddove li consideriamo come una nostra estensione fisicomentale.

A boy tests added usefulness and functionality of plush characters.

The exercise aims at checking if characters can be carriers of comfort and enjoyment to the extent that we consider them as our physical and mental extension.

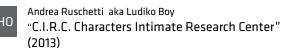




















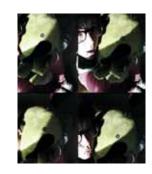




Una ragazza testa la fotogonia di un character versione pupazzo.
I' esercizio è volto a dimostrate se l'estetica immutevole dei characters può rappresentare un'alternativa alla vanità umana.

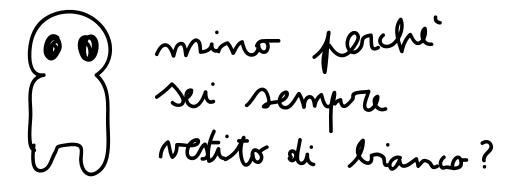
A girl tests as a character puppet version reacts to several emotional impulses during 24h of ordinary life The exercise aims at proving the expressive non-changeability of characters in the face of not so pleasant moments of human daily existence.





Francesca Mendolia aka Paka "C.I.R.C. Characters Intimate Research Center" (2013)



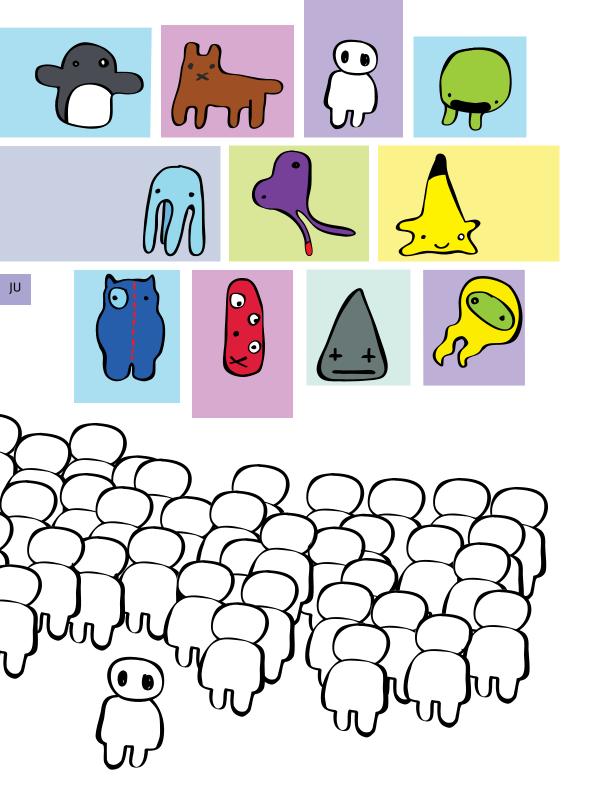




besters, sembre nu accessorie gella gouna Nu no mo bno, ingossabe cie, che nnoje









Klù

I kiù (dall'inglese queue = coda) sono creature liminali, dalla grande testa antropomorfa. I kiù rappresentano l'identità dell'essere in attesa.

La coda è uno dimensione umano temporale dove si entra in uno stato di stand-by sociale la cui durata è indipendente da noi e nel cui spazio prendono vita visioni e relazioni sospese tra realtà e artificio.

In coda ognuno è solo un elemento della stessa e come tale uguale a chiunque altro. In coda ognuno fa la stessa cosa, aspetta...così come nella vita.

Il progetto Kiù costa di una produzione di lavori multi-disciplinari (foto, perfomance, video, sculture, installazioni, quadri) ognuno dei quali indaga diversi aspetti della coda e delle sue manifestazioni.

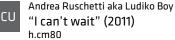
The kiù (from queue) are liminal creatures, with big antrhopomorphic heads.

The kiù represent the identity of lying in wait.

Being in a queue is a human temporary dimension, where we enter into a social stand-by for a length of time that does not depend on us and where visions and relations come to live pending between reality and artifice. In queue we are all elements of the queue and as such all identical. In queue everybody does the same, wait .. just like in life.

The Kiù project demands a production of multidisciplinary works (pictures, videos, sculptures, installations, paintings) each of them looking into various aspects of the queue and its manifestations.

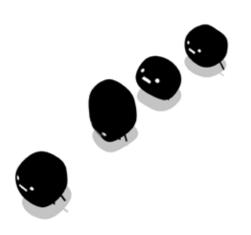






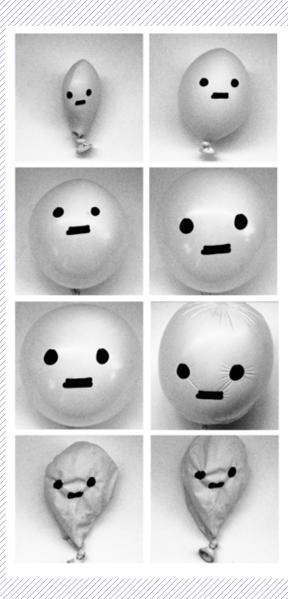








"Whitesnow" (2010) video 1:15 min







PAI

Andrea Ruschetti aka Ludiko Boy "KeineKleineKiù Von Cusio" (2010) acrylic, 210x120 cm















PHO

Ludiko selfportraits (2012)



Andrea Ruschetti aka Ludiko Boy "I can't wait for..." (2009)









PHO

Andrea Ruschetti aka Ludiko Boy "Kiù - Fabuland" (2011)







HO Ludiko
"A selfie for Pictoplasma"(2014)





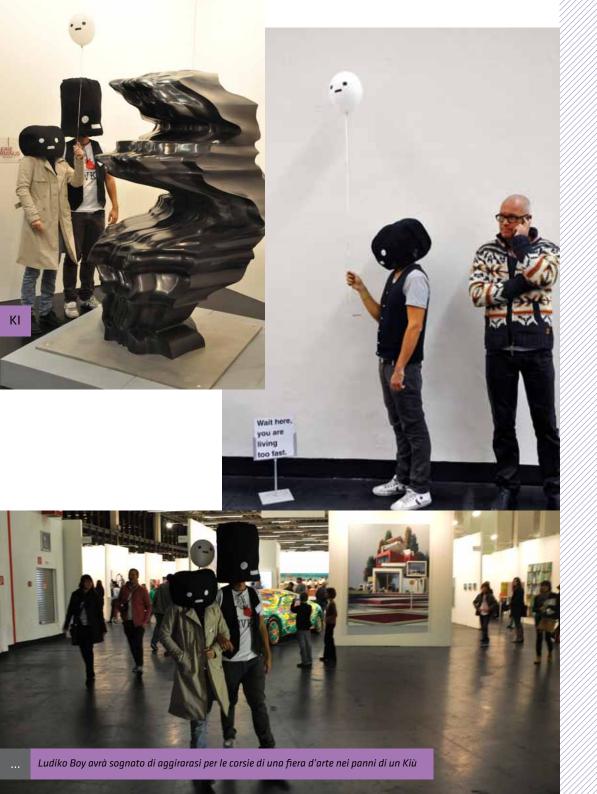




Andrea Ruschetti aka Ludiko Boy "Waiting goods" (2016) ~ series







Please Wait...

