

THE GALLERIST: UNA GALLERIA D'ARTE IN SCATOLA

“Trovare un altro gioco: il tema
del ludico nell’arte
contemporanea”
a cura della Prof.ssa A. Sbrilli

Presentazione di:
Celine Tavella
Roberta Allegrini
Serena Cozzi
Susanna Correrella

Anno accademico 2017/2018



- Nato nel 1967 a Lisbona, laureato in Marketing e Pubblicità.
- Ha lavorato in agenzie pubblicitarie come art director e come direttore creativo della propria agenzia.
- Nel 2006 intraprende l'attività di grafico pubblicitario freelance.

Il design del gioco da tavolo è la sua passione più grande e più amata.



GIOCHI PUBBLICATI:

2010 Vinhos

2012 CO₂ Original

2012 CO₂ The Arctic Expansion

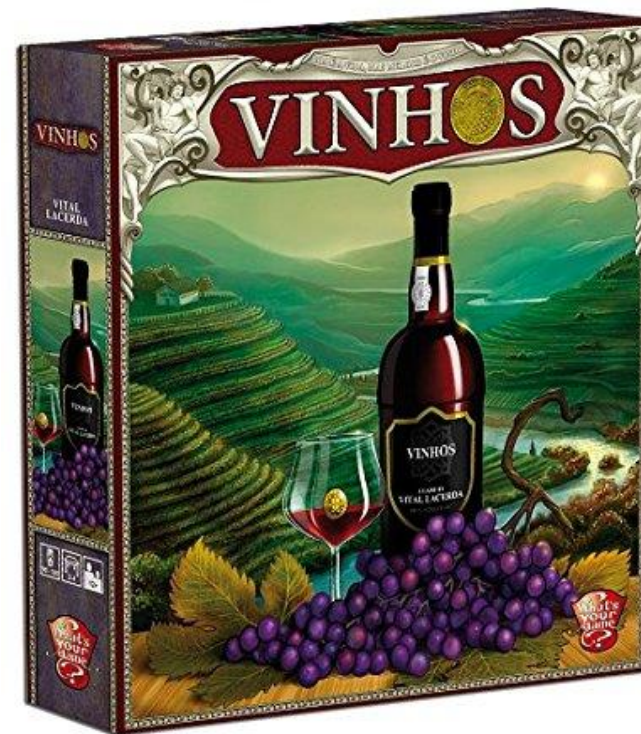
2012/2014 Kanban: Automotive Revolution

2014 Vinhos The Advertisers

2015 **The Gallerist**

2016 Vinhos Deluxe Edition

2017 Lisbona



PUBBLICAZIONI IN CORSO (2018):

Dragon Keepers

CO₂: Second Chance

Piano di fuga

PROTOTIPI IN SVILUPPO:

Su Marte

Macchina meteorologica

Domanda: A cosa giochi di solito? Quali sono i tuoi autori e generi preferiti?

Risposta: Gioco un po' a tutto. Family, filler, giochi di medio livello, giochi impegnativi, ma la mia preferenza va ai giochi lunghi e sostanziosi. Mi piacciono le sfide e mi piace ragionare mentre gioco, pertanto mi piace quando un gioco mi stupisce, quando scelgo la mossa migliore o prendo la decisione migliore. I miei autori preferiti sono Martin Wallace, Mac Gerdts, Feld.

Domanda: Più in generale qual è il tuo approccio nel progettare giochi: parti dalle meccaniche o dall'ambientazione?

Risposta: Assolutamente il tema. Non posso iniziare a lavorare al progetto di un gioco senza un tema su cui fare ricerche in primo piano. Per me non ha senso e sarebbe molto più difficile realizzare giochi.

THE GALLERIST - INFORMAZIONI

Credits

Game Design

Vital Lacerda



120 minuti

Game Development

P. Incao

Graphic Design & Illustrations

I. O' Toole



Da 1 a 4 giocatori

Rulebook & 3D Illustrations

Vital Lacerda

Project Manager

R. Soued



+13



INIZIANDO A GIOCARE

COMPONENTI DI GIOCO

Pedoni Gallerista e Assistenti:

Ogni giocatore sceglie un colore, un Luogo di partenza e piazza 2 Assistenti nella propria plancia (galleria) e 8 Assistenti nel tracciato dei Disoccupati.



