

Ludiko

contemporary kidult beings

Francesca Mendolia aka Paka



"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 apparteniamo a lei"

"Questo non è un gioco" - Stefano Bartezzaghi

"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"

Andrea Ruschetti *aka* Ludiko Boy



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, vivono tra il reale e la sua sospensione, 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.

Invece 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 scudo 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’uomo.

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 Fisz 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 riferimento proprio l’opinione dei più piccini (puer).

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 "enérgia". 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.

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

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 ed installazioni.

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

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

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 and installations.

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

playcracy rules the kidult state

...il potere (Cratos) del gioco non si sostituisce a quello del popolo (Demos) ma ne diventa elemento di interazione, relazionale e coesione....

...he power (Cratos) of the game does not replace that of the people (Demos), but it becomes an element of interaction, relationships and cohesion ...

playcraZy rules the kidult

...la follia del gioco viene identificata come una mancanza di adattamento che il kidult mostra nei confronti del mondo intorno. La follia può manifestarsi come violazione delle norme sociali. La follia in psicoanalisi potrebbe essere definita come una sovrapposizione della parte istintuale su quella razionale. Tipico modo dell'agire del Kidult.

.....the foolishness of the game is identified as a lack of adaptation which kidult shows to the world around. Foolishness can manifest itself as a violation of social norms. Foolishness in psychoanalysis may be defined as a superposition of the instinctual part of the rational. Typical way of Kidult's acting.

HOMO

Salvatore



LIBER

PER



the Kidult state



Lo stato Kidult è composto da
The Kidult state is made up of

players & kibitzers

Ogni stato sociale è diviso tra chi fa e chi non fa ..ma non tutti sanno fare
Lo stato Kidult è diviso tra chi gioca e chi non gioca ..ma tutti sanno giocare.
Il gioco è un'esperienza che ognuno ha praticato in età infantile, appartiene a tutti.
Tutti hanno giocato, molti hanno smesso.

Il player considera il gioco come un impegno contro il disimpegno,
Il kibitzer considera il gioco come disimpegno contro l'impegno

"Il kibizer è colui che ama guardare i giocatori ma senza entrare nel gioco.
Il kibitzer conosce le regole del gioco, ne è appassionato, però rifiuta di parteciparvi..
quando guardiamo un quadro che raffigura i giocatori noi non siamo kibitzer...Il gioco è una pura successione di atti, vedere gli altri giocare significa seguire uno svolgimento.
Ma quando il gioco è raffigurato la scena che ci si offre ha perso la sua temporalità e rimane irrelata.
il vero kitbitzer è l'artista, che ha visto gli altri giocare e prova a restituirci nella cristallizzazione di un momento la tensione temporale che costituisce l'esperienza ludika"

Francesca Mendolia aka MissPaka
"do you **play with me?**" (2010)
acrylic - 40x40 cm & 15x15 cm



*Every social state is divided into who does and who doesn't...
but not everyone knows what to do.*

*The kidult state is divided into who plays and who doesn't play ...
but everybody knows how to play.*

*Playing is something we all experienced in our childhood, it is part of all of us.
Everyone played; many of us have stopped to play.*

*The player sees the game as an engagement against disengagement.
The kibitzer sees the game as an disengagement against engagement*

"The kibitzer is he who loves to watch the players, but without joining the game.

The kibitzer knows the rules of the game, he is keen on it, but refuses to enter the game. ..

*when we are looking at a picture depicting the players, we are not the kibitzer...the play is a pure sequence of
acts, watching other people play is like following a progress.*

But when the play is depicted, the offered scene loses its worldliness and remains unconnected.

*The real kibitzer is the artist, who has seen other people play and tries to return the worldly tension incorporating
the playful experience to us in the crystallization of a moment."*



**La 1a regola dello stato Kidult è
The 1st rule of the Kidultl state is**

playfulness

Per il Manifesto di Fluxus "Fluxus non è una donna nuda";
per Mucianas "Fluxus è giocosità";
per Ludiko Boy "la giocosità non è una donna nuda";
per gli adulti "la giocosità è una donna nuda".

I giocattoli per adulti sono spesso associati al sesso;
i giocattoli per i kidult sono associati alla giocosità.

Il sesso è il principale gioco per gli adulti;
il gioco è la principale sublimazione del sesso per i kidult.

*According to the Fluxus Manifesto "Fluxus is not naked woman";
according to Mucianas "Fluxus is Playfulness";
according to Ludiko boy "Playfulness is not naked woman";
according to adults "Playfulness is naked woman".*

*Toys for adults are mainly sexual oriented;
toys for kidults are mainly playfulness oriented.*

*Sex is mainly the only game of adults;
play is mainly a sublimation of sex for kidults.*

"La giocosità fa parte di Fluxus sin dall'inizio. Il concetto viene in parte rappresentato da termini come scherzo, gioco, puzzle e battuta ... George Mucianas considerava le battute come uno degli aspetti centrali di Fluxus. Aveva ragione, ma l'importanza che dava alle battute e l'enfasi con cui attribuiva a Spike Jones un ruolo centrale nella rinascita dell'arte era più una visione personale che una visione comune del gruppo.