FUCK WAITING GOOD THINGS HAPPEN TO THOSE WHO SEEK THEM.







OMEGNA

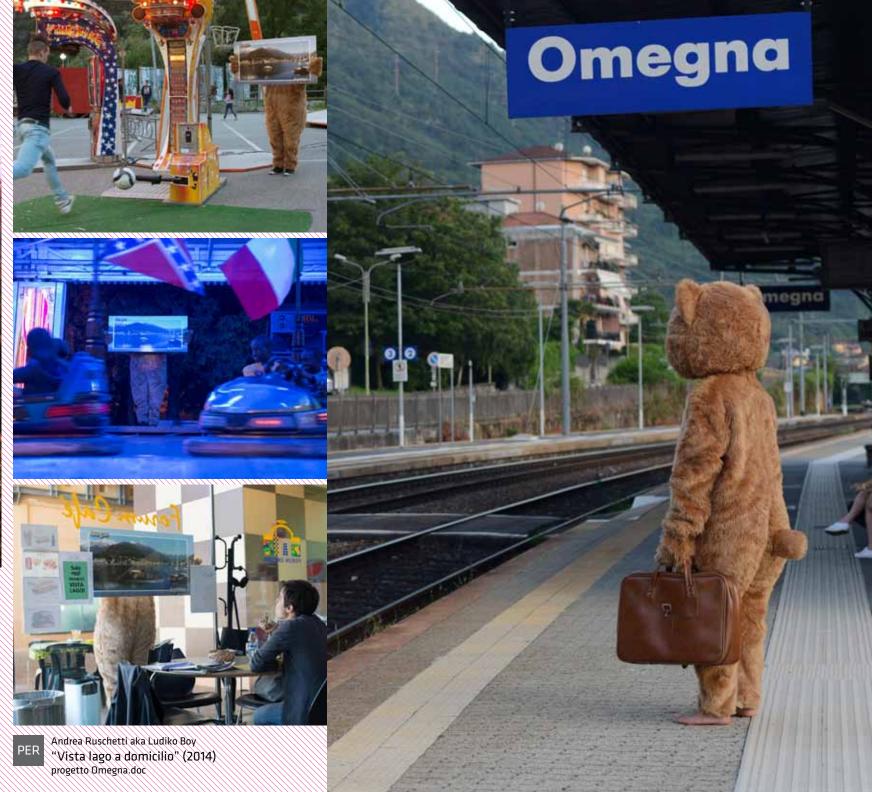




























Andrea Ruschetti aka Ludiko Boy "Fisherman" (2013)















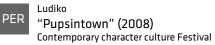
Andrea Ruschetti aka Ludiko Boy "Irmel" (2013)



Andrea Ruschetti aka Ludiko Boy "my Lake" (2015)







Il progetto si ispira e si dedica alla cultura dei Characters e alle fenomenologie sociali ed espressive ad essa associata e ha previsto la creazione di un contesto espositivo ed interattivo a scala urbana articolato in percorsi entro cui si sono manifestate installazioni, mostre, conferenze, proiezioni, spettacoli e performance.

























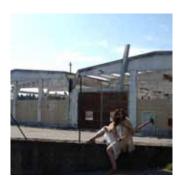
















"Distretto Ludocratico" (2012) Progetto Civico per le elezioni amministrative

OM

Omegna Distretto Ludocratico

Documento politico a cura di "Noi Ci Siamo per Omegna"

Omegna Distretto LUDOCRATICO: l'evoluzione nel terzo millennio di "Omegna Città di Rodari"; un brand con potenzialità internazionali e ad ampio spettro di applicazione per una Città che vuole puntare sul Turismo Culturale come risorsa distinguente.

"Non è mai troppo tardi per avere un'infanzia felice"

Esiste un sottile ed invisibile, ma indistruttibile, filo conduttore nella realtà Omegnese, che è tipico e non altrettanto presente in altre zone: quello della creatività e della ludicità.

Da Rodari al design industriale degli Alessi, dalla Moka ai Pups, dai Caroselli anni 60 delle nostre aziende del Casalingo ai luoghitematici su Rodari già esistenti, ma persino nella solida tradizione sportiva nei giochi di squadra, tutto ci parla di creatività e ludicità e/o di un atteggiamento creativo e ludico.

Su tale elemento identitario si fonda il progetto di affermare la Città di Omegna come distretto ludocratico unendo e promuovendo luoghi, azioni e manifestazioni in cui il Gioco sia democraticamente la regola.

Il Gioco deve essere inteso nella sua accezione più estesa che lo rende strumento unico per potenziale sociorelazionale e in grado di coinvolgere trasversalmente bambini, giovani ed adulti.

Omegna avrebbe cosi': un brand spendibile a livello Internazionale, declinato in una Città Italiana incastonata nella meravigliosa cornice delle Alpi, ai bordi di un meraviglioso e magico Lago, vicinissima alla nota capitale internazionale della Moda edel Design (MILANO), raggiungibilissima, tanto quanto il Duomo di Milano stesso, dall'Aereoporto Internazionale di Malpensa.

Si tratterebbe di un'evoluzione identitaria espansiva rispetto all'attuale Città di Gianni Rodari, che non tradisce, anzi esalta, il concetto originale e lo rende moderno, considerando l'immaginario rodariano come un importante punto di partenza, e non di arrivo, per lo sviluppo della città e sicuramente le eccellenze di design dell'Omegna industriale saranno i "cugini primi" e "testimoni migliori" di questo concetto.

Si prevede un progetto articolato e rivolto a diversi target di utenze capace di smuovere il turismo familiare e culturale in diversi momenti dell'anno, natale incluso. Sarà importante mantenere una specificità nelle diverse offerte turistiche che rafforzi progressivamente l'esistenza del distretto e renda così ogni singola iniziativa parte di un sistema riconosciuto che possa essere apprezzato e ricercato dalle famiglie e dalle utenze anche delle regioni limitrofe.

Passare quindi da una progettazione generica (tanti eventi senza un filo conduttore) a una progettazione specializzata ed esclusiva.