1 Tabellone



4 Gallerie (Plance del Giocatore)



4 Pedoni Gallerista



Segnalino Primo Giocatore
e 4 Segnalini Influenza



32 Tessere Opera d'Arte



16 Tessere Artista



16 Segnalini Firma



10 Tessere Bonus Artista



60 Biglietti



40 Visitatori



1 Sacchetto per i Visitatori



40 Assistenti
nei Colori dei giocatori



3 Cavalletti



20 Tessere Reputazione



8 Segnalini Fama (cubetti)
e 8 Tessere Celebrità



20 Segnalini Promozione



4 Carte Mercante d'Arte



4 Carte Curatore



20 Carte Contratto



Denaro (1,2,5,10,50,100)

COMPONENTI DI GIOCO

Tessere Opera d'Arte:

Miniature di opere d'arte reali (fotografia, pittura, grafica digitale) - Lacerda ha coinvolto artisti da ogni parte del mondo.



1 Tabellone



4 Gallerie (Plance del Giocatore)



4 Pedoni Gallerista



Segnalino Primo Giocatore
e 4 Segnalini Influenza



32 Tessere Opera d'Arte



16 Tessere Artista



16 Segnalini Firma



10 Tessere Bonus Artista



60 Biglietti



40 Visitatori



1 Sacchetto per i Visitatori



40 Assistenti
nei Colori dei giocatori



3 Cavalletti



20 Tessere Reputazione



8 Segnalini Fama (cubetti)
e 8 Tessere Celebrità



20 Segnalini Promozione



4 Carte Mercante d'Arte



4 Carte Curatore



20 Carte Contratto



Denaro (1, 2, 5, 10, 50, 100)

COMPONENTI DI GIOCO

Tessere Artista e Segnalini Firma:

Tre forme d'arte: architettura, scultura, pittura.

Per ogni forma d'arte 1 Artista Blu e 1 Rosso.

Ogni Artista ha un valore Fama di partenza (che cresce nel corso del gioco) e due segnalini Firma.



1 Tabellone



4 Gallerie (Plance del Giocatore)



4 Pedoni Gallerista



Segnalino Primo Giocatore
e 4 Segnalini Influenza



32 Tessere Opera d'Arte



16 Tessere Artista



16 Segnalini Firma



10 Tessere Bonus Artista



60 Biglietti



40 Visitatori



1 Sacchetto per i Visitatori



40 Assistenti
nei Colori dei giocatori



3 Cavalletti



20 Tessere Reputazione



8 Segnalini Fama (cubetti)
e 8 Tessere Celebrità



20 Segnalini Promozione



4 Carte Mercante d'Arte



4 Carte Curatore



20 Carte Contratto



Denaro (1, 2, 5, 10, 50, 100)

COMPONENTI DI GIOCO

Visitatori e Biglietti:

Tre tipi di visitatori:

- Bianchi: Collezionisti
- Rosa: VIP
- Marroni: Investitori

a cui corrispondono tre tipi di biglietti. Il

Giocatore acquisisce biglietti attraverso le Azioni e può spenderli per attirare visitatori nella propria Galleria.



