

VIII Edizione **SUMMER SCHOOL SANGUIS JOVIS**

HERITAGE Frontiera del valore tra terroir e storytelling



LO STORYTELLING - UNA OVERVIEW

Proff. Giovanni Ciofalo, Silvia Leonzi

Sapienza Università di Roma



NODI TEMATICI

- IL POTERE DELL'IMMAGINARIO
- IMMAGINARIO, NARRAZIONE E... VINO
- DALLA NARRAZIONE ALLO STORYTELLING
- TRANSMEDIA WINE STORYTELLING
- NEL SISTEMA MEDIALE IBRIDO
- INFLUENCER, TESTIMONIAL (E NON SOLO)





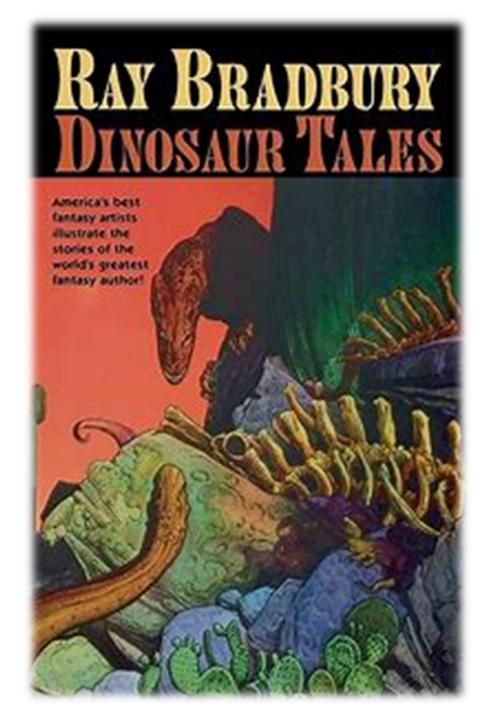
IL POTERE DELL'IMMAGINARIO

«Non ho mai ascoltato nessuno che ha criticato i miei gusti nei viaggi spaziali, spettacoli o gorilla.

> Quando questo avviene, faccio i bagagli ai miei dinosauri e lascio la stanza»

> > Ray Bradbury, 1983





IL POTERE DELL'IMMAGINARIO

L'immaginario rappresenta un **oggetto trasversale**, che va oltre i confini delle singole discipline, dei campi di studio, degli oggetti, dei metodi

L'immaginario è:

- la maniera di rappresentare il mondo sotto forma di immagini
- la facoltà di creare immagini che, per l'evocazione di una realtà, suscitano la conoscenza di altre realtà possibili
- «Se gli esseri umani definiscono reali certe situazioni, esse saranno reali nelle loro conseguenze» (teorema di Thomas, 1928)
- «L'atto d'immaginazione (...) è un atto magico. È un incantesimo destinato a far apparire l'oggetto pensato, la cosa desiderata, in modo che se ne possa prender possesso» (Jean-Paul Sartre, 1940)



IL POTERE DELL'IMMAGINARIO



È un insieme di strategie cognitive per la comprensione del reale



Attraverso l'immaginario l'essere umano dà senso al mondo

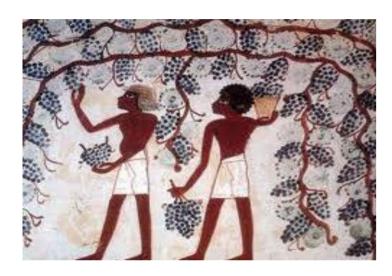


L'essere umano fonda scelte e decisioni su percezioni, emozioni stati d'animo



L'immaginario ha un valore euristico

IMMAGINARIO, NARRAZIONE E[] VINO













IMMAGINARIO, NARRAZIONE E[] VINO



Gioco da tavolo



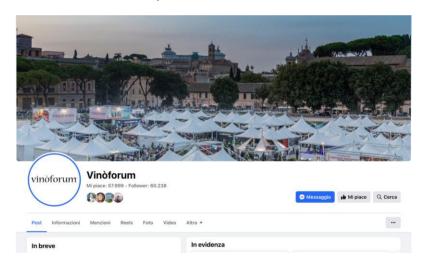
Film 'Finché c'è prosecco c'è speranza' (2017)