La sagra della Zucca e del Cioccolato la possono proporre tutti i comuni; Omegna dovrà proporre iniziative proprie e distintive che abbiano senso di esistere solo ad Omegna, laddove ludicità e creatività sono, da anni, parte integranti ed identitarie del sistema socio-economico cittadino.

Un brand così concepito va alimentato da una convergenza massiccia su questo concetto, peraltro, grazie alla sua intrinseca universalità, declinabile su molteplici argomenti e in diverse iniziative culturali e turistiche per la nostra Città.

Con un'opportuna e apposita campagna di comunicazione e attività di pubblica relazione si possono prevedere collaborazioni di reciproca utilità con progetti (expo) e istituzioni (università) presenti sia a Milano che Torino o altri a livello nazionale.

Sul sito di "Noi Ci Siamo per Omegna" (www.noicisiamoperomegna.it) sono riportate numerose idee ed iniziative già pronte e meglio dettagliate. Abbiamo attivato anche il sito www.omegnadistrettoludocratico.it che sarà ben presto arricchito da molti contenuti. Andranno poi coordinati su questo tema i diversi attori presenti sul territorio Comunale (Pro-Loco – Commercianti – Forum – Comitato di S. Vito ecc. ecc.) che pur mantenendo la loro autonomia si dovrà riuscire a far agire nell'ambito di un progettazione strutturata e multidisciplinare.

Il progetto, per risultati attesi e coinvolgimento del territorio, punta a trovare finanziamenti tramite la partecipazione congiunta (comune ed enti locali) a bandi di Fondazioni bancarie. Si prevede altresi' la possibilità di coinvolgere partners sostenitori di diversa natura e attivare modalità innovative di fundrasing.

Referente per il progetto: Andrea Ruschetti, designer creativo

quanto\ ludico sai?

COSTRUIAMO IL DISTRETTO













Giocate!

«Giocate!» è un appello, un incitamento motivazionale, un richiamo appassionato, uno slogan evolutivo. Qualcosa di tanto scanzonato e gioioso, quanto assolutamente serio.

Quando dico «giocate!», non sto affatto parlando di disimpegnata futilità, beata innocenza, spensierati passatempi. Niente hobby, niente castelli in aria, niente mondo svagatamente visto con occhiali rosa. Giocare non è una cosa che si fa nella stanza apposita e in un orario definito: giocare è un'attitudine verso la vita intera. Perché se il gioco resta confinato dentro un perimetro illusorio o consolatorio al riparo dal mondo, allora è soltanto un gioco: ma se è un modello mentale e comportamentale, allora la nostra stessa forma di relazione con il mondo ne sarà rafforzata.

"Giocate!" di Franco Bolelli













RESIDENZA LUDIKO

OM

Ludiko apre le porte del suo energy space a toy designers, graphic designers, ricercatori e players multidisciplinari. La Residenza Play³ consiste nell'usufruire di un alloggio e dell'uso di uno studio privato nonché di una pubblicazione gratuita. L'ospitalità, della durata minima di 2 gg ad un massimo di 1 mese, è riservata a players temporanei che abbiano desiderio di sviluppare un proprio progetto in cui il gioco sia parte costituente e significante. Gli ospiti residenti potranno interagire con FARO, storica azienda italiana produttrice di giocattoli, con la collezione storica dei giocattoli conservata dall'azienda cusiana, con la Valle dei Pinocchi (la Valle Strona in cui è nato e tutt'oggi viene prodotto il giocattolo in legno di Pinocchio), con la fondazione Forum Omegna e con il Parco della Fantasia Gianni Rodari, il parco letterario dedicato allo scrittore omonimo, nativo di Omegna.

Ludiko opens the doors of its energy space to toy designers, graphic designers, researchers and multidisciplinary players. The Residence Play3 consists in making use of an accommodation and a private study as well as free publication. The hospitality of at least 2 days and maximum 1 month is reserved to temporary players, who want to develop a proper project, where playing is the constituent and significant part. The residing guests can interact with FARO, long-standing Italian company and toys manufacturer and enjoy themselves, visiting the historic toys collection by this company established on the shores of Cusio lake; they can relate to the Valley of Pinocchio (the Strona Valley, where the wooden Pinocchio toy was "born" and is still manufactured), and the foundation "Forum Omegna" or the "Gianni Rodari Fantasy Park", the literary park dedicated to the homonymous writer, native of Omegna.



















Francesca Mendolia aka Miss Paka "I prefer to play @ / series (2011) newspaper, vynavil, oil colors, marker pen



PLAY

"...difendendo il tempo del gioco dai corrosivi e frenetici tempi odierni, rifuggendo immagini e fatti violenti della società che si impongono allo sguardo di chi vorrebbe solo....play. Un palla rossa emerge evidente dai collage di manifesti che man mano si "decomporranno" lasciando spazio solamente al disegno... al messaggio... che rimarra l'unica cosa che "conta" (visibile, forte ed univoco) che fanno da base sul muro, e si erge a scudo..."















2.

Francesca Mendolia aka Miss Paka "I prefer to play" spray, acrylic colors on wall

wall painting @

1. Asilo Bianco, Studi Aperti
Ameno, luglio 2012
17 x 2,5 mt.
wall painting @

2. La Nuova Faro, settembre 2013
wall painting @
3. ass. culturale Mastronauta,
Omegna 2012

PA









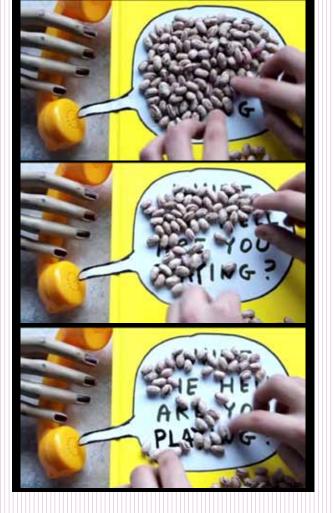












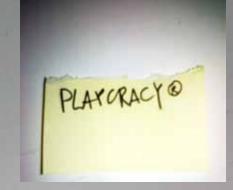


Andrea Ruschetti aka Ludiko Boy "Pronto Raffaella?" (2011) video 2:15 min









ESULTO NEL LUDISMO LUDICO

DID YOU PLAY TODAY?







Shall We Play?









"Quando si gioca, si crea uno spazio di possibilità, di trasformazioni della realtà ad opera dell'immaginazione, di "libertà" dalla concretezza del reale...

(...) il giocare significa "far gioco sulla realtà", ma implica anche il "sapersi giocare" in questi interstizi vitali."

PL

Resistenza Ludica

voce del verbo giocare.

resistenza ludica

resistenza ludica

Resistenza Ludica

Resistenza Ludica

'Free' play (no rules, coaches or umpires)



I PLAY





Sapete stare al gioco?