Usiamo tutti l'umorismo, ma il gioco va oltre. Esiste il gioco di idee, il divertimento della sperimentazione libera, il divertimento delle associazioni libere ed il gioco del cambio di paradigma che la è la tipica burla della comunità scientifica."

"Fluxus Codex" Abrams -Hendricks

"Playfulness has been part of Fluxus since the beginning. Part of the concept of playfulness has been represented by terms such as jokes, games, puzzles and gags... George Mucianas saw gags as one of the central issues in Fluxus. He was right, but the emphasis he placed on gags, his particular vision of Spike Jones as the central figure in the rebirth of art was more his personal view than a vision common to the group.

All of us use humor, but play comprehends more than humor. There is the play of ideas, the playfulness of free experimentation, the playfulness of free association and the play of paradigm shifting that are as common to scientific experiment as pranks"

Andrea Ruschetti aka Ludiko Boy

"Playfulness is not naked woman" (2010)

picture 30x40cm



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

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

it's never
too late
to have
a happy
childhood



3.



6.



2.



4.



5.

Francesca Mendolia aka Miss Paka
"I prefer to play @ / series (2011)

newspaper, vynavil, oil colors, marker pen

1. 30x30 cm
2. 18x25 cm
3. 40x40 cm
4. 5. 15x18 cm
6. 30x30 cm
7. 30x30 cm
8. 180 x200 cm

7.







the **Play**cracy®



Ludiko

"SuperteleKluster" (2011)

400 supertele, pcv, luminescent film



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.

"Se sei da solo non c'è Kiù, se c'è Kiù non sei da solo, ma puoi sentirti comunque solo.

I Kiù stanno sempre in coda per non stare soli, possono stare in coda per aspettare simultaneamente l'alba e il tramonto."

Il progetto Kiù costa di una produzione di lavori multi-disciplinari (foto, performance, 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 anthropomorphic 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.

"If you're alone there is no Kiù, if there is a Kiù you're not alone, but you can feel alone anyway. The Kiù are always in queue, so that they're not alone, they can stay in a queue to wait for dawn and sunset at the same time"

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.

Andrea Ruschetti aka Ludiko Boy

"I can't wait" (2011)

sculpture h.cm80



the kiù

Andrea Ruschetti aka Ludiko Boy

"I can't wait" (2011)

sculpture h.cm80





the kiù

Giocare è una fuga verticale ergo fuga mentale ergo fuga non materiale ergo fuga non fisica ergo non propriamente una fuga reale.

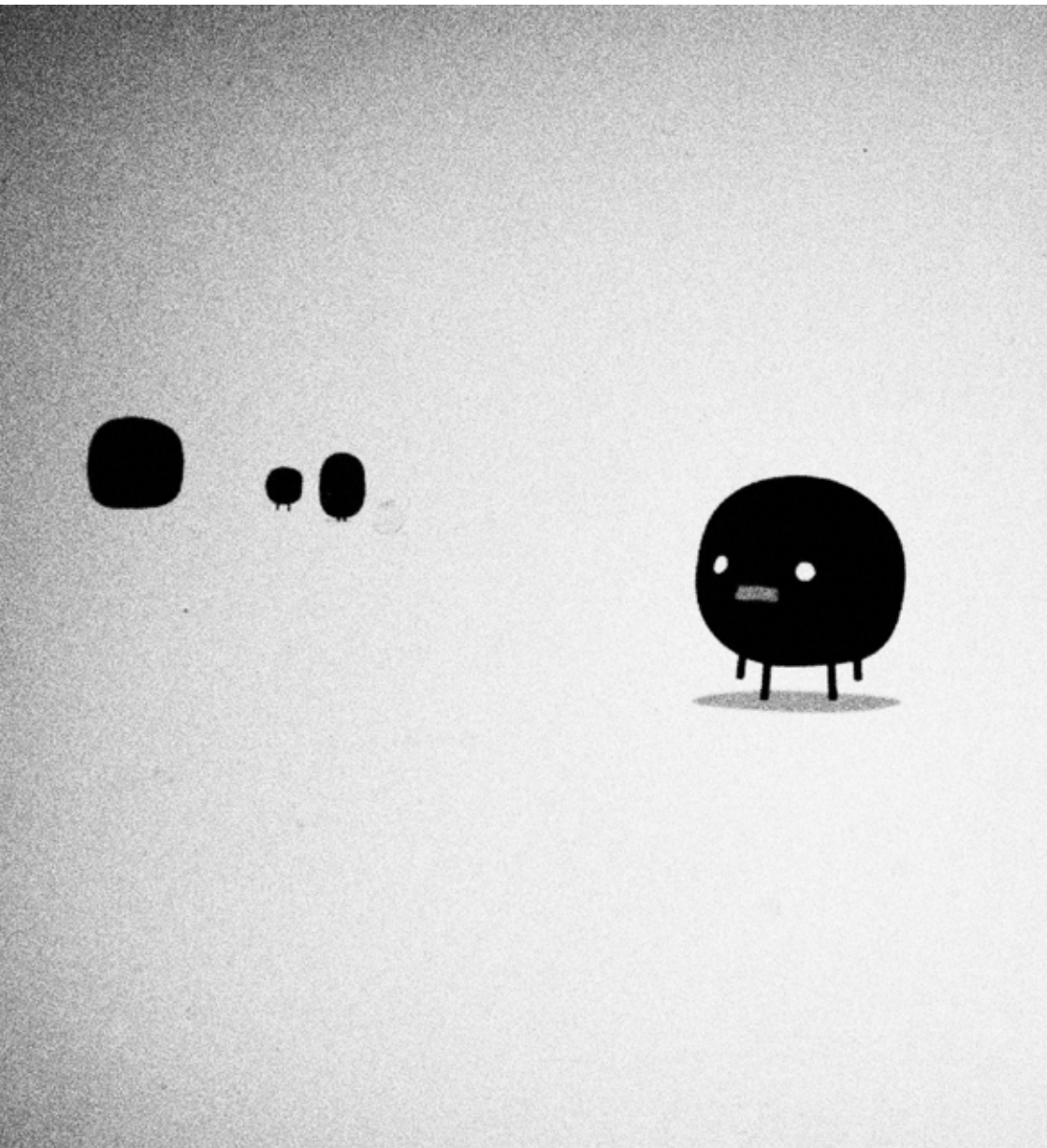
To play is a vertical escape ergo mental escape ergo not material escape ergo not physical escape ergo not really an actual escape.