Film 'Un'ottima annata' (2006)



Serie 'Drops of God' (2023)



Pagina Facebook - Vinòforum

«Dio è morto, Marx è morto, e anche io non mi sento molto bene»



La fine delle «Grandi narrazioni»

Jean François Lyotard, La Condition postmoderne (1979): le «grandi narrazioni» (o «metanarrazioni», nella terminologia di Lyotard), ovvero le narrazioni metafisiche (illuminismo, idealismo, marxismo, nazifascismo, ma anche la psicoanalisi o il positivismo) che hanno giustificato ideologicamente lo status quo o viceversa lo hanno criticato proponendo il suo ribaltamento rivoluzionario, cedono il passo a micronarrazioni, contingenti e spesso non documentate, che hanno valore solo relativo, «personale», mai assoluto, «generale».



IL NARRATIVE TURN

A partire dagli anni Novanta avviene una svolta significativa in cui la narrazione acquista centralità: il **narrative turn**

- narratività perfusa, in cui cioè la narratività trionfa e arriva a coinvolgere anche ambiti tradizionalmente anarrativi quali la politica, la salute e il marketing
- importanza dello storytelling nelle scienze umane quale strumento di comprensione ed interpretazione del mondo da parte dell'uomo

"[...] è una forma di discorso che si impone in tutti i settori della società e trascende i confini politici, culturali o professionali, realizzando quello che i sociologi hanno chiamato il **narrative turn** [...]una svolta narrativa che ha rapidamente conquistato le scienze sociali [...]"

(C. Salmon, Storytelling. La fabbrica delle storie, 2008)







LO STORYTELLING

Il fascino delle storie

- Carattere gratificante dell'approccio narrativo
- Accesso più semplice a concetti astratti e complessi
- Capacità del meccanismo narrativo, supportato da elementi multimediali, di generare processi interpretativi

DALLA NARRAZIONE ALLO STORYTELLING LO STORYTELLING





STORYTELLING E VINO



Wine Lovers (2020) – Podcast di racconti, tendenze, tradizioni di questo affascinante "nettare'. A cura di Gianluca Semprini.



Alberto Angela, *Meraviglie - La penisola dei tesori (2018)*



"Transmedia storytelling represents a process where integral elements of a fiction get dispersed systematically across multiple delivery channels for the purpose of creating a unified and coordinated entertainment experience"

Henry Jenkins, 2006





I PRINCIPI DEL TRANSMEDIA

- 1. Spreadability vs Drillability
- 2. Continuity vs Multiplicity
- 3. Immersion vs Extractability
- 4. Worldbuilding
- 5. Seriality
- 6.Subjectivity
- 7.Performance





Spreadability

- Vasta diffusione
- Generalmente limitata nel tempo
- Basso investimento da parte degli utenti
- Alto riscontro da parte degli utenti

La diffusione immediata e capillare può trasformarsi in un interesse a lungo termine da parte degli utenti

«Spreadability si riferisce alla capacità del pubblico di impegnarsi attivamente nella circolazione dei contenuti mediali attraverso i social network e nell'espansione del loro valore economico e culturale».

(H. Jenkins, *The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling*, 2009)





Mare Fuori (2020)

I PRINCIPI DEL TRANSMEDIA Spreadability



The Jackal - Mario Fuori (parodia, 2024)