1 Tabellone



4 Gallerie (Plance del Giocatore)



4 Pedoni Gallerista



Segnalino Primo Giocatore
e 4 Segnalini Influenza



32 Tessere Opera d'Arte



16 Tessere Artista



16 Segnalini Firma



10 Tessere Bonus Artista



60 Biglietti



40 Visitatori



1 Sacchetto per i Visitatori



40 Assistenti
nei Colori dei giocatori



3 Cavalletti



20 Tessere Reputazione



8 Segnalini Fama (cubetti)
e 8 Tessere Celebrità



20 Segnalini Promozione



4 Carte Mercante d'Arte



4 Carte Curatore

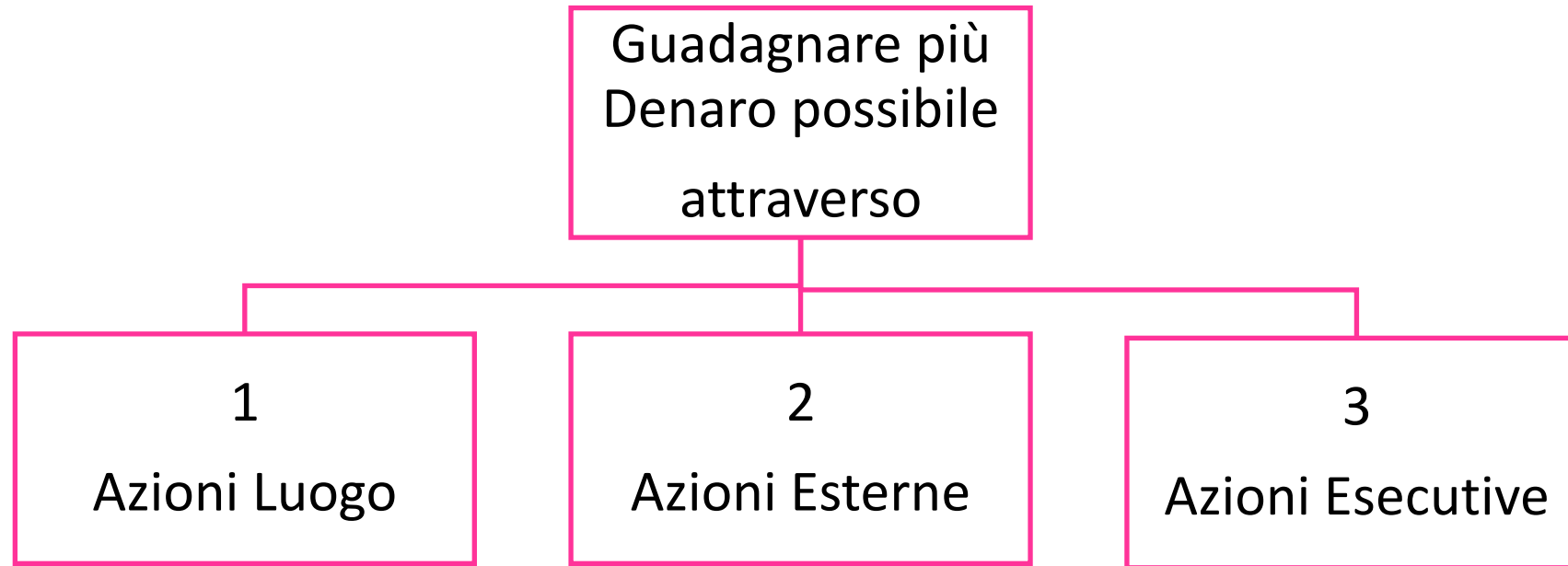


20 Carte Contratto



Denaro (1, 2, 5, 10, 50, 100)

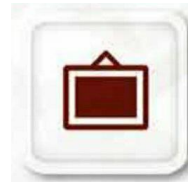
SCOPO DEL GIOCO



1. Azioni Luogo



Scoprire un Artista



Comprare ed Esporre
un'Opera d'Arte

1. Azioni Luogo



Firmare un Contratto



Vendere un'Opera d'Arte

1. Azioni Luogo



Assumere Assistenti



Promuovere un Artista

1. Azioni Luogo



Prendere una Tessera
Reputazione



Offerta per un'Opera
d'Arte di Caratura
Internazionale

2. Azioni Esterne

Quando il Gallerista di turno allontana un altro Gallerista/Assistente dal luogo scelto per il turno di gioco, il pedone allontanato può effettuare un'Azione Esterna.



Effettuare un'Azione Luogo
spendendo Punti Influenza

Effettuare un'Azione Esecutiva

3. Azioni Esecutive

Nel suo turno un giocatore oltre ad effettuare un'Azione Luogo, può effettuare anche un'Azione Esecutiva.