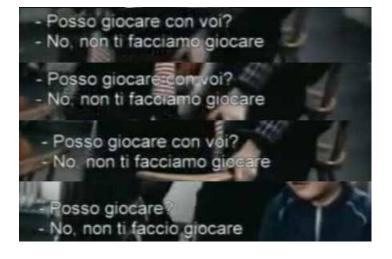
Una persona che non sa **stare al gioco** è una persona seria?

Imparare a stare al gioco...

IO PIANG	O
IO PARLO E MUOVO LE LABBRA	IO PARLO E CANTO
IO CAN	

I RAGAZZI GIOCANO	17/		ī.			pag.	5
- L'educatore e il gioco			54	2	45	3 0	11
— Tipi di competizioni		100		2	-	*	17
I GRANDI GIOCHI	15.	15	*		担	,	27
GIOCHI IN AMBIENTE SPECIALE .		#3	1	#	*3		59
— In acqua		41	14	4	\$1		60
— DI notte		2			0		64
— Sulla neve			2	(9)	*	,	65
GIOCHI IN CORTILE	321	41		(6)	+0		69
- Giochi di corsa e di agilità .	- 2	20	9 <u>1</u> 1	2	1	>	71
- Giochi con bandiere				120		,	102
— Giochi con palla, pallone e	anelli					,	110
GIOCHI IN AMBIENTE CHIUSO .		V.	-	19		->	131
— Giochi di prontezza e di a	ttenzione	*:			95	,	132
- Giochi d'intelligenza		-	73.	120	1	>	143
- Giochi di osservazione e me	moria			5	,		150
— Giochi umoristici			325	15	26	,	157
LE « PENITENZE »	4	*		230	(4)	,	163
— Penitenze senza accessori			12	397		,	165
- Penitenze con accessori							169

prima persona giocatore

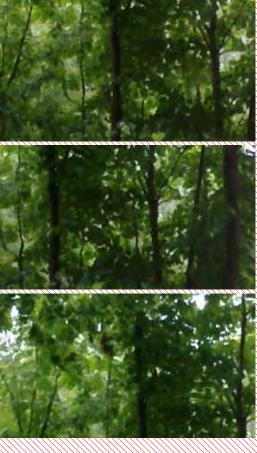




STUDY FOR



PHO Andrea Ruschetti aka Ludiko Boy "pâte à modeler"(2013)



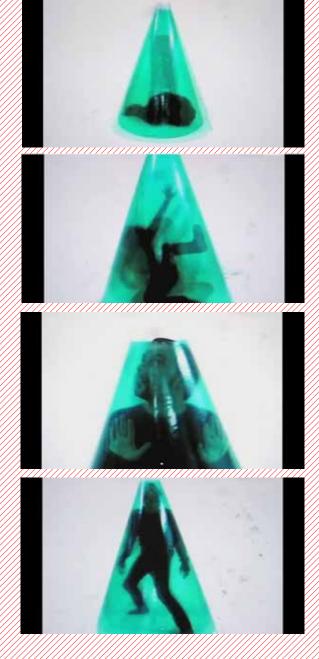




Andrea Ruschetti aka Ludiko Boy "watergram" (2012) - Joop

5







Andrea Ruschetti aka Ludiko Boy "under the XXmastree" (2009) video - 2:42 min



· mai versare dell'acqua contro un giovane alieno, diventa molto pericolos





Vivere nello stesso spazio, fare le stesse azioni, percorrere la stessa strada, essere nello stesso insieme senza essere (forse) mai insieme.

Spazio, tempo e mente si rincorrono lungo la stessa circonferenza topologica. I movimenti sono meccanici e circolari, le parole si arrotolano, le lancette girano.

Le persone, dall'apparenza familiare, sono traslucenti e alla fine, masticando, il cerchio (forse) si trasforma in spirale.

Live in the same space, do the same actions, go along the same road, be in the same set without (maybe) being never together.

Space, time and mind run after each other on the same topological circumference.

The movements are mechanical and circular, the words roll up, the hands turn. The people, familiar-looking, are translucent and at the end by chewing the circle (maybe) is transformed into a spiral.

VID

Andrea Ruschetti aka Ludiko Boy

VID ""Qualsiasi cosa da fare insieme, la rifarei" (2014)

"Anything we could do together, I'd do it again" video 17:40 min



































TOYS





PHO
Francesca Mendolia aka Paka
"Inside Ludiko" (2014)

L'installazione "Il Bel Cimitero dei giocattoli di plastica" celebra la fine di 16 diversi giocattoli di plastica con una riflessione sul problema del loro smaltimento. Gli annunci funebri rivelano le cause della scomparsa dei giocattoli, mentre la struttura a loculi pone il visitatore di fronte a urne che ne raccolgono le colorate ceneri . Un riflessione che riporta il giocattolo alla sua dimensione materica. Rimossa o esaurita la sua funzione ludica si ritrova a essere una carcassa plastica non facile da smaltire .

The installation of "the Nice Cemetery of the Plastic Toys" celebrates the end of 16 different plastic toys with a reflection of the problem of their disposal. The funeral notices reveal the causes of the toys' disappearance, while the structure which places the visitor in front of an urn where they collect the coloured ashes.

A reflection which takes the toy to its own material dimension. Removed or exhausted its recreational function, it is left being a plastic carcass not easy to dispose of.



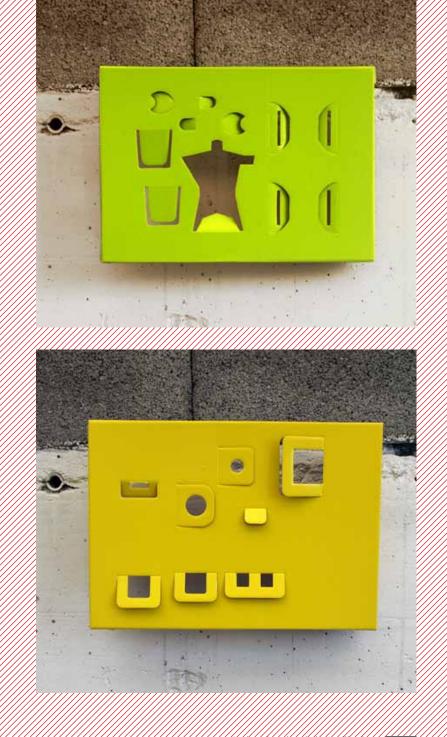








Il gioco è il soggetto/oggetto che ti porta a giocare quindi ad immaginare, imaginary toy è un gioco di immaginazione,ma è anche un momento di riflessione sulla scatola oggetto: scatola come mero contenitore del gioco - contenitore di un "presunto" effettivo volume - contenitore "inutile" o scatola come portatrice essa stessa di IMMAGINAZIONE!