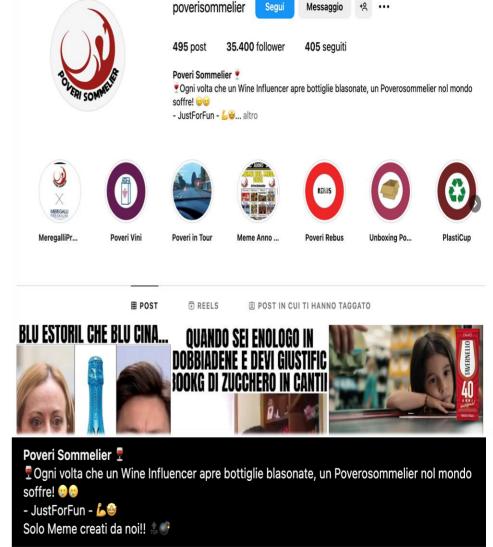
Il vino senza dubbio è un prodotto **spreadable**, in quanto si presta facilmente alla condivisione e diffusione su diversi media, grazie alla sua natura culturale, sociale e simbolica







Meme





Poveri Sommelier - Pagina Instagram

Drillability

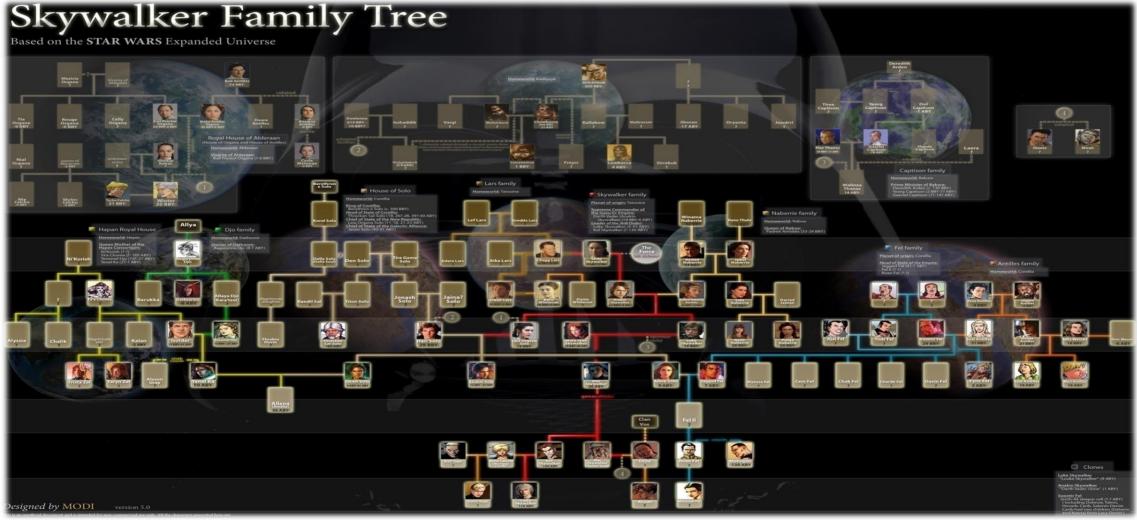
- Minore diffusione rispetto alla logica dello spreadable media
- Maggiore investimento di tempo ed energia da parte degli utenti/creator
- Gli utenti/creator scandagliano la storia/il prodotto nel profondo

Predisposizione di un contenuto ad essere approfondito e quindi, in parte, cocreato

(G. Xhaet, *Le nuove professioni del web. Fate del vostro talento una professione,* Hoepli, Milano, 2012)



I PRINCIPI DEL TRANSMEDIA Drillability





Il vino può essere considerato anche un prodotto **drillable** in quanto si presta ad essere di approfondimento da parte di fan, esperti, creator

Ad esempio, in relazione ad alcuni ambiti distintivi:

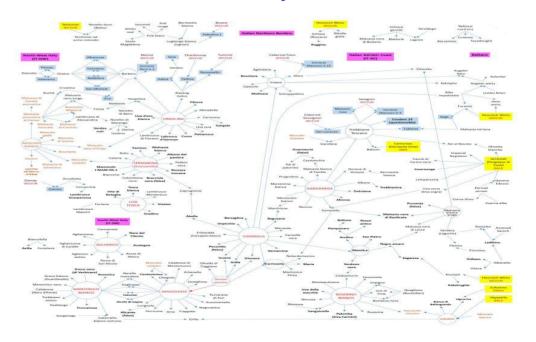
- origine e territorio
- *processo di vinificazione* (approfondire i metodi di produzione, dalle tecniche di fermentazione all'invecchiamento)
- *varietà di uve e annate* (studiare le diverse tipologie di uva e come cambiano di anno in anno)
- *aspetti culturali e storici* (scoprire le tradizioni e le storie dietro le cantine o le regioni vinicole)