Muovere i Visitatori
offrendo i Biglietti



Usare il Bonus di una carta
Contratto



ASIMMETRIA DELL'INFORMAZIONE

venditore → oggetto, bene artistico ← compratore

MERCATO può essere **PRIMARIO** o **SECONDARIO**

GLI ATTORI PRINCIPALI DEL MERCATO:

Venditore: gallerista, private dealer, agents, case d'asta

Compratore: collezionista, investitore, acquirenti istituzionali

Luogo: fiere d'arte, case d'asta, gallerie, studi privati

COMPITO DEL GALLERISTA: realtà e gioco a confronto

Promozione carriera artista REALTÀ	Promozione carriera artista GIOCO
Conoscere l'artista	Conoscere l'artista
Contratto IERI d'esclusiva o di prima scelta OGGI 40/50% riceve il gallerista, il resto l'artista	Contratto in base alla strategia di gioco
Percorso artistico-mostra catalogo	Solo per l'ambito dei media
Mostra personale	Non presente
Fiera internazionale	Mercato internazionale: fiera o asta
Esposizione in museo o istituzioni pubbliche	Non presente

 ALEA Imprevedibilità delle Azioni Esterne	 MIMICRY Immedesimazione nella figura del Gallerista
 AGON Competizione strategica	 ILINX

CONCLUSIONI

Analisi

- Gioco gestionale
- Mimicry preponderante → gioco che diventa lavoro
- Complessità regole/componenti di gioco
- Nozioni pregresse consigliate

Spunti per un'espansione

- Collezionista come PNG
- Rendere il Collezionista giocatore attivo
- Snellire componenti di gioco come Tessere Reputazione o Celebrità
- Donare e/o prestare opere in Musei o Istituzioni pubbliche

L'INTERVISTA A VITAL LACERDA

Good evening Vital,
we are four art historian girls of
Sapienza University of Rome (Italy). We
are using your boardgame The Gallerist
as a case study for a contemporary art
exam. We would like to ask you:

Do you think to publish an expansion for
The Gallerist?

What is your relationship with Art? Are
you thinking about other games related
with art?

Thanks a lot,
We are looking forward to hearing from
you

Best wishes

Serena, Celine, Roberta, Susanna

I did a small expansion to the gallerist
but I don't know if it will be printed or
not. Its not up to me to decided. I don't
know about the future. Maybe, who
knows.
You should try also Lisboa, is about the
rebuilding of my city and filled with
history.

Good morning, Thank you very much for
your willingness!
Yes, We read about the game Lisboa!
Can We ask you other questions:

Why did you think about making a board
game on gallerists' world?

Had you got some concrete experiences
in galleries, that inspired you to project
The Gallerist?
If yes, which is that one that you make
board game?

My experience with Art Galleries are
only when I visit them, 😊
but I always research a lot about the
themes of the games I design.

I would love to know Rome. I'm worked
with a publisher from Rome, called
Giochix for my game CO2 Second
chance. Not planning to go there soon
unfortunately.

I really love your country, the culture and
the language. I love the sound of the
spoken Italian. 😊

Oook and how long did It take you to
design The Gallerist?

Do you know if someone who works in
galleries or art market field has played
The Gallerist?

These are the last questions, sorry and
thanks again! We're realizing a ppt on
The Gallerist for our exam! And you help
us a lot, thanks for all answers!

00:38

Oh, about 4 years. 😊

@and I don't know if any gallerist worker
played the game, but many of the
artists in the game played it.
Good luck.

Nice to meet you.

BIBLIOGRAFIA E SITOGRAFIA

Bibliografia:

- Buck L., Greer J., Come comprare l'arte contemporanea – Il manuale dei collezionisti, Torino, Allemandi, 2008
- Caillois R., I giochi e gli uomini – La maschera e la vertigine, Milano, Bompiani, 2010
- Jensen R., Marketing Modernism in Fin-de-Siècle Europe, UK, Princeton University Press, 1994

Sitografia:

- <http://www.vitallacerda.com/>
- <https://www.balenaludens.it/2016/the-gallerist/>
- <https://www.goblins.net/articoli/interviste-vital-lacerda-goblin-magnifico>
- <http://arte.sky.it/2016/01/the-gallerist-gioco-in-scatola-vital-lacerda/>
- <https://www.youtube.com/watch?v=gndxl9qQvSg>
- <https://www.youtube.com/watch?v=lsUaXMYPtE>