Ludiko

"What is waiting out there?" (2010)

balloon giftaway



Andrea Ruschetti aka Ludiko Boy
“What is waiting out there ?” (2010)
video 5.23 min
produced by Marco Palli
music by Steven Smirney



Andrea Ruschetti aka Ludiko Boy
"I can't wait for..." (2009)
photo 30x40 cm



the kiù



Ludiko

Kiù - Venice (2009)

video 5.36min

Music by Aphysically Baloons



Ludiko

"BusStop" (2009) *waiting in line for not catching the bus - in coda per perdere il bus*

video 1.26 min



Ludiko

"Supermarket" (2009) *wasting time at the shopping center*

video 1.26 min



Ludiko

"Eternity" (2009) *waiting in line for the eternity - stare in coda per l'eternità*

video 1.15 min

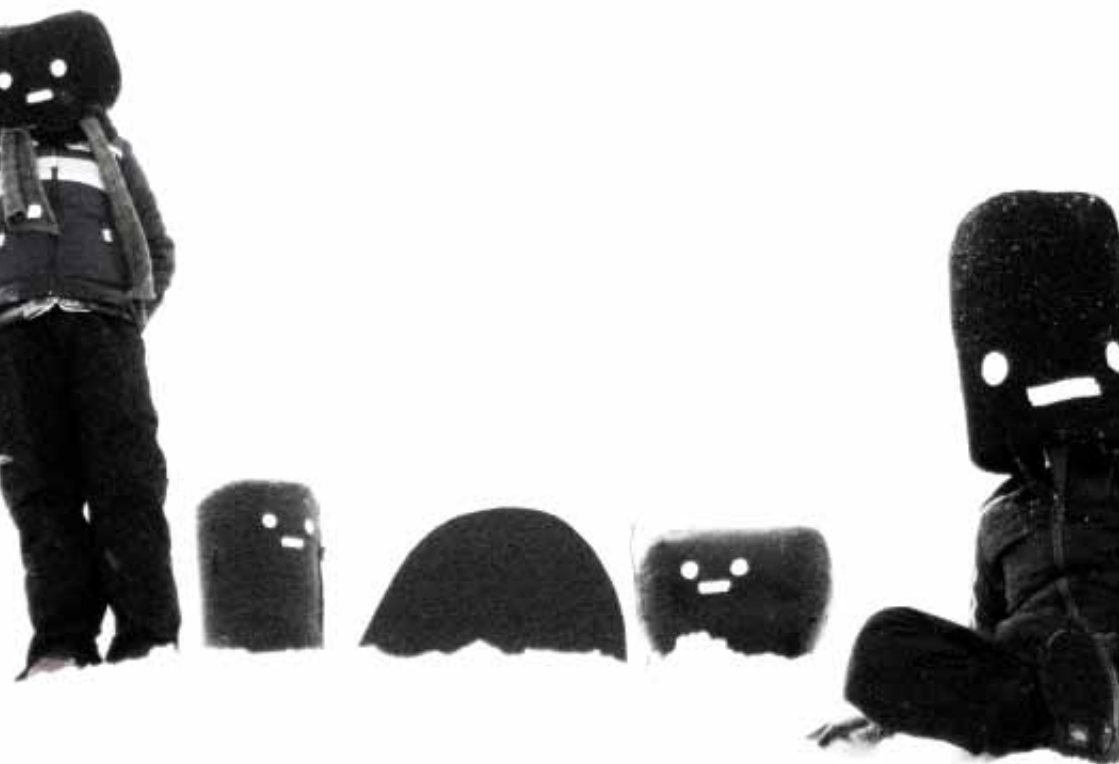
the kiù / i Mille



Ludiko
"I Mille" (2010)
public performance



the kiù



Ludiko

“Whitesnow ” (2010)

video 1.15min



Andrea Ruschetti aka Ludiko Boy
"I have waited for...?" (2011)
digital printing - series

the kiù



Andrea Ruschetti aka Ludiko Boy

“ Time Meter ” (2010)

loop video

85 rimbalzi corrispondono a 1 minuto: i Kiù immobili studiano tempometri speciali da usare mentre si aspetta in coda.