Wikivino:

https://www.aveine.com/pages/wikivino?srsltid=AfmBO oo2xTZVetuaA_4wfn0LsZWMqQ_Zk8cV8GcdNl2D2JbJxin loQty



L'albero genealogico dei vini italiani

I PRINCIPI DEL TRANSMEDIA

Immersion Vs. Extractability

«Con l'*immersion* si intende guidare lo spettatore nell'esplorazione del mondo della fiction all'interno dell'universo creato, predisponendo vari punti d'entrata e di uscita in una sorta di continuum narrativo. L'*extractability* (estraibilità) fa riferimento a tutti quegli elementi della narrazione che possono essere estratti dall'universo e declinati in forme, piattaforme e modalità differenti».

S. Leonzi, *Transmedia Storytelling e Audience Engagement. Strategie* narrative e pratiche partecipative nell'era digitale, Armando editore, Roma, 2013



Immersion

- Gli elementi della storia/prodotto sono inseriti all'interno di uno spazio fisico
- Il colore, la luce e la struttura del luogo influiscono sulle sensazioni dei visitatori, amplificando le possibilità di engagement

dei segreti «Uno progettazione di ambienti tematici è che gli elementi della storia sono diffusi nello spazio fisico che il visitatore attraversa. In questo modo, è lo spazio fisico che fa la maggior parte del lavoro di trasposizione della storia che i progettisti tentano di raccontare. Colori, luce e persino le texture di uno spazio possono creare pubblico eccitazione o paura.»

D. Carson, Environmental Storytelling: Creating Immersive 3D Worlds Using Lessons Learned from the Theme Park industry, Gamasutra.com, 2000



I PRINCIPI DEL TRANSMEDIA Immersion





DISNEYWORLD

Il vino può essere considerato come un **prodotto immersivo**, basti pensare alle numerose experience che possono essere realizzate

- visitare cantine e luoghi produttivi
- visita nei vitigni
- esperienze di wine tasting
- spazi tematici dedicati (tour, mostre, musei)



Tour delle cantine di Porto e degustazioni vinicole a Porto ..

Tutte le **cantine** di **Porto** si trovano a Vila Nova de Gaia e per scoprirne la ragione bisogna risalire al XIII secolo. Nel medioevo **Porto** era governate dal ...



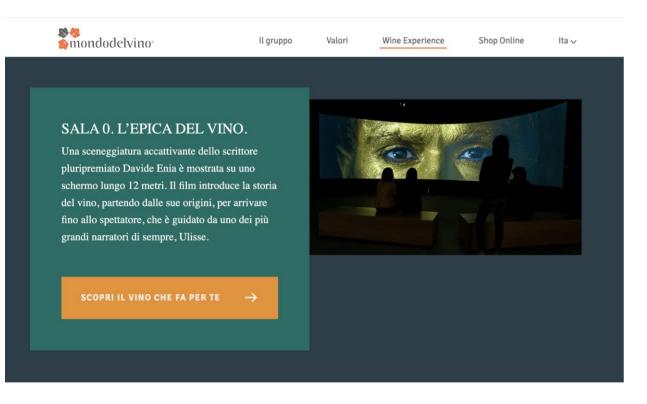


Champagne glass – Dita Von Teese



I PRINCIPI DEL TRANSMEDIA

Immersion



https://www.mondodelvino.com/wine-experience/wine-experience-priocca/





Extractability

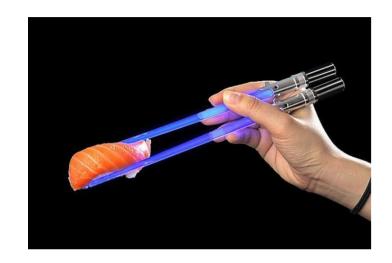
- Strapolazione di alcuni elementi dalla storia/prodotto
- Integrazione/disseminazione di questi elementi nella vita quotidiana

«I personaggi dei progetti transmediali devono prendere vita e vivere realmente a fianco dello spettatore connettendosi emotivamente ad esso.»