Andrea Ruschetti aka Ludiko Boy "The empty toy box" (2011) 100 carton boxes 30x30x30 cm



adventure guaranteed!

best day ever!

friends! fun! adventure!

now it's a party!

turn it up!

power up!

take it away!

zoom!

it's all good!

action up!

stunts and style!

fun!

ticket out!

ready set rock!

swoosh!

wait'll you see this!

check this out!

pop!

awesome!

jump right in!

ALLORA, DOVE SI VA LA VOSTRA PASTA VA.

INCLUDE TUTTO IL NECESSARIO PER RENDERE DELIZIOSI DOLCETTI CERCANDO

SEI IMPASTI GIOCO TOSSICI NON COLORATI
SONO INCLUSI INSIEME 3 FORTI
CASSE DEL BIGNÈ DI PLASTICA E UNO DI ARGILLA
PISTOLA SIRINGA PER AGGIUNGERE
CONDIMENTI GLASSA E DETTAGLIATA

I BAMBINI POSSO USARE LA LORO IMMAGINAZIONE DI PLASMARE E MODELLARE ALCUNE BELLISSIME TORTE ALLA RICERCA.

PRIMA SCEGLIERE QUALE CASSA DI BIGNÈ DI COLORE UTILIZZARE.

STENDERE LA PASTA IN UNA FORMA ROTONDA PER ADATTARSI NELLO STAMPO.

QUINDI UTILIZZANDO LA SIRINGA SI PUO'SPINGERE
L'IMPASTO ATTRAVERSO PER FARE LA PASTA FILANTE,
CHE È PERFETTO PER I
TURBINII IN CIMA AI VOSTRI DOLCI.
PER FINIRE IL CUPCAKES USANO LA PASTA
PER AGGIUNGERE ELEMENTI DIVERTENTI COME
FIORI, FRUTTA O FARFALLE.

GUARDARE ABBASTANZA BUONO DA MANGIARE - MA NON È CONSIGLIATO -





à utiliser sous la surveillance

alleen te gebruiken onder direct toezicht van een volwassene

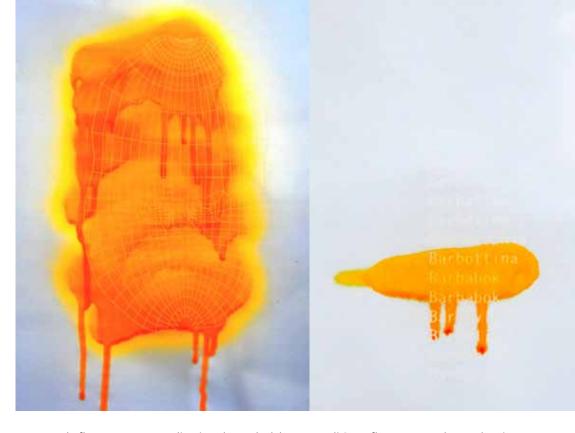
d'un adulte

dolce forno
dolce gelato
dolce pasticcere
dolce pastamatic

dolce bilancia

vedere la
tristezza
nel volto del
bambino quando
nelle sue mani
il giocattolo
si rompe
al PRIMO
utilizzo

Radio Flyer Wagon Chemistry Set Joy Buzzer Finger Paint Stuffed Mickey Mouse Sock Monkey **Buck Rogers Rocket Pistol** Microscope set Red Ryder BB gun Sock Monkey View-Master **Beach Ball Bubble Solution** Little golden Books Slinky Magic 8 Ball Water Balloon Silly Putty Fisher-Price Little Peo Coloforms Paint-by-Numbers Kit Mr.Potato Head Wiffle Ball PEZ Dispenser Play-Doh Gumby Macthbox car Frisbee Corn Popper Tonka Truck Two-Handed Pogo Stic Hula Hoop Barbie Troll Doll Plarail Toy Train **Chatty Cathy** Etch A sketch Fake Vomit Rock a stack ken Slip 'n Slide Easy-Bake Oven Rock'em Sock'em Robots See'n Say Jonny Seven O.M.A. SuperBall Creepy Crawlers **NERF Ball** Barbie's Dream House Weebles **Barrel of Monkey** Shinky Dinks Hot WHeels Lite-Brite Flasty Doll **Paddington Bear Transformers** Magna Doodle Star Wars Action figure **Baby Alive** Masters of the Universe Action Rubik's Cube Speck&Spell Polly Pocket Strech armstrong **Pound Puppy** Slap Bracelet My Little Pony Snoopy Teenage Mutant Ninja Turtles Skip-it Care Bear Koosh Ball Wrestling Buddy Slo Worm Little Tikes Log Cabin American Girl Doll **Buzz Lightvear Beanie Baby** Tickle Me Elmo Zhu Zhu **Bratz Furby** Mindflex



Barbaflat nasce come applicazione letterale del concetto di Superflat, proposto da Murakami, su un'icona occidentale simbolo della cultura infantile: i Barbapapa.

Ogni lavoro è composto da due tavole. La prima propone la forma "superappiattita" di un Barbapapa che appare così irriconoscibile e inaspettatamente complesso rispetto alla semplicità formale che lo caratterizza nel mondo animato.

La seconda propone l'elenco dei nomi che identificano il medesimo personaggio in 13 lingue diverse.

Di fronte al superappiattimento della forma da un lato e alla rivelata identità poliglotta dall'altro, lo spettatore rimane disorientato nel non riconoscere immediatamente una forma a lui familiare, che si mostra per la prima volta essere straniera e complessa.

BarbaFlat originates as a literal application of the "Superflat" concept, proposed by Murakami, on a western icon, symbol of the childhood culture: Barbapapa.

Every work of this series is made up of two tables. The first proposes the "superflattened" form of a BARBAPAPA that appears so unrecognizable and unexpectedly complex in comparison to its characteristic in the cartoon world: the formal simplicity.

The second proposes the list of names identifying the cartoon character in 13 different languages. Faced with the superflattening form on one side and the polyglot identity revealed on the other side, the spectator is confused as he does not immediately recognize a form familiar to him, which for the first time appears strange and complex.