85 bounces equals 1 minute: the motionless Kiù are studying special time-meters to be used while queuing.



Andrea Ruschetti aka Ludiko Boy
“ Land Escape ” (2009)
short videos

the kiù



Andrea Ruschetti aka Ludiko Boy

“KeineKleineKiù Von Cusio” (2010)

acrylic, 210x120 cm



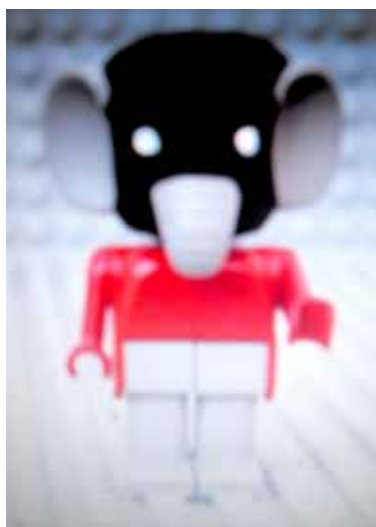
the kiù



in Cervelli
aka Ludiko&Arianna Carossa
"Whitesnow" (2010)
Digital printing 70x100



the kiù





Andrea Ruschetti aka Ludiko Boy
“Kiù - Homo Fabulans” (2011)
Series / digital printing 25x35cm

Donna Ludens

“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...”

Riflessione aperta in chiave kidult che indaga ruoli, comportamenti, generi ed identità sessuali contemporanee e che trova una propria rappresentazione narrativa e figurativa nei lavori multi-disciplinari (foto, video, sculture, installazioni, quadri) del progetto “Donna Ludens”

“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 ...”

Open deliberation from a kidult point of view, that inquires on contemporary sexual roles, influences, behaviour, types and identities and finds a narrative and figurative representation of its own in the multidisciplinary works (pictures, video, sculptures, installations, paintings) of the “Donna Ludens” project.

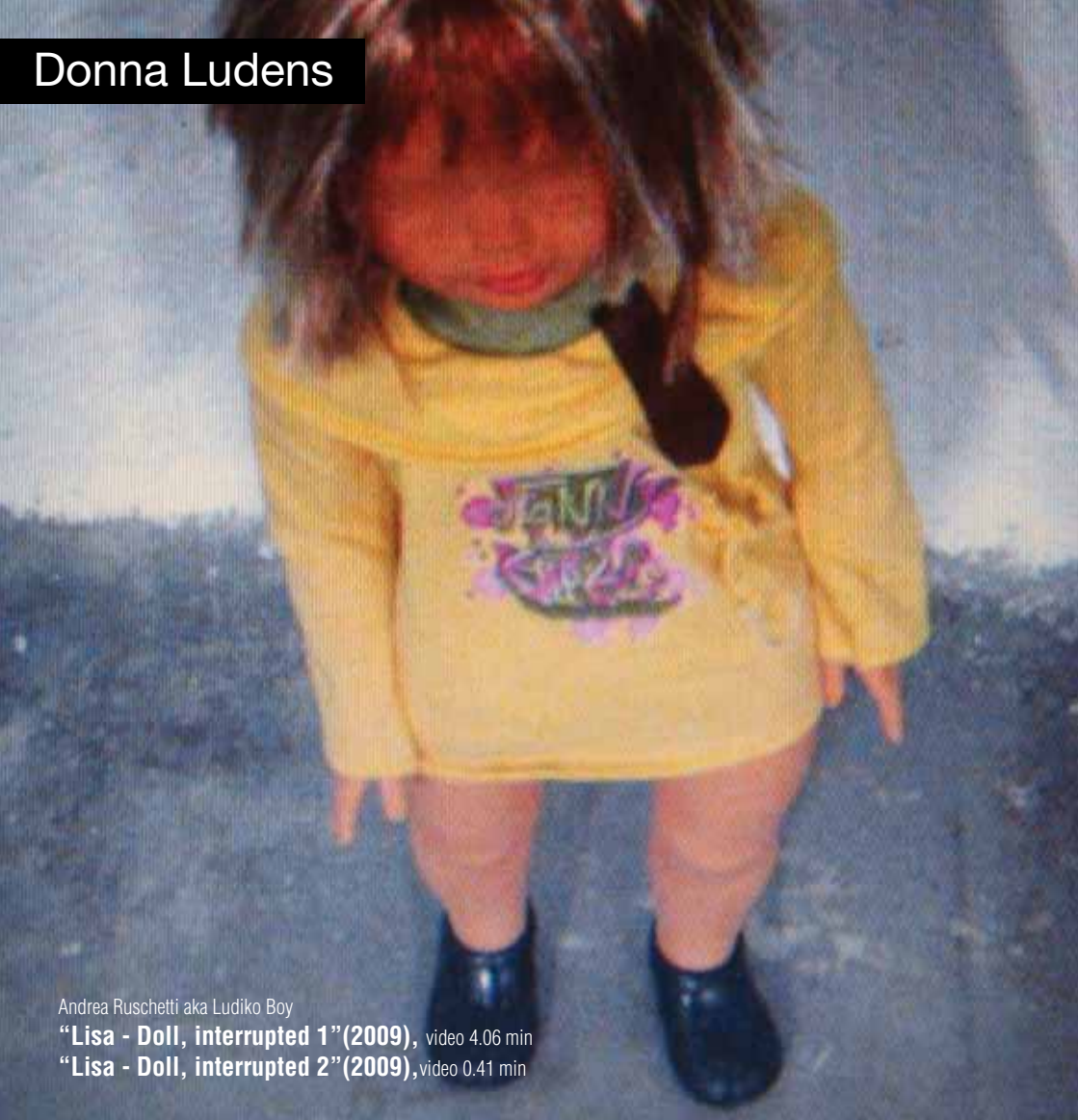
Andrea Ruschetti aka Ludiko Boy

“who is the doll?” (2010)