N. Bernardo *The producer's guide to transmedia*, beActive Books, Lisbona,2011



I PRINCIPI DEL TRANSMEDIA Extractability











Il vino è anche un prodotto a cui può essere applicato il principio dell'extractability considerando il merchandising ad esso associato

Molti marchi vinicoli realizzano gadget, eventi, e altre esperienze legate al vino, permettendo ai consumatori di portare con sé un pezzo della cultura vinicola nella propria vita quotidiana, anche oltre la semplice consumazione.









I PRINCIPI DEL TRANSMEDIA

Extractability



HOME

UN PO' DI ME...E TE ~

ITINERARI ~

DIVIN DORMIRE

LETTURE CONSIGLIATE

SHOP









sabato 26 Ottobre 2024

cosa stai cercando?



Adotta il Tuo Filare è il programma che abbiamo pensato per chi vuole vivere la vigna direttamente da casa propria



Adotta il tuo filare: https://www.ilnomadedivino.com/adotta-il-tuo-filare/

NEL SISTEMA MEDIALE IBRIDO

«This system is built upon interactions among old and new media and their associated technologies, genres, norms, behaviors, and organizations. Actors in the hybrid media system are articulated by complex and evolving power relations based upon adaptation and interdependence»

Andrew Chadwick, 2011





NEL SISTEMA MEDIALE IBRIDO

3 elementi fondamentali

1. INTERAZIONE:

aumento esponenziale/indipendenza mediale stress cognitivo/capitalismo culturale

2. VISIBILITÀ:

vetrinizzazione/centralità del soggetto rimozione del segreto – ribaltamento dei ruoli

3. CONDIVISIONE:

ipersocialità/moltiplicazione delle connessioni Incontrollabilità/reale virtuale



Una convergenza tecnoculturale

«Conversione di tutte le informazioni in unico formato e **abbattimento di ogni distinzione tra i differenti medium**" (N. Negroponte, 1995)



«Benvenuti nella cultura convergente, dove vecchi e nuovi media collidono, dove i grandi media e i media grassroots si incrociano, dove il potere dei produttori dei media e quello dei consumatori interagiscono in modi imprevedibili.»

(H. Jenkins, 2007)

NEL SISTEMA MEDIALE IBRIDO

Media tradizionali		Digital/Social Media
Broadcasting	+	Narrowcasting
Persuasione	+	Engagement
Intermediazione	+	Re-intermediazione
Gestione dei contenuti	+	Profilazione dei fruitori
Autorevolezza	+	Fiducia

Essenza (paradossale) della network society





«Benvenuti nella cultura convergente, dove vecchi e nuovi media collidono, dove i grandi media e i media grassroots si incrociano, dove il potere dei produttori dei media e quello dei consumatori interagiscono in modi imprevedibili. La cultura convergente è il futuro, ma sta prendendo forma oggi. I consumatori ne usciranno più potenti, ma soltanto se sapranno riconoscere e usare quel potere in veste di consumatori e cittadini, come partecipanti attivi della nostra cultura»

Henry Jenkins





3 fattori fondamentali

A partire dalla considerazione delle variabili *reach/resonance/relevance*, considerando:

- il costante parallelismo tra la dimensione fisica e quella digitale;
- la necessità di considerare e ricombinare un insieme così ampio di fattori e variabili;
- la persistenza di alcune **dinamiche tradizionali** relative all'esercizio di forme di influenza;
- l'affermazione di **modalità inedite** concernenti l'influenza digitale;

è possibile individuare operare una sintesi e individuare **tre fattori** in grado di definire le diverse figure in grado di esercitare forme di influenza on (e off) line



3 fattori fondamentali



In base alle differenti combinazioni di queste proprietà è possibile individuare figure con capacità di influenza differenti:

influencer, testimonial, celebrities, virtual influencer, de-influencer, etc.