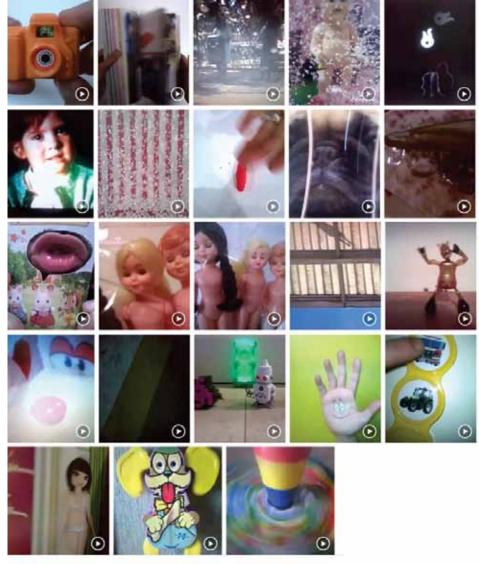






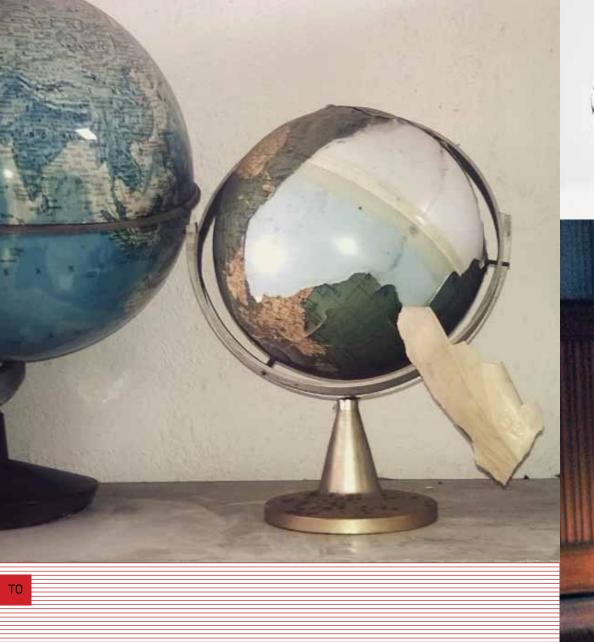


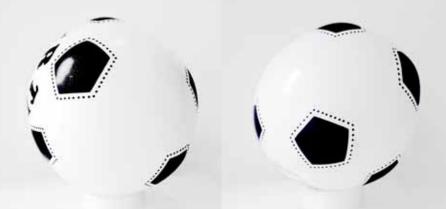


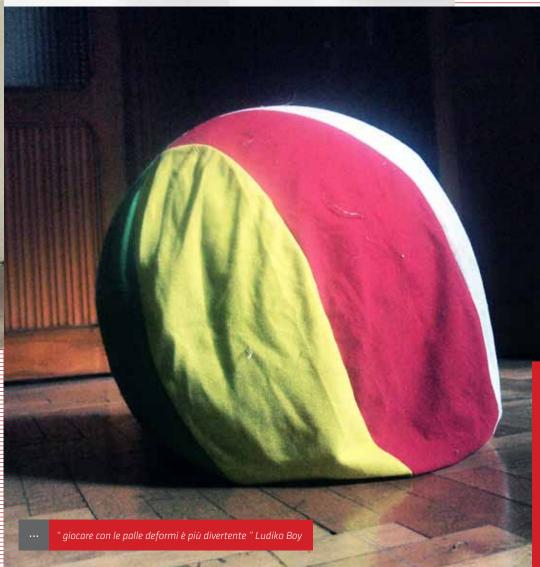


VID

Andrea Ruschetti aka Ludikoboy "My toys collection" (2015) video 2:50 min











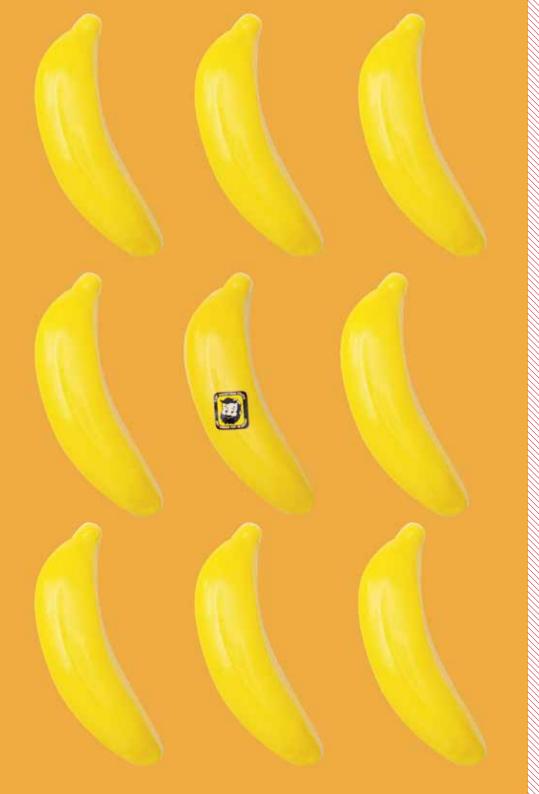


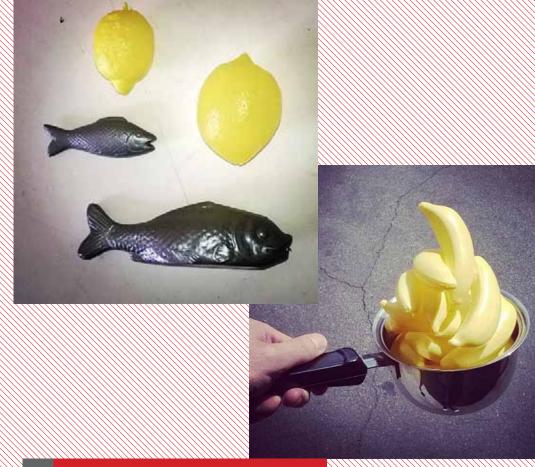


Andrea Ruschetti aka Ludiko Boy
"Enam Enam" (2009)
Video 1:06 min
mode in Boisbuchet Richord McGuire Workshop