selfportrait 30x40 cm



Donna Ludens



Andrea Ruschetti aka Ludiko Boy

“Lisa - Doll, interrupted 1” (2009), video 4.06 min

“Lisa - Doll, interrupted 2” (2009), video 0.41 min

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

Lisa, the protagonist of the famous film “Girl, Interrupted” transposed into Lisa, doll interrupted ... 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.

please, put me a redpin



Andrea Ruschetti aka Ludiko Boy

“Try Me dolls” (2009)

video 4.06 min

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

A Rosse buurt le donne si affacciano alle finestre per essere guardate e per essere comprate. In quelle finestre appaiono donne oggetto. Chi le guarda cerca una donna per soddisfare il proprio piacere.. donna come oggetto sessuale, donna come puro strumento di divertimento, donna come mero gioco per adulti, donna come bambola,...come se Rosse buurt si trovasse all'interno del reparto bambole di un qualsiasi negozio di giocattoli per adulti dove scegliere il proprio modello preferito. In "Rosse buurt's muses" invece le donne si affacciano alle finestre per essere guardate e per essere contemplate. In quelle finestre appaiono donne soggetto. Chi le guarda non può e non vuole toccarle...è appagato dal poter osservare un musa ispiratrice portatrice di bellezza. Bellezza che sopravvive immutata nel tempo. Sui loro volti pasticcini e scarabocchi a dissacrare l'ostentata perfezione che in quel di Rossebuurt non è propriamente richiesta né necessaria per attirare l'attenzione su di sé.

In the 'Rosse buurt' women are at the window to be looked at and to be bought.

Women Objects appear in these windows. Who looks at them is looking for a woman to satisfy its own pleasure.. a woman as a sexual object, a woman as a pure fun tool, a woman as a mere toy for adults, a woman as a doll,...as if the 'Rosse buurt' is located in the doll's department of any ordinary toy store for adults where they can choose their favourite model.

In the "Rosse buurt's muses" on the other hand women are at the window to be looked at and admired. Women Subjects appear in these windows. Who looks at them cannot and does not want to touch them...but is satisfied by observing a muse inspirer and bearer of beauty. An unaltered enduring beauty. On their faces bangles and scribbles to desecrate the feigned perfection, which is properly not requested nor necessary in the 'rosse buurt'.

Francesca Mendolia aka Paka

Le muse di ROSSE BUURT (2010)

digital print on Plexiglas, permanent marker

green plastic frame

104x85 cm

ing
S
COO

net!

wh
tivel
my



Donna Ludens

2.600.0



Andrea Ruschetti aka Ludiko Boy

“Try Me doll - Il gioco del desiderio” (2011)

video 1.35 min

Andrea Ruschetti aka Ludiko Boy

“Try Me doll - Il gioco del perchè viviamo” (2011)

video 1.32 min

The Empty toy box

Andrea Ruschetti aka Ludiko Boy

"The empty toy box" (2011)

100 carton boxes 30x30x30 cm



Tea Set for ...



la merenda è un rito irrinunciabile 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 1/2 bambino, la cui 1/2 non presente è quella parte volitiva dello stesso che vorrebbe continuare a giocare o a già ricominciato.



Francesca Mendolia aka Miss Paka

tea set for 7 e 1/2 (2010)

plastic, chalk, tempera, steel
30x40 cm

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 1/2 a child appears, the 1/2 that does not appear is the determined part of that child that would like to keep on playing or already started playing again.



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.