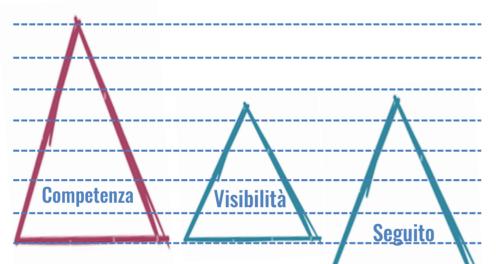
Una fenomeno complesso...

«A differenza dell'influenza, il concetto di influencer si è affermato solo recentemente come categoria ampiamente utilizzata. Van Dijck considera un influencer come una persona "con una vasta rete di follower e amici connessi" (Van Dijck 2013a, 40) o un utente "che ottiene alti livelli di riconoscimento dai propri pari" (Van Dijck 2013b, 156). Come conseguenza della loro popolarità sulle piattaforme digitali, gli influencer "possono ricevere offerte da aziende per distribuire messaggi promozionali". Altri studiosi dei media sono più espliciti nel definire la dimensione commerciale dell'influenza. O'Meara (2019, 3), ad esempio, presenta l'influencer di Instagram come un "creatore di contenuti digitali pagato da inserzionisti per promuovere prodotti alla propria audience attraverso i vari profili". [...] il Cambridge Dictionary descrive un influencer come "una persona pagata da un'azienda per mostrare e descrivere i suoi prodotti e servizi sui social media, incoraggiando altre persone ad acquistarli". [...] Il Business Dictionary definisce esplicitamente gli influencer come "[i]ndividui che hanno il potere di influenzare le decisioni di acquisto degli altri grazie alla loro (reale o percepita) autorità, conoscenza, posizione o relazione" (Backaler 2018. 21)»

M. Pedroni, "Two decades of fashion blogging and influencing: A critical overview." Fashion Theory 27.2 (2023): 237-268.



Influencer



Competenza: specifica (se poi

trasversale →

Superinfluencer/Celebrity)

Seguito: ampio (inizialmente in funzione

dell'affidabilità)

Visibilità: settoriale e∕o progressiva (potenzialmente elevata → Celebrity)

Una definizione

Si tratta di una particolare figura/categoria che possiede "[...] una combinazione di caratteristiche desiderabili – nell'ambito personale, ad esempio, la credibilità, l'esperienza, o l'entusiasmo; nell'ambito della Rete, ad esempio, la capacità di creare connessioni o la centralità della posizione – tale da permettergli di influenzare un numero particolarmente elevato di persone [...]"

(Bakshy et al. 2011)

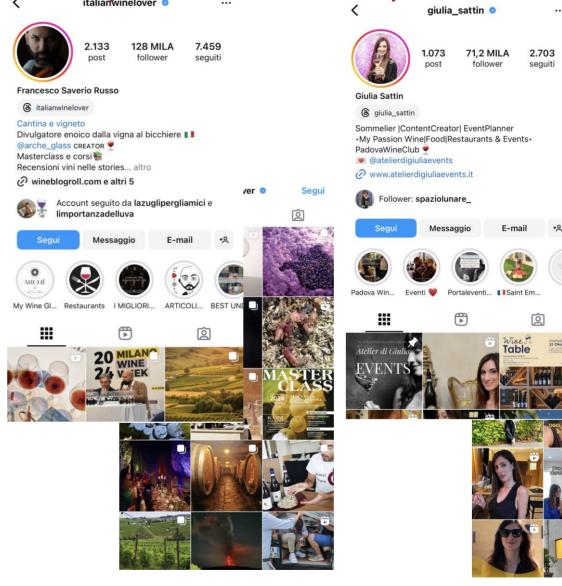
Secondo le **linee guida AGCOM (2024)** sono considerati influencer coloro che:

- 1) hanno almeno un milione di follower risultanti dalla somma degli iscritti sulle piattaforme e dei social media su cui operano
- 2) dispongono di una produzione di almeno 24 contenuti nell'anno precedente
- 3) ottengono valore di engagement rate medio negli ultimi 6 mesi pari o superiore al 2% su almeno una piattaforma



Caratteristiche

- Personaggi riconosciuti per competenze specifiche/settoriali
- Seguito molto elevato (prevalentemente all'interno delle piattaforme)
- Comunicazione rivolta
 principalmente a professionisti di
 settore e/o appassionati
- Contenuti divulgativi e di approfondimento originali e/o promozionali





Caratteristiche

- Personaggi affermati per competenze/visibilità
- Seguito molto elevato sviluppato (non solo) all'interno delle piattaforme
- Contenuti originali e/o promozionali
- Centralità del personal branding





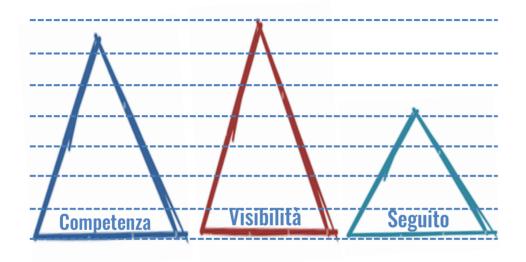




cantinaimperatori Grande @chefmaxmariola! Oggi lui propone una pasta con gli asparagi e crema di uova e parmigiano abbinato con il nostro vino



Testimonial



Competenza: (non sempre) specifica Visibilità: elevata

N.B.

Esplicito coinvolgimento su base economica

Una definizione

«Personaggio celebre proveniente principalmente dal settore dello spettacolo che in un annuncio o in una campagna pubblicitaria attesta le caratteristiche positive di un prodotto o di un servizio. Solitamente il **testimonial si presenta al** pubblico come consumatore eccellente del prodotto ma può anche utilizzare la sua esperienza professionale solo per migliorare l'annuncio: spesso infatti la fortuna di un headline è legata alla recitazione e alla simpatia del testimonial.» (P. Musso, Dizionario della pubblicità, 1994)



Testimonial: possibili esempi

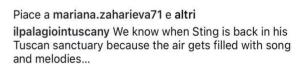
Caratteristiche

- Personaggi famosi
- Seguito molto elevato principalmente al di fuori delle piattaforme
- Contenuti promozionali e/o sponsorizzati









 \square



Testimonial: possibili esempi

Caratteristiche

- Personaggi famosi
- Seguito molto elevato principalmente al di fuor delle piattaforme
- Contenuti promozionali e/o sponsorizzati









Martedì 29 Ottobre 2024 - Aggiornato alle 11:09

NEWSLETTER LA CANTINA DI WINENEWS













ITALIA

Da Sanremo a "testimonial" della Toscana del vino. guest star delle "Anteprime", da domani a Firenze: ecco Sting, cantante, produttore di vino con Il Palagio, e anche firma della formella che celebra l'annata 2017 del Brunello di Montalcino

FIRENZE, 09 FEBBRAIO 2018, ORE 15:28











Il Wine Ambassador

Un collasso di contesti?

Il mondo digitale si presta ad uno storytelling più complesso che riesce ad offrire una **customer experience** soddisfacente, il cui il cliente viene coinvolto anche nella conoscenza del prodotto stesso e della sua storia

Nasce la figura del **Wine Ambassador** che si colloca in una posizione ibrida tra brand ambassador, professional sommelier, wine consultant e social media manager

(G. Festa, P. Restelli, Wine Immersive Ambassador Verso l'empowerment della comunicazione professionale nel Wine Business, 2023)





GRAZIE PER L'ATTENZIONE!