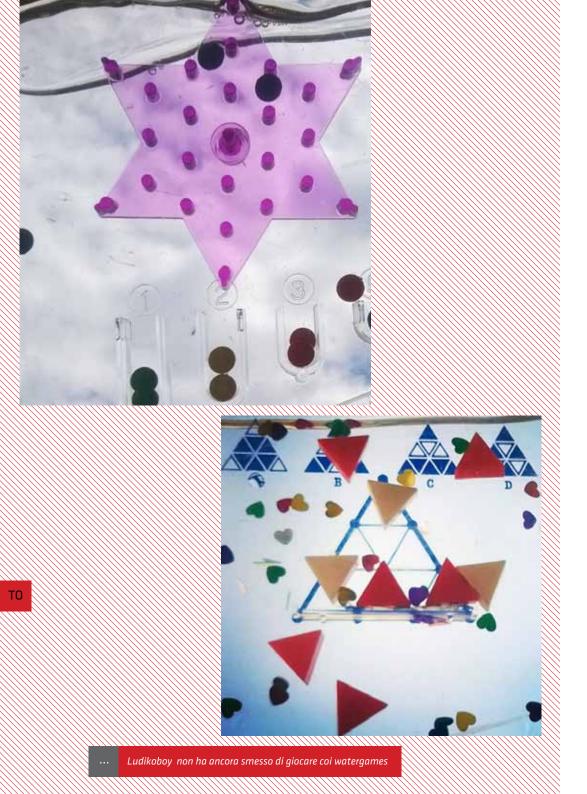


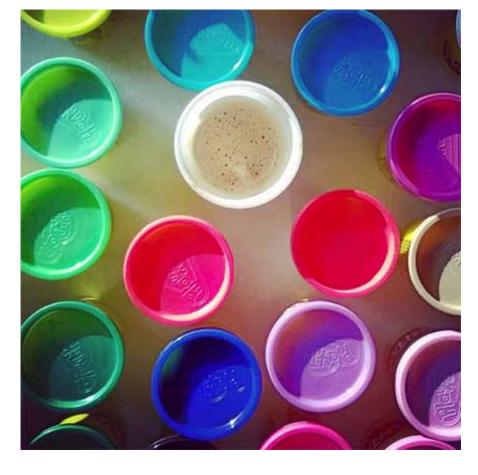


... i Ludiko mangiano molto riso in bianco vero























prendi un pezzo di giocattolo, stampalo su una maglietta e continuaci a giocare













Ludiko dresscode:La Nuova Faro (2015)



"CREA IL TUO PUPS" since 2006

Ago, filo, bottoni, tessuto originale, imbottitura a disposizione per dare forma alla proprio Pups orignale.

Ogni partecipante sceglierà la forma da assegnare al suo pups 3d e potrà realizzarlo a mano con l'assistenza dei loro inventori.

0-99 per Giovani, Giovani Adulti, e bambini accompagnati da un adulto





"CREA IL TUO GIOCATTOLO FANTASTICO" since 2013

I bambini hanno a disposizione una serie pre-selezionata di pezzi in plastica per creare il loro giocattolo.

Per la composizione dei pezzi i bambini sono invitati a seguire uno schema costruttivo per identificare i pezzi associati alle diverse parti del giocattolo. Eventuali variazioni, mutazioni sono benvenute.

6-10

bambini sotto i 6 anni accompagnati da un adulto



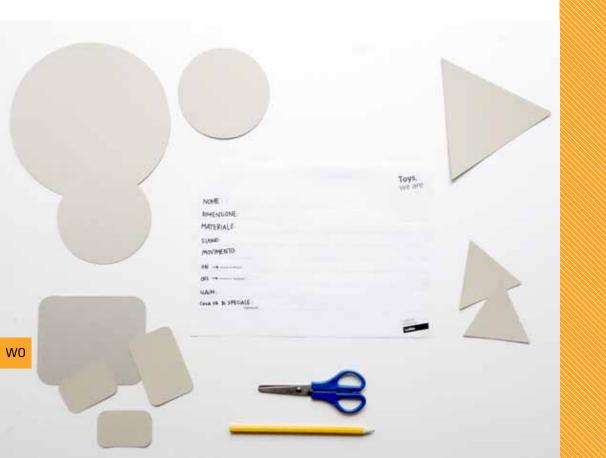


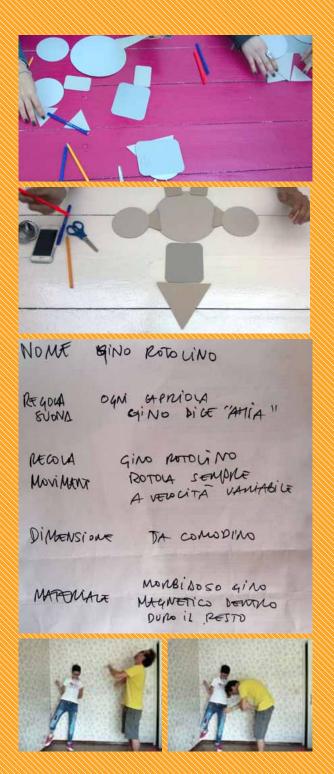
"TOYS WE ARE" since 2014

Ludiko crede fermamente che per progettare un buon gioco è fondamentale essere un buon giocatore.

Il laboratorio Toys, we are prevede una serie di esercizi che stimolano i partecipanti a progettare un dispositivo ludico ed alla fine ogni inventore si ritroverà ad essere simultaneamente giocattolo e giocatore.

+14 per Giovani e Giovani Adulti





"LOST IN A TOY FACTORY JR." since 2015

Durante il laboratorio sarà come perdersi dentro una toy factory dove i Ludiko fanno da guida per spiegare cos'è una matarozza, un sottovuoto, una fustella e soprattutto per capire che giocando tutto è possibile, anche immaginare che un bullone sia un albero o che le stelle possano finire dentro a un pentolino.

6-10 bambini sotto i 6 anni accompagnati da un adulto





WO

Ludiko è un duo multidisciplinare composto da Andrea Ruschetti aka Ludiko boy e Francesca Mendolia aka Miss Paka

Nato ad Omegna come laboratorio dedicato al gioco e alle sue diverse manifestazioni, oltre a curare la ricerca e sviluppo de LA NUOVA FARO srl (azienda portabandiera del giocattolo italiano), Ludiko ha dato vita nel 2005 al progetto "Pups.it" selezionato nel 2007 dalla Triennale di Milano per la mostra itinerante "New Italian Design" riproposta in moltissimi paesi del mondo. Il progetto è entrato a far parte del catalogo del Museum of Modern Art (MOMA) di New York e Tokyo ed è stato presente in prestigiosi store museali: Centre Pompiduo di Parigi, Museo di Arti decorative di Parigi, Macba di Barcellona e Museo d'arte moderna di Brisbane.

Nel 2008 Ludiko è ideatore e promotore di "Pups in town", festival urbano dedicato alla cultura contemporanea dei characters. Dal 2009 Ludiko indaga e rivela il significato di GIOCARE/ GIOCO/ GIOCATORE le cui manifestazioni prendono forma imprevedibile tra oggetti, immagini, opere, video, performance ed installazioni.

Numerose le presenze in occasione di eventi e le partecipazioni a mostre e group show.

Tra i workshops condotti da Ludiko si segnala "Crea il tuo pups" (2005-ora) svoltosi in oltre 30 città tra cui a Milano, Torino, Bologna, Vicenza, Trieste, Udine, Tokyo, Parigi; "Pouf" (2011) a Montevarchi presso Ginestra, fabbrica delle conoscenze; "Pups by Pups" (2012) presso l'istituto di igiene mentale di Novara.