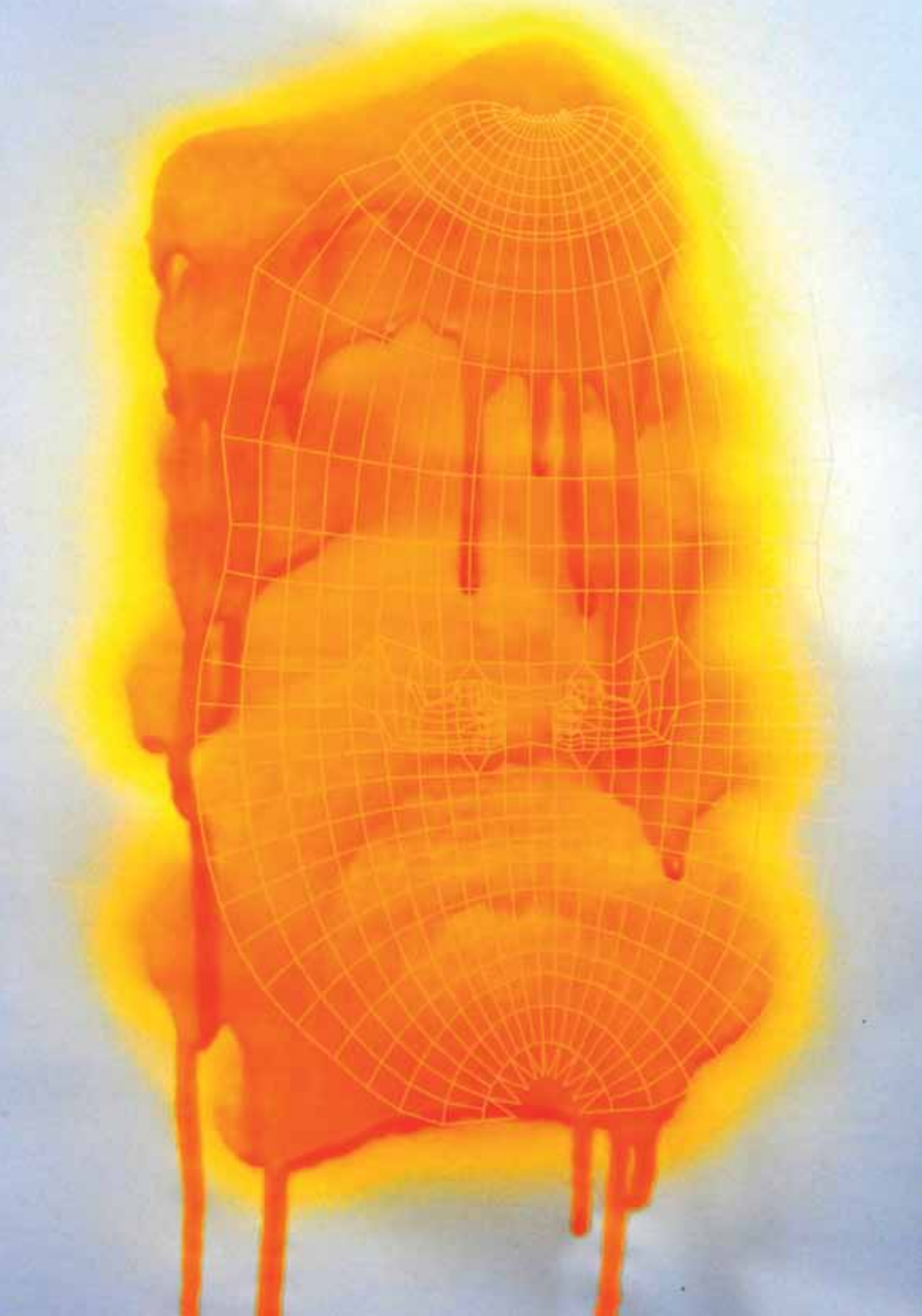
La seconda propone l'elenco dei nomi che identificano il medesimo personaggio in 13 lingue diverse. Di fronte al superappiattimento della forma da un lato e alla rivelata identità poliglotta dall'altro, lo spettatore rimane disorientato nel non riconoscere immediatamente una forma a lui familiare, che 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 BAR-BAPAPA 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





In Meneghelli > in Cervielli
aka Ludiko and Arianna Carossa

“Qui si tocca / only swim in your depth”(2011)

Short Movie



homo fabulans



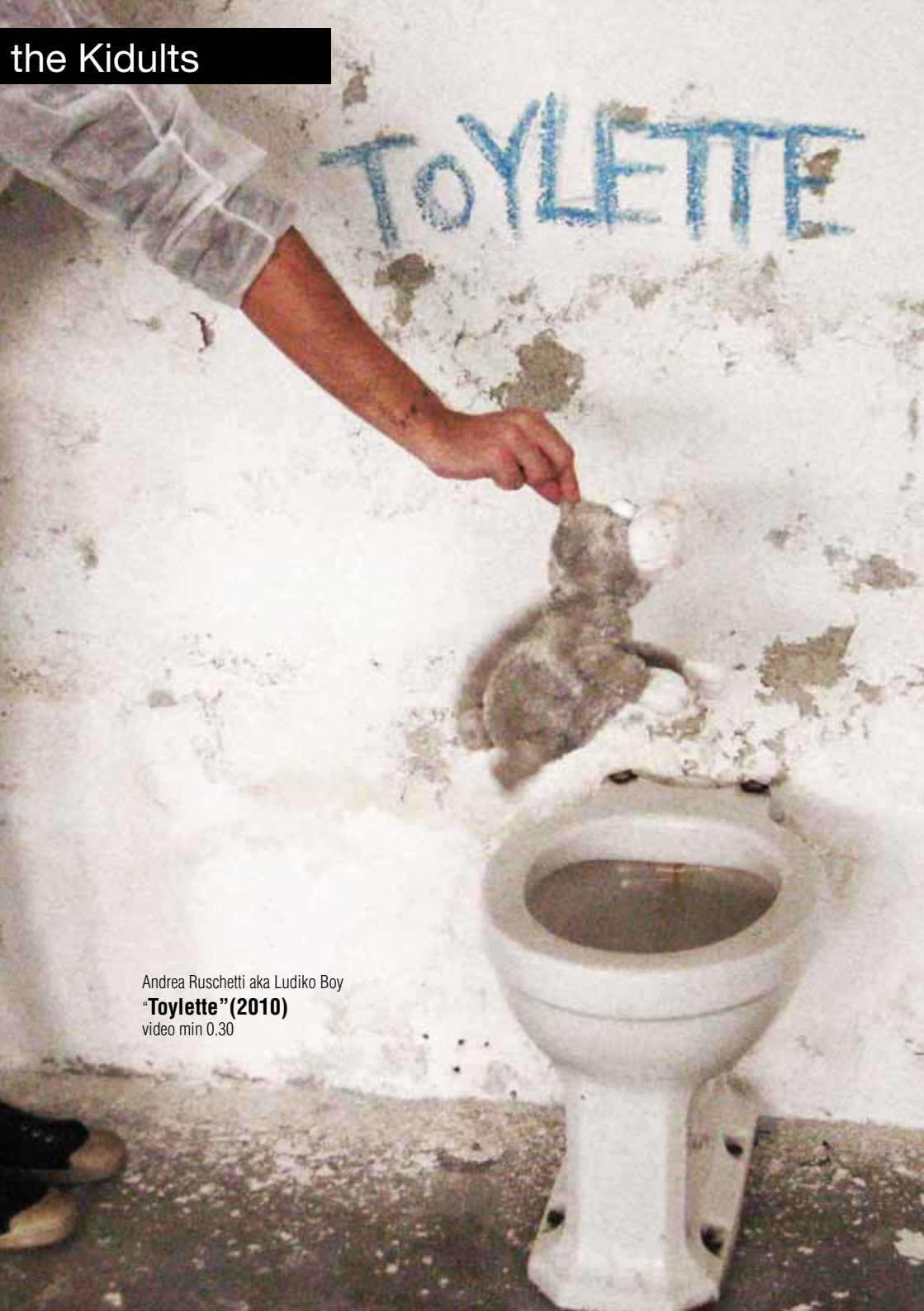
in Cervielli
aka Ludiko&Arianna Carossa
"Chandeliers"(2010)
Digital printing 70x100



homo fabulans



Andrea Ruschetti aka Ludiko Boy
“Gummo&Clarinet” (2011)
Photo 30x40



Andrea Ruschetti aka Ludiko Boy
"Toylette" (2010)
video min 0.30

Andrea Ruschetti aka Ludiko Boy
"toy lamp show" (2010)
installation



I mille



Francesca Mendolia aka Miss Paka

L'Italia fatta di stivali / "siam pronti alla morte, l'Italia chiamò" (2010)

second hand boots

installation + photo 30x40 cm

Francesca Mendolia aka Miss Paka

L'Italia fatta di stivali (2010)

plexiglass and chalk
installation



Self-portrait



Andrea Ruschetti aka Ludiko Boy
"screen_player" (2011)
Selfportrait 30 x 30 cm



Andrea Ruschetti aka Ludiko Boy

‘Resilience’ (2010)

Selfportrait 30 x 40 cm

Self-portrait

IO MI CHIAMO ANDREA
IO SONO ANDREA RUSCHETTI
Io sono Andrea
Io sono Andrea
Io sono Andrea
Io sono Andrea
Io sono Andrea
Io sono Andrea

Andrea Ruschetti aka Ludiko Boy
"nome e cognome" (2010)
Selfportrait 30 x 40 cm



Andrea Ruschetti aka Ludiko Boy
“3in1” (2012)
Selfportrait 30 x 40 cm

Space-portrait



Andrea Ruschetti aka Ludiko Boy
“ex-timbrificio” (2012)
photo 30 x 40 cm



Space-portrait



Andrea Ruschetti aka Ludiko Boy
“**LudikoVillage**”(2009)
photo 30 x 40 cm

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.

Andrea Ruschetti aka Ludiko Boy

"Il bel cimitero dei giocattoli di plastica" (2009)
installation



PLAYMOBIL di ANDREA

14 NOVEMBRE 1979 - APRILE 1990

Dopo tanti indimenticabili strutture Andrea compie i suoi playmobil
attraverso piani di vita con l'altareale

52 SOLDATINI di MARCO

1980 - 1990 - 20 MARZO 1990

PIÙ ACQUA di ROBERTO

15 AGOSTO 1985 - 20 AGOSTO 1989

Dopo aver si dedicava ogni giorno a giocare

TRICICLO di DANIELE

06 GIUGNO 2000 - 23 SETTEMBRE 2000

Dopo una recente estate di corse in cortile

Daniello si chiude in casa a giocare coi videogiochi
e il suo triciclo scompare in circostanze misteriose



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!

The toy is the subject/ object that makes you play thus imagine. Imaginary Toy is a toy of imagination, but also of a moment of reflection on the object box: the box as a mere container of the toy – container of a “presumed” effective volume – “useless” object or a box that holds the soul of IMAGINATION!



design project

Pups.it, the design project by Ludiko, è stato selezionato nel 2007 per la mostra "The New Italian Design" by La Triennale di Milano, esposizione itinerante con tappe a Madrid, Londra e a Tokyo. L'anno seguente i Pups sono entrati a far parte del prestigioso catalogo del Museum of Modern Art (MOMA) shop di New York e Tokyo. Sono inoltre 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, the design project by Ludiko, have been selected for the exhibition of "The New Italian Design" by La Triennale of Milan (2007). Most recently the Pups.it project was entered to take part in the prestigious shop catalogue of the Museum of Modern Art (MOMA) of New York. 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.