Dal 2010 Ludiko è tra i promotori del progetto C.A.R.S. (Cusio Artist Residency Space) e nel 2011 ha attivato la Residenza Play3 rivolta a toy designers, graphic designers, ricercatori e players multidisciplinari.

Ludiko is a multidisciplinary duo formed by Andrea Ruschetti aka Ludiko boy and Francesca Mendolia aka Miss Paka.

Established in Omegna as laboratory devoted to toys and its different manifestations, Ludiko, beside leading the R&D dept of LA NUOVA FARO (italian toy company) dedicated itself from the beginning to design, setting up in 2005 the project "Pups.it", selected in 2007 by LA TRIENNALE in Milan for the travelling exhibition "New Italian Design" and represented in many different countries. Subsequently it has been introduced in the catalogue of the Museum of Modern Art (MOMA) in New York and Tokyo and, furthermore, it has been presented in the stores of the Centre Pompidou in Paris, in the Decorative Arts Museum in Paris, in the Macba in Barcelona and in the Modern Arts Museum in Brisbane.

Since 2009 Ludiko inquires and reveals the significance of PLAYING/GAME/PLAYER through different techniques and media. Numerous are the presences on the occasion of events, exhibitions and group shows.

Among the workshops conducted by Ludiko: "Create your own pups" (2005-2012) held in over 30 cities including Milan, Turin, Bologna, Vicenza, Trieste, Udine, Tokyo, Paris, "POUF" (2011) in Montevarchi at Ginestra, fabbrica delle conoscenze; "Pups by Pups" (2012) at the mental hospital of Novara.

Since 2010, Ludiko is among the promoters of the project C.A.R.S. (Cusio Artist Residency Space) and, in 2011, it has activated the Residence Play3, directed to toy designers, graphic designers, researchers and multidisciplinary players.

WHO?



SELECTED EXHIBITIONS AND EVENTS

2014

Ricreazione, ExScuola, Isola Pescatori (Italy)
New Italian Design, Centro Cultural La Moneda , Santiago del Cile (Chile)
New Italian Design, The Waterfront Lookout , Cape Town World Design Capital (South Africa)
The Pictoplasma Portrait Gallery , Berlin (Germany)
BANG Festival Internacional de Video Arte de Barcelona (Spain) - winner best animation
Pictoplasma exhibition, Museum for Contemporary Art MARCO , Monterrey (Mexico)

2013

New Italian Design, Alhondiga, Bilbao (Spain) New Italian Design, Academy of Art University ,San Francisco (USA) Visual Container [.BOX] , Videoart project space, Milano (Italy Pictoplasma Exhibition , La Casa Encendida, Madrid (Spain) Splitqraphic Biennale, Split (Croatia)

2012

New Italian Design, Beijing Industrial Design Center, Beijing (China)
New Italian Design, National Taiwan Craft Center Research and development, Nantou (Taiwan)
Arty Party, Vicenza (Italy)
Stickers Street Art, Sassari (Italy)
Beauty case, Il Vicolo Galleria d'arte, Genova (Italy)
Philip K Dick tribute, Palazzo Ducale SalaDogana, Genova (Italy)
Playtime, Veneto Regional Archive for Video Art + ArtVerona Art Fair, Verona (Italy)
Playtime, zajia lab // beijing project, Beijing (China)

2011

Ai confini del regno, Palazzo Tornielli, Ameno (Italy) Ai confini del regno, Palazzo di città, Cagliari (Italy) Arty Party, Vicenza (Italy) Bloom, the creative industries art show, Koln (Germany) Animation Festival Pictoplasma, Berlin (Germany) B.Y.O.B., Spazio Concept, Milano (Italy) Festival Studi Aperti, Ameno (Italy)

2010

New Italian design, Santral Museum, Istanbul (Turkey) Bloom, the creative industries art show , Koln (Germany) Arty Party, Vicenza (Italy)

2009

Toys for Good, Ginger Zone, Scandicci (Italy) Festival Video Minuto, Prato (Italy) - finalist Arty Party, Vicenza (Italy)

2008

World Design Capital, Torino (Italy) 100% Design, Tokyo (Japan) Maison et Objet, Paris (France) Ambiente, Frankfurt (Germany) How we Pups.it. Forum, Omegna (Italy)

200

New Italian design, La Triennale, Milano (Italy) Maison et Objet, Paris (France) Festival della creatività, Firenze (Italy)

200

Bread and Butter, Barcellona (Spain) Maison et Objet, Paris (France) Festival della creatività, Firenze (Italy)

2005

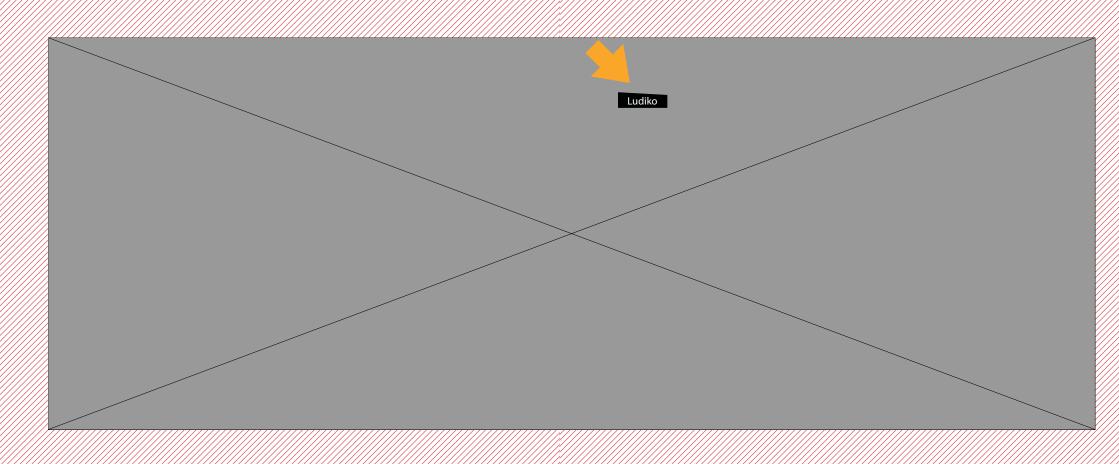
Maison et Objet, Paris (France)





WHO







DID YOU PLAY TODAY?

Ludiko

Ludiko
via dei mille 7 - 28887 - Omegna VB - Italy ph.0039 0323 61593
info@ludiko.it www.ludiko.it
FB: Ludiko Puntoit
Instagram: Ludiko Boy