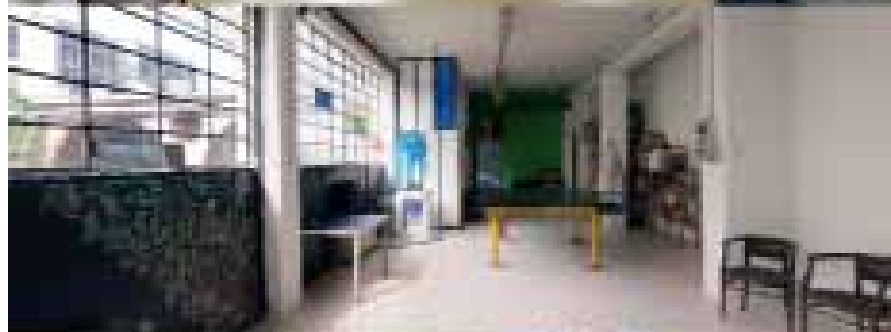


Residenza Play³



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.



Biografia

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

Nato ad Omegna come laboratorio di ricerca dedicato al gioco e alle sue diverse manifestazioni, Ludiko si è dapprima dedicato al design dando vita nel 2005 al progetto "Pups.it" selezionato nel 2007 dalla Triennale di Milano per la mostra itinerante "New Italian Design" riproposta nel 2010 presso il Santral Museum di Istanbul.

Successivamente è entrato a far parte del catalogo del Museum of Modern Art (MOMA) di New York e Tokyo ed è stato inoltre presente negli stores del Centre Pompidou di Parigi, del Museo di Arti decorative di Parigi, del Macba di Barcellona e del 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 attraverso diverse tecniche e media. Numerose le presenze in occasione di "public art happenings" in diverse città italiane (Torino - World Design Capital; Milano - FuoriSalone; Vicenza: ArtyParty); Firenze (Festival della creatività) e moltissimi product showcase in occasione di esposizioni internazionali (Barcellona - Bread&butter; Tokyo - 100% design; Parigi - Maison et Object; Francoforte - Ambiente)

Ha inoltre partecipato a diversi group show quali "Design Festa" a Tokyo (2008), "Toys for good" a Firenze (2009), "Video Minuto" a Prato (2009), "Ai confini del regno" ad Ameno(2010), "Bloom" a Colonia (2010), "Pictoplasma" a Berlino (2011), "B.Y.O.B" a Milano (2011)

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 a research laboratory, devoted to toys and its different manifestations, Ludiko dedicated itself from the beginning to design, setting up in 2005 the project "Pups.it", selected in 2007 by the triennial exhibition in Milan for the travelling exhibition "New Italian Design" and represented in 2010 at the Santral Museum in Istanbul. 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 "public art happenings" in different Italian cities (Turin - World Design Capital; Milan - FuoriSalone; Vicenza: ArtyParty; Florence (Creativity Festival)) and a lot of product showcases on the occasion of international expositions (Barcelona - Bread&butter; Tokyo - 100% design; Paris - Maison et Object; Frankfurt - Ambient)

Furthermore, Ludiko participated at different show groups like "Toys for good" in Florence (2009), "Video Minute" in Prato (2009), "At the borders of the reign" in Ameno (2010), "Bloom" in Colonia (2010), "Pictoplasma" in Berlin (2011), "B.Y.O.B" in Milan (2011). 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.



art.2 Ludiko Manifesto:

"Viviamo/giochiamo quotidianamente sulla linea **OPAMPICE**
senza limite o confine tra **O**ggetto, **P**rodotto, **A**zione,
Manifestazione, **P**romozione, **I**nterazione, **C**omunicazione, **E**spressione."

*We daily live/ play on the **OPAMPICE** line
without limits or boundaries between **O**bject, **P**roduct, **A**ction,
Manifestation, **P**romotion, **I**nteraction, **C**ommunication, **E**xpression"*

1 WE BELONG TO EDGA
Emozione, Design, Gioco, Arte.

2 WE LIVE ON THE OPAMPICE line
Nessun limite o confine tra Oggetto, Prodotto, Azione, Manifestazione,
Promozione, Interazione, Comunicazione, Espressione.

3 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
Il gioco libero come metodologia di sperimentazione, adesione, relazione,
comprensione.

7 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 relazionale, surrealismo e
intrattenimento, we are!

10 SAY NO, DO YES
Rifiuto di ogni disciplinarietà artistica e utilizzo di linguaggi considerati di
diverso "livello" (pittura, scultura, arti performative, grafica, design, video)
per abbattere il confine tra arte libera e prodotto, in entrambe le direzioni.

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

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

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

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

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

6 PLAY
The game with the methodology which enables one to be free in terms of experimentation, adhesion, relaxation, comprehension.

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

8 META
We prototype transversal metaphors between half-project and half-art.

9 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!

10 SAY NO, DO YES
Refusal of each artistic disciplinary and use of languages considered of being on different "levels" (painting, sculpture, performance arts, graphics, design, video) to beat the confinement between fine art and design, for both of which the directions

Ludiko

Ludiko

via dei mille 7 - 28887 - Omegna VB - Italy ph.0039 0323 61593 fax 003 0323642149

info@ludiko.it **www.ludiko.it**